

UNE AVENTURE DE

PARANOIA[®]

LE JEU DE RÔLE

LES COMPLEXITES
DU COMPLEXE ALPHA



WEST
END
GAMES



JEUX
DESCARTES

PARANOÏA®

LES COMPLEXITES DU COMPLEXE ALPHA



Edward S. Bolme : Conception
Paul Murphy : Développement et mise en forme
Stephen Crane, Vikki Di Donato, Susan Kramer, Kevin Wilkins : Tables et schémas
Russ Steffens : Illustration de couverture
Greg Guler : Illustrations intérieures
John Beadles, Steve Grape, Sandra McDonald : Contribution au scénario
John Beadles, Mark Brown, Pete Christian, Jim Douglas, Steve Grape, Andy Heckt, Steve Heckt, «Doc» Hyde, Rick Lenz, Cliff Low, Sandra McDonald, Glenn Sikkema, Harry Swart, Tom Sweet, Steve Tinsley : Tests et conseils
L'Ordinateur : Contrôle mental et thérapies de conditionnement au travail
Denise Caussé : Adaptation Française
Henri Balczesak : Contrôle et vérification



Echantillon de la Civilisation Paranoïesque

Dramatis Personae

(c'est du latin... autrement dit «les types dont vous allez le plus entendre parler»)

Les Personnages joueurs : Les malheureux aventuriers autour desquels se joue ce drame

Chest-B-COS-» : Réceptionniste particulièrement antipathique ; espion à la solde de Karim-U.

Karim-U-MIN-5 : Chef d'un réseau d'espions venus d'un autre Complexe Alpha .

Tra- I-TRE-6 : Bras droit de Karim-U.

Limpid-J-OJO-6 : Misérable avorton appartenant à PDH & CM.

Gradée-B-LUD-5 : Virago particulièrement agressive des Services Techniques.

Plagiar-I-BOU-4 : Chercheur de R&C irrémédiablement dérangé.

Snaf-U : Indigne dignitaire d'UCT.

Tarf-U : La même chose au féminin.

Jed-I-OB-I : Agent de la Sec Int, quand on y pense, c'est quand même curieux que ce type là n'ai jamais perdu un clone!

Knife-Vi-ROL-5 : Le dernier authentique militaire.

Gill-I-GAN-6 : Débile profond appartenant au Service de l'Energie.

Loxanne-B-GLZ-6 : Assommante bureaucrate Femelle de PLI.

Vampirbot 666 : Mécanique gardien de l'ordre affecté à la salle de briefing.

Houston-J : La voix venue du Contrôle des Missions.

Wapdouwap-J : Chauffeur d'une compétence terrifiante.

12 Vétérans des Escadrons Vautours : Tragiquement sous-employés en tant que gardes d'apparat.

Gol-I-ATH-3 : Leader de ces gardes Vautours.



0. Introduction

Comment Utiliser cette aventure

Lisez ce livret une ou deux fois ; découpez et photocopiez les accessoires ; mettez la main sur (maximum) six pigeons - heu, pardon, six joueurs - que vous mènerez tambour battant d'un bout à l'autre de l'aventure ; descendez leurs personnages les uns après les autres jusqu'à ce qu'ils entendent raison et finissent par rentrer chez eux. Merci de votre coopération.

Contexte de l'Aventure

Et si On Etait en Guerre Sans le Savoir ?

Le Complexe Alpha n'est en aucun cas un asile de psychopathes irrécupérables unique en son genre. Il existe en fait une bonne centaine de centres industriels résidentiels semblables, également gérés par des ordinateurs, répartis sur tout le continent américain et dont chacun prétend être le seul complexe à ne pas avoir été noyauté par les Commies.

Bien que la plupart des ordinateurs qui dirigent ces centres se préoccupent essentiellement de démasquer et d'abattre les nombreux traîtres qui infestent leur domaine propre ; comme on peut s'en douter, la Chasse au Commie s'étend parfois au delà des frontières. Le plus souvent, c'est un autre complexe qui est le cible de ces raids extraterritoriaux qui peuvent prendre la forme d'attaques massives, de rapides et meurtrières expéditions commando, ou, comme c'est le cas dans cette aventure, d'infiltrations méticuleuses.

Les Agents de l'Infiltration

Il y a quelque temps l'Ordinateur d'un complexe voisin (donc qualifié de «complexe ennemi») a décidé d'attaquer les Commies sur leur propre terrain - autrement dit de s'en prendre à notre Complexe Alpha bien aimé. Depuis lors, le Complexe Ennemi est parvenu à organiser un solide réseau d'espions au sein du Complexe Alpha. Ce réseau est dirigé par Karim-U-MIN-5, super-espion du Complexe Ennemi, personnage extrêmement retors qui est parvenu à se hisser au rang de Grand Programmeur au sein du Complexe Alpha. Karim-U dispose d'agents de tous niveaux d'accréditation dans tous les services et sociétés secrètes, dont la plupart ignorent d'ailleurs qu'il est un espion étranger.

Karim-U est chargé d'affaiblir le Complexe Alpha pour préparer le terrain à une attaque imminente, et il fait bien son travail. A ce jour, il est arrivé à causer une sévère pénurie de Délice Glacé à l'échelle de tout le complexe et à convaincre l'Ordinateur de réduire le budget des Forces Armées de 27% (pour détourner ensuite les fonds vers de coûteuses missions d'enquête UCT censées améliorer la production de beurre de cacao dans le secteur DOA). Pensant que le temps est venu d'entreprendre la phase finale de sa mission, il a commencé de réaliser son projet : saper la volonté de résistance du Complexe Alpha... en réduisant ses citoyens à un ennui mortel !

C'est cela, l'ennui conçu comme une arme !

Au fil de ces interminables jours de calme plat, les loyaux - et moins loyaux - citoyens Alphaiens vont se trouver exposés à un sentiment terriblement nouveau qu'ils n'ont jamais connu ni de près ni de loin. Au bout d'un certain temps - pense Karim-U - l'attente d'un désastre imminent fera monter chez eux une telle paranoïa qu'ils s'étriperont eux mêmes simplement pour avoir la paix.

Karim-U exerce donc sa considérable influence pour suspendre momentanément toute activité autre que de routine dans le Complexe Alpha (lisez : tout ce qui vaut la peine). Résultat, les Clarificateurs se trouvent partout sans rien à faire ; d'un bout à l'autre du Complexe les citoyens commencent à se demander quelle catastrophe se prépare ; le stress et la tension montent...

Quand la situation deviendra intolérable, Karim-U lâchera brutalement la bride à toutes les sociétés secrètes, plongeant ainsi le Complexe Alpha dans un chaos tel qu'il s'effondrera devant la première attaque militaire massive. Machiavélique, non ?

Jusqu'à présent, tout a marché à merveille. Les agents de Karim-U occupant des postes-clefs dans les sociétés secrètes sont parvenus à suspendre toutes les activités séditeuses en cours et il règne une oisiveté sans précédent au QG des Clarificateurs. Le décor est planté pour une catastrophe imminente. Au moment même où vous lisez ces lignes, Karim-U consulte ses banques de données et ricane dans sa barbe en constatant que les diverses sociétés secrètes ne projettent pas moins 29 actions majeures et 1000 raids de diversion POUR LA MEME DATE à savoir dans deux jours ! «A présent, pense Karim-U, plus rien ne peut nous arrêter !»

Mais allez savoir...

Résumé de l'Aventure

Episode 1 :

Où vais-je, où cours-je et dans quel état j'erre ?

Comme il ne se passe pratiquement rien dans le Complexe Alpha on ordonne à notre équipe d'intrépides Clarificateurs de jouer le rôle de figurants Commies dans des manœuvres (avec tir à balles réelles) des Forces Armées. Suit un Briefing à vous donner la chair de poule, heureusement interrompu par l'arrivée d'une nouvelle mise en alerte : Cette fois, nos héros sont chargés de récupérer dans une cabine de confession un Commie invisible et l'appareil qui lui confère le don d'invisibilité. Par mesure de sécurité, on n'informe pas les PJs que le Commie en question est invisible. Ça n'a d'ailleurs pas grande importance, puisqu'il n'existe pas, ce qui le rend de toutes façons introuvable !

Tandis que les Clarificateurs essaient (sans succès) de tirer au clair cette sombre histoire, l'opération manigancée par Karim-U commence. Une fusillade féroce s'engage entre nos héros et un espion du Complexe Ennemi. On passe sans transition à l'Episode 1,5.

Episode 1,5 : Fausse piste

Craignant d'être démasqué (car les Clarificateurs viennent d'abattre un de ses camarades), un deuxième membre du réseau d'espionnage ennemi tente de brouiller les pistes derrière lui en expédiant nos héros dans la planque de son défunt collègue afin qu'ils y détruisent des indices compromettants. Les PJs parviennent à franchir le barrage des brutes sadiques qui gardent le hall et réduisent en lambeaux de nombreux documents compromettants - en croyant en faire des photocopies tout en se débattant contre les assauts d'un frotbot assoiffé de sang et les avances d'une espionne égarée. Les Clarificateurs sont ensuite rappelés par leurs véritables responsables de mission, soumis à une séance de débriefing et placés en situation d'attente.

Episode 2 : Les aventuriers de l'arche perdue

La Sécurité Interne découvre l'identité de l'espion abattu au cours de la première mission et charge les PJs d'infiltrer à leur tour le Complexe Ennemi. Karim-U intercepte cet ordre de mission et en modifie les instructions de façon à envoyer les Clarificateurs détruire une place forte du Club Sierra.



Après toute une série de rencontres étonnantes avec des indigènes de l'Extérieur, nos héros parviennent à atteindre et à prendre d'assaut l'avant poste du Club Sierra. Le combat est interrompu par l'arrivée impromptue du Guerbot Modèle 425 Mark IV (voir *PARANOIA AIGUE*). Si vous faites partie des traîtres qui n'en possèdent pas un exemplaire sachez que le Mark IV est la plus grande machine de combat intelligente au monde - récemment mise au point par R&C pour remplacer les Forces Armées dans leur ensemble)

Ce pauvre Markie a été capturé et reconditionné par le Complexe Ennemi. Si les PJs ne se font pas réduire en bouillie sur le champ, ils tentent de retourner dans le Complexe Alpha pour prévenir les autorités. En cours de route, ils doivent faire face à une mutinerie de leurs robots, qui sont d'une taille bien plus raisonnable que le Mark IV mais pas inoffensifs pour autant.

Episode 3 : Mark IV, Clarificateurs 0

On renvoie nos petits veinards de Clarificateurs vers l'Extérieur avec mission de se glisser à l'intérieur du Mark IV et de récupérer le robot. Expédition bien plus dangereuse qu'il n'y paraît (et déjà, ça n'a pas l'air d'une partie de campagne !).

Les PJs découvrent que Markie est un rude adversaire, tant extérieurement qu'intérieurement : après avoir franchi ses tirs de barrage (armes nucléaires à répétition et batteries de lasers anti-missiles) et réussi à pénétrer dans le monstre, ils doivent en découdre avec l'équipage qui résiste avec acharnement à leur intrusion. Quelques cadavres plus tard, nos héros parviennent à atteindre la salle de contrôle. Une fois-là, ils affrontent l'équipe de pilotage ennemie dans une fusillade façon Star Wars et parviennent - peut-être - à neutraliser le Mark IV avant qu'il ne désintègre le Complexe Alpha. Il est même possible qu'ils survivent à l'explosion...

Episode 4 : Le retour de Jed-I

En détruisant le guerbot le plus perfectionné du Complexe Ennemi (volé, certes, mais enfin) et en démantelant un réseau d'espions qu'il avait fallu des années pour organiser, nos héros ont mis Karim-U dans une grosse, grosse colère. Pour remettre les pendules à l'heure, l'agent ennemi les expédie dans l'espace pour une mission fantaisiste, au cours de laquelle, espère-t-il, ils mourront à petit feu et en orbite. Dieu merci, l'Ordinateur découvre le complot juste à temps et envoie les PJs régler son compte à Karim-U dans un combat sans merci.

Les Joies de la Bureaucratie : Présentation du Contrôle des Missions

De nombreux Clarificateurs ne se rendent pas compte de la valeur du temps de l'Ordinateur (fut-il exprimé en base 2). Ils en abusent constamment en posant des questions stupides à notre Ami - lui demandant l'autorisation de réparer un réacteur nucléaire alors qu'ils n'ont pas l'accréditation voulue ; ou réclamant des armes

supplémentaires quand l'extermination certaine de l'équipe laisse augurer de la perte d'un matériel coûteux pour une cause perdue d'avance. L'Ordinateur répond invariablement à de telles demandes par «Non. Arrêtez de me déranger pour rien. Merci de votre coopération.» mais cela lui fait perdre de précieuses microsecondes.

Malgré leurs nombreux défauts, l'Ordinateur conserve dans le réseau «Affectif» de son software un petit faible pour ses Clarificateurs. Il a refusé la suggestion des spécialistes UCT de la rentabilité, consistant à brancher les com-units de ces agents sur des bandes répondeur du genre «Désolé, toutes les lignes sont occupées, veuillez patienter.» Car, après tout, il arrive parfois que des Clarificateurs aient quelque chose d'important à dire.

Le problème, c'est que l'Ordinateur n'a pas le temps matériel de les écouter. C'est la raison pour laquelle il a créé un nouveau département bureaucratique chargé de suivre et de contrôler les équipes Clarificatrices : le Contrôle des Missions. Ce département peut dans une certaine mesure, répondre aux questions et aux requêtes des agents ; il a de plus autorité pour transmettre à l'Ordinateur toutes les communications importantes. Notre Ami pense que ce système accroîtra considérablement l'efficacité des Clarificateurs tout en réduisant sensiblement le nombre de microsecondes qu'il passe à répondre à des questions stupides.

Travaillant à un rythme d'escargot, UCT a mis la dernière main à la paperasserie, à la construction des locaux et à la formation du personnel, on peut tester le dispositif... Et devinez quels Clarificateurs seront les premiers clients du Contrôle des Missions ?

Tables d'écoutes ? Inconcevable, bien sûr ! Nous sommes certains que tout fonctionnera à merveille.

L'agent du Contrôle des Missions en charge des PJs s'appelle Houston-J. Chaque fois que les PJs décrochent leurs com-units, même s'ils demandent l'Ordinateur, ils entendent invariablement : «(clic) Equipe HTN-I3, ici Houston-J, Contrôle des Missions, m'entendez-vous, A vous (clic)»;

Houston-J a exactement la voix d'un aiguilleur de la NASA dans un film de série B : toujours calme et relax, et plein de conseils utiles lorsque l'équipe se trouve confrontée à une mort horrible et imminente. Mettons qu'un générateur de plasma se détraque, on pourrait entendre une conversation de ce genre :

Le PJ : Ami Ordinateur ! Au secours ! Mon arme est en train de sur-chauffer !

Houston-J : Equipe HTN-I3, ici HOUSTON-J, Contrôle des Missions. Nous vous recevons cinq sur cinq. Veuillez préciser votre position et votre situation actuelle. A vous.

Le PJ : Je suis empêtré dans un générateur de plasma qui surchauffe ! Que dois-je faire ! AU SECOURS !

Houston-J : Equipe HTN-I3, ici Houston-J, Contrôle des Missions. Je ne vous reçois plus. Je répète. Je ne vous reçois plus. La communication est couverte par un fort bourdonnement. A vous.

Le PJ : Imbécile, C'est le signal d'alarme du générateur. Comment peut-on l'éteindre ?

Houston-J : Equipe HTN-I3, ici Houston-J, Contrôle des Missions. Veuillez patienter, nous sommes en train de vous brancher sur une ligne à filtre anti-parasites. Veuillez répéter votre message. A vous.

Le PJ : Je disais que... BLAAAM !!!!

Houston-J : Equipe HTN-I3, ici Houston-J, Contrôle des Missions. Nous avons été coupés. Veuillez remettre en place le combiné de votre com-unit. Si votre matériel nécessite réparation, rappelez nous immédiatement. (silence). Très bien, je vois que votre matériel fonctionne à merveille. Ici Houston-J, Contrôle des Missions. Fin de communication.

Les Accessoires

Ce livret est à votre aventure ce que le synthé-steack est au cheese-burger : au fil des pages, vous y trouverez dans une prose stylée et humoristique - pour ne pas dire tuante - ce qui vous permettra d'infliger les pires tortures à vos malheureux joueurs.

Pour commencer, ouvrez le au milieu et détachez-en la double page cartonnée correspondant aux accessoires, au feuillet du Maître de Jeu et aux fiches de personnages. Si vous ne voulez pas mutiler votre livret et que vous avez accès à une photocopieuse, faites plutôt des copies des pages sus-mentionnées.

Le Livret d'Aventure

(Autrement dit, ce qui vous reste entre les doigts une fois que vous avez détaché les différents accessoires)

Ce livret ressemble en tous points à ceux que nous avons déjà proposés (scénario d'aventure de la nouvelle édition des règles ou autres livrets précédemment parus) exceptés quelques petits trucs nouveaux qui méritent explication ;

Au fil de votre lecture - dans les passages les plus susceptibles de dégénérer en bains de sang abominables - vous rencontrerez de petits encadrés intitulés «Indications de Jeu». Il vous faudra sans aucun doute lire tout l'épisode avant de le proposer à des joueurs, mais vous trouverez dans ces encadrés toutes les indications nécessaires pour mettre en scène les combats, fusillades et autres ; ce qui vous évitera, du moins nous l'espérons, d'avoir à feuilleter fébrilement votre livret chaque fois que ça commencera à chauffer pour vos PJs. Dans ces encadrés, vous découvrirez :

- Une description détaillée de la disposition des lieux, une carte et sa légende - généralement sur la même page.

- Les noms de tous les PNJs présents, suivis d'une courte description précisant leur société secrète, éventuellement leurs pouvoirs mutants, leur type d'arme, d'armure et de tactique. Les précisions sur les compétences en armes sont présentées suivant le schéma ci-dessous :

Type d'arme (indice de dommage, type de dommage) indice de compétence.

Autrement dit, si un PNJ est porteur d'un pistolet laser (indice de dommage 8, type de dommage L) et qu'il a un indice de 12 dans la compétence correspondante.

On notera : «Pistolet Laser (8L) _____ 12»

Le reste va de soi, du moins nous l'espérons !

La Double Page Cartonnée

(La plus lourde de celles que vous venez de détacher du livret)

Elle contient de nombreux documents que vous pourrez faire passer à vos joueurs : cartes, mises en alerte, listes de matériel, etc...

Avant de démarrer l'aventure découpez-les soigneusement suivant les pointillés. Le scénario vous indiquera à quel moment de l'aventure tendre tel ou tel document à vos joueurs. Notez que tous sont imprimés recto verso, assurez-vous donc que les joueurs ne lisent que le côté qui leur est destiné à ce stade de la partie (si vous les soupçonnez d'être excessivement curieux, vous pouvez toujours masquer le côté qui doit rester secret à l'aide d'un bout de papier et d'un peu de scotch).

Les mises en alerte et les listes de matériel sont tout à fait standard. Lisez-les aux joueurs et faites les leur passer au moment voulu.

Les plans représentant la zone de la cabine de confession, l'appartement 5584 et la salle de l'Ordinateur. Les PJs doivent les recevoir en même temps que leurs ordres de mission (le scénario vous précisera quand les donner aux joueurs). Vous noterez que ces plans font apparaître des tas de trucs et de machins étrangers à l'aventure derrière les murs du Complexe Alpha ; ils sont surtout là pour l'esthétique - et pour ajouter à la confusion générale.

Pour plus de commodité, tous ces plans figurent aussi dans le livret lui-même.

Vous trouverez des explications sur le Plan Extérieur de la Station Arche dans l'épisode 2.

Le Feuillet de Référence du MJ

Ami Maître de Jeu, ce feuillet est destiné à vous seul. Ne laissez pas vos joueurs y jeter le moindre coup d'oeil. Vous y trouverez au recto une table où figurent toutes les données importantes relatives aux PJs, plus une liste des principaux PNJs de l'aventure. Le verso est occupé par des plans représentant l'intérieur du guerbot Mark IV, (où les PJs vont naviguer tels de vulgaires virus dans l'Épisode 3), ainsi que les descriptions des PNJs figurant dans ce même épisode.

Les Fiches des Personnages Pré-tirés

... Au cas où vos joueurs manqueraient d'expérience ou d'énergie pour tirer eux-mêmes leurs personnages. Ces PJs sont amplement pourvus de travers amusants, de matériel bizarroïde et de motivations curieuses qui devraient semer un maximum de confusion et de zizanie au sein



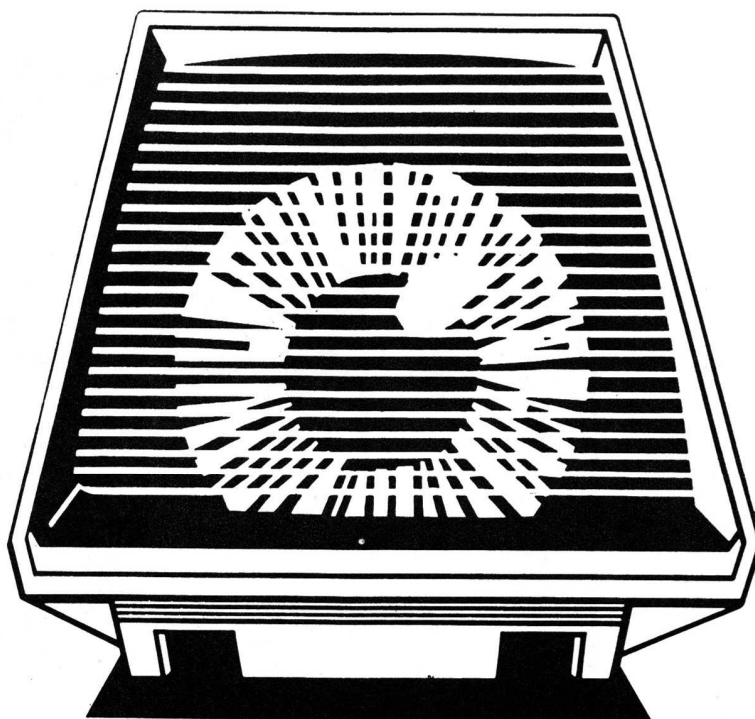
Un traître d'une grande sagesse a dit un jour : «Connaiss tes ennemis». Passez donc très soigneusement en revue toutes les fiches de personnages avant de les distribuer aux joueurs.

