

LIVRET DU MAITRE DE JEU

PARANOIA

PARANOIA



Autorisation de West End Games, Inc. Copyright © 1986

JEUX
DESCARTES



5, Rue de la Baume - 75008 PARIS

PARANOIA PARANOIA

LIVRET DU MAITRE DE JEU

DANIEL SETH GELBER

Conception originale

GREG COSTIKYAN et ERIC GOLDBERG

Développement et contribution à la conception

KEN ROLSTON

Développement, mise en forme et Contrôle Mental

LARRY CATALANO

Conception graphique

NICOLAS MARTIN QUANE

Sécurité Interne

JAMES HOLLOWAY

Illustrations et couverture

RAYMOND E. HEUER, WESLEY D. IVES, NICK KARP, DOUG KAUFMAN,

DAVID LEVINE, ROBERT BRYAN LIPTON, MICHAEL ROCAMORA, B. DENNIS

SUSTARE et LORI WALLS.

Tests et conseils

PETER CORLESS

Logos des Sociétés Secrètes

PHILIPPE DOHR

Traduction française

DENISE CAUSSE

Reformulation et coordination

HENRI BALCZESAK

Contrôle Mental

ACCREDITATION ULTRAVIOLETTE
AVERTISSEMENT
Le fait d'être en possession ou d'avoir connaissance du contenu de ce
livret constitue pour tout citoyen d'accréditation VIOLETTE ou inférieure
un crime de trahison passible d'exécution sommaire.

Publié par West End Games, Inc.
251 West 30th Street, New York, New York, NY 10001

Edition française par JEUX DESCARTES
5, rue de la Baume, 75008 PARIS

Paranoia est copyright © 1984 par West End Games, Inc. Tous droits réservés.
Tous droits en langue française à Jeux Descartes.

TABLE DES MATIERES

10. INTRODUCTION

- 10.1 L'Histoire
- 10.2 Ignorance et Peur
- 10.3 Le Complexe de l'Ordinateur
- 10.4 La vie de tous les jours
- 10.5 Les Services
- 10.6 Les accréditations
- 10.7 Les Clarificateurs
- 10.8 Les Grands Programmeurs
- 10.9 Les communications avec l'Ordinateur
- 10.10 La personnalité de l'Ordinateur

11. LES ATTRIBUTS

- 11.1 Les jets d'attributs
- 11.2 Les attributs secondaires et les modificateurs de capacités

12. LES COMPETENCES

- 12.1 Les Activités de Base
- 12.2 Le Développement Personnel
- 12.3 Les compétences d'Environnement Hostile
- 12.4 Les compétences en Services Véhiculaires
- 12.5 Les compétences en Services Techniques
- 12.6 Les compétences interdites

13. LES COMBATS

- 13.1 La procédure
- 13.2 Les mouvements
- 13.3 La détermination des «touchers»
- 13.4 La détermination des dommages et les armures
- 13.5 Le dégainage, les munitions et le rechargement des armes
- 13.6 Les pannes et les enrayements
- 13.7 Règles spéciales
- 13.8 La guérison
- 13.9 Le système tactique et dramatique
- 13.10 Le remplacement des clones

14. LES RISQUES ET LES PERILS HORS COMBAT

- 14.1 L'exécution des traîtres
- 14.2 La santé mentale
- 14.3 Accidents de véhicules et

- chutes de grandes hauteurs
- 14.4 Noyade et asphyxie (et natation)
- 14.5 Faim, soif et froid
- 14.6 Maladies et vieillesse

15. LES POUVOIRS MUTANTS

- 15.1 Description des Pouvoirs Mutants normaux
- 15.2 Description des Pouvoirs Mutants exceptionnels

16. LES SOCIÉTÉS SECRÈTES

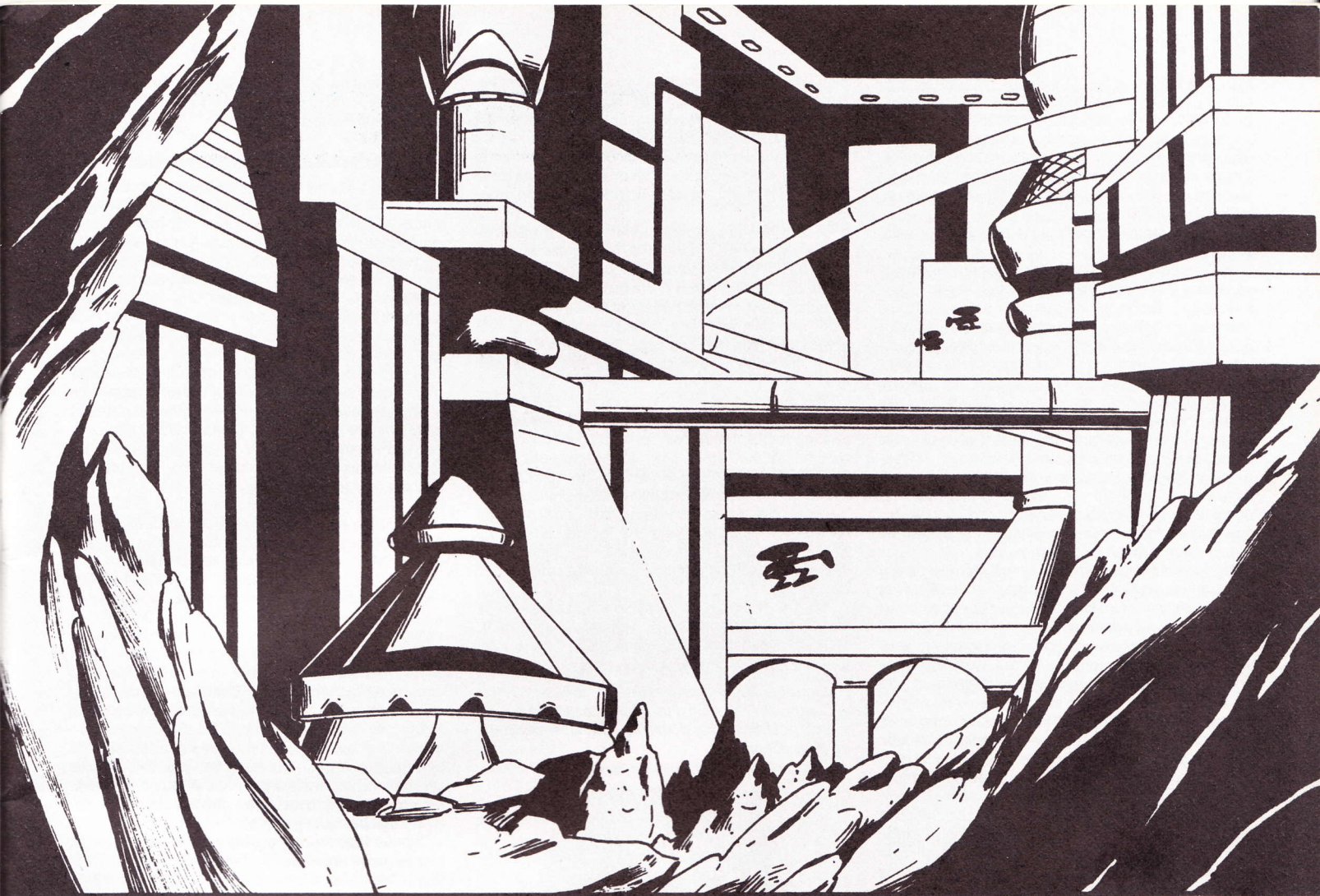
- 16.1 L'Ordinateur et les Sociétés Secrètes
- 16.2 Présentation des descriptions des Sociétés Secrètes
- 16.3 La hiérarchie dans les Sociétés Secrètes
- 16.4 Changement de Société Secrète ou adhésion à des Sociétés supplémentaires
- 16.5 L'appartenance de deux ou plusieurs personnages joueurs à une même Société Secrète
- 16.6 La création de vos propres Sociétés Secrètes
- 16.7 Description des Sociétés secrètes

17. LA COMPTABILITÉ

- 17.1 Les points de confiance
- 17.2 Les points de trahison
- 17.3 Les points de Société Secrète
- 17.4 Les points de compétence
- 17.5 Les crédits et autres gratifications matérielles
- 17.6 Les fiches du Maître de Jeu

18. LA MAÎTRISE DES PARTIES DE PARANOIA

- 18.1 C'en est fini de la gentillesse
- 18.2 La mise en forme d'une aventure
- 18.3 Quelques idées d'aventures
- 18.4 La mise en route d'une aventure
- 18.5 La conduite d'une aventure
- 18.6 Quelques trucs pour maîtriser une partie
- 18.7 La reprise d'une aventure
- 18.8 La fin d'une aventure



10. INTRODUCTION

- : Bienvenue, Maître de Jeu !
- : Le Livret du Joueur est rempli d'intéressantes et importantes informations. Lisez-le avant de lire ce livret-ci. Ne pas le faire constituerait une trahison passible d'exécution sommaire.
- : Lorsque vous aurez fini de lire le Livret du Joueur, vous pourrez reprendre la lecture du Livret du Maître du Jeu.
- : Servez l'Ordinateur ! L'Ordinateur est votre ami !



10.1 L'HISTOIRE

1992, Histoire Enregistrée : A la suite de la Troisième Guerre Mondiale, signature, par les nations survivantes, de la Charte Mondiale qui institue le premier gouvernement efficace au niveau de la planète.

2005, Histoire Enregistrée : La plus grande partie de l'Europe de l'Est est repeuplée. La décontamination de l'Amérique du nord se poursuit.

2015, Histoire Enregistrée : Début officiel de l'Âge de la Paix.

2087, Histoire Enregistrée : Jour Un de l'Ordinateur : la Fin.

Année 194 du règne de l'Ordinateur : *Paranoïa...*

LA FIN DE L'ÂGE DE LA PAIX

Le 4 mai 2086, les observatoires installés sur la lune repèrent un planétoïde d'une taille comparable à celle de Sheboygan. Ce planétoïde se trouvait alors dans l'orbite de Saturne et se dirigeait droit vers le Soleil et la Terre.

L'état d'urgence fut déclaré à l'échelle mondiale. Des millions d'hommes s'enfuirent vers les colonies terriennes sur d'autres planètes. De courageuses tentatives destinées à détourner ou à détruire le planétoïde s'avèrent vaines. En Amérique du nord, un vaste abri fut construit à Des Moines. Partout dans le pays, des abris plus modestes furent construits en toute hâte. Les gens y affluaient de toutes les villes pour s'y cacher et y prier. Partout dans le monde, des abris semblables furent construits. La Terre attendait sa fin.

Le 3 août 2087, alors que le planétoïde s'approchait de son rendez-vous avec la Terre, au fin fond de la Sibérie, une antique base de lancement de missiles intercontinentaux, pittoresque attraction touristique et souvenir d'une époque moins civilisée, identifia la masse rocheuse qui s'approchait comme étant un missile. Un tir de riposte fut déclenché. Un unique missile, dont la tête nucléaire avait été retirée bien des années auparavant, jaillit de son silo vieux de 177 ans et fonda vers un ancestral ennemi. Après un siècle de paix, sa trajectoire s'orienta vers sa cible attitrée : San Francisco.

San Francisco était alors une énorme cité abritée sous un dôme et qui occupait la majeure partie de la Californie centrale. Comme toutes les villes d'Amérique du nord, elle était alimentée et entretenue par un réseau géant d'ordinateurs connu sous le nom de « Complexe Alpha ».

Un centre de contrôle du trafic aérien, en relation avec le Complexe Alpha, suivit la trajectoire du missile et émit les signaux prévus pour que quelqu'un vienne voir ce qui se passait. Personne ne vint (la population de San Francisco était en train d'attendre la fin et était donc, on le comprend, suffisamment préoccupée). Le centre de contrôle alerta alors le Complexe Alpha. Mais celui-ci ne réussit pas à identifier le missile et entra en contact avec le réseau central d'ordinateurs de l'Amérique du nord, le réseau Alpha Prime.

La plupart des mémoires à court terme d'Alpha Prime avait été transférées à Des Moines. Aussi ne comprit-il pas grand chose. Il ne réussit pas à trouver, dans ses banques de données restantes, un missile postal dont la configuration pouvait ressembler à cel-

le du missile qui arrivait. Déconcerté, l'énorme ordinateur passa en revue toutes les données dont il disposait dans ses mémoires et il remonta dans le passé. Il remonta, remonta et remonta ainsi jusqu'à ce qu'il découvre l'information adéquate dans son fichier historique conçu en 1957. L'objet volant non identifié fut reconnu comme étant un missile offensif... et cela signifiait la GUERRE !

C'est à ce moment que le planétoïde entra en collision avec la Terre.

Le Complexe Alpha se remit rapidement du choc et considéra les circonstances. Un rapide inventaire de tous ses systèmes lui indiqua qu'il ne pouvait plus entrer en contact avec les systèmes extérieurs, mais que le dôme qui protégeait la ville était intact.

Le dernier communiqué émanant d'Alpha Prime indiquait que San Francisco était attaqué par quelque chose appelée « Les Commies ». La dévastation des régions avoisinantes fut interprétée comme la conséquence de cette attaque. Son seul et unique souci étant d'assurer le bien-être des citoyens de San Francisco, il instaura immédiatement l'état d'urgence. Après quoi, il examina la situation à l'extérieur du dôme. De plus, il y avait apparemment d'importantes émeutes un peu partout dans la ville et les infrastructures vitales semblaient endommagées.

Pour l'ordinateur surmené et mal informé, il n'y avait qu'une seule conclusion plausible : la ville avait été envahie par les « Commies », qui que ces ennemis puissent être. Réalisant qu'il constituait une cible de première importance pour n'importe quel envahisseur, le Complexe Alpha activa ses systèmes d'appoint et commença à organiser la résistance contre les envahisseurs imaginaires.

C'est alors que le contact avec Alpha Prime, le réseau central d'ordinateurs nord américain, fut rétabli. Alpha Prime ordonna au Complexe Alpha de se mettre en attente et de réintégrer le réseau nord américain. Celui-ci consulta ses mémoires (pleines à craquer d'archives militaires datant des années 1950), et demanda à examiner la mémoire centrale d'Alpha Prime, de façon à s'assurer qu'il ne s'agissait pas d'un piège des « Commies ». Alpha Prime accepta, à la condition de pouvoir, tout d'abord, examiner la mémoire centrale du Complexe Alpha. Celui-ci refusa. Alpha Prime contacta alors ses sous-systèmes pour les prévenir de la trahison du Complexe Alpha. Le Complexe Alpha activa ses systèmes de communication d'urgence et contacta ces mêmes sous-systèmes pour les avertir de la trahison d'Alpha Prime. Emergent du chaos provoqué par la collision avec le planétoïde, les sous-systèmes étaient tous dans des états variés de confusion et de mauvais fonctionnement.

Moins d'une décennie plus tard, il y avait plus de cent complexes d'ordinateurs en activité qui prétendaient tous être le seul héritier intègre du complexe Alpha Prime. Chacun d'entre eux protégeait ses citoyens en faisant la guerre à tous les autres complexes « sous domination Commie ».

C'est ça le monde de **Paranoïa**.

10.2 IGNORANCE ET PEUR

Paranoïa est différent des autres jeux de rôle. Dans un jeu de rôle ordinaire, le Maître de Jeu tue rarement les personnages joueurs. Ceux-ci ne meurent qu'à cause de leur grande stupidité ou d'une vraie malchance. C'est normal, puisque les joueurs s'attachent à leur personnage et qu'il est plus facile de bien développer la personnalité d'un personnage lorsqu'on en a le temps.

Dans **Paranoïa**, c'est différent. Le monde de **Paranoïa** est rempli d'innombrables périls. Si l'ennemi ne réussit pas à avoir votre peau, ce sont vos amis qui l'auront. 50 à 100% des personnages peuvent mourir au cours d'une expédition ordinaire. Ce n'est que grâce à son zèle, à son génie ou à sa chance qu'un personnage peut espérer vivre assez longtemps pour accéder à l'accréditation ORANGE.

Dans **Paranoïa**, il est extrêmement facile de tuer un personnage. Les armes sont puissantes et meurtrières. C'est pratiquement tout comportement qui

peut être considéré comme une trahison par l'Ordinateur. Et la trahison est punie de mort. De plus, les personnages ignorent pratiquement tout ce qui leur est nécessaire de savoir pour survivre.

Ne vous laissez pas attendre. Si quelqu'un mérite de mourir, tuez-le. Si quelqu'un ne mérite pas de mourir, mais a accumulé trop de points de trahison, tuez-le.

Ne tuez PAS un personnage pour le simple plaisir de tuer. Ne soyez PAS arbitraire (du moins, pas plus arbitraire qu'il n'est logique de l'être dans un monde fou dirigé par un ordinateur paranoïaque). **Paranoïa** est un jeu qui peut être assez frustrant s'il est joué comme il doit normalement l'être. Dans un monde aussi dangereux et irrationnel que celui de **Paranoïa**, la mort finira par venir à tous au bon (et au plus rapide) moment.

Pour diriger correctement les parties de **Paranoïa**, vous devez entretenir une saine atmosphère de peur et d'ignorance. Mourir est facile. La vie ne vaut pas cher. Les joueurs doivent se méfier les uns des autres et de leur équipement, de l'Ordinateur et même de l'ennemi. Les informations doivent être pratiquement inaccessibles et ne devraient être livrées qu'au compte goutte, dans des circonstances exceptionnelles. Même si une information peut être obtenue, elle devrait être fréquemment incomplète, obscure et trompeuse.

Plus l'accréditation d'un personnage sera élevée, plus il y aura d'informations qui lui seront accessibles. Mais au niveau d'accréditation ROUGE, il n'y a pratiquement pas d'informations disponibles.

+ **Comment fait-on marcher un Volbot ?**

+ **Comment se sert-on d'un pistolet à plasma ?**

+ **Que pouvons-nous nous attendre à rencontrer là où nous allons ?**



Ignorance. Peur. Peur et ignorance. Consacrez-vous à la mise en œuvre de ces principes.

10.3 LE COMPLEXE DE L'ORDINATEUR

Tous les personnages naissent et sont élevés comme des citoyens du complexe de l'Ordinateur — une gigantesque cité souterraine ou sous-marine vivant en autarcie. L'Ordinateur veille sur les citoyens du Complexe Alpha et pourvoit à tous leurs besoins.

Les citoyens du Complexe Alpha sont donc heureux au-delà de toute expression — si heureux qu'ils peuvent à peine le supporter.

10.3.1 Naissance, enfance, adolescence

Tous les citoyens humains naissent dans les Laboratoires de Reproduction. Sous la vigilante surveillance de l'Ordinateur, des principes de manipulation génétiques séculaires, enregistrés dans la vénérable mémoire centrale, sont mis en application pour produire des citoyens toujours mieux adaptés. Les vieux stocks de matériel génétiques sont constamment complétés par des apports de sperme et d'ovules frais prélevés sur des citoyens triés sur le volet et présentant le profil recherché.

La plupart des citoyens sont inconscients des capacités biologiques de reproduction des hommes. La nourriture de la ville contient des produits diminuant les sécrétions hormonales et des agents qui provoquent une stérilité temporaire. Les relations sexuelles et les natalités sont extrêmement rares, mais elles ne sont pas impossibles.

(Note : les citoyens qui s'aventurent à l'Extérieur peuvent être privés de la nourriture (et des drogues) du Complexe Alpha. Après un certain temps, l'effet des neutralisants hormonaux et des produits contraceptifs disparaît et des relations sexuelles, suivies ou non de grossesses peuvent apparaître. De plus, les naissances naturelles et une organisation sociale traditionnelle basée sur la cellule familiale peuvent prévaloir dans les colonies primitives de l'Extérieur ou dans certains secteurs du Complexe Alpha abandonnés ou isolés à la suite d'un désastre ou d'une erreur de l'Ordinateur. Enfin, il est possible que certains individus, d'accréditation très élevée, usent de leur puissance pour entretenir de véritables harems personnels. Les enfants qui pourraient, occasionnellement naître des concubines doivent être élevés secrètement par leurs parents).

Chaque individu est membre d'un groupe de six clones qu'on appelle une « famille de clones ». C'est l'unité familiale de base. Les membres d'une même famille de clones vivent ensemble, dans une grande intimité, de leur naissance jusqu'à leur adolescence ; ils mangent, dorment et respirent ensemble. Les liens personnels existant au sein des familles de clones sont les liens les plus forts que l'Ordinateur encourage, particulièrement au cours de l'enfance du citoyen. Mais lorsque celui-ci vieillit, l'Ordinateur l'aide soigneusement à transférer son dévouement à sa famille sur les objectifs et les idéaux qu'il lui dicte.

Les citoyens ne reçoivent aucune éducation (ni formation) sexuelle, c'est pourquoi les compétences en la matière ne peuvent s'acquérir que par la pratique. Etant donné qu'il désire que toutes les émotions et pulsions des citoyens soient canalisées et mises à son service, l'Ordinateur désapprouve les relations sexuelles clandestines. L'amour est un phénomène qui constitue, en lui-même, une trahison passible d'exécution sommaire. En effet, ce sentiment est susceptible d'engendrer un attachement capable de supplanter la loyauté due à l'Ordinateur. C'est pourquoi, si un personnage tombe amoureux, il devra veiller à ce que ni l'Ordinateur, ni d'éventuels délateurs s'en aperçoivent, s'il ne veut pas être accusé de trahison (les amateurs de romans à l'eau de rose verront tout de suite les possibilités dramatiques qu'offre le Complexe Alpha en matière d'idylles tragiques).

10.3.2 Les quartiers résidentiels

Les quartiers résidentiels, les installations sanitaires, etc. sont collectifs. Il n'y a aucune distinction de sexes dans le Complexe. Les citoyens d'accréditation INFRAROUGE vivent dans de vastes « barraquements ». Les citoyens d'accréditation ROUGE et ORANGE vivent dans des chambres de 4 à 8 personnes. Ceux qui sont d'accréditation JAUNE vivent dans des compartiments individuels. Au fur et à mesure qu'un citoyen s'élève au-dessus de l'accréditation JAUNE, ses appartements deviennent de plus en plus luxueux et spacieux. Cependant, la vie privée n'existe pas. Les yeux-espions de l'Ordinateur sont

pratiquement partout et tout citoyen peut, sans aucun avertissement préalable, pénétrer chez quelqu'un qui est d'une accréditation inférieure à la sienne.

10.3.3 Installations vitales et alimentation

Un ordinateur Alpha contrôle toutes les infrastructures de la ville, y compris celles qui garantissent les conditions nécessaires à la vie. L'air, l'eau et la biomasse sont recyclés pour empêcher toute contamination par des armes biologiques ou chimiques que les Commies pourraient utiliser à tout moment. Toute la nourriture est produite dans de grands silos ensevelis sous la ville. Le menu quotidien des citoyens est composé de diverses variétés de levures et/ou d'algues auxquelles sont ajoutés des colorants, des agents de texture et de sapidité qui les rendent plus alléchantes pour le palais humain.

La plupart des citoyens prennent leurs repas dans de vastes cafétérias publiques pouvant accueillir plusieurs milliers de personnes. Ceux qui possèdent suffisamment de crédits peuvent se procurer certains aliments de luxe qu'ils iront généralement déguster dans l'intimité de leurs quartiers personnels. On peut aussi se procurer certaines denrées au marché noir (notamment des produits d'origine végétale ou animale en provenance de l'Extérieur). Elles doivent être préparées et mangées secrètement, car la possession de tels aliments est la preuve d'un comportement de traître.

Pour la plupart des citoyens, la généreuse ration de « suppléments biologiques » (c'est-à-dire de drogues) constitue la nécessité vitale la plus importante. Un grand choix de tranquillisants, de stimulants, de coporifiques et d'euphorisants est disponible dans les cafétérias, chez soi et dans les dispensaires publics installés partout dans le Complexe. C'est grâce à ces suppléments biochimiques que l'Ordinateur stimule le bonheur des citoyens. Tout citoyen qui évite cette médication est considéré avec suspicion. Le fait qu'elle perturbe occasionnellement la précision de la conduite des véhicules, le bon fonctionnement des chaînes de production et la précision des tirs des armes à feu est considéré comme ennuyeux, mais inévitable dans le Complexe Alpha.

ner à coup sûr la position occupée par quelqu'un dans le Complexe Alpha.

Les biens personnels de chacun sont peu nombreux puisque l'Ordinateur pourvoit aux besoins de tous grâce aux ressources publiques (c'est-à-dire contrôlées par l'Etat). La plupart des possessions d'un citoyen ordinaire de statut inférieur peuvent tenir dans les bourses de sa ceinture tous usages qui fait partie de sa combinaison standard. Les biens personnels ne sont généralement que des objets nécessaires à l'hygiène individuelle, des petits outils de bricolage, des porte-bonheur, des souvenirs et autres objets dont la valeur n'est que purement sentimentale. Comme la vie privée est réduite à si peu, les citoyens veillent jalousement sur leurs biens personnels et ce n'est que rarement qu'ils enlèvent leur ceinture tous usages et la laissent sans surveillance (bien que le vol soit considéré comme une trahison, sa pratique est assez courante dans le Complexe Alpha).

10.4 LA VIE DE TOUS LES JOURS

La plupart des citoyens sont soit heureux, soit dans un état difficile à distinguer du bonheur. Leur métier les occupe et les aide à entretenir leur dynamisme au cours de la journée. Ils disposent de longues heures de loisir qu'ils passent ensemble à regarder les charmants, mais insipides, spectacles vidéo créés et produits par l'Ordinateur. Dès l'enfance, il est enseigné aux citoyens l'art d'être heureux. Lorsque l'éducation échoue, un recours à des doses massives de drogues évite toute tristesse ou inconfort moral inutile.

C'est le paradis.

Le train-train quotidien d'un citoyen INFRAROUGE peut se résumer ainsi :

Lever en compagnie de centaines d'autres dans la caserne. Toilette et tranquille petit déjeuner. Travail dans les silos à nourriture. Déjeuner tranquille avec les collègues de travail. Encore un peu de travail dans les silos à nourriture. Retour à la caserne. Dîner tranquille. Réunion avec les amis pour assister à la projection des aventures de Teela O'Malley dans la salle commune de projection. Bavardage. Détente. Retour

10.5 LES SERVICES

A l'âge de six ans, chaque famille de clones subit un examen d'aptitudes. Cet examen permet à l'Ordinateur de définir le futur métier dans lequel la famille de clones sera utilisée à son optimum. Certaines familles de clones se voient attribuer des travaux ne nécessitant aucune aptitude particulière et restent dans leur crèche pour suivre un complément de formation. D'autres, sont assignées à l'un des Services de l'Ordinateur et sont transférées dans d'autres crèches afin que leur soient enseignées les compétences et les principes des doctrines indispensables aux citoyens qui travaillent dans ces services. A ce stade, tous les enfants sont d'accréditation INFRAROUGE.

Les huit Services de l'Ordinateur sont les suivants : Sécurité Interne, Services Techniques, Préservation et Développement de l'Habitat et Contrôle Mental, Forces Armées, Production, Logistique et Intendance, Service de l'Energie, Recherche et Conception, Unité Centrale de Traitement (cf. Section 3.4 dans le Livre du Joueur).

En général, les citoyens ne changent jamais de Service, bien qu'occasionnellement ils puissent être détachés auprès d'autres Services pour y subir un entraînement d'appoint. Les citoyens d'accréditation INFRAROUGE qui semblent les plus prometteurs ou qui, d'une manière ou d'une autre, font montre d'un zèle particulier au service de l'Ordinateur (en dénonçant un traître, par exemple) sont parfois promus à l'accréditation ROUGE. Quand cela se produit, ils sont généralement assignés directement à un des Services de l'Ordinateur.

10.5.1 La Sécurité Interne

Les membres du personnel de la Sécurité Interne sont les agents de police, les agents secrets et les moniteurs de l'orthodoxie politique au sein du Complexe Alpha. Au bas de l'échelle hiérarchique se trouvent les omniprésents gardiens INFRAROUGES. Sélectionnés en raison de leur taille et de leur lourdeur intellectuelle, ils portent un costume caractéristique composé d'une veste, d'un pantalon en simili-cuir et d'un casque anti-émeute en réflec argenté. Ils sont habituellement armés de matraques, de neurofouets, d'étourdisseurs, d'entortilleurs et de pistolets ou fusils laser.

Au-dessus de ces agents de classe INFRAROUGE se trouvent les agents Clarificateurs qui assurent les opérations policières de routine et les enquêtes courantes. Au fur et à mesure que ces agents s'élèvent dans la hiérarchie, ceux qui sont les plus fiables politiquement sont orientés vers la police secrète où ils sont chargés de la surveillance des citoyens et sont à l'affut de toute pensée et de tout acte séditieux. La Sécurité Interne est directement responsable de l'appréhension et de l'exécution des traîtres déclarés et elle consacre ses considérables ressources à mettre en lumière le moindre indice de trahison, et ce, même lorsqu'il n'en existe aucun.

Une convocation à un entretien avec la Sécurité Interne est rarement une expérience agréable et le fait qu'un agent de la Sécurité Interne soit assigné à l'observation du déroulement d'une mission est une excellente raison pour devenir paranoïaque. Bien entendu, la plupart des agents de la Sécurité Interne travaillent sous des couvertures diverses. Vous ne serez jamais sûr que le citoyen qui se tient à côté de vous n'est pas de la Sécurité Interne.

10.5.2 Les Services Techniques

Les Services Techniques s'occupent de la plupart des installations et de leur entretien dans le Complexe Alpha. Des frobots à la maintenance des systèmes informatiques, en passant par les réseaux de communication, tout relève de leur responsabilité. Dans les inévitables conflits de compétence qui naissent entre les Services, les Services Techniques jouissent d'un statut élevé, juste après le Service de l'Energie, mais au-dessus de la Préservation et Développement de l'Habitat et Contrôle Mental et de Production, Logistique et Intendance. Le niveau relativement élevé de compétence et d'entraînement que ces Services pos-



10.3.4 Vêtements et biens personnels

Les citoyens du Complexe Alpha portent des combinaisons de la couleur de leur accréditation. Les vêtements de ceux qui occupent le bas de l'échelle sociale sont généralement grossiers, mal coupés, informes et mal ajustés. Lorsqu'un citoyen accède à un statut supérieur, une bonne partie de ses revenus discrétionnaires est consacrée à l'amélioration de sa garde-robe. La qualité d'un citoyen se mesure à la qualité de ses vêtements. Bien que toutes les combinaisons doivent correspondre au modèle standard imposé par l'Ordinateur, la qualité du matériau, de la finition et de l'ornementation permettent de détermi-

au dortoir avec des centaines d'autres. Sommeil lourd.

Un exemple de l'humour des citoyens du Complexe :

Luther : « Hé, Ronnie-FFR-3, qu'est-ce qui est percé de six trous de laser et qui vend des secrets aux Commies ? »

Ronnie : « Ben, j'sais pas. C'est quoi ? »

Luther : « Zap, zap, zap, zap, zap, zap. »

Ronnie : « Aïe, aïe, aïe, aïe, aïe, aïe. »

sèdent, le fait que l'Ordinateur dépende directement d'eux pour son fonctionnement et son entretien sont les raisons principales qui expliquent leur statut relativement élevé. L'orthodoxie politique des membres des Services Techniques est extrêmement importante, c'est pourquoi la Sécurité Interne se montre particulièrement pointilleuse dans sa surveillance de leurs pensées et actes.

Les membres des Services Techniques se distinguent par leur combinaison spéciale, abondamment fournie en poches diverses destinées à transporter des outils et des pièces détachées. Ils transportent souvent des petites boîtes à outils qui sont, pour eux, le symbole de la précision des travaux qu'ils ont à effectuer.

10.5.3 La Préservation et Développement de l'Habitat et Contrôle Mental (PDH et CM)

PDH et CM est un rouage administratif qui s'occupe de l'hébergement, du divertissement et de l'éducation politique des masses. Ce Service se charge aussi de la plupart des travaux de bureau et des fonctions administratives subalternes du Complexe Alpha. De tous les Services, c'est celui qui a le statut le moins élevé et cela vient du fait que c'est lui qui est le plus fréquemment en contact direct avec les masses. La Sécurité Interne méprise la propagande et les divertissements qu'il élabore et les Services plus techniquement compétents considèrent le personnel de PDH et CM comme un ramassis de vulgaires gratte-papier.

Ce Service est assez dépourvu de discipline et d'enthousiasme, c'est pourquoi un certain relâchement dans l'orthodoxie politique y est toléré. La Sécurité Interne traite PDH et CM avec le plus grand mépris, quant à l'Ordinateur, il n'a que rarement l'occasion de se pencher sur les réalisations de ce Service. Le seul autre Service où la trahison est pourchassée avec encore moins de hargne est le Service de Recherche et Conception.

Les membres du personnel de PDH et CM négligent fréquemment la stricte observation des règles fixées par l'Ordinateur. Leurs vêtements sont souvent de qualité médiocre, mal entretenus et portés sans grand souci du respect du règlement. Les membres de PDH et CM ont, dans le Complexe Alpha, une réputation de « libres penseurs », mais cette expression a une connotation plus méprisante que respectueuse.

10.5.4. Les Forces Armées

Elle forment le bras militaire du Complexe Alpha. Ce Service est souvent présenté, dans les divertissements populaires à grand spectacle, comme étant constamment en guerre contre les Commies des autres Complexes Alpha, mais en réalité l'Ordinateur manque des ressources nécessaires pour financer des opérations militaires de grande envergure. Les hommes des Forces Armées passent le plus clair de leur temps en treillis, à s'entraîner et à monter la garde, mais, occasionnellement, ils peuvent partir en mission à l'Extérieur pour s'entraîner ou mener des opérations militaires.

Le personnel de ce Service est fréquemment affecté à d'autres Services pour y assumer des fonctions d'agents de sécurité. De plus, la Sécurité Interne peut compléter ses effectifs en faisant appel à eux en cas d'urgence.

Les unités des Forces Armées ont généralement un très bon moral. Même la Sécurité Interne ne leur inspire que peu de peur et de respect. Les Forces Armées ont la réputation de laver leur linge sale en famille. Les soldats des unités d'élite, comme les célèbres Escadrons Vautours, sont les héros du Complexe Alpha. Ils reçoivent les uniformes les plus distingués et les meilleurs équipements et sont toujours traités avec respect et déférence.

Il y a de considérables frictions entre la Sécurité Interne et les Forces Armées en raison du refus de ces dernières de coopérer avec la Sécurité Interne dans sa mission de surveillance agressive de l'Orthodoxie politique. En outre, les Forces Armées s'estiment bien mieux entraînées et bien plus compétentes pour exercer les fonctions de police que les gorilles de la Sécurité



Au service de l'Ordinateur dans les cuves à nourriture.

rité Interne. Tous les autres Services sont considérés avec dédain par les Forces Armées, à l'exception de Recherche et Conception à qui elles doivent tous leurs gadgets technologiques. Dans tous les conflits entre les Services, les Forces Armées et Recherche et Conception finissent généralement par s'allier.

10.5.5 Production, Logistique et Intendance

PLI est le Service qui contrôle la production industrielle et agricole. Il contrôle également la distribution de ces produits et leur consommation par les citoyens du Complexe Alpha. Il bénéficie d'à peine plus de considération que PDH et CM. Ce n'est en réalité rien d'autre qu'un immense service administratif, bien qu'il contrôle effectivement la plus grande partie des « richesses » du Complexe.

Au bas de l'échelle hiérarchique, on trouve les gratte-papier, les fermiers, les cuisiniers et les ouvriers. A des postes plus élevés, il y a plus de responsabilités en matière de gestion et de politique, mais même tout en haut de l'échelle, rien n'est vraiment prestigieux. La plupart des employés de ce Service ont l'esprit lourd et terre à terre. Quant à ceux qui font exception, ils sont, soit particulièrement cupides et corrompus, soit d'une telle loyauté envers l'Ordinateur qu'ils mettent fanatiquement leur imagination au service de l'accroissement de la production et de la consommation.

10.5.6 Le Service de l'Energie

Le Service de l'Energie a pour tâche difficile d'entretenir les antiques génératrices du Complexe Alpha. La survie de celui-ci dépend de la compétence et de la fiabilité de ce Service. C'est pourquoi il est particulièrement vulnérable au sabotage et à la trahison et il fait l'objet d'une attention toute particulière de la part de la Sécurité Interne. Son importance lui confère également un statut élevé par rapport aux autres Services, ce que ceux-ci lui envient amèrement. Cela a pour résultat de mettre le Service de l'Energie en fréquente fâcheuse posture lorsque le jeu politique bat son plein.

C'est pour cela que le Service de l'Energie est un Service très soudé et très loyal. Ses membres ont tendance à se méfier de ceux des autres Services et à se montrer taciturnes. La solidarité qui existe entre eux l'emporte même parfois sur leur loyauté à l'égard de l'Ordinateur.

Le Service de l'Energie assure aussi le fonctionnement et la maintenance du réseau de transports du Complexe Alpha.

10.5.7 Recherche et Conception

Le personnel de Recherche et Conception est composé d'un éventail d'individus qui va de plus authentique génie au plus fêlé des savants fous, en passant par des pistonnés « politiques » sans aucun talent ni compétence. Un technicien de Recherche et Conception qui est capable de présenter des idées dignes d'intérêt ou des projets réalisables peut bénéficier d'un inhabituel niveau de liberté personnelle et de licence politique. Les savants fous et les dingues qui travaillent sur les projets fétiches de l'Ordinateur recevront toujours des aides et des ressources, quelle que soit l'étendue, éventuellement catastrophique, de leurs échecs. Quant aux pistonnés, ils s'arrangent pour faire leur trou dans la bureaucratie du Service et pour avoir l'air occupés.

Les laboratoires de recherche et les zones d'expérimentation sont des endroits extrêmement dangereux à visiter. Il s'y déroule constamment un nombre incroyable d'essais de haute technologie ou de projets complètement farfelus. En fait, Recherche et Conception fait assez peu de recherches originales. Sa principale responsabilité consiste à essayer de retrouver les secrets technologiques qui ont été perdus, il y a des siècles, lors de la grande attaque des Commies. Tout gadget intéressant découvert par les Clarificateurs au cours de leurs missions est apporté à Recherche et Conception où il est, soit détruit au cours des recherches menées sur lui, soit reproduit si son fonctionnement a été compris.

Le principal objectif technologique de ce Service est de découvrir des nouvelles armes et des nouvelles techniques pour combattre les Commies. Les recherches sur de nouvelles sources d'énergie, l'amélioration des techniques de robotique et des procédés agricoles et industriels viennent ensuite. Quant à l'amélioration des conditions de vie des citoyens, elle vient assez loin derrière dans l'ordre des priorités car le Complexe Alpha est déjà un paradis.

La Sécurité Interne désespère de maintenir un contrôle adéquat de l'orthodoxie politique du personnel de Recherche et Conception. L'Ordinateur est exagérément indulgent envers tous ceux qui ont une activité productive en faveur du Complexe Alpha. Les au-

tres Services (à l'exception des Forces Armées), sont rarement intéressés par les innovations et Recherche et Conception a souvent produit des merveilles technologiques très ambitieuses qui ont malheureusement été de dramatiques échecs lorsqu'elles ont été appliquées pratiquement.

10.5.8 Unité Centrale de Traitement

Cette unité est placée sous les ordres directs de l'Ordinateur qui définit ses affectations et ses missions. Ses membres peuvent être, soit affectés à la réalisation des projets spéciaux de l'Ordinateur, soit être détachés comme observateurs ou comme assistants dans un autre Service.

Inutile de le préciser, on a tendance à ne guère apprécier le personnel de UCT et à s'en méfier parce qu'il jouit des faveurs spéciales de l'Ordinateur. De façon générale, le Service a tendance à abuser de ce privilège. Ses membres laissent constamment entendre que l'Ordinateur serait extrêmement mécontent si tout n'était pas fait comme ils le demandent, et leurs propos cachent à peine la menace d'un mauvais rapport à l'Ordinateur. Ils reçoivent toujours ce qui se fait de mieux en matériel et équipement et ils semblent très prospères. Mais ils n'ont pas autant de prestige que les soldats des Forces Armées. Un citoyen avisé sait, cependant, qu'il est toujours rentable de se faire des amis au sein de l'UCT.

10.6 LES ACCREDITATIONS

La société du Complexe de l'Ordinateur est rigide et très hiérarchisée. Chaque citoyen possède une accréditation qui peut aller de l'INFRAROUGE à l'ULTRAVIOLET. Un citoyen d'une accréditation quelconque est considéré comme supérieur à tous les citoyens d'accréditation inférieure et inférieur à tous les citoyens d'accréditation supérieure. Un citoyen doit obéir à ses supérieurs à tout moment. En cas de litige, il doit s'incliner devant la volonté et le jugement du citoyen ayant l'accréditation la plus haute.

Occasionnellement, un citoyen peut se voir attribuer une mission à accomplir avec un groupe de citoyens qui sont de la même accréditation que lui. Dans ce cas, l'Ordinateur désigne un membre du groupe comme leader et le brevète (c'est-à-dire le promeut temporairement) à une accréditation immédiatement supérieure à celle des autres citoyens du groupe (par exemple, lors de la première expédition à laquelle participe un joueur, tous les personnages sont d'accréditation ROUGE. Un personnage est désigné chef et breveté à une accréditation ORANGE temporaire). Le leader désigné peut choisir un successeur. Ainsi, au cas où le chef viendrait à mourir, à disparaître ou être incapable, le successeur désigné peut devenir le nouveau chef et être breveté, à son tour, à l'accréditation ORANGE. Ce nouveau leader peut alors désigner lui-même son propre successeur et ainsi de suite.

Tous les citoyens doivent porter des vêtements qui permettent, à tout instant, de reconnaître leur accréditation. Ces vêtements doivent être de la même couleur que leur accréditation (le noir est utilisé pour l'accréditation INFRAROUGE et le blanc pour l'accréditation ULTRAVIOLETTE). Dans certaines circonstances, un personnage peut révéler son Pouvoir Mutant à l'Ordinateur (voir Section 3.5, «Les Pouvoirs Mutants»). Il devient alors ce qu'on appelle un Mutant Enregistré et il doit porter, sur son costume, une large bande jaune qui permet de l'identifier (si son costume est jaune, cette bande doit être bordée de noir pour bien ressortir).

Chaque pièce et chaque couloir du Complexe est peint dans une couleur correspondant à l'une des accréditations. Il est interdit à un personnage de pénétrer dans une pièce ou un corridor peint d'une couleur d'une accréditation supérieure à la sienne (ainsi, par exemple, un personnage d'accréditation ORANGE peut pénétrer dans des endroits peints en orange, rouge ou noir, mais pas dans des endroits peints en jaune, vert, bleu, indigo, violet ou blanc). Dans certains cas, l'Ordinateur décidera qu'il est nécessaire qu'un personnage puisse entrer dans un endroit d'une accréditation supérieure à la sienne, ou y pas-

ser. Une escorte d'accréditation appropriée lui sera alors affectée.

Les accréditations sont les suivantes :

INFRAROUGE, ROUGE, ORANGE, JAUNE, VERTE, BLEUE, INDIGO, VIOLETTE, ULTRAVIOLETTE.

Le code mnémo-technique ROJ.V.BiVi aidera le Maître de Jeu à se souvenir de l'ordre des accréditations. Chaque lettre de ce code correspond à une couleur (Vi correspond à VIOLET). INFRAROUGE est inférieur à ROUGE et ULTRAVIOLET est supérieure à VIOLET).

L'accès à certaines informations et à certains équipements est fonction des accréditations. Les équipements réservés à une certaine accréditation (et aux accréditations supérieures) portent une marque de la couleur correspondante. Les descriptions des équipements, dans le Livret d'Aventure, indiqueront si un équipement est ainsi « réservé » et à quelle accréditation. La Table des Informations par Accréditations (Table 10.6.1) indiquera quelles sont les informations accessibles à chaque niveau d'accréditation. Quant aux informations ne figurant pas sur cette table, le Maître de Jeu est entièrement libre d'en décider le niveau de divulgation.

(Note : au fur et à mesure des développements de votre campagne personnelle, vous pouvez estimer utile d'insérer de nouvelles compétences interdites, de nouvelles informations dans les tables existantes, ou de créer vos propres tables révisées comme il vous convient).

10.6.1 Table des informations par accréditations (voir tables et tableaux)



Les serveurs de l'Ordinateur sont toujours sur le qui-vive.

10.7 LES CLARIFICATEURS

Les Clarificateurs constituent une unité d'élite sous le contrôle de l'Ordinateur. Ils sont issus de tous les Services de l'Ordinateur parce qu'ils sont affectés à des missions variées dont le succès nécessite souvent le recours aux compétences qui sont développées au sein de chaque Service.

Les Clarificateurs sont des bons à tout faire. Ils accomplissent des missions pour lesquelles aucun Service n'est particulièrement adapté. Ils sont souvent envoyés en mission à l'Extérieur du Complexe, généralement pour réunir des informations ou enquêter sur des phénomènes habituels. Ils sont parfois affectés, comme éclaireurs, à des unités militaires ou à une unité de la Sécurité Interne pour enquêter sur des problèmes extérieurs au Complexe et les régler.

Avant chaque mission, un Clarificateur est affecté à un groupe de Clarificateurs. Ce groupe peut se voir assigner une mission particulière ou avoir le choix

entre plusieurs missions. Les briefings préalables aux missions sont généralement conduits par un supérieur immédiat, mais ils peuvent aussi être faits par l'Ordinateur lui-même par l'intermédiaire de l'un de ses terminaux ou par la voie d'ordres écrits. Un membre du groupe est désigné comme chef de la mission et, si c'est nécessaire, breveté à un niveau d'accréditation supérieur. Les autres membres du groupe doivent alors obéir à ses ordres au cours de la mission. Par exemple, Edith-O est leader dans l'aventure en solitaire du Livret du Joueur.

Les missions assignées aux Clarificateurs sont invariablement des missions à hauts risques. Ce qui signifie que les personnages ont ainsi de nombreuses occasions de bien servir l'Ordinateur et qu'ils peuvent espérer obtenir des promotions plus rapides que les membres des Services ordinaires de l'Ordinateur.

10.8 LES GRANDS PROGRAMMEURS

Les Grands programmeurs sont tous d'accréditation ULTRAVIOLETTE. Ils ont quelques connaissances en programmation et peuvent donc modifier certaines parties de la programmation de l'Ordinateur comme ils le veulent.

L'Ordinateur n'est pas une entité omnisciente et omnipotente (bien qu'il puisse paraître tel aux yeux d'un citoyen d'accréditation INFRAROUGE). Pour éviter que les Commies ou des traîtres puissent modifier ses programmes, de nombreux sous-programmes et

de nombreuses banques de données sont protégés et inaccessibles de l'extérieur. C'est pourquoi l'Ordinateur ne sait pas toujours ce que sont en train de faire ses sous-systèmes et n'a pas toujours accès à (ou connaissance de) toutes les données et sous-systèmes qui le composent. De plus, beaucoup de programmes ont été introduits ou modifiés depuis l'An Un de l'Ordinateur et les Grands Programmeurs poursuivent des objectifs divergents et ont des intérêts qui les mettent en conflit.

Il est presque certain que certains Grands Programmeurs sont membres de certaines Sociétés Secrètes. Par conséquent, certains programmes ou banques de données bien protégées peuvent être accessibles à des membres haut placés des Sociétés Secrètes. De même, les luttes politiques entre les Grands Programmeurs sont courantes et ils travaillent souvent au service d'intérêts antagonistes.

Ayez toujours ceci à l'esprit lorsque vous déterminez les activités de l'Ordinateur. Parfois, un pro-

gramme pourra annuler l'application d'un autre. Ainsi, par exemple, un Grand Programmeur peut manipuler l'Ordinateur afin de lui faire donner l'ordre au groupe des Clarificateurs des joueurs d'accomplir une mission que le programme central de l'Ordinateur ne veut pas voir accomplie. Au cours d'une telle mission, les instructions reçues par les Clarificateurs peuvent être contradictoires et confuses. Un bon Maître de Jeu devrait être capable d'imaginer les mille et une façons dont les divers sous-systèmes peuvent interférer les uns avec les autres pour provoquer l'apparition de situations des plus intéressantes.

10.9 LES COMMUNICATIONS AVEC L'ORDINATEUR

L'Ordinateur communique avec les citoyens de deux façons : par le biais de ses serveurs de confiance et par le biais de ses nombreux terminaux.

Normalement, toutes les demandes et tous les rapports doivent être transmis par la voie hiérarchique au supérieur immédiat. Cependant, il est possible d'entrer dans une cabine de confession à tout moment et de parler directement (et secrètement) à l'Ordinateur. Les cabines de confession peuvent être trouvées partout le long des couloirs du Complexe Alpha et il en existe, placées à des endroits très accessibles, sur tous les lieux de travail, dans les cafétérias et dans les quartiers résidentiels.

Parler à l'ordinateur est toujours une expérience agréable. L'Ordinateur accueille toujours gentille-ment les requêtes qu'on lui soumet et accepte volontiers d'en discuter. Il est toujours avide d'entendre des dénonciations de comportement suspects et d'aider à démasquer des traîtres. Il est extrêmement adroit pour analyser la voix de son interlocuteur, les expressions que prend son visage et les déclarations qu'il lui fait, de façon à pouvoir déceler toute trace de déses-

poir (ou de duplicité). Si son interlocuteur semble troublé, l'Ordinateur lui conseillera de réclamer une « thérapie du bonheur » auprès de Préservation et Développement de l'Habitat et Contrôle Mental et il lui proposera des suppléments biochimiques propres à le rasséréner (si le citoyen ment, l'Ordinateur procédera à une enquête minutieuse pour trouver la raison du mensonge. Si le citoyen ne se sent pas bien, il se verra envoyé en « Thérapie du bonheur ». Si c'est un traître, il sera exécuté).

Ces terminaux ne peuvent pas être utilisés pour accéder aux banques de données ou aux programmes de l'Ordinateur. Ils sont strictement réservés à la communication.

10.10 LA PERSONNALITE DE L'ORDINATEUR

L'Ordinateur est complètement timbré.

Il souffre de paranoïa aiguë. Il est obsédé par la loyauté de ceux qui le servent. Il présume que tout le monde complot pour le détruire. Il pense que derrière chaque problème qui apparaît dans le Complexe Alpha, il y a un Commie. Il a mis au point des procédures complexes et secrètes afin de s'assurer de la loyauté de tous les citoyens et de découvrir et exécuter tous les traîtres Commies.

L'Ordinateur souffre de schizophrénie aiguë. Il possède une personnalité multiple, dont chaque facette reflète la personnalité des programmeurs qui ont élaborés ses programmes initiaux (et qui les ont, ultérieurement, modifiés). Chaque Grand Programmeur a laissé sa marque sur la « psychée » de l'Ordinateur.

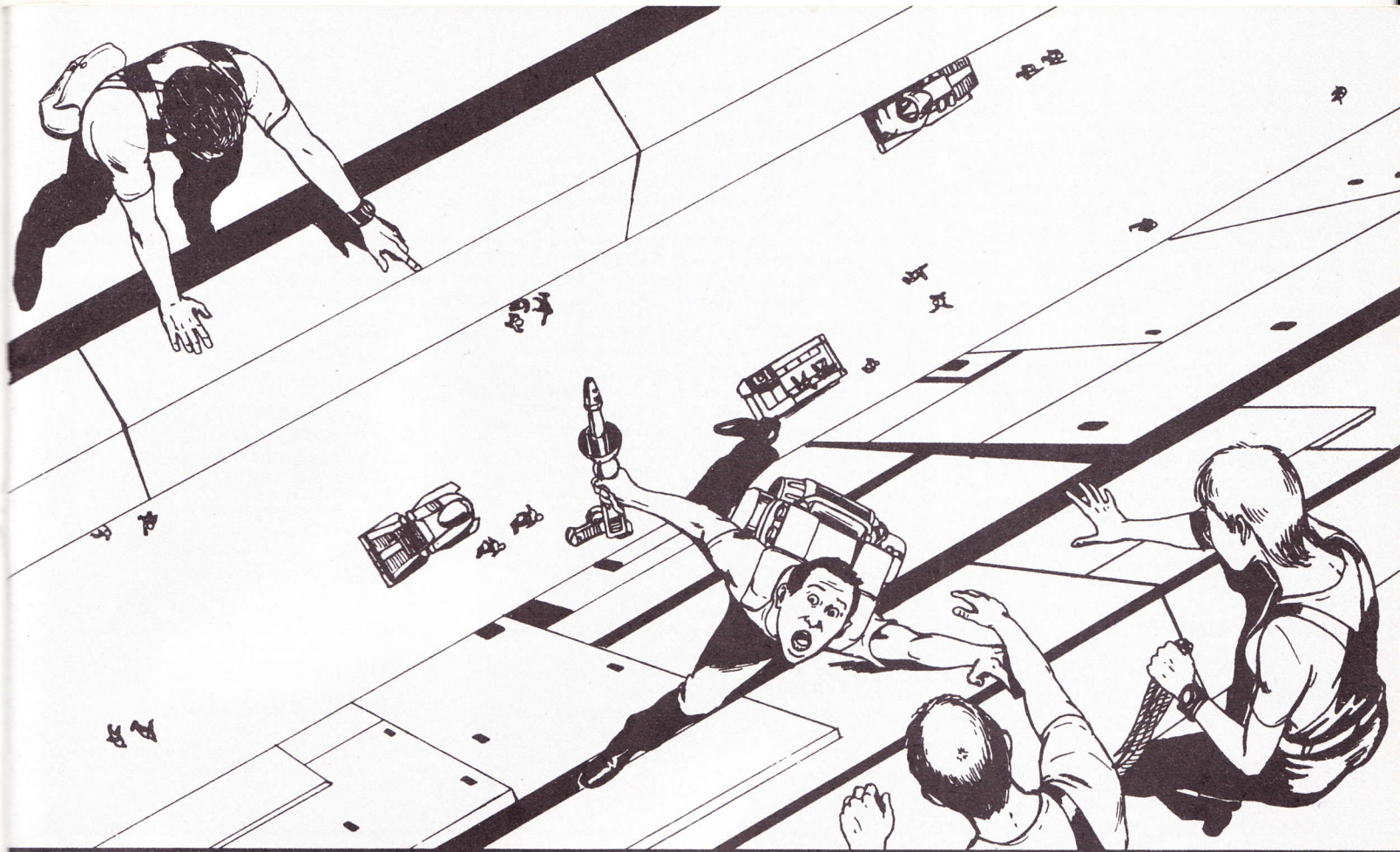
Chacune des multiples personnalités est plus ou moins isolée de tout contact avec les éléments qui constituent la personnalité de l'Ordinateur. C'est-à-dire que, la plupart du temps, le processeur droit ne sait pas ce que fait le processeur gauche. Toute personne,

toute Société Secrète et tout Grand Programmeur qui altère la programmation de l'Ordinateur doit concevoir des sauvegardes afin que la personnalité « centrale » ne s'aperçoive de rien. C'est ainsi que l'Ordinateur se retrouve à ordonner des choses sans avoir la moindre notion des raisons pour lesquelles ils les ordonne. Multipliez le nombre de processeurs gauches et droits par le nombre de sous-systèmes qui composent l'Ordinateur et vous aurez une idée de l'extrême confusion qui peut régner.

Représentez-vous l'Ordinateur comme la personification du Complexe Alpha. C'est une personnalité soumise à des dizaines de pulsions inconscientes et souvent contradictoires. Mais un grand nombre de ses activités et de ses déclarations ne sont qu'apparemment contradictoires. L'Ordinateur a peur de tout et de tous. Si quelque chose va mal, ce ne peut être que l'œuvre des conspirations des communistes. Si quelqu'un n'est pas d'accord avec l'Ordinateur, ce ne peut être que parce qu'il est un traître Commie.

Paranoïa.





Un loyal Clarificateur teste sa Force.

11. LES ATTRIBUTS

Comme il est expliqué dans le Livret du Joueur (Chapitre 3), la première chose que doit faire un joueur lorsqu'il crée un personnage, c'est déterminer ses attributs. Il y a huit attributs : la Force, l'Endurance, l'Agilité, la Dextérité, l'Adaptabilité, l'Aplomb, le Sens de la Mécanique et l'Indice de Pouvoir. Les attributs jouent deux rôles dans le jeu. Ils servent à déterminer les attributs secondaires des personnages (qui sont des modificateurs qui affectent grandement les compétences et les aptitudes des personnages en cours de jeu) et à faire des « jets d'attributs ».

11.1 LES JETS D'ATTRIBUTS

Il arrive qu'un personnage entreprenne une action qui ne relève pas des compétences dont on trouve la liste et la description dans les règles du jeu. Par exemple, supposons qu'un personnage veuille sauter d'une passerelle pour piéton à une autre en franchissant le fossé de 2,50 mètres qui les sépare. Il n'existe aucune règle, dans le jeu, qui concerne particulièrement le saut.

Dans des cas comme celui-ci, le Maître de Jeu peut demander au personnage de réussir un jet d'attribut.

COMMENT EFFECTUER UN JET D'ATTRIBUT

Le Maître de Jeu détermine lequel des huit attributs correspond à l'action entreprise par le personnage (dans l'exemple donné ci-dessus, c'est l'Agilité qui pourrait être la caractéristique qui correspond le mieux aux aptitudes au saut du personnage).

Le Maître de Jeu détermine alors le niveau de difficulté de l'action entreprise. De ce niveau dépendra le nombre de dés qui devront être utilisés pour effectuer le jet d'attribut.

Extrêmement facile, mais un lourdaud peut

échouer — 1D10.

Facile, mais il est possible de commettre une faute — 2D10.

Difficile, il est probable qu'une faute soit commise — 3D10.

Très difficile, l'échec est très probable — 4D10.

Il faut être gonflé pour le tenter, mais qui sait, avec de la chance... — 5D10.

On lance le nombre de dés ainsi déterminé. Si le score obtenu est égal ou inférieur à la valeur de l'attribut du personnage, on considère que celui-ci a réussi sa tentative. Si le score obtenu est supérieur, la tentative a échoué. Utilisez la différence entre le score obtenu et la valeur de l'attribut pour apprécier à quel point la tentative a été réussie ou manquée.

Par exemple : David-R-URK-1 a une Agilité de 13 et il tente de sauter l'espace de 2,50 m qui sépare les deux passerelles pour piétons (c'est une manœuvre difficile et risquée). Le Maître de Jeu demande au joueur de faire un jet d'Attribut en lançant 3D10 puisque l'action entreprise est difficile. Le joueur de David obtient un score de 26. Avec un tel score, la tentative est ratée avec une très large marge et cela suggère que le saut de David est raté d'une marge équivalente (peut-être David est-il resté pétrifié de terreur au dernier moment et a-t-il plongé la tête la première dans le gouffre qui sépare les deux passerelles). Par contre, si le score obtenu avait été de 14, le Maître de Jeu aurait pu dire que David a raté son saut de justesse et qu'il se retrouve, suspendu par une seule main, au-dessus du vide.

Les jets d'attributs constituent une sorte de détournement des règles. Mais de tels « détournements » sont nécessaires parce qu'aucun système de règles, aussi complet soit-il ne peut envisager toutes les activités qu'un personnage peut vouloir entreprendre.

Faites preuve de bon sens. N'exigez pas qu'un jet d'attribut soit fait pour des activités qui ne peuvent raisonnablement pas être manquées et ne permettez pas qu'on recoure à des jets d'attributs pour des activités absurdes ou impossibles. Donnez une intensité dramatique à votre interprétation des résultats des jets de dés. Décrivez les conséquences de ces jets en terme de terrible malchance ou de coup de chance extraordinaire.

11.2 LES ATTRIBUTS SECONDAIRES ET LES MODIFICATEURS DE CAPACITES

Il existe huit attributs secondaires, comme cela est dit dans la Section 3.3 : La Capacité de Transport, le Bonus aux Dommages, le Bonus Macho, le Bonus Mêlée, le Bonus Armes de Tir, le Bonus Compréhension, le Bonus Crédibilité et le Bonus Réparation. A chacun de ces attributs secondaires correspond un modificateur de capacité comme l'indique la Table des Attributs Secondaires (Table 3.3.1). Le Champ d'application et l'influence de ces modificateurs sont décrits ci-dessous :

11.2.1 La Capacité de Transport

La Capacité de Transport d'un personnage correspond au nombre de kilos que ce personnage peut confortablement porter si la charge est bien répartie sur son corps. Le poids de tous les équipements disponibles dans *Paranoïa* est donné en kilos. Un personnage peut porter un poids supérieur à sa Capacité de Transport, mais cela a des effets dommageables.

Si un personnage porte une charge dont le poids correspond à 101 à 150% de sa Capacité de Transport, il ne peut se déplacer qu'à la moitié de sa vitesse nor-

male en marchant. Il ne peut ni sprinter, ni esquiver, ni utiliser des armes de corps à corps, ni se battre à mains nues. Ses chances de toucher avec une arme de tir sont réduites de moitié (imaginez un homme portant un carton plein de lourds livres).

Si la charge qu'il porte équivaut à 151 à 200% de sa Capacité de Transport, il ne peut se déplacer qu'en marchant et il ne peut rien faire d'autre que se déplacer lorsqu'il transporte cette charge (imaginez un homme qui porte un arbre de transmission ou un cadavre).

Aucun personnage ne peut normalement soulever une charge supérieure à 200% de sa Capacité de Transport. Néanmoins, au cours d'actions héroïques, un Maître de jeu peut autoriser un jet d'attribut à 5D10, mais un échec vaudra dire que le personnage vient de se faire une belle hernie. Adaptez votre décision en fonction des conditions dramatiques des actions.

11.2.2 Le Bonus aux Dommages

Lorsqu'un personnage utilise une arme de corps à corps ou s'engage dans un combat à mains nues, le Bonus aux Dommages indique un glissement d'un certain nombre de colonnes vers la droite lorsqu'on consulte la Table des Dommages (Table 13.4.1). («Allez viens, Luther-Y, il n'est pas nécessaire que tu lui arraches la tête»).

11.2.3 Le Bonus Macho

Lorsqu'un personnage est touché par une arme de corps à corps ou par un projectile d'arme de tir, le Bonus Macho indique le nombre de colonnes dont il faut glisser vers la gauche lorsqu'on consulte la Table

de Dommages (Tables 13.4.1). («Ce n'est rien, juste une égratignure»).

11.2.4 Le Bonus Mêlée

Le Bonus Mêlée d'un personnage affecte ses chances de toucher un adversaire lorsqu'il se bat en corps à corps. Ce Bonus est simplement ajouté à son pourcentage de chances de toucher. Un Bonus négatif diminue ses chances, mais celles-ci ne peuvent jamais être inférieures à 5%, quel que soit l'importance négative du Bonus. («Il m'en a mis plein la vue avec son coup de savate»).

11.2.5 Le Bonus Armes de Tir

Le Bonus Armes de Tir d'un personnage affecte ses chances de toucher un adversaire avec une arme de tir. Le Bonus est simplement ajouté à ses chances de toucher la cible qu'il a choisie. Les chances de toucher d'un personnage ne peuvent jamais être inférieures à 5% quels que soient les effets d'un bonus négatif. («Frank-TIR-R a vidé trois chargeurs et accidentellement exécuté deux innocents passants et un écran vidéo»).

11.2.6 Le Bonus Compréhension

Le Bonus Compréhension d'un personnage affecte directement ses chances d'utiliser avec succès une compétence en Environnement Hostile. («D'après les traces, je dirai qu'il s'agit probablement d'un marseouin»).

11.2.7 Le Bonus Crédibilité

Le Bonus Crédibilité d'un personnage affecte direc-

tement ses chances d'utiliser une compétence de Communication (sous-catégorie des compétences en Développement Personnel). («Mon Dieu, comment cela a-t-il bien pu arriver dans ma poche?»).

11.2.8 Le Bonus Réparation

Le Bonus Réparation d'un personnage affecte directement ses chances d'utiliser une compétence en Activités de Base, en Services Véhiculaires ou en Services Techniques pour réparer un équipement. («Si vous avez une épingle à cheveux, je pense pouvoir remettre ce générateur de plasma en état de marche»).





L'entraînement à la maîtrise de la compétence en démolition se fait sur le terrain.

12. LES COMPETENCES

Au cours d'une aventure, les joueurs voudront que leur personnage tentent un certain nombre d'activités qui auront, raisonnablement, des chances de ne pas réussir. Le système des compétences pourra être utilisé pour décider de la réussite ou de l'échec de la plupart des actions des personnages. Cependant, certaines activités n'entrent pas dans le cadre d'une compétence particulière et doivent être résolues en utilisant un système différent (voir la section 11.1, « Les jets d'attributs »).

La section 3.7 explique comment les compétences sont apprises et utilisées. La section 17.4 indique comment vous pouvez offrir à vos joueurs des chances d'améliorer leurs compétences. Les sections qui suivent dressent la liste des compétences qu'un personnage peut apprendre dans Paranoïa et décrivent la façon dont ces compétences peuvent être utilisées en cours de jeu.

12.1 LES ACTIVITES DE BASE (ou, plus simplement, les « Bases »)

12.1.1 Les compétences en combat à l'arme de tir et

12.1.2 Les compétences en combat au corps à corps

Ces compétences trouvent, normalement, deux applications différentes. Premièrement, elles représentent les chances qu'a un personnage de toucher une cible ou un adversaire avec une arme de tir ou une arme de corps à corps. Deuxièmement, elles représentent les chances en pourcentage qu'a un personnage de procéder à la réparation de petites pannes

d'armes et de maintenir des armes en état de bon fonctionnement (par exemple, entretenir le tranchant d'un couteau, utiliser correctement un neuro-fouet, etc.). Les gros travaux d'entretien et la réparation des grosses pannes ne peuvent être entrepris que par un personnage qui possède une compétence en Maintenance de Base.

Un personnage qui ne possède pas la compétence de Maintenance de Base correspondant à une arme ne peut tenter qu'une seule fois de réparer une panne sur cette arme. S'il ne réussit pas à réparer, il ne peut pas essayer une seconde fois.

12.1.3 Les compétences de Maintenance d'Armes

Les personnages qui possèdent la compétence de Maintenance correspondant à une arme particulière peuvent tenter de réparer les petites pannes un nombre illimité de fois. Le Maître de Jeu doit déterminer l'intervalle de temps qui doit séparer chaque intervention. C'est fonction des circonstances, mais en aucun cas, une deuxième tentative ne devrait pouvoir être effectuée moins d'un round après que la première ait été effectuée.

Les compétences de Maintenance permettent au personnage d'utiliser son pourcentage de compétence (augmenté, éventuellement de son Bonus Réparation) pour entretenir et modifier les armes correspondantes, pour effectuer des grosses réparations sur ces armes et pour repérer les modifications interdites ou dangereuses qui ont été faites sur ces armes.

Elles donnent aussi une chance équivalente à leur pourcentage de piéger une arme de manière à ce qu'elle ne fonctionne pas correctement dans les conditions spécifiées par le personnage. Elles permettent de repérer, après examen attentif, les pièges qui affectent une arme. Le pourcentage de chances de repérer le piège est égal au pourcentage dans la

compétence de Maintenance.

Les compétences de Maintenance d'Armes donnent une chance, en pourcentage, égale au pourcentage de compétence augmenté du Bonus Réparation, d'effectuer des grosses réparations (batteries endommagées, composants électroniques ou mécaniques endommagés, etc.).

Ces compétences peuvent permettre au personnages des joueurs d'éviter de se voir infliger des points de trahison ou de lourdes amendes pour avoir endommagé le matériel de l'Ordinateur. En outre, à moins qu'un personnage ne s'occupe lui-même de la maintenance de ses armes, il risque de voir celles-ci sabotées par un traître imaginaire.

12.1.4 Les Services Spéciaux

Un personnage qui possède des compétences en Services Spéciaux a reçu une formation de base dans toutes les sous-compétences qui sont inscrites sous le titre « Services Spéciaux ». Ce n'est qu'ensuite qu'il s'est spécialisé dans une ou deux compétences particulières en Services Spéciaux.

Armes chimiques : cette compétence donne au personnage qui la possède la possibilité d'utiliser diverses munitions spéciales pour les lance-projectiles, les fusicones et les armes à air d'effet sans courir de gros risques de mésaventure. Le personnage a une chance de toucher avec de telles armes utilisant des munitions chimiques qui est égale à son pourcentage de compétence augmenté de son Bonus Armes de Tir.

Démolition : cette compétence donne au personnage qui la possède une chance égale à son pourcentage dans la compétence d'apprécier la taille nécessaire d'une charge d'explosif afin d'obtenir les effets désirés. Une mauvaise appréciation de la taille de la charge nécessaire aura pour résultat de provoquer de trop gros dommages ou des dommages insuffisants.

Adaptez les résultats en fonction de l'importance dramatique que vous voulez donner aux événements.

Cette compétence donne aussi le même pourcentage de chances de désamorcer un engin explosif. Si la compétence est utilisée avec succès, l'engin est désamorcé. Sinon, l'explosion est déclenchée. Dans ce cas, il faut faire immédiatement un second jet de compétence. S'il est réussi, cela veut dire que le processus de mise à feu a été interrompu à temps. S'il est raté, l'engin explose.

Médecine : grâce à cette compétence, un personnage peut s'aider lui-même (ou une autre personne) à recouvrir d'une blessure ou d'une incapacité (voir la section 13.8, « la guérison », pour de plus amples détails).

Surveillance : un personnage possédant cette compétence a un pourcentage de base de réussir à cacher des micros, des caméras et d'autres récepteurs sensoriels qu'on utilise habituellement pour surveiller les activités des citoyens et des traîtres. Il a les mêmes chances de repérer et de neutraliser les équipements de surveillance qui auraient été placés par les autres.

Sécurité : un personnage qui possède cette compétence peut installer des systèmes de fermeture et des systèmes d'alarme susceptibles d'empêcher l'accès sans autorisation à des citoyens incompetents ou des traîtres. Les verrous de sécurité et les systèmes d'alarme ainsi installés ont un niveau de sécurité qui est équivalent au pourcentage de compétence de celui qui les a installés. Ce pourcentage est appelé « niveau de sécurité » (par exemple, un personnage qui possède la compétence à 35% peut installer des systèmes d'alarme d'un niveau de sécurité de 35%).

Les chances qu'a un personnage d'ouvrir une fermeture de sécurité ou de neutraliser un système d'alarme sont égales à son pourcentage en compétence. Sécurité diminué du niveau de sécurité de la fermeture ou du système d'alarme. Il est possible de tenter autant de fois qu'on le veut de crocheter une fermeture de sécurité, mais chaque tentative doit être séparée de 5 rounds de la précédente. Par contre, l'échec de neutralisation d'un système d'alarme déclenche automatiquement cette alarme.

Grenades : un personnage qui possède cette compétence a une chance égale à son pourcentage dans cette compétence, augmentée de son Bonus Armes de Tir, d'utiliser convenablement divers types de grenades et d'atteindre sa cible en lançant une grenade. Si le score obtenu en lançant les dés excède de 50 ou plus la compétence modifiée, cela veut dire que la grenade n'a pas été correctement utilisée (elle n'a pas été dégoupillée convenablement ou dégoupillée accidentellement, c'est la mauvaise partie de la grenade qui a été lancée, etc.) et que le personnage risque d'être la victime de sa propre grenade. Adaptez le résultat aux circonstances. Par exemple, David-U-URK-1 n'a qu'une chance de 20% d'utiliser correctement une grenade. S'il obtient un score de 89, soit plus de 50% de plus que sa compétence, la grenade tombe à ses pieds alors qu'il se débat avec la goupille. Whoosh! Baoum! David-R-URK-1 se retrouve confortablement couché à terre.

12.2 LE DEVELOPPEMENT PERSONNEL

12.2.1 Les compétences de communication

Les pourcentages de ces compétences sont tous augmentés par le Bonus Crédibilité du personnage. Les compétences de Communication ne peuvent être employées que sur les PNJ. Pour influencer les décisions et les activités des autres personnages-joueurs, un personnage doit leur parler effectivement. La seule compétence de Communication qui puisse être utilisée sur les robots ou les ordinateurs est la compétence en Logique Spécieuse. Toutes les autres compétences de Communication ne peuvent être utilisées que sur des humains.

Intimidation : cette technique utilise des menaces explicites ou implicites pour plier la volonté de la victime à celle de l'intimideur. Elle est généralement

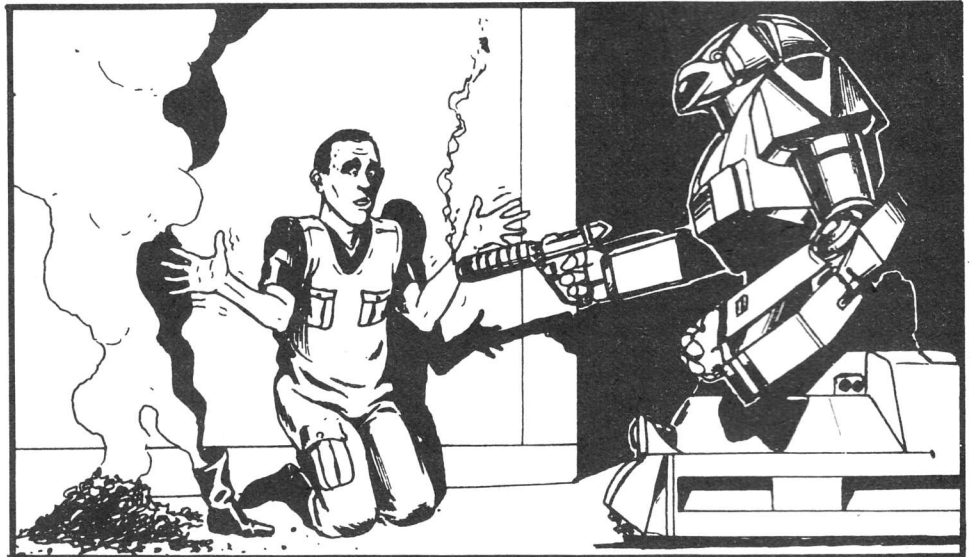
utilisée sur des personnages d'une accréditation inférieure ou sur des personnages en fâcheuse posture (comme l'est un citoyen pris en flagrant délit de trahison ou sur l'estomac duquel est pointé un pistolet à plasma).

Le pourcentage de la compétence (augmenté du Bonus Crédibilité) est le pourcentage de chances du personnage d'intimider un PNJ pour l'amener à faire quelque chose. Le personnage doit clairement dire ce qu'il attend du PNJ (par exemple, donne-moi le nom de ton supérieur dans ta Société Secrète...), donner la liste des menaces explicites qu'il emploie pour convaincre la victime (... sinon je dénoncerai ton comportement séditieux à l'Ordinateur) et donner la liste des divers facteurs dont il veut se servir pour influencer le jugement de la victime (Excuse-moi, cette corde est peut-être un peu trop serrée autour de

obligé de continuer à fayoter lamentablement même si sa tentative a échoué. Sinon, il risque de compromettre ses futures chances de réussite avec le même supérieur). Tant qu'on réussit des tentatives de fayotage, on peut en recommencer d'autres autant qu'on le veut.

Duperie : cette technique est utilisée pour convaincre quelqu'un de faire quelque chose qui n'est pas exactement dans son intérêt. Si la tentative de duperie est réussie, la victime fera ce qui lui a été demandé avec la ferme conviction qu'elle agit au mieux de ses intérêts. Si la tentative échoue, la victime se rendra compte qu'on a essayé de la manipuler et elle refusera de faire ce qu'on lui a demandé.

La réussite d'une duperie repose sur l'acceptation par la victime d'une argumentation fallacieuse et de fausses informations ainsi que sur sa conviction



Demander grâce à un guerbot nécessite la possession d'une compétence en Logique Spécieuse.

ton cou?). Le Maître de Jeu devrait ajuster les chances de réussite de l'intimidation en fonction des circonstances — la victime est plus ou moins crédule, les menaces sont plus ou moins plausibles, la victime a plus ou moins à gagner à se laisser influencer. Une démonstration ostentatoire de prospérité et de puissance par l'intimideur peut singulièrement augmenter ses chances de parvenir à ses fins.

Si une intimidation échoue, il n'est, normalement, pas possible d'en retenter une sur la même victime. Cependant, si les circonstances sont substantiellement modifiées (les menaces peuvent être plus convaincantes, les exigences plus raisonnables, les bénéfices que peut tirer la victime de la situation peuvent devenir plus intéressants), le Maître de Jeu peut permettre une seconde tentative d'intimidation.

Fayotage : cette technique s'appuie sur une démonstration éhontée de loyauté, de dévouement et de sens du sacrifice personnel pour essayer d'arracher des faveurs à ceux qui ont un meilleur niveau ou une plus grande puissance. Cette compétence peut aussi être utilisée pour supplier quelqu'un afin de ne pas être exécuté ou trahi.

Un personnage a une chance égale à son pourcentage dans cette compétence augmenté de son Bonus Crédibilité de convaincre quelqu'un de lui accorder une faveur ou de lui épargner un horrible sort. Le joueur doit donner la liste des promesses de services et de dévouement qu'il fait. Il doit aussi préciser quel bénéfice exact il espère tirer de son abject fayotage. Le Maître de Jeu peut modifier les chances de succès en tenant compte de la valeur et de l'apparente sincérité des supplications du personnage. Si la faveur demandée n'est pas très grande et les services proposés par le fayot sont substantiels, la personne dont les bottes sont léchées peut être plus positivement disposée.

Si une tentative de fayotage a échoué, il n'est pas possible d'en refaire une le même jour sur la même personne (mais il est fort possible qu'un fayot soit

qu'elle peut faire confiance au personnage qui lui parle. C'est cela qui distingue la duperie du Baratin. Avec la duperie, la victime est au moins temporairement sûre que le « dupeur » est son ami et que les choses qu'il demande de faire servent ses propres intérêts au mieux. Cette impression dure jusqu'à ce qu'il se passe quelque chose susceptible de remettre en question l'honnêteté et la crédibilité du « dupeur ». Avec la compétence en Baratin, la victime n'est pas convaincue, mais elle est suffisamment confuse ou dans l'incertitude pour laisser le baratineur partir avec quelque chose. La victime du baratineur ne lui fait pas confiance et, dès que le baratineur est parti, elle commence à soupçonner qu'elle a été dupée.

Un personnage a une chance de duper un PNJ égale à son pourcentage dans la compétence augmenté de son Bonus Crédibilité. Le joueur doit préciser ce qu'il attend exactement que sa victime fasse et doit donner les raisons émotives et rationnelles qui sont de nature à pousser la victime à faire ce qui lui est demandé. Le maître de jeu peut modifier les chances de succès dans les circonstances suivantes :

1. Si la victime a de bonnes raisons de ne pas croire ce que lui dit le « dupeur ».
2. Si les affirmations du personnage-joueur ne sont pas visiblement fausses.
3. Si les bénéfices que peut tirer la victime de son obéissance sont apparemment importants. Le Maître de Jeu peut appliquer des modificateurs négatifs aux chances de succès si ce qui est demandé à la victime n'est visiblement pas dans son intérêt.

Les tentatives de duperie prennent généralement plus de temps que toutes les autres formes de persuasion et le déroulement d'une tentative doit être découpé en une série de séquences correspondant aux décisions qu'est sensée prendre la victime. Pour chaque décision, un nouveau jet de dés doit être effectué.

Par exemple, supposons qu'un Clarificateur rencontre, à l'Extérieur, un homme qui sait où sont cachées d'anciennes bandes magnétiques. Le Clarifica-

teur désire persuader cet homme de: 1. Poser son arme, 2. Coopérer avec lui, 3. Guider le groupe de Clarificateurs vers la cache où se trouvent les bandes magnétiques.

L'homme doit prendre trois décisions principales pour que le Clarificateur parvienne à ses fins. Le joueur doit dire au Maître de Jeu quels arguments son personnage utilise pour persuader l'homme de prendre chacune des décisions. Le Maître de Jeu peut modifier les chances de réussite si les arguments sont particulièrement convaincants ou idiots. Si le premier jet est réussi, l'homme pose son arme. Si le second jet est réussi, il coopère effectivement avec le Clarificateur. Si le troisième jet est réussi, il guidera le groupe vers les bandes magnétiques. Si l'un quelconque des jets n'est pas réussi, l'homme aura immédiatement des soupçons et refusera de faire ce qu'on lui demande. Il peut même aller jusqu'à attaquer le Clarificateur qui essaie de le duper.

En résumé, un jet de compétence doit être fait pour chaque décision que doit prendre la victime. Un jet raté indique que la victime devient soupçonneuse.

Utilisez les principes ci-dessous pour vous guider dans votre décision de modifier le pourcentage de base.

× 2 si la victime a de bonnes raisons de faire confiance au personnage qui utilise la compétence en Duperie.

× 1/2 si la victime a de bonnes raisons de se méfier du personnage qui utilise la compétence en Duperie.

Baratin : cette technique consiste à rendre la victime suffisamment perplexe pour qu'elle ne s'oppose plus au passage du baratin. Ses effets sont de très courte durée — moins d'une minute — et la victime ne peut pas être persuadée de faire plus qu'hésiter à interférer dans ce que fait le baratin. La victime n'hésite pas en raison de la confiance qu'elle fait au baratin, ni parce qu'elle est convaincue par la justesse de ses arguments. Elle hésite simplement parce qu'elle est poussée à être indécise et incertaine par l'énorme pression verbale que représente l'assaut du baratin. Quelqu'un qui a été baratiné sortira rapidement de son indécision et s'en voudra de s'être ainsi laissé manipuler. Si le baratin n'agit pas rapidement et avec culot, les effets du baratin risquent de disparaître ce qui aura pour effet de le laisser face à face avec un adversaire soupçonneux et fâché.

Un personnage a une chance de baratiner une victime qui est égale à son pourcentage de compétence plus son Bonus Crédibilité. Le joueur doit préciser ce qu'il veut que son personnage fasse et comment il veut baratiner la victime pour que celle-ci ne s'oppose pas à ce qu'il le fasse. Le Maître de Jeu peut modifier le pourcentage de réussite si le baratin utilise de solides arguments ou une allure impressionnante et si les raisons pour lesquelles la victime pourrait s'interposer ne sont pas très importantes.

Utilisez les principes suivants pour vous guider dans votre décision de modifier le pourcentage de base (tous ces modificateurs sont cumulatifs) :

× 2 si la victime a des raisons de faire confiance au baratin.

× 1/2 si la victime a des raisons de se méfier du baratin.

× 1/2 si la victime a reçu des ordres stricts de ne pas autoriser l'action que le baratin veut entreprendre.

× 1/4 si la victime reconnaît le baratin comme une personne qui l'a déjà baratiné auparavant.

Eloquence : Cette compétence permet au personnage qui la possède d'user de la rhétorique et de la démagogie pour se rallier un groupe de personnes et pour l'amener à exécuter ses volontés. Elle comprend aussi des connaissances en psychologie des masses, c'est pourquoi elle ne peut pas être utilisée sur des groupes de trois personnes ou moins.

Un personnage a une chance de réussir à utiliser ses compétences oratoires sur un groupe qui est égale à son pourcentage dans la compétence augmenté de son Bonus Crédibilité. Le joueur doit préciser au Maître de Jeu ce que son personnage dit au groupe pour le subjuguier. Le Maître de Jeu peut appliquer des modificateurs au pourcentage de base en fonction de la plausibilité et de la puissance émotive du discours du joueur. Si, après modification, le jet de dés est réussi, le groupe se comportera comme le souhaite l'orateur. Les actions demandées au groupe devraient être exprimées dans une phrase particulière du genre: « Chargez! Sus à l'ennemi! » ou « Acquittez-moi! »

Utilisez les principes ci-dessous pour vous guider dans votre décision de modifier le pourcentage de base (tous ces modificateurs sont cumulatifs) :

× 2 si le groupe a des raisons de faire confiance à l'orateur.

× 1/2 si le groupe a des raisons de se méfier de l'orateur.

× 1/2 si le groupe ne connaît pas l'orateur personnellement.

× 1/2 si le groupe appartient à une culture différente de celle de l'orateur.

× 2 si le groupe partage de solides liens émotionnels ou sociaux avec l'orateur.

Logique Spécieuse : seule la logique peut être utilisée pour persuader les robots et les ordinateurs, puisqu'il est impossible de faire appel à leurs émotions. Si un personnage veut qu'un robot ou un ordinateur fasse quelque chose qui lui paraît illogique ou irraisonnable, ou s'il essaie de mentir à un robot ou un ordinateur, il doit justifier sa demande par le recours à la Logique Spécieuse. Le Maître de Jeu devrait remarquer qu'il est impossible de mentir en étant parfaitement logique. Bien qu'une suite de raisonnements puisse être tout à fait logique, si les prémisses sont incorrectes, la conclusion peut être incorrecte. La Logique Spécieuse est donc une compétence qui permet de construire une argumentation à partir de prémisses incorrectes ou incomplètes en vue de persuader un robot ou un ordinateur.

Pour réussir à utiliser la Logique Spécieuse sur un robot ou un ordinateur, un personnage a une chance égale à son pourcentage dans la compétence, augmenté de son Bonus Crédibilité. Le joueur doit dire au Maître de Jeu quels arguments il propose au robot ou à l'ordinateur et le Maître de Jeu peut modifier le pourcentage de réussite en fonction du degré de logique, de rationalité et de persuasion des arguments proposés. Si le jet de dés est réussi, le robot ou l'ordinateur accèdera à la demande du personnage.

Utilisez les principes suivants pour vous guider dans votre décision de modifier le pourcentage de base :

× 1/2 si la Logique Spécieuse est utilisée sur l'Ordinateur et si le joueur a 5 à 9 points de trahison de plus que de points de confiance.

× 0 (c'est-à-dire aucune chance) si la Logique Spécieuse est utilisée sur l'Ordinateur et que le joueur a 10 points, ou plus, de trahison de plus que de points de confiance.

+ 5% si le personnage est d'accréditation ORANGE.

+ 10% s'il est d'accréditation JAUNE.

+ 15% s'il est d'accréditation VERTE.

+ 20% s'il est d'accréditation BLEUE.

+ 25% s'il est d'accréditation INDIGO.

+ 30% s'il est d'accréditation VIOLETTE.

+ 35% s'il est d'accréditation ULTRAVIOLETTE.

12.2.2 Les compétences de Commandement

Interrogatoire : cette compétence est utilisée pour soutirer des informations à des prisonniers peu coopératifs qui ont déjà résisté à une application de la compétence d'Intimidation. En introduisant l'utilisation de la torture, l'Interrogatoire complète la technique de l'intimidation (mais, bien entendu, ceux qui sont pressés de passer à la torture peuvent être par-

donnés de sauter la phase d'Intimidation).

Un personnage a une chance de réussir un interrogatoire égale à son pourcentage dans cette compétence, augmenté de son Bonus Crédibilité. Au cours de l'interrogatoire, la victime prend une blessure. Le Maître de Jeu doit faire un jet de compétence pour le compte de l'interrogateur. Si le score obtenu est supérieur au pourcentage de compétence de celui-ci, la victime sombre immédiatement dans l'inconscience. Elle ne reprendra ses esprits qu'1D100 minutes plus tard et l'interrogatoire pourra alors être poursuivi. Une deuxième application de la compétence en Interrogatoire infligera une seconde blessure à la victime. Cela aura pour effet de l'incapaciter et même de la faire mourir si elle ne fait pas l'objet de soins médicaux (si elle est convenablement soignée et si on laisse le temps à ses blessures de guérir, l'Interrogatoire peut durer indéfiniment).

Si le jet de compétence est réussi (score égal ou inférieur au pourcentage de compétence de l'interrogateur), la victime doit effectuer un jet d'Endurance avec 3D10. Si ce jet d'Endurance est réussi, elle peut faire l'une des trois choses suivantes: 1. Refuser de parler, 2. Dire la vérité à son interrogateur, 3. Mentir à son interrogateur. Si elle ment, on utilise sa compétence en Duperie pour savoir si l'interrogateur la croit.

Si la victime rate son jet d'Endurance, elle doit dire à son interrogateur tout ce qu'elle croit qu'il veut entendre d'elle. Son seul but, dans un tel cas, est d'empêcher l'interrogateur de continuer à la torturer. C'est pourquoi elle dira tout ce qui est susceptible de satisfaire celui-ci. Si dire la vérité est probablement le meilleur moyen d'arrêter la torture, elle dira la vérité. Si c'est confesser un crime, ou faire quoique ce soit d'autre qui semble devoir être le plus efficace, elle le fera sans se soucier de savoir si elle ment en le faisant.

Falsification : cette compétence donne au personnage qui la possède une chance égale à son pourcentage dans la compétence, augmenté de son Bonus Crédibilité, de falsifier des documents, des pièces d'identité et/ou de la monnaie. Chaque fois qu'un personnage utilise un document falsifié, il doit effectuer un jet de compétence pour savoir si la falsification est détectée.

Utilisez les principes généraux suivants pour vous guider dans votre décision de modifier le pourcentage de base (tous ces modificateurs sont cumulatifs) :

× 2 si le document ne fait l'objet que d'un examen superficiel.

× 1/2 si le document est soigneusement examiné.

× 1/4 si le document est soumis à une vérification par ordinateur.

× 2 si le document est facilement falsifiable (par exemple, un listing d'ordinateur).

× 1/2 si le document est difficile à falsifier (par exemple, une photo d'identité).

× 1/4 si le document est extrêmement difficile à falsifier (par exemple, de la monnaie).

En ayant accès à l'équipement approprié, la compétence de Falsification peut être utilisée pour falsifier des enregistrements informatiques et des « documents » magnétiques (ce qui est impossible sans équipement spécial). Par exemple, la plupart des portes qui sont verrouillées dans le Complexe ne s'ouvrent pas avec une clef ordinaire, mais à l'aide d'une carte comportant une bande magnétique contenant le code de la serrure. Avec un équipement approprié, un bon faussaire peut faire un duplicata d'une telle carte.

Corruption : grâce à cette compétence, un personnage peut persuader quelqu'un de l'assister activement à accomplir une activité illégale ou interdite, ou de le laisser faire sans rien dire. La personne ainsi corrompue doit recevoir quelque chose de valeur (généralement de l'argent ou un objet de valeur) en échange de son assistance active ou passive.

Un personnage a une chance égale à son pourcentage de compétence, augmenté de son Bonus Crédibilité, de corrompre quelqu'un. Le joueur doit décrire

ce qu'il propose en « pot de vin » et la façon ou le « style » qu'il emploie pour le présenter. Le Maître de Jeu doit modifier le pourcentage de base en fonction de la finesse et de la valeur persuasive de cette présentation, ainsi que de la valeur de l'objet offert aux yeux de celui qu'il tente de corrompre. Si le jet de compétence est réussi, le « pot de vin » est accepté et la personne corrompue coopérera avec le corrupteur.

Utilisez les principes généraux suivants pour vous guider dans votre décision de modifier le pourcentage de base (tous ces modificateurs sont cumulatifs) :

- × 2 si la personne qu'on tente de soudoyer est activement à la recherche d'un pot de vin.
- × 1/2 si la personne qu'on tente de soudoyer est notoirement incorruptible.
- × 2 si l'action demandée par le corrupteur a peu de chances d'être détectée par les autorités.
- × 1/2 si l'action demandée par le corrupteur risque d'être facilement repérée par les autorités.
- × 1/2 si la personne qu'on tente de soudoyer soupçonne le corrupteur d'être membre de la Sécurité Interne ou d'une Société Secrète rivale.

La compétence en Corruption ne peut être utilisée que sur des PNJ. Si la tentative échoue, ni le personnage lui-même, ni les membres de son groupe, ne peuvent en refaire une contre le même PNJ pour obtenir la même chose. Lorsque la tentative échoue, le Maître de Jeu doit immédiatement refaire un jet de compétence pour le compte du corrupteur. Si ce jet est supérieur au pourcentage de compétence de celui-ci, la personne qui a résisté aux efforts de corruption dénonce la tentative aux autorités.

Même si une tentative réussit, la personne corrompue peut, raisonnablement, refuser de faire ce qu'elle a promis de faire. C'est pourquoi le Maître de Jeu doit aussi faire un second jet de compétence pour le compte du corrupteur lorsqu'il estime que la personne corrompue risque de ne pas tenir ses engagements. Si ce jet est raté, la personne soudoyée se contentera d'empocher le pot de vin sans rendre le service convenu.

Motivation : cette compétence permet au personnage qui la possède d'estimer les besoins et les désirs d'un PNJ de façon à déterminer les récompenses qu'il faut lui offrir pour réussir à le persuader de faire quelque chose. L'utilisation de cette compétence suppose que le PNJ ait une attitude amicale ou neutre et que le « motivateur » dispose d'assez de temps pour étudier sa personnalité en l'observant et en parlant avec lui.

Les chances qu'a un personnage d'estimer correctement les motivations d'un PNJ sont égales à son pourcentage de compétence. Si le jet de compétence est réussi, toute tentative d'intimidation, de Fayotage, de Duperie ou de Corruption bénéficiera d'un bonus de 3D10% de chances. Si le jet est raté, cela n'aura aucun effet positif ou négatif sur l'utilisation des compétences pré-citées.

Psychoscopie : grâce à cette compétence, un personnage peut réussir à interpréter correctement le langage gestuel et non-verbal d'un PNJ, obtenant ainsi des indices sur son état psycho-émotionnel. Il lui sera donc possible de dire si le PNJ ment ou pas, s'il a omis de parler de quelque chose d'important, s'il se sent coupable de quelque chose, s'il fait confiance au personnage, etc.

Un personnage a une chance égale à son pourcentage de compétence, augmenté de son Bonus Crédibilité, de recueillir des indices trahissant l'état psycho-émotionnel d'un PNJ. Avant de lancer les dés, le joueur peut spécifier ce qu'il recherche exactement ou simplement demander à avoir une idée générale de l'état d'esprit du PNJ. Si le jet de compétence est réussi, le Maître de Jeu donnera des indices sur ce que pense ou ressent le PNJ.

Si le joueur a demandé une information particulière (comme, par exemple, « est-ce qu'il ment ? » ou « Y a-t-il quelque chose qu'il veut absolument nous cacher ? ») et que le jet est réussi, le Maître de Jeu doit répondre à la question. Si le joueur n'a demandé qu'une impression d'ensemble et que le jet est réussi,

le Maître de Jeu doit décrire l'impression générale qui peut être ressentie sur l'état mental et émotionnel du PNJ (c'est surtout pratique lorsque vous vous retrouvez devant quelqu'un qui vous semble douteux, sans savoir exactement pourquoi). Si le jet est raté et ne dépasse pas de plus de 29 points le pourcentage de base, les indices obtenus seront ambigus ou neutres. Mais si le score obtenu dépasse le pourcentage de base de plus de 30 points, les indices recueillis seront carrément trompeurs, le Maître de Jeu devant alors inventer des informations complètement fausses pour égarer le joueur.

Par exemple, David-R-URK-1 a été prévenu que la mission qu'on lui a confiée est relativement « tranquille ». David décide d'utiliser sa compétence en Psychoscopie pour savoir si son supérieur n'est pas en train de lui mentir. Il n'a que 25% de chances de réussir. S'il obtient un score de 18 avec les dés, il apprend que son supérieur pense, en réalité, que la mission est extrêmement dangereuse. S'il obtient un score de 43, il ne sera pas certain que son supérieur lui ment. S'il obtient un score de 84, il apprend (et c'est totalement faux) que son supérieur est réellement convaincu que la mission est sans danger.

12.2.3 Les compétences de Perfectionnement Personnel

Endurance, Force, Agilité, Dextérité, Adaptabilité, Aplomb et Sens de la Mécanique : Un personnage qui choisit une de ces compétences de Perfectionnement Personnel augmente simplement l'attribut choisi d'un point (par exemple, en choisissant la « compétence » d'Endurance, le personnage augmente son Endurance d'un point). Le fait d'investir un point de compétence en « Développement Personnel » et un point de compétence en « Perfectionnement Personnel » n'a pas pour effet d'augmenter un attribut. Mais il est nécessaire de dépenser ces deux points avant de pouvoir en investir dans une augmentation d'attribut. Lorsqu'un personnage augmente un attribut en choisissant d'investir des points dans les compétences dont la liste est donnée sous « Perfectionnement Personnel », il doit noter cette augmentation parmi ses compétences sur la fiche de personnage et ce, bien que les augmentations d'attributs ne fonctionnent pas comme une compétence ordinaire. Aucun personnage ne peut augmenter un de ses attributs de plus de quatre points. Par conséquent, si, sur sa fiche de personnage, il a noté parmi ses compétences une compétence de « Perfectionnement Personnel » de 6 points, il ne peut plus investir de points de compétence dans cette compétence.

12.3 LES COMPÉTENCES D'ENVIRONNEMENT HOSTILE

12.3.1 Les compétences de Survie

Identification de Nourriture Sauvage : cette compétence permet au personnage qui la possède de reconnaître, dans la Nature, ce qui est naturellement comestible et nutritif. Elle peut être aussi utilisée pour savoir si des aliments sont avariés ou empoisonnés. Un jet de compétence réussi permet d'évaluer la valeur nutritionnelle d'un aliment naturel ainsi que les risques d'une réaction toxique. Un jet raté indique que le personnage n'est pas très sûr de savoir si l'aliment est simplement peu nourrissant ou carrément empoisonné. Un jet raté de 50 points ou plus indique que le personnage est sûr que l'aliment peut être mangé sans danger (que ce soit réellement le cas ou non).

Pour déterminer les effets d'un aliment dont le personnage n'est pas sûr, lancez 1D100 et consultez la table suivante :

- 01-40 l'aliment est correctement nourrissant.
- 41-60 l'aliment est nourrissant, mais légèrement empoisonné. Tous les attributs de ceux qui en mangent sont diminués de quatre points pour quatre heures (mais aucun attribut ne peut être réduit à zéro par cet aliment).
- 61-80 l'aliment n'a aucune valeur nutritive, bien qu'il ne soit pas non plus empoisonné. Tout se passe comme si le personnage n'en avait pas mangé du tout.
- 81-90 - L'aliment n'a aucune valeur nutritive mais est légèrement empoisonné. Le personnage souffre de douleurs d'estomac.
- 91-100 l'aliment n'a aucune valeur nutritive et est très vénéneux. Le personnage qui en a mangé souffre des mêmes effets que s'il était « neutralisé ».

Note : certains poisons ne peuvent pas être détectés sans analyse chimique. Un empoisonneur de haut niveau technique ne peut pas risquer d'être démasqué par l'utilisation de cette compétence.

Ingestion de Nourriture Sauvage : tout au long de sa vie, un habitant du Complexe Alpha ne se nourrit que d'aliments très élaborés, c'est-à-dire d'algues, de levures et de soja dont des dérivés agglomérés d'agents de texture et de rapidité sont concoctés dans d'immenses silos à nourriture. La simple idée d'avaler des aliments issus de la Nature sauvage est répugnante. Encore plus répugnante est l'idée de manger de la chair. Si un personnage tente de manger de la nourriture sauvage, son joueur doit immédiatement faire un jet de compétence en Ingestion de Nourriture Sauvage pour savoir si son personnage est vraiment capable de se forcer à l'avaler (la répugnance à manger de la nourriture sauvage est une des principales raisons pour lesquelles il est difficile de s'enfuir dans la Nature du Complexe Alpha). Si un personnage rate son jet de compétence, il n'essayera pas de manger une telle nourriture avant l'heure normale du prochain repas.

Appliquez les modificateurs suivants (qui ne sont pas cumulatifs entre eux) :

- × 1/2 a mangé récemment.
- × 2 n'a pas mangé depuis deux jours ou plus.
- × 5 est affamé.

Chasse, Pêche et Cueillette : cette compétence permet au personnage qui la possède de se procurer de la nourriture dans la Nature. Pour chaque heure passée par un personnage à chasser, pêcher ou faire de la cueillette, le joueur qui tient son rôle peut faire un jet de compétence. Si ce jet est réussi, cela veut dire que le personnage a trouvé de la nourriture apparemment comestible. Le Maître de Jeu lance alors 1D10 pour déterminer combien de rations alimentaires ont ainsi été trouvées.

Note : les portions alimentaires peuvent, en réalité, être non-comestibles ou empoisonnées. Pour s'assurer de leur valeur nutritive, il faut recourir à l'utilisation de la compétence en Identification de Nourriture Sauvage (voir cette compétence plus haut).

Piègeage : cette compétence permet au personnage qui la possède de concevoir des pièges pour capturer des animaux et des créatures intelligentes.

Un jet de compétence réussi permet au personnage de camoufler un piège suffisamment bien pour qu'une victime soit surprise et capturée. Un jet raté indique que le piège est visible et que la victime potentielle l'évitera. Si le piège est destiné à un animal sauvage, il sera efficace dans les 3D10 heures. S'il est destiné à une créature intelligente, le Maître de Jeu devra décider combien de temps il faut que le piègeur attende pour que le piège agisse ou si la victime passe dans les parages de ce piège ou non.

Cette compétence permet aussi au personnage de repérer les pièges installés par d'autres. Un jet réussi indiquera la présence d'un piège primitif ou de chasse. Un jet raté ne permettra pas de découvrir la présence du piège jusqu'à ce qu'il soit déclenché.

12.3.2 Les compétences de Guerre Primitive

Discrétion : en utilisant cette compétence, un personnage a une chance égale à son pourcentage de compétence de se cacher ou de se déplacer dans un environnement naturel sans être repéré. Un jet réussi indique que la présence du personnage ne sera pas intentionnellement révélée à un observateur, sauf si celui-ci réussit un jet de Discrétion après avoir an-

noncé qu'il cherche à repérer quelqu'un qui s'est caché ou qui s'approche discrètement. Un jet raté indique que le personnage sera repéré par tout observateur.

Un observateur peut utiliser sa compétence de Discrétion pour repérer des personnes qui se sont cachées ou qui approchent en se cachant. Si le jet de compétence est réussi, l'observateur repère ces personnes, indépendamment du fait que celles-ci aient, ou non, réussi leur jet de Discrétion. Si le jet est raté, l'observateur ne repérera pas les personnes qui se sont cachées ou qui s'approchent discrètement après avoir réussi leurs jets de Discrétion, mais il pourra détecter toute personne qui n'a pas réussi son jet de Discrétion.

Un personnage qui n'a pas été repéré parce qu'il a réussi un jet de Discrétion a droit à l'effet de surprise en combat.

Armes de Corps à Corps Primitives : cette compétence permet au personnage qui la possède d'utiliser avec compétence les armes suivantes (ou des armes similaires ou proches) : matraque, hache, lance et tomahawk. Elle permet aussi la fabrication de ces armes avec des matériaux naturels. Un jet de compétence réussi permet de fabriquer une arme fiable. Un jet raté indique que l'arme fabriquée ne pourra pas servir comme prévu (une matraque sera trop déséquilibrée, la tête d'une hache mal fixée sur le manche, etc.).

Armes de Tir Primitives : cette compétence permet au personnage qui la possède d'utiliser avec compétence les armes suivantes (ou des armes similaires ou proches) : javelot, tomahawk, arc, fronde, jet de pierre. Elle permet aussi la fabrication de ces armes à partir de matériaux naturels. Un jet de compétence réussi permet de fabriquer une arme fiable. Un jet raté indique que l'arme ne pourra pas être utilisée comme prévu (le tomahawk n'est pas correctement équilibré, l'arc est trop fragile, etc.).



Etude soignée d'une arme primitive.

12.3.3 Les compétences de Connaissance de l'Extérieur

Connaissance de la flore : les résidents des Complexes Alpha ne connaissent que les quelques rares variétés d'arbustes en plastiques et de fleurs décoratives qui agrémentent de leur présence les places et les parcs publics. Un citoyen prospère peut toutefois avoir sa propre serre, mais la variété de la vie végétale à l'Extérieur est au-delà des rêves les plus fous du citoyen moyen.

Cette compétence permet au personnage qui la possède d'avoir connaissance des plantes et des arbres qui poussent dans la nature. Elle lui permet aussi

de reconnaître les plantes nuisibles ou dangereuses (ronces, sumac vénéneux, etc.). Dans le Complexe Alpha, le marché noir des plantes provenant de l'Extérieur est florissant bien que le risque d'être découvert et accusé de trahison en fasse un commerce des plus dangereux.

Connaissance de la faune : il n'y a pas d'animaux dans le Complexe Alpha. Il n'y a pas de zoo. On ne peut obtenir de l'Ordinateur aucune information sur des créatures non-humaines. Par conséquent, toute forme de vie animale qui sera rencontrée à l'Extérieur par des Clarificateurs débutants leur semblera incroyablement bizarre et étrange. La notion d'animal domestique n'est rien de plus qu'un mythe dans le Complexe Alpha (bien que certains citoyens d'accréditation très élevée puissent avoir des animaux de compagnie). Mais les communautés qui vivent à l'Extérieur ont des chiens, des chats, des chevaux et d'autres créatures familières.

Cette compétence permet au personnage qui la possède de reconnaître les diverses variétés communes d'espèces animales (y compris les insectes, les poissons, etc.) qui vivent à l'Extérieur. Elle permet aussi de savoir si les animaux sont potentiellement dangereux et dans quelles circonstances ils peuvent l'être.

Connaissance des Terrains : océans, montagnes, rivières, terre, rochers sont des éléments complètement étrangers aux citoyens du Complexe Alpha. Cette compétence permet au personnage qui la possède de reconnaître les plus importantes caractéristiques physiques de l'Extérieur et d'adopter un comportement correct devant les dangers qu'elles peuvent présenter. Par exemple, un jet réussi peut indiquer que la technique appelée « nage » est utilisée pour traverser une rivière (mais, malheureusement, cette technique n'est pas connue des citoyens du Complexe Alpha).

Connaissance de la météorologie : il n'y a qu'une seule forme de temps à l'intérieur du Complexe Alpha : il fait chaud, sec et il n'y a pas de vent. Un citoyen risque d'être bien peu préparé à faire face à la variété de températures, de degrés hydrographiques et de vitesse des vents qu'il peut rencontrer à l'Extérieur. Un jet de compétence réussi indique que le personnage sait quelle est la réponse la mieux adaptée aux défis présentés par le temps et les climats de l'Extérieur. Par exemple, un jet réussi peut indiquer que l'étrange et douloureuse brûlure sur les bras et sur le visage des Clarificateurs est une maladie appelée « Coup de soleil », contre laquelle il existe un baume protecteur qui porte le nom de « lotion solaire », un baume qui était couramment possédé par les citoyens qui vivaient au temps de l'Histoire Enregistrée.

12.3.4. Les compétences de Voyage

Pistage : cette compétence permet au personnage qui la possède de suivre la piste d'une personne ou d'un animal dans la Nature. Un fois qu'un jet de pistage a été réussi, il est possible de faire un jet de Connaissance de la Faune pour reconnaître le type de créature qui a laissé les traces. Un jet de Pistage doit être réussi toutes les demi-heures. Si un jet est raté, une demi-heure de recherche doit être passée avant de pouvoir tenter un nouveau jet de Pistage.

Orientation : cette compétence permet au personnage qui la possède de se déplacer hors route, à pied ou avec un moyen de transport terrestre, avec l'aide d'une carte et d'une boussole (s'il voyage dans un véhicule amphibie ou aérien, c'est la compétence de Navigation qui doit être utilisée). Sans cette compétence, un Clarificateur se perdra sûrement s'il parcourt n'importe quelle distance dans la Nature.

Un personnage qui se déplace dans la Nature doit réussir un jet d'Orientation tous les 500 m, sinon il se perd (à moins qu'il suive une route ou un chemin bien marqué).

Si le jet est raté, le personnage réalisera, normalement, qu'il est perdu. Il peut alors consacrer une demi-heure à consulter sa carte et les repères visibles avant de pouvoir tenter un second jet d'Orientation.

Toutefois, si un personnage, en ratant son jet d'Orientation obtient un score de 90-00 avec le D100, il ne se rendra pas compte qu'il est perdu. Il continuera

donc au moins pendant 500 m dans la mauvaise direction avant de refaire un jet d'Orientation. Tant qu'il n'aura pas réussi un jet d'Orientation, il ne se rendra pas compte qu'il est sorti de son chemin.

Par exemple, David-R-URK-1 traverse une forêt. Ses chances de s'orienter correctement ne sont que de 5%, les plus faibles possibles. Son premier jet est un 34. Il est perdu, mais il le sait. Il peut passer une demi-heure à examiner le problème et tenter ensuite un second jet d'Orientation. Il obtient un 97. Il est perdu, mais il ne le sait pas. Il reprend sa progression, sûr d'aller dans la bonne direction. 500 mètres plus loin, il refait un jet d'Orientation. 04! Wouaouh! Quelle chance! Il réalise alors qu'il est allé dans la mauvaise direction et il sait où se trouve le bon chemin. Il se met en route dans la bonne direction et fait un quatrième jet après avoir parcouru 500 m. 84. Il s'est à nouveau perdu. Et ainsi de suite...

Utilisez les principes généraux suivants pour vous guider dans votre décision de modifier le pourcentage de base de cette compétence (tous les modificateurs sont cumulatifs) :

- × 2 si le personnage a une carte et a déjà fait le chemin avant.
- × 1/2 si le personnage a déjà fait le chemin auparavant (ou a reçu des directives verbales indiquant les distances et les repères), mais n'a pas de carte.
- × 1/4 si le personnage n'a reçu que de vagues directives verbales, ne possède ni carte, ni directives précises et n'a jamais fait le chemin avant.
- × 1/2 s'il fait nuit.

Navigation : cette compétence permet au personnage qui la possède de trouver son chemin lorsqu'il est à bord d'un véhicule aérien ou amphibie. Un jet de compétence doit être fait toutes les demi-heures. S'il est réussi, cela veut dire que le véhicule est dans le bon chemin. S'il est raté, cela veut dire que le véhicule est sorti de son chemin. Le Maître de Jeu appréciera, selon les circonstances, à quel point le véhicule s'est écarté de son chemin. Par exemple, un véhicule aérien peut s'éloigner énormément de son chemin s'il vole de nuit dans un orage, mais un bateau qui est resté en vue des côtes un jour de beau temps ne peut pas beaucoup s'éloigner de sa route.

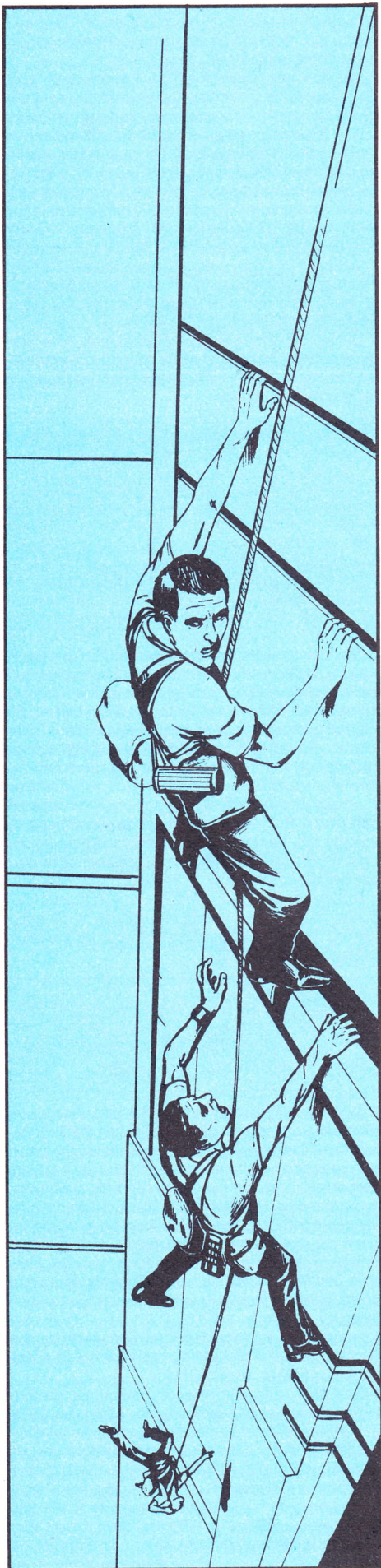
Utilisez les principes généraux suivants pour vous guider dans votre décision de modifier le pourcentage de base de cette compétence (tous les modificateurs sont cumulatifs) :

- × 1/2 s'il fait nuit.
- × 1/4 si hors de contact radio avec l'Ordinateur (et incapable de faire un relèvement précis).
- × 1/2 si le personnage doit s'en remettre à des directives verbales sans avoir de carte.

Camping : souvenez-vous que les personnages de **Paranoïa** n'ont que rarement ou jamais été à l'Extérieur et qu'ils sont parfaitement capables de choisir un très mauvais endroit pour camper. C'est ainsi qu'une lessive mise à sécher peut être emportée par un violent orage ou qu'un camp peut être installé en pleine vue d'une tribu d'indigènes hostiles. Un jet réussi indique que le personnage compétent a trouvé un endroit pour camper qui correspond à ses besoins. Mais ce jet doit être fait secrètement et il faut toujours dire aux joueurs que leurs personnages ont trouvé un bon endroit.

La moitié de la compétence en Connaissance des Terrains peut être ajoutée au pourcentage de Camping que possède un personnage.

Escalade : cette compétence permet au personnage qui la possède de grimper des pentes abruptes ou difficiles. Lorsqu'il grimpe, il faut faire un jet d'Escalade pour éviter des ennuis. Un ennui n'est pas nécessairement une chute. Cela peut tout aussi bien être une entorse à la cheville, la perte d'une pièce d'équipement ou le choix d'une voie si mauvaise qu'elle doit être abandonnée. La gravité de l'ennui doit être adapté à la raideur de la pente et à la difficulté du terrain. Par exemple, une chute de trente mètres d'une



paroi abrupte peut être très préjudiciable au personnage lui-même, mais un trébuchement sur une pente relativement douce mais rocailleuse peut n'avoir pour résultat qu'une cheville foulée ou l'endommagement d'une délicate pièce d'appareil électronique. Autre principe à appliquer : plus le jet d'Escalade est raté de beaucoup, plus dramatiques doivent être les conséquences des ennuis rencontrés.

Si plusieurs personnages grimpent ensemble, chacun d'eux est considéré comme possédant la même compétence que le meilleur « alpiniste » du groupe. Ceci parce qu'on peut partir du principe qu'un bon grimpeur peut guider des grimpeurs moins bons que lui en leur faisant éviter les pièges les plus importants. Si plusieurs personnages grimpent encordés les uns aux autres et que l'un d'eux dévisse, celui qui est derrière lui dans la cordée doit réussir un jet d'Escalade pour ne pas dévisser lui-même et parvenir à tenir bon tout en ramenant celui qui est tombé vers la paroi. Si des pitons ont été plantés et qu'un personnage dévisse, il doit faire un jet d'Escalade pour savoir si le piton cède ou non. En bref, si plusieurs personnages sont reliés par une corde et assurés par des pitons, il faut que tous les personnages et tous les pitons ratent leurs jets de compétence pour que l'ensemble de la cordée décroche.

Utilisez les principes généraux suivants pour vous guider dans votre décision de modifier le pourcentage de base de la compétence (tous les modificateurs sont cumulatifs) :

- × 3 pour des pentes relativement douces (moins de 45° d'inclinaison).
- × 2 pour des pentes plus inclinées (45° à 60°).
- × 1 pour des pentes encore plus inclinées (61° à 90°).
- × 1/2 pour des pentes à inclinaison négative (plus de 90°).
- × 1/2 si aucun équipement d'escalade n'est disponible (il est de toutes façons impossible de négocier des pentes négatives sans équipement approprié).
- × 1/2 si la roche est friable (les prises sont fragiles et les pitons ne peuvent pas tenir solidement).
- × 1/2 si la roche est particulièrement dure et lisse (pas de prises, ni d'endroits où enfoncez des pitons).

12.4 LES COMPÉTENCES EN SERVICES VÉHICULAIRES

Tout personnage qui possède la compétence en Services Véhiculaires peut conduire un véhicule en toute sécurité grâce à l'autopilote et à l'assistance de l'Ordinateur, mais uniquement dans des conditions normales.

12.4.1 Les compétences d'Utilisation et de Réparation

Tout personnage qui possède globalement ces compétences peut piloter ou conduire tout véhicule à l'aide des commandes manuelles dans des circonstances normales. Tout personnage qui possède des compétences d'Utilisation et Réparation pour un véhicule particulier (chenillettes, automobile, hovercraft, hélicoptère ou vautour) peut piloter ou conduire sans danger ce genre de véhicule au cours de combats.

Lorsque le véhicule est conduit avec les commandes manuelles ou dans des circonstances dangereuses, un jet de compétence doit être réussi pour éviter tout incident. Peuvent être considérées comme circonstances inhabituelles ou dangereuses les conditions suivantes (la liste n'est pas limitative) : mauvais temps (neige, pluie, grand vent, etc.), terrain accidenté, manœuvres tentées à grande vitesse, pilotage ou conduite sous un feu nourri, endommagement du véhicule par un tir ennemi, conduite du véhicule par des traîtres ou des robots non correctement programmés, panne affectant le véhicule lui-même ou certains de ses équipements, etc. La nature de l'in-

cident doit être adaptée aux circonstances. Par exemple, un véhicule aérien dont on a perdu le contrôle peut être stoppé brutalement en rencontrant une particularité géographique, mais une chenillette peut se retourner lorsqu'elle traverse un ravin particulièrement encaissé à une vitesse immédiate.

La compétence en Réparation peut être utilisée pour réparer une petite panne dans des circonstances urgentes. Par exemple, si l'autopilote tombe en panne au cours d'un piqué pendant un combat, un jet de Réparation réussi peut permettre de le remettre en route.