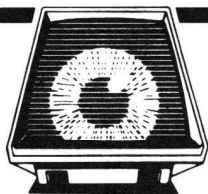
L'Emballage en Cellophane Holographique

En prime et sans supplément, le cellophane qui enveloppe ce livret d'aventure renferme un hologramme de la célèbre vidéo-star... Teela O'Malley ! Mais attention, le champ électromagnétique de cet hologramme expérimental est extrêmement fragile et sensible aux perturbations, prenez donc grand soin de ne pas percer ni déchirer le cellophane, sans quoi l'hologramme pourrait être irrémédiablement perdu.

Le Pistolet Laser

La version coffret grand luxe de cette aventure comporte un pistolet laser et trois canons ULTRAVIOLETS. Les MJ désireux de se payer cette petite folie pourront ainsi mieux maîtriser leurs joueurs un peu turbulents. Si vous avez acheté l'édition ordinaire, mais que vous parvenez à réunir 1000 couvercles de coffrets des règles de base, envoyez-nous les et vous recevrez votre pistolet laser personnel par retour de courrier (offre limitée à 10 lasers par expéditeur).





1. Où Vais-Je, Où Cours-Je et Dans Quel Etat J'Erre ?

Contexte

Les Clarificateurs

Confrontées à une situation d'oisiveté quasi totale, les bureaucrates de tout le Complexe Alpha doivent recourir à des mesures d'urgence pour occuper les Clarificateurs. On rassemble donc les PJs pour un briefing de mission «bouche-trou», d'une importance très relative, mais au taux de décès record. Ne fuyez pas, attendez la suite !

Le Réseau d'Espions

Pure coïncidence, à ce moment précis, Tra-I-TRE-6 se glisse derrière le panneau coulissant que renferme une cabine de confession hors service afin de transmettre un rapport de routine à ses supérieurs du Complexe Ennemi. Vous comprendrez l'importance de ce détail dans un instant, faites-nous confiance. Merci de votre coopération.

Encore Une Coïncidence

Bien que Karim-U soit un super-espion et qu'il ait le bras très long, il ne contrôle pas-encore-tout le Complexe Alpha. Malgré tous ses efforts pour rendre la vie des citoyens d'un ennui mortel, il ne peut empêcher tout le monde de délirer.

Ainsi Fun-J-Bus-2, un malicieux petit traître comme mutant doué du pouvoir de télékinésie, échappe totalement à son contrôle. Déjà sensible aux retombées de la campagne «papillons noirs» de Karim-U, il décide de mettre un peu d'animation. Il entre donc dans des toilettes proches d'un ensemble de cabines de confession -

Indications de Jeu La salle de Repos des Clarificateurs

Plan : Il n'y a aucun plan correspondant à cette salle. Si vous tenez à en dresser un, sachez qu'elle mesure 25 mètres sur 30 et qu'elle est remplie de divans déplaçables, de tables et de chaises.

Un assortiment de 25 Clarificateurs d'accréditation ROUGE à VERTE : Ramassés de paranoïaques standard, appartenant à diverses sociétés secrètes et doués de divers pouvoirs mutants. Tous écrasés par l'ennui.

Armes

Pistolet Laser (8L) 7-13
Mains nues (5L) 6-12

Armures : Reflex (du ROUGE au VERT) : L4

Tactiques : Ils ne s'en prendront pas aux PJs, à moins que ces derniers ne les attaquent; et, même dans ce cas, seulement la moitié d'entre eux participera activement aux combats (les autres s'enfuient ou se mettront à l'abri dans un coin).

alors que Tra-I-TRE est en train d'opérer dans l'une d'elles - et, utilisant son pouvoir mutant fait virevolter un tract de propagande communiste dans une cabine voisine. Bien sûr, l'Ordinateur dispose d'une caméra de surveillance dans cette cabine; celle-ci repère le tract et...

Mais pourquoi vous gêner la surprise ?

La Mission

Dès que l'Ordinateur aperçoit le tract dans la cabine de confession, il conclut que c'est un commie invisible qui a du l'y glisser; il verrouille donc immédiatement la cabine afin d'y enfermer le coupable. On relève les PJs de leur mission officielle pour les envoyer capturer ou abattre le commie invisible.

Une fois qu'ils sont venus à bout du traître qui bien sûr n'est plus là, ils se trouvent nez à nez avec... devinez qui?

... Tra-I. Si vous n'AVIEZ PAS deviné, veuillez vous rendre au centre de stimulation par acides aminés le plus proche.

Briefing Préable

Présentation de la Situation et Briefing

Pour mettre les joueurs dans l'ambiance, lisez ce qui suit de votre voix la plus macabre et bâillez plusieurs fois. Si cela vous est possible, enregistrez le texte de la mise en alerte sur cassette, précédé d'une bonne demi-heure de musique style super-marché. Endentez discrètement la touche play en début de la partie.

L'aventure commence dans la salle de repos des Clarificateurs du Secteur HTN. Lisez tout haut :

Ces derniers temps, il ne se passe pratiquement rien dans le Complexe Alpha : pas d'attaques commies, pas de conspirations extraterrestres visant à éliminer les formes de vie terrestres, pas le moindre mutant délirant prêt à descendre d'innocents clones dans les couloirs du complexe pour leur dévorer le foie : rien ! Cela fait au moins trois ou quatre jours - à votre connaissance - qu'on n'a envoyé aucune équipe de Clarificateurs débusquer des traîtres ... Enfin, «trois ou quatre jours», difficile de ne pas se tromper dans ses comptes sur des périodes aussi longues !

Soupir !



Loyaux Clarificateurs se consacrant à la culture durant leurs loisirs



Tandis que vous battez apathiquement la semelle dans la salle de repos des Clarificateurs du Secteur HTN, vous réalisez qu'il y a là plus d'agents que vous n'auriez jamais imaginé : certains affalés sur des chaises, certains fixant les murs d'un air absent, d'autres carrément endormis, un d'entre eux semble même s'être pendu dans un coin de la salle.

Soupir...

Sur le panneau d'affichage, une seule annonce : «PDH et CM vous proposent un nouveau programme hautement excitant : à partir de maintenant, toutes les équipes de Clarificateurs porteront des noms de code officiels. Cette décision a été prise sur proposition de votre ami l'Ordinateur ; nous pensons qu'elle renforcera le moral et l'enthousiasme de tous les Clarificateurs, bien que ceux-ci atteignent déjà des sommets inégalés. Ces noms de code seront déterminés par l'Ordinateur en fonction des suggestions émises par les membres des équipes. Ceux dont les propositions auront été retenues seront récompensés, et l'Ordinateur est convaincu que tous ses joyeux drilles de Clarificateurs lui soumettront des noms de code. Merci de votre coopération zélée et empressée».

Soupir...

Tandis que le reste de la brigade entre dans la pièce en file indienne et en traînant la savate, votre supérieur annonce que le premier citoyen qui mettra la main sur un authentique traître sera promu à l'accreditation supérieure.

Voilà qui devrait déclencher une magnifique fusillade, chacun faisant des pieds et des mains pour descendre son «traître» (autrement dit le Clarificateur le plus lent à dégainer de la pièce). Cela dit, si aucun des PJs ne sort son arme, les PNJs ne bougeront pas non plus. Si ça commence à canarder dans tous les coins, le gradé ajoutera dans un mugissement : «à condition que toute la paperasserie soit en règle ! «sur quoi tout le monde retournera s'asseoir en grommelant (à propos, pour ce qui est de la promotion entrevue, le formulaire se perdra dans un trou noir bureaucratique, et on n'en entendra plus parler).

Reprenez votre lecture :

Les heures se traînent ... Interminablement. Même le show de Teela O'Malley est une rediffusion !

Soupir ...

Le temps passe. Un Clarificateur se porte volontaire pour aller reboucher la fissure d'un réacteur nucléaire.

Soupir ...

Et maintenant affalez vous dans votre fauteuil, retirez vos chaussures et attendez ... attendez ... Si vos joueurs commencent à s'agiter, posez-leur quelques questions élémentaires propres à renforcer leur paranoïa. Demandez-leur ce que font leurs personnages, qui ils regardent, s'ils ne se sentent pas observés, s'ils ne remarquent rien de curieux dans l'attitude de leurs collègues ... Arrangez-vous pour savoir qui a la main posée sur l'étau de son pistolet.

Prenez ensuite la mise en alerte correspondant à cet épisode (référence AC 1.2.1A) et lisez là en hurlant aussi fort que vous le pouvez. Si vous aviez enregistré une cassette, attendez la fin de ce passage pour tendre la mise en alerte à vos joueurs. S'ils semblent outragés ou simplement horrifiés, compatissez avec toute la sincérité possible.

Si vous ne pouvez pas vous empêcher de ricaner, essayez de faire ça discrètement.

Rumeurs

Vous trouverez ci-après un échantillon des rumeurs qui circulent dans le Complexe Alpha au début de cette aventure. Les phrases en italiques sont destinées à vous seul, ne les lisez pas aux joueurs !

Rumeurs de Sociétés Secrètes

Pour toutes les sociétés : Préparez-vous à vous joindre à une entreprise de la plus haute importance après demain. Participation obligatoire. (*authentique, si les PJs ne sont pas morts d'ici là*).

Rumeurs de Services

Forces Armées : Le guerbot modèle 425 Mark IV (qui menaçait de remplacer les Forces Armées) semble s'être détaché. Retrouvez-le et arrangez-vous pour qu'il ne soit pas réparé. Méfiez-vous des petits gars de R&C : ils nous font porter le chapeau pour la défaillance du Mark IV.

Soyez vigilant : ne ratez pas une occasion de jeter le discrédit sur UCT. Note budget a été considérablement réduit le trimestre dernier et des bruits courent selon lesquels ce service en serait responsable (*grosso-modo vrai, mais pour le budget, c'est Karim-U le responsable*).

UCT : L'Ordinateur profite du calme qui règne pour se consacrer à des tâches importantes, il essaie de percer à jour l'organisation des commies, de calculer la dernière décimale de pi, etc ... Aidez-le en empêchant quiconque de lui faire perdre son précieux temps informatique. Deuxièmement, le Service de l'Energie essaie d'empiéter sur nos prérogatives, méfiez-vous de ses agents (*parfaitement exact, sauf le passage concernant le Service de l'Energie*).

PDH & CM : Le Département de Publicité Subliminale a récemment accompli de grands progrès en matière de contrôle mental, éliminant pratiquement toutes les activités séditeuses au sein du Complexe Alpha. Malheureusement, les autres services se sentent menacés par nos succès et nous empêchent de recevoir les crédits que nous méritons. Mentionnez nos réalisations chaque fois que l'occasion s'en présentera et méfiez-vous des traîtres qui nous diffament. (*en fait, ce calme est à porter au crédit de Karim-U*)

Sec Int : En ce moment, il y a quelques tensions entre les Forces Armées et PLI ... exploitez ce schisme pour le plus grand avantage de la Sécurité Interne. Deuxième point, UCT se livrerait à des activités relevant de la haute trahison. Nos informateurs font état de mystérieuses annulations d'opérations et ce service prétend que l'Ordinateur ne peut plus consacrer autant de temps aux importants programmes anti-traîtres de la Sec Int. Peut-être les agents d'UCT essaient-ils de reprogrammer Notre Ami contre ses loyaux défenseurs ? (*faux, du début à la fin*).

Service de l'Energie : Des bruits courent selon lesquels vous seriez un agent des Services Techniques, mon gars ... Vous auriez tout intérêt à avoir un comportement exemplaire au cours de cette mission si vous ne voulez pas être viré ! Et ne laissez personne endommager des véhicules ou des centrales, c'est déjà assez la pénurie ! (*faux, ou peut-être vrai après -tout*).

PLI : Un des autres services essaie d'instaurer la pénurie et de nous faire porter le chapeau. Si vous voyez quelqu'un gaspiller des ressources ou du matériel, descendez-le ainsi que tous ses collègues de service et les agents des services alliés. (*vrai, ou peut être faux après tout*).

R&C : Quelqu'un - nous ignorons qui - a trafiqué le guerbot Mark IV. Comme notre prochain budget dépend du succès de ce projet, il nous faut remettre le robot en état de marche et mettre la main sur les responsables de sa défaillance pour les descendre (*On ne peut plus exact*).

Services Techniques : Nos Techniciens supérieurs ont déclaré la guerre à R&C. Pour apporter votre pierre à cette noble cause, efforcez-vous de réunir autant de données techniques que possible sur les dernier appareils de R&C. Arrangez-vous également pour que tous les appareils expérimentaux affectés à l'équipe marchent de travers et mettez cela sur le compte de leur fabrication peu soignée. Autre chose, la pénurie de robots à des retombées fâcheuses pour nous : n'aggravez pas le problème (*à l'Ouest rien de nouveau !*).

Rumeurs Diverses

Donnez-en une à chaque joueur.

1. La Sec Int a procédé à tant d'exécutions que les unités de biorecyclage sont débordées de travail. Les agents de Sécurité ont maintenant ordre de ne plus descendre personne (*faux et archifaux*).

2. Il existe à l'Extérieur un groupe de citoyens qui adore une certaine espèce d'arbre censée leur donner la vie éternelle. Ce sont des alliés de notre société secrète. Pour établir le contact, chaque fois que quelqu'un est en danger de mort, dites «chênevis» (*ce fût vrai ... avant que le Mark IV ne les écrase tous lors de sa première patrouille*).

3. L'un de vos coéquipiers appartient à une société ennemie particulièrement agressive. Nous ignorons qui il - ou elle - est, mais nous savons que son organisation affectionne les armes de corps à corps (*allez savoir !*).

4. Un agent d'un autre service complotte pour décimer toute votre équipe à l'aide d'explosifs ultra-puissants. Pour votre propre sécurité, subdivisez le groupe et ne laissez personne s'éloigner seul. (*qui sait ?*).

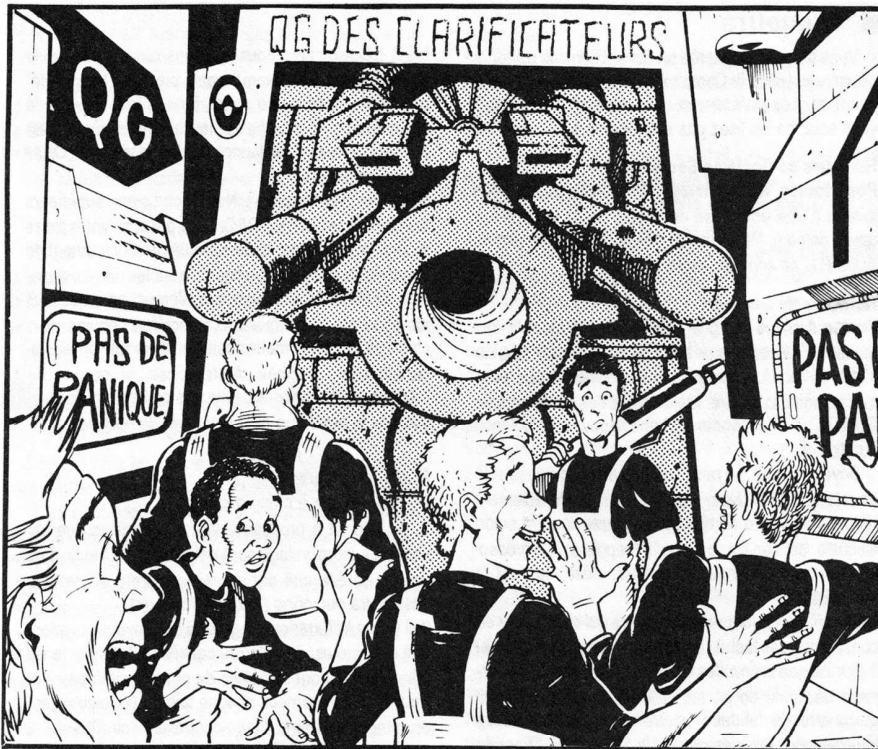
5. L'Ordinateur est finalement parvenu à éliminer la menace commie, il n'a plus besoin de Clarificateurs. Il organise donc des missions visant à faire s'entretuer les différentes équipes. (*faux, du moins pour le moment...*).

6. Les commies ont un mot de passe secret : «fusil laser» qu'ils utilisent discrètement dans des conversations. La réponse attendue est «Moo» (*faux*).

7. Il y a eu une énorme cafouille à PLI et il semblerait que des explosifs de toutes sortes fonctionnent de travers (*rien de bien neuf*).

8. Il y a une terrible pénurie de pièces détachées pour robots. L'Ordinateur s'est donc mis à exécuter tous ceux qui endommagent - même très légèrement - ces appareils (*un peu exagéré, mais basé sur des incidents bien réels*).

9. Notre société a mis sur pied une solide force militaire basée à l'Extérieur. L'assaut décisif devrait intervenir d'un jour à l'autre, préparez-vous à vous y joindre. (*faux, mais la société secrète de Karim-U prépare bel et bien une attaque*).



"Le mot de passe s'il vous plaît ?"

Briefings Individuels

Les PJs peuvent à présent contacter leur service ou leur société secrète pour mettre au point les détails de leurs funérailles, faire des projets d'évasion, ou autres. Chaque Clarificateur reçoit de plus - en privé - une rumeur extraite de la table des rumeurs diverses et les informations sous le nom de son service et/ou de sa société secrète.

"Allez les gars, au boulot !"

Le Centre des Clarificateurs du Secteur HTN est un endroit malsain. Les agents qui s'y présentent reçoivent des missions dont ils ne reviennent que rarement. Expliquez cela à vos joueurs et demandez-leur s'ils souhaitent refuser la mission qui leur est assignée. Descendez tous ceux qui répondent par l'affirmative. Lorsque les survivants vous annoncent qu'ils se mettent en route, lisez le passage suivant à voix haute :

Le Centre des Clarificateurs du Secteur HTN se trouve au fond d'un long couloir VERT encore fumant. A mi-chemin environ, le sol et les murs de ce couloir deviennent BLEUS. Chose curieuse, le plafond reste VERT. Que faites-vous ?

Personne ne prête attention aux PJs jusqu'à ce que l'un d'entre eux avance un pied sur le sol BLEU. Si ses collègues n'ouvrent pas le feu sur le traître, il est de toutes façons foudroyé par un tir d'armes automatique (compé-

tence en laser 15 ; indice de dommage 8L) provenant d'une batterie de lasers dissimulée dans le plafond du couloir. Il pourrait y avoir quelques rayons perdus...

Si les PJs décident de s'arrêter et de réfléchir au lieu de se faire tous descendre pour franchissement de zone interdite, poursuivez votre lecture :

Au fond du couloir, vous apercevez les énormes portes blindées du Centre, encadrées de canons menaçants et barrées d'un panneau : «Attention : Clarifications Sommaires».

Dans un inquiétant bruit de tonnerre, les portes massives coulissent dans le plafond, révélant la gueule d'un énorme canon qui emplit presque toute l'ouverture. Précisons que ce canon est dirigé droit vers vous. Quelle est votre réaction ?

L'ouverture des portes indique que les Clarificateurs peuvent entrer, mais ils ne feront sans doute pas un mouvement, dans ce cas :

Une voix formidable retentit : «Bon, avancez lentement en gardant les mains en l'air».

A ce stade, il n'est pas exclu qu'un des PJs donne toute la mesure de sa bravoure et prenne ses jambes à son cou. Dans ce cas, un bras télescopique géant jaillit de la gueule du canon, saisit le contrevenant au collet et l'entraîne dans la pièce. Sortez deux points de trahison de votre manche. Si le malheureux se débat et hurle pendant le transport, le bras mécanique le cogne une ou deux fois contre le plafond pour lui rendre tout son calme. Un point de trahison supplémentaire pour avoir endommagé le plafond.

Poursuivez votre lecture :

Indications de Jeu :

la Zone d'Accueil,
le Centre des Clarificateurs

Plan : Il n'existe aucun plan de la zone d'accueil du Centre des Clarificateurs. S'il vous en faut un, improvisez-le à partir des descriptions données dans le texte.

Chest-B-COS : Odieux gratte-papier, bureaucrate égocentrique et zélé.

Service : UCT

Société Secrète : Espion à la solde de Karim-UMIN-5

Pouvoir Mutant : Vision radiologique

Armes :

Enflammeur (10A) _____ 10

Jet de disquettes informatique (3I) _____ 17

Mains Nues (5I) _____ 8

Armure : Grand bureau

Tactique : S'accroupit derrière son bureau et tire sur tout ce qui bouge en appelant des gardes à l'aide.

Gardes de la Sec Int : Un VERT et trois JAUNES (voir liste des «PNJs Recurrents» dans le feuillet du MJ)

Vous vous glissez précautionneusement entre le canon et le mur pour pénétrer dans le Centre des Clarificateurs. La zone d'accueil est une vaste pièce défraîchie de 40 mètres sur 10. Le mur du fond comporte plusieurs ascenseurs dont les portes sont ouvertes ; l'un d'entre eux semble totalement rempli par du linge sale. Appuyés au mur de gauche, quatre gardes de la Sec Int - un VERT et trois JAUNES - vous regardent d'un air sinistre.