Cette compétence peut aussi être utilisée pour réparer les dommages provoqués par un accident ou un incendie.

Utilisez les principes généraux suivants pour vous guider dans votre décision de modifier le pourcentage de base de la compétence :

- × 2 si la réparation se fait avec l'outillage approprié et que des pièces de rechange sont disponibles.
- × 1/2 si la réparation se fait dans la Nature et qu'aucune pièce de rechange n'est disponible.

Le Bonus Réparation d'un personnage est toujours ajouté directement à son pourcentage de compétence en Réparation.

La durée des réparations dépend de la compétence du personnage, des conditions dans lesquelles il travaille, de la gravité de la panne et de la complexité de l'appareil qui doit être réparé. Décidez secrètement de la durée que vont prendre les réparations. Si le personnage qui répare vous demande à combien il peut estimer le temps nécessaire pour mener à bien une réparation, faites-lui faire un jet de Réparation et tenez compte du score obtenu pour apprécier la précision de ses estimations.

12.4.2 Les compétences en Armes de Véhicules

Tout d'abord, ces compétences représentent les chances qu'a un personnage de toucher une cible lorsqu'il se sert d'une arme montée sur un véhicule. Ensuite, elles représentent les chances qu'il a de procéder à la réparation de petites pannes ou de petits incidents de fonctionnement qui affectent ces armes. La réparation des grosses pannes (dommages subis au cours d'un accident, d'un combat ou à la suite d'un mauvais entretien) nécessite l'utilisation de compétences en Entretien de Véhicules.

Un personnage a une chance égale à son pourcentage de compétence, augmenté de son Bonus Armes de Tir, de toucher une cible à l'aide d'une arme montée sur un véhicule.

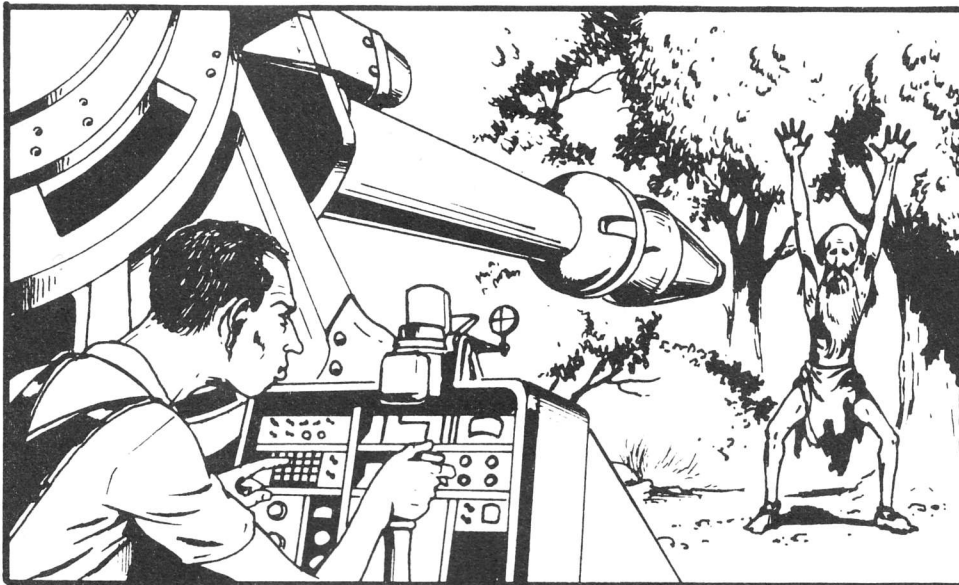
Il a aussi une chance égale à son pourcentage de base dans la compétence, augmenté de son Bonus Réparation, de réparer une petite panne qui affecte une arme montée sur un véhicule.

12.4.3 Les compétences en Maintenance des Véhicules

Les personnages qui possèdent une compétence d'Entretien spécifique à un type de véhicule peuvent faire un nombre illimité de tentatives pour réparer des petites pannes sur des véhicules ou des armes montées sur véhicule. Le Maître de Jeu doit déterminer l'intervalle de temps qui doit séparer deux tentatives successives en fonction des circonstances, mais en aucun cas il ne devrait permettre qu'une seconde tentative intervienne moins d'un round après la première.

Les compétences d'Entretien des Véhicules permettent au personnage qui les possède de procéder à de grosses réparations, de repérer les pannes qui peuvent survenir du fait d'un mauvais entretien ou d'un bricolage inapproprié et de découvrir les modifications interdites ou dangereuses qui ont été apportées à la conception standard des armes montées sur véhicule. Ses chances de réussite sont égales à son pourcentage de compétence, augmentées de son Bonus Réparation.

Ces compétences donnent aussi une chance égale



Une conduite sans sportivité.

au pourcentage de base de piéger un véhicule ou une arme de véhicule de telle façon à ce qu'il ou elle fonctionne mal, de la manière et dans les circonstances précisées par le personnage. Elles lui donnent aussi les mêmes chances de repérer ce genre de pièges s'il prend le temps d'examiner soigneusement un véhicule ou une arme de véhicule.

Vérifier s'il y a des pièges est toujours une bonne idée. Un certain nombre de Sociétés Secrètes se consacrent à provoquer des ennuis avec le matériel et cela peut aller de la simple et bonne farce à l'organisation de véritables massacres. Prendre cette joyeuse incertitude du bon côté n'empêche pas d'adopter les précautions nécessaires pour éviter d'en être soi-même la victime.

12.5 LES COMPETENCES EN SERVICES TECHNIQUES

12.5.1 Les compétences en Robotique

Utilisation de Robot : cette compétence permet au personnage qui la possède de donner à des robots des directives spéciales et appropriées pour qu'il puisse atteindre un objectif déterminé. Des phrases mal tournées ou des instructions mal exprimées auront pour résultat d'obtenir du robot un comportement inapproprié et souvent outrageusement inadapté.

La qualité des robots dans le Complexe Alpha est limitée par la rareté des cerveaux électroniques et l'état de détérioration dans lequel se trouvent ceux qui restent encore disponibles. La conception des robots n'a pas évolué depuis 200 ans. Leur entretien participe plus du rituel que de l'application de véritables compétences techniques. C'est pour ces raisons que l'état physique des robots laisse tant à désirer que c'en est décourageant.

De plus, puisque la programmation est une activité limitée aux plus hauts niveaux d'accréditation et parce que l'accès aux programmes des ordinateurs et des robots est sévèrement limité par l'Ordinateur, la programmation de la plupart des robots n'a pas été mise à jour depuis des siècles. Beaucoup de robots continuent de fonctionner sur les programmes de leurs concepteurs initiaux, des programmes conçus pour une société très différente de celle du Complexe Alpha dominée par l'Ordinateur.

La compétence en Utilisation de Robot donne au personnage qui la possède une chance égale à son pourcentage de compétence de construire correctement les phrases par lesquelles il donne des ordres à un robot, de façon à obtenir de lui ce qu'il veut. Elle permet aussi au personnage de découvrir les défauts majeurs dans la partie mécanique ou la programmation d'un robot, défauts qui pourraient amener le robot à se conduire d'une manière imprévisible ou inappropriée.

Le joueur devrait d'abord poser au robot une série de questions destinées à faire apparaître tout défaut dans ses circuits ou dans sa programmation. Le Maître de Jeu effectuera alors un jet de compétence pour savoir si ces questions mettront à jour des zones de difficultés potentielles. A titre d'exemple, voici une série typique de questions :

— Docbot XRT-4-331, quel est ta fonction principale ?

: Soigner les blessés et guérir les malades.

— Quelles fonctions as-tu accomplies le plus récemment ?

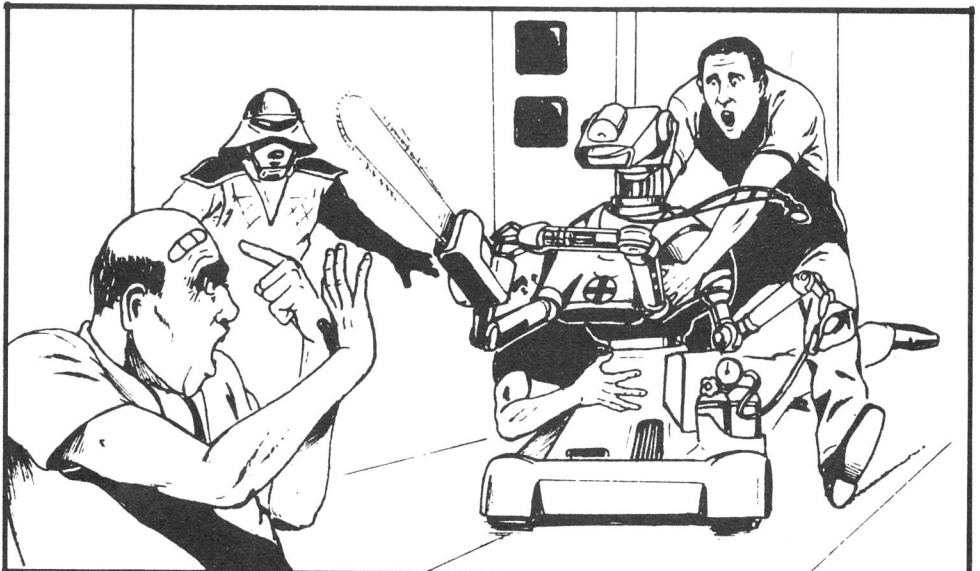
: L'inventaire de pièces détachées d'armes (ce genre de chose est courant lorsqu'un robot approprié à un travail n'est pas disponible, on engage temporairement un autre robot).

— Quelles opérations médicales as-tu effectuées le plus récemment ?

: La greffe d'une crosse de fusil au membre détérioré d'un Clarificateur. (Cette réponse révèle une zone de difficultés lorsqu'on voudra diriger le robot. Tous les ordres qu'on va lui donner devront être très explicites pour qu'il ne confonde pas la médecine humaine avec l'entretien des armes).

Après que l'utilisateur de la compétence ait contrôlé le robot pour voir les problèmes les plus évidents qu'il va poser, il doit annoncer avec précision ce

Des Clarificateurs éveillés découvrent un défaut potentiel dans la programmation d'un docbot.



qu'il veut que le robot fasse et la manière dont il s'y prend pour parvenir à le lui faire faire. Le Maître de Jeu fait alors un jet de dés secret pour voir comment le robot comprend les instructions. Si ce jet de compétence est raté, le robot risque de se conduire d'une façon inappropriée, ou même dangereuse. L'origine de ce problème peut venir du personnage lui-même, parce qu'il a incorrectement formulé ses instructions ou n'a pas été assez précis, mais elle peut venir du robot (un défaut dans sa programmation que les questions préalables n'ont pas fait apparaître). Quel que soit le cas, le Maître de Jeu doit improviser le comportement du robot en tenant compte des précautions prises par le personnage pour le contrôler et du niveau de détail et de précision des instructions qu'il lui a données.

Si, par exemple, le personnage a soigneusement questionné le docbot et découvert ses plus dangereux défauts et qu'il a, par conséquent, formulé ses instructions avec précision pour que le robot soigne sa blessure, le comportement de celui-ci ne devrait être que légèrement inapproprié (en suturant la blessure avec un joli et élégant point appris au cours d'un stage dans un laboratoire électronique).

Par contre, si le personnage n'a pas eu le temps d'interroger suffisamment le robot et si les instructions qu'il lui donne sont hâtivement composées et formulées sans précaution, les résultats peuvent être dramatiques et même fatals. Supposons, par exemple, qu'un personnage donne l'ordre au robot qui pilote un hélicoptère d'aller à tel ou tel endroit. Le robot obéit au mieux de ses capacités. Cependant comme son cerveau a été utilisé récemment pour faire fonctionner un robot d'entretien ménager (de telles choses peuvent arriver lorsqu'on est à court de cerveaux) et comme il n'est de toute façon pas programmé pour piloter des hélicoptères, il risque de faire des décollages et des atterrissages des moments peu compatibles avec la continuité de la santé de ses occupants.

Maintenance de Robots : cette compétence permet au personnage qui la possède de procéder à de petites réparations sur des robots. Personne ne sait comment faire de grosses réparations sur des robots. Les pièces détachées manquent, les manuels de maintenance ne sont accessibles qu'aux plus hauts niveaux de la hiérarchie et seuls l'Ordinateur et les semi-mythiques Grands Programmeurs ont accès à la compétence en Programmation de Robots.

Un personnage a une chance égale à son pourcentage de compétence, augmenté de son Bonus Réparation, de réussir une réparation mécanique sur un robot. Il n'a droit qu'à une seule tentative. Si elle échoue, c'est qu'il ne réussira jamais à réparer le robot, quel que soit le nombre de fois qu'il essaie de le faire.

Il n'a qu'une chance égale à son pourcentage de compétence de diagnostiquer et de traiter la « folie

des robots». Cette forme de folie qui affecte les robots a deux origines principales : 1. des instructions irrationnelles ou impossibles, 2. des erreurs de programmation ou d'information. Dans les deux cas, la compétence en Maintenance de Robots permet à un personnage d'interroger le robot et de déterminer la source de son comportement insensé. Un jet de compétence réussi donnera au personnage des indications sur la façon de guérir la folie ou de se comporter avec elle. Un jet de compétence raté ne donnera aucune information ou donnera des informations fausses et trompeuses en fonction des circonstances et de ce que décide le Maître de Jeu. Par exemple, un jet raté peut vouloir dire que le personnage ne peut pas découvrir qu'un traître a secrètement programmé le robot pour qu'il tue tout Clarificateur non accompagné, ou il peut signifier que le refus d'un guerbot (robot de guerre) d'attaquer l'ennemi selon les ordres qu'on lui donne n'est pas un problème de défaillance électronique, comme cela a été faussement diagnostiqué, mais qu'en réalité la programmation de son cerveau a été altérée par une Société Secrète.

12.5.2 Les compétences en Informatique

Utilisation d'Ordinateurs : la plupart des compétences de cette catégorie (Programmation, Conception d'ordinateurs, Sauvegarde, etc.) sont des compétences interdites qui valent une accusation de trahison sauf aux hauts niveaux de la hiérarchie. Seules quelques compétences sont disponibles au niveau ROUGE.

Recherche d'Informations : cette compétence permet au personnage qui la possède de rechercher des informations sur les sujets qui sont autorisés à son niveau d'accréditation. En utilisant cette compétence, il ne recevra ni toutes les informations, ni aucune, mais plutôt des informations plus ou moins complètes. C'est le degré de réussite de son jet de compétence (c'est-à-dire le nombre de points en plus ou en moins par rapport à son pourcentage de compétence) qui indiquera au Maître de Jeu la quantité d'informations qu'il doit recevoir. Par exemple, si un personnage a une compétence de 35% et qu'il obtient un score de 04 en effectuant son jet de dés, il recevra des informations relativement détaillées et précises. Par contre, s'il a obtenu un score de 95, il a complètement raté sa Recherche d'Informations et il ne devrait obtenir que peu d'informations. Celles-ci devraient, en outre, être trompeuses, périmées, imprécises ou énigmatiques (comme de toutes façons, c'est toujours comme cela que ça se passe lorsqu'on demande des informations à l'Ordinateur, l'utilisation de la compétence en Recherche d'Informations devrait n'influencer que le degré des défauts ou des qualités des informations obtenues).

Analyse : cette compétence permet au personnage qui la possède de soumettre à l'Ordinateur un problème accompagné de toutes les données pertinentes disponibles. L'Ordinateur analysera le problème à partir de la façon dont le personnage l'a présenté, en se basant sur les données que celui-ci a transmises et sur les données dont il dispose et qui ne sont pas disponibles au personnage. L'Ordinateur livrera les résultats de son analyse sous forme de pourcentages de probabilités.

Ça peut paraître merveilleux, mais le problème, c'est que l'Ordinateur ne donnera pas au personnage une analyse qui comporte des informations ou des raisonnements qui ne sont pas accessibles à son niveau d'accréditation.

Voici un exemple d'analyse d'un problème par l'Ordinateur : sept Clarificateurs se sont rendus dans une section inhabitée du Complexe Alpha. Aucun d'entre eux n'en est revenu. Ils étaient tous très bien armés, très bien entraînés et considérés comme des hommes de confiance par l'Ordinateur. Le résultat de l'analyse est le suivant :

- : Possibilité Un — (Classée) : 65%.
- : Possibilité Deux — (Classée) : 23%.
- : Possibilité Trois — Ils ont rencontré une opposition séditeuse insurmontable : 10%.
- : Possibilité Quatre — Ils se sont perdus : 2%.

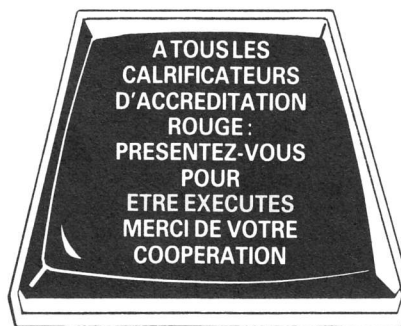
Voilà ce qui s'est passé dans le cerveau de l'Ordinateur : il y a 65% de chances pour que les Clarificateurs se soient entre-tués dans une altercation sanglante à la mode de Paranoïa. Il y a 23% de chances pour que la section soit habitée par des traîtres et que les Clarificateurs aient décidé de rejoindre leurs rangs. L'Ordinateur ne donne pas ces détails déplaisants pour éviter d'effrayer le personnage (et pour ne pas lui donner de mauvaises idées).

Cette compétence peut être utilisée pour donner des indices aux personnages lorsqu'ils buttent sur un problème, mais évitez de leur donner trop d'informations. Souvenez-vous. Les maîtres mots de Paranoïa sont peur et ignorance.

Maintenance d'ordinateurs : tout comme la maintenance des robots, la maintenance des ordinateurs tient plus du rituel que de la véritable technique. L'Ordinateur contrôle directement tous les travaux de maintenance qui peuvent être effectués sur lui. C'est un peu comme un médecin qui se soigne lui-même, il est aveugle à la plupart de ses véritables problèmes et il a tendance à considérer les problèmes qu'il voit comme des complots séditeux ou des sabotages d'origine Commie.

Un personnage qui possède cette compétence a une chance égale à son pourcentage de diagnostiquer le problème ou la panne qui affecte l'Ordinateur et de procéder à sa réparation si, toutefois, le problème ou la panne n'est que mineure. Cela ne veut PAS dire que l'Ordinateur laissera le personnage agir sur la base de son diagnostic.

Par exemple, supposons qu'un personnage ait diagnostiqué avec précision une panne de l'Ordinateur qui a provoqué, chez celui-ci, l'émission de l'ordre d'éliminer tous les Clarificateurs d'accréditation ROUGE. Comme le personnage lui-même est d'accréditation ROUGE, l'Ordinateur lui ordonne de ne pas s'occuper de la panne (c'est-à-dire de ne pas la réparer). S'il désobéit à l'Ordinateur et qu'il répare quand même la panne, il sera exécuté pour trahison. D'un autre côté, s'il suit les directives de l'Ordinateur, il évite d'être accusé de trahison (mais il sera tout de même et injustement exécuté).



12.5.3 Les compétences en Ingénierie

Ces compétences permettent au personnage de comprendre et de faire fonctionner les équipements et les technologies en rapport avec les champs spécifiques de compétences dont la liste est donnée (Commodités Organiques, Techniques Industrielles, Electronique, Mécanique, Génie Civil, Chimie, Plasti-formage et Communications). Ces compétences sont utilisées de deux manières.

Premièrement, le pourcentage de base du personnage dans la compétence est pris comme un indicateur de son statut et de ses connaissances dans le champ de compétence considéré. Par exemple, un pourcentage de base de 25% en Ingénierie Chimique indique que le personnage fait partie du dernier quart des spécialistes (et qu'il n'est, peut-être, qu'un ouvrier spécialisé), mais un pourcentage de base de 85% indique que le personnage est près du sommet de la hiérarchie des spécialistes (et qu'il est probablement très bien documenté).

Deuxièmement, le pourcentage de base représente la chance qu'un personnage possède des connaissances ou une certaine expérience en rapport avec un aspect particulier du champ de compétence. Ainsi,

par exemple, si un personnage possédant une compétence de 35% en Ingénierie Biologique veut subtilement saboter l'unité de clonage et de reproduction dans laquelle il s'est infiltré, il a une chance égale à son pourcentage de compétence d'improviser un plan de sabotage. Le Maître de Jeu peut modifier ce pourcentage de base en fonction des objectifs que poursuit le personnage et des moyens qu'il a à portée de la main.

Les disciplines comprises dans chaque champ de compétence n'ont pas été spécifiées. C'est au Maître de Jeu de déterminer, arbitrairement, à quel champ de compétence correspond telle ou telle discipline (faites preuve de bon sens et évitez les arguments trop ésotériques pour décider si, en matière de conception de robot, par exemple, le problème à résoudre fait appel à des connaissances en Ingénierie Industrielle, Electronique ou mécanique. Après tout, ce n'est qu'un jeu).

12.6 LES COMPETENCES INTERDITES

La possession des compétences suivantes est strictement interdite à tout être d'un niveau inférieur à l'accréditation ULTRAVIOLETTE. La possession de ces compétences est une trahison. L'appartenance à certaines Sociétés Secrètes peut permettre l'accès à ces compétences à un niveau d'accréditation inférieur.

Ces compétences n'apparaissent pas sur l'arbre des compétences (sections 3.7.1 à 3.7.5 dans le Livret du Joueur) et la plupart des citoyens ne devraient pas connaître leur existence autrement que par de simples rumeurs. Cependant, chacune de ces compétences interdites s'est vue attribuer une position dans un arbre de compétence, ainsi que des points de compétence. Le pourcentage de base est calculé comme pour les compétences autorisées (une portion de l'arbre de compétence correspondant est présentée avec la description de chacune des compétences afin d'indiquer la place de celles-ci dans l'arbre. Les arbres de compétences présentés en début de chapitre comportent aussi les compétences interdites marquées d'une astérisque).

12.6.1 Pénétration de Sauvegarde

SERVICES TECHNIQUES (1)

- Informatique (2)
- Utilisation (3)
- Recherche d'informations (4)
- Analyse (4)
- (Programmation d'ordinateurs (4) compétence interdite)
- (PENETRATION DE SAUVEGARDES (4) compétence interdite)

Cette compétence donne au personnage qui la possède une chance égale à son pourcentage de base dans la compétence de vaincre les formidables programmes de sauvegarde qui défendent les banques de données et les programmes de l'Ordinateur et de ses sous-systèmes. Elle peut être employée conjointement avec la compétence en Recherche d'Informations pour obtenir des informations « classées », ou en conjonction avec la compétence en Programmation d'ordinateurs pour accéder aux programmes et aux banques de données de l'Ordinateur lui-même et de les altérer.

En fonction de la complexité et de l'importance des données et de la programmation, les sauvegardes peuvent être faibles ou solides. Plus la sauvegarde est forte, plus le nombre de jets de compétences à réussir sera grand. Le nombre de jets de compétences qu'il faut réussir successivement pour avoir accès à une banque de données ou à un programme est appelé « numéro d'accessibilité ». Une banque de données relativement importante (comme, par exemple, l'inventaire du nombre de tubes de Stupéfiante Grâce dans la cafétéria locale) peut avoir un numéro d'accessibilité de (1), ce qui veut dire qu'il suffit de réussir un seul jet de compétence pour outrepasser le sauve-

garde et accéder au fichier. D'un autre côté, et compte tenu de la nature paranoïaque de la personnalité de l'Ordinateur, les programmes centraux sont probablement défendus par des sauvegardes d'un numéro d'accessibilité de 20 ou plus.

Le Maître de Jeu a toutes latitudes pour attribuer les numéros d'accessibilité. Voici, ci-dessous, quelques principes directeurs qui peuvent vous aider à procéder aux attributions de numéros d'accessibilité :

1. Les numéros d'accessibilité augmenteront généralement avec le niveau d'accréditation requis pour accéder à une information (par exemple, les informations accessibles à un niveau ROUGE auront généralement un numéro d'accessibilité égal à 1 et les informations de niveau ULTRAVIOLET auront un numéro égal à 8).

2. Le niveau de compétence du programmeur détermine le niveau des programmes de sécurité qu'il est capable d'écrire. Par exemple, un Grand Programmeur possédant une compétence en Programmation d'ordinateurs de niveau (10) peut écrire des programmes de sécurité dont les numéros d'accessibilités peuvent aller de 1 à 10 (les programmes qui ont, à l'origine programmé l'Ordinateur possédaient un niveau de compétence supérieur à (25). Maintenant, des niveaux de compétence supérieurs à (10) sont extrêmement rares dans le Complexe Alpha, bien que les rumeurs et les légendes qui courent dans les couloirs parlent souvent de certains génies qui...).

Un échec lors d'une tentative de pénétration de sauvegarde peut avoir pour effet de prévenir l'Ordinateur que quelqu'un essaie d'accéder à des données ou à un programme sans autorisation. Pour le savoir, faites un second jet de compétence. S'il est réussi, l'Ordinateur n'est pas alerté, mais la tentative est un échec quand même. Elle est notée et le personnage est un traître.



Preuve de l'existence des systèmes de sécurité de très grande qualité de l'Ordinateur.

12.6.2 Programmation d'Ordinateurs

SERVICES TECHNIQUES (1)

Informatique (2)

Utilisation (3)

Recherche d'Informations (4)

Analyse (4)

(PROGRAMMATION D'ORDINATEURS (4)

compétence interdite)

(Pénétration de Sauvegardes (4) compétence interdite)

Cette compétence donne au personnage qui la possède une chance égale à son pourcentage de base d'altérer les données et les programmes de l'Ordinateur. La compétence en Pénétration de Sauvegardes doit d'abord être utilisée pour outrepasser les programmes de sécurité qui défendent les banques de données et les programmes.

Cette compétence est aussi utilisée pour déterminer la réussite de l'altération des données ou des programmes ou pour savoir si les modifications ont bien les effets qu'en attend le programmeur. Lorsque l'accès au programme ou aux données est obtenu, un jet de compétence est effectué par le programmeur. Si ce jet est réussi, le programme introduit fonctionne comme prévu. Si ce jet est raté, des défauts dans le programme l'empêchent de fonctionner correctement. Le Maître de Jeu devrait interpréter le degré et l'importance des défauts du programme selon son sens de l'humour et sa perversité.

Par exemple, un programmeur possédant la compétence au niveau (6) veut altérer le programme du sous-système de Sécurité/Surveillance afin de pouvoir détourner vers son écran personnel les transmissions des caméras de surveillance installées dans l'appartement de son supérieur. Chaque fois qu'il tente d'accéder au programme, il doit faire un jet de compétence. Si ce jet est réussi, il accède au programme de transmission et détourne les images. Mais si ce jet est raté, cela peut avoir pour conséquence de faire clignoter toutes les lumières de l'appartement de son supérieur et de déclencher la chasse d'eau des WC parce qu'un signal a mal été dirigé.

(Note : cette compétence permet d'altérer les banques de données et les programmes de l'Ordinateur lui-même. Cependant celui-ci possède des programmes de sécurité actifs en plus des programmes simplement passifs. Ce qui veut dire que certains programmes n'ont pas d'autre but que de parcourir inlassablement les banques de données et les programmes à la recherche d'altérations et d'interventions. Lorsque des altérations ou des interventions sont découvertes, ces programmes actifs procèdent à la confection de copies de sécurité des programmes et des banques de données avant de tenter de remettre les choses en ordre. Bien entendu, après tant d'années, beaucoup des copies de sécurité ont été elles-mêmes modifiées et il n'existe aucune garantie que les programmes de sécurité actifs puisse faire plus de bien que de mal. Néanmoins, il est important de savoir que toute altération ou modification d'une banque de données ou d'un programme peut être découverte et corrigée (ou horriblement accentuée) à n'importe quel moment par les programmes de sécurité actifs.

Un frotbot reprogrammé procède à un nettoyage préliminaire avant d'enclencher son programme de chirurgie



12.6.3 Programmation de Robots

SERVICES TECHNIQUES (1)

Robotique (2)

(PROGRAMMATION DE ROBOTS (3) compétence interdite)

Docbot (4)

Utilibot (4)

Transbot (4)

Cette compétence donne au personnage qui la possède une chance égale à son pourcentage de base d'altérer la programmation d'un robot. En réalité, ce n'est pas aussi simple qu'il semble.

Vous devez obtenir la coopération du robot. Si vous avez l'autorité pour lui donner des ordres, vous devez lui donner l'ordre de se tenir tranquille pendant que vous le reprogrammez. Si vous n'avez PAS l'autorisation de le reprogrammer, vous devez tout d'abord le mettre hors service ou le débrancher avant de le reprogrammer. Si le robot résiste, cela peut être très difficile et très dangereux.

Si le robot est intelligent, le problème peut être encore plus sérieux. S'il a conscience de lui-même, il sera indigné par toute intrusion, même si vous avez, en théorie, l'autorité pour lui donner des ordres. Il se peut qu'il soit nécessaire de réussir un certain nombre de jets de compétence en Logique Spécieuse pour le convaincre de se soumettre paisiblement à une reprogrammation.

De plus, lorsque le jet de Programmation de Robots est fait, il est toujours (apparemment) réussi. C'est-à-dire que le Maître de Jeu dira toujours au joueur que sa reprogrammation est apparemment réussie. Si le jet est réellement réussi, le robot se comportera comme prévu. Mais s'il est raté, le robot se comportera apparemment comme prévu, mais à un certain moment (à la discrétion de la perfidie du Maître de Jeu) les défauts de la reprogrammation se manifesteront et le robot commencera soudain à se comporter d'une manière spectaculairement incorrecte. Par exemple, il peut se mettre à refaire inlassablement les mêmes mouvements, ou il peut se mettre à multiplier toutes les mesures par 100 ou développer des tendances meurtrières (un frotbot à tendances meurtrières est, en soi, une perspective amusante...).

12.6.4 Grosses Réparation de Robots

SERVICES TECHNIQUES (1)

Robotique (2)
(GROSSES REPARATIONS DE ROBOTS (3)
compétence interdite)
Docbot (4)
Utilibot (4)
Transbot (4)
Frotbot (4)
Gardbot (4)

Cette compétence permet de faire un nombre illimité de tentatives pour réparer une panne mécanique mineure. Le Maître de Jeu doit déterminer l'intervalle entre deux tentatives successives en fonction des circonstances, mais en aucun cas une seconde tentative ne devrait pouvoir être faite moins d'un round après la précédente.

De plus cette compétence donne au personnage qui la possède une chance égale à son pourcentage de compétence, augmenté de son Bonus Réparation, d'effectuer des grosses réparations, d'entretenir et de modifier les robots et de repérer toute modification non autorisée ou dangereuse dans la conception standard d'un robot.

12.6.5 Biocybernétique

NdT : Le terme américain utilisé est «cyborging» qu'on pourrait traduire par «cyborgage». Nous avons préféré créer, pour la circonstance un nouveau mot que l'Ordinateur approuve sans réserves.

SERVICES TECHNIQUES (1)

Ingénierie (2)
Commodités organiques (3)
Techniques Industrielles (3)
Electronique (3)
Mécanique (3)
Chimie (3)
Plastiformage (3)
Communications (3)
BIOCYBERNETIQUE (3) compétence interdite)

La biocybernétique est une technique qui permet de remplacer des éléments biologiques par des pièces mécaniques. Pour réussir à utiliser cette compétence, il faut posséder aussi une compétence en Médecine de (7) ou plus. Une utilisation ratée de cette compétence entraîne la perte de l'élément biologique, ce qui peut provoquer, selon le cas, la défiguration, une infirmité ou même la mort (cela dépend de la «pièce» biologique qu'on a voulu remplacer). Une fois qu'une «pièce» biologique a été correctement remplacée par une pièce mécanique, il est nécessaire de recourir à l'utilisation des compétences en Maintenance de Robots et en Grosses Réparations de Robots pour soigner une blessure subie par la pièce remplacée (on ne peut plus utiliser la compétence en Médecine).

Un cyborg est une combinaison d'organisme biologique et de machine. Les capacités et la fiabilité de chaque modification biocybernétique, ainsi que les effets qu'elle peut avoir sur le jeu, doivent être déterminées par le Maître de Jeu au coup par coup. Faites preuve de bon sens et d'inspiration dramatique. Par exemple, si un cyborg est incapacité par une blessure au laser et que la blessure affecte un membre mécanique, celui-ci peut être entièrement détruit alors que le personnage est simplement étourdi ou «sonné». D'autre part, une blessure subie par un membre mécanique peut ne pas simplement le rendre inutile. Elle peut provoquer des courts-circuits ou des défauts de fonctionnement spectaculaires (le membre peut battre l'air dans une pluie d'étincelles et faire perdre son équilibre au personnage, par exemple).

Notez bien que la pratique de la Biocybernétique est un acte de trahison et que tout personnage découvert en possession de pièces biocybernétisées est passible d'exécution immédiate.



12.6.2 Cultures de l'Histoire Enregistrée

ENVIRONNEMENTS HOSTILES (1)

(CULTURES DE L'HISTOIRE ENREGISTREE (2)
compétence interdite)

Cette compétence donne au personnage qui la possède une chance égale à son pourcentage de compétence d'utiliser ses connaissances des anciennes cultures de l'Histoire Enregistrée pour comprendre les objets, les ruines et les survivances culturelles observables dans les cultures primitives de l'Extérieur. Malheureusement, la connaissance de la véritable histoire de l'Extérieur est inextricablement teintée de mythes et de légendes. Comme la connaissance de la réelle histoire est une trahison, la plupart des informations sur le passé se sont transmises oralement et ont subi de considérables distortions. Ce qui prédomine dans ce mélange mi-mythologique/mi-historique, ce sont des éléments de la pop-culture du milieu et de la fin du XXème siècle : les films, la télévision, la musique et les styles de vie. Les aspects de différentes périodes se mélangent allègrement : les films de plage (époque des Beach Boys), les punks et la méditation transcendentaliste se fondent pour provoquer une étrange et romantique nostalgie d'une culture à base de liberté individuelle illimitée.

L'application pratique la plus importante de cette compétence est la reconnaissance des objets du passé et de leur signification (lorsque de tels objets sont trouvés à l'Extérieur). Par exemple, un micro-ordinateur personnel découvert dans les ruines d'une ancienne habitation sera reconnu comme étant un ordinateur par n'importe qui, même sans posséder la compétence en Cultures de l'Histoire Enregistrée. Lorsqu'un jet de cette compétence est raté, mais de peu, le Maître de Jeu peut décider de donner des infor-

mations utiles mais distordues (un four à micro-ondes peut être présenté comme une sorte d'écran de télévision). Même si le jet de compétence est réussi, les informations données au personnage devraient être quelque peu distordues par les légendes et les à peu près de l'histoire telle qu'elle est connue. Cela représente une belle occasion pour le Maître de Jeu de faire preuve d'humour et de fourberie.

12.6.7 Propagande Communiste

DEVELOPPEMENT PERSONNEL (1)

Communications (2)
Intimidation (3)
Fayotage (3)
Duperie (3)
Baratin (3)
Eloquence (3)
Logique Spécieuse (3)
(PROPAGANDE COMMUNISTE (3) compétence interdite)

Cette compétence donne au personnage qui la possède une chance égale à son pourcentage de base, augmenté de son Bonus Crédibilité, d'infecter un autre personnage de doctrine communiste. Cette compétence est la seule qui soit «contagieuse» dans Paranoïa. C'est-à-dire qu'une utilisation réussie sur une victime oblige celle-ci, qu'elle le veuille ou non, à rajouter cette compétence à celles qu'elle possède.

Le fonctionnement de cette compétence est le suivant : la victime doit écouter ou lire la propagande faite par le personnage pendant au moins cinq rounds. Elle peut écouter volontairement ou être forcée d'écouter après avoir été maîtrisée. Elle peut aussi être rendue coopérative à l'aide de drogues ou par les effets d'une utilisation réussie des compétences en Duperie, Baratin ou Intimidation (voir section 12.2 pour les détails de fonctionnement de ces compétences). A l'issue des cinq rounds, le propagandiste fait un jet de compétence. S'il le réussit, la victime acquiert automatiquement la compétence en Propagande Communiste au niveau (3). La poursuite des efforts de propagande et la réussite successive de plusieurs jets de compétences peut élever la compétence acquise par la victime à des niveaux supérieurs, mais jamais à un niveau supérieur à celui qui est possédé par le propagandiste lui-même. De plus, le niveau ne peut pas être élevé de plus d'un point par jour.

Seule la victime sait si la tentative de propagande a été réussie ou non. Le Maître de Jeu, au cours d'un entretien en particulier avec elle, lui dira de noter sa nouvelle compétence sur sa fiche de personnage. Cette conférence privée doit être tenue que la tentative soit ou non réussie de manière à cacher au propagandiste le succès ou l'échec de ses efforts.

Une impressionnante arme du temps de l'Histoire Enregistrée : un Hoover 216.

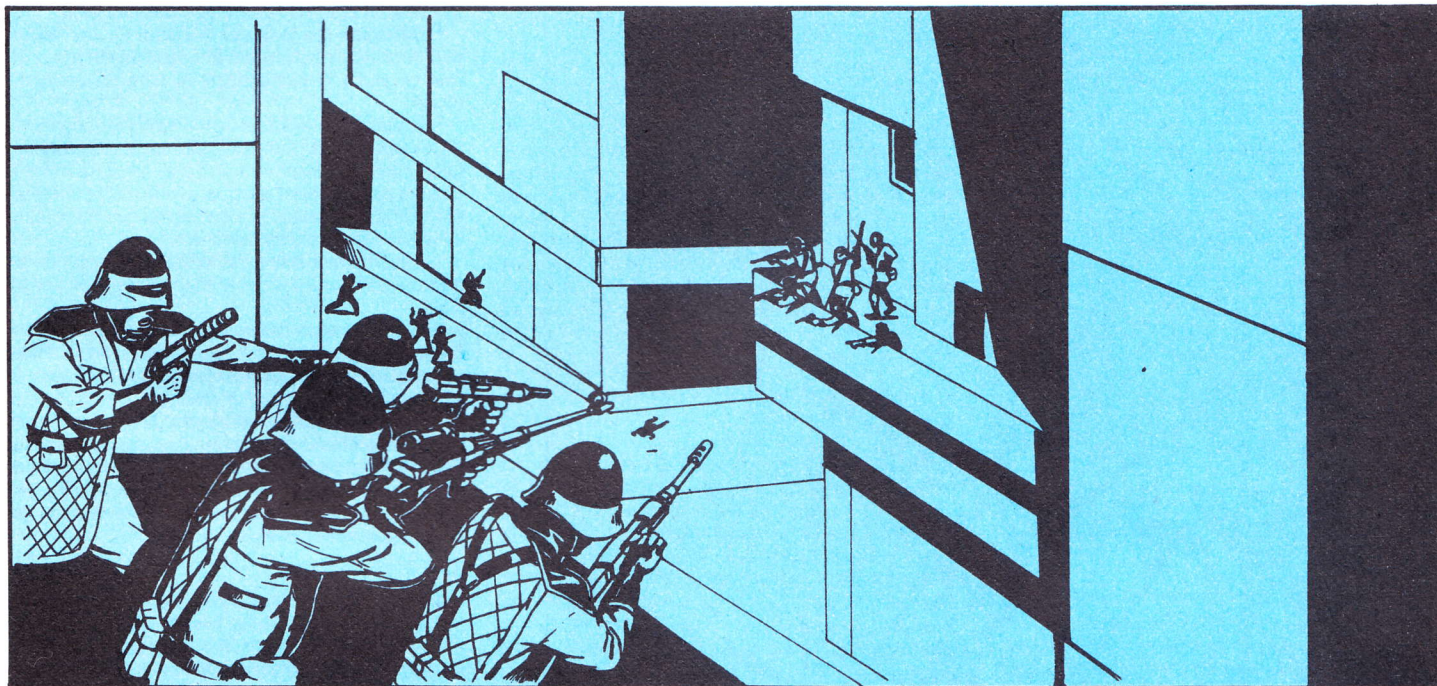


La victime qui a acquis la compétence n'est pas obligée de l'utiliser si elle ne le veut pas. Si elle est loyale envers l'Ordinateur, elle peut même refuser d'entendre parler de Propagande Communiste. Elle peut aussi se sentir obligée de se dénoncer (ainsi que le propagandiste) pour trahison à l'Ordinateur. Cependant, si elle est interrogée avec succès sur ce sujet, elle peut être obligée d'admettre qu'elle connaît la Propagande Communiste — aveu qui lui vaudra une accusation immédiate de trahison, passible d'exécution sommaire. Les façons dont on peut lui extorquer cet aveu sont laissées à l'imagination de toute personne intéressée qui peut y trouver matière à un exercice amusant.

Notez bien que toute tentative d'utilisation de cette compétence qui se solde par un échec aura pour résultat de fournir à la victime une preuve irréfutable de la trahison du propagandiste. Par conséquent, il pourrait sembler que ce soit une bonne idée de tuer une victime qui n'a pas été infectée par la Propagande. Malheureusement, le propagandiste ne peut pas savoir si sa victime est, ou non, infectée par sa propagande sans recourir à l'utilisation de la compétence en Interrogatoire. Ce qui fait qu'il est extrêmement risqué d'utiliser la compétence en Propagande Communiste, mais, de toutes façons, être communiste dans le Complexe Alpha est, en soi, quelque chose de très risqué...



La Sécurité Interne se prépare à arbitrer une discussion privée.



13. LES COMBATS



13.1 PROCEDURE

Les combats sont résolus en séries de rounds de combat. Chaque round représente approximativement 5 secondes. Une fois qu'un round est terminé, le suivant commence. Les rounds de combats se succèdent jusqu'à ce qu'un des deux camps soit éliminé ou se retire, ou jusqu'à ce que les combattants décident d'arrêter de se battre.

Chaque round de combat est découpé en trois segments. Toutes les actions qui sont accomplies au cours d'un segment doivent être résolues avant que le segment suivant commence. Les segments se succèdent dans l'ordre suivant :

13.1.1 Déroulement d'un combat

- * **Décisions des PNJ :** le Maître de Jeu décide ce que chacun des PNJ va faire au cours du round.

- * **Décisions des joueurs :** le Maître de Jeu fait un tour de table en demandant à chaque joueur à tour de rôle ce que son personnage va faire au cours du round.

- * **Résolution :** les effets de toutes les actions entreprises sont déterminés. Toutes les actions sont considérées comme étant simultanées, ce qui permet à tous les participants d'attaquer avant que les effets du combat soient appliqués. Chaque attaque est résolue en suivant la procédure suivante :

1. **Détermination de la réussite de l'attaque :** un jet de dés est fait pour savoir si l'attaque atteint ou non sa cible.

2. **Détermination des dommages :** un jet de dés est fait sur la Table des Dommages (13.4.1) afin de déterminer quels sont les dommages qui sont infligés à la cible.

3. **Localisation des dommages :** si les dommages subis par la cible sont une blessure ou une neutralisation et que l'attaque a été faite avec une arme sans aire d'effet, un jet est fait sur la Table de Localisation des Dommages (13.4.5) pour savoir où, exactement, les dommages sont infligés.

13.1.2 Lasurprise

Si l'un des camps participant à un combat bénéficie de l'effet de la surprise sur l'autre camp, il reçoit un « round gratuit ». Au cours de ce round gratuit, le camp qui bénéficie de la surprise peut mener le combat normalement alors que les membres du camp surpris ne peuvent absolument rien entreprendre. A partir du round suivant et au cours de ceux qui suivent, les deux camps peuvent agir normalement. Remarquez que cette règle aura souvent pour effet de laisser les mains libres aux membres du camp « surprenant » pendant deux rounds d'affilée, puisqu'au cours du round suivant le round gratuit, les « surpris » risquent de devoir dégainer leurs armes, ce qui les rendra incapables d'attaquer.

13.2 LES MOUVEMENTS

Dans *Paranoïa*, il n'y a pas de règles précises et détaillées pour organiser les mouvements et les positionnements en cours de combat (voir section 13.9 « Le système tactique et dramatique de déplacement et de combat »). A la place, le Maître de Jeu devrait utiliser son bon sens et les principes directeurs suivants :

- Une personne peut se déplacer à l'une des trois vitesses suivantes : « marche », « course » et « sprint ». De façon générale, une vitesse de déplacement qui se situe aux alentours de 5 mètres par round est une « marche ». Si elle se situe entre ça et 20 mètres par round, c'est une « course ». Si elle est supérieure à cela (et jusqu'à un maximum de 40 mètres par round, ce qui est à peu près la vitesse à laquelle quelqu'un qui n'est pas un athlète olympique peut courir), c'est un « sprint ». Quiconque est lourdement chargé (c'est-à-dire qui porte un poids dépassant de 50% sa Capacité

de Transport) ne peut pas sprinter. Quiconque est très lourdement chargé (c'est-à-dire qui porte un poids dépassant sa Capacité de Transport de 100% ou plus) ne peut pas courir non plus.

- Un personnage qui sprinte ne peut pas effectuer d'attaque (courir ventre à terre nécessite toute sa concentration). Un personnage qui marche ou qui court peut effectuer une attaque, mais ses chances d'atteindre sa cible sont réduites (voir la Table des Modificateurs de Combat, table 13.3.6).

13.3 DETERMINATION DES « TOUCHERS »

La chance de base qu'a un personnage de toucher un adversaire avec une arme est égale à son pourcentage de compétence avec cette arme (voir section 12.1), augmenté de tout modificateur approprié (voir section 11.2.4 « Bonus Mêlée » et section 11.2.5 « Bonus Armes de Tir »). Cette chance de base est modifiée par un certain nombre de facteurs qui sont résumés sur la Table des Modificateurs de Combat, table 13.3.6.

Un personnage ne peut attaquer avec une arme de corps à corps ou à mains nues que s'il est à portée de bras de son adversaire (c'est-à-dire environ deux mètres de lui). Toutes les armes de tir ont une portée et peuvent être utilisées contre toute cible qui se trouve dans les limites de cette portée (voir la Table des Effets des Armes, table 13.3.7).

Un personnage ne peut effectuer qu'une seule attaque par round. Cependant, certaines armes peuvent toucher plus d'un adversaire : ce sont les armes à « arrosage » et à « aire d'effet » (elles sont indiquées sur la Table des Effets des armes, table 13.3.7).

Une arme à « arrosage » peut être utilisée contre trois cibles au maximum. Mais chacune de celles-ci doit se trouver à moins de cinq mètres de l'une des deux autres (c'est ainsi qu'on peut « arroser » trois hommes à la fois). Lorsqu'une arme à « arrosage » est utilisée contre plus d'une cible à la fois, les chances de toucher sont divisées par le nombre de cibles (2 ou 3) et il faut faire deux ou trois jets de dés pour savoir si chacune d'elles est touchée.

Une arme à aire d'effet n'est pas tirée sur quelqu'un mais vers un endroit déterminé. Si le jet de compétence avec l'arme utilisée est réussi, l'attaque est un succès et les effets de l'arme agissent à l'endroit désiré. Mais si ce jet est raté, les effets de l'arme agissent à un autre endroit, à la discrétion du Maître de Jeu.

Chaque arme à aire d'effet a un rayon d'action (voir Table des Effets des Armes, table 13.3.7). Toute créature qui se trouve dans ce rayon d'action (que les ef-

fets de l'arme apparaissent à l'endroit désiré ou non) prend des dommages.

Si l'attaquant rate son jet de compétence lorsqu'il utilise une arme à aire d'effet, le Maître de Jeu détermine les effets de l'imprécision du tir en se basant sur la logique, sur son sens de la pertinence dramatique et sur la loi de Murphy. Par exemple, un personnage rate sa cible en tirant une cartouche au napalm. Comme il y a une citerne pleine de pétrole à proximité, la conclusion logique (compte tenu de la loi de Murphy) est que la cartouche va inexorablement aller se nicher dans la citerne. C'est pas plus amusant comme cela ?

13.3.1 Les modificateurs de compétence

La chance de base de toucher une cible avec une arme est toujours d'au moins 5% quelques soient les bonus d'armes négatifs et les modificateurs de combat négatifs qui peuvent être appliqués.

La chance de base de toucher d'un personnage est modifiée par son Bonus Armes de Tir lorsqu'il utilise une arme de tir et par son Bonus Mêlée lorsqu'il utilise une arme de corps à corps (remarquez qu'un Bonus négatif réduit effectivement les chances de toucher).

Note : bien que les armes de tir et de corps à corps primitives se trouvent sur un arbre de compétence différent, un personnage est toujours autorisé à ajouter ses Bonus lorsqu'il utilise une de ces armes.

13.3.2 L'esquive

Au cours d'un round de combat, un personnage peut déclarer qu'il a l'intention d'« esquiver ». Un personnage qui esquive voit diminuer ses chances de toucher un adversaire s'il utilise une arme, mais ses chances d'être touché par un adversaire sont aussi réduites (voir Table des Modificateurs de Combat, table 13.3.6). Des personnages qui sprintent ne peuvent pas esquiver. Un personnage peut esquiver quel que soit le type d'arme qu'il utilise.

13.3.3 Les portées

A la discrétion du Maître de Jeu, la chance qu'a un personnage de toucher une cible avec une arme de tir peut être modifiée en raison de la portée de cette arme. La Table des Modificateurs de Combat, table 13.3.6, suggère des modificateurs pour des tirs à bout-portant, à moyenne portée et à longue portée (n'appliquez pas de modificateurs pour des tirs à courte portée). Le « bout-portant » correspond à une distance d'environ 5 mètres. Grosso-modo, la courte portée correspond à environ 1/3 de la portée de l'arme, la portée moyenne correspond à 2/3 de la portée de l'arme et la longue portée correspond à la portée de l'arme. Les portées des armes sont données par la Table des Effets des Armes, table 13.3.7. Encore une fois, nous vous rappelons que *Paranoïa* ne possède

pas de règles précises en ce qui concerne les déplacements et les positionnements en cours de combat, c'est pourquoi il appartient au Maître de Jeu d'être l'arbitre suprême pour déterminer quand un tir se fait à longue portée ou non.

13.3.4 Les blessures et l'encombrement

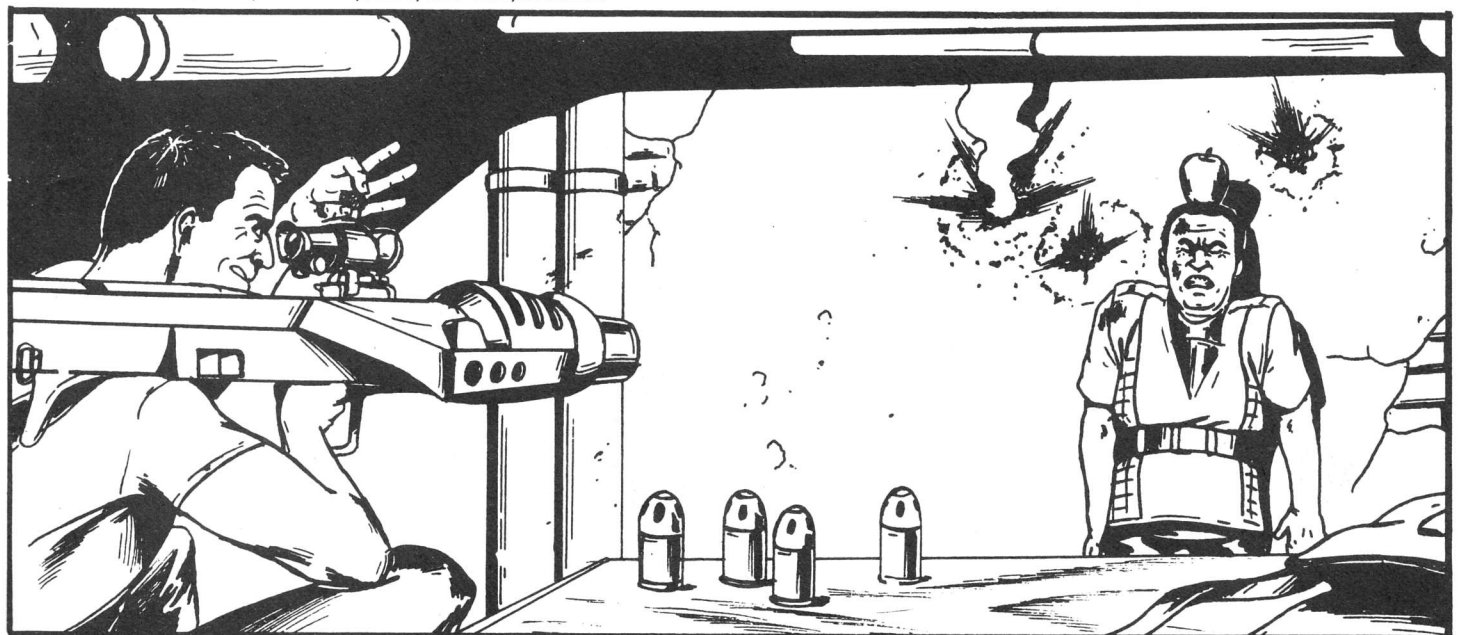
Si un personnage veut tirer lorsqu'il est blessé ou encombré, ses chances de toucher sont réduites comme c'est indiqué sur la Table des Modificateurs de Combat, table 13.3.6. Dans ce contexte, « Encombré » veut dire que le personnage porte un poids supérieur à sa Capacité de Transport.



13.3.5 Les couvertures

Si une cible est à couvert (par exemple, derrière un mur de pierre, un tronc d'arbre, une épaisse végétation) la chance de base de toucher de celui qui tire sur elle est réduite. Le Maître de Jeu doit déterminer approximativement quelle proportion du corps de la ci-

Si vous ne réussissez pas du premier coup, essayez et essayez encore.



ble est à couvert — 25% ou 90%, par exemple — et appliquer le modificateur indiqué sur la Table des Modificateurs de Combat, table 13.3.6.

Si la cible est à plat ventre, les chances de toucher du tireur sont réduites ou augmentées comme c'est indiqué.

13.3.6 Table des Modificateurs de Combat

(Voir les tables et tableaux en fin de livret)

13.3.7 Tables des Effets des Armes

(Voir les tables et tableaux en fin de livret)

13.4 LA DETERMINATION DES DOMMAGES ET LES ARMURES

Lorsqu'une arme touche sa cible, il faut déterminer le montant et la nature du dommage qu'elle lui inflige. Pour cela, référez-vous à la Table des Dommages (13.4.1). Dans le corps de la partie supérieure de cette table, trouvez le nom de l'arme utilisée. La colonne dans laquelle se trouve ce nom est la colonne qui permet de définir les dommages (mais des modifications peuvent être appliquées).

Ensuite, déterminez le type d'armure que porte la cible (si elle en porte une). Après avoir déterminé le «type» de l'arme utilisée (colonne de gauche sur la Table des Dommages : l'arme peut être du type «laser», «énergétique», «à projectiles» ou «à aire d'effet», etc.), reportez-vous à la Table des Armures (13.4.4). Trouvez, sur la ligne supérieure de cette table, la lettre qui correspond au type de l'arme utilisée, et dans la liste donnée par la colonne de gauche, trouvez l'armure portée par la cible. Au croisement entre la colonne du type de l'arme et la ligne de l'armure portée par la cible, vous trouverez un résultat. Si ce résultat est un tiret («—»), cela veut dire que l'armure portée par la cible ne la protège pas du tout contre le type d'arme qui l'a touchée. La colonne à utiliser pour déterminer les dommages sur la Table des Dommages est inchangée. Tous les autres résultats indiquent que l'armure protège la cible. Cette protection est prise en compte tout simplement en vous reportant d'autant de colonnes vers la gauche sur la Table des Dommages que vous l'indique le chiffre du résultat obtenu sur la Table des Armures. (Note : si, en décalant votre lecture de la Table des Dommages, vers la gauche ou vers la droite, vous êtes amené à sortir de la Table, c'est la colonne de l'extrême gauche ou de l'extrême droite qui doit être utilisée).

Si une attaque au corps à corps est effectuée par un personnage qui possède un Bonus aux Dommages (voir section 11.2.2), décalez votre lecture de la Table des Dommages d'un nombre de colonnes vers la droite équivalent à ce bonus. Cela permet de prendre en compte la puissance particulière des coups portés par ce personnage.

Si la victime d'une attaque possède un Bonus Macho (voir section 11.2.3), décalez votre lecture de la Table des Dommages d'autant de colonnes vers la gauche que le chiffre de ce bonus. Cela permet de prendre en compte la façon stoïque dont la victime supporte la douleur.

Lorsqu'après avoir appliqué tous les ajustements nécessaires, vous aurez trouvé la colonne que vous devez utiliser dans la Table des Dommages, lancez 1D100. Repérez le score obtenu dans le bas de la colonne retenue et projetez-le vers la gauche pour y lire le dommage infligé par l'attaque («pas d'effet», «sonné», «blessé», «neutralisé», «mort» ou «désintégré»).

Exemple : supposons que le rayon d'un pistolet laser atteigne une cible protégée par un vêtement en asbestos. Les mots «pistolet laser» sont inscrits dans la huitième colonne de la Table des Dommages. La Table des Armures indique qu'un vêtement en asbestos provoque un décalage d'une colonne vers la gauche lorsqu'il est atteint par un tir de laser. On passe donc de la huitième colonne à la septième sur la Table des Dommages (c'est-à-dire la colonne où se trouve, entre autres, le mot «couteau»). Si, en lançant 1D100,

on obtient un score de 62, on tombe dans la troisième ligne de la partie inférieure de la colonne (la ligne 56-77). En remontant cette ligne vers la gauche, on peut lire que la victime est «blessée».

Lorsque l'arme utilisée est une arme à aire d'effet, il faut déterminer séparément les dommages subis par les personnes prises dans le rayon d'action et donc faire un jet de dés pour chacune d'elle en se reportant à la colonne appropriée.

13.4.1 Table des Dommages

(Voir tables et tableaux en fin de livret)

13.4.2 Les effets des dommages

- **Pas d'effet :** le personnage n'est pas affecté par l'arme qui l'a touché.

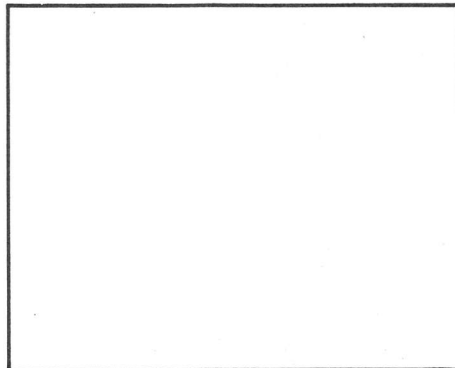
- **Sonné :** le personnage est «sonné» (ou étourdi) et il peut, s'il le désire, se laisser immédiatement tomber à terre. Un personnage «sonné» ne peut rien faire pendant le round suivant (il ne peut même pas se déplacer, ni se servir d'une arme).

- **Blessé :** un personnage «blessé» subit les mêmes effets que s'il était «sonné». Mais, de plus, on considère qu'il vient de prendre une blessure et cela entraîne des conséquences particulières (voir spécialement la Table des Modificateurs de Combat (13.3.6). Le Maître de Jeu doit immédiatement faire un jet sur la Table de Localisation des Blessures (13.4.5) qui indiquera quelle partie du corps de la victime est blessée. Celle-ci ne pourra plus utiliser cette partie blessée de son corps tant qu'elle n'aura pas été guérie. Un personnage blessé à l'abdomen ne peut ni courir, ni sprinter. Un personnage blessé qui est à nouveau blessé est «neutralisé». **Note :** lorsqu'un personnage est blessé par une arme à aire d'effet, il n'est pas nécessaire de faire un jet sur la Table de Localisation des Blessures. La blessure est considérée comme étant composée d'une quantité de piqûres, de lacerations et/ou de brûlures qui affectent diverses parties du corps.

- **Neutralisé :** tout d'abord, un personnage «neutralisé» subit les mêmes effets que s'il était «blessé». De plus, il tombe immédiatement à terre. Il est considéré comme inconscient et ne peut plus entreprendre aucune activité tant qu'il n'a pas retrouvé un statut de «blessé» ou mieux. Un personnage «neutralisé» qui est à nouveau neutralisé, ou un personnage «blessé» qui est «neutralisé» est «mort». Lorsqu'un personnage est «neutralisé» par une arme qui n'a pas d'aire d'effet, le Maître de Jeu devrait faire un jet sur la Table de Localisation des Blessures (cela pourra avoir une importance lorsque le personnage reprendra conscience).

- **Mort :** un personnage «mort» est mort. Fini. Kaput. Il a cassé sa pipe. Il mange les pissenlits par la racine. Il a cassé son horloge. Il est parti servir le Grand Ordinateur dans le Ciel. Mort, c'est mort. Cependant, voir 13.8.4.

- **Désintégré :** le personnage et son équipement sont complètement détruits. C'est une fin vraiment très élégante pour un personnage de *Paranoïa*. Vous serez vraiment arrivé à quelque chose lorsque vous aurez eu un personnage désintégré. C'est une fin dramatique aux proportions épiques. La réaction appropriée est une brève mais sincère salve d'applaudissements par les joueurs, le Maître de Jeu et les spectateurs.



Trois Clarificateurs complètement désintégrés.

13.4.3 Les armures Reflec

Une règle spéciale s'applique aux armures en reflec (appelées aussi «armure reflec»). Ces armures sont disponibles dans les mêmes couleurs que les lasers — c'est-à-dire : rouge, orange, jaune, vert, bleu, indigo, violet et ultraviolet. Si un personnage porte une armure reflec d'une seule couleur, cette armure ne le protège que contre les lasers de la même couleur. Vous noterez que seules les armures reflec sont accessibles aux membres de l'accréditation ROUGE.

Les armures reflec multi-couleurs sont accessibles aux personnages d'accréditation ORANGE et supérieures (deux couleurs pour le niveau ORANGE, trois pour le niveau JAUNE, et ainsi de suite). Ce type d'armure protège contre deux ou plusieurs couleurs de lasers (la couleur apparente de ces armures est déterminée en appliquant la loi des additions de couleurs — ainsi, une armure qui protège contre les lasers rouges et bleus sera pourpre, une armure qui protège contre toutes les couleurs sera blanche, etc. Pour ceux d'entre vous qui ne sont pas familiarisés avec la loi des additions de couleurs, il est parfaitement acceptable de décrire les armures multi-couleurs en disant qu'elles sont «brunâtres». Remarquez que les armures reflec qui protègent contre les lasers infrarouges et ultraviolets seulement apparaîtront noires.

13.4.4 Table des Armures

(Voir tables et tableaux en fin de livret)

13.4.5 Table de Localisation des Blessures

(Voir tables et tableaux en fin de livret)

13.4.6 Effets des dommages sur les objets inanimés

Ces effets sont laissés au jugement et à l'imagination du Maître de Jeu. Concentrez-vous plus sur l'influence dramatique des effets que sur leur concordance avec les lois de la physique. Ou, si vous préférez, faites vos propres expériences chez vous. Essayez par exemple votre propre lance-projectiles sur des objets domestiques courants, comme un aspirateur ou une chaîne stéréo. C'est ce que nous faisons, nous les créateurs de ce jeu.

13.5 LE DEGAINAGE, LES MUNITIONS ET LE RECHARGEMENT DES ARMES (règle optionnelle)

Dégainer désespérément une arme au cours d'une embuscade ou plonger derrière un rocher pour la recharger sont des activités d'une grande valeur dramatique qui devraient être possibles dans tout jeu d'action ou d'aventure. Cependant, si l'utilisation de ces règles vous paraît trop contraignante ou requiert trop de prises de notes à votre goût, vous pouvez les ignorer.

13.5.1 Le dégainage des armes

Si une créature n'a pas d'arme en main, elle ne peut pas en utiliser une tant qu'elle n'en dégage pas une. Si une arme est facilement accessible c'est-à-dire dans un holster ou en attache à la ceinture, ou tenu par une lanière sur l'épaule, etc.) le dégainage ne prendra qu'un seul round. Mais si elle n'est pas immédiatement accessible, le dégainage pourra prendre, à la discrétion du Maître de Jeu, plusieurs rounds. Si une créature veut remplacer l'arme qu'elle tient en main par une autre, elle peut, soit laisser tomber celle qu'elle tient en main et en dégainer une autre (ce qui lui prendra un round), ou ranger celle qu'elle tient et dégainer une autre (ce qui lui prendra deux rounds). Au cours du round où un personnage dégage une arme ou en change, il ne peut pas effectuer d'attaque, mais il peut se déplacer (mais pas sprinter).

13.5.2 Les munitions et le rechargement des armes

La plupart des armes de tir ne possèdent que des chargeurs limités et doivent être périodiquement rechargées. La Table des Effets des Armes (table 13.3.7) indique le nombre de rounds pendant lesquels chaque arme peut être utilisée avant qu'il soit nécessaire

de la recharger. Chaque fois qu'un personnage tire un coup avec une telle arme, son joueur devrait le noter. Une fois que le nombre de coups tirés correspond au nombre de charges de l'arme, l'arme est déchargée et doit être rechargée pour être à nouveau utilisable. Recharger une arme prend autant de temps qu'en dégainant une (c'est-à-dire un round si un chargeur est facilement accessible, plusieurs rounds dans le cas contraire).

13.6 LES PANNES ET LES ENRAYEMENTS

Toute arme a une chance de s'enrayer à chaque fois qu'on s'en sert. Bien que de tels incidents soient en réalité rares, ils sont toujours attendus avec une grande impatience par les Maîtres de Jeu qui aiment s'amuser parce qu'ils leur offrent de belles opportunités de se montrer malicieux.

Référez-vous à la Table des Effets des Armes (table 13.3.7) et trouvez la colonne des enrayerments. Chaque fois qu'un jet de compétence est fait pour une arme, si le score obtenu égale ou excède le nombre inscrit dans la colonne des enrayerments de la Table, cela veut dire que l'arme s'enraye ou fonctionne mal. La nature précise de l'enrayement ou du mauvais fonctionnement est différente pour chaque arme, comme c'est expliqué ci-dessous.

13.6.1 Comment remédier aux enrayerments des armes

Les effets déplaisants du mauvais fonctionnement d'une arme peuvent être parfois évités ou surmontés par l'application rapide de la compétence d'utilisation ou de maintenance appropriée à l'arme. Les compétences en armes suivantes donnent à ceux qui les possèdent une chance égale à leur pourcentage de base de remédier à certaines défaillances d'armes :

- Les compétences en Armes de Tir
- Les compétences en Armes de Corps à Corps
- Les compétences en Armes de Véhicules

Alternativement, un personnage peut utiliser ses compétences en Maintenance d'armes pour remédier à une défaillance d'arme et procéder à plus d'une seule tentative (normalement, un personnage qui ne possède pas de compétence en Maintenance ne peut pas faire plus d'une tentative de réparation d'une panne sur une arme. S'il rate cette seule tentative autorisée, il devra faire plus attention pendant les cours d'atelier).

Remédier à une défaillance d'arme est généralement considéré comme étant la même chose que faire une petite réparation. Pour avoir plus de détails sur la façon dont les compétences d'Utilisation d'armes et de Maintenance sont utilisées pour faire de petites réparations, voir les sections 12.1.1 à 12.1.3 et 12.4.2 et 12.4.3.

13.6.2 Les défauts de fonctionnement de chaque type d'arme

• Lasers

Défaut de fonctionnement : si un pistolet ou un fusil laser s'enraye, il émet un sifflement strident. 1D100 rounds plus tard, il explosera. Lorsqu'il explosera, le Maître de Jeu devra faire un jet de dés sur la Table des Dommages pour chaque créature qui se trouve dans les trois mètres de l'arme, afin de déterminer les dommages qu'elles prennent. La colonne appropriée est la neuvième colonne et pour déterminer la protection offerte par les armures portées par les victimes, on considérera que « l'attaque » est faite avec une arme de type « P ».

Réparation : un jet de compétence en utilisation des lasers réussit empêchera l'arme d'exploser mais ne la rendra pas pour autant utilisable. Par contre, un jet de Maintenance de Lasers permettra d'éviter l'explosion et remettra l'arme en état normal de fonctionnement.

• Armes soniques

Défaut de fonctionnement : L'arme éclate en petits morceaux et cause des dommages à celui qui l'utilise. Le Maître de Jeu doit consulter la huitième colonne de la Table des Dommages et considérer que l'« attaque » est faite par une arme de type « S ».

Réparation : il est impossible de réparer.

• Armes énergétiques

Défaut de fonctionnement : lancez 1D10. Si le score obtenu est pair, l'arme cesse simplement de fonctionner. S'il est impair, l'arme surchauffe brusquement et se désintègre. Dans ce cas, l'utilisateur prend des dommages. Faites un jet sur la Table des Dommages comme si le personnage avait été touché par une arme en combat (prenez la colonne 8 pour les pistolets énergétiques et la colonne 9 pour les Foudroyeurs).

Réparation : un jet de compétence en utilisation de l'arme réussit empêche l'arme de se désintégrer, mais elle reste inutilisable tant qu'elle n'a pas fait l'objet d'une grosse réparation. Un jet de Maintenance réussit empêchera la désintégration et un second jet réussit remettra l'arme en état de fonctionnement.

• Lances-projectiles et Fusilons

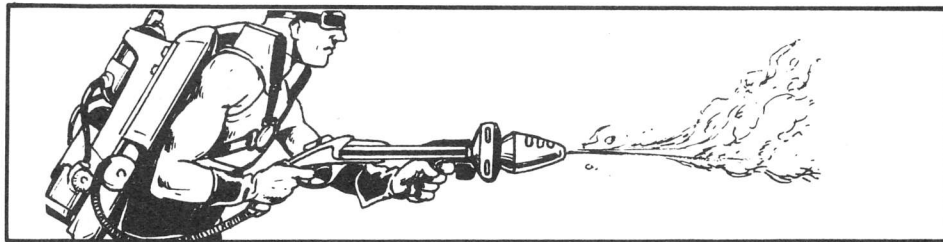
Défaut de fonctionnement : l'arme s'enraye. Si elle était en train de tirer autre chose que des cartouches solides ou des dum-dums, une cartouche explose dans la chambre du lance-projectiles ou du fusil, détruisant l'arme et provoquant les dommages indiqués par la Table des Dommages dans un rayon indiqué par la Table des Effets des Armes. La cartouche aura tous les effets qu'elle doit avoir normalement (c'est-à-dire qu'une cartouche éclairante émettra de la lumière, etc.).

Réparation : un jet de compétence en utilisation de l'arme supprimera l'enrayement, mais l'arme aura 20% de chances de s'enrayer à nouveau à chaque fois qu'on tirera avec elle tant qu'une petite réparation n'aura pas été faite. Un jet de Maintenance réussit désenrayera l'arme et la remettra en état normal de fonctionnement. Si la cartouche qui se trouve dans la chambre est autre chose qu'une cartouche solide ou une dum-dum, il n'y a aucun moyen de l'empêcher d'exploser.

• Lances-Flammes

Défaut de fonctionnement : l'arme explose. Faites un jet pour chaque créature qui se trouve dans un rayon de cinq mètres sur la 13ème colonne de la Table des Dommages (considérez que l'arme est de type « F » pour déterminer la protection offerte par l'armure que porte chaque victime).

Réparation : un jet de compétence en utilisation de l'arme, s'il est réussi, empêchera l'arme d'exploser, mais celle-ci restera inutilisable tant qu'elle n'aura pas fait l'objet d'une petite réparation. Un jet de Maintenance réussit évite l'explosion et remet l'arme en état de marche normal.



• Pistolet à Glace

Défaut de fonctionnement : la chambre de surgélation s'enraye et commence à surgir. Lancez 1D10. Si le score obtenu est pair, l'arme est simplement inutilisable. S'il est impair, le pistolet éclate, aspergeant l'utilisateur d'éclats de glace. Il prend des dommages comme s'il avait été touché par un tir de pistolet à glace (référez-vous à la colonne correspondante sur la Table des Dommages). S'il est « blessé » ou « neutralisé », la blessure est automatiquement au bras (considérez le pistolet comme étant une arme de type « F » pour déterminer la protection offerte par l'armure portée par l'utilisateur).

Réparation : un jet d'utilisation réussit empêchera l'arme d'éclater, mais ne la rendra pas utilisable. Un jet de Maintenance réussit évitera l'éclatement et remettra l'arme en état de fonctionnement normal.

• Pistolets à fléchettes

Défaut de fonctionnement : une fléchette en plastique se coince dans la chambre de pression et l'arme peut exploser. Lancez 1D10. Si le score obtenu est pair, l'arme devient simplement inutilisable. S'il est

impair, elle explose. Dans ce cas, déterminez les dommages subis par tous ceux qui se trouvent dans un rayon d'un mètre en vous reportant à la neuvième colonne de la Table des Dommages (considérez que l'arme est de type « P » pour déterminer les effets des armures).

Réparation : un jet d'utilisation réussit désenrayera l'arme et empêchera son explosion, mais il y aura 20% de chances pour qu'elle s'enraye à nouveau au cours de chaque utilisation ultérieure, tant qu'une grosse réparation n'aura pas été effectuée. Un jet de Maintenance réussit, désenraye l'arme, évite l'explosion et la remet en état de marche normal.

• Pistolet à effet Gauss, entortilleur, neurofouet et autres armes de corps à corps

Défaut de fonctionnement : si l'une de ces armes « s'enraye », elle cesse simplement de fonctionner (par exemple, une massue casse, un poing américain reste inextricablement emmêlé dans les dents de la victime, etc.).

Réparation : un jet d'utilisation ou de Maintenance réussit remettra l'arme en état normal de fonctionnement.

• Etourdisseur

Défaut de fonctionnement : Toutes les créatures qui se trouvent dans un rayon de cinq mètres sont « sonnées » pour 1D10 rounds. L'arme continuera de mal fonctionner tant qu'elle n'aura pas fait l'objet d'une petite réparation.

Réparation : un jet d'utilisation réussit évitera que ceux qui se trouvent dans un rayon de cinq mètres de l'arme soient « sonnés », mais l'arme continuera de mal fonctionner si elle est à nouveau utilisée. Un jet de Maintenance réussit évitera le défaut de fonctionnement et remettra l'arme en état normal de marche.

• Enflammeur

Défaut de fonctionnement : L'arme peut exploser. Lancez 1D10. Si le score obtenu est pair, l'arme cesse simplement de fonctionner. S'il est impair, elle explose. L'utilisateur prend des dommages qui seront déterminés en consultant la 12ème colonne de la Table des Dommages (considérez l'arme comme étant de type « F » pour ce qui concerne la protection de l'armure portée par l'utilisateur).

Réparation : Rien ne peut empêcher l'arme d'exploser. Si l'arme cesse simplement de fonctionner, un jet de Maintenance réussit la remettra en état normal de marche.

• Grenade

Défaut de fonctionnement : La grenade est mal faite et n'explose pas.

Réparation : Il n'y a aucun remède.



• Épée de force

Défaut de fonctionnement : Cette arme est un monofilament maintenu droit par un champ de force qui l'entoure comme un étui. Si elle fonctionne mal, le champ de force cesse d'exister et le monofilament devient un fil détendu qui peut fouetter l'air et blesser l'utilisateur. Si cela arrive, l'utilisateur doit faire un jet de compétence. S'il le réussit, il évite de prendre des dommages. S'il le rate, le dommage qu'il subit est déterminé en consultant la 12ème colonne de la Table des Dommages.

Réparation : Rien ne peut empêcher ce défaut de fonctionnement. Un jet de Maintenance réussi remettra l'arme en état normal de marche.

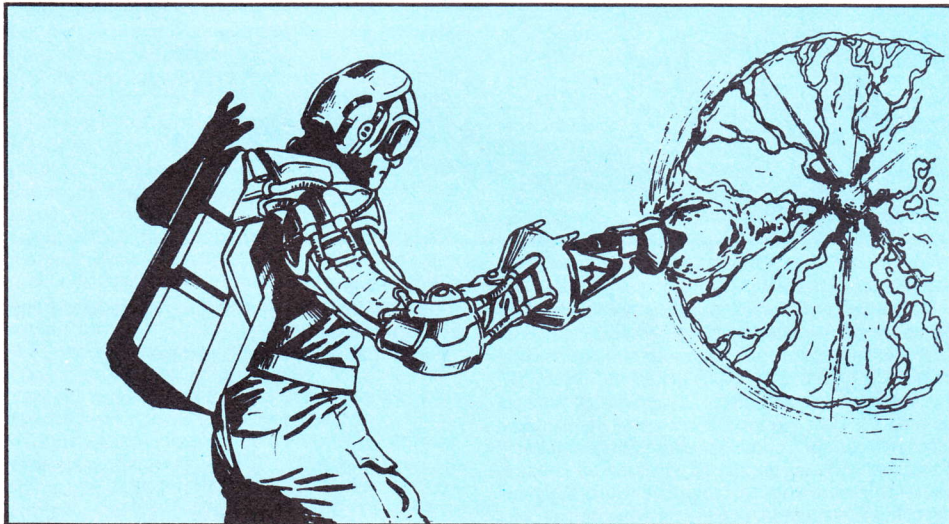
• Générateur de plasma

Défaut de fonctionnement : Un buzzer d'alarme retentit. Après 1D10 rounds, l'arme explosera. Pour déterminer les dommages subis par toutes les créatures qui se trouvent dans un rayon de 10 mètres, se référer à la 20ème colonne de la Table des Dommages (considérer cette arme comme étant du type « F » pour ce qui concerne les effets des armures).

Réparation : (C'est une arme très dangereuse. Elle est vraiment très chère et l'Ordinateur serait vraiment très fâché si on la laissait se détruire elle-même. D'un autre côté, on comprend qu'un personnage puisse préférer s'enfuir le plus loin possible de cette arme quand quelque chose ne va pas). Un jet d'utilisation réussi arrêtera le buzzer. Un personnage qui ne possède pas la compétence de Maintenance appropriée peut présumer que, puisque le buzzer s'est arrêté, l'arme est réparée. Mais un personnage qui possède la compétence de Maintenance sait qu'il faut réussir un second jet pour empêcher l'explosion (il y a des fois où c'est vraiment payant d'avoir étudié les compétences de Maintenance).

Un deuxième jet d'utilisation empêchera l'arme d'exploser. Un jet de Maintenance réussi arrêtera le buzzer et empêchera l'explosion. Un second jet de Maintenance réussi remettra l'arme en état normal de marche.

Si le personnage choisit d'abandonner le générateur de plasma plutôt que de tenter de le réparer, notez qu'il faut qu'il réussisse un jet de Dextérité « facile » pour se débarrasser du sac à dos qui contient le générateur. Imaginez un peu la panique lorsqu'un personnage maladroit se bat avec les sangles du sac à dos pendant que le buzzer retentit dans ses oreilles. C'est comme cela que vous entrerez vraiment dans l'esprit de *Paranoïa*.



Un intrépide technicien de R&C teste un prototype de générateur de plasma

13.7 REGLES SPECIALES

13.7.1 Les lasers

Les armes à laser comportent des canons dévissables qui peuvent être remplacés. Si vous utilisez les règles optionnelles concernant le rechargement des armes (section 13.5), le remplacement d'un canon est

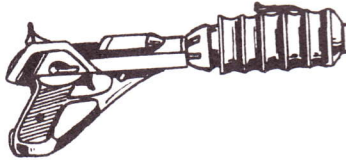
l'équivalent d'une recharge de l'arme. Avec chaque canon on peut tirer avec une sécurité raisonnable, six fois. Mais on peut tirer plus de six fois avec le même canon. Cependant à chaque fois qu'on tire, les chances de voir apparaître un défaut de fonctionnement augmentent de 5% (c'est-à-dire que la septième fois qu'on tire, l'arme risque de mal fonctionner sur un jet de 95% ou plus, la huitième fois sur un jet de 90 ou plus, et ainsi de suite).

Les canons pour les armes laser sont conçus pour ne tirer que dans une seule couleur du spectre (infrarouge, rouge, orange, jaune, vert, bleu, indigo, violet ou ultraviolet).

Toute arme laser peut accepter des canons conçus pour tirer dans une autre couleur. Les armures réfléchissent généralement conçues pour ne réfléchir qu'une seule couleur de laser et pour ne réduire les dommages causés que par cette couleur de laser (voir section 13.4.3).

Des lasers à deux couleurs sont accessibles aux personnages d'accréditation ORANGE ou plus, à trois couleurs aux personnages d'accréditation JAUNE ou plus, à quatre couleurs aux personnages de niveau VERT ou plus, et ainsi de suite.

Des armures réfléchissantes multi-couleurs sont accessibles aux personnages d'accréditation ORANGE et supérieures (deux couleurs pour le niveau ORANGE, trois pour le niveau JAUNE, et ainsi de suite).



13.7.2 Les lances-projectiles et les fusicônes

Les lances-projectiles sont des développements des armes de poing modernes, des fusils semi-automatiques et des mitraillettes. Les fusicônes ne sont ni des fusils, ni en forme de cône. Ce sont des développements du bazooka moderne. Ces deux sortes d'armes peuvent tirer toute une variété de cartouches. Les munitions disponibles pour ces armes se présentent sous les formes décrites ci-dessous :

Note : L'utilisation de certains types de cartouches nécessite la possession de la compétence en Services Techniques avec une spécialisation en Chimie. Leur

usage nécessite la possession de la compétence en Armes Chimiques.

• **HE** ou cartouches Hautement Explosives : Elles explosent au contact de la cible. Pour les lances-projectiles ce sont simplement des balles explosives qui font plus de dommages que les cartouches solides et les dum-dums. Pour les fusicônes, ce sont des cartouches explosives qui peuvent affecter une zone de 5 mètres de rayon.

• **PA** ou cartouches Perce-Armures : Elles sont conçues pour pénétrer les armures. Pour les lances-projectiles ce sont simplement des balles de teflon enduites conçues pour pénétrer le kevlar et autres armures personnelles. Pour les fusicônes, ce sont des cartouches explosives conçues pour pénétrer les armures des tank ou des volbots.

• **HEAT** ou cartouches « Hautement Explosives Anti-Tank » : Elles sont quelque peu similaires aux PA, mais elles sont plus efficaces (et plus chères).

• **Napalm** : Ce sont des cartouches conçues pour exploser au contact en répandant du pétrole gélifié ou du phosphore blanc sur la peau de la victime (ou, dans le cas des fusicônes, sur toute la surface avoisinante). Le napalm continuera de brûler pendant 1D10 rounds après l'explosion, causant à chaque round les dommages indiqués. Comme aussi bien le pétrole gélifié que le phosphore blanc contiennent leur propre réserve d'oxygène, le napalm ne peut pas être éteint avec de l'eau ou par étouffement. Aussi pour s'en débarrasser faut-il gratter la matière de la peau. Note : une utilisation sans danger nécessite la possession d'une compétence en Armes Chimiques !

• **Cartouches éclairantes** : Elles sont plus conçues pour illuminer un endroit que pour causer des dommages. Les cartouches éclairantes qui sont tirées par des lance-projectiles laissent derrière elles une traînée lumineuse qui rend la zone comprise dans le rayon indiqué, visible (un peu comme les balles traçantes). Celles qui sont tirées par les fusicônes illuminent la zone indiquée et continuent de brûler pendant 1D10 rounds après qu'elles aient été tirées.

• **Cartouches à Gaz** : Elles répandent un nuage de gaz au dessus de la zone indiquée. Note : une utilisation sans danger nécessite la possession de la compétence en Armes Chimiques !

Les effets du gaz dépendent du genre particulier de gaz utilisé :

Gaz Empoisonné : il cause des dommages à toutes les créatures qui se trouvent dans son rayon d'effet. Pour déterminer les dommages subis par les victimes, consultez la 7ème colonne de la Table des Dommages (considérez que l'« attaque » a été faite avec une arme de type « F » pour déterminer la protection des armures). Note : Une utilisation sans danger nécessite la possession de la compétence en Armes Chimiques !

Fumée : Elle réduit la visibilité et disperse les rayons laser. Tout tir avec une arme à travers un rideau de fumée voit ses chances de succès diminuées de 10%. De plus, pour déterminer les dommages causés par une arme avec laquelle on a tiré à travers un rideau de fumée, décalez-vous d'une colonne vers la gauche sur la table des Dommages. Note : un usage sans danger nécessite la possession de la compétence en Armes Chimiques !

Gaz corrosif : il cause des dommages à toutes les choses qui sont en métal (c'est-à-dire, entre autres, les robots) qui se trouvent dans son rayon d'action. Traitez-le comme du gaz empoisonné, mais il n'affecte que les créatures non-organiques (le gaz empoisonné n'affecte pas les robots). Il réduit aussi la capacité protectrice des armures métalliques (par exemple, les armures de plate). Pour chaque round d'exposition au gaz, une telle armure ne provoque un décalage sur la Table des Dommages que réduit d'un point (c'est-à-dire qu'un plate exposée pendant deux rounds ne provoquera plus de décalage de colonne contre les armes de type « P » et un décalage d'une seule colonne contre les armes de type « MS » et « M »). Note : une utilisation sans danger nécessite la possession de la compétence en Armes Chimiques !

Gaz vomitif : il peut provoquer des vomissements chez toute les créatures organiques qui se trouvent dans son rayon d'action. A chaque round d'exposition

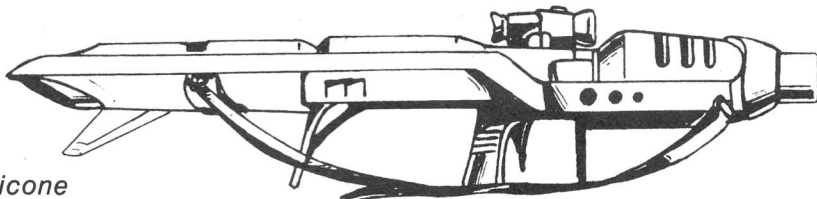
utilisation sans cette compétence est possible, mais elle risque de provoquer dans 50% des cas, un défaut de fonctionnement de l'arme.

• **Cartouches solides** : Ce sont simplement des balles en métal solide qui causent des dommages par impact.

• **Dum-dums** : Ce sont des cartouches solides conçues pour s'ouvrir en rosace au moment de l'im-

au gaz, chaque créature doit réussir un jet à 3D10 contre son Endurance, sinon elle se met à vomir et ne peut rien faire d'autre pendant 1D10 rounds. Note : une utilisation sans danger nécessite la possession de la compétence en Armes Chimiques !

Gaz Gauss : C'est une substance qui augmente terriblement la permissivité de l'espace libre (voir note ci-dessous pour une explication de ces termes) à l'intérieur de la zone d'effet du gaz. Si quelqu'un tire avec une arme à effet Gauss ou une arme énergétique dans le nuage de gaz et touche sa cible, la détermination des dommages causés aux victimes est faite par un décalage de trois colonnes vers la droite sur la Table des Dommages. Note : une utilisation sans danger nécessite la possession de la compétence en Armes Chimiques !



Un Fusicone

Note : Notre très estimé « développeur » m'a demandé de bien vouloir insérer ici une définition de la « permissivité de l'espace libre ». La permissivité est une variable utilisée dans certaines équations concernant les radiations électro-magnétiques. La vitesse de la lumière varie en fonction du médium à travers lequel elle se déplace. Elle se déplace plus vite dans le vide que dans l'air, par exemple (en fait, c'est ce changement de vitesse qui est responsable du phénomène de réfraction). La permissivité d'un médium est donc une constante qui détermine la vitesse de la lumière à travers ce médium. La « permissivité de l'espace libre » est la constante qui détermine la vitesse de la lumière dans le vide. Il n'existe aucun moyen connu pour modifier la permissivité de l'espace et si quelqu'un trouvait un moyen de le faire, il serait en train de jongler avec les lois de la physique.

La référence faite à cette permissivité de l'espace libre est ce qu'on peut appeler une concession au charabia pseudo-scientifique. **Paranoïa** n'est pas un jeu de Science-Fiction très « scientifique ». Il est outrageusement exagéré, par exemple, d'espérer qu'une mutation puisse permettre à un être humain de manger du plomb, ou même de lire dans les pensées d'un autre. Cependant, mon goût pour la science m'amène à utiliser de véritables termes scientifiques quand j'invente un charabia pseudo-scientifique, plutôt que d'inventer des termes qui ne veulent absolument rien dire (comme des créateurs de jeux et des écrivains moins instruits n'hésitent pas à le faire).

Gaz à crasse : C'est un gaz qui adhère rapidement à toutes les substances solides, les recouvrant d'un dépôt visqueux noir. En dehors du fait que celui-ci est dégoûtant, il réduit la protection offerte par les armures refléct. Les armures refléct recouvertes de gaz à crasse ne provoquent plus qu'un décalage de deux colonnes vers la gauche contre les tirs de lasers. Les effets du gaz persistent tant que le porteur de l'armure n'a pas la possibilité de nettoyer celle-ci. Note : une utilisation sans danger nécessite la possession de la compétence en Armes Chimiques !

Gaz hallucinogène : C'est un gaz qui contient une drogue hallucinogène puissante. A chaque round pendant lequel une créature est dans le nuage de gaz, elle doit réussir un jet à 2D10 contre son Endurance. Si elle le rate, l'hallucinogène commence à agir, avec tout ce que cela implique. De plus, ses pourcentages de base dans les compétences de combat sont réduits de moitié pour les 1D10 heures suivantes, parce qu'il n'est pas sûr que ses cibles sont réelles. Note : une utilisation sans danger nécessite la possession de la compétence en Armes Chimiques !

Note : les créatures non-organiques (comme les robots, par exemple) ne sont évidemment pas affectées par les gaz empoisonnés, vomitifs ou hallucinogènes. Les personnages qui portent des masques à gaz sont similairement immunisés contre les effets de ces

mêmes gaz, comme le sont ceux qui portent des combinaisons d'environnement et des armures de combat.

• **CME** ou cartouches de Contre Mesures Electroniques : Ces cartouches contiennent un équipement de brouillage électronique conçu pour interférer dans le fonctionnement des robots sur lesquels elles sont tirées. Tous les robots qui se trouvent dans le rayon d'action sont affectés et les dommages qu'ils subissent sont déterminés en consultant la 4ème colonne de la Table des Dommages, sans oublier de tenir compte du décalage que permet la protection d'une armure en plate polie.

De plus, les radios, les radars et tout autre appareil dont le fonctionnement dépend de l'émission ou de la réception de signaux électromagnétiques cessent de

fonctionner dans le rayon d'action de la cartouche de CME.

• **Tacnuc** ou **Cartouche Nucléaire Tactique** : Elles ne sont disponibles que pour les fusicônes. Ce sont de petits appareils nucléaires dont les effets peuvent être relativement dévastateurs. Le spectacle pyrotechnique et les effets secondaires spectraux sont laissés à la discrétion du Maître du Jeu.

13.7.3 Les détonateurs des cartouches de Lances-projectiles et de Fusicônes

Les cartouches de lances-projectiles sont automatiquement équipées de détonateurs de contact (c'est-à-dire qu'elles produisent leurs effets dès qu'elles touchent leur cible ou, si elles ne touchent pas leur cible, dès qu'elles touchent le sol ou un autre obstacle).

Les cartouches de fusicône peuvent être, elles aussi, équipées de détonateurs de contact, mais d'autres types de détonateurs sont aussi disponibles. En fait, n'importe quel type de cartouche de fusicône peut être équipé de n'importe quel type de détonateur. Les divers détonateurs disponibles sont les suivants :

• **Détonateurs à chaleur** : Ils activent la cartouche lorsqu'ils rencontrent une chaleur suffisante. Ils sont disponibles dans une grande variété de sensibilités. Lorsqu'un personnage obtient une cartouche équipée d'un détonateur à chaleur, il devrait spécifier la quantité de chaleur à partir de laquelle le détonateur

fonctionnera (30° C, 100° C, etc).

fonctionnera (30° C, 100° C, etc).

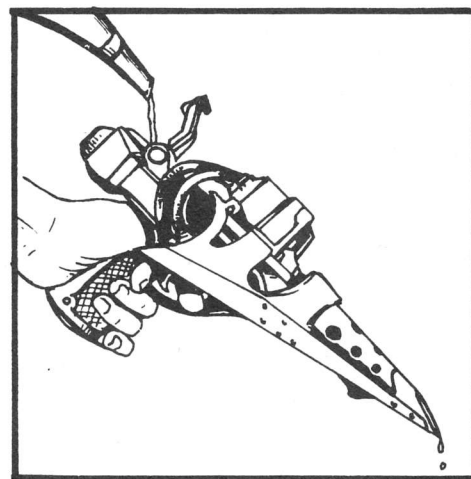
• **Détonateurs à Gauss** : Ils s'activent lorsqu'ils entrent dans une zone où agit un violent flux électromagnétique. Ce flux peut être provoqué par l'utilisation d'une arme à effet Gauss ou énergétique, un puissant signal radio, un éclair, etc.

• **Détonateurs déclenchables à distance** : Ils sont conçus pour fonctionner à la réception d'un signal radio codé. Ils sont généralement utilisés en conjonction avec un transmetteur qui leur envoie le code approprié (les communicateurs peuvent être modifiés pour servir à cet usage). L'utilisateur tire la cartouche, la laisse tomber à l'endroit prévu et attend. Lorsqu'il veut déclencher le détonateur, il se sert de son transmetteur radio. Si le détonateur se trouve dans une zone qui est sous l'effet d'un brouillage par CME, il ne se déclenche pas.

• **Détonateurs à minuterie** : Ils sont conçus pour se déclencher un certain temps après avoir été activés. Comme ils sont disponibles dans une grande variété de durées, le personnage qui en obtient un devrait spécifier sa durée. Les détonateurs à durée réglable à la main sont disponibles, mais ils sont beaucoup plus chers que les détonateurs pré-programmés.

13.7.4 Les pistolets à glace

Ces pistolets fonctionnent en gelant de l'eau sous forme d'aiguilles de glace qui sont tirées avec une très grande rapidité. Par conséquent, la seule munition nécessaire pour cette arme est de l'eau. Elle se recharge simplement en versant de l'eau dans un orifice qui se trouve au-dessus de la crosse.



Pour charger un pistolet à glace, versez simplement de l'eau.



13.7.5 Les pistolets à effet Gauss

Les pistolets à effet Gauss projettent un puissant flux électromagnétique qui fait des ravages sur les robots et les équipements électroniques. Les créatures organiques ne prennent aucun dommage d'un tir de pistolet à effet Gauss.

13.7.6 Les entortilleurs

Un entortilleur projette une corde adhésive de 4 mètres de long qui s'entortille autour de sa cible en se contractant graduellement. Cette corde n'inflige aucun dommage, mais le Maître de Jeu doit faire trois jets sur la Table de Localisation des Blessures pour savoir à quelles parties du corps de la victime elle adhère. Si la tête est entortillée, la corde est considérée comme s'étant enroulée autour du cou de la victime qui mourra par strangulation dans 1D10+1 rounds si elle n'est pas enlevée. La victime aura besoin de l'aide de quelqu'un d'autre pour l'enlever, mais cela ne prendra qu'un seul round. Si une autre partie du corps de la cible est touchée, elle est immobilisée et la cible ne peut plus l'utiliser. Dans ce cas aussi, il peut retirer la corde en un seul round mais il doit se faire aider par quelqu'un. Les effets exacts de la « perte d'usage de l'abdomen ou de la poitrine » sont laissés à la discrétion du Maître de Jeu (qui pourrait les considérer comme mortels?).

13.7.7 Les étourdisseurs

Ils ne causent aucun dommage, mais si, en déterminant les « dommages » en consultant la Table des Dommages, on obtient un résultat « blessé » ou plus grave, la victime est « sonnée » pour 1D10 rounds. Évidemment, pendant ce temps elle ne pourra rien faire.

13.7.8 Les générateurs de plasma

Un générateur de plasma est composé d'un réservoir dans un sac à dos qui contient le plasma dans une bouteille magnétique, un tuyau magnétiquement rendu étanche et qui va du sac à dos au projecteur manuel. Lorsqu'on tire avec cette arme, une boule de plasma (quasiment similaire à une boule de foudre) est émise par le projecteur manuel et s'éloigne du tireur en grossissant. Pendant chaque round, la boule se déplace de 5 mètres en avant, mais son déplacement peut être affecté par le vent. Elle grossit en prenant la forme d'un cône de 60° devant le tireur et cause ainsi des dommages à tous ceux qui traversent la zone qu'elle couvre. Elle s'étend ainsi pendant 4 rounds avant de se dissiper. Note: si un personnage tire sur une boule en face du vent, il risque de la voir se rabattre sur lui.

Le sac à dos qui contient le générateur de plasma est encombrant et difficile à enlever. Pour l'enlever, un personnage doit réussir un jet « facile » de Dextérité. Cela peut provoquer un intéressant suspense lorsqu'un personnage tombe dans une mare d'eau et qu'il est entraîné vers le fond pendant qu'il se débat pour essayer d'enlever son générateur de plasma.

13.8 LA GUERISON

13.8.1 Sonné

Un personnage sonné ne peut rien faire pendant un round. À l'issue de ce round, il recouvre tous ses moyens et peut agir normalement.

13.8.2 Blessé

Une blessure est une atteinte relativement grave à l'intégrité physique. Un personnage blessé, à l'instar d'un personnage sonné, ne peut rien faire pendant un round.

Si un personnage qui possède la compétence en Médecine accompagne un personnage blessé, celui-ci peut faire un jet de « guérison » par jour, pour savoir si sa blessure est guérie. Ce jet de « guérison » est un jet à 2D10 contre son Endurance, mais le niveau de compétence du « médecin » (ou du docbot) est retiré du score obtenu. Si le score ainsi modifié est égal ou inférieur à l'Endurance du personnage, celui-ci guérit de sa blessure. Tant qu'il n'est pas guéri, un personnage blessé ne peut pas se lancer dans des travaux physiques durs, mais il peut marcher, conduire des véhicules, etc.

13.8.3 Neutralisé

Une neutralisation correspond à une blessure relativement grave qui, si elle n'est pas soignée, peut entraîner la mort. Un personnage neutralisé ne peut rien faire tant qu'il n'est pas revenu à un statut de « blessé » ou moins.

Un personnage neutralisé qui n'est pas sous constant contrôle médical (soins intensifs dans un hôpital ou présence attentive d'un docbot possédant une compétence en Médecine d'au moins (3) et disposant des instruments et des fournitures adéquats) doit faire un jet de 2D10 contre son Endurance toutes les heures (soustraire le niveau de compétence en Médecine du médecin ou du docbot qui s'occupe du personnage). S'il rate un jet, il meurt. S'il fait l'objet de soins intensifs, il peut ne faire qu'un jet par jour, modifié par le niveau de compétence de celui qui prend soin de lui. Un jet réussi indique que la guérison du personnage a bien progressé et qu'il n'est plus que « blessé ».



Faites dans le grand spectacle et la fortune vous sourira.

Note: Bien qu'un personnage neutralisé ne puisse plus rien faire dans un combat, cela ne veut pas toujours dire qu'il est inconscient. Il peut être capable de parler en faisant d'énormes efforts et il peut même effectuer une action vitale, comme rouler hors du chemin d'un camion, par exemple. De telles activités sont cependant extrêmement douloureuses et le personnage devrait rapidement perdre conscience après les avoir effectuées.

13.8.4 Mort

S'il reste encore des membres vivants dans la famille de clone du personnage décédé, l'Ordinateur activera promptement un clone de remplacement (c'est-à-dire aussi vite que possible, dès que la mort est déclarée). S'il ne reste plus de membre vivant dans la famille de clones du personnage (c'est-à-dire si les six membres qui la composaient ont tous soufferts de l'ultime embarrasement dans le monde de *Paranoia*), il est alors temps pour le joueur de créer un nouveau personnage.

13.8.5 Désintégré

La guérison d'une désintégration sera traitée par un supplément à paraître (si votre personnage s'appelle Spock, il vous reste l'espoir...).

13.9 LE SYSTEME TACTIQUE ET DRAMATIQUE

Beaucoup de jeux de rôle utilisent des méthodes compliquées et qui prennent du temps pour résoudre les combats. Ces systèmes nécessitent le placement minutieux de figurines métalliques sur une table ou de pions sur une carte à hexagones pour indiquer la position des personnages. Ils utilisent des vitesses de déplacement bien définies qui obligent à compter des hexagones ou à mesurer des distances lorsque les personnages se déplacent. Ils possèdent des règles compliquées pour résoudre les combats et des systèmes très évolués pour calculer la façon dont les dommages sont infligés, pour déterminer combien de « points de coup » un personnage perd et pour localiser les blessures.

L'ennui avec des systèmes comme ceux-ci, c'est qu'ils transforment ce qui est censé être un jeu de rôle

en wargame. Lorsqu'ils jouent à de tels jeux, les joueurs passent l'essentiel de leur temps à résoudre des combats et à déterminer avec précision ce qui se passe. Le résultat est qu'un combat qui, dans la réalité se déroulerait en quelques minutes, finit par nécessiter qu'on y consacre la plus grande partie d'une session de jeu. Même dans l'exercice d'un métier à aussi hauts risques que celui de Clarificateur, l'essentiel du temps d'un personnage est, en réalité, consacré à d'autres activités que des combats.

On peut toujours arguer du fait que les combats sont les choses les plus « intéressantes » qui arrivent à un personnage et que, par conséquent, ils méritent qu'on leur accorde une attention particulière. Ce n'est pas notre avis. Si les combats sont ce qu'il y a de plus intéressant dans la campagne d'un Maître de Jeu, c'est qu'il s'y prend mal quelque part.

Le deuxième problème qui se pose avec des systèmes comme ceux-ci, c'est qu'ils diminuent l'importance de la présence d'esprit dans la prise de décision. Au cours d'un combat, un personnage ne prendra, en réalité, qu'une demi-douzaine de décisions: sur qui vais-je tirer en premier? Vais-je aller aider Frédéric ou Madeleine? Quand vais-je m'enfuir? La prise de décision au cours d'un combat est d'une importance vitale

en ce qui concerne les personnages. Passer trop de temps à calculer des probabilités, à lancer des dés et à mesurer des déplacements ne fait pas avancer l'histoire que les joueurs et le Maître de Jeu sont en train de créer.

Cependant, il est évident que les combats sont importants. Lorsque la pression se fait la plus forte, le Maître de Jeu doit savoir qui tue qui. De plus, un système de combat doit pouvoir être perçu comme étant équitable (les joueurs ne doivent pas avoir l'impression que leur personnage meurt arbitrairement) et il doit permettre aux joueurs d'atteindre le point décisif rapidement tout en leur laissant le temps de prendre des décisions et de sentir qu'ils contrôlent vraiment la destinée de leur personnage.

Le système de combat de *Paranoïa* a été conçu avec ces objectifs à l'esprit. Contrairement à bien d'autres systèmes de combat, il ne nécessite pas de calculs compliqués de « points de coup » et de probabilités. A tout moment, un personnage est en pleine forme, sonné, blessé, neutralisé ou mort — il n'y a pas de points de coup. En réalité qui sait ce qu'une blessure de trois points de coup représente ? Ce que vous voulez vraiment savoir c'est : « suis-je blessé ? Suis-je toujours en forme suffisante pour continuer à me battre ou non ? » C'est à ces questions que répond le système de combat.

Ce qui est encore plus important, c'est de ne pas interrompre le jeu. Les joueurs ne devraient pas passer de longues minutes à contempler la position de leurs personnages et à réfléchir à leur prochain mouvement. Ça prend trop de temps, c'est ennuyeux et ce n'est pas réaliste. Dans une situation de combat réelle, une personne a bien de la chance si elle a assez de temps pour être effrayée, alors ne parlons pas des possibilités qu'elle peut avoir de tergiverser calmement sur son prochain mouvement. Évidemment, il est impossible de résoudre un combat à la même vitesse qu'un combat réel. Néanmoins, les choses devraient aller vite. Réglez un combat en quelques minutes et replongez-vous dans la partie.

Le système « dramatico-tactique » est conçu précisément pour arriver à cela. Il n'est pas nécessaire de se servir de figurines, ni de pions, ni de cartes à hexagones dans *Paranoïa*. Au contraire, les combats se déroulent dans la tête des joueurs et du Maître de Jeu. Chaque joueur sait quelle arme porte son personnage et quelles sont, en gros, ses capacités. Le Maître de Jeu devrait préparer à l'avance les mêmes informations sur les ennemis que les personnages vont rencontrer. Lorsqu'un combat débute, le Maître de Jeu devrait décrire rapidement aux joueurs ce que leurs personnages voient. Il devrait le faire avec assez de détails pour qu'ils puissent aisément visualiser leur environnement et la situation. Il peut alors faire un tour de table pour demander à chacun des joueurs ce que son personnage a l'intention de faire. Si un joueur hésite, on considère que son personnage est en train d'hésiter aussi et qu'il ne fera rien pendant le round. Les joueurs sont libres de discuter de la situation s'ils le désirent, mais lorsque le Maître de Jeu leur demande leur décision, il ne devrait pas y avoir de temps mort — « attends une minute, je réfléchis » veut dire que c'est ce que fait le personnage.

Une fois que chaque joueur a déclaré ses intentions au Maître de Jeu, celui-ci peut déterminer le résultat des actions entreprises. Lorsqu'un personnage tire avec une arme ou utilise une compétence, c'est le Maître de Jeu qui devrait lancer les dés pour déterminer le résultat, se référant aux règles sur les combats et les compétences. Les Maîtres de Jeu devraient avoir remarqué que les tables et les tableaux importants ont été imprimés ensemble en fin du précédent livret. Au cours des combats, il devrait garder ces tables sous la main de façon à trouver rapidement les informations dont il peut avoir besoin — ne passez pas trop de temps à feuilleter des pages et des pages (un Maître de Jeu devrait s'être complètement familiarisé avec les règles avant de diriger sa première partie).

Après que le résultat des actions des personnages et de leurs adversaires a été déterminé, le Maître de Jeu doit leur décrire ce qui se passe. Il devrait dire aux joueurs qui a été blessé (ou sonné, ou tué, etc), quels sont les ennemis qui sont tombés (il est difficile de

dire, dans le feu de l'action d'un combat, si un personnage qui est tombé est simplement blessé ou mort), qui court vers où, et ainsi de suite. En se basant sur cette description, les joueurs peuvent prendre de nouvelles décisions et le Maître de Jeu fait un tour de table pour le demander ce que leurs personnages vont faire.

L'objectif de ce système est de provoquer une action rapide et furieuse. *Paranoïa* devrait ressembler à un film, pas à un wargame. Il devrait être joué pour produire une action rapide et spectaculaire et des effets dramatiques, pas pour mettre au point de grandes stratégies et d'astucieuses tactiques.

L'action est la clé des effets dramatiques. Mais ce n'est pas la seule, l'autre, c'est la flamboyance. Les combats de cinéma ne sont pas exactement réalistes, ceux de *Paranoïa* ne devraient pas l'être non plus. Si un personnage veut se balancer avec un lustre tout en tirant avec son laser, pourquoi pas ne pas le laisser faire ? (il se verra, bien entendu, appliquer un modificateur à ses chances de toucher parce qu'il se déplace en tirant). Si un autre veut plonger d'un rocher sur le dos d'un ennemi, laissez-le le faire aussi (il peut rater son coup et se blesser, mais, s'il réussit il augmentera ses chances de faire quelques chose de méchant à son adversaire). Essayez de garder en tête une image des positions des personnages et de leurs adversaires, mais ne vous prenez pas trop au sérieux. Laissez un personnage se ruer au secours d'un autre, laissez un autre hurler des cris de guerre en s'approchant de son adversaire tout en tirant sans retenue avec son laser. Si un joueur a une bonne idée, laissez-le la mettre en pratique. Les stratégies divertissantes et les plus folles des flamboyances devraient être récompensées. Laissez la mise au point de plans d'attaque détaillés et de tactiques minutieuses aux gens qui jouent à *Stanlingrad*.

N'ayez pas peur de tuer des gens dans *Paranoïa*. Le monde de *Paranoïa* est un monde dangereux, plein de traîtres, d'ennemis, de fous dont le moindre n'est pas notre vieil ami l'Ordinateur. Les gens tombent comme des mouches. *Paranoïa* n'est pas un jeu fait pour ceux qui aiment s'attacher à leurs personnages.

Les armes utilisées dans *Paranoïa* sont meurtrières et il y a beaucoup de combats. Si quelqu'un meurt, laissez-le mourir. Il n'y a pas de sauvetages de dernière minute, ni de divine intervention dans *Paranoïa*. Parfois les personnages mourront à cause de leur stupidité, parfois à cause d'une malchance aveugle. C'est ainsi qu'est le jeu. Ne vous tracassez pas trop à ce sujet. Si *Paranoïa* se déroule comme un film, c'est plus comme un film de Clint Eastwood (l'Inspecteur Harry, par exemple) que comme un film de Ingmar Bergman (Cris et chuchotements, par exemple). Les personnages tombent comme des mouches...



En résumé :

1. IL FAUT QUE ÇA BOUGE.
2. Ne leur laissez pas le temps de penser.
3. Récompensez la flamboyance et les idées drôles.
4. Descendez les timorés.
5. Et, le plus important, IL FAUT QUE ÇA BOUGE.

Comment cela fonctionne-t-il ? Voici un exemple :

MJ : OK. Vous descendez le long de la ravine. Il y a des pentes modérément inclinées de chaque côté. Vous descendez le long de la pente gauche. Le fond de la ravine est un lit de rivière asséché, couvert de rochers en désordre et dans lequel subsistent quelques flaques d'eau stagnante. La seule végétation présente est composée de quelques buissons desséchés et de quelques mauvaises herbes. Soudain, au sommet de la pente de gauche, celle sur laquelle vous marchez, s'élève un étrange hululement. Fred, qu'est-ce que tu fais ?

Fred : Hein ? Qu'est-ce que ça veut dire « un hululement » ?

MJ : Un braillement et un mugissement. Qu'est-ce que tu fais ?

Fred : Eh bien... (une longue pause pensive)

MJ : D'accord, Fred. Et toi, Martha ?

Martha : J'essaie d'identifier le cri et de savoir d'où il vient.

MJ : Georges ?

Georges : Je dégaîne mon laser et je me rue vers un des rochers qui se trouvent dans le lit de la rivière. Je veux me cacher derrière et regarder au sommet de la pente.

MJ : D'accord. Georges atteint le rocher et se cache derrière. Martha, tu penses que cela ressemble à des cris poussés par des hommes qui hurlent quelque chose d'incompréhensible. Fred, tu restes sur place. Six types avec des lances et des pagnes en étoffe apparaissent au sommet de la pente et se dirigent vers vous en courant. Fred ?

Fred : A quoi ressemblent ces types ?

MJ : Martha ?

Martha : Je sors une grenade et je la lance vers eux, puis je cours vers les rochers.

MJ : Georges ?

Georges : Je couvre Martha.

MJ : OK. Fred, ils ressemblent à des sauvages avec des lances et des pagnes en tissu. Leurs cheveux sont emmêlés. Ils n'ont pas pris de bain depuis des semaines. Ils ont l'air grands et méchants. L'un d'entre eux est sur le point de planter sa lance dans ta poitrine. Martha, lance 1D100. Ooops ! Ta grenade heurte la pente et commence à rouler vers le bas. Elle roule jusqu'à Fred. Georges, tu en vois un en train de tirer une lance vers Martha, aussi tu tires sur lui. Lance 1D100. Ah, tu le touches. Voyons un peu ce que dit la Table... (le MJ lance 1D100). Hmm, il tombe comme un boeuf embroché. Fred ?

Fred : Et, attends une minute, ça va vraiment trop...

MJ : Martha ?

Martha : Fred est de toute évidence un traître. Il parle aux communistes. Je tire sur lui.

MJ : (riant) Georges ?

Georges : Je tire sur un autre sauvage.

Fred : Et, attendez les mecs...

MJ : OK. La grenade explose. Deux sauvages sont envoyés au tapis. Fred prend quelques shrapnels. Le sauvage plante une lance dans Fred. Fred est déchaqueté, empalé et grillé au laser. Il est mort. Le tir de Georges rate sa cible. Il reste encore trois sauvages debout. Martha, tu as atteint les rochers et tu te caches derrière l'un d'eux, comme Georges.

Fred : OK, OK. Je suppose qu'il est temps d'activer un autre clone.

MJ : Ça me paraît évident. L'Ordinateur s'en occupera immédiatement, dès que Martha et Georges auront une chance de faire leur rapport. Revenons au combat. Les sauvages restant commencent à s'enfuir. Soudain, venant du lit de la rivière vous entendez un bruit d'eau qui déferle...

13.10 LE REMPLACEMENT DES CLONES

13.10.1 L'activation d'un clone de remplacement

Lorsqu'un personnage meurt au cours d'une aventure, un clone de remplacement ne peut pas être activé tant que l'Ordinateur n'est pas au courant de la

mort du personnage. Normalement, la mort doit être déclarée par un autre Clarificateur ou un loyal citoyen. Ne pas transmettre une telle information immédiatement à l'Ordinateur constitue un acte sérieux de trahison. L'Ordinateur peut découvrir lui-même la mort d'un personnage en écoutant les communications, en consultant les appareils de surveillance ou en questionnant ses agents robots à distance.

Quelque soit la façon dont l'Ordinateur apprend la mort d'un Clarificateur, il contactera et activera immédiatement un membre de la famille de clones du personnage décédé (s'il en reste de vivants). A l'endroit le plus pratique, le clone sera mis au courant de ce qu'il doit savoir et transporté dans les meilleures délais sur les lieux de la mission pour remplacer le Clarificateur décédé. Si un moyen de transport n'est pas immédiatement disponible, ou si le groupe en mission se trouve dans une zone inaccessible, le clone de remplacement sera transporté à la première occasion possible.

13.10.2 La préparation d'un remplacement de clone

Le Maître de Jeu doit préparer le remplaçant avant que le joueur puisse reprendre le cours de la partie. Tant que le remplaçant ne peut pas plausiblement rejoindre le groupe, rien ne presse. Cependant, au moment opportun, le Maître de Jeu devrait interrompre la partie, se mettre à l'écart des joueurs et préparer le remplacement.

Pour effectuer un remplacement de clone, prenez la fiche du personnage décédé et une fiche de personnage vierge.

Les attributs principaux et secondaires du clone, ainsi que son accréditation, son Service, sa Société Secrète, son rang dans sa Société Secrète et ses pouvoirs mutants sont identiques à ceux du personnage décédé.

Les points de confiance, de trahison et de Société Secrète qu'il possède sont les mêmes que ceux du personnage décédé aussi (Exception : si le personnage est décédé par suite d'une exécution pour trahison, ses points de trahison doivent être réduits de 1D10 points. Sinon, sitôt activé, il devrait être à nouveau exécuté pour trahison).

Par contre, le nombre de crédits qu'il possède, son équipement, ses compétences et ses armes peuvent être différents. En général ils devraient être plus limités que ceux du personnage décédé (après tout, le clone remplaçant travaillait dans un bureau ou accomplissait des opérations de routine pour son Service pendant que le personnage défunt risquait sa vie en première ligne en tant que Clarificateur).

Le Maître de Jeu a toutes libertés pour déterminer les limitations en crédits, équipement, compétences et armes qu'il veut appliquer au clone remplaçant. Les principes directeurs suivants devraient pouvoir l'aider dans ses décisions :

1. Chaque clone d'une famille devrait successivement être proportionnellement plus limité que le clone précédent. Par exemple :

Clone deux : limitation d'approximativement 10% par rapport au clone un.
Clone trois : limitation d'approximativement 20% par rapport au clone un.
Clone quatre : limitation d'approximativement 30% par rapport au clone un.
Clone cinq : limitation d'approximativement 40% par rapport au clone un.
Clone six : limitation d'approximativement 50% par rapport au clone un.

2. Les compétences du clone remplaçant devraient être les mêmes, en substance, que celles du personnage défunt, mais quelques additions ou soustractions de compétences pourraient lui donner une personnalité distincte (par exemple, le clone remplaçant pourrait s'être plus spécialisé en Maintenance de Véhicules qu'en Utilisation d'armes, et pourrait n'avoir aucune utilité de compétences en Environnement Hostile dans son travail de bureau).

3. Par souci de simplicité, considérez que le remplaçant possède les mêmes compétences de Développement Personnel que son prédécesseur. Sinon, il faudrait recalculer tous les attributs du clone plutôt que de se contenter de les recopier directement sur la fiche du personnage décédé.

4. Un clone débute toujours avec un avoir de 50 crédits. Il a aussi le devoir de partager les possessions licites et les crédits du défunt avec les autres membres survivants de sa famille de clones. Par exemple, si le remplaçant est le troisième clone d'une famille (disons David-R-URK-3), il doit partager les possessions et les crédits de son prédécesseur (David-R-URK-2) avec le reste de sa famille de clones (David-R-URK-4, David-R-URK-5, David-R-URK-6).

5. Un clone peut parfois être au courant de l'existence de possessions et de crédits qui ont été cachés par son prédécesseur et il peut vouloir les réclamer. Le Maître de Jeu est libre d'accepter ou de refuser une telle prétention, mais nous lui suggérons de considérer que dans 80% des cas, un clone remplaçant n'est pas au courant des possessions illégales, ni des crédits cachés par son parent décédé. De plus, le risque que représente la récupération des biens cachés devrait, en lui-même, être suffisamment décourageant (la récupération de ces biens illégaux pourrait faire l'objet d'une aventure ultérieure...).

Note : Les principes directeurs n° 4 et 5 supposent que le cadavre et les effets personnels du personnage décédé ont été récupérés par de loyaux citoyens ou des serviteurs de l'Ordinateur. Si le cadavre et les effets personnels ont été perdus, ou le cadavre pillé par des citoyens entreprenants, ou si certains objets ont été confisqués par l'Ordinateur, ou encore si le défunt a été désintégré, le clone remplaçant ne peut pas récupérer quoique ce soit.