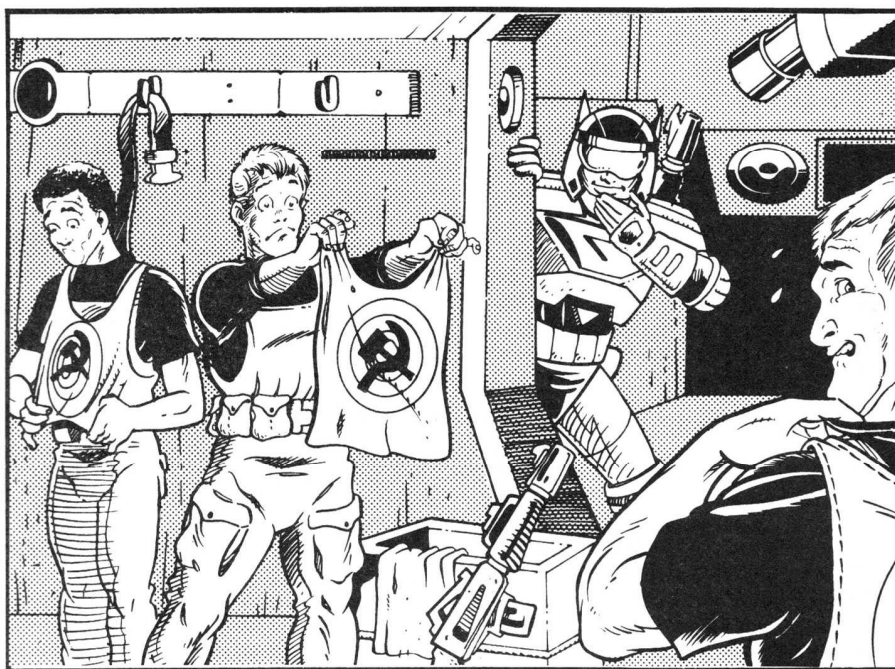
Juste devant les ascenseurs, vous apercevez une console d'ordinateur derrière laquelle est assis un employé BLEU qui jongle avec des disquettes souples comme un illusionniste avec un jeu de cartes. Son bureau est barré d'un écriteau : «Veuillez-vous adresser au guichet voisin».

Laissez aux joueurs tout le temps de se mettre dans une situation gênante en demandant où se trouve ce fameux guichet voisin. L'employé pousse un soupir bruyant, arrête de jouer avec ses disquettes et d'un ton exagérément poli, demande aux PJs ce qui les amène. Il réclame leur mise en alerte ou tout autre laissez-passer officiel.

Le réceptionniste sait très bien qui sont les PJs, il les fait marcher par pure méchanceté. En bon petit bureaucrate zélé, il ne manque pas de tyranniser tous ceux qui ont le malheur de tomber entre ses griffes. Si les Clarificateurs lui montrent leur mise en alerte, il les dénoncera pour avoir présenté des documents secrets à un personnel non autorisé (ce qui vaudra un point de trahison aux contrevenants). S'ils ne lui tendent pas le papier, il les fera attendre indéfiniment prétextant qu'il cherche dans ses dossier des instructions les concernant.

Enfin, lassé par ce petit jeu, il finira par attraper un bloc de papier dans un de ses tiroirs et, levant les yeux sur chacun des PJs à tour de rôle : «Nom, adresse et numéro cloneique... s'il vous plaît» Une fois que tous ont répondu, lisez :

Une fois que tous les PJs ont donné leur signature, l'employé pose une grande boîte sur son bureau et en tire une brassée de T-shirts.



Les bons côtés de la vie de Clarificateur : défilé de mode

Une grosse cible noire et rouge vif est imprimée sur le devant de chacun d'entre eux, avec au centre un motif faucille et laser. L'employé en tend un à chacun de vous ainsi qu'à vos clones et vous ordonne de les enfiler immédiatement. Une fois que tout le monde s'est exécuté, il expédie vos familles clones dans des salles d'attente sévèrement gardées et vous demande de prendre un ascenseur jusqu'au 99^e étage et se remet à jouer avec ses disquettes.

Le scénario est la même quel que soit l'ascenseur choisi par les PJs - à l'exception évidente de celui qui est rempli de linge sale - les Clarificateurs entrent dans la cabine, poussent le bouton 99, la porte se referme sur eux et les cloisons et le plafond s'élèvent jusqu'au 99^e étage. Le sol, par contre, reste parfaitement immobile, et les PJs se retrouvent plantés en bas de la cage vide.

Laissez-les improviser pour rouvrir les portes extérieures - difficile si l'on pense que les boutons de commande se trouvent 98 étages plus haut ! La cage d'ascenseur est un peu étroite pour qu'on y utilise des explosifs et les portes sont trop solidement verrouillées pour qu'on puisse les ouvrir à la main ou même avec un pied de biche. A moins qu'ils ne soient plus intelligents que nous, il leur faudra sans doute s'en sortir à grands coups de laser... et donc endommager le précieux matériel de l'Ordinateur. Vous ne pouvez pas savoir combien les portes d'ascenseur sont chères de nos jours !

Le deuxième ascenseur dans lequel entrent les PJs fonctionne normalement (c'est à dire qu'il vibre affreusement, s'arrête et repart sans raison apparente, etc) et conduit nos héros jusqu'au 99^e étage.

Lorsque les portes s'ouvrent au 99^e étage, les Clarificateurs les moins éveillés peuvent remarquer qu'il n'y a aucun plancher devant leur cabine : un gouffre de trente mètres de large qui semble descendre jusqu'au noyau terrestre leur bloque le passage. Quelques minces planches vaguement fixées à des poutrelles forment une passerelle menant à une étroite corniche de l'autre côté

du gouffre. Certaines de ces planches semblent être lacérées... serait-ce des traces de griffes ? Sur la corniche, on distingue une porte marquée «999».

Pour franchir la passerelle, chaque PJ devra réussir un jet d'agilité X2 (score d'agilité multiplié par 2). Relativement facile à moins que la malveillance du MJ et ses coups foireux ne viennent compliquer les choses pour les personnages antipathiques. Ne vous privez pas de ces petits plaisirs et encouragez les joueurs à se tirer dans les pattes. Exemple :

Le MJ : Ces planches ont l'air vraiment fragiles, on dirait qu'une légère brise suffirait à les faire tomber... Bon ! qui passe en premier ?

Le PJ N°1 : (dégainant son laser) Lui là !

Le PJ N°2 : OK, sâle comme, j'y vais...

Le MJ : Et le reste de la troupe ? Où vous tenez-vous et que faites vous ?

Le PJ N°1 : Je me place juste à côté de la première planche.

Le PJ N°3 : Et moi, juste derrière lui.

Le PJ N°2 : (sur sa planche) Et d'abord, je ne vous fais pas confiance ! Je vais traverser à reculons avec mon laser pointé sur eux.

Le MJ : Très bien (il lance les dés et divise le score d'agilité du PJ par deux puisque celui-ci marche à reculons. Le malheureux rate son jet). La planche oscille comme si quelque force télékinésique s'exerçait sur elle. Tu tombes, et la planche en fait autant.

Le PJ N°3 : J'essaie de l'attraper au vol !

Le MJ : Vous plongez en avant et réussissez à rattraper votre coéquipier. Malheureusement, vous accrochez le PJ N°1 au passage et il tombe lui aussi.

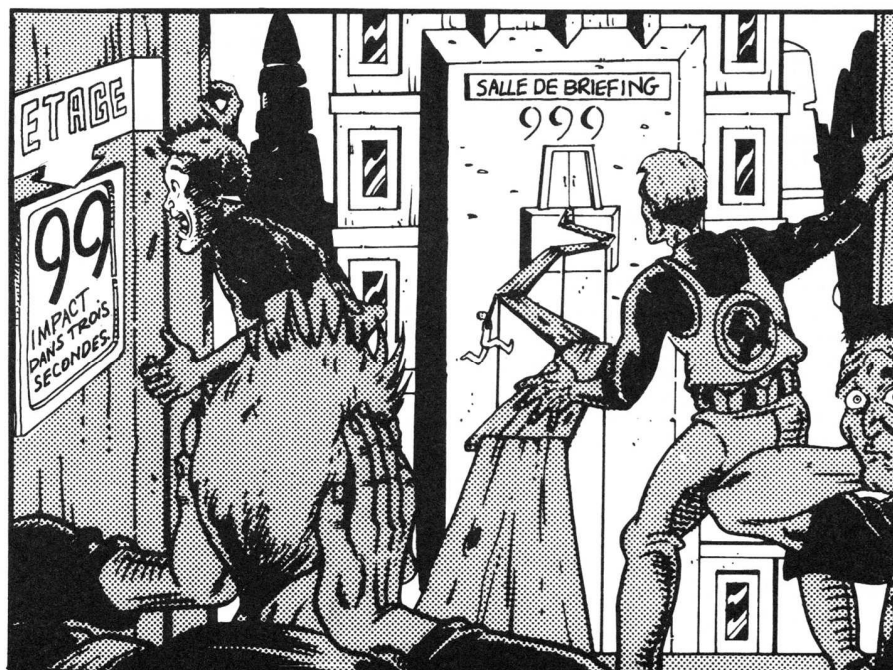
Le PJ N°3 : Aïe, aïe, aïe ! Quelle poisse... Bon sang de bon sang ! je suis terriblement désolé...

Le MJ : Au suivant !

Si un PJ tombe, laissez-le hurler un bon moment avant de faire un jet sur la Table des Accidents de Véhicules et Chutes de Grandes Hauteurs (colonne 101 - 1000). Si vous vous sentez d'humeur clémente ou si le joueur concerné est vraiment du genre à se venger, vous pouvez toujours décréter que le PJ tombe juste sur la pile de linge sale.

Plus Près De Toi Mon Dieu

Une fois le gouffre franchi (si les PJs y parviennent), ils découvrent un petit écriteau juste au-dessus de la porte où ils peuvent lire, écrit en tout petits caractères,



**Indications de Jeu :****La salle de Briefing 999**

Plan : Lorsque les PJ's pénètrent dans la salle de briefing, tendez aux joueurs le plan qui leur est destiné. Vous en trouverez une copie - avec légende - ci-contre.

Le plan destiné au MJ vous montre :

1. L'entrée.
2. La position du vampirbot (et plus tard, celle des escaliers qui s'enfoncent sous la salle de briefing).
3. Une protubérance peu esthétique dans un mur de la salle de briefing (sans aucune incidence sur la scène).
4. Une rangée de bancs.
5. La haute estrade (trois mètres de haut) sur laquelle sont assis les membres du personnel de briefing.

A-H : Une rangée de chaises, qui pour l'instant contiennent : A, Limpid-J-OJO-6 ; B, Gradée-B-LUD-5 ; C, Plagiar-I-BOU-4 ; D, Snaf-U et Tarf-U (qui se disputent la même chaise) ; E, Jed-I-OB-I ; F, Knife-Vi-ROL-5 ; G, Gill-I-GAN-6 ; H, Loxanne-B-GLZ-6.

Le personnel de Briefing : Comme tous ces gars là vont régulièrement réapparaître dans l'aventure, vous en trouverez une description détaillée dans la partie « Personnages Récurrents » du Feuillet du MJ.

Le Vampirbot 666 : Idem.

«ENTREE STRICTEMENT INTERDITE». Tandis qu'ils assimilent cette importante information, la passerelle de fortune qui les relie à la cage d'ascenseur s'effondre gracieusement derrière eux, les abandonnant sur leur étroite corniche. Vu le peu d'alternative nos héros passeront sans doute outre l'écriteau. S'ils ne le font pas, laissez-les battre la semelle, en notant un point de trahison par minute écoulée.

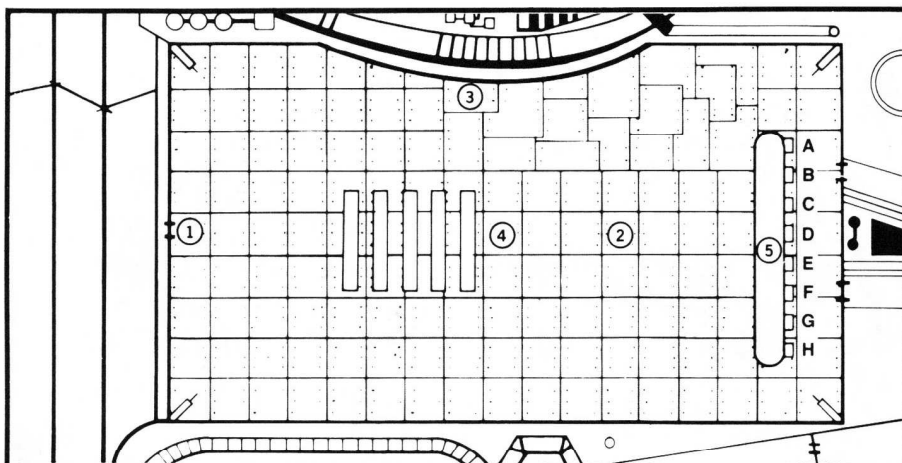
Une fois que les Clarificateurs auront rassemblé assez de courage pour entrer, lisez ce qui suit aux joueurs :

La porte s'ouvre sans bruit révélant une longue pièce basse de plafond éclairée par des spots tamisés qui clignotent et bourdonnent. Des ventilateurs suspendus agitent le nuage nauséabond qui stagne près du plafond et fait des remous à vos pieds. Un robot se tient au centre de la pièce et une étroite estrade se dresse contre le mur du fond. Neuf personnes y ont installées dont deux Grands Programmeurs, un homme et une femme, qui semblent discuter quelque question de la plus grande importance. (en fait, ils se disputent pour savoir qui prendra place dans le siège réservé à UCT). Quand vous pénétrez dans la pièce, le nuage qui rampe à terre se met en mouvement comme si quelque créature vivante s'y dissimulait.

En approchant de l'estrade, vous remarquez que chaque officier de briefing a disposé une plaque d'identification devant lui. Il est assez difficile de lire ces plaques car leurs propriétaires semblent souffrir d'une exceptionnelle maladresse et font régulièrement tomber celles de leurs collègues de briefing.

De gauche à droite, on distingue :

- Limpid-J-OJO-6, de PDH & CM, un petit gringalet qui semble plutôt perdu.
- Gradée-B-LUD-5, des Services Techniques, une citoyenne arrogante et d'apparence agressive.



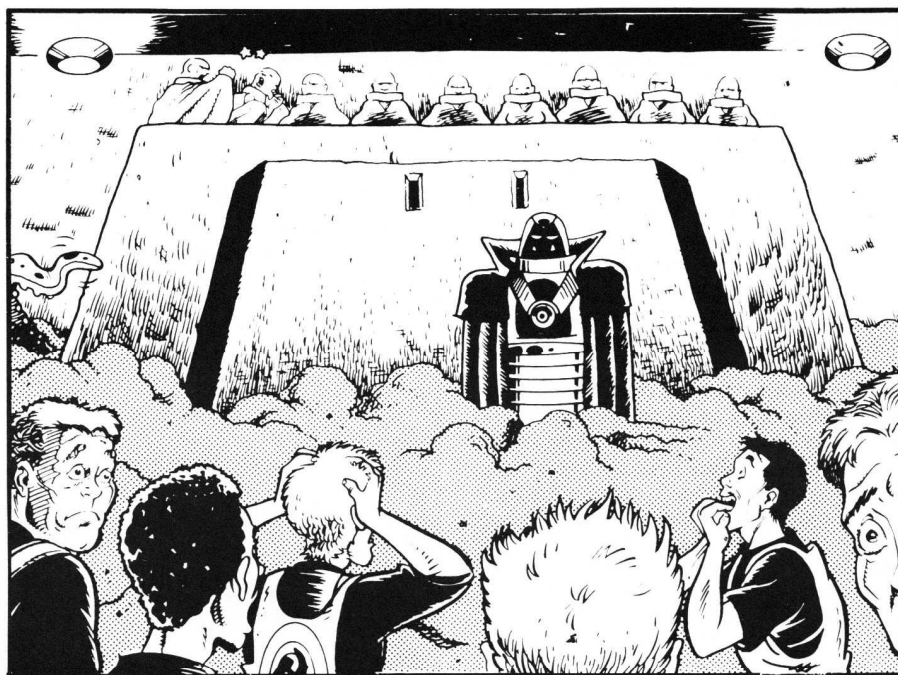
La salle de briefing 999

- Plagiar-I-BOU-4, de R&C ; des nappes de fumée s'échappent lentement de sa blouse de laboratoire tandis qu'il nettoie consciencieusement ses lunettes cassées.
- Snaf-U et Tarf-U, les Grands Programmeurs ; leur discussion devient de plus en plus animée. Personne ne semble les écouter, leur sujet de conversation doit-être top-secret.
- Jed-I-OB-I, agent de la Sécurité Interne ; il est affalé sur son siège, bras croisés, les pieds appuyés sur l'estrade ; il porte des lunettes de soleil réfléchissantes.
- Knife-Vi-ROL-5, des Forces Armées ; vous n'avez jamais vu autant d'armes et d'armures sur qui que ce soit. Il se tient droit comme un I sur sa chaise et respire bruyamment en jetant des regards noirs à Jed-I.
- Gill-I-GAN-6, du Service de l'Energie, il est affalé sur son siège et arbore un sourire niais.

- Loxanne-B-GLZ-6, indescriptible bureaucrate à PLI.

De toute évidence, on a affecté beaucoup trop de personnel à cette mission. Ce genre de chose se produit lorsque les grands pontes s'ennuient. Autre effet secondaire de cette lassitude bureaucratique, on invente pour les Clarificateurs de nouvelles missions hautement excitantes et parfaitement inutiles.

Pour ce qui est du robot présent dans la salle - un vampirbot - n'allez pas le décrire aux joueurs s'ils ne vous le demandent pas ! Ceux qui seraient assez fous pour penser que tous ces hauts personnages traiteraient avec des Clarificateurs armés et dangereux sans s'assurer une solide protection... mériteraient bien une petite surprise ! Si vos joueurs vous demandent des précisions sur le robot, reportez-vous à sa description dans « Les Personnages Récurrents ».



"Euh, je suppose que personne n'a de synthéail sur lui ?..."

Les PJs s'alignent devant l'estrade et il y a un long silence gêné, troublé par la seule discussion à couteaux tirés de Snaf-U et Tarf-U. Puis Jed-I-OB-I, dit d'un ton calme : « Attrape ! » et il lance une grenade à l'un des PJs, de préférence celui qui roule le plus des mécaniques. Cette grenade n'a pas été dégoupillée, mais le Clarificateur n'a aucun moyen de le savoir ; s'il l'attrape, elle est à lui. Si ses collègues ouvrent le feu sur Jed-I, le vampirbot intervient. Et violemment ! Sanctionnez comme il convient (par la mort) la bravoure ou la lâcheté. La fumée retombe et un sourire apparaît l'espace d'un instant sur le visage de Jed-I.

Lisez ce qui suit à vos joueurs :

On dirait que Tarf-U et Snaf-U viennent tout juste de se rendre compte de votre arrivée. Snaf-U attrape un marteau de commissaire priseur juste comme Tarf-U esquisse un geste pour l'atteindre ; Snaf-U frappe plusieurs fois la main de Tarf-U, puis il donne un coup sec sur l'estrade et prend la parole : « Je vous remercie tous d'être venus. Nous pouvons commencer cette séance de briefing ». Comme il va s'asseoir sur le siège réservé à UCT, Tarf-U retire brutalement ce siège et Snaf-U disparaît sous le bureau avec un petit cri. Tarf-U s'assied et prend à son tour la parole : « Félicitations, Clarificateurs, vous avez été sélectionnés pour jouer le rôle de cibles vivantes - heu, pardon - de commies dans un exercice de routine des Forces Armées... un exercice de tir à balles réelles. Je suis convaincue que vous apprécierez tous cette proposition exceptionnelle. » Plusieurs membres du personnel de briefing se mettent à ricaner. Peut-être ont-ils vu quelque chose d'amusant sur leurs écrans vidéo...

Tarf-U leur jette un regard plein de reproche et poursuit : « Avant que nous continuions le briefing de cette importante et utile mission, pourrais-je savoir lequel d'entre vous a été choisi par l'Ordinateur comme Leader de l'équipe ? »

Personne n'a été choisi pour ce poste. Il devrait s'ensuivre quelque confusion - et peut-être une exécution ou deux - mais si l'un des PJs à l'aplomb de lever immédiatement la main, il devient leader quel que soit l'avis des autres membres de l'équipe. Sinon, on accorde une minute aux Clarificateurs pour choisir leur chef. Une fois le choix arrêté, poursuivez votre lecture :

Snaf-U se relève en appuyant violemment son coude contre le visage de Tarf-U - un regrettable accident, sans aucun doute - et il s'assied sur la chaise maintenant libre avant de reprendre : « A titre expérimental, l'Ordinateur a ordonné qu'un poste d'Officier Exécutif soit ouvert dans toutes les équipes de Clarificateurs. C'est au Leader qu'imcombe la responsabilité de choisir son Officier Exécutif.

Laissez le Leader choisir qui bon lui semble. Non, Snaf-U n'expliquera pas le rôle de ce nouvel officier avant qu'il n'ait été désigné. Reprenez votre lecture quand ce sera chose faite :

« Parfait, Officier Exécutif de l'équipe, faites un pas en avant ! » Vous apercevez Tarf-U qui essaie tant bien que mal de se relever ; Snaf-U saute sur ses pieds et lui colle un bon coup de genou dans le menton. Tarf-U disparaît de nouveau.

Snaf-U poursuit son discours : « Officier Exécutif, vous aurez plusieurs importantes responsabilités. Tout d'abord, vous devrez vous assurer que les ordres de votre Leader sont bien exécutés par les autres membres de l'équipe... à l'exception, bien entendu, des ordres qui relèveraient de la trahison.



Avec R&C, ne vous occupez plus que de l'essentiel !

Deuxièmement, c'est vous qui prendrez le commandement de l'équipe au cas où le Leader serait neutralisé ou tué. Enfin l'Ordinateur a remarqué que les traîtres avaient tendance à concentrer leurs attaques sur le Leader. En tant qu'Officier Exécutif, c'est vous qui serez promu au niveau d'accréditation supérieur et non le chef de l'équipe. Ainsi, si d'aventure des traîtres devaient s'en prendre à votre groupe, ils vous prendraient pour le Leader.

Snaf-U est interrompu par la voix de Tarf-U qui monte du fond de l'estrade « Snaf-U, vous oubliez un point important ! ». Vous entendez le bruit d'un coup sourd. Snaf-U grimace et glisse lentement à terre, il doit s'être cogné un orteil ou quelque chose comme ça... Tarf-U émerge, s'empare du maillet et frappe frénétiquement sur quelque chose sous la table. Elle s'assied et, s'éclaircissant la voix dit : « l'Ordinateur a ordonné que toutes les équipes de Clarificateurs portent des noms de code officiel. Nombre de nos meilleures équipes en portent déjà officieusement un, citons par exemple les Cracs, les RAMBOS, les Teamys... Nous avons parmi nous un représentant de PDH & CM qui se chargera d'organiser le choix du nom de votre équipe. »

Limpid-J-OJO-6, tout ému, tape tous les noms proposés sur un clavier de l'Ordinateur tandis que, Plagiar-I tombe de sa chaise sans raison apparente.