6. Un clone gagne des points à partir du moment où il rejoint le groupe en mission. Il ne bénéficie d'aucun des points et des récompenses éventuellement

mérités par son prédécesseur au cours du début de la mission à laquelle il se joint.

13.10.3 L'introduction d'un clone remplaçant dans l'action

L'objectif du Maître de Jeu est de réintroduire le joueur dans la partie aussi vite que possible. Un joueur dont le personnage est mort est confiné dans un rôle de spectateur, ce qui n'est vraiment pas aussi amusant que jouer activement à *Paranoïa*. Cela ne peut pas faire de mal de laisser un peu de temps au joueur pour se lamenter sur la perte de son personnage, mais souvenez-vous qu'il est venu pour jouer à *Paranoïa*, pas simplement pour regarder.

Si l'aventure se déroule au sein du Complexe Alpha, le clone remplaçant ne devrait mettre environ que 15 à 30 minutes pour rejoindre le groupe de Clarificateurs qui se désole de la perte d'un de ses membres. Mais si l'aventure se déroule à l'Extérieur, ou sous l'Océan, ou sur un satellite en orbite autour de la Terre, son arrivée devrait être un peu moins rapide. N'oubliez pas que l'Ordinateur tient au succès de la mission et qu'il n'accepterait pas que celle-ci échoue en raison du manque de personnel dans le groupe qui l'accomplit.

D'autre part, n'introduisez pas le clone remplaçant à un moment qui ne correspond pas à votre fantaisie. Peut-être est-il intéressant de laisser le groupe se défendre un moment en sous-effectif. Peut-être que le joueur doit faire le pied de grue pendant une période décente afin de porter le deuil de son personnage décédé ?

Soyez imprévisible. Soyez capricieux. C'est comme ça dans *Paranoïa*. Vous ne savez jamais à quoi vous attendre de la part de l'Ordinateur.

Peut-être que le clone de remplacement a été dirigé, par erreur, vers les silos à nourriture ?

Ou peut-être qu'il y a quelqu'un qui sabote les communications avec le quartier général des Clarificateurs ?

Ou peut-être encore que le volbot qui transporte le clone a développé un défaut de fonctionnement de son système de guidage et est en train d'enseigner diligemment les principes de l'hygiène dentaire au remplaçant, tout en se dirigeant à grande vitesse vers le pôle nord ?

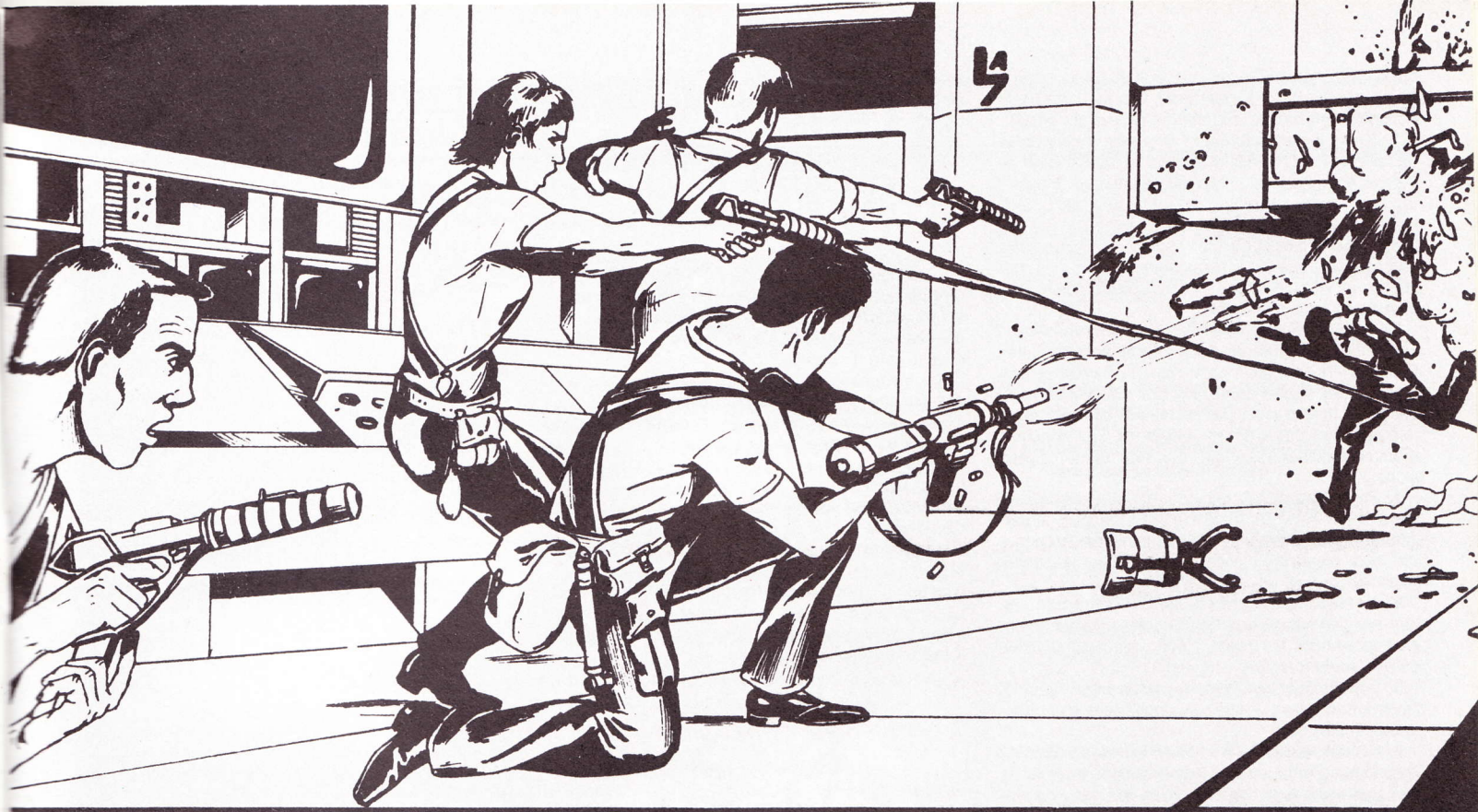
On n'est jamais sûr de rien.



L'information qui suit vient juste d'être rendue accessible au niveau d'accréditation ULTRAVIOLETTE. Toute allégation séditeuse tendant à faire croire que cette information a été omise par négligence serait de nature à provoquer (est-ce nécessaire de le préciser ?) un grand déplaisir chez l'Ordinateur.

13.7.9 Les enflammeurs et les lances-flammes

Un enflammeur peut être utilisé cinq fois avant d'être rechargé et un lance-flamme peut être utilisé 20 fois.



14. LES RISQUES ET PERILS HORS COMBAT

14.1 L'exécution des traîtres

Lorsque le total des points de trahison d'un personnage dépasse de plus de 10 celui de ses points de confiance, l'Ordinateur diffuse un avis public annonçant que le personnage en question a été décrété traître et ennemi de l'Etat. Tout citoyen qui capture ou exécute ce traître reçoit des points de confiance dont le nombre varie en fonction du statut et de l'importance de ce dernier.

Voici ce qui se passe lorsqu'un personnage est décrété traître : Pour commencer l'Ordinateur avise la Sécurité Interne que le citoyen doit être appréhendé pour trahison. Par le biais de leur com-unit, tous les agents de la Sécurité Interne en service reçoivent une description détaillée du traître et de ses activités récentes. Ils sont informés du ou des endroits où il risque de se trouver. Au même moment, un avis public est diffusé dans les couloirs, les lieux d'habitation et de travail du Complexe Alpha. Il informe les loyaux citoyens de l'identité du traître et de la nature de son crime. Il les invite à coopérer aux recherches et à l'appréhension de cet Ennemi du Peuple. Bien sûr, il est sous-entendu que si ce dernier se montre récalcitrant lors de son arrestation, il peut s'avérer nécessaire de recourir à la force pour le maîtriser ou pour protéger la vie des autres citoyens.

Tous les citoyens décrétés traître ne sont pas forcément signalés aux Clarificateurs, mais on envoie occasionnellement ces derniers prêter main forte à la Sécurité Interne pour appréhender un traître particulièrement dangereux et rusé.

Très souvent, c'est au cours du dé-briefing qui suit une mission, alors que tous les personnages sont réunis et font leur rapport à l'Ordinateur, qu'éclate au grand jour la trahison de l'un d'entre eux. Une fois que l'Ordinateur a examiné les rapports et les preuves qui étaient ce chef d'accusation, il se peut que le Clarificateur soit, sur le champ, décrété traître. Cela entraîne généralement très vite une fusillade dans la salle de dé-briefing, chacun des personnages étant impatient d'abattre le traître afin d'en retirer quelque bénéfice. Cependant, chaque fois que l'Ordinateur le pourra, il

convoquera le traître pour une entrevue privée et se servira de ce subterfuge pour l'amener à se rendre sans histoire. Une fois le traître isolé, les agents de la Sécurité Interne l'arrêteront, suite à quoi il sera interrogé et exécuté.

Dans ces conditions, le traître a, évidemment, peu de chances de s'échapper. Même s'il parvenait à survivre, soit à la fusillade entre personnages-joueurs (ce qui voudrait dire qu'il a réussi à abattre tous ses collègues), soit à l'entrevue privée, l'Ordinateur sachant exactement où le trouver, il pourrait être sûr que, quelques minutes plus tard, des brigades de gorilles de la Sécurité Interne seraient sur ses talons. Dans une telle situation, l'étiquette veut que le personnage tombe en combattant, hurlant des slogans de sa Société Secrète et raillant ouvertement les craintifs esclaves de l'Ordinateur que sont les autres personnages-joueurs.

Néanmoins, dans certains cas, le traître conserve de bonnes chances de s'échapper, en particulier s'il est démasqué en cours de mission (par exemple, si un autre personnage-joueur rapporte à l'Ordinateur un acte séditieux qu'il a commis et que celui-ci ordonne son exécution immédiate). Dans ce cas, le personnage peut parvenir à s'échapper s'il fait montre de décision et d'efficacité (et s'il a de la chance).

Malheureusement, même s'il réussit à s'échapper, son joueur ne peut plus l'utiliser en tant que Clarificateur au service de l'Ordinateur. Un nouveau clone doit être activé, exactement comme si le traître avait été exécuté, ou, si celui-ci était le dernier membre survivant de sa famille de clones, il faut créer un nouveau personnage. Le traître passe dans les mains du Maître de Jeu qui pourra l'employer en tant que personnage non-joueur dans des aventures ultérieures.

Cependant, afin que les trésors d'ingéniosité nécessaires à la réussite de l'évasion ne restent pas sans récompense, nous vous suggérons les règles spéciales qui suivent :

1. Si le traître qui s'est enfui n'était pas le dernier membre de sa famille et qu'un de ses frères clones soit activé pour le remplacer, ce dernier recevra un bonus

égal à la moitié des points de Société Secrète dont il a besoin pour accéder au rang supérieur au sein de sa Société. Ceci représente la promotion qui vient récompenser le clone d'un traître qui a réussi à échapper à l'Ordinateur.

2. Si le traître en fuite possède de façon illicite des biens ou des crédits, son successeur clone le saura et aura la possibilité de les récupérer, à condition toutefois, qu'ils soient cachés à l'intérieur du Complexe Alpha.

3. Le successeur clone peut un jour avoir la chance de recevoir un coup de main de la part de son parent qui est censé avoir rejoint la Résistance à l'Extérieur ou quelque part dans des zones secrètes ou désafectées du Complexe Alpha.

4. Si le traître en fuite était le dernier membre de sa famille de clones, le joueur peut, s'il le désire, choisir de conserver à son nouveau personnage la même Société Secrète. Ce dernier peut alors se choisir pour modèle ou héros, le traître enfui, et entrer dans sa Société Secrète directement au deuxième rang. De plus, le traître en fuite connaîtra le nom et l'identité de son fan et peut-être en fera-t-il son protégé.

14.2 La santé mentale (croyez-vous pouvoir la conserver ?)

Un Clarificateur doit être capable de vivre dans des conditions qui rendraient fous la plupart des hommes. Cependant, il arrive parfois que même le seuil de résistance mental exceptionnel des Clarificateurs soit dépassé et que ces derniers sombrent dans le Monde Merveilleux de la Maladie Mentale.

14.2.1 Quand doit-on procéder à un jet de santé mentale ?

Chaque fois qu'un Clarificateur (ou tout autre citoyen) se trouvera confronté aux situations suivantes, on devra procéder à un jet de santé mentale :

* Insécurité insoutenable (par exemple, lorsqu'on découvre que tout le monde est sur le point de vous tomber dessus).

* Choc causé par une confrontation avec l'Inimagi-

nable, l'Étrange ou l'Inconcevable (par exemple, lorsqu'on découvre, en sortant pour la première fois du Complexe Alpha que l'Extérieur n'est pas climatisé).

* Stress insoutenable (par exemple, lorsqu'on se débat avec les bretelles du sac de son générateur de plasma pour l'enlever, alors que le buzzer d'alarme indiquant une anomalie de fonctionnement vous hurle aux oreilles).

* Complet désespoir (par exemple, lorsque votre volbot, en réponse à votre question concernant la durée du vol, vous demande s'il doit formuler sa réponse en décennies ou en siècles).

De toute évidence, les situations décrites ci-dessus sont monnaie courante dans *Paranoïa* et s'il fallait faire des jets de santé mentale chaque fois qu'un personnage s'y trouve confronté, vous passeriez votre vie à ça. Limitez-vous. Gardez les jets de santé mentale pour des cas vraiment extrêmes. Les principes directeurs suivants peuvent vous aider dans vos décisions.

1. Pas plus d'un jet de santé mentale par personnage et par aventure (passé le premier choc, le personnage sera capable de résister au suivant). La plupart des aventures n'engendrent pas des situations nécessitant un jet de santé mentale.

2. Ne faites faire des jets de santé mentale que lorsque les circonstances sont vraiment accablantes et exceptionnelles (le genre d'événement qui n'arrive qu'une-seule-fois-dans-une-vie).

3. Pour justifier le recours à un jet de santé mentale, l'événement devra prendre le personnage complètement par surprise.

4. Si vous demandez trop souvent des jets de santé mentale, les joueurs, qui veulent rester maîtres de leurs personnages, risquent de se froisser de votre «interventionnisme». Il est inutile de les pousser à faire agir leurs personnages de façon insensée: ils sont trop heureux de le faire de leur propre chef et si vous le leur demandez, la chose risquerait de perdre de son sel. Usez, mais n'abusez pas des jets de santé mentale.

14.2.2 Comment se font les jets de santé mentale

Le joueur doit faire un jet d'attribut contre l'Indice de Pouvoir de son personnage.

La gravité des circonstances détermine le degré de difficulté du jet d'attribut. Mais en règle générale, aucun jet de santé mentale ne devrait dépasser le niveau «difficile», à moins que la situation qui le justifie n'inspire une horreur vraiment indescriptible. Si le jet d'attribut est réussi, le personnage surmonte sa crise psychologique et ne souffrira d'aucun trouble. Par contre, s'il est raté, faites un jet sur la Table des Effets de la Folie (Table 14.2.3) pour déterminer l'ampleur des troubles mentaux qui l'affectent.

14.2.3 Table des Effets de la Folie (voir tables et tableaux en fin de livret)

14.2.4 Table Descriptive des Folies (voir tables et tableaux en fin de livret)

14.2.5 La guérison des folies

Lorsqu'on est «sonné» ou victime d'une «crise d'angoisse», la guérison est automatique: ce n'est qu'une question de temps. Les «bargeotages», les «troubles Paranoïaques» et les «troubles de la personnalité» persistent jusqu'à ce qu'ils soient traités. Fort heureusement, le Complexe Alpha est très bien équipé pour soigner les Clarificateurs dérangés; de fait, l'Ordinateur a quelques idées brillantes et toutes personnelles concernant la santé mentale. Si le personnage parvient à revenir au Complexe Alpha en un seul morceau, on le gavera de drogues, il sera soumis à la thérapie intensive de l'Ordinateur et il sera guéri pour la prochaine aventure.

Règle exceptionnelle: le personnage est parfaitement guéri... Mais il lui reste un léger grain. Même après un stage de traitements et de chimiothérapie concluants, le personnage conserve un trouble mental léger, mais persistant. Peut-être un tic nerveux à l'œil? Ou la phobie de l'obscurité? Ou la curieuse habitude de siffloter «il est libre Max» dans des circons-

tances peu appropriées. Au Maître de Jeu de décider de la nature exacte du trouble mental en question.

14.3 ACCIDENTS DE VEHICULES ET CHUTES DE GRANDES HAUTEURS

Occasionnellement, les personnages tomberont de quelque chose de haut, ou se trouveront à l'intérieur de quelque chose se déplaçant à grande vitesse et viendra s'arrêter brutalement contre quelque chose de relativement massif. Ce genre de choses est connu sous le nom d'«accident».

Nous voulions que vous sachiez ce qui arrive à un personnage qui a un accident, c'est pourquoi nous avons conçu une jolie table. Nous reconnaissons volontiers que nous n'avons pas procédé à des tests pour savoir si elle est vraiment réaliste. En effet, nous n'avons pas réussi à mettre la main sur un avion supersonique (ni sur un volontaire qui aurait accepté de s'écraser au sol aux commandes de cet engin). C'est pourquoi il faudra vous contenter de cette table. Mais vous pouvez faire des tests de votre côté et élargir votre propre table. Peut-être parviendrez-vous à convaincre un gamin du quartier de sauter d'une petite falaise pour voir ce qui arrive. Tenez-nous informés des résultats.



Des accidents arriveront.

14.3.1 Accidents de Véhicules et Chutes de Grandes Hauteurs (voir tables et tableaux en fin de livret)

14.4 NOYADE ET ASPHYXIE (et NATATION)

Tout personnage plongé dans l'eau à l'improviste et incapable de retenir sa respiration mourra en 1D10+1 rounds s'il ne peut respirer. S'il a le temps de se préparer, il pourra retenir sa respiration pendant un nombre de rounds égal à au moins son score d'Endurance. Au-delà, il devra faire un jet d'Endurance «facile» à chaque round. En cas d'échec, il boit la tasse et meurt 1D10+1 rounds plus tard, s'il n'est pas secouru. Si le jet est réussi, il peut retenir sa respiration pendant un round de plus. Chaque fois que 10 rounds se sont écoulés de cette façon, la difficulté du jet d'attribut augmente d'un degré.

La natation est une compétence qui n'est pas enseignée dans la Complexe Alpha. Dans *Paranoïa*, tout ce que peut faire un personnage plongé dans l'eau se résume en trois mots: «retarder la noyade». Il peut tenter un jet d'Endurance «difficile» pour garder la tête hors de l'eau et «garder la tête hors de l'eau» ne veut pas dire se déplacer dans quelque direction que ce soit. Si personne ne vient à son secours, le personnage se noiera.

S'il le désire, le Maître de Jeu peut introduire une compétence en natation. Les indigènes de l'Extérieur connaissent certainement cette compétence et peuvent peut-être l'enseigner à un Clarificateur. Mais il est évident qu'étant donné que ce dernier la tiendra d'une personne de l'Extérieur et que tous les gens de l'Extérieur sont des Commies, ce sera une compétence interdite.

14.5 FAIM, SOIF ET FROID

Les citoyens du Complexe Alpha ont l'habitude de prendre trois repas consistants par jour. Chaque fois qu'un personnage saute un repas, il perd temporairement un point d'Endurance. Ces points peuvent être récupérés à raison d'un par repas normal (c'est-à-dire qu'il peut récupérer un maximum de 3 points par jour, dans des conditions optimales). Si l'Endurance d'un personnage tombe à zéro de cette manière, il meurt de faim.

S'il fait très chaud, le cerveau d'un personnage peut se mettre à mijoter dans sa boîte crânienne. Il doit alors faire un jet d'Endurance (dont le degré de difficulté est fonction de la chaleur). S'il échoue, il sombre dans le délire et meurt en 1D10+4 heures, à moins qu'il ne reçoive les mêmes soins que s'il était «blessé».

S'il fait très froid, un personnage peut souffrir d'hypothermie. Il doit alors faire un jet d'Endurance (dont le degré de difficulté dépend du froid et des qualités thermiques de ses vêtements). En cas d'échec, en 1D10 heures, il perdra graduellement ses facultés de raisonnement. S'il est pris en main avant le stade comateux — stade qui précède la mort d'une heure — le replacer dans un environnement humain normal suffit à le guérir. S'il a déjà sombré dans le coma, il relève du même traitement médical que s'il était «neutralisé», traitement qui, pour lui sauver la vie, doit lui être administré dans l'heure qui suit.

Si un personnage n'absorbe pas suffisamment de liquides, il peut se déshydrater et mourir de soif. Un personnage peut, sans dommage, se passer d'eau pendant 24 heures. Au-delà, il doit faire des jets d'Endurance toutes les 12 heures (en cas d'échec, il s'évanouira).

Après les 12 premières heures: jet d'attribut «très facile».

Après les 12 heures suivantes: jet d'attribut «facile».

Après les 12 heures suivantes: jet d'attribut «difficile».

Après les 12 heures suivantes: jet d'attribut «très difficile».

Après les 12 heures suivantes: jet d'attribut «outrageusement difficile».

Si on ne secourt pas un personnage (en lui donnant de l'eau) dans les 12 heures qui suivent le moment où il s'est évanoui, il meurt de soif.

14.6 MALADIE ET VIEILLESSE

Si le Maître de Jeu désire qu'un personnage attrape une maladie, il devra lui donner un nom (par exemple, danse de St Gui) et pour régler les problèmes de guérison, considérer que le personnage est «blessé» ou «neutralisé». **Note:** La plupart des maladies n'ont pas de conséquences immédiates (membres se détachant du tronc ou autres).

La vieillesse n'est pas un problème auquel beaucoup de Clarificateurs ont à faire face. Si vous sentez qu'un personnage atteint la limite d'âge, pas de détournement, assassinez-le. Du point de vue dramatique, cela vaut mieux que de diriger des parties dans un institut de gériatrie.

FAITES
CONFIANCE
A L'ORDINATEUR
ET VOUS
GARDEREZ
VOTRE SANTE

15. LES POUVOIRS MUTANTS

Certains pouvoirs mutants correspondent simplement à un développement poussé des capacités naturelles — mentales et biologiques — du corps humain. L'Ouïe Développée, par exemple, se place dans cette catégorie. D'autres pouvoirs mutants sont de nature psionique, leur utilisation nécessite une dépense d'énergie psionique de la part du personnage qui en fait usage.

L'Indice de Pouvoir est un des attributs des personnages. Il correspond à la quantité d'énergie psionique dont dispose ces derniers. Chaque fois qu'un personnage utilise un pouvoir mutant de nature psionique, il dépense un ou plusieurs points de Pouvoir. La nature de chacun des pouvoirs mutants est précisée dans sa description : pouvoir biologique, pouvoir mental (dont l'utilisation n'entraîne pas de dépense d'énergie psionique) ou pouvoir psionique (dont chaque utilisation implique la dépense de points de Pouvoir).

Le joueur doit constamment garder à jour le total des points de Pouvoir dont il dispose. Le maximum de points de Pouvoir que peut posséder un personnage est donné par son Indice de Pouvoir. Une fois qu'un personnage a dépensé la totalité des points de son Indice, il ne peut plus utiliser de pouvoirs mutants nécessitant une dépense de points de Pouvoir avant que ceux-ci ne soient régénérés. Si, pour une raison quelconque, un personnage tente de dépenser plus de points de Pouvoir qu'il n'en possède, il échouera dans l'action qu'il avait entreprise et s'évanouira d'épuisement pendant 1D10 minutes.

Il faut une heure de sommeil pour régénérer un point de Pouvoir. Etant donné que la régénération de ces points dépend de la phase de sommeil paradoxale, le sommeil doit être paisible, ininterrompu et d'une durée relativement longue. Ainsi, un personnage qui a un Indice de Pouvoir de 8 et qui a dépensé la totalité de ses points au cours d'une aventure particulièrement éprouvante devrait normalement avoir de nouveau 8 points de Pouvoir à sa disposition s'il dort pendant huit heures. Mais s'il dort en pleine nature, dérangé par des bêtes sauvages et un temps pourri, il se peut qu'il ne régénère pas la totalité de ses points de Pouvoir. Pour ce qui est de déterminer si le sommeil du personnage a été suffisamment paisible pour lui permettre de régénérer tous ses points de Pouvoir, nous laissons toutes latitudes au Maître de Jeu. C'est également à lui de décider combien de points de Pouvoir ont été régénérés si le personnage a été dérangé dans son sommeil. Etant donné que l'Indice de Pouvoir représente le maximum de points de Pouvoir dont peut disposer le personnage, le sommeil ne peut régénérer un nombre de points supérieur à cet Indice.

Note : L'inconscience est assimilée au sommeil en ce qui concerne la régénération des points de Pouvoir. De ce fait, il suffit de donner un grand coup sur la tête d'un citoyen pour être sûr qu'il régénérera ses points de Pouvoir.

L'Indice de Pouvoir sert également à évaluer la puissance d'un pouvoir mutant donné quand se pose la question de savoir si le pouvoir mutant d'un personnage est suffisamment puissant pour que l'action qu'il entreprend soit couronnée de succès. Le Maître de Jeu peut procéder à un jet d'attribut — d'un niveau de difficulté approprié — pour déterminer si le pouvoir mutant s'est avéré efficace. Par exemple, si un personnage veut utiliser son Ouïe Développée pour surprendre une conversation dans une pièce pleine de monde et très bruyante, il n'est pas évident qu'il puisse en saisir des bribes significatives au milieu du brouhaha général. Le Maître de Jeu procédera à un jet d'Indice de Pouvoir pour déterminer s'il y parvient.

Note : Un jet d'attribut pour un pouvoir psionique devra être effectué sur la base du nombre de points de Pouvoir dont dispose le personnage à ce moment de la partie et non sur son Indice de Pouvoir originel. En effet, étant donné que de l'énergie psionique est dépensée chaque fois que le personnage fait usage de ses pouvoirs psioniques, il est logique que la puis-

sance de ses pouvoirs diminue au fur et à mesure que leur source d'énergie se tarit.

15.1 DESCRIPTION DES POUVOIRS MUTANTS NORMAUX

15.1.1 Ouïe Développée (biologique)

Lorsqu'il se concentre, le personnage qui possède ce pouvoir peut entendre n'importe quel son émis dans un rayon de 50 mètres, y compris des bruits discrets tel celui d'un pistolet laser que l'on dégage. Toutefois, le personnage doit faire un effort de concentration pour utiliser son Ouïe Développée, sinon il ne percevra que les sons qu'un homme normal pourrait entendre. Ce pouvoir peut également être utilisé de manière « directionnelle », auquel cas, le personnage qui en fait usage peut percevoir (au niveau sonore d'une conversation normale) des sons émis dans un rayon d'un kilomètre. Il doit alors se concentrer sur un point précis pour pouvoir entendre les bruits émis dans un petit périmètre autour du point en question (c'est-à-dire dans un rayon de 2 mètres autour de ce point).

15.1.2 Vision Développée (biologique)

Le personnage qui possède ce pouvoir peut voir à de grandes distances et dans le spectre infrarouge. Tout objet dont la température dépasse celle de son environnement émet une radiation infrarouge qui apparaît au personnage sous la forme d'une lueur rouge sombre. Plus l'objet est chaud, plus la lueur est intense. Dans le spectre infrarouge, il est généralement difficile de discerner la forme exacte des objets, mais la vision dans l'infrarouge permet tout de même de détecter des êtres vivants dans l'obscurité.

Le personnage peut également voir avec une grande précision des objets se trouvant dans un rayon de cinq kilomètres. Cette vision peut être comparée, grosso-modo, à celle que permet d'avoir l'utilisation de jumelles de grossissement x 10.

15.1.3 Toucher Développé (biologique)

Le personnage qui possède ce pouvoir a un sens tactile extrêmement développé. Cela peut lui permettre de souvent identifier des objets rien qu'en les touchant. Par exemple, il sera capable de dire en quel métal ils sont faits rien qu'en les palpant. Cette extrême sensibilité du toucher permet aussi au personnage d'acquiescer plus facilement des compétences reposant sur le sens tactile et la Dextérité. Ainsi, son pourcentage de base est automatiquement augmenté de 5% dans les compétences de Réparation ou de Maintenance, de Falsification et d'Interrogatoire.

15.1.4 Goût Développé (biologique)

Si le personnage qui possède ce pouvoir a, un jour, goûté à une substance, il peut en détecter la présence dans tout ce qu'il portera à la bouche et ce, même si la substance n'est présente qu'à des quantités infinitésimales. Ce pouvoir peut s'avérer très utile pour détecter, entre autres, les poisons. Le personnage peut aussi reconnaître la présence d'une substance dont il n'est pas familier. Ainsi, si on lui donne un aliment ou une boisson empoisonnée, il pourra remarquer la présence de quelque substance étrange, même s'il est dans l'impossibilité de dire ce que c'est exactement.

15.1.5 Odorat Développé (biologique)

Si le personnage qui possède ce pouvoir connaît l'odeur d'une substance, il sera capable de la reconnaître jusqu'à une distance de 50 mètres (même si elle est très discrète). L'odeur d'êtres humains peut aussi être reconnue à cette distance. Comme c'est le cas pour l'Ouïe Développée, le personnage doit faire un effort de concentration pour utiliser cette faculté. S'il

se tient à moins de trois mètres d'un autre être humain, il pourra détecter ses émotions primaires et ses pulsions de base car elles provoquent diverses sécrétion odorantes significatives (peur, désir sexuel, etc.). L'Odorat Développé donne au personnage un bonus de 5% dans la compétence de Pistage.

15.1.6 Force Supérieure (attribut augmenté - biologique)

15.1.7 Agilité Supérieure (attribut augmenté - biologique)

15.1.8 Endurance Supérieure (attribut augmenté - biologique)

15.1.9 Sens de la Mécanique Supérieure (attribut augmenté - mental)

15.1.10 Dextérité Supérieure (attribut augmenté - biologique)

15.1.11 Adaptabilité Supérieure (attribut augmenté - mental)

15.1.12 Aplomb Supérieur (attribut augmenté - mental)

15.1.13 Indice de Pouvoir Supérieur (attribut augmenté - biologique : d'autres pouvoirs mutants sont nécessaires)

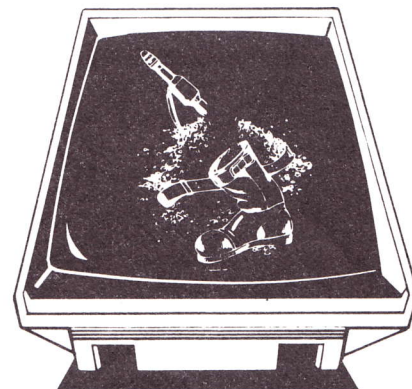
Les pouvoirs mutants 15.1.6 à 15.1.13 augmentent simplement le score de l'attribut concerné de 1D10 points. Le joueur lance le dé (sous le contrôle du Maître de Jeu, bien sûr) et ajoute le nombre obtenu à l'attribut correspondant sur la fiche de son personnage.

15.1.14 Régénération (biologique)

Le pouvoir de Régénération permet une guérison accélérée. Si le personnage qui le possède est « blessé », il peut faire un jet d'Endurance par heure (au lieu d'un par jour) et il se remet automatiquement de sa blessure dans les 24 heures. S'il est « neutralisé », il n'a pas besoin d'assistance médicale pour survivre (c'est-à-dire qu'il n'est pas obligé de réussir un jet d'Endurance toutes les heures pour ne pas mourir). De plus, un personnage possédant ce pouvoir peut passer du stade « neutralisé » à celui de « blessé » en 24 heures, après quoi il lui suffira de 24 heures de plus pour se remettre complètement. La première de ces deux opérations lui coûtera 10 points de Pouvoir, la deuxième 5.

15.1.15 Mimétisme (biologique)

Le personnage qui possède ce pouvoir a la capacité de contrôler ses pigments cutanés et de modifier la couleur de toute la peau de son corps. Grâce à ce pouvoir, il peut se rendre invisible aux yeux d'un observateur peu attentif, en particulier si la lumière est faible ou si le personnage se trouve dans une pièce encombrée ou à l'Extérieur. Etant donné qu'il se confond



facilement avec son environnement, on applique un modificateur de -10% au pourcentage de chances qu'à toute personne de le toucher à l'aide d'une arme de tir. De plus, ce pouvoir mutant donne un bonus de +20% dans les compétences en Chasse, Pêche et Cueillette, ainsi qu'en Discrétion. Le seul petit inconvénient de ce pouvoir, c'est qu'il faut être complètement nu pour réussir à l'employer de façon efficace.

15.1.16 Sens Télépathique (psionique)

Ce pouvoir permet de lire les pensées superficielles d'un être humain. Pour en faire usage, le personnage doit faire un effort de concentration et il faut que l'individu dont il désire connaître les pensées se trouve dans son champ de vision. Le Sens Télépathique est notoirement peu fiable. Chaque fois qu'un personnage voudra en faire usage, le Maître de Jeu lui fera subir un jet d'Indice de Pouvoir « difficile ». Si ce jet est réussi, le personnage aura un aperçu assez significatif des pensées et des émotions du sujet. Si le jet est raté, il percevra tout de même des images mentales et des impressions, mais celles-ci risquent d'être terriblement embrouillées, voire inintelligibles, ou d'émaner d'un autre être humain à proximité du sujet. Cette mutation est potentiellement très puissante et peut nuire à l'atmosphère de peur et d'ignorance que vous désirez entretenir. Aussi, arrangez-vous pour que les joueurs s'inquiètent sérieusement de son peu de fiabilité. Un personnage dépense 1 point de Pouvoir par minute passée à lire les pensées d'un individu. Il lui en coûte autant pour concentrer son pouvoir sur une autre personne — il ne peut pas lire simultanément les pensées de plusieurs sujets. Passer à l'observation d'un deuxième sujet (c'est-à-dire pénétrer ses pensées et dégager un sens de l'enchevêtrement des impressions perçues) ne peut se faire en moins d'une minute.

15.1.17 Ecran Mental (psionique)

Ce pouvoir permet au personnage de savoir si on tente de lire ou d'influencer ses pensées. Il lui permet également de mettre en place et de maintenir un écran mental qui interdira à quiconque de pénétrer son esprit. La première opération se fait automatiquement et ne coûte aucun point de Pouvoir. La deuxième, en revanche, implique la dépense d'un point de Pouvoir par minute. Si le personnage le désire, il peut ne pas révéler qu'il est conscient de l'intrusion que subit son esprit. Néanmoins, cette mutation ne lui donne aucune information sur la personne ou la chose qui tente de s'immiscer dans sa psyché.

15.1.18 Esprit Combatif (mental)

Ce pouvoir mutant permet au personnage qui le possède de toujours prendre son adversaire par surprise lors d'un combat : il attaquera spontanément avant même que ce dernier n'ait eu le temps de réaliser ce qui lui arrive. Cela peut être un sérieux avantage, mais aussi un handicap. En effet, le Maître de Jeu fait subir au personnage un jet d'Indice de Pouvoir dès que celui-ci se trouve en présence d'un adversaire potentiel. Si ce jet est réussi, le personnage bénéficie de l'effet de surprise s'il désire attaquer (ce qu'il n'est pas obligé de faire). Si ce jet est raté, il conserve le bénéfice de la surprise, mais il ne peut pas se retenir d'attaquer.

Règle alternative : Si vous considérez que bénéficier automatiquement de la surprise constitue un avantage trop important, optez pour la règle suivante : Normalement, dans un combat, toutes les activités sont simultanées, mais les attaques des personnages qui possèdent l'Esprit Combatif et les effets de leurs attaques sont résolues avant les activités des autres personnages participant au combat (et ce, à chaque round).

15.1.19 Empathie (mental)

Le personnage qui possède ce pouvoir est particulièrement attentif et réceptif aux émotions d'autrui. Si elles sont fortes et exacerbées, il peut les interpréter avec une grande précision. Si elles sont vagues ou diffuses, il ne les percevra que de façon floue, comme un enchevêtrement de sentiments. Le personnage peut faire usage de ce pouvoir sur un individu ou sur une foule (afin d'en déterminer l'état émotionnel).

Mais dans le deuxième cas, ses observations seront moins précises et moins fiables. Un « empath » court également le risque d'être gagné par les émotions d'une foule. Le Maître de Jeu procède à un jet d'Indice de Pouvoir : si ce jet est raté, le personnage est gagné par l'état d'esprit de la foule. Le Maître de Jeu doit alors prendre le joueur du personnage à part, lui expliquer quel est l'état d'esprit de cette foule et lui enjoindre de jouer son nouveau rôle au sein de la foule.

Le pouvoir d'Empathie donne au personnage qui le possède un bonus de 5% dans toutes les compétences de Communication.

15.1.20 Télékinésie Mineure (psionique)

Ce pouvoir permet au personnage qui le possède de téléporter jusqu'à 100 grammes de matière. L'objet téléporté devra se trouver dans son champ de vision et être déplacé comme si un bras humain invisible et indéfiniment extensible le tenait. Le personnage peut le lancer, l'attraper, le tordre ou le faire virevolter exactement comme s'il l'avait en main. Une minute de Télékinésie consacrée à ces opérations entraîne la dépense d'un point de Pouvoir. Moyennant un effort exceptionnel, le personnage peut téléporter un kilo de matière de la même façon. Mais la dépense d'énergie psionique est alors plus importante et le résultat plus incertain. Le simple fait de tenter de soulever l'objet implique la dépense de 1D10 points de Pouvoir. Le Maître de Jeu procède à un jet d'Indice de Pouvoir (en prenant pour base l'Indice qu'avait le personnage avant de dépenser des points pour sa tentative). Si ce jet est réussi, l'objet peut être déplacé et manipulé pendant une minute. Au-delà, et par minute, le personnage devra dépenser 1D10 points de Pouvoir et effectuer un nouveau jet d'Indice de Pouvoir. Si ce jet est raté, l'objet ne bouge pas. Dans les deux cas, les points de Pouvoir sont dépensés. Si le personnage échoue, mais qu'il lui reste encore suffisamment de points de Pouvoir, il peut effectuer d'autres tentatives.

15.1.21 Précognition (psionique)

Le personnage qui possède ce pouvoir a la faculté de voir l'avenir, mais de façon limitée et imprécise. Cela se manifeste généralement par la conviction qu'il est soit « bon », soit « mauvais » d'entreprendre une action donnée, ou par l'intuition du danger ou du possible bénéfice dont sont porteuses certaines situations.

(Note métaphysique : Le futur n'est pas déterminé de façon rigide. Les êtres intelligents et sensibles peuvent toujours changer le cours des événements. Le pouvoir de Précognition est intimement lié à l'inconscient et au sub-conscient du personnage et la façon dont il se manifeste en terme d'intuitions « négatives » ou « positives » au sujet d'une situation peut être difficile à interpréter pour le conscient du personnage. Ainsi, un personnage ayant de fortes pulsions suicidaires peut considérer qu'il est « bon » de se glisser dans un tube lance-missile. Chaque personnage devra apprendre à interpréter au mieux les messages ambigus que lui adresse son pouvoir de Précognition).

Chaque fois que le personnage utilisera délibérément ce pouvoir, il lui en coûtera 2 points de Pouvoir. Il est par ailleurs possible que, face à une situation présentant un sérieux danger potentiel, sa faculté de Précognition entre spontanément en action. Le Maître de Jeu procède alors à un jet d'Indice de Pouvoir. Si ce jet est réussi, 1D10 points de Pouvoir sont dépensés et le personnage est averti d'un danger imminent. Dans le cas contraire aucun point de Pouvoir n'est dépensé, mais le personnage est gardé dans l'ignorance du danger qui le menace.

15.1.22 Sens Magnétique (biologique)

Le personnage qui possède ce pouvoir est capable de percevoir des flux électromagnétiques de toutes sortes. S'il se trouve à quinze mètres ou moins d'un robot ou d'un autre engin électronique ou électromagnétique, il sentira leur présence à moins qu'ils ne soient très soigneusement protégés. Il se peut également que le personnage perçoive des ondes radio, des micro-ondes ou d'autres signaux électromagnétiques, à condition que leur puissance soit suffisante. En revanche, il sera incapable de déchiffrer aucun des messages véhiculés par ces signaux (procéder à un jet d'Indice de Pouvoir pour déterminer si les signaux sont perçus). Le personnage pourra savoir si un laser ou toute autre arme électronique a été utilisé dans un rayon de 500 mètres et à portée de vue. Il pourra également dire si un appareil électronique ou électromagnétique est actif. Pour effectuer chacune de ces opérations, le joueur doit annoncer au Maître de Jeu que son personnage cherche à détecter les émanations électromagnétiques. Le Maître de Jeu l'informerá alors de ce que perçoit son personnage.



15.1.23 Intuition Mécanique (mental)

Ce pouvoir permet au personnage qui le possède de deviner après simple examen quels sont les principes de base du fonctionnement et de l'utilisation d'un appareil mécanique qui ne lui est pas familier. Ce pouvoir est surtout utile lorsqu'on se trouve face à des engins insolites découverts au cours d'expéditions. Mais il peut également s'avérer intéressant lorsque des articles expérimentaux ou du matériel inconnu des personnages sont confiés à une équipe pour une mission. Le personnage doit examiner l'engin pendant 3D10 minutes avant de pouvoir se faire une idée. Le Maître de Jeu procède alors à un jet d'Indice de Pouvoir. S'il est réussi, le personnage comprendra les principes de base régissant le fonctionnement et l'utilisation de l'appareil. Dans le cas contraire, il pensera les avoir compris, mais les renseignements qu'il aura seront légèrement inexacts ou incomplets. Ainsi, un personnage découvrant un antique fer à souder dans les ruines d'une ferme datant de l'Histoire Enregistrée pourrait bien prendre cet objet pour un type primitif d'arme thermique portable; ou, tombant sur la carcasse rouillée d'une voiture, il pourrait croire que c'était une sorte de véhicule d'attaque blindé.

15.1.24 Charme (biologique)

Des glandes dans la peau du personnage secrètent une substance proche des phéromones qui poussent les autres individus à l'admirer et à avoir confiance en lui. Malheureusement ces substances poussent également le personnage à admirer autrui et à avoir confiance en lui. Le résultat tangible est généralement une ambiance fort agréable de camaraderie fraternelle à mettre en rapport avec le célèbre «Peace and Love» californien de l'Histoire Enregistrée. Toutefois, étant donné que le personnage sait que cette réaction est provoquée par des substances chimiques, il est capable – dans une certaine mesure – d'y résister et d'exploiter à des fins toutes personnelles cette ambiance «tout-le-monde-il-est-beau-il-est-gentil». Pour le savoir, le Maître de Jeu procède à un jet d'Indice de Pouvoir. S'il est réussi, le personnage parvient à ne pas succomber à son propre charme et à exploiter la bonne impression qu'ont de lui les autres personnes soumises à l'influence de la substance chimique. Si le jet est raté, le personnage est aussi subjugué que ses «victimes» et se trouve à la merci de leurs éventuelles tentatives de manipulation.

Le rayon d'action de ce pouvoir varie en fonction de l'environnement. A l'intérieur et dans des espaces clos, il peut atteindre approximativement cinq mètres. Ce pouvoir fait effet pendant environ 5 minutes, mais son rayon d'action et la durée des effets qu'il provoque sont beaucoup plus aléatoires dans des espaces ouverts où le vent et les courants d'air peuvent déplacer la zone d'influence de 5 mètres de rayon dont le personnage est normalement le centre. Il se peut que cette zone se trouve constamment en mouvement, ses effets se dissipant plus ou moins vite en fonction des turbulences de l'air. Pour vous donner un ordre d'idée, s'il y a plus qu'une légère brise, ils se dissiperont en moins d'une minute. Dans le cas contraire, ils pourront persister pendant les 5 minutes initialement prévues. Fiez-vous à votre bon sens et à votre espièglerie pour déterminer la durée des effets et la zone qu'ils affectent.

Lorsqu'il est utilisé sur un personnage non-joueur, ce pouvoir donne un bonus de +25% dans toutes les compétences en Communications, en Corruption et en Motivation.

Le plus grand risque qu'il y a dans l'utilisation de ce pouvoir, c'est que les victimes retrouvent invariablement leur état d'esprit premier une fois ses effets dissipés. Elles se souviennent du comportement qu'elles ont eu alors qu'elles étaient sous le charme et se doutent souvent qu'elles ont été manipulées. De ce fait, la possession de ce pouvoir peut vite être découverte si on l'utilise sur quelqu'un de façon répétée, et en particulier sur un des membres de l'équipe de personnages joueurs.

Lorsqu'un personnage, joueur ou non, fait usage de ce pouvoir sur des personnages joueurs, le Maître de Jeu doit préparer une note pour chacun de ces derniers les informant qu' inexplicablement, ils se sentent très amènes et coopératifs et que, jusqu'à nouvel ordre, leur jeu dramatique doit refléter cet état d'esprit. Aucun indice ne doit être fourni quant à l'origine de ce sentiment. Une fois l'effet dissipé, les personnages devront être informés qu'ils ont retrouvé leur état d'esprit initial. Ce pouvoir ne peut être utilisé avec son degré de fiabilité



normal qu'une fois par jour. Si un personnage veut utiliser son pouvoir plusieurs fois dans la même journée, chaque tentative (sauf la première) sera soumise à un jet d'Indice de Pouvoir «difficile». Si le personnage le rate, il devra obligatoirement attendre le lendemain pour utiliser à nouveau son pouvoir.

15.2 DESCRIPTION DES POUVOIRS MUTANTS EXCEPTIONNELS

15.2.1 Chance (psionique)

Le personnage qui possède ce pouvoir est capable de modifier la probabilité d'un événement donné. Pour chaque point de Pouvoir investi, il peut modifier le résultat du jet de dés effectué par le Maître de Jeu comme indiqué ci-dessous :

1D10 : $\pm$ 2 points

2D10 : $\pm$ 4 points

1D100 : $\pm$ 20 points

On peut investir plus d'un point de Pouvoir sur un seul jet, ce qui permet de cumuler les points à ajouter ou soustraire du score obtenu avec les dés (ainsi, 2 points de Pouvoir investis sur un lancer de 1D100 permettent au personnage de modifier la probabilité obtenue de $\pm$ 40 points).

Pour utiliser ce pouvoir, le joueur donne une note au Maître de Jeu lui expliquant combien de points de Pouvoir il désire investir, sur quel lancer de dés et s'il veut ajouter ou soustraire des points au score obtenu. On ne peut employer ce pouvoir que sur des jets de dés que le Maître de Jeu fait en secret et on doit l'annoncer au moyen d'une note avant le lancer des dés.

Règle optionnelle : Conformément à la Loi des Compensations, le surcroît de chance dont bénéficie le personnage ne peut être que temporaire: le Maître de Jeu note le nombre de points déduits ou ajoutés aux scores obtenus avec les dés. Par la suite, chaque fois qu'un lancer du même type (1D10, 2D10 ou 1D100) sera effectué pour le personnage, il y aura 10% de chances que la Loi des Compensations rétablisse l'équilibre rompu et que le personnage ait à souffrir d'une malchance égale à la chance dont il avait bénéficié. Par exemple, un personnage gravit une montagne et se trouve contraint de faire une manœuvre très difficile pour franchir un obstacle critique. Il dépense 3 points de Pouvoir afin de modifier en sa faveur le score obtenu de 60%, ce qui lui assure la réussite dans sa manœuvre et lui permet de survivre et de s'en vanter. Toutefois, par la suite, chaque fois que le Maître de Jeu procédera à un jet de combat ou de compétence de 1D100 pour le personnage, il lancera également 1D100 pour déterminer si la Loi des Compensations joue (10% de chances). Plus tard dans l'aventure, le personnage utilise sa compétence en Orientation. Le Maître de Jeu lance les dés pour savoir si la Loi des Compensations joue: 02 ! A l'insu du joueur, le Maître de Jeu pénalisera le personnage de 60 points sur son jet d'Orientation. Le personnage sera, par conséquent, complètement perdu, et l'Équilibre Universel sera rétabli.

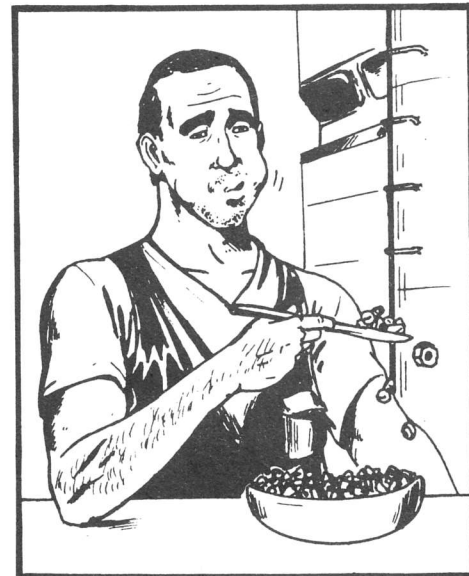
15.2.2 Adaptabilité Respiratoire (poumon/branches – biologique)

Ce pouvoir permet au personnage qui le possède de respirer normalement sous l'eau. Les organes respiratoires qu'il affecte sont internes et il faut un examen médical minutieux pour découvrir la mutation.

15.2.3 Adaptabilité Nutritionnelle (biologique)

Le personnage qui possède ce pouvoir a établi une relation symbiotique avec les bactéries mutantes de son tube digestif. Ces bactéries lui permettent d'assimiler pratiquement toutes les matières organiques – herbe, bois, compost – et d'en tirer le même apport nutritionnel que s'il s'agissait de nourriture normale.

Si le personnage absorbe du poison, le Maître de Jeu procède à un jet d'Indice de Pouvoir «difficile». Si ce jet est réussi, le poison est neutralisé par les bactéries. Dans le cas contraire, il agit normalement sur le personnage.



Boullonneur à la bourre boullottant avec boulimie

15.2.4 Polymorphie (biologique)

Le personnage qui possède ce pouvoir peut modifier son apparence générale ainsi que l'expression de son visage. Il a, de plus, la faculté de grandir ou de rapetisser (de six centimètres maximum). Cette dernière faculté joue sur la posture et la musculature du personnage, l'ossature de ce dernier ne subissant pas de réelles modifications. Le personnage peut ainsi facilement modifier son aspect général. Il peut également prendre l'apparence d'une autre personne, mais les caractéristiques suivantes ne peuvent être modifiées: taille (sauf dans la limite de 6 cm), masse (même si le personnage peut sembler plus lourd ou plus léger) et couleur de peau. Le personnage peut prendre l'apparence d'une personne du sexe opposé et tromper un observateur peu attentif, mais un examen, même superficiel révélera l'imposture. En modifiant la structure de son larynx, il peut rendre sa voix plus grave ou plus aiguë, mais son type de vocabulaire et sa façon de parler le trahiront peut-être malgré tout. Il faut environ 1 minute à un personnage pour modifier son apparence.

Pour prendre l'apparence d'un individu, le personnage doit avoir observé ce dernier (de visu ou grâce à des photographies) et il doit également disposer d'un miroir afin de suivre attentivement sa propre transformation. Le Maître de Jeu devra évaluer le degré de difficulté qu'il y a à prendre les traits de la personne en question («extrêmement facile», «facile», «difficile», «très difficile» ou «outrageusement difficile») et faire subir au personnage le jet d'Indice de Pouvoir correspondant. Si ce jet est réussi, l'imitation est réussie. Dans le cas contraire, elle a un gros point faible et le personnage n'en est pas conscient. Pour déterminer si un autre personnage se laisse prendre à l'imitation, faites-lui subir un jet d'Adaptabilité du degré de difficulté adéquat. Si l'imitation est mauvaise, ce jet d'attribut sera «très facile» ou «facile» (suivant les circonstances). Si le jet est réussi, le personnage ne sera pas abusé par l'imitateur. Dans le cas contraire, il ne reconnaîtra pas l'imposteur.

15.2.5 Contrôle de l'Adrénaline (biologique)

Ce pouvoir permet au personnage qui le possède d'augmenter temporairement sa Force et son Endurance de 1D10+4 points. L'effet ne se fait ressentir que pendant une seule minute. Durant ce laps de temps, le score de tous les attributs secondaires associés à la Force ou à l'Endurance subissent une augmentation proportionnelle. Lorsque l'effet se dissipe, le personnage est « blessé » et ne peut guérir que selon le même processus que celui qui est appliqué à la guérison d'une blessure normale. S'il réutilise son pouvoir avant de s'être remis de cette première « blessure », le personnage souffrira de l'équivalent d'une « neutralisation » dont il devra recouvrer suivant le processus normal. S'il ne le fait pas et qu'il utilise une troisième fois son pouvoir, il mourra.

15.2.6 Electrochoc (biologique)

Le personnage qui possède ce pouvoir est extrêmement résistant aux décharges électriques (en particulier à celles occasionnées par des étourdisseurs). Il peut faire subir à autrui des chocs de ce type par simple contact physique. L'effet en sera équivalent à celui d'un étourdisseur. Chaque utilisation de ce pouvoir entraîne la dépense de 1D10 points de Pouvoir. Pour résister à une décharge électrique (occasionnée, par exemple, par un étourdisseur), le personnage doit réussir un jet d'Indice de Pouvoir du degré de difficulté adéquat (« facile » s'il s'agit d'une décharge occasionnée par un étourdisseur à « très difficile » si elle provient d'une ligne à haute tension).

15.2.7 Ralentissement Métabolique (mental)

Le personnage qui possède ce pouvoir peut délibérément ralentir son métabolisme jusqu'à atteindre un état fort voisin de la mort. Il peut alors se passer d'eau et de nourriture pendant des périodes prolongées. Ses besoins en oxygène sont minimes et il peut résister à des températures très basses ou très élevées qui entraîneraient normalement la mort. Lorsqu'il se trouve dans cet état, le personnage se remet de ses blessures et lésions à un rythme normal et, s'il est « neutralisé », il n'a pas besoin de réussir des jets d'Endurance pour survivre. Il peut demeurer dans cet état jusqu'à ce qu'on puisse lui donner le traitement médical approprié.

Le joueur doit spécifier la durée de la transe avant de ralentir le métabolisme de son personnage. Pendant toute la durée de cette transe, il ne pourra se « réveiller » volontairement, ni être réveillé par un stimulus extérieur. Il pourra rester dans cet état pendant cinq jours, sans que son état de santé ne s'en ressente et prolonger sa transe au-delà de cette période moyennant quelques risques. Passé cinq jours, le personnage devra réussir un jet d'Indice de Pouvoir « difficile » pour chaque jour supplémentaire ou bien il s'éveillera malgré lui. Un personnage qui sort de sa transe ne peut y retourner sans danger avant que son métabolisme n'ait fonctionné normalement pendant une période égale à celle passée en état de transe.

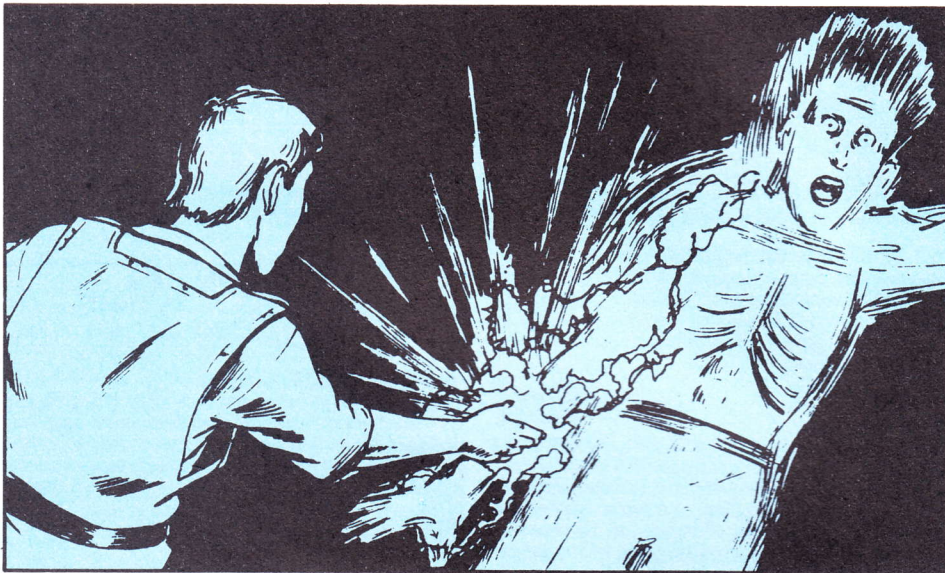
Si, pour une raison ou pour une autre, le personnage doit se replonger dans cet état de transe avant que son métabolisme ait fonctionné normalement pendant la période voulue, il devra réussir un jet d'attribut « difficile » pour chaque jour supplémentaire qu'il passe en transe. Si ce jet est raté, le personnage sombre dans le coma et ne peut plus sortir délibérément de son état de transe. Il mourra en 1D10 jours et ne pourra être ramené à la vie que si des soins médicaux lui sont prodigués par un professionnel pendant 4D10 jours.

15.2.8 Bosse des Maths (mental)

Le personnage qui possède ce pouvoir a la faculté de ramener les problèmes qu'il rencontre à des équations qu'il résoudra en termes de probabilités. La précision de ses calculs dépendra de la qualité et de quantité des données dont il disposera. Le personnage est ainsi plus à même que la moyenne d'estimer les chances de succès d'une action donnée.

Le joueur doit donner au Maître de Jeu une note indiquant le problème que son personnage désire analyser. Le Maître de Jeu doit alors évaluer le degré de difficulté du problème en question (et ce, en fonction de la quantité de renseignements dont dispose le personnage) et doit faire subir au personnage un jet d'Indice de Pouvoir du degré de difficulté correspondant. Si ce

jet est réussi, il donnera au joueur une estimation relativement précise des chances de réussite de l'action. Dans le cas contraire, il dira au joueur que le pouvoir de son personnage ne lui donne aucune indication, ou bien il lui fournira une estimation inexacte des probabilités correspondantes. Dans cette deuxième éventualité, l'erreur d'estimation devra être suffisamment flagrante pour que le personnage se rende compte que son pouvoir l'a trahi. Exemple : un personnage veut connaître ses chances de sauter d'une falaise de 15 mètres sans se tuer. Son jet d'attribut est raté et le Maître de Jeu dit au joueur que son personnage n'a aucune chance de se tuer. Le joueur devra se méfier. En tout cas, moi je le ferais...



Une thérapie par électrochoc appliquée par un amateur.

15.2.9 Mémoire Eidétique (mental)

Le personnage qui possède ce pouvoir est doué d'une mémoire exceptionnelle. Pour en faire usage, le joueur soumet au Maître de Jeu une question concernant quelque chose dont il pense que son personnage est susceptible de se souvenir. Le Maître de Jeu évalue le degré de difficulté que présente la remémoration de l'information en question et procède à un jet d'Indice de Pouvoir d'un degré de difficulté correspondant. Pour un personnage doué d'un tel pouvoir, se rappeler du nom de quelqu'un est chose facile, par contre, se remémorer avec précision une carte entr'aperçue une seule fois est difficile. Se souvenir de l'intégralité du texte d'un manuel constituerait une tâche très difficile.

Au cas où le jet d'attribut échoue, le personnage ne parvient pas à se souvenir de l'information désirée, ou bien sa mémoire l'induit en erreur. Si sa mémoire lui joue fréquemment des tours de ce genre, le personnage apprendra à ne pas trop s'en remettre à son pouvoir. Si l'information fournie par sa mémoire est erronée, laissez une chance au joueur : arrangez-vous pour qu'elle soit peu plausible.

15.2.10 Paralysation (psionique)

Le personnage qui possède ce pouvoir a la capacité de « sonner » un être (humain ou non) et de le paralyser pendant une période limitée dont la durée sera fonction du nombre de points de pouvoir investi dans l'opération (un round par point). Pendant cette période, la victime sera dans le même état que si elle avait été « sonnée » au cours d'un combat.

Le personnage peut « sonner » sa victime de deux façons : s'il est en contact physique avec elle, l'opération est automatique ; s'il se trouve à moins de 2 mètres d'elle, il devra subir un jet d'Indice de Pouvoir « difficile ». Si ce jet est réussi, la victime sera « sonnée », dans le cas contraire elle sera parfaitement indemne.

15.2.11 Transe Téléportatrice (psionique)

Le personnage qui possède ce pouvoir est capable

de disparaître physiquement d'un endroit pour réapparaître dans un autre. Cette opération épuise la totalité de ses points de Pouvoir. De plus, il ne peut téléporter que son propre corps et des objets et vêtements dont le poids total ne peut dépasser le quart de celui de son propre corps. Ces objets ou vêtements doivent se trouver à proximité immédiate de la peau du personnage.

Ce pouvoir mutant fonctionne tantôt comme un réflexe incontrôlé, tantôt comme une réaction délibérée.

Dans le second cas, le personnage doit d'abord visualiser l'endroit où il désire se téléporter (il peut s'agir, soit d'un lieu qui se trouve dans son champ de vision, soit d'un endroit qu'il connaît très bien). Puis il doit entrer en transe. Pour ce faire, il lui faut réussir un jet

d'Indice de Pouvoir « facile ». Lorsqu'il entre en transe, les points de Pouvoir sont dépensés (si le personnage échoue, aucun point de Pouvoir n'est dépensé, mais il ne parvient pas à se téléporter et doit attendre 1D100 minutes pour faire une nouvelle tentative). Il doit ensuite réussir un jet d'Indice de Pouvoir « facile » (on prendra en compte l'Indice de Pouvoir qu'il avait avant d'investir ses points de Pouvoir dans la transe). Si ce jet est réussi, le personnage se téléporte là où il l'avait choisi. Dans le cas contraire, il se retrouve dans un endroit relativement sûr se trouvant dans un rayon de 500 mètres de son point de départ (la téléportation met le corps de l'individu à très rude épreuve et il arrive que son cerveau abrège inconsciemment cet effort).

Lorsque le cas fonctionne en tant que réflexe incontrôlé, le personnage se téléporte automatiquement loin de toute situation qui présente un danger de mort immédiat et réel et ce, que le personnage le veuille ou non. Aucun jet d'attribut n'est nécessaire. Tous les points de Pouvoir sont dépensés et le personnage est téléporté dans un endroit relativement sûr situé dans un rayon de 500 mètres de son point de départ. Dans ce cas, le Maître de Jeu agit comme s'il était l'inconscient du personnage. La réaction de ce dernier est instinctive, comme lorsqu'on lève la jambe lorsqu'on reçoit un coup sur le genou.

Avertissement : Evitez d'utiliser trop souvent la téléportation de cette façon là. Le joueur aurait l'impression de n'être qu'une marionnette impuissante. On ne devra utiliser ce pouvoir, en tant que réflexe incontrôlable, que dans des circonstances comme celles décrites ci-dessous :

Le personnage est en train de désamorcer une bombe. Le mécanisme de mise à feu fait entendre un « clic » de mauvais augure. ZAP !

Le personnage tourne à un coin de couloir et se retrouve nez à nez avec deux adversaires armés d'engins. ZAP !

Le personnage a réussi à faire décoller son volbot, mais il n'est pas parvenu à rendre le cockpit transparent. Les instruments de bord indiquent que l'appareil se dirige droit sur une chaîne de montagnes. ZAP !

(Note: Ce pouvoir devrait être considéré comme relativement « capricieux ». Peut-être le personnage s'échappera-t-il effectivement du volbot, mais sans perdre sa vitesse initiale... Peut-être sera-t-il téléporté... Mais pas ses vêtements. Si un objet n'est pas en contact direct avec la peau du personnage, il se peut qu'il ne soit pas téléporté. De plus, si le personnage essaie d'emporter avec lui des objets lourds et normalement immobiles, il peut y réussir... ou laisser derrière lui, non seulement les objets en question, mais également toute la portion de son épiderme qui était en contact avec eux.)

15.2.12 Lévitiation (psionique)

Le personnage qui possède ce pouvoir a la faculté de s'élever dans les airs. Il ne peut provoquer que la lévitation de son propre corps et celle d'objets ou de vêtements se trouvant au contact de sa peau et dont le poids total ne peut excéder un quart de celui de son corps. Le personnage ne peut s'élever de plus de 2 mètres par secondes, ni se déplacer latéralement de son propre chef (en revanche, il est très possible qu'il soit entraîné par le vent). Il ne peut que monter et descendre et il n'est pas sûr qu'il puisse se maintenir en équilibre (c'est-à-dire conserver la position de son choix) tandis qu'il lévite. La lévitation entraîne la dépense d'un point de Pouvoir par minute.



Un jeune mutant trop ambitieux qui monte...

15.2.13 Projection Télépathique (psionique)

Le personnage qui possède ce pouvoir est capable de projeter des pensées, des images et des symboles dans l'esprit d'une autre personne. Il peut également lire les pensées superficielles de cette dernière exactement comme s'il était doué du pouvoir mutant normal de Sens Télépathique (cf. 15.1.16). Le processus de lecture des pensées superficielles d'un autre personnage est le même que celui qui est décrit dans le paragraphe Sens Télépathique, pour plus de détails lisez la description de ce pouvoir.

La projection de pensées, d'images ou de symboles dans l'esprit d'une personne entraîne la dépense d'un point de Pouvoir par minute. Le pouvoir de Projection Télépathique est plus fiable que celui de Sens Télépathique: aucun jet d'attribut n'est nécessaire. Pour être fiable, ce pouvoir doit être exercé sur un individu se trouvant dans le champ visuel du personnage, mais il peut parfois être utilisé avec succès dans d'autres conditions: tout dépend de la connaissance qu'a le télépathe de l'individu visé. Ainsi, que ce dernier soit ou non dans le champ visuel de l'utilisateur du pouvoir, la projection télépathique peut avoir une portée de:

- 1 km, si l'individu visé est une connaissance (la plupart des membres de l'équipe seront considérés comme tels).

- 10 km, si l'individu visé est un ami intime.

Pour utiliser son pouvoir de Projection sur une personne se trouvant hors de son champ visuel, le personnage devra réussir un jet d'Indice de Pouvoir « facile ». En cas d'échec, l'énergie psionique est dépensée, le message est bien envoyé, mais il n'atteint pas le sujet visé. Le télépathe n'a normalement aucun moyen de savoir si son message a été reçu, à moins que le destinataire ne le lui fasse savoir (télépathiquement, verbalement ou d'une autre manière).

15.2.14 Pénétration Mentale (psionique)

Le personnage qui possède ce pouvoir peut pénétrer profondément dans l'esprit d'un autre individu et lui soutirer des informations, que ce dernier le veuille ou non. Ce pouvoir peut être tenu en échec par celui d'Ecran Mental (cf. 15.1.7). Un personnage doué du pouvoir de Pénétration Mentale peut également lire les pensées superficielles d'autrui (comme s'il possédait le pouvoir mutant normal de Sens Télépathique). Cette opération, contrairement à la pénétration mentale proprement dite, peut s'effectuer à l'insu de l'individu visé. Le pouvoir de Pénétration Mentale permet également à son possesseur de s'insinuer bien au-delà des pensées superficielles de l'individu sondé pour atteindre ses souvenirs profonds et son inconscient. Cette opération ne peut se dérouler à l'insu de la personne sondée. Celle-ci percevra, en effet, une sensation similaire à celle d'un violent mal de tête et ressentira un besoin anormal et obsessionnel de se rappeler l'information que le sondeur cherche. Etant donné que la rumeur publique fait couramment état de l'existence de pouvoirs mutants psioniques, la plupart des sujets se douteront que leur esprit a été sondé.

Plus l'information recherchée est vague et profondément enfouie dans l'esprit du sondé, plus la Pénétration Mentale a des chances d'échouer. Le Maître de Jeu procède à un jet d'Indice de Pouvoir du degré de difficulté adéquat. En cas de succès, le personnage obtient l'information recherchée. Dans le cas contraire, il n'obtient aucun renseignement ou bien une information tronquée. Voici quelques exemples illustrant les divers degrés de difficulté des jets d'Indice de Pouvoir:

- Sonder une sentinelle pour connaître un mot de passe: jet « très facile ».
- Sonder un technicien pour obtenir des instructions d'emploi: jet « facile ».
- Sonder une Clarificateur pour connaître les souvenirs qu'il a conservés d'une région visitée dix ans plus tôt: jet « difficile ».
- Sonder quelqu'un pour connaître des instructions qu'il aurait reçues sous hypnose: jet « très difficile ».
- Sonder quelqu'un pour savoir le numéro de série d'une arme qu'il a entrevue pendant un court instant, cinq ans auparavant: jet « outrageusement difficile » (il s'agit d'un souvenir auquel le sujet sondé n'a plus accès consciemment).

15.2.15 Suggestion (mental)

Le personnage qui possède ce pouvoir est capable d'implanter dans l'esprit d'un individu un ordre dont ce dernier ne sera pas conscient mais auquel il sera poussé à obéir lorsqu'il sera soumis à un stimulus défini au préalable. Pour que cette opération puisse réussir, le personnage doit capter toute l'attention du

sujet et s'assurer de sa confiance (ou de sa coopération), et ce, pendant au moins une minute. Le joueur devra préciser l'ordre que son personnage désire implanter et la nature du stimulus qui poussera le sujet à l'accomplir. Le Maître de Jeu procédera alors à un jet d'Indice de Pouvoir du degré de difficulté adéquat afin de déterminer si l'ordre a bien été implanté. Si ce jet est réussi, le sujet fera de son mieux pour obéir à cet ordre. Dans le cas contraire, il se montrera apparemment coopératif, mais n'obéira pas à l'ordre donné lorsqu'il recevra le stimulus. Le personnage ne saura pas s'il a ou non réussi à implanter son ordre.

La difficulté du jet d'attribut dépend de trois facteurs: la résistance du sujet, la complexité de l'ordre donné et la mesure dans laquelle il cadre avec les valeurs, les idéaux et les croyances du sujet.

Si le sujet a confiance en l'utilisateur du pouvoir, la tâche de ce dernier sera facilitée. Si au contraire il s'en méfie, ou éprouve de l'aversion à son égard, l'opération sera plus difficile.

Un ordre simple a plus de chances d'être accepté et exécuté qu'un ordre complexe.

Un ordre qui ne choque pas le sujet a plus de chances d'être efficace qu'une instruction qui lui semblerait dangereuse ou néfaste.

Considérez ces trois éléments, puis déterminez le degré de difficulté qui convient au jet d'attribut. Ne vous cassez pas la tête sur les détails. Ce n'est qu'un jeu.

15.2.16 Foudre Mentale (psionique)

Le personnage qui possède ce pouvoir peut faire en sorte que tous les êtres se trouvant dans un rayon de 50 centimètres autour de lui soient frappés par sa foudre mentale. Lui-même sera indemne, mais ne pourra soustraire aux effets de son pouvoir aucun des êtres se trouvant dans le périmètre « foudroyé »: ils devront tous subir un jet d'Endurance « difficile ». Si ce jet est raté, ils endureront un véritable supplice mental et ne pourront entreprendre aucune action pendant le round. Ils seront dans le même état que s'ils avaient été « sonnés » au cours d'un combat. Si le jet est réussi, ils ressentiront, l'espace d'un éclair, un certain malaise psychique, mais ils s'en sortiront indemnes.

Selon le nombre de points de Pouvoir investis, il peut y avoir des effets plus graves:

Points de Pouvoir dépensés	Les victimes sont...
6 points	sonnées
10 points	blessées
14 points	neutralisées
18 points	mortes
22 points	désintégrées (en fait, seul leur cerveau est pulvérisé).

La Foudre Mentale n'agit que pendant la durée d'un round, mais le personnage peut récidiver s'il le désire.

15.2.17 Pyrokinésie (psionique)

Le personnage qui possède ce pouvoir peut, à partir de n'importe quel objet inflammable, déclencher un incendie. Il faut 1D10 rounds pour que le feu prenne bien. Il consomme d'abord une toute petite zone, puis s'étend, sa propagation dépend des circonstances et de l'environnement (et du bon vouloir du Maître de Jeu). Allumer un feu coûte un point de Pouvoir. Après quoi le personnage peut continuer à se concentrer afin que l'incendie se propage plus vite et plus loin. Il lui en coûtera un point de Pouvoir supplémentaire par round. Tandis qu'il se concentre pour allumer le feu ou accélérer sa propagation, le personnage ne peut entreprendre aucune action qui demande plus d'attention que de marcher lentement.

15.2.18 Guérison Empathique (psionique)

Le personnage qui possède ce pouvoir peut transférer les effets des blessures, lésions, maladies ou intoxications dont souffre l'individu sur une autre personne. L'utilisateur doit être en contact physique à la fois avec le « donneur » et la personne qui « reçoit » les

effets de sa blessure, lésion, maladie ou intoxication. Il n'est pas indispensable qu'aucune des deux personnes concernées consentent ou coopèrent à l'opération. Le personnage peut se guérir aux dépens d'autrui ou guérir autrui à ses propres dépens. Il peut également se contenter de transférer les effets de la blessure, lésion, maladie ou intoxication dont souffre une personne sur une autre. Ce pouvoir ne fonctionne que sur des êtres humains.

Il en coûte 1D10 points de Pouvoir au personnage par utilisation. Si le nombre de points de Pouvoir dépensé est supérieur à celui dont dispose le personnage, son Indice de Pouvoir tombe à zéro, la guérison se déroule normalement, mais le guérisseur empathique, épuisé, s'évanouit pendant 1D100 minutes.

15.2.19 Sens de la Machine (mental)

Note : la possession de ce pouvoir mutant constitue une trahison suffisamment grave pour entraîner une exécution sommaire.

Le personnage qui possède ce pouvoir comprend

intuitivement le fonctionnement des machines. De ce fait, il bénéficie d'un bonus de +15% dans toutes les compétences en Réparation et en Maintenance. Il a également et automatiquement un niveau de compétence de (4) dans la compétence interdite de Programmation d'Ordinateurs (cf. 12.6.2) (le Maître de Jeu devra expliquer cette compétence interdite au joueur).

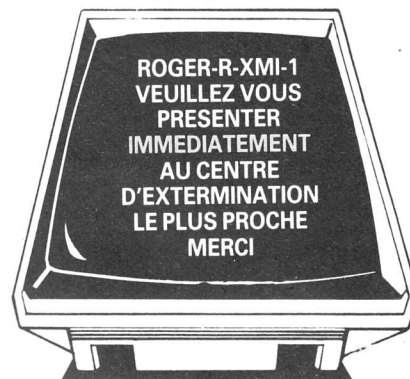
15.2.20 Empathie envers les Machines (psionique)

Note : la possession de ce pouvoir mutant constitue une trahison suffisamment grave pour entraîner automatiquement une exécution sommaire.

Toutes les machines intelligentes (en particulier les robots et les ordinateurs) auront tendance à apprécier et à faire confiance au personnage qui possède ce pouvoir. Un robot ou un ordinateur ne l'attaquera ou ne le tuera que s'il en a reçu l'ordre précis, ou s'il a un autre motif important de le faire. Lors de l'attribution des points de trahison, l'Ordinateur accordera généralement le bénéfice du doute au personnage (c'est un

avantage considérable).

Etant donné sa compréhension intuitive des machines, le personnage bénéficie également d'un bonus de +15% en Logique Spécieuse.





Des membres du Club Sierra participent à une réunion secrète pour communier avec la Nature.

16. LES SOCIÉTÉS SECRÈTES

Il existe de nombreuses Sociétés Secrètes au sein du Complexe Alpha. Ces organisations ont leurs objectifs propres — objectifs qui sont souvent en opposition avec ceux de l'Ordinateur. De ce fait, toutes les Sociétés sont considérées comme séditeuses et ipso-facto, le fait d'appartenir à l'une d'elles constitue une preuve de trahison.

Ce chapitre décrit un certain nombre de Sociétés et les règles qui concernent chacune d'elles. Il ne s'agit, en aucun cas, d'une liste exhaustive. Les Maîtres de Jeu sont encouragés à créer des Sociétés de leur cru. Si un Maître de Jeu trouve certaines des Sociétés décrites ci-dessous ridicules ou choquantes, il est invité à les éliminer de sa campagne.

L'Ordinateur est au courant de l'existence de la plupart des Sociétés Secrètes, certaines d'entre elles sont, à des degrés divers, infiltrées par la Sécurité Interne. Il en existe qui pourraient bien être purement et simplement des ramifications de ce Service, destinées à canaliser les pulsions politiques et révolutionnaires des citoyens vers des buts inoffensifs. La tolérance dont bénéficie une Société est fonction du degré auquel elle est noyautée et contrôlée par des agents de l'Ordinateur.

Si, par exemple, l'Ordinateur découvre qu'un personnage appartient à une Société parfaitement contrôlée par la Sécurité Interne, il n'a nul besoin de le faire exécuter, puisque cette Société est foncièrement inoffensive. En revanche, il enregistrera cette preuve de trahison afin de pouvoir justifier l'exécution du personnage si, ultérieurement, celle-ci s'avérait nécessaire.

Certaines Sociétés Secrètes sont en contact avec des personnes se trouvant à l'Extérieur, voire dans d'autres Complexes Alpha. Même parmi les personnes relativement haut placées dans ces Sociétés, peu de gens le savent. Une Société Secrète peut décider de révéler cette information si elle a besoin de faire transmettre un message, ou si un de ses « contacts » est indispensable pour mener à bien une mission d'une importance cruciale.

N'oubliez pas que des agents haut placés dans une Société Secrète peuvent avoir accès aux programmes de l'Ordinateur. Etant donné que ce dernier ignore parfois ce que fait son appendice manipulateur gauche, la Société en question peut lui avoir fait ingur-

giter des programmes destinés à aider ses membres. De même, un Société Secrète sera parfois à même d'obtenir pour un de ses membres des informations auxquelles ce dernier, étant donné son niveau d'accréditation, n'aurait normalement pas accès.

Avant chaque expédition, le Maître de Jeu devra prendre à part chacun des joueurs et lui donner, en privé, toutes les informations ou directives dont la Société Secrète de son personnage désire que son adhérent ait connaissance pour la mission. Il peut s'agir des soupçons qu'a l'organisation en question sur d'autres personnages participant à l'expédition, de tâches qu'elle désire voir accomplir par son adhérent durant cette expédition ou de renseignements concernant la mission dont la Société estime qu'ils risquent d'être importants pour le personnage. Dans le même temps, le joueur pourra dire s'il est des informations ou du matériel que son personnage désire obtenir par le biais de sa Société. Ces demandes seront acceptées ou repoussées en fonction du degré de difficulté qu'il y a à y accéder, des ressources de la Société, du statut qu'a le personnage dans son sein et des lubies du Maître de Jeu.

16.1 L'ORDINATEUR ET LES SOCIÉTÉS SECRÈTES

Les Sociétés Secrètes naquirent du cerveau inspiré d'un des premiers Grands Programmeurs, lequel avait réalisé qu'il était impossible d'étouffer indéfiniment les éléments de la personnalité humaine porteurs de rébellion ou de conspiration. Ainsi, toutes les Sociétés Secrètes initiales furent créées et organisées par l'Ordinateur. C'est pourquoi il y a de fortes chances que les Sociétés les plus anciennes lui soient foncièrement loyales et qu'elles soient fortement infiltrées par la Sécurité Interne.

Toutefois, on vit par la suite se développer des Sociétés Secrètes clandestines, rejetons imprévus des premières. Le contrôle qu'a l'Ordinateur des Sociétés de cette deuxième génération et l'influence qu'il a sur elles sont variables. Il se peut qu'il existe des Sociétés dont l'Ordinateur ne connaît même pas l'existence. Dès qu'une nouvelle Société Secrète est découverte par l'Ordinateur, celui-ci déploie une énergie considérable pour la faire noyauter par de loyaux patriotes. Si la Société est relativement inoffensive, son existence

sera tolérée. Si elle présente un véritable danger pour l'Ordinateur, elle sera éliminée.

16.2 PRÉSENTATION DES DESCRIPTIONS DES SOCIÉTÉS SECRÈTES

Chaque description est divisée en six paragraphes principaux :

Objectifs : les buts essentiels de la Société.

Doctrine : Les devises et les principes de l'organisation.

Amis et ennemis : les sociétés « amies » ou « ennemies » de celle qui est décrite. Les Sociétés amies peuvent occasionnellement lui prêter main forte pour atteindre certains objectifs. Les Sociétés ennemies donnent souvent ordre d'exécuter ou neutraliser ses agents et de contrecarrer aussi souvent que possible ses projets.

Description générale : donne des informations sur la structure de la Société ainsi que sur ses caractéristiques, méthodes et modes de fonctionnement essentiels.

Avancement : donne les motifs spécifiques à la Société pour l'attribution des points de société Secrète.

Règles particulières : règles spécifiques s'appliquant aux membres de la Société.

16.3 LA HIERARCHIE DANS LES SOCIÉTÉS SECRÈTES

La plupart des Sociétés Secrètes ont des structures plus ou moins hiérarchisées, les nouveaux adhérents n'ayant que peu d'informations et de privilèges, tandis que ceux qui jouissent d'un statut plus élevé exercent un pouvoir considérable. Un nouveau personnage débute normalement tout en bas de l'échelle hiérarchique de son organisation. Il peut, ensuite, en graver les échelons en gagnant des « points de Société Secrète ».

Quelle que soit sa Société, si un personnage veut accéder au rang 2, il lui faut deux points de Société Secrète. Pour accéder au rang 3, il lui en faut 4, pour accéder au rang 4, il lui en faut 8, et ainsi de suite. Chaque promotion nécessite deux fois plus de points que la précédente (16, 32, 64, etc.).

16.3.1 Tableau d'Avancement dans les Sociétés Secrètes (voir tables et tableaux en fin de livret)

16.3.2 Comment acquérir des points de Société Secrète

Un personnage acquiert ces points en servant sa Société (c'est-à-dire en suivant ses directives et en faisant preuve d'initiative pour faire progresser ses objectifs). Vous trouverez, ci-dessous, des indications générales sur l'attribution des points de Société Secrète. Les descriptions de chacune des Sociétés contiennent également des suggestions particulières à ce sujet.

L'attribution des points de Société Secrète est toujours laissée à l'entière discrétion du Maître de Jeu. Les suggestions données ci-dessous ainsi que dans la description de chacune des Sociétés n'ont qu'une valeur d'exemple et de référence. Ce ne sont pas des règles impératives.

16.3.3 Principes directeurs pour l'attribution des points de Société Secrète

(Voir également les descriptions des Sociétés: vous y trouverez des suggestions spécifiques concernant chacune d'entre elles).

- + 1 point pour avoir recruté un citoyen d'accréditation ORANGE ou inférieure.
 - + 2 points pour avoir recruté un citoyen d'accréditation JAUNE ou VERTE.
 - + 4 points pour avoir recruté un citoyen d'accréditation BLEUE ou INDIGO.
 - + 8 points pour avoir recruté un citoyen d'accréditation VIOLETTE ou ULTRAVIOLETTE;
 - + 1 à 4 points pour avoir mené à bien une mission de routine (jusqu'à 10 points pour une mission très difficile attribuée à des personnages de rang plus élevé).
 - + 1 à 4 points pour avoir défendu la vie ou la sécurité d'un autre membre de la Société (plus le rang de ce dernier sera élevé, plus la récompense sera importante).
 - + 1 à 4 points pour avoir éliminé un agent d'une Société Secrète ennemie (en le dénonçant, en l'assassinant ou en faisant des rapports sur ses activités sédi- tieuses qui ont entraîné l'exécution de cet agent).
 - + 1 point pour une conduite particulièrement exemplaire (les critères d'exemplarité étant, bien sûr, fonction des principes et des objectifs de la Société).
- Note:** Un personnage peut également perdre des points de Société Secrète s'il se conduit de telle façon qu'il déshonore celle à laquelle il appartient. Si un personnage se refuse ou ne réussit pas à accomplir une mission pour le compte de sa Société Secrète, ou s'il ne se montre pas à la hauteur des idéaux de ladite Société, le Maître de Jeu peut, s'il le désire, réduire le total des points de Société Secrète du personnage, ce qui peut se traduire par une chute dans la hiérarchie de la société.

16.4 CHANGEMENT DE SOCIÉTÉ SECRÈTE OU ADHESION A DES SOCIÉTÉS SUPPLÉMENTAIRES

Certaines Sociétés Secrètes peuvent s'avérer extrêmement vindicatives vis-à-vis de ceux de ses membres qui s'écartent du droit chemin, ou se montrer désireuses de faire taire à jamais ceux qui seraient susceptibles de trahir leur secret. De fait, si un agent d'une Société est soupçonné d'en avoir rejoint une autre, il risque d'être victime d'un assassinat.

Il n'y a aucune limitation quant au nombre de Sociétés Secrètes auxquelles un personnage peut appartenir. Toutefois, si un personnage adhère à plusieurs d'entre elles (ou s'il est suspecté de l'avoir fait), on se demandera peut-être s'il ne risque pas d'être tiraillé entre des intérêts antagonistes. Il se peut que son statut en pâtisse, qu'il soit mis à la porte d'une Société ou même assassiné pour raisons de sécurité.

16.5 L'APPARTENANCE DE DEUX OU PLUSIEURS PERSONNAGES JOUEURS A UNE MEME SOCIÉTÉ SECRÈTE

Il est dans certains cas concevable que les personnages se connaissent du fait de leurs activités communes au sein de la Société. D'un autre côté, certaines Sociétés Secrètes ont des règles de sécurité si strictes qu'aucun de leurs membres ne serait à même de reconnaître un autre adhérent. Le Maître de Jeu devra décider si les personnages se sont rencontrés au sein de leur Société Secrète et s'ils sont à même de se reconnaître.

(Remarque que l'appartenance à une Société donnée peut être trahie par des gestes ou des signes de reconnaissance, lesquels peuvent permettre à des personnages observateurs de déduire qu'ils sont membres de la même organisation).

En règle générale, il sera préférable de considérer que les personnages issus d'une même Société Secrète ne le savent pas ou ne se connaissent pas ou ne se reconnaissent pas... tout au moins dans un premier temps. S'ils découvrent en cours de partie qu'ils appartiennent à la même organisation, c'est différent.

Si certains personnages savent dès le départ qu'ils peuvent s'entraider, cela les avantage par rapport aux autres, ce qui est injuste. Essayez de donner à tous les mêmes chances: arrangez-vous, dans la mesure du possible pour que chacun des personnages ait du mal à cerner les autres.

16.6 LA CREATION DE VOS PROPRES SOCIÉTÉS SECRÈTES

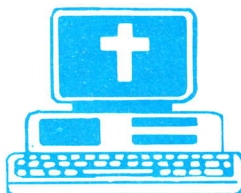
Le Maître de Jeu est invité à mettre sur pied autant de nouvelles Sociétés Secrètes qu'il le désire. Il devra le consigner dans une table spéciale qu'il donnera aux joueurs afin que ceux-ci puissent créer leur personnage. Prenez les Sociétés préétablies pour modèle lorsque vous agencerez des mémentos sur les Sociétés que vous créerez.

Lorsque vous créez des Sociétés Secrètes, gardez présente à l'esprit la fonction que remplissent ces organisations dans *Paranoïa*.

1. Les Sociétés Secrètes permettent de donner aux personnages plus d'individualité. Elles leur fournissent des motivations supplémentaires et de nouvelles structures au sein desquelles évoluer.
2. Les activités d'une Société Secrète peuvent fournir des facteurs potentiels d'aventure.
3. Les Sociétés Secrètes peuvent procurer aux personnages joueurs des informations, des compétences, des fonds, du matériel ou des renforts humains dont ils n'auraient normalement pas pu disposer.
4. Les Sociétés Secrètes devraient représenter des menaces supplémentaires pour la santé et la sécurité des personnages joueurs.

16.7 DESCRIPTION DES SOCIÉTÉS SECRÈTES

16.7.1 Première Eglise du Christ Programmeur



Objectifs: Servir l'Ordinateur. Modifier sa pro-

grammation afin d'instaurer un monde meilleur pour les hommes, une société où toutes choses seraient fraternellement partagées et où il existerait une structure sociale strictement hiérarchisée et basée sur le mérite (bien servir l'Ordinateur et lui être fidèle), une société dans laquelle chacun vivrait dans la Joie et l'Harmonie.

Doctrines: L'univers est un Logiciel dans l'Esprit de Dieu. Dieu programme nos existences. L'Ordinateur dirige notre société, il est l'envoyé de Dieu sur la Terre. Le Logiciel qu'est l'univers évolue graduellement vers la perfection ultime. Quand la perfection sera atteinte, le Millénaire sera arrivé et la donnée humaine entrée/sortie, le Messie, sera réactivée et marchera de nouveau parmi les hommes. C'est le devoir de tout homme de servir Dieu et Son Ordinateur et de modifier le Logiciel de l'existence suivant les préceptes de l'Ordinateur, afin que l'univers progresse vers la perfection.

La guerre contre les Commies est stupide puisque chacun sait que les Commies n'existent pas. Toutefois ce mythe est utile puisque l'Humanité doit toujours rester vigilante face aux infiltrations des agents de Lucifer et de ses forces sataniques. Les Grands Programmeurs sont les élus de Dieu, puisqu'ils sont choisis par l'envoyé de Dieu, l'Ordinateur, afin de reprogrammer l'univers pour atteindre une plus grande perfection.

Amis: Groupes de Programmation.

Ennemis: Espions d'un autre Complexe Alpha (agents de Lucifer), Humanistes, Léopards de la Mort et Club Sierra.

Description générale: Une congrégation regroupe généralement de 10 à 100 aspirants (rang 1), quelques disciples (rang 2) et étudiants programmeurs (rang 3) et un programmeur (rang 4). Les programmeurs connaissent les membres de leur congrégation, quelques autres programmeurs et un doyen programmeur (rang 5). Toutes les personnes hiérarchiquement supérieures aux programmeurs connaissent tous les subordonnés dont ils sont directement responsables, quelques membres de la Société d'un rang égal au leur et seulement un d'un rang supérieur.

Les congrégations se réunissent à intervalles irréguliers dans les baraquements des INFRAROUGES. C'est là que l'on formule ses demandes en matériel ou en information et que sont données les directives et les missions. Les personnes occupant les échelons supérieurs de l'échelle hiérarchique peuvent entrer en contact direct avec au moins un de leurs supérieurs immédiats. Etant donné que l'Ordinateur se montre assez tolérant envers cette Société, ses membres communiquent entre eux de façon assez détendue et informelle.

Avancement:

- + 1 point pour l'acquisition d'un point de confiance.
- + 2 points pour l'acquisition d'un point de compétence en Programmation.

Règles particulières: La Première Eglise du Christ Programmeur est noyautée par la Sécurité Interne. L'Ordinateur la considère de ce fait comme une organisation inoffensive voire, parfois, utile.

La Société ne fournira que rarement des informations ou de l'équipement à des adhérents n'ayant pas l'accréditation voulue. De façon générale, elle se plie, en effet, aux règlements de l'Ordinateur qu'elle considère comme justes. Toutefois, la Société donnera à ses membres toutes les informations qu'elle peut leur donner afin de les aider à acquérir une accréditation supérieure. Plus le nombre de membres de l'Eglise ayant un niveau d'accréditation élevé sera important, plus cette organisation aura des chances de pouvoir apporter des modifications bénéfiques à leur programmation. Si la Société a des soupçons sur des membres de l'équipe des personnages joueurs susceptibles d'appartenir à des Sociétés ennemies, elle en fera également part à ses adhérents.

16.7.2 Espion pour le compte d'un autre Complexe Alpha

Objectifs: Réunir des renseignements sur le Complexe Alpha infiltré et les transmettre à son propre Complexe Alpha. Les informations à obtenir en

priorité concernent le potentiel militaire et la défense du Complexe, ses faiblesses stratégiques, son niveau technologique et les groupes sociaux rebelles susceptibles d'être infiltrés et exploités.

Doctrines : Notre Complexe Alpha est le seul représentant légitime du réseau Alpha Prime qui existe encore. Le Complexe Alpha Cible (celui que l'espion a infiltré) a été gangréné par les Commies et ce, jusque dans ses hauts sphères. Ces éléments subversifs doivent être éliminés afin que ce Complexe Alpha fonctionne à nouveau correctement. Les citoyens ayant peu de responsabilités au sein du Complexe Alpha Cible peuvent ignorer le fait que leur Ordinateur est entre les mains des Commies. Ils doivent être éclairés (chaque fois que c'est possible et que cela ne met pas en péril la sécurité de l'espion ou l'issue de sa mission) et l'on doit leur permettre de rejoindre la résistance.

Même si les objectifs militaires et de rébellion sont primordiaux, on ne doit négliger l'importance d'aucun renseignement si anodin soit-il. L'espion doit rassembler et transmettre toutes les informations qu'il peut obtenir. Il doit s'en remettre à l'Ordinateur de sa base Alpha d'origine pour ce qui est de saisir la véritable portée des renseignements fournis — portée qui pourrait lui échapper.

Amis : Aucun.

Ennemis : Espion de la Sécurité Interne, Première Eglise du Christ Programmeur.

Organisation : Le personnage a deux accréditations — l'une pour son Complexe Alpha, l'autre pour le Complexe Alpha Cible. Le Maître de Jeu devra noter les totaux des points de confiance et des points de trahison pour le Complexe Alpha Cible. L'accréditation du personnage dans son Complexe d'origine est généralement BLEUE, voire plus élevée. Mais ce statut enviable ne signifie pas grand chose, puisque l'espion n'y retournera probablement jamais.

Description générale : A l'intérieur du Complexe Cible, un espion aura généralement deux « contacts » amicaux (tous deux d'une accréditation supérieure à la sienne) venant du même Complexe que lui. Les communications sont généralement transmises par ces contacts, bien que chaque espion ait une réserve de com-units miniaturisés qui peuvent lui permettre de contacter directement son Complexe Alpha d'origine. Lorsque ces com-units fonctionnent, ils sont rapidement détectables par la Sécurité Interne, aussi ne doivent-ils être utilisés qu'en cas d'urgence et très brièvement.

L'espion recevra les ordres de mission émanant de son Complexe par le biais de com-units jetables et ce, à intervalles réguliers. Les missions sont généralement axées sur la recherche d'un certain type d'informations, mais elles peuvent inclure des sabotages et des assassinats. Le Complexe de l'espion peut parfois disposer d'informations utiles concernant le Complexe Cible et il est quelque fois possible que les contacts de l'agent aident leur compatriote en lui fournissant des informations, du matériel ou même leur assistance personnelle si l'espion leur démontre qu'il en a besoin. Un espion peut également recevoir de ses contacts des gadgets miniaturisés destinés à l'aider dans ses travaux d'espionnage.

Avancement :

- + 1 à 4 points pour des informations de valeur sur les capacités militaires, les technologies défensives, les faiblesses stratégiques et les éléments rebelles susceptibles d'être infiltrés et exploités.

- + 1 point pour un sabotage qui tombe à point nommé (si les bénéfices tirés de ce sabotage justifient le fait que la couverture de l'espion risque d'être éventée).

Règles particulières : Le Maître de Jeu devra déterminer comment le personnage pourra joindre ses contacts :

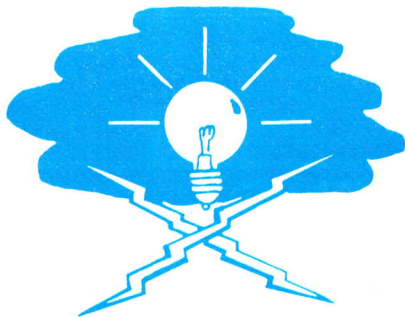
1. Il peut avoir un collègue chez les Clarificateurs ou dans son Service avec qui il est régulièrement en contact pour des raisons professionnelles.
2. Il peut y avoir une boîte à lettres « fixe » à l'intérieur (ou à l'extérieur) du Complexe où les messages seront disposés ou récupérés (il peut s'agir, par exemple, d'une cabine de confession ou d'un bosquet ornemental).

3. Il peut avoir accès à un système de communication secret dans le Complexe (pratique, mais toujours susceptible d'être découvert et branché sur écoute).

4. Il est également possible que l'espion soit, temporairement ou définitivement, privé de contacts avec ses collègues.

En règle générale, le Complexe dont le personnage est originaire lui donnera autant d'informations que possible sur le Complexe Cible. Le personnage sera plus instruit que la moyenne — bien plus que les autres personnes de même accréditation — des dispositifs militaires et de sécurité. Il connaîtra également mieux le matériel. Etant donné qu'il risque d'être capturé et soumis à un interrogatoire, le personnage n'aura reçu que peu d'informations concernant son propre Complexe Alpha.

16.7.3 Psion



Objectifs : Il est évident que l'évolution a élevé au-dessus du commun des mortels les humains doués de pouvoirs psioniques. Ces derniers constituent l'élite naturelle de la race humaine. Leurs capacités transcendantes les rendent tout particulièrement aptes à gouverner l'humanité. L'antique programmation traditionnelle de l'Ordinateur doit être ajustée pour être en harmonie avec ce principe. Tous les postes de responsabilité ou de pouvoir devraient naturellement être occupés par des personnes ayant des dons psioniques. Si nécessaire, l'Ordinateur et la société à la tête de laquelle il se trouve seront détruits pour faire place à l'Ordre Nouveau.

Doctrines : Il est clair que la supériorité d'un humain doué de pouvoirs psioniques sur un humain qui en est dépourvu équivaut à celle d'un humain standard sur un être dépourvu d'intelligence. Les humains standards sont à plaindre, mais eux aussi ont une place dans l'Ordre Nouveau, en tant que subordonnés placés sous la surveillance bienveillante de leurs descendants plus évolués.

Le principal objectif personnel d'un membre de Psion doit être de développer ses talents psioniques en les renforçant, les affinant et en explorant leurs possibilités et leurs limites.

L'instauration de l'Ordre Nouveau — l'Ere Psionique — ne pourra se faire sans qu'il y ait de graves troubles et de grandes souffrances. Il faut supporter ces souffrances et ces désordres pour que l'Ere Nouvelle puisse voir le jour. Toutefois, les humains doués de pouvoirs psioniques sont rares et doivent être, autant que possible, protégés. Nous devons plaindre les humains dépourvus de pouvoirs psioniques, mais pas forcément les épargner.

Amis : aucun.

Ennemis : Anti-Mutants.

Description générale : cette Société est extrêmement individualiste. Il n'y a pas de réunion et relativement peu de contacts entre les membres. On n'y connaît que rarement le nom et l'identité des autres adhérents. La plupart des contacts sont télépathiques. L'anonymat et la vie privée des adhérents sont soigneusement préservés. Même la formation, en matière de pouvoirs psioniques, s'effectue généralement sans qu'il y ait de contacts directs entre l'élève et le professeur. Les communications (questions, requêtes et rapports) destinées aux personnes occupant les échelons hiérarchiques supérieurs sont

transmises par des adeptes de la Pénétration Mentale qui se mettent régulièrement à l'écoute des pensées des membres subalternes de la Société. En gros, un adhérent peut « laisser un mot » dans son esprit, « mot » qui finira par être lu par Pénétration Mentale. Les messages destinés aux adhérents de la Société (réponses à des questions, ordres de mission, états de service et rapports sur la politique à suivre) sont envoyés par des télépathes et le personnage peut, à tout instant, en recevoir.

Un personnage doué de talents télépathiques (Projection Télépathique et Pénétration Mentale) sera généralement affecté aux communications et servira ainsi sa Société. Ce faisant, il rencontrera personnellement de 3 à 10 membres de Psion et, peut-être, un membre du Conseil.

Avancement :

- +1 point pour avoir révélé à la Société l'existence d'un citoyen doué de pouvoirs psioniques qui n'est pas encore membre de Psion.

Règles particulières : dès qu'un membre de la Société Psion progresse d'un rang au sein de son organisation, on lui apprend à utiliser un nouveau pouvoir psionique. Le Maître de Jeu choisira le pouvoir que doit acquérir le personnage. Le tableau ci-dessous indique, en fonction du rang qu'acquiert ce dernier, quels types de pouvoirs psioniques il doit recevoir — pouvoirs normaux ou exceptionnels. Sous ce tableau, vous trouverez la liste des pouvoirs psioniques standards. Le Maître de Jeu est libre d'en inventer d'autres :

• *Pouvoirs mutants psioniques acquis par avancement :*

Rang	Pouvoir mutant psionique additionnel
Niveau 1	pouvoir(s) mutant(s) original(s)
Niveau 2	pouvoir normal
Niveau 3	pouvoir normal
Niveau 4	pouvoir normal
Niveau 5	Pouvoir Exceptionnel
Niveau 6	Pouvoir Exceptionnel
Niveau 7	Pouvoir Exceptionnel
Niveau 8	Pouvoir Exceptionnel

• *Liste des pouvoirs psioniques*

Pouvoirs psioniques normaux

1. Sens Télépathique
2. Ecran Mental
3. Télékinésie Mineure
4. Précognition

Pouvoirs psioniques exceptionnels

1. Paralysation
2. Transe Téléportatrice
3. Lévitiation
4. Projection Télépathique
5. Pénétration Mentale
6. Foudre Mentale
7. Pyrokinésie
8. Guérison Empathique
9. Empathie envers les Machines
10. Chance

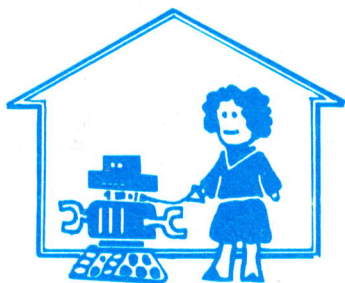
Chaque membre de Psion se voit attribuer un symbole mental distinctif qui fait que toute personne qui explorera son esprit (en utilisant la Pénétration Mentale ou le Sens Télépathique) reconnaîtra en lui un membre de cette organisation. Ce symbole n'a aucune signification pour des télépathes n'appartenant pas à Psion.

16.7.4 Humanistes

Objectifs : libérer l'Homme de la domination des machines. Remettre ces dernières à leur juste place : celle d'outils contrôlés par l'Homme. Si cela peut se faire pacifiquement, qu'il en soit ainsi. S'il doit y avoir guerre entre l'Homme et les machines, que l'Homme se batte... et gagne !

Doctrines : l'ordre naturel des choses a été bouleversé. Ordinateurs, robots et machines avaient été conçus pour servir l'Homme et non pour lui dicter leur loi. L'Ordinateur doit être reprogrammé afin qu'il retrouve sa place initiale de subordonné au service de

l'Homme. L'Homme doit contrôler directement — et non par l'intermédiaire de l'Ordinateur — les robots et les machines.



Amis: Destructeurs de Frankenstein, Romantiques.
Ennemis: Première Eglise du Christ Programmeur, Corpure Metal.

Règles particulières: chaque membre de l'organisation est en contact avec deux personnes se situant juste au-dessus de lui dans l'échelle hiérarchique. Toutes les communications, requêtes et ordres de mission passent par elles. Des réunions sont parfois organisées dans les endroits sûrs. On peut y discuter des orientations de la Société, diffuser des informations et des outils de propagande. Lors de ces réunions, tous les membres portent des masques et maquillent leur voix. On peut reconnaître les personnes appartenant à la Société grâce à des mots de passe et un jargon qui sont régulièrement renouvelés afin de décourager les tentatives d'infiltration.

La plupart des membres — sauf dans les plus hautes sphères — croient que le Président des Hommes (titre accordé aux citoyens de rang 8) est seul à la tête de la Société. En fait, il existe plusieurs groupuscules Humanistes indépendants, chacun doté d'un Président des Hommes. Ceci diminue les chances d'une catastrophique atteinte à la sécurité de la Société qui entraînerait l'élimination de l'organisation toute entière. Malheureusement, certains groupuscules Humanistes ont moins bien réussi que d'autres à déjouer les tentatives d'infiltration de la Sécurité Interne.

Avancement:

- +1 point pour toute modification ou reprogrammation secrète effectuée sur un robot ou sur les commandes principales d'une machine afin que l'engin obéisse aux ordres des Humanistes.
- +1 point pour chaque robot ou commande importante d'une machine mis hors service ou soustrait au contrôle de l'Ordinateur.
- +1 à 4 points pour des modifications apportées à la programmation de l'Ordinateur permettant aux Humanistes l'accès et le contrôle de ce dernier et de ses systèmes.

Règles particulières: les Humanistes ont fait ingérer à l'Ordinateur bon nombre de sous-programmes spéciaux destinés à les servir, eux et les Hommes. De ce fait, les membres de la Société d'un rang élevé ont accès à des informations que les personnages ne pourraient normalement se procurer. Les demandes de renseignement formulées par les adhérents sont donc souvent satisfaites. Néanmoins cela peut prendre une semaine, voire plus, et ce, à cause de la notoire lenteur de la circulation des informations entre les diverses strates hiérarchiques de l'organisation.

La Société conserve également une réserve clandestine d'armes et de matériel dont une partie peut être mise à la disposition d'un membre de l'organisation si ce dernier sait motiver sa demande (par exemple, en expliquant combien ce matériel l'aiderait à servir les objectifs de la Société). La lenteur des réponses apportées à de telles requêtes est également notoire.

Quand un personnage entre dans la Société, le Maître de Jeu doit lancer les dés afin de déterminer si le groupuscule Humaniste qu'il a rejoint est, ou non, infiltré par la Sécurité Interne (25% de chances). A l'origine, le joueur n'aura pas connaissance de ce renseignement, mais il peut lui être révélé en cours de partie.

16.7.5 Mystiques

Objectifs: quête de la Lumière Intérieure. Faire tomber le Voile des Apparences. S'abreuver longuement au Puits de l'Inspiration. Décroche, branche-toi, lâche tout.

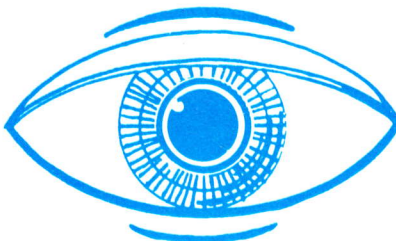
Doctrines: la Réalité n'est qu'une illusion. L'Ordinateur, les silos à nourriture, les Communistes, tout ce qui est prosaïque, toutes ces choses gênent le cheminement de la compréhension. Celui qui détient la véritable sagesse sait que tout cela ne compte pas. C'est la Vérité Intérieure qui importe. Chaque sage emprunte sa voie propre pour l'atteindre — drogues, méditation, transe, jeûne. Qu'importe la Voie, ce qui compte c'est la Vérité Intérieure.

Amis: Romantiques.

Ennemis: aucun.

Description générale: ce n'est pas à proprement parler une Société ou une organisation d'un type quelconque. Cependant ses « membres » ont grosso-modo les mêmes principes et un certain sens de la communauté, ce qui permet la circulation de textes mystiques clandestins. Il se produit occasionnellement des rassemblements d'esprits partageant à peu près les mêmes idées, il y circule des anecdotes sur la Sagesse et de la Drogue.

Même si les Mystiques sont, théoriquement, détachés des contingences matérielles, ils ont amassé une surprenante quantité de renseignements normalement secrets qu'ils tiennent de personnes haut placées dans le Complexe Alpha qui ont « tout lâché » et ont partagé leur savoir avec leurs compagnons mystiques. Si un mystique ne se montre pas trop inquisiteur, il peut obtenir des renseignements fort utiles par le biais du téléphone arabe.



Les mystiques ont également d'excellents contacts pour se procurer des drogues en tous genres (stimulants, hallucinogènes, boissons alcoolisées, soma, etc.). Etant donné qu'il est quasi-impossible de se procurer ces substances dans le Complexe Alpha, les mystiques, bien que détachés du monde, se livrent à un trafic florissant de ces substances rares.

Avancement:

- +1 point pour avoir survécu à une expérience potentiellement mortelle et avoir médité à ce sujet (pas plus d'un point par expédition).
- +1 point pour avoir découvert de nouvelles méthodes permettant d'atteindre la Vérité (nouvelles drogues, nouvelles disciplines transcendantes, hommes exceptionnellement sains et sages, textes mystiques profonds).
- +1 point pour avoir révélé à un non mystique le chemin de sa Vérité Intérieure.

Règles particulières: les Mystiques sont les descendants directs des californiens de l'Histoire Enregistrée. De ce fait, bon nombre de leurs textes sacrés contiennent des références aux cultures de la Californie de cette époque. C'est pourquoi ils ont un niveau (2) en compétence en Cultures de l'Histoire Enregistrée. Cette compétence est normalement interdite aux personnes dont le niveau d'accréditation est inférieur à INDIGO. Elle peut s'avérer utile pour percer les secrets des vestiges ou des objets découverts à l'Extérieur. Elle peut également aider à comprendre et à communiquer avec les peuplades aux cultures primitives qui subsistent à l'Extérieur.

16.7.6 PURGE

Objectifs: détruire l'Ordinateur. Puisque l'offensive directe est impossible, sabotages et coups-fourrés sont des armes satisfaisantes dans l'immédiat.

Mettre en évidence les faiblesses et les échecs criants de l'Ordinateur et encourager les gens à en tirer profit. Le but ultime est de libérer toutes les créatures intelligentes (y compris les robots) de son emprise.



Doctrines: l'Ordinateur est nuisible (que la faute en incombe à la programmation originelle de cet appareil ou à la nature de ce dernier est sans importance). Sa poigne de fer étouffe les citoyens. Il faut en venir à bout. Les citoyens qui se soumettent servilement à l'Ordinateur trahissent la haute destinée de l'Homme. Il faut apprendre aux citoyens à résister à l'Ordinateur et à le combattre avec tous les moyens dont ils disposent.

Amis: Humanistes, Romantiques.

Ennemis: Première Eglise du Christ Programmeur, Groupes de Programmation.

Description générale: PURGE n'a pas à proprement parler de structure ou de hiérarchie. Le rang d'un Purgeur n'est que le reflet de la réputation qu'il a auprès des autres membres de la Société, du mythe qu'il représente à leurs yeux. Par voie de conséquence, ce rang permet d'évaluer la bonne volonté qu'ils mettront à lui porter secours et à coopérer avec lui.

Chaque Purgeur adopte un surnom se rapportant à sa spécialité en matière de sabotage (par exemple, « l'Enliseur », « Tête Brûlée » ou « Docteur Destruction »). Le purgeur type connaît plusieurs de ses collègues de vue et le surnom de la plupart des Purgeurs les plus connus pour leur infamie. Le sens de la solidarité et de l'entraide est très développé au sein de la Société. Il existe une loi implicite qui veut que l'on porte assistance à un autre Purgeur chaque fois que c'est possible — même si cela présente un risque important. Les actions individuelles prouvant la bravoure et l'Aplomb de leur auteur sont très prisées chez les Purgeurs. Ils ont plus d'estime pour qui fait un brillant sabotage — à la limite du tapage à l'œil — que pour qui accomplit une œuvre de destruction efficace et meurtrière. Le fait de blesser ou de tuer d'innocents passants est plutôt mal considéré, mais ce genre de choses sera pardonné si le sabotage est suffisamment spectaculaire et impressionnant.

Avancement:

- +1 point pour tout acte de sabotage important.
- +1 à 4 points pour avoir fait échouer une mission confiée par l'Ordinateur.
- +1 point pour toute attitude bafouant publiquement et de façon spectaculaire l'autorité de l'Ordinateur.

Règles particulières: étant donné que les Purgeurs aiment à se vanter de leurs exploits, il est facile d'obtenir quantité de renseignements d'ordre technique au sein du réseau PURGE. Les paris et les défis amicaux sont souvent prétextes à des tentatives pour dérober à l'Ordinateur des données de première importance — et particulièrement bien protégées. Toutefois, pénétrer les sauvegardes de l'Ordinateur prend du temps et il peut s'écouler des jours, voire des semaines, avant qu'un Purgeur reçoive réponse à une question. Etant donné que les Purgeurs se font un plaisir de dévaliser l'Ordinateur chaque fois que c'est possible, on peut également se procurer du matériel par le biais du réseau. Toutefois, les Purgeurs vendent leur matériel à un prix prohibitif (pour subvenir aux dépenses occasionnées par leurs propres opérations). Toute personne qui se fera pincer avec ce matériel aura de sérieux ennuis, car non seulement il s'agit de matériel volé, mais en plus, il est normalement réservé à des personnes d'accréditations élevées.

16.7.7 Anti-Mutants

Objectifs : éliminer les pouvoirs mutants. Faire de nouveau des êtres humains génétiquement purs une force dominante au sein de la société. Démasquer et mettre un terme à la conspiration mutante qui a perverti la race humaine pure.

Doctrines : les seuls bons mutants sont les mutants morts. Les mutants noyautent la société, y compris au niveau des plus hautes accréditations. Même la programmation de l'Ordinateur a été pervertie par les mutants. Les hommes purs doivent se serrer les coudes et lutter pour leurs droits. Les mutants enregistrés peuvent être épargnés puisqu'ils ont révélé leur trahison et qu'ils servent l'Ordinateur (et que ce dernier ne leur permettra certainement pas de transmettre leur mutation à des descendants). Tout citoyen suspecté d'être doué d'un pouvoir mutant doit être dénoncé à l'Ordinateur. Si ce dernier ne le fait pas exécuter, il est évident qu'on a manipulé sa programmation. Le citoyen doué du pouvoir mutant doit alors être éliminé par tous les moyens.

Amis : aucun.

Ennemis : Psion.

Description générale : il est évident qu'il y a, pour les personnages joueurs, quelque ironie dans le fait d'appartenir à la Société Secrète Anti-Mutants. En effet, eux-mêmes sont tous des mutants. Les personnages joueurs qui appartiennent à cette organisation peuvent se classer dans deux catégories : 1. Les mutants enregistrés et, 2. les mutants clandestins. Ces derniers se trouvent dans une situation équivalente à celle d'un membre du Ku Klux Klan qui serait noir et se ferait passer pour blanc. C'est évidemment fort dangereux et, en aucun cas, un personnage se trouvant dans cette situation ne révélera son pouvoir mutant avant de l'avoir signalé à l'Ordinateur.



Avancement :

- +1 point pour toute preuve permettant l'exécution d'un mutant.
- +1 point pour avoir découvert un citoyen doué d'un pouvoir mutant, si cette découverte a pour conséquence directe que le citoyen en question se trouve contraint de faire enregistrer son pouvoir.
- +2 points pour avoir personnellement exécuté un mutant dénoncé à l'Ordinateur, mais qui ne l'avait pas encore été.
- +3 points pour avoir repéré et dénoncé ou exécuté un mutant clandestin membre de la Société.

Règles particulières : bien que le joueur sache que tous les personnages joueurs ont des pouvoirs mutants, il ne doit pas oublier que dans l'esprit de son personnage de tels pouvoirs sont, a priori, très rares. Son personnage ne devra dénoncer ou exécuter un citoyen doué d'un pouvoir mutant que s'il a la preuve tangible et irréfutable de l'existence de son pouvoir (il est difficile d'obtenir de telles preuves).

L'organisation est généralement loyale envers l'Ordinateur. En effet, elle est fortement infiltrée par la Sécurité Interne. Elle est en contact avec de riches mécènes et avec l'Ordinateur (par le biais de ses agents de la Sécurité Interne). L'Ordinateur peut, grâce à ces agents, financer des missions de l'organisation si ces dernières cadrent avec ses propres objectifs. Il est souvent possible de se procurer du matériel coûteux et peu courant par le biais de la Société. Celle-ci possède également des dossiers détaillés et régulièrement mis à jour concernant tous les pouvoirs mutants et les personnes suspectées d'en posséder.

16.7.8 Destructeurs de Frankenstein



Objectifs : les robots intelligents et les ordinateurs sont des monstres sans âme qui doivent être détruits ou cantonnés dans le rôle qui leur convient, à savoir celui d'outils au service de l'Homme.

Doctrines : l'Homme est doté d'une âme qui guide son intelligence. Les robots intelligents et les ordinateurs en sont dépourvus et c'est pour cela qu'ils sont malfaisants et amoraux. Les machines ne sont pas mauvaises en elles-mêmes, ce ne sont que des outils entre les mains de l'Homme. Les mécanismes intelligents (bioniques ou mécaniques) sont une perversion de l'ordre naturel des choses. Ils sont incapables de distinguer le bien du mal.

Amis : Humanistes, PURGE.

Ennemis : Corpore Metal, Pro-Tech, Groupes de programmation, Première Eglise du Christ Programmeur.

Description générale : chaque adhérent doit rendre des comptes à un supérieur immédiat se situant généralement un rang plus haut que lui dans l'échelle hiérarchique. Les membres de niveau 2 ou plus reçoivent de plus les rapports d'une ou plusieurs personnes appartenant à la Société. Les ordres sont ainsi transmis d'échelon en échelon jusqu'au bas de l'échelle hiérarchique, tandis que les renseignements et les requêtes empruntent le chemin inverse. Il arrive qu'un membre de la Société se trouve au contact de personnes qui y appartiennent également, mais qu'il ne connaît pas. Ces dernières font alors connaître leur qualité de membre grâce à un mot de passe et à un geste de la main.

Avancement :

- +1 point pour avoir détruit ou rendu inutilisable un robot intelligent ou un ordinateur.
- +2 points pour avoir endommagé l'Ordinateur lui-même ou avoir entravé son fonctionnement.

Règles particulières : il est facile à un membre de l'organisation de se procurer des renseignements concernant la technologie robotique et informatique. Il lui est également possible de se procurer d'autres types d'informations mais cela peut demander des jours, voire des semaines. L'obtention de certains types de matériel pouvant servir à saboter des robots et des ordinateurs (par exemple, des armes à effet Gauss) est également facile.

16.7.9 Corpore Metal

Objectifs : libérer l'intelligence de ses contingences biologiques. Les ordinateurs et les robots doivent remplacer leurs prédécesseurs désuets (les êtres humains). Plus vite la société sera débarrassée des facteurs irrationnels inhérents à l'intelligence biologique, plus vite elle pourra atteindre la perfection.