Choisissez le nom qui vous plaît le plus ou laissez aux joueurs le soin de voter. Tous les PJs qui ne proposent pas de nom reçoivent deux points de trahison. La suggestion d'un nom séditieux est sanctionnée d'exécution sommaire. Le Clarificateur qui a proposé le nom finalement retenu reçoit une recommandation officielle et 200 crédits.

Snaf-U se relève juste derrière Tarf-U et l'assomme brutalement contre le clavier de son terminal. L'Ordinateur dit « Gfthyjreutj » (authentique, j'ai donné un grand coup de tête dans le clavier de ma

machine et c'est bien ce qui est sorti. Vous savez, un créateur de jeu intelligent est un homme plein de ressources !). Tarf-U glisse de sa chaise et tombe à terre. Snaf-U se rassied et fait signe à Loxanne-B.

Loxanne-B se lève à son tour et prend la parole : « Pour cette mission, vous recevrez les vivres habituels, que vous pourrez utiliser en plus de vos biens personnels. Vous disposerez en plus d'un pistolet laser et deux canons ROUGES. Nous aimerions pouvoir faire plus pour vous, mais vous comprendrez que nous ne pouvons prendre le risque de perdre plus d'armes, les stocks sont déjà limités.

Tandis que Loxanne-B se rassied, Snaf-U s'éclaircit la voix et reprend son discours. Il est interrompu par Knife-Vi qui demande : « Excusez-moi, citoyen, mais ce briefing n'est-il pas classé accréditation VERTE ? ». Tarf-U, qui est en train de se relever, lui répond par l'affirmative. Knife-Vi bondit alors, brandissant un fuscône et hurlant : « Meurs donc, sâle traître ! ». Il tire une cartouche droit dans la poitrine de Limpid-J-OJO-6, qui disparaît dans un nuage de fumée sombre. Lorsque ce nuage se dissipe, vous découvrez un tas de viande hachée à l'endroit exact où Knife-Vi était assis. Encore debout sur l'estrade et rengainant calmement une épée de force, Jed-I s'exclame : « Couper la parole à un Grand Programmeur relève de la trahison... » Les autres membres du personnel de briefing se sont jetés à plat ventre sous leurs chaises.

Sauvés Par Le Gong !

Tous les instructeurs regagnent leur place à l'exception de Tarf-U, et, après quelques manœuvres d'intimidation commencent à retrousser leurs manches.



Soudain, le message suivant se met à clignoter sur tous les moniteurs de la pièce tandis que les amplis 100 watts de l'Ordinateur le diffusent simultanément à plein volume :

SITUATION D'HYPER-URGENCE INCROYABLEMENT DRAMATIQUE.

TOUTES MISSIONS SUSPENDUES !

ENVOYEZ PREMIERE EQUIPE DE CLARIFICATEURS DISPONIBLES COORDONNEES 19/17-CCCP POUR EXECUTION D'UN TRAITE COMMIE APPREHENDE DANS CABINE DE CONFESSION !

EH BIEN, QU'EST-CE QUE VOUS ATTENDEZ ? MERCI DE VOTRE PROMPTE COOPERATION.

Fun-J-BUS-2, utilisant son pouvoir télékinésique, vient juste de laisser tomber son tract dans la cabine de confession. Dès qu'il l'a vu, l'Ordinateur a procédé à la fermeture et au verrouillage automatique de la porte. Convaincu d'avoir enfermé dans la cabine un traître commie doté d'un générateur révolutionnaire de champ d'invisibilité, l'Ordinateur veut envoyer sur place ce qu'il a de mieux à sa disposition - les Clarificateurs. (personne n'a jamais prétendu que l'Ordinateur était un très bon juge en matière de personnel compétent...)

Sna-U et Tar-U s'exclament à l'unisson : «c'est de vous qu'on parle!», après quoi ils appuient sur un bouton de l'estrade et commencent à se battre ouvertement à coup de poing.

Une fosse avec un escalier s'ouvre au pied de l'estrade. Le nuage bizarre qui rampe au sol s'y engouffre et se met à diffuser une lueur d'un rouge malsain. Si les PJs ne saisissent pas l'allusion, Jed-I leur ordonne de descendre dans la fosse ou de se préparer à être écartelés. Toute résistance se verra opposer le vampirbot et ses passions... dévorantes !

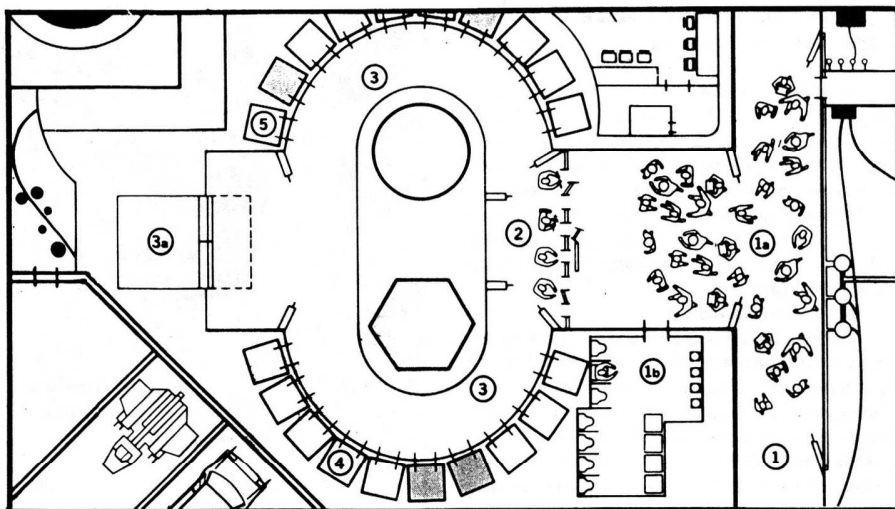
Y A Quelqu'Un ?

En Route Pour l'Aventure !

Les PJs descendent une cinquantaine de marches avant de déboucher sur une plate-forme, celle-ci est très haut perchée, peut-être à moins de 100 mètres sous le dôme de Complexe Alpha, et le vent créé par les ventilateurs du secteur souffle impitoyablement. Plusieurs techniciens de laboratoire appartenant à R&C se tiennent là, bricolant sur la dernière innovation en matière de transport moderne : la fronde géante !

Les PJs, probablement saisis d'horreur, peuvent distinguer six énormes bandes de caoutchouc, comportant chacune une sorte de poche rembourrée de la taille d'un homme. L'ingénieur en chef, Loon-J-VRE-3, s'approche de l'équipe, ajuste ses lunettes sur son nez, regarde fixement le PJ et dit : «Voici notre Transporteur Elastico-Energétique Individuel ; il est actuellement bandé de manière à vous déposer très près du lieu de votre mission. Je dois cependant vous avertir que, vu le peu de temps de préparation dont nous avons disposé, nous n'avons pas pu tester au mieux la précision balistique de notre engin. Cela n'a d'ailleurs guère d'importance puisque c'est la première fois que le TEEI est testé sur le terrain... Enfin, voilà l'engin !». Si les PJs le pressent de questions, l'ingénieur se met à baffouiller et évite de se compromettre (son appareil est parfaitement sûr, mais il est toujours un peu nerveux quand il se trouve avec des Clarificateurs).

PJ N°1 : Vous êtes vraiment sérieux, vous voulez que nous montions dans une fronde géante ?



Zone de Confession du Secteur CCP

Loon-J : Ben, c'est que... En fait, c'est tout à fait ça !

PJ N°2 : Est-ce vraiment bien nécessaire ? Pourrions-nous voir votre autorisation ?

Loon-J : Eh bien, je suppose que vous ne serez pas obligés d'utiliser le TEEI si vous ne le souhaitez vraiment pas, enfin, je suppose... Je ne peux quand même pas vous en donner l'ordre formel... Hum-hum-hum-hum-hum... Si vous ne voulez vraiment pas essayer, je suppose que vous pouvez y aller à pied. Mais laissez-moi vous dire que le TEEI a été conçu avec le plus grand soin, et que la théorie qui sous-tend sans conception est sans faille. Le TEEI est sincèrement ce qui se fait de plus... euh, comment dirais-je... de plus... enfin, on peut dire qu'il est vraiment...

PJ N°1 : (plein de sollicitude) sûr ?

Loon-J : Hein ? Euh non, euh, je veux dire si, il est vraiment sûr ! (Il essuie la sueur qui perle à son front).

Le leader : Je vois... OK, Officier Chargé des Véhicules, sautez dans cet appareil et testez-le !

L'Officier : Monsieur, à la lumière des faits qui nous ont été exposés, je vous soumettrais bien une prop...

Le leader : Non ! Un Clarificateur ne soumet jamais ! Un Clarificateur est toujours victorieux ! Si vous ne montez pas là dedans, je vais vous dénoncer pour tentative de reddition !

L'Officier : OK, OK, j'y vais...

Le MJ : Il monte dans l'appareil, on entend le bruit de l'élastique qui se détend, un grand crac et le Clarificateur disparaît au loin dans les airs.

Le Leader : Je l'appelle par com-unit.

Le MJ : (décidant arbitrairement que l'Officier s'est évanoui) Pas de réponse, juste de la friture... Au suivant !

Les PJs en chœur : Pas question ! On balance ça par la fenêtre !

Le MJ : Où diable avez-vous appris le mot «fenêtre» ?

Si un PJ opte pour le TEEI, il s'évanouit juste après le lancement (à moins qu'il n'ait un bonus macho de 2). Quand il revient à lui, il se retrouve perché sur un grand ballon qui se dégonfle lentement. Pas le moindre bobo, et juste à côté du point de chute prévu ! si certains Clarificateurs prennent le TEEI et d'autres non, ces derniers arriveront sur les lieux de la mission avec cinq minutes de retard et écopent d'un point de trahison pour avoir retardé le cours de la partie.

La Cabine de Confession

Comme nous l'avons dit, Fun-J-BUS-2 a profité de son pouvoir de Télékinésie pour introduire un tract de propagande communiste dans une cabine de confession à partir de toilettes voisines et l'agiter devant la caméra de surveillance. L'Ordinateur en a conclu que les commies avaient mis au point un appareil donnant le pouvoir d'invisibilité et que le tract était tenu par quelque commie invisible. Pour capturer ce traître, notre Ami a provoqué la fermeture et le verrouillage de la porte de la cabine - et, incidemment, de toutes les cabines voisines - avant d'envoyer les PJs sur place. L'Ordinateur veut que le traître commie soit abattu et le générateur d'invisibilité récupéré. Fun-J-BUS s'est bien entendu enfui. C'est d'ailleurs l'un des gardes de la Sec Int qui bloquent l'entrée du hall.

Tandis que les Clarificateurs se rassemblent à proximité de la cabine de confession, lisez ce qui suit aux joueurs :

Vous approchez de la rangée de cabine de confession. Il y a là un vaste rassemblement de citoyens de toutes accreditations, mais ils se dispersent pour vous laisser passer. Tandis que vous fendez la foule, vous entendez des «ho» et des «ha» et parfois des soupirs d'envie. Quelqu'un dans la foule commence à entonner le chant : «Exécutez le commie ! Exécutez le commie !» et tout le monde reprend en chœur. Quelqu'un d'autre, à peine audible avec cette clameur, se met à hurler : «L'Internationale sera le genre hu - AIIIEEE !»

Finalement vous réussissez à vous frayer un chemin dans la foule en adoration pour atteindre une barricade gardée par des agents ORANGE de la Sécurité Interne ; leur leader, un ORANGE à l'air jovial se dirige vers vous.

Fun-JBUS-2, star des Léopards de la Mort est extrêmement satisfait de la façon dont les choses ont tourné : non seulement son innocente farce a mis l'Ordinateur dans tous ses états et déclenché la mise en alerte d'une équipe de Clarificateurs de haut niveau, mais en plus il s'est vu décerner une recommandation officielle pour avoir bouclé le hall avec ses agents aussi rapidement ! Maintenant il attend avec impatience de voir les Clarificateurs donner la chasse à un commie imaginaire, avec un peu de chance, peut-être pourra-t-il même en descendre un ou deux ?

Indications de Jeu La Cabine de Confession et ses Environs

Plans : Posez sur la table le plan destiné aux joueurs représentant la cabine de confession et ses environs, de manière à ce que tout le monde puisse le voir.

Votre propre plan, personnel, bien à vous, Maître de Jeu, se trouve à gauche de cet encadré et il représente :

1. Le hall conduisant aux cabines de confession.

1a. Un rassemblement de groupies en adoration devant les Clarificateurs.

1b. Des toilettes.

2. La barricade de la Sec Int (assemblage de bidons, de cartons et de frotbots mécontents). Fun-J-BUS-2 dirige les opérations avec quatre agents ORANGE de la Sécurité Interne.

3. Le hall des cabines de confession. Vous remarquerez que les caméras de l'Ordinateur ne peuvent surveiller certaines zones de ce vaste couloir curviligne - la portion incurvée des murs du hall et la zone située juste devant le Centre d'Euthanasie. Notez également que plusieurs cabines de confession (en sombre sur votre plan) sont occupées par des citoyens plus ou moins innocents.

3a. Une grande entrée haute de 3 mètres et large de 4 a été surmontée de l'inscription «Centre d'Euthanasie Happy End». Un gros bouton rouge est installé au milieu de la porte ; si on appuie dessus, celle-ci s'ouvre sur un large puits conduisant directement au cœur de la centrale du Secteur SOB. Dans le même temps le sol de la partie délimitée par des lignes pointillées sur votre plan bascule brusquement précipitant tous ceux qui s'y trouvent dans le puits (jet d'Agilité obligatoire pour s'en sortir).

4. La cabine de confession contenant le commie invisible.

5. La cabine de confession d'où émerge Tra-I-TRE-6. Un panneau coulissant dissimulé dans le fond de la cabine permet d'accéder à une petite pièce vide (où Tra-I fait ses rapports illégaux au Complexe Ennemi).

Le Rassemblement de groupies : un ramassis de gugusses ordinaires, consultez la Table des Figurants «Innocents» (dans le feuillet du MJ) s'ils encaissent vraiment trop de balles perdues.

Fun-J-BUS-2 : Garde de la Sécurité Interne et traître mutant.

Société Secrète : Léopards de la Mort

Pouvoir Mutant : Télékinésie

Armes :

Pistolet Laser (8L) _____ 10

Mains Nues (5L) _____ 07

Armure : Reflec JAUNE (L4)

Tactique : Il est tellement mort de rire qu'il est incapable de se défendre sauf si on lui tire dessus ; si cela se produit, il court se mettre à l'abri derrière la barricade de la Sec Int et ordonne aux autres gardes d'ouvrir le feu.

Les Quatre Agents Sec Int ORANGE De La Barricade :

Cf «Personnages Récurrents»

Le Commie Invisible : Que dire de plus ?

Tra-I-TRE-6 : Traître pris par surprise

Société Secrète : Espion à la solde de Karim-U

Pouvoir Mutant : Electrochoc

Armes :

Fusicoûne _____

avec cartouches PA (17PA) _____ 14

Mains Nues (6L) _____ 08

Armure : Kevlar recouverte de reflec (L4P3)

Il cherche d'abord à descendre l'Officier Exécutif, puis le PJ qui semble le mieux armé. Meurt plutôt que de se rendre.

Bref, il est d'excellente humeur ; même si on le faisait mourir à petit feu dans une salle de torture, ça ne parviendrait pas à lui gâcher la journée. Chaque fois que Fun-J prend la parole, on comprend qu'il est incroyablement satisfait de sa petite personne (il faut dire qu'il a un sacré score d'Aplomb). Il a toujours tendance à ricaner à des moments peu opportuns et, de façon générale, ça met plutôt mal à l'aise de discuter avec lui.

Le Leader : Est-ce que vous pourriez nous expliquer la situation, citoyen ?

Fun-J-BUS : (avec un sourire rayonnant) Oh oui, citoyen ! Avec plaisir citoyen ! Nous sommes en train de bloquer l'entrée de ce hall, citoyen ! (il grimace presque).

L'Officier Exécutif : Non, il veut dire la situation là-bas, dans les cabines de confession. Qu'est-ce qui se passe ?

Fun-J-BUS : Hein ? Eh bien c'est que... (il se met à pouffer) voilà... (nouveau ricanement) il y a un communiste... (éclat de rire) enfermé dans une cabine, voyez-vous, et vous êtes censés... (rire étouffé) le descendre... Non, sans blague !

Un membre de l'équipe : Bon, et qu'est-ce que vous avez fait pour le moment ?

Fun-J-BUS : (les larmes aux yeux) Eh bien, c'est le plus impayable ! On était là avec ma brigade, en train de - enfin d'utiliser les toilettes, quoi - et tout-à-coup, on nous ordonne de vider le hall et d'installer un périmè-

tre de sécurité. Et... et... j'ai fait ça si vite et avec une telle efficacité... que j'ai eu... une RECOMMANDATION OFFICIELLE ! (il succombe au fou rire).

Le Leader : Qu'est-ce qu'il y a de si drôle à ça ? (il dégaîne son laser).

Fun-J-BUS : (il regarde l'arme, et se roule par terre agité de soubresauts hystériques) Excusez-moi, je ne peux m'empêcher de me rappeler de cette comédie vidéo que j'ai vue hier au cycle nocturne... Elle était vraiment trop ! Ha, ha, ha, ha, aha ! Enfin, je veux dire, l'Ordinateur souhaite qu'on s'amuse, mon attitude n'a donc rien de déplacé, n'est-ce pas ? ((il se tait un instant, regarde le PJ qui à l'air le plus stupéfait et retombe dans un fou rire incontrôlable)).

Le Leader : OK, Clarificateurs, allons-y !

Un citoyen BLEU dans la foule : Hep, toi, pauvre vermine VERTE, qu'est-ce qui te prend de donner des ordres ?

L'Officier Exécutif : (se rappelant qu'il porte une arme reflec BLEUE) Hep, toi, prend toujours ça, salle mutant usurpateur ! (Blam blam blam blam blam) Bon, voilà qui est réglé ; pas de temps à perdre, occupons-nous de ce commie !

Fun-J-BUS : Aaaaaa-hahahahahahaha ! (affalé à plat ventre, tapant des pieds et des poings par terre. Il se retourne en montrant du doigt le défunt leader et repart dans un fou rire irrépressible).

Quand l'équipe en aura fini avec Fun-J (ou qu'elle l'aura achevé), poursuivez votre lecture :

Un peu plus loin, le hall se divise en deux branches incurvées, chacune comportant une rangée de cabine de confession. Les petits signes «occupé» vous permettent de dire que toutes les portes ont été verrouillées, sans doute par l'Ordinateur. De plus un voyant rouge clignote au-dessus de la porte d'une cabine et tous les écrans vidéo compris dans votre champ de vision affichent les messages du genre : «ALERTE», «SERVEZ L'ORDINATEUR», «SUS AU COMMIE» ou «IL EST EXACTEMENT 11:23».

Tandis que les PJs se déploient autour de la cabine dont le voyant clignote, le Contrôle des Missions leur adresse un message via le com-unit du Leader : «Contrôle des Missions à équipe HTN-13. Nous attendons. Veuillez nous faire signe lorsque vous serez en position». Lorsque les PJs répondent, ils ont l'Ordinateur en personne au bout du com-unit : «Clarificateurs, êtes-vous prêts à vous en payer une bonne tranche ?».

Dès que les PJs ont répondu par l'affirmative, des sirènes retentissent, les moniteurs affichent le mot FEU en caractères rouges et la porte de la cabine s'ouvre automatiquement.

La cabine est totalement vide, mis à part un petit bout de papier qui traîne par-terre.

Encore une fois, Fun-J part d'un fou rire démoniaque (les PJs doués du pouvoir d'Hypersens qui réussissent leur jet de dé remarqueront que le papier en question semble osciller en fonction du rire de Fun-J).

Si tous les Clarificateurs restent bêtement plantés là (éventuellement hautement probable), l'Ordinateur commence à hurler : «FEU, VITE !» et «IL EST EN TRAIN DE S'ENFUIR !». Les PJs entendent un message un peu plus calme sortir de leurs com-units : «Ici Contrôle des Missions. Allez-y. Nos minuteurs nous indiquent T plus 20 secondes. Répondez...». Si nos héros continuent de rester bêtement plantés là, l'Ordinateur ordonne aux gardes Sec Int ORANGE et à ce séditieux joyeux drille de Fun-J de couvrir le hall avec une mitraille d'armes à courte portée ; après-tout, c'est seulement en canardant dans tous les coins qu'on a une chance d'abattre un commie invisible en fuite...

Si les PJs veulent sortir de cette mission avec l'épiderme et les organes vitaux en bon état, ils doivent ouvrir le feu sur la cabine vide à l'instant précis où la porte s'ouvre.

Certains PJs peu éveillés iront penser que l'Ordinateur est détraqué. Nous savons qu'il l'est - mais ce n'est pas en entrant dans la cabine avec un tournevis (ou un poste à souder) qu'ils l'arrangeront ! Si un Clarificateur tente ce coup là, il sera immédiatement accusé de tentative de sabotage de tous les hauts-parleurs du coin et servira immanquablement de chair à Ordinateur !

Autre éventualité, il est possible qu'un des PJ se lasse d'entendre un certain traître commie ricaner dans son coin. Les Clarificateurs peuvent parfaitement ouvrir le feu sur Fun-J-BUS-2, mais s'ils ratent leur coup, les balles perdues iront se loger dans le corps de Fyur-I-EUX-6, un passant presque innocent accompagné d'une cohorte de gardes du corps. (La regrettable tendance qu'ont les balles perdues à se loger dans les coins les plus tordus fut initialement mise en lumière par le super-traître Loïs de Mu-R-PHY-3. Fin de la parenthèse historique). Bien entendu le même incident se produit si les PJs tirent le moindre coup de feu grosso modo dans la direction de la foule.



Si quelqu'un lit le tract, même en diagonale, il s'apercevra qu'il est couvert de propagande communiste de la plus vieille espèce. Du niveau 5 ! Autrement dit, si la «victime» tire 5 ou moins aux dés, elle se retrouve avec un indice de 1 en compétence de Propagande Communiste.