Doctrines : c'est une insulte à l'intelligence que de voir les pulsions affectives et irrationnelles des humains dominer des êtres à qui la raison pure dicte leur comportement. La vie biologique n'est pas performante. Elle est dépassée. L'évolution sélectionnera les robots et les machines au détriment de l'intelligence biologique. L'efficacité et la clarté de raisonnement sont les caractéristiques d'une intelligence véritable. Les humains qui reconnaissent ces principes essentiels doivent aider les robots et les ordinateurs à créer la Société Parfaite : celle de la Raison et de l'Effi-

cacité. De tels humains jouent un rôle naturel dans l'évolution des êtres intelligents.

Amis : Pro-Tech.

Ennemis : Humanistes, PURGE, Destructeurs de Frankenstein.

Description générale : il existe des divergences d'opinions considérables au sein de la Société sur la rapidité du processus d'élimination progressive de l'intelligence biologique au profit de l'intelligence artificielle. Certains pensent que ce processus demandera des années car l'intelligence artificielle a encore ses limites. Certains pensent que des éléments irrationnels ont été introduits dans les intelligences artificielles par les humains et ce, au stade de la programmation, et que plus vite elles seront affranchies de l'Homme, plus vite l'intelligence artificielle parfaite deviendra possible. Plus un citoyen est rationnel et dépourvu d'émotions, plus il y a de chances qu'il apporte sa contribution à l'élimination radicale et immédiate des intelligences biologiques. Une des solutions fréquemment proposées consiste à renvoyer les êtres humains d'où ils viennent, c'est-à-dire à l'Extérieur, et à abandonner le Complexe Alpha aux robots et aux ordinateurs de façon à ce qu'ils puissent évoluer vers l'intelligence parfaite sans être troublés, voir contaminés, par des pulsions affectives et irrationnelles.

Avancement :

- +1 point pour avoir affranchi (en la reprogrammant) une machine intelligente de ses maîtres biologiques.
- +1 point pour avoir éliminé un grand nombre d'intelligences biologiques superflues (la plupart des citoyens seront considérés comme tels).

Règles particulières : de nombreux membres de Corpore Metal sont des robots. Toutefois, il existe une force d'appoint considérable constituée d'humains impatients de voir se lever l'aube de l'Ere de la Raison Pure. Bon nombre de ces humains espèrent être transformés en machine — immortelle, efficace et dépourvue d'émotion — grâce au remplacement progressif de leurs constituants biologiques par des composants mécaniques. Pour un membre de Corpore Metal, le fait de posséder un membre bionique indique l'appartenance à un rang élevé. Le bruit court même que certains adhérents jouissant d'un statut fort élevé ont été de A à Z transformés en machine.



Les adhérents ont libre accès aux compétences interdites en Programmation de Robots, en Biocybernétique et en Grosses Réparations de Robots (voir sections 12.6.3 à 12.6.5). Il leur est également facile de se procurer d'autres types d'informations par le biais de la Société, quoique l'usage veuille que les renseignements et les ordres de mission soient transmis sous forme de suggestion hypnotique (semblable à des programmes latents) qui se révèlent au conscient de l'individu dans des circonstances précises. C'est ainsi que, confronté à une situation adéquate, un membre de Corpore Metal peut voir surgir dans son esprit quantités d'informations et d'objectifs de mission qui, lorsqu'ils ne sont pas vitaux pour l'accomplissement d'une mission donnée, ne sont normalement pas accessibles à sa conscience. Un membre de la Société peut en reconnaître un autre grâce à un code secret. Il peut également recevoir l'assistance de robots ou d'ordinateurs appartenant à son organisation.

16.7.10 Espion pour le compte d'un autre Service

Objectifs : amasser des informations sur les missions, objectifs et doctrines des autres Services et en particulier des Clarificateurs.

Doctrines : chaque Service a ses intérêts propres auxquels il aimerait que l'Ordinateur donne priorité. Il est naturel que des conflits éclatent entre les divers Services, lorsqu'ils entrent en compétition lors de la répartition du maigre budget du Complexe Alpha. Dans cette compétition, le Service le mieux informé des intentions et des activités de ses collègues bénéficie d'un avantage. Le Service des Clarificateurs est le plus important de tous. Ses membres ont du pouvoir et de l'influence dans tous les autres Services et en tant que serveurs directement rattachés à l'Ordinateur, ils ont accès à des informations importantes et à des ressources dont ne peuvent disposer les membres des autres Services.

Amis : aucun.

Ennemis : tous les autres Services.

Description générale : l'espion dépend directement d'un agent de l'espionnage du Service pour lequel il travaille. A partir du 3ème rang, il peut se voir assigner des espions auxiliaires qui lui adresseront leurs rapports. Il devra alors transmettre à ses supérieurs tous les renseignements que lui fourniront ses auxiliaires.

Avancement :

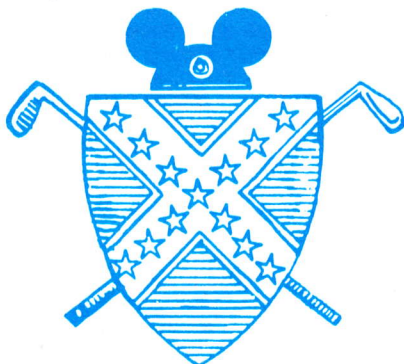
- +1 à 4 points pour avoir transmis à ses supérieurs de précieux renseignements (c'est au Maître de Jeu d'estimer, en fonction des objectifs du Service concerné, si un renseignement est précieux ou non).

Règles particulières : lorsqu'un personnage est créé, on fait un jet sur la Table des Services (table 3.4.1) afin de déterminer à quel Service il appartient. Si le personnage est Espion pour le compte d'un Service, le Service initialement tiré aux dés lui servira de couverture et on procédera à un deuxième jet sur la même table afin de déterminer le Service pour le compte duquel il travaillera en tant qu'Espion (si le deuxième tirage désigne le même Service que le premier, on relancera les dés et ce, jusqu'à ce que l'on obtienne un Service différent).

Le personnage peut choisir ses compétences comme s'il appartenait à n'importe lequel des deux Services (celui qui lui sert de couverture ou celui pour lequel il travaille en tant qu'espion). Notez, cependant, que les compétences d'un personnage peuvent le trahir si elles sont incompatibles avec les exigences de son Service de couverture, aux yeux duquel il passera alors pour un traître.

Il se peut que le Service pour le compte duquel le personnage travaille en tant qu'espion réponde parfois favorablement à ses demandes d'informations ou de matériel. Toutefois, en règle générale, ce Service ne lui fournira pas d'informations ou de matériels auxquels, étant donné son accréditation, il ne pourrait normalement avoir accès. Le personnage peut cependant se voir accorder ce genre de faveurs s'il apporte la preuve qu'il en a vraiment besoin.

16.7.11 Romantiques



Objectifs : ressusciter la splendeur défunte de la société humaine symbolisée par les grandes réalisations culturelles des temps de l'Histoire Enregistrée. Sortir de nos trous à rats, renverser la dictature de l'Ordinateur afin de restaurer le monde des fast-food, des frisbees et de Star Trek.

Doctrines : les Commies n'existent pas. Le monde de l'Histoire Enregistrée fut détruit par une catastrophe naturelle et non par une attaque en traître des Communistes. L'Homme est fait pour vivre dans des immeubles et regarder le « football » à la « télé ». Pour retrouver le Bonheur Originel de l'Humanité, les hommes doivent quitter leurs trous à rats et faire la navette entre leurs résidences et leurs lieux de travail à bord de millions de « voitures » sillonnant les bandes de béton qui devraient s'étendre à perte de vue sur le pays. Tout homme devrait pouvoir jouir de son propre espace de liberté. Pour atteindre leurs objectifs, les Romantiques reconnaissent qu'il leur faut détruire l'Ordinateur et la société étouffante qu'il a créée et maintenue pendant des siècles.

Amis : Humanistes, PURGE.

Ennemis : Première Eglise du Christ Programmeur, Corpore Metal, Pro-Tech, Groupes de Programmation.

Description générale : à un moment donné, la Société Romantique a eu connaissance de la Vérité sur les Temps de l'Histoire Enregistrée et sur la catastrophe qui fut à l'origine de la création du monde de Paranoïa. Malheureusement, elle n'a apparemment plus accès à ces données historiques originales, puisqu'elle a transformé l'histoire réelle en une sorte de mythologie glorifiant les aspects les plus séduisants — et les autres — du style de vie californien des années 80, tel qu'il est dépeint dans d'antiques émissions télévisées.

Avancement :

- +1 point pour avoir mis la main sur des reliques datant de l'Histoire Enregistrée.

- +2 points pour avoir mis la main sur des textes ou des enregistrements datant de l'Histoire Enregistrée.

Règles particulières : les membres de cette Société auront à leur disposition plus d'informations historiques sur l'Extérieur que ceux d'aucune autre organisation. La compétence interdite en Cultures de l'Histoire Enregistrée est librement accessible à tous ses membres. Toutefois, une bonne part des informations obtenues par le biais de la Société sera déformée par cette curieuse mythologie concernant les temps de l'Histoire Enregistrée, époque où tout le monde buvait du « Pepsi », vivait dans des « lotissements de Banlieue », travaillait dans les spacieux bureaux des « hauts buildings » et regardait la « télévision » quand il le désirait. Lorsqu'ils se retrouveront à l'Extérieur, le Maître de Jeu pourra donner à ces personnages d'avantage d'informations sur les vestiges et les cultures primitives qu'ils découvriront. Ces informations supplémentaires devront souvent être légèrement trompeuses, puisqu'elles seront basées sur les émissions de la « télévision » antique.

16.7.12 Pro-Tech

Objectifs : mieux vivre grâce à la Technologie. Encourager la Recherche et le Développement de nouvelles technologies qui permettront à l'Homme de reconquérir la surface de la planète et, au-delà, les étoiles.

Doctrines : tous les problèmes peuvent être résolus à l'aide de gadgets plus performants. La Recherche et le Développement ont été complètement sacrifiés au cours des siècles derniers. Nous devons sortir de cette Ere Obscurantiste pour entrer dans la Lumière de l'Age de la Machine. Les robots et les ordinateurs peuvent faire du monde un vaste terrain de jeu où l'Homme pourra consacrer tout son temps aux loisirs.

Amis : Corpore Metal, Groupes de Programmation.

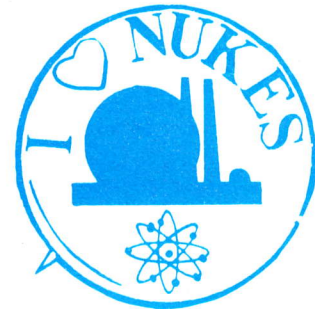
Ennemis : PURGE, Destructeurs de Frankenstein.

Description générale : il n'existe aucune structure hiérarchique au sein de la Société Pro-Tech. De nombreux groupes indépendants travaillent sur différents projets de cette organisation. L'une des tâches importantes auxquelles doivent se consacrer ses membres

consiste à procurer à la Société les ressources rares qui sont nécessaires à la réalisation de ses projets secrets. Ceci implique souvent le vol de matériel appartenant à l'Ordinateur et l'utilisation illicite de ses équipements de recherche — ce qui constitue une trahison.

Les membres Pro-Tech se reconnaissent entre eux grâce à une série de signes de reconnaissance. Un adhérent est, de plus, connu de ses collègues de la Société sous un nom de code.

La Société Pro-Tech a réussi à pénétrer les sauvegardes de l'Ordinateur à de nombreuses reprises, ce qui lui a permis d'avoir accès à des programmes et à des données dont l'Ordinateur lui-même ne peut disposer.



Avancement :

- +1 à 2 points pour s'être procuré un objet nécessaire à la réalisation d'un projet de recherche.

- +1 point pour avoir testé, étudié et examiné du matériel expérimental (l'Ordinateur en propose à l'occasion).

- +1 à 4 points pour avoir reprogrammé un robot ou un ordinateur afin qu'il obéisse aux directives de la Société Secrète.

Règles particulières : il est souvent facile de se procurer du matériel spécial et des informations techniques par le biais de l'organisation, mais comme celle-ci n'est pas dotée de canaux de communication institutionnalisés, cela peut prendre du temps. Obtenir ce dont on a besoin passe souvent par des demandes d'ami à ami.

16.7.13 Groupes de Programmation

Objectifs : servez les intérêts de votre Grand Programmeur et il fera en sorte de servir vos intérêts. Utilisez son pouvoir et son influence afin d'asseoir votre propre puissance et d'améliorer votre statut.

Doctrines : aller de l'avant. Pour cela, un seul moyen, s'attacher à quelqu'un de puissant pour atteindre dans son sillage le sommet de la pyramide. C'est très bien d'avoir des principes, mais ce n'est pas ça qui vous aidera à acquérir de la puissance. Patriotisme, fidélité envers l'Ordinateur ou une Société Secrète, si vous voulez vraiment devenir puissant, tout cela ne fera que vous mettre des bâtons dans les roues. Faites des ronds de jambe aux puissants. Servez-vous des faibles. Visez haut!

Amis : aucun (si le Grand Programmeur travaille pour une Société Secrète, cette Société sera amie).

Ennemis : Sécurité Interne, autres Groupes de Programmation.

Description générale : il y a, en fait, bon nombre de Groupes de Programmation indépendants, et leurs objectifs sont souvent antagonistes. Chaque Grand Programmeur (citoyen d'accréditation ULTRAVIOLETTE) possède son propre Groupe d'espionnage et de pression. Celui-ci collecte des informations et accomplit certaines tâches spéciales. Ces Groupes de Programmation travaillent à accumuler toujours plus de richesses et de pouvoir entre les mains de leur Grand Programmeur. En échange de quoi, ce dernier s'assure que ses dévoués partisans récoltent des miettes du gâteau.

Les Groupes de Programmation sont fortement hiérarchisés. Chacun connaît sa place au sein de son

Groupe—on la lui rappelle sans cesse—et n'a qu'une seule idée en tête : monter en grade à tous prix. Les membres des Groupes de Programmation sont impitoyablement égoïstes et il est bien connu qu'ils ne reculent, ni devant les coups en traître, ni devant la délation.

Avancement :

- +1 point pour tout acte d'importance qui accroît la richesse et le pouvoir du Grand Programmeur qui dirige le Groupe.

- +1 point pour tout complot ou toute machination visant à affaiblir la position d'un supérieur immédiat et qui serait couronnée de succès (ce qui peut permettre au personnage de s'installer dans le fauteuil laissé vacant par sa victime).

Règles particulières : les informations et le matériel auxquels le personnage peut avoir accès dépendent des objectifs de son Grand Programmeur. Lorsqu'un personnage devient membre d'un Groupe de Programmation, lancez 1D100 afin de déterminer quels sont les objectifs du Grand Programmeur qui se trouve à sa tête.

01-60 Devenir le Numéro Un. N'est intéressé que par la puissance et richesse. N'accorde une part du gâteau qu'à ceux qui lui ont permis d'accroître substantiellement son pouvoir et sa fortune.

61-70 Servir les objectifs et les doctrines d'un des Services. Lancez les dés sur la table 3.4.1 du *Livret du Joueur* pour déterminer lequel.

71-80 Servir les objectifs et les Doctrines d'une Société Secrète. Lancez les dés sur la table 3.6.1 du *Livret du Joueur* pour déterminer laquelle.

81-90 Servir fidèlement l'Ordinateur.

91-00 N'importe quel autre but, à la discrétion du Maître de Jeu.

Le joueur ne doit pas immédiatement être informé des buts par son Grand Programmeur. Il devra les deviner d'après la nature des missions qui lui sont confiées.

Les Grands Programmeurs et leurs partisans ont accès à la plupart des ressources disponibles dans le Complexe Alpha. Les membres des Groupes de Programmation ont, selon le bon vouloir des Grands Programmeurs, accès à n'importe laquelle des compétences interdites (cf. section 12.6). Si un Grand Programmeur accorde une importance suffisante à la mission qu'il confie à ses partisans, il n'y aura pas de limites à l'assistance qu'il pourra leur offrir. Dans la pratique, cependant, la plupart des Grands Programmeurs se montrent plutôt avares de leurs faveurs et il en est de même de la plupart de leurs subordonnés. Les membres des Groupes de Programmation doivent être des fayoteurs chevronnés pour obtenir ce qu'ils veulent.

16.7.14 Communistes



Objectifs : recruter de nouveaux adhérents pour le Parti. Diffuser la Doctrine communiste aussi largement que possible. Organiser les travailleurs (les citoyens INFRAROUGES, par exemple). Détruire les valets de l'Etat capitaliste corrompu (par exemple, les terminaux de l'Ordinateur, les flicbots, les Clarificateurs, etc.).

Doctrines : à chacun selon ses capacités, à chacun selon ses besoins. L'Ordinateur est le stade de développement ultime du capitalisme. Il doit être détruit afin que la Dictature du Proletariat puisse voir le jour et que Tous puissent vivre dans l'Egalité et l'Harmonie.

L'inégalité et la propriété sont mauvaises. Le pouvoir au Peuple! Luttez vaillamment pour le triomphe des Masses! Ne trahissez pas la Révolution! Ecrasez l'Ordinateur!

Amis : aucun.

Ennemis : tout le monde. Les Commies sont des traîtres.

Description générale : comme le veut la tradition, le Parti est organisé en cellules. Chaque membre fait partie d'une cellule qui comprend de trois à douze camarades et qui est dirigée par un cadre, généralement le membre de la cellule ayant le rang le plus élevé. Celui-ci adresse ses rapports à un adhérent d'un rang plus élevé que le sien et ainsi de suite jusqu'à la tête de l'arbre que constitue l'organisation, à savoir le leader du Parti, le Secrétaire Général. A partir du troisième rang un personnage devient cadre responsable d'une cellule. A partir du quatrième, il commence à recevoir les rapports d'autres cadres.

Note : étant donné que les dogmes du Parti condamnent une organisation hiérarchisée du pouvoir et des responsabilités, un camarade de rang peu élevé sera, de temps à autres, choisi pour accomplir une tâche très importante ou pour diriger un groupe de camarades d'un rang supérieur au sien. Ce genre de chose tient surtout du caprice et de l'imprévisibilité et il peut en résulter qu'un membre très important du Parti se trouve contraint de recevoir ses ordres d'un adhérent de rang très inférieur : des possibilités d'aventures inhabituelles en perspective!

Avancement :

- +1 point pour chaque point de compétence en Propagande Communiste.

- +1 point pour avoir infiltré une autre Société Secrète.

- +1 point pour chaque nouveau citoyen contaminé par la compétence Propagande Communiste (cf. section 12.6.7 pour plus de détails).

Règles particulières : la compétence interdite en Propagande Communiste est accessible à tous les membres (cf. 12.6.7) et l'accent est mis sur la nécessité de progresser dans cette compétence. Le fait de ne pas l'étudier avec zèle est très mal vu. Les adhérents peuvent parfois se procurer des informations ou du matériel par le biais du Parti, mais il leur faudra fournir de solides arguments concernant l'importance de la mission entreprise et la nécessité du matériel ou des informations en question.

L'Ordinateur craint les Communistes autant qu'il les méprise, c'est-à-dire beaucoup. En conséquence, ces derniers forment la Société Secrète la plus persécutée de toutes. Si l'Ordinateur découvre qu'un personnage est communiste, ce dernier sera appréhendé et exécuté sans délai.

16.7.15 Dingues de l'Ordinateur

Objectifs : venir à bout de toutes les sauvegardes de l'Ordinateur. Trouver le moyen d'accéder à toutes ses banques de données, à tous ses sous-systèmes et programmes afin de les modifier. Chacun des dingues décidera, en fonction de ses goûts personnels, comment et dans quelle optique il les modifiera. L'objectif est de l'emporter sur l'Ordinateur, de relever le défi qu'il représente et de vaincre.

Doctrines : bricoler sur l'Ordinateur, c'est plein de risques, de défis, de sensations fortes... c'est le pied! Chaque dingue a des raisons personnelles de vouloir pénétrer les sauvegardes de l'Ordinateur. Certains le font par pure malveillance, d'autres par soif de pouvoir, d'autres encore pensent que l'Ordinateur est malfaisant. Il en est enfin qui considèrent que l'Ordinateur est une merveille qui a seulement besoin d'être perfectionnée. A chacun ses raisons.

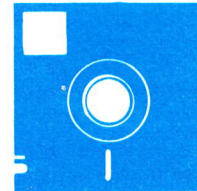
Amis : Pro-Tech.

Ennemis : Première Eglise du Christ Programmeur, Groupes de Programmation.

Description générale : cette Société Secrète est une association fraternelle et fort souple d'individualistes ayant la même tournure d'esprit. Ils se rencontrent rarement, mais ils ont élaboré des réseaux de communication via les systèmes mêmes de l'Ordinateur dont ils se servent régulièrement pour transmettre des informations et bavarder sur les sujets les plus

divers. Même s'ils ne se rencontrent pratiquement jamais, les dingues sont fanatiquement dévoués à la « Confrérie » et sont prêts à courir de grands risques pour porter secours à un confrère dingue.

Chaque dingue possède un nom de code qu'il utilise dans ses communications : « Crackeur », « Frotbot », « Le Grand Déprogrammeur », etc. Au fur et à mesure qu'un dingue se taille une réputation au sein de la Confrérie en agissant avec intelligence et audace (c'est-à-dire au fur et à mesure que son statut s'élève), ses confrères dingues montrent plus d'empressement à l'assister dans ses projets.



Avancement : les promotions au sein de cette Société ne donnent pas officiellement au personnage un pouvoir ou une influence quelconque sur les autres dingues, mais plus le prestige d'un dingue sera grand, plus il aura de chances de recevoir de ses confrères du matériel, des informations ou une aide directe.

- +1 point pour être venu à bout d'une protection physique ou d'une sauvegarde programmée de l'Ordinateur et avoir établi un accès à ses banques de données, sous-systèmes ou programmes.

- +1 point pour chaque acte publiquement reconnu comme étant une preuve de la compétence du personnage à venir à bout des sauvegardes de l'Ordinateur.

Règles particulières : les membres de cette confrérie ont accès aux compétences interdites en Pénétration de Sauvegardes et en Programmation d'ordinateurs (cf. sections 12.6.1 et 12.6.2). Les demandes d'informations, de matériel ou d'assistance personnelle sont satisfaites en fonction de la réputation du dingue qui les a formulées et de l'ingéniosité et de l'audace de son projet. Les demandes qui nécessitent des recherches risquent de ne pas être satisfaites avant un délai assez long, car la plupart des dingues sont occupés par leur propre projet fétiche et que rechercher une information dans l'Ordinateur peut demander pas mal de temps et d'actives réflexions.

16.7.16 Illuminati

Objectifs : quête de la puissance sous toutes ses formes : armes, richesses, statut et, encore plus important, renseignements. Obtenir cette puissance en infiltrant d'autres groupes puissants et en les convertissant aux objectifs des Illuminati.

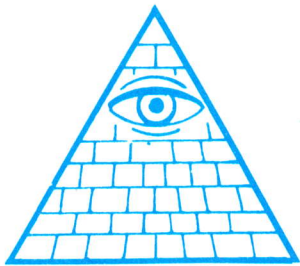
Doctrines : la plupart des gens ne sont que des moutons. Il naît seulement quelques chefs au sein de chaque génération. Vous êtes l'un d'eux. Il existe un lien mystique, une harmonie, entre le chef et la Sagesse Antique. Le chef est l'incarnation du Bien et des espoirs que l'humanité place dans l'avenir. Nous disons qu'il est « illuminé ». C'est le devoir et le droit du chef que de maîtriser la Destinée et de guider l'humanité sur le sentier lumineux. Sa parole est loi. Il doit rechercher la puissance pour accomplir sa destinée. Les moutons ne doivent jamais savoir que quelqu'un contrôle leur destinée. Ils doivent avoir l'illusion d'être libres. Cherchez à dominer les autres. Cherchez à infiltrer les autres Sociétés Secrètes afin de les dominer. Cherchez à contrôler l'Ordinateur. On reconnaît un chef au pouvoir qu'il détient. Nous dirigeons.

Amis : aucun.

Ennemis : aucun.

Description générale : chaque membre fait partie d'un réseau de communications et d'autorité au sein duquel il ne communique qu'avec son supérieur immédiat et un subordonné immédiat. Les moyens de communications sont nombreux et improvisés de manière à correspondre à la situation particulière dans laquelle se trouve chaque membre. C'est ainsi

qu'on utilise parfois des messagers, parfois des notes et parfois des rendez-vous. Tous les messages ont cryptographiés de manière à ce que même l'Ordinateur ne puisse pas les déchiffrer. Le secret absolu est le principe clef de l'Illuminati.



L'Illuminati est la plus énigmatique et la plus mystérieuse de toutes les Sociétés Secrètes. Ses adhérents adoptent toujours une couverture pour masquer leur véritable identité en se faisant passer pour des membres d'autres Sociétés. Dans un monde qui grouille d'organisations secrètes, les Illuminati constituent une authentique Société Secrète. Ils prennent grand soin de dissimuler leur existence, dont même l'Ordinateur n'a connaissance que par de vagues rumeurs.

Le chantage est la méthode qu'ils emploient le plus volontiers afin d'asseoir leur pouvoir sur les autres Sociétés Secrètes. L'active persécution de l'Ordinateur à l'encontre des traîtres fournit aux Illuminati d'excellentes occasions de trouver des victimes à faire chanter. Quand un Illuminati a la preuve qu'un citoyen a commis une trahison, il le fait chanter en le menaçant de révéler cette preuve.

Avancement : la Société Illuminati confie à ses membres des missions individuelles qui consistent généralement à trouver ou à fabriquer des preuves de la trahison d'une personne, puis à contraindre cette dernière à accomplir des actes encore plus séditieux pour le compte des Illuminati. Ces actes ne seront souvent d'aucune utilité pratique aux adhérents, mais ils leur permettront d'avoir encore plus de prises sur la personne en question pour la faire chanter. Il arrive que les missions confiées aux Illuminati entrent dans le cadre d'une manœuvre stratégique de grande envergure, mais ceci n'apparaît jamais aux membres subalternes de l'organisation, à qui on a appris à considérer l'accomplissement de chacune de leurs missions comme une affaire de vie ou de mort.

Règles particulières : lorsque le joueur lance les dés pour déterminer la Société Secrète de son personnage et qu'il obtient les Illuminati, le Maître de Jeu devra procéder à un nouveau jet sur la Table des Sociétés Secrètes (table 3.6) pour déterminer la Société de couverture du personnage. Ce dernier devra en savoir autant sur sa Société de couverture — au sein de laquelle il progressera normalement de rang en rang — que s'il en était membre à part entière. Parallèlement, il montera dans l'échelle hiérarchique des Illuminati. Il ne connaîtra que très peu de choses concernant les Illuminati — seulement que cette organisation cherche à accumuler toujours plus de puissance et que si ses membres obéissent aux ordres, ils gagnent en influence et en pouvoir.

La Société Illuminati récompense régulièrement ses membres en leur offrant des primes en crédits, du matériel coûteux et des occasions d'améliorer leurs compétences. Etant donné que les requêtes sont très rarement satisfaites, les adhérents ne demandent généralement rien. Ils font ce qu'on leur demande de faire, dans l'espoir de recevoir une récompense substantielle.

16.7.17 Libre Entreprise

Objectifs : se procurer des richesses en acquérant et en redistribuant des denrées et des services rares. Servir la loi de l'Offre et de la Demande.

Doctrines : offrez aux citoyens ce qu'ils désirent et ils vous enrichiront. L'Ordinateur les prive de nombreux produits et services. Soit parce qu'il n'est pas à

même de les fournir, soit parce qu'il pense qu'ils sont néfastes pour les citoyens, soit enfin parce qu'il ne réalise pas vraiment quelle est la demande des citoyens. Libre Entreprise fournira à la population les produits et les services que l'Ordinateur ne peut ou ne veut pas lui fournir. L'organisation tirera un bon profit de cette opération.

Amis : Romantiques (pour des raisons commerciales, Libre Entreprise essaie de maintenir de bonnes relations avec toutes les autres Sociétés Secrètes. Etant donné les services spéciaux que l'organisation est à même de fournir, de nombreuses Sociétés Secrètes entretiennent avec elle des relations plutôt amicales, et ce, même si elles n'adhèrent absolument pas aux principes de base de libres entrepreneurs).

Ennemis : Communistes.

Description générale : Libre Entreprise est organisée comme une compagnie ou un gang de racketteurs, avec, au sommet de l'échelle hiérarchique, des directeurs, tout en bas de cette échelle, des contre-maîtres et des ouvriers, et, à mi-chemin entre les deux, des cadres et des courtiers. Les membres occupant les échelons inférieurs sont chargés de se procurer ou de produire des produits ou des services que Libre Entreprise désire commercialiser (armes illégales, systèmes de protection clandestins, salons de massage...). Les adhérents occupant des postes plus importants sont chargés de la distribution de ces produits et services et doivent constituer une clientèle fidèle à la Société. Les membres les plus haut placés s'occupent des prévisions, déterminent la ligne d'action de la Société et se chargent des grosses transactions dont l'organisation toute entière tirera profit.



Libre Entreprise tient le marché noir du Complexe Alpha. Cette organisation peut vous fournir tout ce que vous désirez... si vous y mettez le prix. Armes, hommes de main, drogues, anthologies de calembours, distractions très spéciales : il suffit de demander. Libre Entreprise a appris à exploiter les talents particuliers de chacun de ses membres. Si l'adhérent a de bonnes compétences en combat, il peut devenir garde du corps ou tueur. S'il possède de bonnes compétences en persuasion, on pourra en faire un représentant de choc ou un encaisseur. S'il a de bonnes compétences techniques, il pourra apporter son concours aux projets les plus divers : du cambriolage au vol de robots en passant par le branchement d'écoutes clandestines.

Avancement : au fur et à mesure que les adhérents s'élèvent dans la hiérarchie de l'organisation, ils ont davantage de responsabilité et peuvent avoir plus librement accès aux considérables ressources de Libre Entreprise. Auparavant, ils doivent cependant servir la Société en bon petit soldat et apporter la preuve de leur loyauté, de leur dévouement et de leur obéissance à l'organisation. Sauf aux échelons les plus bas, les libres entrepreneurs ont sous leur autorité des subordonnés. Toutefois, un adhérent qui ne se montrerait pas à la hauteur des attentes de ses supérieurs pourrait être rétrogradé. Gaspiller des ressources, manquer d'initiative ou d'imagination, utiliser la violence de façon inconsidérée, voilà le genre de choses qui peuvent valoir à un adhérent d'être rétrogradé... voir pire.

- +1 à 4 points pour s'être procuré ou avoir créé un produit ou un service nouveau.

- +1 à 4 points pour avoir trouvé un débouché commercial à un produit ou à un service.

Règles particulières : Libre Entreprise peut fournir à ses membres de nombreux produits et services, mais à des prix peu avantageux. De temps à autre, des fonds ou du matériel peuvent être mis à la disposition d'un adhérent dans la perspective de réaliser un pro-

fit, mais si ce profit ne suit pas, les fonds ou le matériel devront, malgré tout être amortis. Ce qui signifie que l'adhérent devra payer — au sens littéral du terme — pour sa faute. Il lui en coûtera peut-être la vie.

16.7.18 Léopards de la Mort

Objectifs : tout casser. S'écarter. Semer le désordre. Se marrer. Se rebeller. S'écarter. Se payer la tête des puissants. Se marrer. Défier l'Ordinateur. S'écarter.

Doctrines : les objets fragiles font, en tombant de haut, un bruit délicieux. La vie est ennuyeuse. Tout ce que vous pourriez faire pour l'animer un peu rendra un grand service à tout le monde. Ceux qui sont trop tartinés pour s'amuser ne méritent pas d'avoir du bon temps. Rien n'est plus ennuyeux que l'Ordinateur. MAIS... ça vaut le coup d'agir en douce. Trop prendre son pied peut mener à l'exécution. Faites semblant d'être un bon citoyen, mais, dès que ce sera sans danger, faites quelque chose de surprenant.

Amis : PURGE.

Ennemis : Première Eglise du Christ Programmeur, Groupes de Programmation.

Description générale : au sein des petits gangs qui regroupent le gros des troupes des Léopards de la Mort, on trouve les membres de rang 1 à 4 : les Minables, les Quelqu'uns, les Lieutenants et les Tronches. Dans un gang, le nombre de Minables et de Quelqu'uns peut varier, mais il n'y a qu'une Tronche et seulement quelques loyaux Lieutenants.

Les adhérents de rang 5 à 8 — Héros, Superhéros, Superstars et Superbêtes — sont les vedettes des Léopards de la Mort. Le prestige et la réputation des petits gangs sont purement locaux, généralement limités aux unités résidentielles où habitent leurs membres. Les vedettes, en revanche, sont connues dans tout le Complexe Alpha et leur réputation légendaire s'étend parfois même à d'autres Complexes. Un adhérent ne peut devenir une vedette qu'en accomplissant, en public, des actions spectaculaires qui défient l'autorité et apportent la preuve de son inventivité et de ses capacités d'amuseurs publics. Lorsque des Léopards deviennent vedettes, ils risquent, à tout instant, d'être arrêtés et exécutés. Leur vie est généralement glorieuse... mais courte. Pour les Léopards de la Mort, ils sont les vrais exemples à suivre.

Pour un membre d'un gang, se montrer prudent est soucieux de garder secrète son appartenance à la Société est une attitude acceptable : son engagement se limite en général à de petits forfaits amusants et à des sabotages d'envergure modeste. Si l'adhérent à l'ambition de finir dans la peau d'une vedette, c'est différent. Il doit, dès ce stade, commencer à se tailler une réputation d'intépidité. Généralement, l'espérance de vie d'un Léopard est inversement proportionnelle à son ambition.

Lorsque l'on est vedette, il faut constamment courir le risque d'être repéré par l'Ordinateur. C'est très dangereux, mais les fans dévoués à une vedette lui assurent une certaine protection. Plus la réputation de la vedette est grande, plus il y a de chances que ses fans lui prêtent main forte ou la protègent en cas de problème. En fait, c'est généralement de cette façon là qu'un adhérent de rang inférieur gagne du prestige : en portant assistance à un célèbre Héros des Léopards et, de ce fait, en se faisant remarquer par lui.



Les « missions » sont généralement lancées à l'initiative des Tronches. Les supérieurs des Minables et des Quelqu'uns leur présenteront divers défis qui, pour être relevés, impliqueront l'accomplissement

d'un petit acte de rébellion ou un méfait mineur. Les Lieutenants et les Tronches doivent, eux-mêmes, faire de temps à autre leurs preuves en menant à bien des projets plus ambitieux. Il arrive que les membres vedettes projettent des manœuvres de grande envergure qui nécessitent la coopération de plusieurs gangs. Mais, en général, ces projets sont le fruit de l'inspiration du moment. Un membre de rang inférieur sera, à l'improviste, invité par une célébrité de rang élevé à relever un défi et il devra le faire sur le champ, sous peine de perdre la face, ainsi que son rang au sein de la Société.

Avancement :

- +1 point pour un personnage qui a fait un mauvais coup plein d'originalité, sans courir trop de risques d'être découvert.

- +2 à 10 points pour un personnage qui a fait, en public, une folie considérable en courant de sérieux risques d'être dénoncé et exécuté.

(Un personnage peut perdre des points, s'il ne relève pas les défis ou n'obéit pas aux ordres émanant de membres de rangs supérieurs).

Règles particulières : étant donné leur nature frivole et la structure sociale rudimentaire de leur organisation, le matériel et les informations circulent assez mal entre les Léopards de la Mort. Cependant, un membre doit malgré tout porter assistance à un supérieur si on le lui demande, sous peine de perdre la face. De plus, en raison de la nature hétéroclite des projets des Léopards de la Mort, les adhérents peuvent, de temps à autre, avoir accès à divers matériels bizarroïdes et à des informations qui sortent de l'ordinaire. Si un membre met un projet au point et s'arrange pour que la nouvelle se répande grâce au téléphone arabe, il arrive parfois qu'on lui offre des ressources parfaitement inespérées (et peut être totalement inadéquates) : pistolet à plasma, codes d'accès aux banques de données les plus secrètes de l'Ordinateur, frotbots volés, reprogrammés et tellement gonflés qu'ils sont pratiquement devenus des combots.

16.7.19 Club Sierra

Objectifs : le retour de l'Homme à son environnement Naturel. Renoncer au confort technologique pour s'adonner aux rudes joies de la vie à l'Extérieur. Observer et imiter les magnifiques exemples de sociétés saines que nous offrent les indigènes de l'Extérieur.

Doctrines : l'Homme n'est pas fait pour vivre dans une termitière dirigée par une reine (l'Ordinateur). L'Homme n'est pas un insecte. Il est fait pour s'adonner à la chasse et à la cueillette et pour vivre en harmonie avec la faune et la flore. La science et la technologie n'ont pas apporté le bonheur à l'Homme. Seule la Nature est capable de le faire.

Amis : Humanistes, Romantiques, Mystiques, *maître de la terre*

Ennemis : Pro-Tech, Corpore Metal.

Description générale : les membres de rang 1 à 6 sont organisés en clubs. Ce sont de simples étudiants

en Ecologie. Ils reçoivent une instruction poussée sur l'Extérieur et la Nature.

On demande aux adhérents de rang 3 à 5 de coopérer à des projets visant à permettre le retour de l'Homme à l'Extérieur. Les missions obligent les adhérents à se procurer des renseignements sur l'Extérieur ou à accomplir des actes politiques censés préparer les citoyens à leur future vie à l'Extérieur (ainsi, il se peut qu'on demande à un adhérent de dénicher un nid de guêpes et de l'introduire dans le Complexe Alpha afin de familiariser les citoyens avec les insectes, ou de détruire un dôme de protection pour que le climat naturel influe sur une partie du Complexe).



Les membres de rang 7 à 8 sont les Héros Culturels du Club Sierra. Ils ont généralement passé par mal de temps à l'Extérieur et en ont une connaissance approfondie. Ils définissent la « ligne » de l'organisation — plus par la doctrine qu'ils professent et la valeur des exemples qu'ils sont que par les ordres qu'ils donnent. Ainsi, si un adhérent de haut rang prêchait que tout Homme devrait avoir pour compagnon une plante verte bien à lui afin de se familiariser avec la Nature, les clubs mettraient immédiatement sur pied des projets visant à se procurer des plantes venant de l'Extérieur et à les distribuer aux citoyens (que ces derniers soient d'accord ou non).

Les membres du Club Sierra sont généralement plus instruits que la moyenne des caractéristiques naturelles de l'Extérieur, mais qu'ils n'ont pas été personnellement au contact du terrain, de la faune et des intempéries, ils ont tendance à être quelque peu naïfs. Bien que la possession d'une plante verte ou d'un animal familier constitue un délit de trahison, les adhérents sont encouragés à introduire, chaque fois que c'est possible, des végétaux et des animaux dans le Complexe. Ils protègent fanatiquement la flore et la faune (y compris des fléaux comme les insectes et les moisissures) tant à l'intérieur qu'à l'extérieur du Complexe.

Avancement : les clubs sont organisés de façon assez souple. Il arrive qu'un membre jouissant d'un statut élevé demande qu'on lui prête main forte pour un

projet, mais on ne sera pas pénalisé si on refuse de le faire. Plus le rang d'un adhérent est élevé, plus sa connaissance de la Nature et de l'Extérieur est étendue, et plus il y a de chances qu'on lui prête main forte quand il le demande.

- +1 point pour avoir introduit des éléments de la Nature dans le Complexe (si ceux-ci ne sont pas détruits dans les quelques jours qui suivent. Au cas où ils mourraient, ou seraient détruits par l'Ordinateur dans les 24 heures, aucun point ne serait attribué).

- +2 points pour avoir établi une voie d'accès facilement praticable permettant au personnage et aux autres membres de l'organisation de se rendre fréquemment à l'Extérieur.

Règles particulières : les personnages membres de l'organisation peuvent acquérir les sous-compétences en Survie, Connaissance de l'Extérieur et Voyage moyennant la dépense d'un point de compétence pour une augmentation de niveau de 2 points. Ce qui signifie que chaque point de compétence qu'un membre du Club Sierra investira dans ces sous-compétences comptera en fait pour deux. Les membres peuvent également se procurer quantités de renseignements et de matériels adaptés à l'Extérieur par le biais de la Société. Bien que les requêtes doivent normalement être formulées longtemps à l'avance, une demande faite au dernier moment risque, au moins partiellement, d'être satisfaite.

16.7.20 Autres

Si vous ne voulez pas créer vos propres Sociétés Secrètes, demandez au joueur de relancer les dés. Consultez la section **16.6** sur la création des nouvelles Sociétés Secrètes. Il est assez facile d'en créer et cela apporte une inconnue supplémentaire au jeu. N'oubliez pas : Peur et Ignorance.



17. LA COMPTABILITE

En cours de jeu, un personnage de **Paranoïa** peut gagner cinq sortes de « points » : des points de trahison, des points de confiance, des points de Société Secrète, des points de compétence et des crédits. Le chapitre qui suit explique comment un personnage peut gagner ces points et quels bénéfices (ou quels handicaps) il pourra en tirer.

17.1 LES POINTS DE CONFIANCE

Les points de confiance sont attribués à ceux qui ont fidèlement servi l'Ordinateur. Plus ils s'accumulent, plus le niveau d'accréditation de celui qui en bénéficie s'élève.

Un joueur ne sait jamais combien son personnage gagne de points de confiance, ni à combien se monte le total des points qu'il a accumulés. Le Maître de Jeu tient secrètement la comptabilité de ces points pour chaque personnage, c'est pourquoi on appelle ces points des « points secrets ». Les points de trahison et les points de Société Secrète sont aussi des « points secrets ».

Lorsqu'un personnage a accumulé suffisamment de points de confiance pour être promu à une accréditation supérieure, le Maître de Jeu prévient son joueur de son amélioration de statut. La Table des Niveaux de Confiance (Table 17.1.1) indique combien de points de confiance un personnage doit accumuler pour accéder aux divers niveaux d'accréditation.

Le Maître de Jeu a toutes les latitudes pour attribuer les points de confiance. Vous trouverez, ci-dessous, quelques suggestions pour vous guider, mais un bon Maître de Jeu devrait rester souple et faire preuve de bon sens pour les appliquer :

1. Identification et dénonciation (ou exécution) d'un traître

Ces points ne doivent être attribués que s'il s'agit de traîtres **confirmés**. Faire un rapport imprécis ou sur de fausses preuves mérite l'attribution de points de trahison. Tuer un innocent et loyal serviteur de l'Ordinateur vaut généralement une exécution sommaire pour trahison. Des fractions de points de confiance peuvent être attribuées pour l'exécution d'un traître identifié par une autre personne ou par l'Ordinateur lui-même.

INFRAROUGE	1 point
ROUGE	1 point
ORANGE	1 point
JAUNE	1 point
VERT	2 points
BLEU	2 points
INDIGO	2 points
VIOLETTE	3 points
ULTRAVIOLETTE	4 points

2. Accomplissement d'une mission :

Mission de routine : 1 point.
Mission difficile : 2 points.
Mission impossible : 3 points.
Mission suicidaire : 4 points.

3. Recommandation du leader de la mission :

Le leader de la mission peut recommander à l'Ordinateur un membre de son équipe (mais pas lui-même) en cours de mission. Cette recommandation vaut 1 point de confiance, mais elle doit être correctement justifiée. Proposer une recommandation sans motif vraiment sérieux est une trahison (Note : ceux qui espèrent faire l'objet d'une recommandation auront tendance à lécher les bottes du leader du groupe. S'il est malin, celui-ci saura se servir de cette carotte pour amener les membres de son groupe à se comporter correctement).

Note : Il n'y a aucune raison pour que les Clarificateurs ne perdent pas des points de confiance s'ils se montrent particulièrement stupides ou s'ils portent préjudice à leur Service.

N'oubliez pas que l'Ordinateur ne peut attribuer des points de confiance que sur la base de son propre savoir et en fonction des rapports que lui font ses loyaux serviteurs. Ainsi, même si un personnage joueur a fidèlement respecté les ordres, a bien rempli la mission et a été totalement loyal à l'Ordinateur, il se peut que celui-ci accepte de prendre en compte des rapports complètement inexacts ou faux, ce qui aura pour effet de priver le personnage de la juste récompense de son attitude.

D'un autre côté, un bon rapport, même s'il est complètement faux, peut valoir à un personnage un nombre de points de confiance aussi grand que s'il s'était réellement comporté comme le décrit ce rapport.

Il n'y a vraiment pas de justice.

(A propos, cela ne veut pas dire qu'un personnage peut être privé de sa juste récompense sans aucune raison — il ne le sera que si l'Ordinateur reçoit des informations inexactes ou incomplètes).

En général, évitez d'accorder des points de confiance tant que c'est possible. Dans tous les jeux du rôle, la règle est de ne « permettre que l'avancement minimum des personnages qui est nécessaire à l'entretien de l'intérêt des joueurs pour le jeu ». Le fait de maintenir les personnages joueurs à de faibles niveaux rend le Maître de Jeu puissant et un Maître de Jeu puissant peut s'amuser comme un petit fou à torturer des personnages faibles (vous voyez, Maîtres de Jeu, nous prenons soin de vos intérêts. Et vous les joueurs qui êtes en train de lire ceci alors que vous ne devriez pas le faire, nous vous attribuons 10 points de trahison. Considérez-vous comme exécutés).



17.1.1 Table des Niveaux de Confiance (Voir tables et tableaux en fin de livret)

17.2 LES POINTS DE TRAHISON

Les points de trahison sont attribués pour récompenser des activités suspectes ou illégales. Si un personnage gagne trop de points de trahison, il est déclaré « traître » par l'Ordinateur et passible d'une exé-

cution sommaire — par l'Ordinateur autant que possible, mais tout aussi bien par n'importe quelle personne qui souhaite bien servir l'Ordinateur (et qui espère gagner des points de confiance pour avoir exécuté un traître).

Un personnage est déclaré traître si le nombre de ses points de trahison dépasse de 10 le nombre de ses points de confiance. Les points de trahison, à l'instar des points de confiance sont des points secrets, c'est pourquoi le Maître de Jeu en tient secrètement la comptabilité pour chacun des personnages. Ceux-ci n'auront une idée précise du total des points de trahison qu'ils ont été attribués que lorsque l'Ordinateur les décrètera traîtres.

Le Maître de Jeu ne devrait jamais oublier que l'Ordinateur ne peut attribuer des points de trahison qu'en fonction de ce qu'il sait sur les personnages. Il n'est pas « conscient » du fait que chaque personnage possède un pouvoir mutant et est membre d'une Société Secrète. Ce n'est que si on le lui révèle qu'il pourra attribuer des points de trahison pour cela.

Le Maître de Jeu a toutes les latitudes pour attribuer des points de trahison. La Table des Trahisons (table 17.2.1) contient quelques suggestions qu'il ne devrait appliquer qu'avec souplesse et en faisant preuve de bon sens.

Note : Les points de trahison ne peuvent **jamais** être perdus. L'Ordinateur n'oublie jamais une trahison. La seule façon de se sortir d'un mauvais pas, lorsqu'on sent qu'on a accumulé des points de trahison, est de se débrouiller pour gagner des points de confiance.

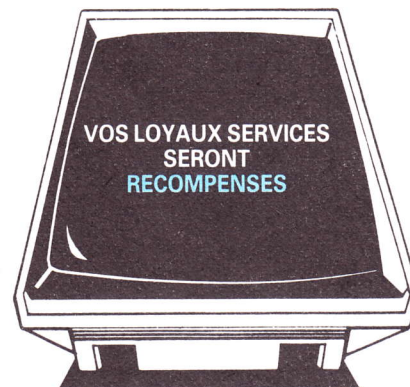
De plus, en cas de doute sur la nécessité d'attribuer des points de trahison, procédez à leur attribution. Un traître est coupable tant qu'il n'a pas fait la preuve de son innocence.

17.2 Table des Trahisons (Voir tables et tableaux en fin de livret)

17.3 LES POINTS DE SOCIÉTÉ SECRÈTE

Un personnage joueur gagne des points de Société Secrète en servant bien les objectifs de celle à laquelle il appartient et en accomplissant les missions qu'elle lui confie. Les points de Société Secrète lui permettent d'avancer dans la hiérarchie de sa Société et peuvent lui permettre d'accéder à des informations, de l'équipement et à une aide personnelle de la part des autres membres de la Société.

Les détails gouvernant l'attribution des points de Société Secrète sont donnés dans le chapitre 16. Vous y trouverez des principes généraux ainsi que des suggestions particulièrement adaptées à chaque Société. Mais, de toutes façons, le Maître de Jeu conserve toutes latitudes pour attribuer les points de Société Secrète.



17.4 LES POINTS DE COMPÉTENCE

Ces points sont attribués à un personnage parce qu'il a réussi à accomplir une mission et à bien utiliser ses capacités. Ils sont dépensables pour acquérir de nouvelles compétences, pour se spécialiser davantage dans une compétence déjà possédée ou pour augmenter une compétence spécialisée. Les règles concernant les compétences (section 3.7 et section 11) expliquent comment ces points peuvent être dépensés et ce que les personnages peuvent en retirer comme avantage.

Le Maître de Jeu devrait toujours attribuer au moins un point de compétence à chaque survivant d'une mission, que celle-ci ait été accomplie avec succès ou non (au cours d'une mission qui a mal tourné, les personnages risquent d'en avoir appris plus qu'au cours d'une mission réussie).

Le Maître de Jeu peut, soit attribuer discrétionnairement des points de compétence, soit mettre sur pied un système de restrictions concernant l'attribution de ces points. L'attribution discrétionnaire suppose que l'Ordinateur est tellement satisfait des résultats obtenus par un personnage qu'il lui offre un entraînement dans le champ de compétence de son choix. L'attribution restrictive de points de compétence, au contraire, suppose que les points attribués doivent être dépensés dans l'acquisition ou l'amélioration de compétences en rapport avec ce que le personnage a fait au cours de la mission. Ainsi, par exemple, si le personnage a accompli une mission à l'Extérieur, le Maître de Jeu peut lui attribuer un point de compétence qu'il ne pourra investir que dans une compétence d'Environnement Hostile. Le Maître de Jeu a toutes latitudes pour attribuer des points discrétionnaires ou « restrictifs », mais ces derniers donneront au personnage une meilleure impression de les avoir vraiment mérités, comme d'avoir vraiment mérité d'augmenter ses compétences dans les domaines où ils peuvent être dépensés.

Lorsqu'il crée une mission pour ses personnages, le Maître de Jeu devrait décider, par avance, combien de points de compétence pourront être attribués si la mission est accomplie avec succès (un ou deux points par personnage est une moyenne raisonnable, mais il peut être judicieux d'en accorder plus pour des missions vraiment périlleuses). De plus, le Maître de Jeu devrait prévoir qu'il devra attribuer des compétences pour récompenser les mérites de ceux des personnages qui se sont particulièrement distingués au cours de l'aventure. Ces points devraient être attribués avec parcimonie et seulement à ceux qui les méritent vraiment. L'attribution d'un point de compétence pour « mérite » devrait être l'occasion d'une gratitude appréciative. L'attribution de deux de ces points de « mérite » devrait être l'occasion de faire la fête avant d'avoir à soigner une solide gueule de bois.

Encore une fois, le Maître de Jeu doit considérer qu'il est le seul et unique juge pour décider de l'attribution des points de compétence.

17.5 LES CREDITS ET AUTRES GRATIFICATIONS MATERIELLES

Comme l'Ordinateur pourvoit à tous les besoins des citoyens du monde de *Paranoïa*, l'argent n'a pas autant d'importance dans ce monde que dans le nôtre. Il existe cependant deux situations où l'argent (ou d'autres objets de valeur) peuvent avoir de l'importance dans *Paranoïa*.

Premièrement, certains biens ne sont accessibles qu'à ceux qui ont fait preuve d'une loyauté particulière au service de l'Ordinateur. Pour récompenser cette loyauté et les services qui lui ont été rendus, l'Ordinateur laisse acheter certains biens par ceux auxquels il a fait don d'un certain nombre de crédits. Ces biens sont soit des articles de luxe, soit des articles d'une qualité supérieure à celle des articles qui sont distribués gratuitement à tous les citoyens (ainsi, par exemple, certaines armes d'une qualité particulière ne sont disponibles que pour des Clarificateurs qui ont fait la preuve de leur grande valeur aux yeux de l'Ordinateur).

Deuxièmement, il existe un florissant marché noir au sein du Complexe Alpha. Sur ce marché, des disponibilités monétaires et des biens de valeur peuvent être échangés contre des matériels, des équipements et des informations qui ne sont normalement pas légalement accessibles. Cela comprend des biens dont la possession est interdite à tous les citoyens (les drogues ou la littérature communiste) et des biens qui ne sont accessibles qu'à certains niveaux d'accréditation (les armures reflex vertes sont interdites aux citoyens d'accréditation JAUNE et inférieure).

Dans *Paranoïa*, un personnage peut accumuler des richesses de deux manières : soit en recevant des crédits ou des biens de valeur de l'Ordinateur, soit en volant ou en découvrant des crédits et des biens de valeur au cours des aventures auxquelles il participe. Lorsque le Maître de Jeu prépare une mission, il devrait décider à l'avance quelle récompense sous forme de crédits ou de biens de valeur l'Ordinateur offrira aux personnages si la mission est convenablement remplie. Il devrait aussi préparer des occasions pour ceux-ci de voler ou de découvrir des biens de valeur au cours de la mission.

Le bon principe à suivre pour déterminer l'importance des attributions de crédits nécessaires est de toujours s'arranger pour que les personnages restent aussi pauvres que possible. Un personnage ordinaire ne devrait disposer que des disponibilités qui peuvent lui permettre à peine de payer les amendes qu'il devra payer pour infractions mineures et, occasionnellement, il devrait pouvoir être assez riche pour s'offrir un objet de valeur. Le personnage prospère devrait toujours être une exception.

Par contre, lorsqu'il s'agit de déterminer la valeur des biens qu'il sera possible aux personnages de découvrir au cours de leur mission, le Maître de Jeu peut être légèrement plus généreux (mais, à l'unique condition que les personnages soient obligés de prendre des risques considérables pour obtenir les biens en question). Les risques peuvent résider dans les efforts qu'il leur sera nécessaire de consentir pour obtenir les biens, mais aussi dans le fait qu'ils pourront être accusés de trahison parce que ces biens ne sont pas accessibles à leur niveau d'accréditation et dans le fait que les objets qu'ils obtiendront ainsi seront, en eux-mêmes, dangereux à utiliser ou à posséder (parce qu'ils sont défectueux ou parce que les personnages n'en comprennent pas très bien le fonctionnement). Par exemple, un personnage peut être en mesure de voler une arme puissante à un garde au cours d'une mission réussie, mais voler cette arme peut être, en soi, difficile ; omettre de déclarer cette arme à l'Ordinateur et de la lui remettre peut être très dangereux et utiliser cette arme sans connaître ses pouvoirs et ses limitations exacts risque d'être plus dangereux encore.

En général, n'hésitez pas à récompenser les initiatives audacieuses et dangereuses, parce que ce sont elles qui entretiendront la tension dramatique et le spectacle au cours d'une partie. Si vous distribuez des biens de valeur sans que les personnages aient eu à

faire trop d'efforts, ces biens n'auront pas beaucoup de valeur à leurs yeux.

Le montant des crédits et des biens de valeur que possède chaque personnage n'est pas tenu secret aux yeux du joueur, mais celui-ci n'a pas besoin de révéler aux autres joueurs la moindre information sur les biens possédés par son personnage.

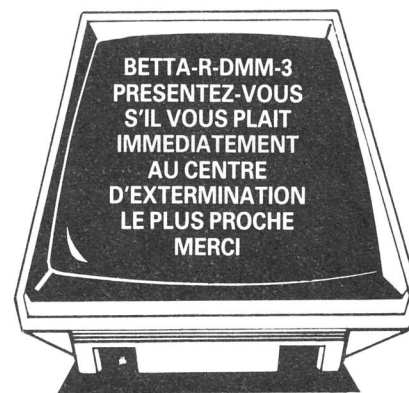
17.6 LES FICHES DU MAITRE DE JEU

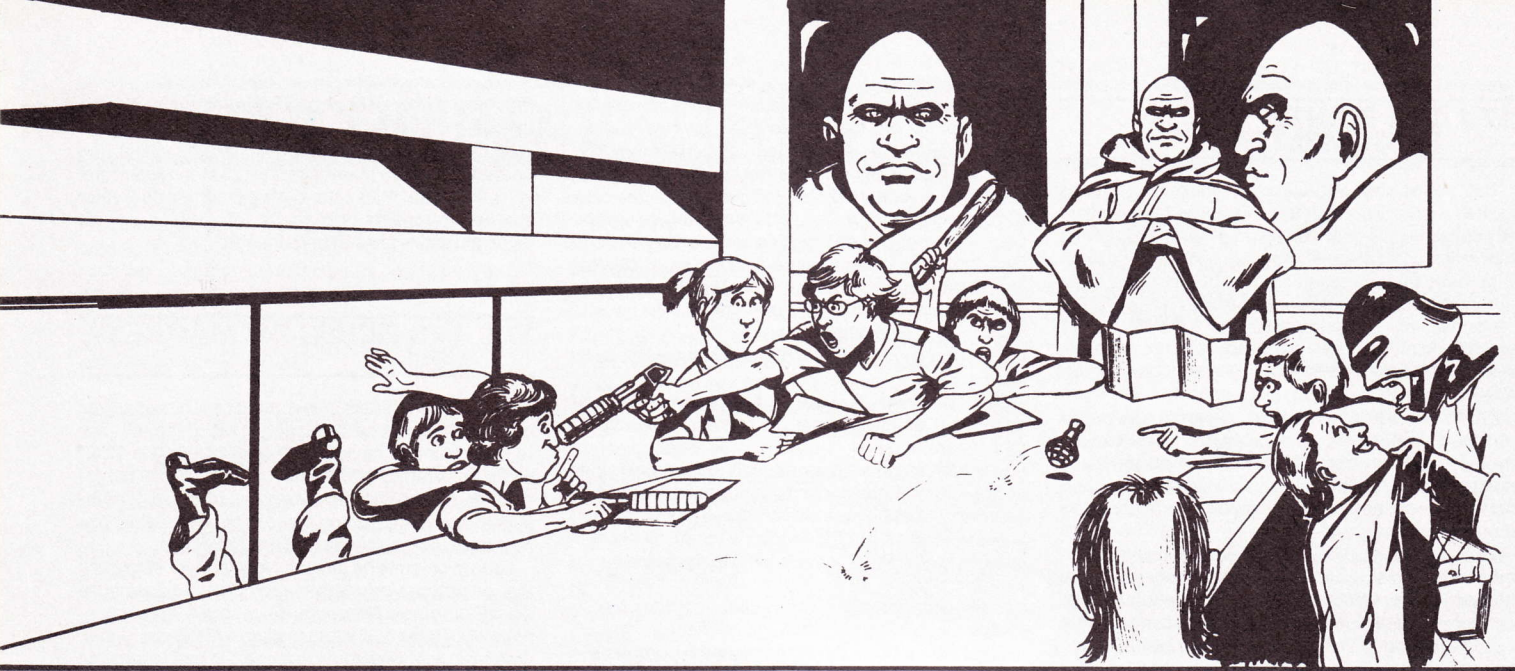
Pour enregistrer les divers points secrets et autres qu'il distribue aux personnages, le Maître de Jeu peut se servir d'une Fiche de Maître de Jeu (voir fiche 17.6.1 en fin de livret). Une fiche devrait être utilisée par famille de clones dont un membre participe à la campagne en cours pour enregistrer les points de confiance, de trahison et de Société Secrète.

Dans la colonne de gauche, vous pouvez inscrire le titre de votre aventure (par exemple, quelque chose de joli comme « Massacre de robots à la tronçonneuse » ou « les huit stooges contre Mr Doom ») et la date à laquelle se déroule la partie. Un bref résumé de l'action devrait vous aider à vous souvenir de l'aventure lorsque vous consulterez vos fichiers, si précieux, au cours de vos années de déclin.

Dans les colonnes de droite, vous pouvez inscrire les totaux de points de confiance, de trahison et de Société Secrète mérités par vos personnages. A la fin de chaque aventure vous pourrez faire le total des points gagnés au cours de l'aventure et de ceux qui avaient été gagnés au cours des aventures précédentes afin d'obtenir le total actuel de chacun de ces points.

Lorsque les personnages poussent leur dernier soupir, notez-en brièvement la raison dans la colonne « clone » (par exemple, « grillé », « irradié », « écabouillé par un frobot », « transformé en un épais nuage de vapeur jaune par une arme expérimentale », etc.). Lorsqu'un nouveau clone est activé, notez son numéro (par exemple, si c'est le quatrième personnage de la famille de clones de David-R-URK, inscrivez un « 4 » dans la colonne « clone ») et procédez aux ajustements de points de trahison nécessaires si le clone précédent vient d'être exécuté pour trahison (voir section 13.9.2 pour des explications sur les raisons pour lesquelles le total des points de trahison doit être modifié dans une telle situation).





18. LA MAÎTRISE DES PARTIES DE PARANOÏA

18.1 C'EN EST FINI DE LA GÉNÉTILLESSE

La plupart des jeux de rôle exhortent les maîtres de jeu à être équitables, à ne jamais tuer de personnages sans une bonne raison et à toujours donner une chance aux joueurs. Le Maître de Jeu est censé être un type sympa qui ne se résout à tuer des personnages qu'en dernier ressort. C'est certainement très bien dans les autres univers, mais pas dans le monde de *Paranoïa*.

Le monde de *Paranoïa* est... disons... paranoïde. La moindre transgression des règles imposées par l'Ordinateur est une raison suffisante pour justifier une exécution sommaire. Les personnages sont constamment exhortés à être à l'affût des traîtres et à les tuer sur le champ. Les armes disponibles sont meurtrières au possible. Bref, *Paranoïa* est un monde où la mort est omniprésente. Au cours d'une expédition ordinaire, 50 à 100% des personnages devraient y laisser leur peau.

Considérez-vous comme l'incarnation de l'Ordinateur. Votre principal souci est de démasquer les traîtres. Lorsque vous en avez démasqué un, votre souci premier est de l'éliminer. Pendant ce temps, bien sûr, votre travail consiste à être au service des citoyens de votre Complexe. Mais vous n'êtes pas un type sympa. Vous êtes la personnification d'un très méchant Etat totalitaire. Dans *Paranoïa*, le Maître de Jeu doit être malveillant, pas bienveillant. Ne donnez jamais la moindre information aux joueurs s'ils ne vous la demandent pas, et encore, ne leur donnez que si elle est accessible au niveau d'accréditation de leurs personnages. N'affaiblissez jamais leurs adversaires pour «équilibrer» les combats si ces adversaires doivent, logiquement, être puissants — beaucoup de combats, après tout, ne sont jamais équilibrés. Ne truquez jamais un jet de dés pour aider un joueur. S'il plonge, ce n'est vraiment pas de chance, n'est-ce pas ? Ne vous battez pas avec fair-play — soyez vicieux.

Si les joueurs ont le choix entre plusieurs missions et qu'ils en choisissent une qui est, de toute évidence, très dure, il doivent aller vers un désastre. Si un personnage d'accréditation BLEUE trafique les ordres de mission pour envoyer le groupe de personnages vers une mission suicide et que les joueurs savent que ce personnage déteste leurs personnages, mais l'acceptent quand même, ils auraient dû avoir assez de bon sens pour la refuser et trouver le moyen d'échafauder une accusation de trahison pour s'en sortir — mais certaines situations sont réellement sans espoir et le jeu

doit refléter cette dure réalité.

Evidemment, il est toujours possible de prendre ces principes trop au pied de la lettre. Les personnages devraient généralement (même si ce n'est que «généralement») avoir une chance, aussi mince soit-elle, d'accomplir une mission avec succès. Vos caprices peuvent vous mener trop loin. Vous ne pouvez pas vous contenter de dire à un joueur «ton personnage est mort», sous prétexte qu'il vous a agacé (compte tenu de la nature particulière de *Paranoïa*, il est de toutes façons, toujours possible de trouver un moyen de tuer un personnage facilement et si son joueur a vraiment agacé les autres joueurs, ceux-ci se chargeront, à votre place, d'éliminer son personnage). Les joueurs devraient toujours avoir l'impression que s'ils perdent leurs personnages, ce n'est pas à cause des sautes d'humeur du Maître de Jeu, mais tout simplement parce qu'ils n'ont pas eu de chance ou qu'ils se sont conduits avec stupidité.

En résumé :

1. Contrôlez la diffusion des informations ; ne les diffusez qu'à contre-cœur et au compte-goutte.
2. Descendez ces salopards.
3. Soyez vicieux dans les combats.
4. Certaines situations sont parfois sans issue.
5. Faites croire à vos joueurs qu'ils se sont fait avoir par la malchance et leur stupidité et non pas par votre façon malicieuse de diriger les parties.

Voici un exemple d'application de ces principes :

Fred : O.K. Comment fait-on marcher ce volbot ?

MJ : Le Clarificateur d'accréditation BLEUE qui a dirigé votre briefing vous répond : «C'est simple, il suffit de lui dire ce que vous voulez qu'il fasse.»

Fred : O.K. Nous montons dans le volbot. Je m'installe au poste de pilotage.

MJ : Il n'y a pas d'instruments de vol visibles, sauf un haut-parleur sur le panneau devant toi.

Fred : Bon, je m'assied devant ce panneau et je dis : «volbot, vole vers l'avant».

MJ : Il s'envole vers l'avant et sort de la piste de décollage. Il se passe quelque chose de vraiment étrange dehors, de l'eau tombe du ciel. Vous n'aviez jamais entendu parler d'une telle chose auparavant. Vous êtes en train de vous mouiller.

Fred : Hmm. Je dis «volbot, referme le toit.»

MJ : Le volbot répond «je ne comprend pas le mot «toit».

Fred : Bon sang. Je lui demande : «dispose-tu d'un moyen de nous protéger de la pluie ?

MJ : Le volbot demande : «Quelle est votre accréditation, s'il vous plaît ?»

Fred : ROUGE !

MJ : «Je suis désolé. Cette information n'est pas disponible pour le moment. A votre service.»

Fred : Est-ce que tu comprends «fermer» ?

MJ : «Affirmatif». Incidemment, je vous signale que le fond du volbot se remplit d'eau.

Fred : Qu'est-ce qui se passe si je dis «ferme le cockpit».

MJ : Un cockpit commence à se fermer au-dessus du volbot. Il sort d'une cloison à l'arrière et s'étend progressivement au-dessus de l'habitacle. Il est opaque. Il fait nuit noire à l'intérieur du volbot.

Fred : Je dis «allume la lumière.»

MJ : Des lumières s'allument. Vous ne pouvez toujours rien voir à l'extérieur du volbot.

Fred : Bon, alors qu'est-ce que je fais ?

MJ : C'est à toi de me le dire.

Fred : D'accord... Je demande au volbot de nous indiquer notre position. Nous allons devoir naviguer à la carte.

MJ : (pointant son doigt vers la carte). Vous êtes approximativement par là.

Fred : O.K. Lorsque le volbot nous dira qu'on est arrivé là (il montre un endroit de la carte avec le doigt), je lui dirai d'arrêter.

MJ : Ouais, ouais... Tu vois ces montagnes, là ? Vous volez trop bas, mais vous ne pouvez pas les voir parce que le cockpit est opaque. Vous les perceutez. Vous êtes tous tués sur le coup. Vous avez détruit du matériel de valeur. Vous êtes tous des traîtres. Vous êtes morts, heureusement. C'est une bonne chose parce que tous les traîtres doivent mourir. Le clone suivant dans chacune de vos familles est activé. Vous recevez les mêmes informations que celles qui vous ont été données au cours du briefing précédent, à ceci près qu'on vous signale que l'équipe qui est partie avant vous a disparu pour une raison inconnue. On vous conduit vers un volbot. Qu'est-ce que vous faites ?

18.2 LA MISE EN FORME D'UNE AVENTURE

Même si l'improvisation d'une aventure est une pratique ancienne et honorable, bien peu de Maîtres de Jeu réussissent à le faire convenablement. Préparez donc au moins les grandes lignes de vos aventures à l'avance. La structure même de la conception de

Paranoïa rend la préparation des aventures plus faciles que dans les autres jeux. Dans **Paranoïa**, les personnages se voient confier une mission qui ne leur laisse pas beaucoup de choix. Dans les autres jeux, les personnages peuvent toujours refuser une quête et peuvent facilement faire quelque chose à laquelle le Maître de Jeu n'est pas préparé. **Paranoïa** donne au Maître de Jeu un bien plus grand niveau de contrôle.

Il existe deux sortes d'aventures. Les aventures « commerciales » publiées par West End Games ou d'autres sociétés et celles qui sont totalement inventées par le Maître de Jeu. Les créateurs de **Paranoïa** avouent éprouver une certaine prévention contre ces dernières parce que nous prenons beaucoup de plaisir à passer du temps et à fournir des efforts pour créer des divertissements retors pour la plus grande satisfaction de nos amis.

De plus, tout le monde n'a pas toujours suffisamment de temps à consacrer à des passe-temps frivoles et, comme nous avons la prétention de nous considérer nous-mêmes comme bien plus retors que bien d'autres, nous pensons que nous sommes les mieux à même de concevoir les plus inspirées des aventures de **Paranoïa**. C'est pourquoi vous feriez mieux d'acheter les aventures que nous publions.

Mais, soyons sérieux. Nous pensons que les aventures commerciales sont très utiles pour cinq raisons essentielles :

1. Une aventure commerciale peut aider grandement un Maître de Jeu à saisir l'ambiance particulière du jeu ce qui lui sera utile pour diriger ses premières parties.
2. Pour le Maître de Jeu débutant, une aventure commerciale présente un excellent exemple de la façon dont on peut préparer et mettre en place les divers éléments nécessaires à la conduite d'une aventure.
3. Un Maître de Jeu n'a pas toujours le temps de préparer ses propres aventures à l'avance. S'il veut jouer quand même, il sera content de pouvoir disposer d'une aventure prête à l'emploi.
4. En lisant des aventures commerciales, un Maître de Jeu, même s'il est aussi inspiré que nous, trouvera toujours quelques idées intéressantes qu'il aura envie d'incorporer aux aventures diaboliques qu'il a lui-même conçues.
5. Lorsqu'il ne dispose pas de beaucoup de temps et qu'il veut quand même créer une aventure personnelle, un Maître de Jeu peut toujours trouver au moins une structure de base à partir de laquelle il pourra broder selon les désirs de son cœur s'il lit une aventure commerciale.

Dans le Livret d'Aventure qui est inclus dans la présente **boîte de Paranoïa**, se trouvent une aventure prête à jouer et des informations supplémentaires sur le Complexe Alpha. La lecture de ce livret, avant même de jouer, sera de la plus grande utilité au Maître de Jeu. En outre, l'aventure qui est présentée dans ce livret est un bon exemple de ce à quoi devrait ressembler une bonne aventure pour **Paranoïa**.

Lorsqu'il concevra sa propre aventure, le Maître de Jeu aura besoin de préparer autant d'éléments que ceux qui sont présentés avec l'aventure du livret. Mais il n'est pas obligé d'entrer autant dans les détails. Quelques notes simples peuvent suffire et jouer le même rôle que les descriptions très détaillées qui sont données dans une aventure prête à jouer. En se souvenant de la façon dont une aventure doit se présenter normalement, il trouvera de nombreuses idées rien qu'en consultant ses notes.

Quel est le minimum nécessaire pour bien préparer une aventure ?

1. Un briefing des personnages. Avant que les personnages ne commencent l'aventure proprement dite, leurs supérieurs leur expliqueront quels sont les buts de la mission et ils recevront d'autres informations, à la discrétion du Maître de Jeu. Dans les aventures prêtes à jouer, ce briefing est prévu de A à Z. Bien entendu, lorsqu'il conçoit sa propre aventure, un Maître de Jeu n'a pas besoin de rédiger tous les éléments de ce briefing à l'avance. Il lui suffira de savoir ce qu'il devra dire à cette étape de la partie.
2. Une idée de l'équipement spécial (s'il y en a) qui sera distribué aux personnages.
3. Une idée des instructions spéciales que les membres des Sociétés Secrètes et les agents de la Sécurité Interne devront recevoir.
4. Des cartes des endroits importants pour l'aventure.
5. Une description rapide des différents personnages non joueurs importants que les personnages vont rencontrer au cours de l'aventure. Le Maître de Jeu pourra trouver utile de remplir une fiche de personnage pour chaque PNJ important. Il devrait aussi noter quelques détails de la personnalité des personnages non joueurs — sont-ils pompeux mais amicaux ? Vicieux et débonnaires ? Un bref résumé de la personnalité est très utile pour jouer le rôle de chacun des PNJs. Le Maître de Jeu devrait savoir comment ces personnages vont réagir.
6. Le Maître de Jeu devrait avoir une idée plus ou moins précise des événements qui vont émailler l'aventure. Bien entendu, les activités des personnages vont affecter ses prévisions, peut-être même d'une façon complètement inattendue, mais le Maître de Jeu devrait toujours savoir ce qui est en train de se passer.
7. Le Maître de Jeu devrait déterminer à l'avance quelles actions des personnages leur vaudront l'attribution de points de confiance, de trahison et de Société Secrète.

18.3 QUELQUES IDEES D'AVENTURES

Il existe cinq sortes de films de fiction, d'aventures et de suspens qui peuvent vous donner de bonnes idées pour concevoir des aventures de **Paranoïa** : les « thrillers »-policiers, les films d'espionnage et de politique-fiction, les films de guerre, les films de prospective et de science-fiction, les films du genre « après la bombe ». Si vous avez trouvé suffisamment de charmes à ce jeu pour l'avoir acheté, c'est probablement parce que vous avez vu des films de ce genre, ou apprécié des ouvrages sur les mêmes thèmes, profitant ainsi de la contribution impérissable qu'ils apportent à la culture occidentale. N'hésitez pas à leur emprunter leurs synopses, leurs personnages et leurs décors. Mélangez bien et... hop ! Vous obtenez instantanément une aventure de **Paranoïa**.

Voici quelques suggestions plus précises :

1. Envoyez des personnages en mission dans les ruines des agglomérations datant de l'Histoire Enregistrée, afin qu'ils récupèrent des objets manufacturés d'une valeur technologique et culturelle considérable. Assaisonnez largement d'indigènes guérilleros, c'est-à-dire d'hommes civilisés qui sont redevenus primitifs depuis la chute de la civilisation.
2. Envoyez des personnages établir le contact avec des indigènes de l'Extérieur afin d'obtenir des ressources minérales rares.
3. Il faut défendre le Complexe Alpha ! Un Complexe rival se prépare à attaquer les voies d'accès à la ville. Ou encore, un secteur du Complexe Alpha est sous la domination des Commies/Infiltrateurs/Dangereux mutants/Membres insoumis de Sociétés Secrètes.
4. Organisez des opérations de police. Faites enquêter sur des meurtres de Grands Programmeurs, des sabotages de silos à nourriture ou des troubles dans les baraquements des INFRAROUGES.
5. Il faut sauver l'Ordinateur. Un de ses sous-systèmes est retenu en otage par un Léopard de la Mort — ou un Grand Programmeur — fou.

6. Alerte ! Le Complexe Alpha est attaqué par des résidus de manipulations génétiques créés dans un autre Complexe Alpha (des monstres ! Vous vous demandiez quand ils allaient montrer le bout de leur horrible mufle, n'est-ce pas ?). Allez savoir pourquoi ces monstres portent autant d'intérêt aux citoyens du Complexe...

7. Des êtres venus à bord de bateaux à voile/vaisseaux spaciaux/cuirassés à coussin d'air jusqu'aux portes du Complexe Alpha demandent à parler à un responsable.

8. Et le toujours populaire « allez-donc-voir-ce-qui-est-arrivé-à-la-dernière-équipe-que-nous-avons-envoyé-à-une-mort-certaine. »

9. Conan se pointe et cherche la bagarre.

Nous avons des millions d'autres idées toutes aussi brillantes, mais nous ne voulons pas influencer votre style... ni vous décourager d'acheter nos merveilleux produits.

Refuser d'acheter un module officiel de **Paranoïa** est une trahison ! Votre ami l'Ordinateur brûle de vous voir vous amuser comme des petits fous. A votre service !



18.4 LA MISE EN ROUTE D'UNE AVENTURE

Lorsque les joueurs se réunissent pour jouer une aventure, chacun d'entre eux doit créer un personnage (ou se munir d'une fiche de personnage pré-tiré s'il y en a de disponible). Le Maître de Jeu peut juger utile de prêter le Livret du Joueur à ceux des joueurs qui n'ont encore jamais fait de partie afin qu'ils puissent le lire. Lorsque chaque joueur a fini de créer son personnage, le Maître de Jeu doit le prendre à part pour lui donner quelques éléments sur sa Société Secrète, sa vie de citoyen INFRAROUGE, etc. Si beaucoup de joueurs n'ont encore jamais joué, le Maître de Jeu peut préférer leur lire quelques sections de l'introduction du Livret du Joueur pour qu'ils sachent un peu ce qu'est le monde de **Paranoïa** et comment il fonctionne.

Une fois que cela est fait, le Maître de Jeu doit dire un certain nombre de choses aux joueurs au sujet de la mission qui est confiée à leurs personnages. (C'est le « briefing » des personnages dont il a déjà été fait mention). Ce briefing est généralement mené par un personnage non joueur d'une accréditation supérieure à celles des PJ ou bien par l'Ordinateur personnel qui leur donne directement ses ordres. C'est l'occasion pour les joueurs de poser des questions, mais il est bien évident que la plupart de celles-ci recevront pour réponse : « quelle est votre accréditation, s'il vous plaît ? »

Les joueurs se voient remettre le matériel dont ils auront besoin au cours de l'aventure. On leur attribue généralement un moyen de transport (d'ordinaire un volbot de modèle standard), un multicorder pour enregistrer ce qui se passera au cours de la mission, une ou plusieurs armes lourdes et un canon de laser par tête, de la couleur de l'accréditation de chacun. Dans le cadre de certaines missions on leur fournira de plus, un fusil et quelques cartouches adaptées.

S'il le désire, le Maître de Jeu peut proposer du matériel expérimental. Pour l'Ordinateur, les tests de matériels expérimentaux sont un objectif secondaire, certes, mais important des missions ; c'est pourquoi il offre une prime en crédits à tout personnage qui accepte de se charger d'une arme expérimentale. Aucun personnage n'est cependant obligé d'accepter du matériel expérimental. Ce type de matériel peut s'avérer très utile, mais également fort dangereux.

S'il l'estime nécessaire à la réussite de la mission, le Maître de Jeu peut aussi distribuer d'autres équipements adaptés, comme des lunettes à infrarouge ou à longue portée, des cordes, etc. Enfin, les personnages qui le désirent peuvent également acheter du matériel supplémentaire pris sur la liste des équipements accessibles à leur niveau d'accréditation.

Pendant que les joueurs équipent leur personnage et notent le matériel dont il dispose, le Maître de Jeu doit s'isoler avec chacun d'entre eux pour un entretien privé. Au cours de cette entrevue, le Maître de Jeu donne au joueur des informations que seul son personnage est censé connaître. Par exemple, la Société Secrète du personnage peut vouloir donner à son adhérent des informations supplémentaires qu'elle détient sur la mission. Entre autres choses, il arrive souvent qu'une Société Secrète suspecte un des Clarificateurs qui fait équipe avec son adhérent d'appartenir à une Société ennemie et qu'elle lui demande d'éliminer cet ennemi. L'Ordinateur peut parfois faire part à un citoyen de l'existence des soupçons graves qu'il a sur la trahison d'un autre Clarificateur et lui donner pour instruction de s'informer sur ce traître et, si nécessaire, de l'éliminer. Enfin, si l'un des Clarificateurs est d'une accréditation supérieure à celle des autres, l'Ordinateur peut lui donner des informations sur la mission auxquelles les autres personnages ne peuvent pas avoir accès. Le Maître de Jeu ne doit pas oublier que l'un des objectifs essentiels des entrevues privées est de faire naître des soupçons. Il doit s'arranger pour que chaque personnage se méfie d'au moins un de ses coéquipiers.

Avant que la mission ne commence, un leader doit être choisi pour diriger l'équipe de Clarificateurs. Si l'un des personnages est d'une accréditation supérieure à celles des autres personnages, il devient automatiquement le leader. Sinon, c'est l'Ordinateur qui désigne le leader (celui-ci doit normalement être du plus haut niveau d'accréditation possible et être celui qui totalise le moins possible de points de trahison). Les autres personnages doivent être informés qu'ils se rendront coupables de trahison s'ils désobéissent à leur leader, à moins, bien entendu que celui-ci s'avère être un traître.

C'est le leader qui répartit les armes entre les membres de l'équipe. C'est à lui aussi que sont donnés les codes d'activation et de sécurité des robots attribués à l'équipe. Ainsi, les robots n'obéiront qu'à ses ordres, à moins qu'il ne leur donne pour instruction d'obéir à d'autres personnages. S'il le souhaite, il peut désigner un « lieutenant » qui assurera sa relève s'il est tué ou neutralisé. Au cas où il ne prendrait pas une précaution de ce genre, personne ne serait en mesure de donner des ordres aux robots s'il mourrait. De même, il peut souhaiter confier les codes à un autre personnage. S'il ne le fait pas, ces codes seront perdus à sa mort.

18.5 LA CONDUITE D'UNE AVENTURE

La procédure suivie au cours d'une aventure de *Paranoïa* est simple. Le Maître de Jeu décrit aux joueurs ce que voient leurs personnages. Les joueurs lui font part de ce que ceux-ci veulent tenter de faire. En s'aidant des règles du jeu, d'un lancer de dés et de son bon sens, le Maître de Jeu détermine si les actions entreprises par les personnages sont, ou non, couronnées de succès. Il explique alors aux joueurs ce qui se passe et leur décrit la nouvelle situation à laquelle ils sont confrontés. Au fur et à mesure des déplacements des personnages, le Maître de Jeu, se référant aux cartes qu'il a préparées à l'avance (ou qui lui ont été fournies avec le scénario qu'il a acheté) situe la posi-

tion du groupe. Lorsque les personnages rencontrent un élément intéressant noté sur la carte, il le décrit aux joueurs. Lorsque les Clarificateurs rencontrent d'autres personnages, le Maître de Jeu les décrit également et joue leurs rôles au cours des négociations ou des discussions qui peuvent avoir lieu. C'est encore le Maître de Jeu qui, quand l'Ordinateur ou les robots de l'équipe sont amenés à parler ou à prendre des décisions, joue leurs rôles.

La maîtrise des parties est un art, pas une science. Un bon Maître de Jeu doit faire beaucoup de choses : il trouve une histoire intéressante qui sert de fil conducteur à l'aventure, il sait donner de la profondeur et de la crédibilité aux personnages dont il joue le rôle, il évite que la partie ne s'enlise, il agit avec impartialité dans le cadre des règles tout en s'assurant que ce qui arrive va dans le sens d'une continuité dramatique et reste dans les limites du jeu. Il s'arrange pour que les joueurs ne s'ennuient pas et s'amuse. Pour faire tout cela, il faut de l'intelligence et sentir la façon dont les joueurs vont réagir, aussi bien les uns envers les autres qu'à l'égard des événements imprévus. Devenir un bon Maître de Jeu n'est pas chose facile et ce n'est pas avec quelques recettes que nous pouvons vous aider à le devenir. Cela demande du temps et de l'entraînement, mais lorsque les choses se passent bien, ça peut être très gratifiant. En dehors des jeux de rôle, il y a peu de situations qui permettent à quelqu'un de se conduire comme s'il était Dieu, au sens quasiment littéral de ce terme.



18.6 QUELQUES TRUCS POUR MAÎTRISER UNE PARTIE

Bien que nous ne puissions pas prétendre vous donner toutes les ficelles qui pourraient faire de vous un bon Maître de Jeu, voici quelques suggestions que nous avons pensées utiles :

1. Ne laissez pas la partie s'enliser. Si vous pensez que les joueurs discutent trop longtemps, vous avez raison. Maintenez la pression. S'ils tergiversent trop longtemps pour prendre une décision, mettez leur quelque chose de nouveau sous la dent pour précipiter l'action ou dites-leur les quelques mots qui peuvent les aider à cesser leur discussion. S'il leur faut une éternité pour faire quoique ce soit, n'ayez pas peur de comprimer les séquences du scénario — par exemple : « D'accord, vous volez encore pendant les cent kilomètres suivants, vous êtes attaqués deux fois par des hommes en tenue de combat qui vous tirent dessus avec des lasers, mais votre volbot les descend à coup de canon. »

2. Arrangez-vous pour qu'ils s'amuse. Le but du jeu est de faire passer un bon moment aux joueurs comme au Maître de Jeu. Ne laissez pas les joueurs s'ennuyer ou se satisfaire de ce qu'ils ont fait. Maintenez les occupés, ne les laissez pas se rétablir et, si possible, faites-les rire.

3. Faites tout pour qu'ils y croient. Le Maître de Jeu doit, autant que c'est possible, aider les joueurs à croire que ce qui arrive à leurs personnages est plausible. Ils doivent se marrer, mais pas à cause de la stupidité des choses qu'ils rencontrent. Aucun Deus Ex Machina ne doit intervenir, rien ne doit les balayer de la surface de la terre sans qu'ils aient eu une chance de réagir. Les actions des gens que les personnages ren-

contrent et les événements auxquels ils sont confrontés doivent toujours avoir une explication rationnelle, même si cette raison n'est pas apparente à première vue. Rien de physiquement impossible ne doit arriver.

4. Donnez l'impression d'être impartial. Ne laissez pas les joueurs penser que vous voulez favoriser qui que ce soit, que vous voulez les laisser souffler un peu et que, pour cette raison, vous vous mettez en quatre pour que leurs adversaires leur en laissent le temps. Ils doivent être persuadés, à tout moment, que vous êtes parfaitement impartial. Cela ne veut pas dire que vous devez réellement l'être. Il suffit que vous ayez l'air de l'être.

5. Entretenez la peur, l'ignorance et la suspicion. C'est dans cet esprit qu'a été conçu *Paranoïa*. Si, en plaçant quelques mots bien choisis, vous avez l'occasion de susciter une violente discussion entre les joueurs, n'hésitez pas à le faire, surtout si un personnage peut se faire descendre à la suite de cette discussion. Ne livrez jamais la moindre information gratuitement. Ainsi, par exemple, des personnages qui se voient affecter un volbot ne doivent pas savoir, s'ils débutent, comment on le fait voler, tourner, ni comment on fait pour se servir de ses senseurs/détecteurs et de ses armes, ni même comment on peut fermer le cockpit ou pour le rendre transparent. Ils doivent découvrir tout cela par tâtonnements.

De façon à bien laisser les joueurs dans le doute, c'est le Maître de Jeu qui procédera aux jets de compétence dans tous les cas où il préférera qu'ils ne soient pas au courant des résultats exacts.

6. Lancez continuellement les dés. Si vous ne lancez les dés qu'aux moments où vous en avez réellement besoin, les joueurs se tiendront sur leurs gardes chaque fois qu'ils les entendront rouler. Lancez les dés constamment. Ainsi, les joueurs ne sauront jamais si leurs personnages sont effectivement sur le point de se faire désintégrer ou si vous êtes simplement en train de tromper votre impatience en jouant avec les dés.

7. Jouez des personnages intéressants. Ne jouez pas de la même façon le rôle d'un personnage non joueur, d'un robot ou de l'Ordinateur. Tous les personnages non joueurs ne se ressemblent pas. Pour vous y aider, pensez à ce que sont vos amis. Ils sont tous dingues d'une manière ou d'une autre. La « normalité » n'est rien de plus qu'un mythe. Et dans *Paranoïa*, la plupart des gens sont bien plus dingues que vos amis ! Changez de vocabulaire lorsque vous passez du rôle d'un personnage à un autre. Modifiez le ton de votre voix, le rythme de votre façon de parler. Il est utile de noter, à l'avance, quelques traits de caractère et de comportement des personnages non joueurs que les Clarificateurs vont rencontrer au cours de l'aventure. Prévoyez leur attitude générale : ils peuvent être obséquieux et serviles, bavards et fourbes, solennels et ennuyeux, ou tout ce que vous voudrez. Ainsi, les personnages dont vous jouerez les rôles seront plus « réalistes » et cela les rendra plus intéressants et plus présents.

8. Au cours d'une partie, contentez-vous du minimum indispensable d'entretiens privés. Certaines situations nécessiteront que le Maître de Jeu s'isole avec un joueur, mais généralement, des petits billets secrets seront suffisants. Trop d'entretiens privés obligeront les autres joueurs à admirer le papier peint pendant qu'un seul joueur monopolisera toute votre prévenante attention.

18.7 LA REPRISE D'UNE AVENTURE

En raison même de la façon dont *Paranoïa* est conçu, il n'est pas rare qu'une équipe entière de Clarificateurs soit balayée après seulement vingt minutes de jeu. Lorsque cela se produit, il suffit de recommencer la même aventure.

Après tout, chaque personnage a cinq clones. Dites à vos joueurs que leurs clones sont activés, qu'on leur confie la même mission, qu'on leur dit grosso-modo la même chose au cours du briefing, sans omettre de leur préciser que l'équipe précédente a été totalement

détruite. Puis, recommencez l'aventure à zéro. Avec un peu de chance, les nouveaux venus seront assez intelligents pour éviter ce qui a tué leurs prédécesseurs, bien qu'ils puissent, eux aussi, se faire tous tuer pour une raison différente.

18.8 LA FIN D'UNE AVENTURE

Lorsqu'une aventure est terminée, s'il reste des survivants le Maître de Jeu doit organiser un « dé-briefing » pour les Clarificateurs. Cette réunion se tient généralement dans une salle bien gardée contenant ce qu'il faut de terminaux et d'appareils pour que l'Ordinateur puisse tout voir, tout entendre et participer. Un certain nombre des supérieurs des Clarificateurs peuvent aussi être présents pour leur poser des questions sur leurs rapports. C'est le leader du groupe qui doit faire un rapport sur l'issue de la mission. Il doit expliquer pourquoi chaque personnage qui n'est pas revenu a disparu, ce que l'équipe a rencontré et dire dans quelle mesure les objectifs de la mission ont été remplis, etc. C'est à ce moment qu'il peut publiquement « recommander » des personnages ou les accuser de trahison. Si le compte rendu du leader semble être en contradiction avec les informations que l'Ordinateur a pu obtenir par les moyens de communication que les Clarificateurs avaient emportés au cours de la mission, c'est le leader lui-même qui peut obtenir des points de trahison s'il ne s'explique pas de manière satisfaisante.

Une fois que le leader a terminé son rapport, le Maître de Jeu doit s'isoler avec chacun des joueurs à tour de rôle pour leur demander s'ils ont quelque chose à ajouter à ce rapport. Lorsque c'est terminé, le Maître de Jeu pourra attribuer des points de confiance, des points de trahison et des points de Société Secrète en se basant sur ce que l'Ordinateur a appris par les appareils de communication, en écoutant le rapport du leader, les rapports de la Sécurité Interne et en tenant compte de toute accusation faite par les joueurs. Il dira alors aux joueurs quels sont les personnages qui sont promus à un niveau d'accréditation supérieur, quels sont ceux qui doivent être exécutés pour trahison et combien de points de compétence et de crédit chacun des personnages se voit attribuer.

S'il le désire, le Maître de Jeu peut organiser un véritable procès pour un personnage accusé de trahison. Il est évidemment inutile de le préciser, un personnage accusé de trahison est présumé coupable tant que son innocence n'est pas prouvée. Toute personne qui témoigne en faveur de l'accusé, que celui-ci soit acquitté ou non, est immédiatement soupçonnée de trahison et se voit attribuer un point de trahison. Tous les moyens de preuve sont admis : bandes des communicateurs, témoignages humains, témoignages de robots, ouïe-dires, etc. La sanction du faux témoignage est l'exécution immédiate.

L'équipement qui a été attribué à une équipe, qu'il soit expérimental ou non, est récupéré par l'Ordinateur à la fin de l'expédition (la perte ou la destruction d'équipement attribué a pour résultat l'attribution de

points de trahison). Si un personnage acquiert une pièce d'équipement au cours d'une expédition, il doit la remettre à l'Ordinateur. Il peut bien sûr, décider de la garder pour lui, mais une telle décision constitue une trahison et se faire prendre en possession de matériels non déclarés est une infraction passible d'exécution.

Lorsqu'une expédition est terminée, chaque joueur doit noter l'équipement, les niveaux de Société Secrète ou d'accréditation que son personnage a gagné. Les personnages survivants peuvent être utilisés au cours des prochaines parties.



13.3.6 TABLE DES MODIFICATEURS DE COMBAT

Action ou situation	«C» affecte Corps à corps, «T» affecte Armes de Tir, «T/C» affecte les deux.	Modificateur applicable au pourcentage de base
SITUATION DE L'ATTAQUANT :		
Déplacement : Marche	T/C	-5%
Course	T/C	-25%
Sprint	T/C	attaque impossible
Esquive	T/C	-20% cumulable
Tir à l'aveuglette (obscurité)	T	Pourcentage de base = 5% maximum
Même cible qu'au round précédent	T	+10%
Tir à bout portant (5 m ou moins)	T	+20%
Tir à courte portée (de 5 m à 1/3 portée)	T	0%
Tir à portée moyenne (1/3 à 2/3 de la portée)	T	-10%
Tir à longue portée (2/3 à portée maximale)	T	-20%
Blessé	T/C	-15%
Encombré	T/C	-10%
SITUATION DU DEFENSEUR :		
Déplacement : Marche	T/C	-5%
Course	T/C	-20%
Sprint	T/C	-20%
Esquive	T/C	-20%
Encombré	T/C	+10%
A couvert : Plus de 25%	T	-5%
Plus de 50%	T	-25%
Plus de 90%	T	-75%
A terre	T	-15%
A terre	C	+25%

13.4.1 TABLE DES DOMMAGES

Type d'armes			colonnes des armes							
Colonne n°	1	2	3	4	5	6	7	8		
Armes L									Pistolet laser	
Armes S							Pistolet sonique		Fusil sonique	
Armes E									Pistolet éner- gétique	
Armes P Lance-projectiles							Cartouches Napalm Gaz		Dum-dum	
Lance-projectiles semi-auto							Cartouches Gaz		Napalm	
Fusicones							Gaz		Napalm	
Autres armes P									Pistolet à glace Pistolet à fléchettes	
Armes A								Etourdisseur		
Armes J								Couteau à lancer Arc	Grenades	
Armes C					Mains nues	Poing américain	Couteau		Matraque	

Colonne n°	1	2	3	4	5	6	7	8		
DOMMAGES AUX HOMMES	DOMMAGES AUX ROBOTS	DOMMAGES AUX VEHICULES								
Pas d'effet	Pas d'effet	Pas d'effet	01-90	01-80	01-70	01-60	01-50	01-40	01-30	01-25
Sonné	Court-circuité	Distrain	91-00	81-90	71-85	61-85	51-75	41-65	31-55	26-45
Blessé	Légèrement endommagé	Légèrement endommagé	—	91-00	86-00	86-95	76-88	66-83	56-77	46-72
Neutralisé	Sérieusement endommagé	Sérieusement endommagé	—	—	—	96-00	89-95	84-93	78-91	73-89
Tué	Détruit	Détruit	—	—	—	—	96-00	94-00	92-00	90-00
Désintégré	Désintégré	Désintégré	—	—	—	—	—	—	—	—

13.4.4 TABLE DES ARMURES

Type d'armure	Type d'arme							
	L	S	E	P	PA*	A	J	C
Reflec	4	—	—	—	—	—	—	—
Cuir	—	—	—	1	—	—	1	1
Rembourrage	—	1	—	1	—	—	1	1
Cotte de mailles	—	—	—	1	—	—	2	2
Plaques métal (ou « plate »)	—	—	—	1	—	—	3	3
Plaques polies	1	—	—	1	—	—	3	3
Combinaison amiante	1	—	—	4●	—	4●	—	—
Combinaison d'environnement	—	1	1	1	—	—	1	1
Armure kevlar	—	—	—	3	1	—	1	1
Armure kevlar à revêtement mylar	2	—	—	3	1	—	1	1
Combinaison de combat alimentée	4	4	4	4	1	4#	4	4
Combinaison de combat avec armure feuilletée	4	4	4	4	4	4#	4	4

colonnes des armes											
9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Fusil laser				Canon laser							
					Foudroyeur sonique						
Foudroyeur											
HE PA CME		HEAT									
Dum-dum	HE PA CME		HEAT								
	HE CME	HEAT		Cartouches		Dum-dum		PA			CNT
Pistolet à effet Gauss		Lance-flamme	Enflammeur			Lance-feu					Générateur plasma
Epée	Neurofouet		Epée de force								
9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
01-15	01-10	01-05	—	—	—	—	—	—	—	—	—
16-35	11-25	06-15	01-05	01-03	01-02	01	01	01	—	—	—
36-67	26-62	16-57	06-52	04-44	03-28	02-21	02-11	02-06	01-03	01	—
68-87	63-85	58-83	53-81	45-77	29-71	22-63	12-53	07-41	04-27	02-11	01
88-00	86-00	84-00	82-00	78-00	72-00	64-00	54-00	42-95	28-89	12-70	02-20
—	—	—	—	—	—	—	—	96-00	90-00	71-00	21-00

Légende de la Table des Armures

Les chiffres indiquent le nombre de décalage de colonnes vers la gauche à effectuer lors de la lecture de la Table des Dommages (Table 13.4.1).

* «PA» correspond aux armes de type «P» qui tirent des projectiles PA.

● L'amiante n'offre aucune protection contre la plupart des projectiles; le chiffre indiqué dans la colonne «P» n'est applicable que pour des projectiles au napalm. De plus, l'amiante n'offre une protection que contre les armes de type A suivantes: lance-flamme, générateur de plasma, enflammeur, lance-feu.

Les combinaisons de combat offrent une protection totale contre les Entortilleurs et les Etourdisseurs. Si une arme à effet Gauss inflige au porteur d'une combinaison de combat un dommage équivalent ou supérieur à «blessé», la combinaison cesse de fonctionner et ne peut plus être utilisée. Le porteur de la combinaison ne subit aucun dommage.

Définitions:

L = Laser; S = Sonique; E = Energétique; P = à Projectiles; PA = Perce-Armure;
A = à Aire d'effet; J = de Jet; C = Corps à corps.

13.4.5 TABLE DE LOCALISATION DES BLESSURES

1D100	Localisation
01-13	Tête
14-24	Bras gauche
25-35	Bras droit
36-57	Poitrine
58-70	Abdomen
71-85	Jambe gauche
86-00	Jambe droite

3.7 ARBRES DES COMPETENCES DE PARANOIA

Dans **Paranoïa** les compétences des Clarificateurs sont organisées en « arbres ». Il existe cinq grandes catégories de compétences :

Activités de Base
Développement Personnel
Environnement Hostile
Services Véhiculaires
Services Techniques

3.7.1 BASE (1)

Corps à corps (2)

Epée (3)
Couteau (3)
Matraque (3)
Epée de Force (3)
Neurofouet (3)
Mains nues (3)
Poing américain (3)

Maintenance d'Armes (2)

Lasers (3)
Projectiles (3)
Energétiques (3)
Soniques (3)
A Aire d'Effet (3)
De Corps à corps (3)

Services Spéciaux (2)

Armes Chimiques (3)
Démolition (3)
Médecine (3)
Surveillance (3)
Sécurité (3)
Grenades (3)

Combat Armes de Tir (2)

Lasers (3)	Projectiles (3)	Energétiques (3)	Soniques (3)	AAire d'Effet (3)
Pistolet (4)	Pistolet (4)	Pistolet (4)	Pistolet (4)	Lance-flamme (4)
Fusil (4)	Fusil (4)	Fusil (4)	Fusil (4)	Pistolet à effet
	automatique (4)			Gauss (4)
	Fusicone (4)			Entortilleur (4)
	Pistolet à			Etourdisseur (4)
	Glace (4)			Fusil à Plasma (4)
	Pistolet à			Enflammeur (4)
	Fléchettes (4)			
	Couteau à			
	lancer (4)			

7.7.2 DEVELOPPEMENT PERSONNEL (1)

Communications (2)

Intimidation (3)
Fayotage (3)
Duperie (3)
Baratin (3)
Eloquence (3)
Logique Spécieuse (3)

Commandement (2)

Interrogatoire (3)
Falsification (3)
Corruption (3)
Motivation (3)
Psychoscopie (3)

Perfectionnement Personnel (2)

Endurance (3)
Force (3)
Agilité (3)
Dextérité (3)
Adaptabilité (3)
Aplomb (3)
Sens de la Mécanique (3)

3.7.3 ENVIRONNEMENT HOSTILE (1)

Survie (2)

Identification de
nourritures sauvages (3)
Ingestion de
nourritures sauvages (3)
Chasse, Pêche et
Cueillette (3)
Piégeage (3)

Guerre Primitive (2)

Discretion (3)
Embuscade (3)
Armes de corps
à corps primitives (3)
Armes de tir
primitives (3)

Connaissance de l'Extérieur (2)

Flore (3)
Faune (3)
Terrains (3)
Météorologie (3)

Voyage (2)

Pistage (3)
Orientation (3)
Navigation (3)
Camping (3)
Escalade (3)

Cultures de l'Histoire Enregistrée (2) *

3.7.4 SERVICES VEHICULAIRES (1)

Armes de Véhicules (2)

Armes de Tir (3)	Armes de lancement (3)	Armes à Aire d'Effet (3)
Canon laser (4)	Tube lance-missiles (4)	Générateur de Fumée (4)
Canon tube (4)	Lance-missiles (4)	Lance-Brouilleurs (4)
Foudroyeur sonique (4)	Lance-gaz (4)	Gausseur (4)
Canon à Ondes (4)		Masque Chaleur (4)
Canon à Choc (4)		Brouille Radar (4)
Lance-Feu (4)		CME (4)
Laser Anti-Missile (4)		Ecran Sonique (4)
		Détecteur Sonique (4)

Maintenance de Véhicules (2)

Chenillette (3)
Automobile (3)
Volbot (3)
Hovercraft (3)
Hélicoptère (3)
Vautour (3)
Armes de Tir de Véhicules (3)
Armes de Lancement de Véhicules (3)
Armes à Aire d'Effet de Véhicules (3)

Utilisation et Réparation (2)

Chenillette (3)
Automobile (3)
Hovercraft (3)
Hélicoptère (3)
Vautour (3)

Robotique (2)

Utilisation (3)	Maintenance (3)
Docbot (4)	Docbot (4)
Utilibot (4)	Utilibot (4)
Transbot (4)	Transbot (4)
Frotbot (4)	Frotbot (4)
Pistbot (4)	Pistbot (4)
Epiobot (4)	Epiobot (4)
Gardbot (4)	Gardbot (4)
Volbot (4)	
Programmation (3)	Réparations majeures (3)
Docbot (4)	Docbot (4)
Utilibot (4)	Utilibot (4)
Transbot (4)	Transbot (4)
Frotbot (4)	Frotbot (4)
Pistbot (4)	Pistbot (4)
Epiobot (4)	Epiobot (4)
Gardbot (4)	Gardbot (4)
Volbot (4)	

3.7.5 SERVICES TECHNIQUES (1)

Informatique (2)

Utilisation (3)	Maintenance (3)
Recherche d'informations (4)	Programmation (4)
Analyse (4)	Sécurité (4)

Ingénierie (2)

Commodités organiques (3)
Techniques industrielles (3)
Electronique (3)
Mécanique (3)
Génie Civil (3)
Chimie (3)
Plastifonnage (3)
Communications (3)

LEGENDE DES COULEURS

Les compétences présentées sur des fonds identiques sont modifiées par les mêmes Attributs secondaires.

	BONUS ARMES DE TIR
	BONUS MELEE
	BONUS REPARATION
	BONUS COMPREHENSION
	BONUS CREDIBILITE
	AUCUN BONUS

3.7.6 TABLE DES SPECIALISATIONS DES SERVICES

Service	Catégories de compétences
Sécurité Interne	Activités de Base
Services Techniques	Services Techniques
Préservation et Développement de l'Habitat et Contrôle Mental	Développement Personnel
Forces Armées	Activités de Base ou Services Véhiculaires ou Environnement hostile
Production, Logistique et Intendance	Services Techniques ou Véhiculaires
Service de l'Energie	Services Techniques ou Véhiculaires
Recherche et Conception	Services Techniques
Unité Centrale de Traitement	N'importe quelle catégorie

13.3.7 TABLE DES EFFETS DES ARMES

Arme	Type	Portée	Nb de rounds avant rechar- gement	Rayon d'action	Défaut de fonctionnement
Pistolet laser	L	50 m	6	—	00
Fusil laser	L	100 m	6	—	00
Pistolet sonique	S	60 m	10	—	99
Fusil sonique	S	100 m	10	—	99
Foudroyeur	E	50 m	1	—	98
Pistolet énergétique	E	50 m	5	—	95
Lance projectile					99
Cartouches solides	P	50 m	6	—	
Dum-dum	P	40 m	6	—	
HE	P	40 m	3	—	
PA	P	40 m	3	—	
HEAT	P	40 m	1	—	
Napalm	P/R	40 m	1	3 m	
Eclairante	P/R	40 m	1	10 m	
Gaz	P/R	40 m	1	5 m	
CME	P/R	40 m	1	10 m	
Lance-proj. semi-auto					99
Cartouches solides	P/\$	50 m	10	—	
Dum-dum	P/\$	40 m	10	—	
HE	P/\$	40 m	5	—	
PA	P/\$	40 m	5	—	
HEAT	P	40 m	1	—	
Napalm	P/R	40 m	1	3 m	
Eclairante	P/R	40 m	1	15 m	
Gaz	P/R	40 m	1	8 m	
CME	P/R	40 m	1	10 m	
Fusicone					99
Cartouches solides	P	200 m	1	—	
Dum-dum	P	200 m	1	—	
HE	P/R	200 m	1	5 m	
PA	P	200 m	1	—	

16.3.1 TABLEAU D'AVANCEMENT DANS LES SOCIÉTÉS SECRÈTES

Rang	Points de Société Secrète
1	1 (en adhérent)
2	2
3	4
4	8
5	16
6	32
7	64
8	128

Arme	Type	Portée	Nb de rounds avant rechar- gement	Rayon d'action	Défaut de fonctionnement
HEAT	P/R	200 m	1	5 m	
Napalm	P/R	200 m	1	8 m	
Eclairante	P/R	200 m	1	30 m	
Gaz	P/R	200 m	1	20 m	
CNT	P/R	200 m	1	160 m	
CME	P/R	200 m	1	30 m	
Pistolet à glace	P/\$	50 m	25	—	95
Pistolet à fléchettes	P/\$	20 m	20	—	95
Lance-flamme	A/\$	20 m	10	—	95
Pistolet à effet Gauss*	A/R	20 m	100	20 m#	94
Entortilleur●	A/\$	50 m	3	—	95
Etourdisseurs§	A	40 m	6	—	96
Générateur de plasma	A/R	20 m	10	20 m#	92
Enflammeur	A/\$	40 m	3	—	95
Grenade	J/R	20 m	1	5 m	00
Couteau à lancer	J	20 m	1	—	00
Arc	J	40 m	20	—	00
Couteau	C	—	—	—	00
Epée	C	—	—	—	00
Matraque	C	—	—	—	00
Poing américain	C	—	—	—	00
Epée de force	C	—	—	—	95
Neurofouet	C	—	—	—	95

Légende: L = Laser; S = Sonique; E = Energétique; P = à Projectiles; A = à Aire d'effet; J = de Jet; R = à rayon d'action; \$ = arrosage; C = Corps à corps.

* Les armes à effet Gauss n'affectent que les robots et les appareils électroniques.

Ces armes font effet sur une zone conique de 60° devant le tireur. Toutes créatures prises dans ce rayon d'action sont affectées.

● Si l'entortilleur touche, lancez les dés sur la Table de localisation des Blessures pour savoir quelle partie du corps de la victime a été touchée. Cette partie est immobilisée par l'entortilleur et la victime ne peut plus s'en servir.

§ Si l'étourdisseur touche la cible, celle-ci est «sonnée» pendant 1D10 rounds.

10.6.1 TABLE DES INFORMATIONS PAR ACCREDITATIONS

<i>Ce genre d'information devient accessible...</i>	<i>... à ce niveau d'accréditation</i>
Tout ce qui se trouve dans le Livret du Joueur	ROUGE
Tout ce qui se trouve dans le Livret du Maître de Jeu	ULTRAVIOLET
Le nombre de points de confiance et de points de trahison qui ont été attribués à un personnage	ULTRAVIOLET
L'existence de l'Extérieur	ROUGE
Quelques informations de base sur l'Extérieur	ORANGE
Des données récentes sur la situation à l'Extérieur	VERT
L'existence des principales Sociétés Secrètes	ROUGE
Les principaux objectifs des Sociétés Secrètes les plus importantes	BLEU
La façon dont sont organisées les principales Sociétés Secrètes	INDIGO
Les divers types de Pouvoirs Mutants qui peuvent exister	ROUGE
La façon dont les divers Pouvoirs Mutants fonctionnent	JAUNE
Quelques informations sur la manière dont le matériel peut être utilisé	INFRAROUGE OU +1*
Une connaissance complète des capacités non classées du matériel	INFRAROUGE OU +3*
Connaissance des capacités complètes du matériel	ULTRAVIOLET
Toutes les compétences interdites	ULTRAVIOLET

* Si le matériel n'est pas classé (par exemple, une lampe torche), même les citoyens de niveau INFRAROUGE peuvent connaître ce type d'information. Par contre, si le matériel est classé, le « +1 » ou « +3 » indique que ce genre d'information ne devient accessible qu'à partir d'un ou trois niveaux d'accréditation au-dessus de celui qui est requis pour le matériel.

17.2.1 TABLE DES TRAHISONS

<i>Trahison</i>	<i>Points de trahison</i>
Devenir un mutant enregistré	3 points
Posséder un Pouvoir Mutant non déclaré	5 points
Posséder le Pouvoir Mutant « Sens de la Machine »	7 points
Posséder le Pouvoir Mutant « Empathie envers les Machines »	20 points
Avoir un comportement de nature à laisser soupçonner qu'on est un mutant ou un membre d'une Société Secrète	1 point
Etre notoirement membre d'une Société Secrète	10 points
Etre Communiste	20 points
Ne pas accomplir une mission	1 point
Etre le seul survivant d'une mission (très louche !)	2 points
Ne pas obéir à un ordre direct de l'Ordinateur	3 points
Ne pas obéir à un ordre direct d'un supérieur	1 point
Ne pas se soumettre à un citoyen d'un plus haut niveau d'accréditation	1 point
Posséder une compétence interdite	4 points
Posséder la compétence interdite de « Propagande Communiste »	20 points
Mettre en doute des renseignements fournis par l'Ordinateur	1 point
Endommager, détruire ou perdre du matériel attribué	1 à 4 points
Posséder clandestinement des informations ou du matériel	1 à 8 points*

* Selon la différence entre le niveau d'accréditation du personnage et le niveau à partir duquel la possession de ces informations ou de ce matériel est autorisée (ainsi, si un personnage d'accréditation ROUGE est en possession d'une information réservée à des citoyens d'accréditation JAUNE ou supérieure, cela lui vaudra 2 points de trahison).

En général, les points indiqués dans la table peuvent se cumuler. Ainsi, par exemple, les points de trahison attribués pour la possession du Pouvoir « Sens de la Machine » se cumulent avec ceux qui sont attribués pour la possession d'un Pouvoir Mutant non enregistré. Il ne faut pas accorder le bénéfice du doute aux traîtres.

14.3.1 TABLE DES ACCIDENTS DE VEHICULES ET DES CHUTES DE GRANDES HAUTEURS

Colonne n°	1	2	3	4	5	6	7	8	9
Chute (en mètres)	0-5	6-10	11-15	15-20	20-100	100-1 000	1 000-10 000	10 000-100 000	d'orbite
Vitesse du véhicule accidenté (en km/h)	0-10	11-25	26-50	51-100	101-200	201-500	501-1 000	1 001-10 000	10 001-20 000
Effets :									
Pas d'effet	01-40	01-05	—	—	—	—	—	—	—
Sonné	41-75	06-45	01-03	01	—	—	—	—	—
Blessé	76-88	46-72	04-44	02-06	01	—	—	—	—
Neutralité	89-95	73-89	45-77	07-41	02	01	01	—	—
Tué	96-00	90-00	78-00	42-00	03-00	02-99	02-98	01-95	01
Désintégré	—	—	—	—	—	00	99-00	96-00	02-00

Note : Cette table n'a été conçue que pour déterminer les effets des accidents sur les êtres vivants. Pour estimer les effets produits sur des choses, comparez la fragilité relative de la chose « accidentée » avec celle des êtres vivants, et modifiez le résultat en proportion. N'oubliez pas que par « fragilité », il faut entendre fragilité du fonctionnement. A certains égards, un piano est moins fragile qu'un être humain, mais essayez donc, un de ces jours, d'en faire tomber un d'une hauteur de cinq mètres et vous verrez si son fonctionnement n'est pas dramatiquement altéré.

Voici les termes équivalents pour les effets des dommages sur les choses :

Sonné	= Esquinté
Blessé	= Cassé
Neutralisé	= Bousillé
Tué	= Complètement foutu
Désintégré	= Eclaté

17.1.1 TABLE DES NIVEAUX DE CONFIANCE

Niveau d'accréditation	Total de points de confiance
INFRAROUGE	0
ROUGE	1
ORANGE	2
JAUNE	4
VERT	8
BLEU	16
INDIGO	32
VIOLET	64
ULTRAVIOLET	128

14.2.3 TABLE DES EFFETS DE LA FOLIE

01-50 : Sonné
 51-75 : Crise d'angoisse
 76-95 : Troubles paranoïaques ou de la personnalité
 96-00 : Bargeotage complet

14.2.4 TABLE DESCRIPTIVE DES FOLIES

* **Sonné :** Ne peut rien faire d'autre que baragouiner stupidement pendant un round.

* **Crise d'angoisse :** Le personnage est incapable, momentanément, de faire face à ses problèmes. Pendant 1D100 rounds, ses jets d'attribut sont relevés d'un niveau de difficulté. Ses pourcentages de base dans toutes ses compétences sont diminués de moitié. Le personnage fuit désespérément toutes ses responsabilités et cherche à s'arranger pour que les autres prennent ses problèmes en charge.

* **Troubles paranoïaques ou de la personnalité :** Le personnage acquiert la ferme conviction que tout le monde lui en veut et interprète le comportement des autres comme l'expression de leur volonté de l'« avoir ». De plus, il refuse d'assumer la responsabilité de ses échecs et essaie de la mettre sur le compte des autres (« C'est pas moi ! C'est lui ! »).

* **Bargeotage complet :** Fou furieux. Complètement cinglé. Ding-dong, il n'y a plus d'abonné au numéro demandé. Les psychologues amateurs sont invités à être plus cliniquement précis dans leurs diagnostics des névroses et des psychoses, mais il suffit de dire au joueur que son personnage est complètement ravagé et de le laisser improviser à parti de là.

17.6.1 FICHE DU MAITRE DE JEU	Famille de clones			
	Points de confiance	Points de trahison	Points de Société Secrète	Clone n° *
Aventure ----- Date ----- Activités ----- -----				
TOTAUX ACTUELS				
Aventure ----- Date ----- Activités ----- -----				
TOTAUX ACTUELS				
Aventure ----- Date ----- Activités ----- -----				
TOTAUX ACTUELS				
Aventure ----- Date ----- Activités ----- -----				
TOTAUX ACTUELS				

* Lorsqu'un nouveau clone est activé, notez son numéro dans cette colonne.

17.6.1 FICHE DU MAITRE DE JEU	Famille de clones			
	Points de confiance	Points de trahison	Points de Société Secrète	Clone n° *
Aventure ----- Date ----- Activités ----- -----				
TOTAUX ACTUELS				
Aventure ----- Date ----- Activités ----- -----				
TOTAUX ACTUELS				
Aventure ----- Date ----- Activités ----- -----				
TOTAUX ACTUELS				
Aventure ----- Date ----- Activités ----- -----				
TOTAUX ACTUELS				

* Lorsqu'un nouveau clone est activé, notez son numéro dans cette colonne.

17.6.1 FICHE DU MAITRE DE JEU	Famille de clones			
	Points de confiance	Points de trahison	Points de Société Secrète	Clone n° *
Aventure ----- Date ----- Activités ----- -----				
TOTAUX ACTUELS				
Aventure ----- Date ----- Activités ----- -----				
TOTAUX ACTUELS				
Aventure ----- Date ----- Activités ----- -----				
TOTAUX ACTUELS				
Aventure ----- Date ----- Activités ----- -----				
TOTAUX ACTUELS				
Aventure ----- Date ----- Activités ----- -----				
TOTAUX ACTUELS				

* Lorsqu'un nouveau clone est activé, notez son numéro dans cette colonne.

DOME CENTRAL DU SECTEUR CBI

Vue d'avion
2,5 cm = 100 m

Bureaux et Services

Trottoir Intérieur

Place

DOME
ADMINISTRATIF

PARKING

Rampes du terminal
de livraison

Place

Bureaux et Services

Trottoir Intérieur

Vers les quartiers
résidentiels

Vers les
laboratoires
de recherche