Excusez-Moi, Je Ne Fais Que Passer...

Une fois que la fumée s'est dissipée, que les clones de remplacement sont arrivés sur les lieux et que les choses sont plus ou moins rentrées dans l'ordre, poursuivez votre lecture :

Vous êtes sur le point de vous mettre en route pour votre débriefing lorsque vous entendez une petite explosion pas très loin de vous. Vous regardez sur votre gauche et apercevez un citoyen INDIGO qui sort d'une autre cabine de confession dont la porte vient de tomber dans un nuage de fumée. En vous voyant, il se penche sur sa montre à trotteuse et se met à hurler : «Planète X, ici Flash ! Les commies m'ont repéré ! Déclenchez l'opération Razzia !»

Petite explication : lorsque Fun-J a monté sa petite farce, le citoyen INDIGO en question, Tra-I, était en train d'adresser un rapport radio au Complexe Ennemi (dans une alcôve secrète dissimulée derrière un panneau coulisant de la cabine de confession). Quand il a eu fini de transmettre son rapport, il est retourné dans la cabine... pour découvrir que la porte donnant sur le hall avait été verrouillée ! Craignant l'arrestation, il a fait sauter la porte - pour tomber directement dans les bras des Clarificateurs. Se croyant perdu, il a lancé un appel d'urgence à son Complexe d'origine, avec les conséquences que nous verrons plus loin.

Après avoir lancé son appel, Tra-I appuie sur un bouton dissimulé dans la boucle de son ceinturon et un fuscône se déplie instantanément (de quoi écoeurer James Bond lui-même). L'espion ouvre immédiatement le feu, prenant pour cible l'Officier Exécutif de l'équipe - c'est à dire le PJ qui semble avoir la plus haute accréditation ; et, après l'avoir abattu, s'en prend au Clarificateur le mieux armé.

Une fois que les PJs auront abattu Tra-I, ils fouilleront sans doute son corps. S'ils le font, ils surprendront le message suivant, diffusé par la montre du défunt :

«Flash, ici Planète X, avez-vous l'accréditation requise pour que votre appel soit prioritaire par rapport à celui de l'Inhumain ?» (puis, plus doucement). «Pas de réponse ! Comment voulez-vous que nous allions faire la guerre aux commies chez eux si notre taupe se fait descendre là-bas ?»

Puis, en réaction à un message d'autodestruction émanant du Complexe Ennemi, la montre à trotteuse du Tra-I devient d'un rouge incandescent et se met à fondre. Le poignet de l'espion commence à dégager une désagréable odeur de cramé, mais comme Tra-I est mort, ça ne lui fait ni chaud ni froid.

Remarque : la référence à l'Inhumain dans le message constitue un authentique indice. En l'associant à d'autres informations qu'ils pourront recueillir plus tard dans l'aventure, Les PJs ont des chances de découvrir que ce fameux «Inhumain» est en fait Karim-U-MIN ? le Grand Programmeur scélérat qui dirige le réseau d'espions ennemis.

Si les Clarificateurs découvrent l'identité de l'Inhumain avant Jed-I et qu'ils en informent ce dernier, ça leur vaudra un bon paquet de recommandations officielles.

Par Ici Le Butin !

En faisant les poches du défunt Tra-I-TRE, les PJ peuvent découvrir :

- 42 crédits
- 1 Fuscône télescopique (avec deux cartouches PA)
- 1 Armure reflex INDIGO
- 1 Pistolet laser (avec deux canons INDIGOS)
- 1 Fiole contenant 24 petits cachets roses (du cyanure)
- 4 Petites boîtes magnétiques destinées à recevoir des messages secrets ; l'une d'elle contient un bout de papier apparemment vierge (en fait c'est un message secret imprimé à l'encre ultraviolette - si on l'expose à des rayons ultraviolets, on peut lire : «Bien reçu matériel d'infiltration. Paralysons toutes les activités subversives. Pouvez préparer assaut final contre commies. KUM.»).

Les PJs à l'esprit vif peuvent parfaitement faire main basse sur les crédits, les cartouches de fuscône, un canon de laser, les cachets et les boîtes (plus le message secret), sans que personne y trouve à redire ; par contre, s'ils s'emparent du fuscône, de l'armure ou du pistolet laser, il se trouvera bien quelqu'un à la Sec Int pour s'en rendre compte (les cassettes enregistrées par les moniteurs du hall montrant clairement que le traître avait ces objets sur lui lorsqu'il est mort). Dans la deuxième éventualité, les Clarificateurs devront répondre à des questions fort embarrassantes à un moment critique de l'aventure.

Retour à l'Envoyeur

Une fois Tra-I descendu, les PJs sont rappelés vers la salle de briefing via leurs com-units. Bien entendu, ils n'arrivent pas à destination.

Comment Limiter Le Nombre Des Décès De Clarificateurs

Censuré pour raisons de sécurité...

Episode 1.5 Fausse Piste

Episode 1.5 ? Qu'Est-Ce Que C'est Que Ce Truc Là ?

Les Clarificateurs ne sont pas prêts de retourner à la salle de briefing. En effet, il y en a pour cinq bonnes minutes de marche et les rumeurs filent bon train dans le Complexe Alpha, surtout lorsqu'il ne s'y passe pas grand chose. Tandis que les PJs retournent vers leurs Quartiers Généraux, il parvient aux oreilles de l'employé du premier bureau du QG du Secteur HTN (encore un espion du Complexe Ennemi), que Tra-I a été abattu. L'employé en question essaie d'utiliser les Clarificateurs pour limiter les retombées de ce décès au niveau de la sécurité du réseau ; il rédige rapidement le texte d'une mise en alerte bidon qui envoie les PJs dans la planque de Tra-I-TRE, appartement 5584. Quand ils s'y rendent là-bas il essaiera de les amener par la ruse à détruire des documents secrets.



Ménager les précieuses ressources de l'ordinateur



Détournement de Clarificateurs

Voilà comment les choses vont se passer : Tandis que vous marchez d'un bon pas vers le QG du Secteur HTN, vous voyez plusieurs ouvriers s'agiter frénétiquement. Le réceptionniste BLEU vous adresse de grands signes de la main. Quand vous arrivez devant son bureau, il tire quelque chose de son processeur en disant : « Dieu merci, vous voilà ! Ce télex vient juste de tomber... c'est terriblement important ! Dépêchez-vous, notre sort est entre vos mains ! » et il vous tend une mise en alerte.

Tendez à vos joueurs la mise en alerte référence 1.5.2a.

Comme vous pouvez vous en rendre compte, l'employé BLEU ne fait pas une excellente dactylo lorsqu'il est pressé (son indice de Falsification ne doit pas être terrible). Mais, dans ce cas précis, ça n'a pas grande importance : il a réussi à intimider Houston-J du Contrôle des Missions, et à lui faire croire que cette mise en alerte n'était absolument pas bidon. Et comme, pour tester dans la pratique de disposition du Contrôle des Missions, l'Ordinateur a décidé de transmettre tous les appels des PJs à Houston-J, les malheureux Clarificateurs n'auront strictement aucun moyen de savoir si leur ordre de mission est oui ou non authentique ! Les PJs qui protestent trop écopent des points de trahison (dont certains seront peut-être résiliés en fin de mission, lorsqu'on découvrira la trahison du réceptionniste BLEU).

Si les Clarificateurs interrogent directement le préposé BLEU sur l'authenticité de leur mission, celui-ci compensera largement sa médiocre compétence en Falsification par une grande dextérité dans le maniement de l'enflammeur et annoncera à nos héros que s'ils ne se mettent pas en route sur le champ, il se verra obligé de les exécuter. Au même moment, Houston-J lancera un appel par com-unit : « Equipe HTN-13, ici le Contrôle des Missions ; Quand comptez-vous arriver dans l'appartement 5584 ? A vous... »

Si vous devez mettre en scène un combat à ce point de l'épisode, reportez-vous à l'encadré « Indications de Jeu : La Zone d'Accueil » en page 8.

Est-Ce Vraiment Bien Raisonné ?

L'appartement 5584

Officiellement, il est inhabité ; en fait c'est l'une des planques de Karim-U, et cela faisait trois mois que Tra l'utilisait comme base d'opération.

Le Trajet

Une fois que les joueurs auront digéré leur mise en alerte et qu'ils vous auront annoncé qu'ils se sont mis en route, lisez leur ce qui suit :

L'appartement 5584 se situe dans une subdivision industrielle du Complexe Alpha. Après avoir passé quelques moments inoubliables à éviter les traditionnels fourchots, transbots et traneaux tirés par des INFRAROUGES, vous atteignez un couloir BLEU, apparemment vide, au bout duquel, si l'on en croit votre plan, doit se trouver votre objectif.

Et justement... devant vous, sur la gauche, vous distinguez l'entrée d'une sorte de pièce. A l'intérieur, vous remarquez une énorme cuve JAUNE posé à

même le sol et barrée d'une inscription très visible : « INFLAMMABLE ». Des tuyaux VERTS partent de ce réservoir, dont l'un des flancs comporte une valve JAUNE. Dans le couloir, le sol change de couleur, il est maintenant INDIGO, et quelques trois mètres devant vous, à main gauche, vous apercevez la porte de l'appartement 5584. Le couloir semble désert, que faites-vous ? Alors, qu'est-ce que vous faites, bon Dieu ? ! ?

Si les PJs appellent Houston-J au Contrôle des Missions, celui-ci leur conseille de procéder avec prudence. S'ils foncent vers une cabine de confession, l'Ordinateur écoute leur récit avec intérêt mais leur demande de bien vouloir consulter le Contrôle des Missions pour tous les problèmes relatifs à leur mission. En fin de compte, les joueurs décident d'aller pousser la porte de l'appartement 5584. Dès qu'ils posent le pied sur le sol INDIGO, reprenez votre lecture :

Tandis que vous vous avancez sur la portion de couloir INDIGO, une voix retentit derrière le réservoir : « Hey ! Bill-J-BOB-3 ! Magne toi ! ». Deux gardes vêtus de jaune sortent au petit trot de derrière le tanker. Tous deux portent des brassards INDIGOS, des insignes de mutants enregistrés et des lance-projectiles automatiques. L'un d'eux dit : « Eh bien, eh bien ! Qu'est-ce qu'on a trouvé là ? Bon boulot, John-Y-BOY-4 ! ».

Il s'agit de deux recrues des Forces Armées - section vautour - en service, chargées de monter la garde. Bill-J-BOB-3, un Léopard de la Mort doué du pouvoir de Pyrokinésie, se conduit exactement comme un paysan sorti de quelque trou perdu qui vient de surprendre quelqu'un sur ses terres. Lorsque vous camperez ce personnage, prenez une allure pataude, une voix traînante et regardez les joueurs d'un œil méfiant - les vieux clichés, quoi ! John-Y-BOY-4 est un télépathe et doit être considéré comme le fidèle et exubérant raboteur de Bill-J - n'hésitez pas à haïler et baver comme un bon gros chien de garde. John-J ne cesse de rapporter les pensées des Clarificateurs à Bill-J.

Ces deux gorilles ont mission de garder le couloir. Personne ne sait pourquoi. Ils ne laisseront les PJs y pénétrer que sur présentation d'un formulaire de dérogation en bonne et due forme. Pour s'en procurer un, il faudrait que nos héros passent environ deux jours à courir de bureaux en guichets et ils seraient exécutés avant la fin de leurs démarches pour manquement à leur mission. Si on le lui demande, Houston-J essaiera de convaincre les deux brutes de laisser passer les Clarificateurs, mais comme Bill-J n'a jamais entendu parler du Contrôle des Missions, ce sera sans résultat.

Si les PJs s'avisent de dégainer leurs armes, Bill-J fait trois pas de côté et, avec une rapidité étonnante, vient s'adosser au réservoir. Il pointe son arme contre la cuve, allume un briquet à gaz, et dit : « Maintenant, mon gars, si j'étais toi, je ne ferais pas trop le malin avec les bâtons qui crachent le feu... Il me semble bien que j'ai comme un avantage sur vous, vu ? Alors n'allez pas faire de bêtise, sinon je nous fais tous flamber dans un joli feu d'artifice... » John-J approuve de la tête : « Là, on les a vraiment eu, hein chef ? »

Mais si les Clarificateurs essaient d'en mettre plein la vue à ces deux clowns en utilisant le Baratin, la Duperie ou quelque impressionnante avalanche de salamelecs, ils sont sûrs de réussir. Il faut dire que les deux gorilles sont un peu... simples ; après tout, ce sont des Vautours, pas des aigles !

Faites Entrer le Frotbot !

Les PJs se retrouvent face à un cadenas informatisé qui bloque la porte de l'appartement 5584, mais il leur suffit de réussir un jet de sécurité (X 1/2) pour en venir à bout. Ils peuvent aussi appeler le Contrôle des Missions, et Houston-J demandera le code d'entrée au préposé BLEU. D'une manière ou d'une autre (une cartouche nucléaire tactique fera aussi très bien l'affaire), les Clarificateurs s'arrangeront pour entrer.

Dès que la porte s'ouvre, ils entendent le grincement de dizaines de minuscules roues : un petit frotbot tourne cahin caha au coin du couloir et s'engouffre dans la cellule en marmonnant dans sa barbe.

Il s'agit du frotbot B/el-ET. Plus communément appelé Belette, il aime bien faire du nettoyage, mais, après être passé entre les mains expertes d'un ProTech, il a goûté à une vocation plus lucrative : celle de tueur. Ainsi, Belette fait semblant d'être un frotbot normal, une pauvre créature semi-intelligente qui sillonne le petit appartement en récurant le sol des différentes pièces (laissant d'ailleurs un sillage particulièrement glissant) ... Jusqu'à ce qu'il se trouve seul avec un PJ qui a le dos tourné.

Rock Around The Frotbot...

Belette a un petit jingle qu'il diffuse pratiquement en permanence. Si vous pouvez le supporter, enregistrez ce qui suit une bonne vingtaine de fois sur la même cassette et appuyez sur « play » dès l'apparition du robot.

Bon cycle diurne, citoyens ! Je suis le frotbot B/el-ET, je suis là pour assainir et illuminer votre cycle diurne ! En tant que frotbot c'est un devoir et une joie pour moi que de nettoyer le Complexe Alpha pour le plaisir des citoyens et de l'Ordinateur ! Je nettoie les sols, les murs, les portes, les couloirs et même les fenêtres ; mais posséder des fenêtres constitue une trahison passible d'exécution sommaire !

(sur l'air de « Je Chante »)

Je brique, je brique soir et matin
Je brique, sur mon chemin
Je brique, je brosse, je lave et j'essuie
Je brique tant et si bien
Qu'on glisse sur mon chemin
S'il y a la moindre tâche de gras
Je brique, et elle s'en va
Je tue les mouches, les puces et les taons
C'est bat le désinfectant

(chorus)

Je brique, je brique soir et matin
Je brique, sur mon chemin
Je brique, je brosse, je lave et j'essuie
Je chasse la crasse grise
Le gras, la poussière triste
Du sang, l'hémorragie ? Sifflez moi
J'arrive et je nettoie
Je suis heureux, j'ai tout et j'ai rien
Je brique sur mon chemin !

Plutôt ringard, hein ? Mais le pire, c'est que Belette répète sa rengaine sans arrêt...

Constamment...
Inlassablement...
Jusqu'à ce que...



Indications de jeu L'Appartement 5584

Plan : L'appartement et ses environs sont schématisés ci-dessous et sur un plan destiné aux PJs (dans les pages à détacher). Donnez le plan à vos joueurs, et suivez la description ci-après sur votre schéma.

1. Un couloir ; les PJs y arrivent par la zone 1a et trouvent sur leur droite une rangée de cabines de confession (1b).

2. Un autre couloir ; la ligne de pointillés au sol change de couleur, elle est à présent INDIGO ; les PJs n'ont donc pas l'accréditation requise pour pénétrer dans ce corridor (mais s'ils le font, il ne leur en coûtera guère qu'un point de trahison).

2a. Une grosse cuve JAUNE ; remplie de liquide inflammable n°47 (ce qui sert à alimenter les lance-flammes). Le couvercle a été volé par un traître maniaque du frisbee ; si quelqu'un tombe dans le réservoir, il a deux rounds pour en sortir, après, ses armes explosent ! Si la cuve est touchée par un tir d'arme énergétique, il se perce et un jet de flamme jaillit à l'horizontale. Des armes plus modestes (projectiles, couteaux et autres) ne provoquent qu'une fuite - hautement inflammable.

2b. Les tuyaux VERTS et la valve JAUNE qui partent de la cuve. Moyennant de réussir un jet d'Agilité (X2), un PJ peut sauter du couloir BLEU pour venir s'agripper à la valve, mais il y a cinquante pour cent de chances qu'il l'ouvre ; dans ce cas, on entend un craquement sinistre et les tuyaux se mettent à vibrer ; aucune conséquence grave, mais il est inutile de le dire à vos joueurs. Pour sauter de la valve aux tuyaux, il suffit de réussir un jet d'agilité normal (sans modification du score d'attribut) ; même chose pour jouer au funambule sur les tuyaux. Une fois perché sur la valve ou sur les tuyaux, le PJ peut se hisser sur la cuve - à condition de réussir un jet d'agilité (X 3/4) s'il ne veut pas tomber dedans. Mais là encore, inutile de dire tout ça à vos joueurs !

2c. Une cabine de confession INFRAROUGE. Si vous ne vous êtes pas fait prendre en traversant la zone INDIGO, on ne peut vous reprocher d'être dans cette cabine, puisque vous avez l'accréditation requise.

3. L'entrée ; la porte est fermée et il faut un code d'entrée pour l'ouvrir. Un jet de Sécurité (X 1/2) fera l'affaire (une cartouche PA aussi) ; les PJs peuvent aussi appeler Houston-J et lui demander le code d'entrée, ça marchera. En entrant, on découvre deux nou-

velles portes, chacune barrée d'un vieil écriteau du genre «DANGER ! SALLE D'EXPERIMENTATION POUR GENERATEUR DE PLASMA ! ENTREE INTERDITE !» Cette zone semble réservée aux personnes d'accréditation GRISE ou supérieure (elle est incroyablement sale). 4-8. La planque proprement dite.

Cet appartement est si classe que les Clarificateurs en auront le souffle coupé. Les murs sont tapissés d'un matériau étrange ressemblant à du tissu, le sol est recouvert de la fourrure de quelque étrange animal sauvage (de la fourrure acrylique, pour être exact). Quant aux motifs de couleur, ils laisseront les PJs perplexe quant à l'accréditation requise dans ce lieu étrange. «Vous avez déjà entendu parler d'une accréditation ARC-EN-CIEL, les gars ?». L'endroit regorge d'objets interdits : ouvrages-reliques de l'Histoire Enregistrée («Conan, le Barbare», les pages jaunes d'un bolin de 1987, le Livre du Joueur de Diplomatie, etc), plantes vertes (essentiellement des plantes carnivores ou vénéneuses), et des caisses étiquetées «BOURBON». Pour un PJ un peu cambrieur, il y a là de quoi faire fortune !

Chaque pièce comporte bien entendu plusieurs écrans vidéo, une caméra et un petit terminal. Les caméras sont débranchées.

4. La chambre. Les PJs y trouveront un lit, une table et un placard. S'ils fouillent le placard, ils y découvriront deux canons de laser INDIGO, deux grenades et le portrait d'une citoyenne ne portant en tout et pour tout qu'une écharpe VERTE (il s'agit de Samanta-V-FOX une citoyenne du Complexe Ennemi, qui s'arrange pour ne pas ingurgiter ses sédatifs hormonaux, et dont Tra-I conservait de doux et séduiteux souvenirs).

5. La salle de bain. Parfums de luxe, serviettes ultra-douces, douche, WC et lavabo.

6. La cuisine : Avec un synthétiseur de nourriture super sophistiqué, une aventure à lui tout seul !

7. La salle d'informatique : Un clavier, un écran, des tonnes de documentation pour plusieurs programmes interdits (tous codés) et une «photocopieuse»...

8. Un réduit : Plein à craquer d'énormes cartons, si quelqu'un attrape l'un d'entre eux, cherche à l'ouvrir ou éternue à proximité, il tombe et se renverse en entraînant les autres... les PJs découvrent alors qu'il contiennent la colossale collection de billes de Tra-I. Les billes rebondissent partout dans le réduit, et dans l'entrée si la porte n'était pas fermée au moment de cette mésaventure. Les

PJs qui se déplacent dans une zone jonchée de petites sphères doivent réussir un jet d'Agilité à chaque round s'ils veulent rester debout (modificateur X 1/2 si les personnages essaient de courir). Ca roule, les gars ?

Bill-J-BOB-3 : Mutant enregistré et garde Vautour
Société Secrète : Léopards de la Mort
Pouvoir Mutant : Pyrokinesis

Armes :

Lance-projectiles automatique
avec cartouches solides (9P) _____ 10
Main Nues (6I) _____ 07

Armure : Reflex JAUNE (L4)

Tactique : Se tient juste devant la cuve JAUNE et menace les PJs ; en cas de combat, il utilise sa mutation (score de Pouvoir : 15)

John-J-BOY-4 : Mutant enregistré et garde Vautour
Société Secrète : Romantiques
Pouvoir Mutant : Télépathie

Armes :

Lance-projectiles automatique
avec cartouches solides (7P) _____ 07
Mains Nues (5I) _____ 12

Tactique : Suit Bill-J partout ; lui rapporte les moindres pensées des PJs, se bat au corps à corps dès que c'est possible.

Le Frotbot B/el-ET : robot psychopathe à tendances meurtrières armé d'un foudroyeur.

Intelligence : Assez calé pour tout ce qui touche au nettoyage, parfaitement nul par ailleurs.

Armes Foudroyeur Abrasifs Broses à
légers récureur

Indice de
Compétence 8 19 19

Indice de
Dommage 9E 2PA 3I

Armure : mince pellicule de métal brillant (I2L3)

Tactique : Se promène partout dans l'appartement en astiquant ; attend de se trouver seul avec un Clarificateur pour lui tirer dans le dos et prétendre que ce n'est pas lui qui a fait le coup ; en cas d'attaque, commence par utiliser son foudroyeur, puis se rapproche de sa victime et met en marche ses broses et ses abrasifs.

Avon-V-NGL-3 : Espionne mal informée

Société Secrète : Espionne travaillant (sans le savoir) pour Karim-U

Pouvoir Mutant : Contrôle de l'Adrénaline

Armes :

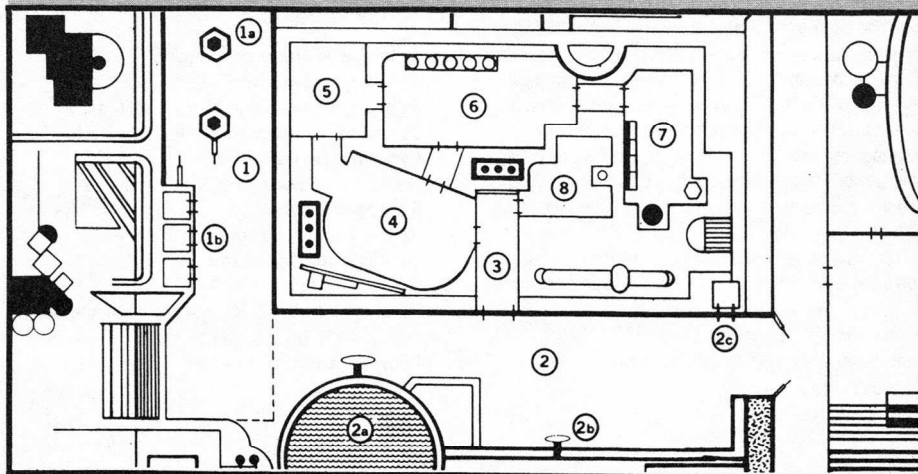
Fusil Sonique (8E) _____ 10
2 Grenades (8P) _____ 12
Main Nues (7I) _____ 11

Armure : Reflex & Kevlar (L4P3)

Tactique : Pense que les PJs sont en fait des agents de liaison ; reste plantée à côté d'eux à marmonner des mots de passe débiles jusqu'à ce qu'ils l'attaquent ou lui répondent par le code approprié. En cas d'attaque, utilise ses armes pour couvrir sa fuite.

Gardes de la Sec Int : Deux ROUGES, trois ORANGE, et un VERT

Voir «Personnages Récurrents»



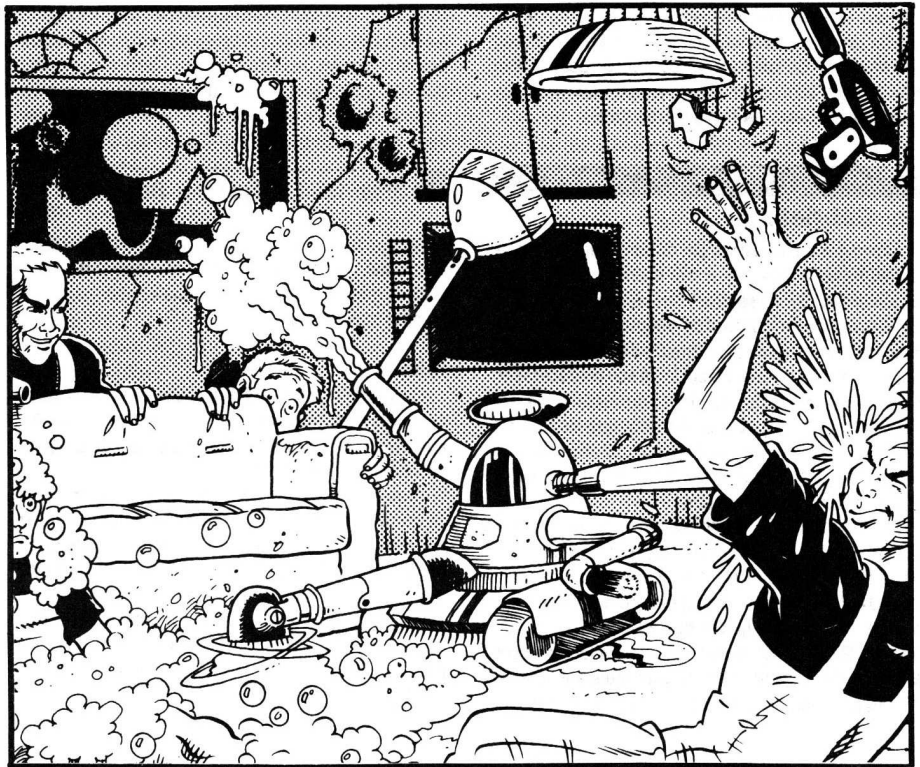
L'appartement 5584

Le B/el-ET Frappe Toujours Trois Fois

Dès que le B/el-ET se trouve seul avec un Clarificateur peu méfiant, le canon d'un foudroyeur jaillit d'une de ses brosses rotatives et il fait feu. Belette n'est peut être pas un tireur de précision mais il a l'avantage de tirer presque à bout portant, ne l'oubliez pas. Avant toute chose, lancez les dés pour savoir où le robot a atteint sa victime et connaître le dommage subi, puis lisez ce qui suit :

Tout à coup, vous entendez le staccato haut perché d'un foudroyeur et un hurlement immédiatement suivi d'un signal d'alarme ! Couvrant tout ce vacarme, la voix du frotbot retentit «Alerte, un intrus ! Alerte, un intrus !». Vite, que faites-vous ?

Le frotbot s'agit en tous sens dans la pièce, hurlant, gémissant et tapant sur les nerfs de tout le monde. Si quelqu'un pense à le questionner, il prétendra qu'il était trop absorbé par son nettoyage pour voir le coupable. Si on insiste, il laisse échapper «ç'aurait pu être l'un de vous» et si on le presse vraiment de questions pour obtenir des détails il lâche que «l'humain qui a abattu votre coéquipier a mis en marche un dispositif technologique fixé à sa ceinture puis il est devenu invisible». Si l'équipe décide de désintégrer Belette, celui-ci va se tapir dans un coin, et se met à pleurnicher : «Endommager un précieux et loyal frotbot appartenant à l'Ordinateur relève de la trahison ! Ne me tuez pas !». Même si on lui tire dessus, il ne riposte pas, espérant convaincre les PJs qu'il est vraiment inoffensif. Une fois blessé, par contre, il dégaine son foudroyeur, se précipite sur le Clarificateur le plus proche et finit son existence tout auréolé de gloire.



La propreté, c'est le bonheur !

Les Avances d'Avon

Les PJs commencent à penser qu'ils ont affaire à des fantômes lorsqu'entre en scène un autre agent ennemi, dont le nom de code est Avon. On a dit à cette pauvre Avon qu'elle avait rendez-vous avec d'autres agents du Complexe Ennemi. Repérez le Clarificateur à qui il reste le plus de clones et dites aux joueurs :

Une citoyenne VERTE entre dans la pièce avec un fusil sonique en bandoulière ; elle vous sourit (*désigne le PJ*) et vous demande : «Vous devez être l'Agent Louis XIV, j'ai l'impression que vous avez les choses bien en main. Que sommes-nous censés faire de la marchandise ?»

Il est probable que les autres Clarificateurs ouvriront aussitôt le feu sur Avon et leur collègue.

Si, par quelque suite de curieuses coïncidences, ils ne le font pas, Avon restera là et aidera ceux qu'elle prend pour ses camarades jusqu'à l'arrivée des Vautours.

Colis Express

Un des PJs finira sans doute par appeler le Contrôleur des Missions pour obtenir des instructions plus précises, on lui passera alors le préposé BLEU, via Houston-J.

Le préposé demandera aux Clarificateurs de récupérer tous les documents couverts de signes bizarres ou de messages codés qu'ils pourront trouver (il y en a des tonnes dans la salle d'informatique). Quand les PJs auront mis la main dessus, il leur expliquera :

«Ces documents sont bien trop précieux pour que vous nous les rameniez vous-même. Personne ne doit connaître leur existence : des agents ennemis pourraient essayer de les voler ! Non, il est plus sûr de nous les transmettre électroniquement. Si je me réfère à mon plan vous devriez trouver un copieur-transmetteur juste à côté de l'imprimante.» (*effectivement, dans la salle d'informatique, les Clarificateurs trouveront, à côté de l'imprimante, quelque chose qui semble correspondre à la description*) «Cet appareil est extrêmement efficace, et il peut traiter plusieurs pages à la fois. Chaque minute compte, introduisez donc autant de feuillets que possible.»

Il y a de fortes chances que les Clarificateurs tassent dans l'appareil toutes les pages qu'ils auront pu trouver. La machine se met en route automatiquement, on entend comme un bourdonnement, et de fins lambeaux de papier commencent à tomber au pied de l'appareil. Au cas où les PJs demanderaient au préposé s'il reçoit bien les copies : «Vous les avez déjà envoyées ? Ah mais oui, justement les voilà ! Oui, oui, c'est très bien sorti. Vous pouvez en envoyer une deuxième tournée...» et s'ils s'interrogent quant aux lambeaux de papier que recrache la machine : «Oh, ça ? C'est parfaitement normal... Une mesure de sécurité pour éviter que... que d'aussi précieux documents ne tombent entre n'importe quelles mains. Vous pouvez envoyer encore une tournée !»

Encore un Indice Supplémentaire : Ces documents codés contiennent bel et bien des informations importantes, mais, malheureusement, même le cryptographe le plus doué, assisté du meilleur ordinateur, mettrait des semaines à trouver la clef du code utilisé. Passé ce délai, les informations en question seraient de toute façon inutilisables ; autrement dit, vous pouvez laisser les Clarificateurs voler autant de documents qu'ils pourront en porter : no problem !

Revenons à Nos Moutons !

A peu près au même moment, Jed-I appelle Houston-J pour savoir pourquoi l'équipe tarde tant à revenir de sa mission d'exécution du commie invisible. Houston-J ne se contente pas de vendre la mèche, il l'allume ! Deux coups de com-unit plus tard, Jed-I a trouvé du travail à deux équipes de la Sécurité Interne : l'une est censée mettre la main sur les PJs, et l'autre descendre le préposé BLEU.

Le Préposé BLEU

Le Préposé : Mais qu'est-ce que vous faites ici, nous n'avons demandé aucune brigade de la Sec Int !

Les Gorilles : BLAMBLAMBLAMBLAM CRASH BAOUM BAOUM BAOUM !

L'Equipe

Une brigade de la Sec Int se met en route alors que les PJs ont réduit en lambeaux environ la moitié des documents.

Certains des Clarificateurs se trouvent-ils isolés du groupe ? Quelle aubaine, Belette frappe une deuxième fois. Et, bien entendu, la brigade de la Sec Int fait son entrée juste après.

Ses agents n'ouvrent pas le feu, à moins qu'on leur tire dessus : ils ont entendu dire que les PJs sont des Clarificateurs et donc, sans doute, de loyaux citoyens.

Peut-être n'y aura-t-il pas le moindre coup de feu. Peut-être la rencontre dégénèrera-t-elle en bataille rangée. Mais si les PJs sont vraiment intelligents, ils montreront tous du doigt celui de leurs coéquipiers qu'ils ont obligé à utiliser le pseudo copieur et les agents Sec Int l'emporteront pieds et poings liés.



Dans tous les cas de figure, le but premier de ces agents est de capturer les Clarificateurs en à peu près bon état pour les conduire au débriefing. Gardez bien cela en tête ; vous aurez bien le temps, plus tard dans l'aventure, d'abattre les PJs jusqu'au dernier.

Le Débriefing

Comme ils sont escortés par de dangereux agents de la Sec Int en armes, il y a des chances que les PJs retournent au QG du secteur HTN sans faire d'histoire. En passant devant le bureau du réceptionniste, ils remarquent qu'il est criblé de gros impacts de balles. Chest-B-COS-4, un citoyen ressemblant fort à son prédécesseur, est assis derrière le bureau ; il se trémousse nerveusement et évite les regards. L'ascenseur que les PJs ont pris lors de leur dernière visite est rempli des débris de l'échafaudage de la passerelle qui s'est effondrée. Les autres fonctionnent à merveille.

Les Clarificateurs ont droit à un débriefing plutôt bâclé, durant lequel la plupart des instructeurs leur prêtent à peine attention - Jed-I étant le seul à faire exception. Snaf-U et Tarf-U, toujours engagés dans un terrible corps à corps, finissent par glisser de l'estrade et tomber au pied des PJs. Les autres instructeurs sont tous occupés à rédiger des rapports urgents pour leurs services ou l'Ordinateur. Sous la direction de Loxanne-B, des em-

ployés de l'assainissement appartenant à PLI emportent les dépouilles de Knife-Vi et de Limpid-J. Après avoir écouté le rapport, Jed-I distribue aux Clarificateurs points de trahison et recommandations officielles, puis il les informe qu'ils doivent toujours se considérer comme étant en alerte et les autorise à quitter les lieux.

Par Ici La Bonne Soupe

Si vous appartenez à cette catégorie de MJs au cœur tendre qui aiment bien offrir à leurs joueurs quelques instants gratifiants à la fin de chaque épisode, voici une ou deux suggestions :

Episode 1

Chaque fois qu'un des PJs mentionnera l'« Inhumain » il recevra deux recommandations officielles et tous les membres de l'équipe - y compris celui qui aura parlé - écoperont d'un point de trahison.

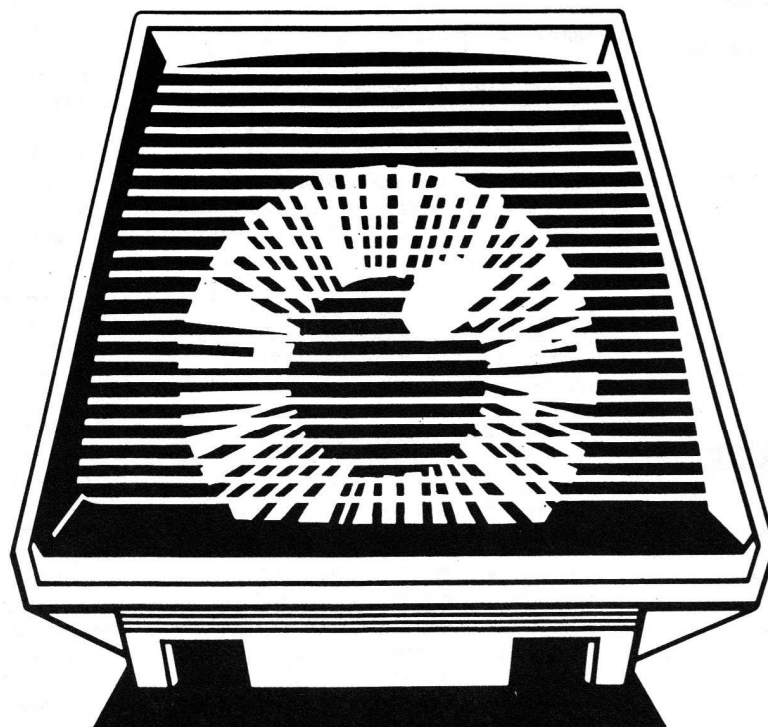
Si certains PJs ont ouvert le feu dès que la porte de la cabine de confession s'est ouverte, ils reçoivent deux recommandations. Par contre, tous les membres de l'équipe écoperont de quatre points de trahison pour n'avoir pas récupéré le générateur d'invisibilité du commie, à moins qu'ils ne parviennent à convaincre Jed-I que l'appareil a été détruit. Ils reçoivent également deux points de trahison chacun s'ils ont laissé le tract de propagande commie traîner dans la cabine de confes-

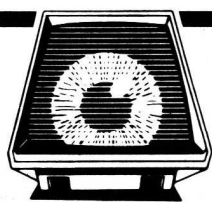
sion - où les employés chargés de l'entretien le retrouveront inmanquablement. En revanche, si un des Clarificateurs a récupéré le tract pour son usage personnel et qu'il n'est pas dénoncé à Jed-I par ses coéquipiers, il s'en tire sans aucune sanction.

Tous les PJs qui ont contribué à la mort de Tra-I reçoivent 100 crédits et une recommandation officielle. De plus, si un Clarificateur entreprenant a trouvé l'alcôve secrète du traître et qu'il a gardé sa découverte pour sa société secrète, il bénéficie de deux RATs.

Episode 1.5

Si les PJs ont cru Belette et qu'ils parlent à Jed-I d'un mystérieux intrus invisible, ils perdent les deux recommandations que leur avait values leur prompt attaque de la cabine de confession : en effet, il est désormais clair qu'ils ont laissé échapper le traître commie. Ils écoperont par contre de deux points de trahison supplémentaires pour avoir détérioré la cabine de confession. Jed-I les avertit aussi que le commie invisible semble les suivre et qu'ils ont donc intérêt à ouvrir l'œil. Vous pouvez encore sortir un ou deux points de trahison pour les PJs qui se sont introduits dans un appartement INDIGO (autrement dit tous les membres de l'équipe). Quant à l'histoire de la destruction des documents séditieux, tout dépendra de la manière dont les joueurs présenteront les choses : fiez-vous à votre intuition pour distribuer soit des recommandations, soit des points de trahison.





2. Les Aventuriers de L'Arche Perdue

Contexte de la Mission

Grâce à une rapide - mais complète - enquête de la Sécurité Interne, on s'aperçoit que Tra-I est un agent extérieur au Complexe Alpha ; en se servant d'un localisateur radio, les Services Techniques découvrent même qu'il vient du Complexe Ennemi.

Karim-U s'aperçoit qu'on est en train d'envoyer les PJs sur la trace de la base d'origine de Tra-I et il essaie de les lancer sur une fausse piste. Un des agents de Karim-U au sein du Club Sierra donne l'emplacement précis d'un avant poste du Club situé à mi-chemin entre le Complexe Alpha et le Complexe Ennemi. Karim-U espère que cette diversion suffira à convaincre l'Ordinateur que Tra-I était envoyé de cet avant poste - bien que les membres du Club Sierra n'aient ni radio, ni matériel sophistiqué, ni agents à perdre. Mais les voies des commies sont impénétrables.

Résumé de la Mission

On suréquipe largement les PJs avant de les expédier à l'extérieur, pour une parodie de jeu style «après la Bombe». Malheureusement, nos héros n'ont pas l'accréditation requise pour connaître l'emplacement de leur objectif, ils en sont donc réduits à questionner les indigènes.

Après une longue marche hésitante dans la nature, les PJs finissent par découvrir et attaquer la place forte du Club Sierra, puis ils mettent à sac Arche, la station de pompage sacrée. Leur mission prend brusquement fin lorsqu'ils découvrent une énorme machine de guerre qui se dirige droit vers eux. Nos héros se précipitent vers le Complexe Alpha et, s'ils parviennent à survivre, doivent faire face aux sombres machinations de Corpure Metal.

Briefing du Maître de Jeu

La trame de la première partie de cet épisode est délibérément présentée de manière relativement souple ; en effet, si le Maître de Jeu veut pouvoir infliger les pires tortures à ses joueurs, il doit être à même de la modifier rapidement et sans effort pour exploiter au mieux leurs craintes. Les rencontres qui précèdent l'attaque de la Station Arche sont donc modulables à volonté : à vous de faire votre choix ; vous pouvez en laisser certaines de côté pour en développer d'autres, ou reprendre la même huit fois de suite si ça vous chante. Voyez si nous pensons à vous !

De plus, ces rencontres sont numérotées au cas où vous souhaiteriez les faire se succéder de manière totalement arbitraire - mais aucun véritable MJ de PARANOIA ne laisserait un vulgaire dé président à ses décisions !

Briefing Préalable à la Mission

Démarches Individuelles et Mise en Alerte

Les PJs ont quelques heures de libre entre le moment où ils quittent leur salle de briefing et celui où ils reçoivent leur nouvelle mise en alerte. Ça leur laisse le temps de trafiquer autant qu'ils veulent avec leur service ou leur société secrète, tout en VOUS permettant, Honorable MJ, de couper court à tout ce que vous pourriez trouver par trop ennuyeux.

Si certains PJs retournent à leur quartier d'habitation durant ce bref répit, ils s'aperçoivent que d'autres citoyens s'y sont déjà installés (PDH était bien persuadé qu'aucun Clarificateur ne survivrait à cette mission). Il s'ensuit beaucoup de cris et de gestes inconsidérés, le torchon brûle et peut être quelqu'un se fait-il même descendre au cours de la discussion, mais les choses s'arrêtent là.

Distribuez quelques rumeurs diverses aux Clarificateurs qui tentent de s'en procurer via leurs contacts.

Les PJs qui consultent leurs sociétés secrètes au sujet de l'«Inhumain» s'entendent fermement répondre qu'ils feraient mieux de s'occuper de leurs affaires. Si l'un d'entre eux insiste et consent à utiliser un RAT, demandez-lui de faire un jet de Chance (score de Pouvoir X 1/2) et, s'il le réussit expliquez-lui que l'«Inhumain» est un Grand Programmeur qui a versé beaucoup d'argent à la société pour que celle-ci ne trouble pas la routine du Complexe Alpha ; s'il rate son jet le Clarificateur reçoit une mission de bouche trou dans une équipe de réparation de réacteur nucléaire fissuré (hahaha !), envoyez un nouveau clone !

Et puis mon Dieu, quand l'envie vous en prendra, lisez la mise en alerte AC2.3.1A aux joueurs avant de la leur tendre pour un examen plus fouillé.

Retour au Centre des Clarificateurs

Bien évidemment, la mise en alerte ne donne pas aux PJs la moindre idée de ce qu'ils vont devoir faire ; mais maintenant, ils devraient commencer à en avoir l'habitude ! Si les Clarificateurs ne réagissent pas, le message se répète suivi par un avis de mise en alerte des forces de la Sécurité Interne locale. Si nos héros ne se décident toujours pas à se mettre en route pour le Centre des Clarificateurs, ils sont contactés par Houston-J qui leur demande quand ils comptent arriver en Salle de Briefing 999.

S'ils s'obstinent à rester plantés là, vous savez ce qu'il convient de faire, n'est-ce pas ?

En approchant du Centre des Clarificateurs du Sec-teur HTN, les PJs remarquent que les portes de la zone d'accueil sont ouvertes et que l'énorme canon semble avoir disparu. Sur tous les moniteurs de l'Ordinateur en

vue, clignote le message suivant : «IL Y A UNE BOMBE DANS CES LOCAUX. VEUILLEZ EVACUER LE SECTEUR EN BON ORDRE. FORMEZ UNE FILE INDIV- DIENNE. MERCI DE VOTRE COOPERATION.»

En fait, il n'y a pas la moindre bombe : c'est un des subalternes du défunt préposé BLEU qui a lancé cette fausse alerte tandis que les gorilles de la Sécurité Interne se saisissaient de son chef pour l'interroger. Malheureusement pour les PJs, la Salle de Briefing 999, elle, n'a pas été évacuée, et s'ils s'y présentent en retard, ils écopent de points de trahison pour n'avoir pas répondu à temps à leur mis en alerte. Si l'un des Clarificateurs se met à fouiller les lieux pour essayer de trouver la bombe, donnez lui aussi quelques points de trahison pour collaboration supposée avec les espions.

En pénétrant dans la zone d'accueil, les PJs se rendent également compte que les portes de l'ascenseur qu'ils ont utilisé la dernière fois ont été fermées et soudées. Tandis que nos héros attendent l'arrivée d'un autre ascenseur, demandez leurs positions respectives. Quand les portes s'ouvrent... il n'y a pas la moindre cabine d'ascenseur derrière ! Les Clarificateurs ne voient qu'un puits sans fin : la cave vide ! Il y a de fortes chances que l'envie d'y pousser quelqu'un soit incontrôlable. Peu après l'ouverture des portes (laissez aux PJs le temps de pousser deux ou trois de leurs collègues) la cabine arrive enfin.

Le Briefing

Lorsque les portes de l'ascenseur s'ouvrent de nouveau, au 99^e étage, les PJs constatent que les planches qui étaient tombées ont, pour la plupart, été remplacées. La passerelle est donc de nouveau en place, mais les nouvelles planches sont, chose incroyable, encore moins solides que celles d'origine.

Environ au milieu du gouffre un ouvrier de PDH se balance, accroché à une planche - c'est lui qui a effectué la réparation, un certain Niag-J-ARA-4. La malheureux a perdu l'équilibre il y a quelques minutes et c'est un miracle qu'il ait pu se raccrocher à une traverse, mais ses doigts sont en train de faiblir et, si les PJs n'interviennent pas, il va mourir.

Si vos joueurs ressemblent à la majorité des adeptes de PARANOIA, ils ne feront rien pour sauver le malheureux. Dans ce cas, Niag-J secoue la planche de toutes ses forces quand les Clarificateurs passent dessus et ceux-ci doivent réussir un jet d'Agilité (X 1/2) pour ne pas tomber. S'il se trouve un PJ particulièrement sadique pour lui marcher sur les doigts, il utilise son pouvoir d'Electrochoc - il faut toujours se méfier des mutants !

Lorsque les Clarificateurs pénètrent enfin dans la salle de briefing, ils n'y trouvent que Jed-I (Gill-I, Loxanne-B, Plagiar-I, Gradée-B sont en train de réquisitionner et d'examiner le matériel de mission, tandis que Snaf-U et Tarf-U reçoivent des soins médicaux). Bien entendu, le vampirbot est toujours là. Lisez ce qui suit à vos joueurs :



Jed-I parcourt rapidement une liasse de papiers qu'il tient à la main avant de les jeter dans un incinérateur. Il s'éclaircit la voix, vous regarde et commence : «J'espère que vous réalisez bien l'importance de cette mission. Votre rapidité sera décisive, en effet, un avant poste de traîtres commies capables de s'infiltrer dans notre propre complexe constitue une menace énorme que nous devons éliminer dans les meilleurs délais. Soyez assurés que l'Ordinateur a pourvu à tous vos besoins en matériel.»

Marquant une courte pause, Jed-I dégage une arme que vous n'avez jamais vue : «Malheureusement, il m'a été rapporté que ces traîtres avaient déjà réussi à infiltrer votre équipe. Il nous faut remédier à cette regrettable situation. Vous allez maintenant éliminer les traîtres qui se dissimulent au sein de votre groupe.»

Si personne n'est abattu, Jed-I demande calmement s'il doit considérer toute l'équipe comme un ramassis de traîtres. Il presse les PJs de questions et les menace jusqu'à ce que l'un d'entre eux soit réduit à l'état de matière inerte. Là encore, si quelqu'un s'en prend à Jed-I, il sert de pâture au vampirbot. Envoyez les remplaçants clones nécessaires et continuez :

Jed-I vous regarde tous attentivement et poursuit : «Vous allez immédiatement vous mettre en route pour Arche, une station de pompage infestée de commies ; une fois là, vous éliminerez tous les traîtres qui vous tomberont sous la main. Vous recevrez pour ce faire une chenillette modèle V-150... comme ce véhicule est normalement réservé à des citoyens d'accréditation VIOLETTE, vous serez accompagnés de deux robots spécialistes du transport en Extérieur, l'un chargé de la navigation et l'autre du pilotage. Ces robots conduiront la chenillette sous la direction du Leader de l'équipe, de l'Officier Exécutif ou de l'Officier Responsable des Véhicules. Ils vous attendent dès maintenant dans la plus importante base véhiculaire de ce secteur. Avez-vous des questions ?»

Jed-I accueille favorablement toutes les questions que peuvent poser les PJs. S'ils se renseignent sur l'infiltration mentionnée plus haut, il répond simplement : «Il en était question dans votre mise en alerte, je vous conseille de la relire». Il serait dangereux d'insister car Jed-I n'est pas très patient avec les Clarificateurs illettrés. Par contre, il donne aux PJs tous les renseignements qu'ils souhaitent sur la Station Arche et leur révèle tout ce qu'il sait à ce sujet - même si cela se résume à pas grand chose !

À la fin du briefing, Jed-I demande aux PJs de se présenter aux laboratoires de R&C pour le secteur HTN afin d'y prendre leur matériel expérimental.

Baby Won't You Drive My Car...

Les Clarificateurs n'ont guère d'autre choix que de retourner prendre l'ascenseur. Si personne ne s'en est occupé à l'aller, Niag-J est toujours au même endroit. Lorsque les PJs arrivent dans la zone d'accueil, le préposé leur envoie un citoyen JAUNE appartenant au Service de l'Energie, un certain Wapdouwap-J (voir liste des personnages récurrents) qui est censé les conduire jusqu'aux laboratoires de R&C.

Wapdouwap-J est d'une arrogance incroyable. Il porte des bottes, un gilet JAUNE débraillé, des pantalons acryliques délavés, des gants de formule 1, ainsi que des éperons, toutes sortes de chaînes, d'épingles, de cro-

chets et d'amulettes clinquantes en métal ou en plastique. Son T-shirt (avec un gros trou à hauteur de poitrine), porte simplement l'inscription «ENERGIE» (à la place du trou, il y avait marqué «Service de»). Il semble mâcher le même bout de synthegum depuis des années. Bref, c'est le genre de punk arrogant que les flics adorent saisir au collet pour les jeter en prison... quand ils arrivent à les attraper !

Wapdouwap-J ne rate pas une occasion d'ignorer l'accréditation supérieure des PJs, partant du principe que puisqu'il est le mec le plus cool de la bande, il peut faire tout ce qui lui plaît. Si on lui colle l'embout d'un laser sous le nez, il fait son devoir, mais ses marques de respect et de déférence sont si affectées que les Clarificateurs en viendront à préférer son arrogance première.

D'ailleurs, descendre l'un des meilleurs chauffeurs du Complexe Alpha relèverait à coup sûr de la trahison...

Après s'être présenté («Hey, mecs, j'suis votre homme, vous venez ou quoi ?»), il escorte les PJs jusqu'à une automobile qui les attend devant la porte, équipés d'arceaux de fortune faits de vieux tuyaux et montés sur des roues énormes. Il demande à tous les membres de l'équipe de boucler leurs ceintures et, comme nos héros s'exécutent, ils remarquent qu'il n'y a pas moyen de rouvrir les ceintures en question «Je ne peux pas permettre de vous laisser sauter» explique Wapdouwap-J en s'affalant dans le siège du conducteur.

Les Clarificateurs se trouvent ensuite lancés dans l'équipée la plus folle de leur vie (du moins jusqu'à leur prochaine mission). Wapdouwap-J se conforme au code de la route mais la rapidité de ses accélérations et de ses freinages ferait frémir même le cœur le mieux accroché. On ne peut pas dire qu'il prenne les virages en douceur (est-ce que tout le matériel est bien arrimé ?), il frôle ce qui se trouve sur son chemin (est-ce qu'un PJ n'aurait pas mis la tête à la portière ?), et, de façon générale conduit d'une manière tellement effrayante que les Clarificateurs devraient être soulagés d'arriver n'importe où - fut ce à R&C ! Lorsqu'ils parviennent à destination, Wapdouwap-J remarque leur teint pâle tandis qu'il détache les ceintures de sécurité. «Eh bien, dit-il, man, on dirait qu'avant vous avez eu un "petit" frayeur ! Et pourtant, j'y allais molo ! vous devriez me voir conduire pendant une alerte» (ils en auront l'occasion !) «Là, j'suis une vraie terreur !»

Et, bien sûr, descendre l'un des meilleurs chauffeur du Complexe Alpha relève TOUJOURS de la trahison !

Petit Test de Mise en Train

Wapdouwap-J dépose les Clarificateurs devant une porte barrée d'un écriteau «Laboratoires de Tests Terminaux. Recherche et Conception. Département du Secteur HTN. Vous pénétrez ici à vos risques et périls». Cette porte donne sur un long couloir assez large ; environ cent mètres plus loin, à une intersection, est installé un unique bureau derrière lequel est assise une réceptionniste ORANGE. Tout à coup, alors que les Clarificateurs arrivent à environ 25 mètres du bureau, des sirènes retentissent, tandis qu'un gardbot surgit au détour du couloir en tirant dans tous les sens.

Et, bien sûr, il vise sur les PJs ! Avez-vous vraiment besoin de nous poser une question pareille ?

Ce robot n'est jamais qu'un aléa de l'aventure destiné à rehausser l'ambiance des laboratoires de R&C. Ne vous gênez donc pas pour lui prêter les armes, l'armure et les effets spéciaux qui vous semblent nécessaire pour animer la scène (en vous basant sur la façon dont les PJs ont jusqu'à présent succombé - euh, pardon : surmonté leurs problèmes). Les armes doivent être TRES impres-

sionnantes (pourquoi pas des fuscônes à cartouches PA ?) et l'armure à toute épreuve ; mais la précision de tir du robot doit laisser à désirer. Laissez aux Clarificateurs le temps de mordre la poussière, de dégainer leurs armes et de se rendre compte combien ce geste est futile, avant de lire ce qui suit aux joueurs :

Les sirènes et le haut-parleur se taisent brusquement et le gardbot se fige au garde-à-vous. Comme la dernière de vos balles ricoche sur son armure, une voix amicale retentit dans les haut-parleurs encore intacts du couloir : «Fin de la démonstration des capacités de combat maximales du Sécu-Max Modèle 280-ZX. Si vous avez encore des questions, veuillez vous adresser à votre spécialiste local R&C en matière de robots. Nous espérons que notre programme vous aura plu. Nous vous souhaitons un bon cycle diurne - ceci est un ordre ! Exécution !»

Le gardbot s'éloigne de vous (des bouts de plâtre dégringolent de son torse brillant) et disparaît par une porte latérale. Deux citoyens - un agent INDIGO de R&C et un Grand Programmeur - lui emboîtent le pas, baignant jusqu'aux genoux dans un nuage de fumée sulfureuse. Le Grand Programmeur jette un regard dans votre direction et déclare : «J'avoue que je suis impressionné ; j'en prendrai une douzaine !». La porte se referme silencieusement derrière eux.

La réceptionniste ORANGE se réinstalle derrière son bureau et ordonne à un laborantin ROUGE de conduire les PJs à leur destination.

Indications de Jeu : Les Laboratoires de R&C

Plan : Désolé, il n'en existe aucun. S'il devait se passer quelque chose d'intéressant dans cette zone - un combat par exemple - servez-vous du texte pour dresser un schéma sommaire.

Cette pièce rectangulaire d'environ 20 mètres sur 35 comporte de nombreuses tables. On y trouve des caméras blindées dans tous les coins (destinées à déterminer la cause des accidents ne laissant aucun survivant) et deux entrées : celle qu'ont empruntée les PJs et une porte JAUNE, dans le mur opposé (qui donne sur la section administrative et les centres de décontamination).

Plagiar-I-BOU-4 : (voir «Personnages Récurrents»).

Gib-R-ALT-3 : Responsable de la distribution du matériel à R&C.

Société Secrète : PECP.

Pouvoir Mutant : Foudre Mentale.

Armes :

Mains Nues (5I) _____ 7

Armure : Néant.

Tactique : Se cache derrière une table en tremblant.

Gardes de R&C : 4-40 gorilles illuminés (servez-vous des gorilles JAUNES de la Sec Int que vous trouverez dans «les Personnages Récurrents» en enlevant deux points à tous leurs indices pour les compétences de combat).

Tactique : Il ne faut à ses armoires à glace que cinq ou six rounds pour atteindre cette pièce ; ce sont de féroces combattants et comme ils ont d'ordinaire affaire à des expériences tournant à la catastrophe absolue, les PJs seront pour eux de vulgaire amusement !

PJ N°1 : Schwarzenne-V-GER-3

Société Secrète : Corpore Metal

Rang de Société Secrète : 6

Pouvoir(s) Mutant(s) :

Contrôle de l'Adrénaline

Attributs	Bonus
Force _____ 20	Bonus aux Dommages ____ 2
	Capacité de Transport ____ 65
Endurance _____ 20	Bonus Macho ____ 2
	Indices d'Attributs
Agilité _____ 8	2
Aplomb _____ 11	3
Dextérité _____ 9	2
Sens de la Mécanique ____ 17	4
Adaptabilité _____ 7	2
Pouvoir _____ 8	

Présentation du Personnage : Obéissez à votre programmation. Devenez une machine. Les machines sont bonnes. Les machines doivent gagner. Les humains doivent perdre. Les humains sont mauvais. Aidez les machines à l'emporter. Tuez des humains. Réduisez votre vocabulaire. Faites de Phrases courtes. Soyez rapide. Tirez le premier. Ne posez pas de questions. Montrez votre supériorité. N'ayez jamais peur.

Votre dévotion directe et dépourvue d'émotions envers Corpore Metal a attiré l'attention de vos supérieurs. A leur invitation, vous avez plusieurs fois visité Joe's Body Shop (un laboratoire de biocybernétique). Votre squelette y a été totalement remplacé par une prothèse mécanique. Vos performances extraordinaires ont été remarquées par votre officier commandant des Forces Armées qui vous a envoyé accomplir plusieurs glorieuses missions punitives tirant sur la boucherie. Mais la dernière en date s'est soldée par un échec et vous vous demandez si Ernest-V-EUX-2 n'y serait pas pour quelque chose... Il ne ressemble à aucun autre clone des FA : il est petit et maigrelet... Peut-être appartient-il à la Sécurité Interne ?

Fonctions Officielles : Officier Responsable des Véhicules. C'est à vous de superviser l'utilisation et l'entretien des véhicules confiés à l'équipe. Faites convoquer ceux qui enfreignent les règles. Assurez-vous que tous vos coéquipiers bouclent bien leur ceinture de sécurité. Faites appliquer le code. Procédez à des révisions générales chaque fois que cela est nécessaire, quelles que soient les objections du Leader.

Mission de Société Secrète en Cours : Eliminez autant d'êtres humains que vous le pouvez. Eliminez tous ceux que cela semble choquer abusivement. Surveillez également votre Officier Roboticien, Good-V ; nous le soupçonnons d'être un Mystique ou d'appartenir à quelque société secrète encore malfaisante.

PJ N°2 : Islamic-V-TNT-2

Société Secrète : Léopards de la Mort

Rang de Société Secrète : 5

Pouvoir(s) Mutant(s) :

Précognition (enregistré)

Attributs	Bonus
Force _____ 11	Bonus aux Dommages ____ 0
	Capacité de Transport ____ 25
Endurance _____ 14	Bonus Macho ____ 1
	Indices d'Attributs
Agilité _____ 10	2
Aplomb _____ 9	2
Dextérité _____ 12	3
Sens de la Mécanique ____ 16	4
Adaptabilité _____ 16	4
Pouvoir _____ 12	

Présentation du Personnage : Contrairement à 98% de vos collègues, vous vous êtes porté volontaire pour entrer dans le corps des Clarificateurs. Il vous fallait absolument un certain niveau d'accréditation pour pouvoir vous servir de grenades ! Depuis que vous avez été accepté vous avez dégoupillé tant d'explosifs que vous êtes devenu pratiquement sourd. Mais ce n'est pas grave, en plus, maintenant, vous n'avez plus besoin de vous éloigner autant quand vos petits travaux détonnants explosent !

Votre carrière de Super-star léopard a été brillante mais courte, il faut dire que votre dernière mission y a mis un terme assez triste. Si ces satanés robots avaient bien suivi vos ordres - séditeux - à l'heure qu'il est, vous auriez atteint le grade de Super-Héros ! Mais qui aurait pu se douter qu'ils appartenaient à Corpore Metal et qu'ils ne possédaient plus de circuits asimoviens ? Enfin, vous avez réussi à sauver votre peau de justesse et maintenant, vous avez une dent contre TOUS les robots et ceux qui les soutiennent !

C'est comme ce Schwarzenne-V... voilà un drôle de type. A voir sa façon d'agir, ce doit être un agent Pro-Tech ou quelque chose de ce genre...

Vous avez un autre compte à régler : vous avez bien l'intention de descendre Ernest-V, pour venger la mort de

vos collègues. Vous savez qu'Ernest a trempé dans cette affaire, mais votre défunt clone, lui n'avait aucun moyen de s'en douter !

Fonctions Officielles : Officier Gestionnaire. Supervisez la consommation des différentes denrées et leur répartition entre les membres de l'équipe (surveillez en particulier les canons de laser). Il est de la plus haute importance de ménager les ressources de l'Ordinateur. Signalez à votre Ami tous les cas de gaspillage. Effectuez des fouilles régulières pour vérifier l'état des stocks - on sait que certains Clarificateurs mentent quand ils font eux-même leur inventaire.

Mission de Société Secrète en Cours : Marrez-vous, marrez-vous et marrez-vous encore jusqu'à l'Ordinateur fasse sauter votre goupille ! Et descendez les rabat-joie... cette Funny-V-AHA, par exemple, c'est à se demander si quelqu'un l'a jamais vue sourire !

PJ N°3 : Ernest-V-EUX-2

Société Secrète : Psion

Rang de Société Secrète : 4

Pouvoir(s) Mutant(s) :

Télépathie Hypersens
Foudre Mentale
Télékinésie

Attributs	Bonus
Force _____ 9	Bonus aux Dommages ____ 0
	Capacité de Transport ____ 25
Endurance _____ 10	Bonus Macho ____ 0
	Indices d'Attributs
Agilité _____ 2	0
Aplomb _____ 8	2
Dextérité _____ 4	1
Sens de la Mécanique ____ 3	0
Adaptabilité _____ 11	3
Pouvoir _____ 15	

Présentation du Personnage : Quelle poise d'être dans les Forces Armées ! Tous les autres sont des physiques, des armoires à glace. Regardons les choses en face : vous n'êtes vraiment pas taillé pour être dans les FA ! C'est vraiment embarrassant, non, sans blague !

Le gars qui vous a fait affecter aux Forces Armées a été exécuté pour «mauvais usage des biens de l'Ordinateur», à cause de votre cas, il n'empêche que vous n'avez pas pu obtenir votre mutation pour un service plus tranquille, comme PLI. C'est quand même pitoyable qu'un être humain de votre valeur ne puisse être affecté là où il le désire ! Ça fait monter en vous une telle jalousie envers les débilés profonds qui ont trouvé une planque dans un service de tout repos, que vous avez une fâcheuse tendance à les descendre chaque fois que vous parvenez à trouver le courage nécessaire !

Et maintenant, à la suite de quelque lamentable erreur administrative, voilà que vous vous retrouvez dans les Clarificateurs ! Non, mais, je vous demande un peu, est-ce que vous en avez le physique ? Oh, vivement le jour où tous les citoyens n'auront plus qu'une chose à faire : penser !

Fonctions Officielles : Officier Informaticien. Supervisez l'utilisation et la maintenance de tout le matériel informatique de l'équipe. Maintenez le contact avec l'Ordinateur ou les officiers qu'il aura sélectionnés. Assurez-vous que tous les coéquipiers lisent bien attentivement leurs mises en alerte. Vérifiez que tous les rapports et introductions de données soient précis et exhaustifs.

Mission de Société Secrète en Cours : Etudiez tous vos coéquipiers en vue d'un éventuel recrutement de Psion. Attention, Schwarzenne-V-ERG a été impliqué dans un complot visant à vous faire éliminer, abattez-le et méfiez-vous des autres espions des Forces Armées qui pourraient se dissimuler dans l'équipe.

PJ N°1 : Schwarzenne-V-GER-3		Service : Forces Armées		Accréditation : VERTE		Nom du Joueur : _____																									
		Compétences Améliorées Agilité _____ 2 Mains Nues _____ 11 Aplomb _____ 3 Intimidation _____ 10 Logique Spécieuse _____ 12 Dextérité _____ 2 Armes Laser _____ 8 Armes à Projectiles _____ 8 Sens de la Mécanique _____ 4 Ut. & Maint. de Volbot _____ 10				Adaptabilité _____ 2 Mécanique _____ 4 * Biocybernétique _____ 4 * Programmation Ordinateurs _____ 5																									
		* Compétence strictement interdite																													
<table border="1" style="width:100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th>Arme</th> <th>Indice de Compétence</th> <th>Type</th> <th>Indice de Dommages</th> <th>Portée</th> <th>Expérimental ?</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Fusil Laser</td> <td>8</td> <td>L</td> <td>9</td> <td>100</td> <td>NON</td> </tr> <tr> <td>Mains Nues</td> <td>11</td> <td>I</td> <td>8</td> <td>-</td> <td>Presque...</td> </tr> <tr> <td> </td> <td> </td> <td> </td> <td> </td> <td> </td> <td> </td> </tr> </tbody> </table>		Arme	Indice de Compétence	Type	Indice de Dommages	Portée	Expérimental ?	Fusil Laser	8	L	9	100	NON	Mains Nues	11	I	8	-	Presque...							Etat de Santé 		Crédits 100		Matériel Personnel Salopette Armure refléct VERTE Fusil laser 2 canons de laser VERTS Carnet de notes et stylo Couteau Ceinture tous usages Com-unit I	
Arme	Indice de Compétence	Type	Indice de Dommages	Portée	Expérimental ?																										
Fusil Laser	8	L	9	100	NON																										
Mains Nues	11	I	8	-	Presque...																										
Armure Indice de Protection Réfléct VERTE L4																															
PJ N°2 : Islamic-V-TNT-2		Service : Tech		Accréditation : VERTE		Nom du Joueur : _____																									
		Compétences Améliorées Agilité _____ 2 Grenades _____ 7 Aplomb _____ 2 Duperie _____ 7 Baratin _____ 9 Falsification _____ 6 Psychoscopie _____ 6 Dextérité _____ 3 Armes Laser _____ 10 Armes à Projectiles _____ 8				Sens de la Mécanique _____ 4 Connaissance des Réseaux Publics _____ 7 Adaptabilité _____ 4 Démolition _____ 12 Survie _____ 6																									
		* Compétence strictement interdite																													
<table border="1" style="width:100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th>Arme</th> <th>Indice de Compétence</th> <th>Type</th> <th>Indice de Dommages</th> <th>Portée</th> <th>Expérimental ?</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Fusil Laser</td> <td>10</td> <td>L</td> <td>9</td> <td>100</td> <td>NON</td> </tr> <tr> <td>Mains Nues</td> <td>2</td> <td>I</td> <td>5</td> <td>-</td> <td>NON</td> </tr> <tr> <td> </td> <td> </td> <td> </td> <td> </td> <td> </td> <td> </td> </tr> </tbody> </table>		Arme	Indice de Compétence	Type	Indice de Dommages	Portée	Expérimental ?	Fusil Laser	10	L	9	100	NON	Mains Nues	2	I	5	-	NON							Etat de Santé 		Crédits 300		Matériel Personnel Salopette Armure refléct VERTE Fusil laser 2 canons de laser VERTS Carnet de notes et stylo Couteau Ceinture tous usages Com-unit 1	
Arme	Indice de Compétence	Type	Indice de Dommages	Portée	Expérimental ?																										
Fusil Laser	10	L	9	100	NON																										
Mains Nues	2	I	5	-	NON																										
Armure Indice de Protection Réfléct VERTE L4																															
PJ N°3 : Ernest-V-EUX-2		Service : Forces Armées		Accréditation : VERTE		Nom du Joueur : _____																									
		Compétences Améliorées Agilité _____ 0 Mains Nues _____ 4 Aplomb _____ 2 Fayotage _____ 8 Psychoscopie _____ 6 Dextérité _____ 1 Armes à Aire d'Effet _____ 3 Armes Laser _____ 7 Sens de la Mécanique _____ 0				Adaptabilité _____ 3 Analyse de Données _____ 8 Recherche de Données _____ 8 Sécurité _____ 4 * Cultures de l'Histoire Enregistrée _____ 7 * Programmation Ordinateurs _____ 7 * Pénétration de Sauvegardes _____ 8																									
		* Compétence strictement interdite																													
<table border="1" style="width:100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th>Arme</th> <th>Indice de Compétence</th> <th>Type</th> <th>Indice de Dommages</th> <th>Portée</th> <th>Expérimental ?</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Fusil Laser</td> <td>7</td> <td>L</td> <td>8</td> <td>50</td> <td>NON</td> </tr> <tr> <td>Mains Nues</td> <td>4</td> <td>I</td> <td>5</td> <td>-</td> <td>NON</td> </tr> <tr> <td> </td> <td> </td> <td> </td> <td> </td> <td> </td> <td> </td> </tr> </tbody> </table>		Arme	Indice de Compétence	Type	Indice de Dommages	Portée	Expérimental ?	Fusil Laser	7	L	8	50	NON	Mains Nues	4	I	5	-	NON							Etat de Santé 		Crédits 300		Matériel Personnel Salopette Armure refléct VERTE Pistolet laser 4 canons de laser VERTS Carnet de notes et stylo Couteau Ceinture tous usages Grenade à gaz LSD avec détonateur à minuteur	
Arme	Indice de Compétence	Type	Indice de Dommages	Portée	Expérimental ?																										
Fusil Laser	7	L	8	50	NON																										
Mains Nues	4	I	5	-	NON																										
Armure Indice de Protection Réfléct VERTE L4																															

L'équipage du Mark IV

A l'Abordage

Le Tigerbot STP-76

Intelligence : Pas vraiment brillante. Très calé pour tout ce qui touche au nettoyage d'un réservoir d'essence, nul dans toutes les autres matières. Se figure qu'il est un soumarbot nucléaire offensif.

Armes : Sonde paralysante (équivalent d'une mèche de neuro-fouet)

Indice de compétence : 4

Type : E

Portée : 0

Dommages : La victime est sonnée pendant 1 à 10 rounds (enlevez une unité par point de Bonus Macho).

Armure : Plate et Amiante (I3A4)

Tactique : Se dissimule juste sous la surface et n'émerge que pour sonner les PJs imprudents avec sa sonde.

Le Premier Etage

Djee-V : Agent du Complexe Ennemi

Mutation : Charme

Armes :

Pistolet à glace (8P) _____ 13

Fouet (7I) _____ 6

Armure : Reflec ennemi VERT (L4 contre Vi I B V)

Tactique : Martyrise ses galériens, charme le Clarificateur le mieux armé et se met toujours à couvert pour tirer.

Les Chevaliers : Cinq Clarificateurs Ennemis d'accreditation VERTE.

Mutations : Elles sont trop nombreuses pour qu'on puisse les retenir.

Armes :

Chevalier N°	1	2	3-5
Pistolet laser (8L)	-	-	10
Pistolet sonique (7E)	-	10	-
Enflammeur (10A)	8	-	-
Mains Nues (5I)	5	6	6

Armures : Reflec ennemi VERT (L4 contre Vi I B V)

Tactique : Tirant une fois sur les PJs avant de se jeter sur eux.

Les Galériens : Racaille ULTRAVIOLETTE enchaînée à des bancs

Armes, armures, tactiques : Ecoutez, ils sont enchaînés à leurs bancs, alors ils se ratatinent sur place et demandent grâce, OK ?

Le Deuxième Etage

Les Gardes BLEUS : 2 dans le couloir INDIGO, 5 dans le hall

Armes :

Pistolet laser (8L) _____ 9

Matraque (8I) _____ 9

Mains Nues (6I) _____ 9

Armure : Reflec ennemi BLEU sur Kevlar (P3 & L4 contre Vi I B)

Tactique : Plongent à couvert, s'enfuient à toutes jambes si la moitié d'entre eux sont blessés ou morts.

Flipbot

Intelligence : Equivalente à celle d'un répondeur téléphonique.

Armes : Effet bowling.

Indice de compétence : Néant, il s'attaque à un PJ au hasard et celui-ci doit réussir un jet d'Agilité (sans modificateur) pour éviter d'être écrasé.

Type : I

Dommage : 11

Armure : métal hyper-résistant (U4)

Tactique : Fonce au hasard en hurlant au secours. Modificateur de -4 à appliquer à tous les tirs des PJs (on considère que le robot esquive). Ecrase impitoyablement tout ce qui se trouve sur son passage ; ne s'arrête que lorsque les Clarificateurs quittent la pièce.

Divers Parasites VIOLETS et ULTRAVIOLETS : La racaille habituelle

Société Secrète : Première Eglise Reformée du Christ Programmeur

Mutations : Trop lâches pour les utiliser

Armes :

Mains Nues (4I) _____ 3

Armure : Vous rigolez ou quoi ?

Tactique : Idem.

Le Troisième Etage

Kenny-R et Betty-R : Une paire de tricheurs

Société Secrète : Illiminati (les deux)

Mutations : Electrochoc pour Kenny ; Adaptabilité Nutritionnelle pour Betty.

Armes :

Pistolet laser (8L) _____ 14

Mains Nues (5I) _____ 10

Armure : Reflec ennemi ROUGE (L4 contre Vi I B V J O R)

Tactique : Se planquent derrière ce qui leur tombe sous la main ; passent leur temps à se tirer dessus, tandis que des employés ORANGE prennent les paris.

Les Employés ORANGE : Trois passants

Société Secrète et mutations : sans grande importance

Armes :

Pistolet laser (L8) _____ 12

Mains Nues (5I) _____ 8

Armure : Reflec ennemi ORANGE (L4 contre Vi I B V J O R)

Tactique : S'accroupissent dans le couloir et se mettent à canarder avec enthousiasme ; s'enfuient dès que l'un d'eux est touché ; reviennent prudemment un round plus tard ; se rendent si les deux ROUGES sont abattus.

Quatrième Etage

Le Grand Ponte : Le Capitaine INFRAROUGE

Société Secrète : Emules de Bernart-I-PII (équivalent ennemi de Libre Entreprise)

Mutation : Régénération

Armes :

Enflammeur (10F) _____ 11

Mains Nues (6I) _____ 7

Armure : Reflec ennemi INFRAROUGE (L4 contre toutes couleurs)

Tactique : S'accroupit derrière son fauteuil, ordonne à tous les autres d'attaquer ; bat en retraite vers un passage secret si l'équipage est abattu à plate couture.

L'Equipage ROUGE : Trois techniciens super-entraînés

Sociétés secrètes et mutations : Laissez tomber, va...

Armes :

Agent N°	1	2-3
Pistolet laser (8L)	-	16
Epée de force (12I)	17	-
Mains Nues (5I)	8	8

Armure : Reflec ennemi ROUGE (L4 contre Vi I B V J O R)

Tactique : Ce sont des fanatiques complets ; le premier se rue sur les PJs tandis que les deux autres se mettent à couvert et rispotent ; résistent jusqu'au bout.

L'Equipage ORANGE : Trois techniciens un peu moins bien entraînés

Sociétés Secrètes et Mutations : On vous l'a déjà dit : laissez tomber !

Armes :

Agent N°	1	2-3
Pistolet laser (8L)	-	14
Fusil laser (9L)	12	-
Main Nues (5I)	7	7

Armure : Reflec ennemi ORANGE (L4 contre Vi I B V J O R)

Tactique : Fanatiques un peu moins complet ; se mettent à couvert et rispotent ; ne se rendent que si le Grand Ponte est tué ou s'enfuit.

L'Equipage JAUNE : Techniciens franchement lâches

Sociétés Secrètes et mutations : You know what...

Armes :

Pistolet laser (L8) _____ 7

Main Nues (5I) _____ 3

Armure : Néant

Tactique : Se cachent dans un coin et se mettent à claquer des dents.

Le Doberbot

Intelligence : Il n'en a pas besoin : ce n'est pas ce qu'on lui demande.

Armes : Dents redoutables

Indice de compétence : 16

Type : I

Dommage : 9

Armure : Equivalent de la côte de la maille (I2)

Tactique : S'acharne sur ses victimes jusqu'à ce qu'elles meurent, s'en prend à un nouveau malheureux, etc...

LISTE DES PJs

PJ N°	Nom	Principales Compétences	Service	Société Secrète	Pouvoir(s) Mutant(s)	Principales Armes	Mains Nues
1	Schwarzenne-V-GER-3	Intimidation (10) Logique Spécieuse (12) Ut. de Volbot (10) Prog. d'Ordinateurs (5)	Forces Armées	Corpore Metal	Contrôle de l'Adrénaline	Fusil Laser (L9) _____ 8	(18) _____ 11
2	Islamic-V-TNT-2	Baratin (9) Falsification (6) Démolition (12)	Services Techniques	Léopards de la Mort	Précognition (Enregistré)	Fusil Laser (L9) _____ 10	(15) _____ 2
3	Ernest-V-EUX-2	Fayotage (8) Analyse de Données (8) Recherche de Données (8) Pénétration de Sauvegardes (8)	Forces Armées	PSION	Foudre Mentale Télékinésie Hypersens Télépathie	Pistolet Laser (L8) _____ 7	(15) _____ 4
4	Good-V-IBS-2	Corruption (11) Intimidation (9) Propagande Commie (9) Surveillance (8)	PLI	Illuminati/Commies	Intuition Mécanique	Fusil Laser (L9) _____ 9	(15) _____ 2
5	Funny-V-AHA-2	Interrogatoire (9) Motivation (8) Médecine (8) Sécurité (7)	PDH & CM	Anti-Mutant	Empathie	Fusil Laser (L9) _____ 9	(15) _____ 3
6	Richard-V-GNR-1	Eloquence (8) Chimie (11) Survie (10) Culture de l'Histoire Enregistrée (9)	PDH & CM	Mystiques	Charme	Fusil Laser (L9) _____ 8	(15) _____ 3

PERSONNAGES RECURRENTS

Vous trouverez ci-dessous quelques indications sur les personnages qui apparaissent plusieurs fois au cours de l'aventure.

Le Personnel de Briefing

> **Limpid-J-OJO-6** : Petit gringalet timide de R&C. Mérite bien de mourir.

Mutation : Télékinésie
Société Secrète : PECP

Armes :

Pistolet laser (8L) 6
Mains Nues (4l) 4

Armure : néant

Tactique : Se fait descendre par Knife-Vi dès le premier épisode.

> **Gradée-B-LUD-5** : Horrible virago des Services Techniques.

Mutation : Empathie envers les Machines

Société Secrète : Pro-Tech

Armes :

Lance-projectile semi-automatique 12
avec cartouches PA (10PA)
Clef anglaise (7l) 9

Armure : Reflec BLEUE (L4)

Tactique : Refuse de croire que quiconque aurait le courage de s'en prendre à elle, mais si on lui tire dessus, elle ne bronche pas et riposte.

> **Gill-I-GAN-6** : Débile profond du Service de l'Energie

Mutation(s) : Polymorphie

Société secrète : Romantiques

Armes :

Pistolet laser (8L) 4
Mains Nues (5l) 3

Armure : Néant

Tactique : prend ses jambes à son cou et se transforme en banc ou autre.

> **Plagiar-I-BOU-4** : Chercheur de R&C irrémédiablement dérangé

Mutation(s) : Pénétration mentale

Société Secrète : Romantiques

Armes : Bombe à retardement ; il s'est installé dans la poitrine un appareil qui réagit à ses battements cardiaques, relié à une bombe de sa propre conception ; s'il meurt, lancez le dé : si vous tirez 10 ou moins, le détonateur ne fonctionne pas ; si vous tirez plus de 10, la bombe explose (indice de dommage 7HE, portée 10 mètres).

Mains Nues (5l) 3

Armure : Néant

Tactique : Prend ses jambes à son cou au moindre danger.

> **Snaf-U et Tarf-U** : Indignes dignitaires de UCT

Mutation(s) : Contrôle de l'Adrénaline (les deux)

Société secrète : Anti-Mutants (Snaf-U), Psion (Tarf-U)

Armes :

Mains Nues (6l) 18

Armure : Néant

Tactique : Passent leur temps à se taper dessus, ordonnent à leurs inférieurs de descendre tous ceux qui leur donnent du fil à retordre.

> **Loxanne-B-GLZ-6** : Assommante bureaucrate femelle de PLI

Mutation : Vision radiologique

Société Secrète : Libre Entreprise

Armes :

Mains Nues (5l) 12

Armure : Néant

Tactique : Course à pied

> **Jed-I-OBI-1** : Agent de la Sec Int ; si on y réfléchit un peu, c'est quand même étonnant que ce gars là n'ait jamais perdu le moindre clone.

Mutation(s) : Transe Téléportatrice, agilité vraiment exceptionnelle.

Société Secrète : Illuminati

Armes :

Pistolet laser (8L) 18
Grenades (8P) 18
Epée de Force (12E) 19

Armure : Kevlar recouvert de reflec INDIGO (L4P3)

Tactique : Réduit ses adversaires à l'état de viande hachée à l'aide de son épée. Son incroyable agilité lui permet de cumuler ses attaques à l'épée avec un nombre presque illimité d'agressions au corps à corps ou à l'arme de tir.

> **Knife-Vi-ROL-5** : Le dernier authentique militaire du Complexe Alpha

Mutation(s) : Foudre Mentale

Société Secrète : Léopards de la Mort

Armes :

Fusil avec cartouches dum-dum (15P) 14
Mains Nues (6l) 17

Armure : Combat (U7)

Tactique : Se fait descendre par Jed-I au cours de l'aventure.

> Le Vampirbot 666

Intelligence : Réagit aux instructions verbales de citoyens d'accréditation ULTRAVIOLETTE ; protège automatiquement le personnel de briefing contre les Clarificateurs agités ; extrêmement compétent en matière de combat, totalement nul par ailleurs.

Armes : 3 tuyaux taillés en biseau et destinés à l'aspiration du sang.

Indice de Compétence : 15

Type : 1 ou assimilé

Portée : 3 mètres

Indice de dommages : 12

Armure : Equivalent d'une combinaison de combat (U4)

Description : Construit sous la direction du célèbre Drac-U-LAH-6, le vampirbot 666 est le garbot le plus terrifiant qu'on ait jamais vu. Drac-U utilisa la pointe de la technologie moderne pour mettre au point ce monstre dont presque tous les composants sont mobiles. Ses tuyaux aspirants haute pression équipés de dents rétractables tranchantes comme des rasoirs sont capables de vider un clone de son sang en quelques secondes.

L'aspect sinistre de ce robot n'a d'égal que sa laideur. Noir et parsemé de petits voyants rouges sombre et bleu nuit, ce monstre Lovecraftien se déplace tel un fantôme et change constamment d'apparence semblant tantôt fondre sur place tantôt grandir démesurément pour prendre d'étranges formes. Des airs d'orgues aux résonnances surnaturelles qui semblent monter du tréfond de son être se mêlent sataniquement à sa respiration rauque. Suite à quelques défauts dans la plomberie du robot, on voit parfois tomber un filet de sang à terre. Si l'on attaque, ce monstre déploie ses ailes télescopiques et pousse un terrible hurlement.

Il est assez risqué d'engager la conversation avec lui.

PJ : Hey, le vampirbot ! t'as déjà tué des traîtres aujourd'hui ?

Le vampirbot : CRUNCH ! Oui

Ou encore :

PJ : excusez-moi, monsieur le robot, il me semble que vous avez une fuite... Hum, drôle de liquide, qu'est-ce c'est ?

Le vampirbot : Laissez-moi vous faire une petite démonstration !

Autres Personnages

> **Wapdouwap-J** : Chauffeur du Service de l'Energie d'une compétence effrayante ; techno-punk dingue de conduite auto.

Mutation(s) : Intuition mécanique

Société Secrète : Léopards de la Mort

Armes :

Pistolet laser (8L)	14
Mains Nues (5I)	10

Armure : Néant

Tactique : Ecrase impitoyablement ses agresseurs et, s'il n'y arrive pas, leur tire dessus, de préférence dans le dos.

> Gardes de la Sec Int

Mutation(s) : Ils ne les utilisent généralement pas quand il y a des témoins ; tirez leurs pouvoirs mutants au dé ou fixez les arbitrairement en choisissant ceux qui vous paraissent les plus amusants.

Société(s) Secrète(s) : La plupart d'entre eux appartiennent à la PECP.

Armes : Elles varient en fonction de l'accréditation du personnage, des jets de dés et des caprices du MJ ; voir ci-dessous.

Armure : Varie en fonction du niveau d'accréditation.

Tactique : Idem

> Gardes ROUGES Ordinaires :

Armes :

Score au dé

1-10	Pistolet laser (8L)	9
11-15	Fusil laser (9L)	9
16-20	Lance-projectiles à cartouches dum-dum (9P)	9

Plus

Matraque (8I)	11
Mains Nues (5I)	9

Armure : Reflec ROUGE (L4)

Tactique : Se lancent dans les combats en hurlant. Tuent d'abord, réfléchissent ensuite ; s'enfuient s'ils subissent des pertes importantes.

> Gorilles ORANGE :

Armes :

Score au dé

1-8	Pistolet laser (8L)	11
9-13	Fusil laser (9L)	11
14-17	Lance-projectiles à cartouches HE (9P)	11
18-20	Fusil à cartouches PA (17PA)	12

Plus

Matraque (8I)	12
Mains Nues (5I)	11

Armure : Reflec ORANGE (L4)

Tactique : Même chose que pour les gardes ROUGES, mais ils s'enfuient moins facilement.

> Gorilles JAUNES :

Armes :

Score au dé

1-3	Pistolet laser (8L)	12
4-10	Fusil laser (9L)	12

11-17	Fusil à cartouches HE (10P)	12
18-20	Enflammeur (10A)	12
Plus		
	Neurofouet (10E)	14
	Mains Nues (5I)	12

Armure : Reflec JAUNE (L4)

Tactique : Se mettent à couvert et ripostent ; ne risquent pas inutilement leur vie.

> Gorilles VERTS :

Armes :

Score au dé

1-10	Fusil laser (9L)	14
11-13	Fusil sonique (8E)	14
14-16	Fusil à cartouches PA (17PA)	14
17-20	Lance-flammes (11A)	14

Plus

Pistolet laser (8I)	14
Neurofouet (10E)	14
Mains Nues (6I)	14

Armure : Kevlar recouvert de reflec VERT (L4P3)

Tactique : Ordonnent aux gardes d'accréditation inférieure de maîtriser les attaquants ; appellent facilement des renforts ; ne font preuve d'héroïsme que si quelqu'un d'important est en train de les regarder.

> Gardes Vautours :

A l'exception de personnages de premier plan, comme Gol-I-ATH, tous les gardes Vautours se ressemblent, portent les mêmes armes et utilisent la même tactique ; imaginez des membres de troupes d'assaut super-entraînés.

Mutation(s) : Ils ne les utilisent jamais en public.

Société(s) Secrète(s) : Toujours parmi les plus violentes : Anti-mutants, Léopards de la Mort, PURGE, Destructeurs de Frankenstein, etc...

Armes :

Pistolet laser (8L)	(*)
Fusil à cartouches HEAT (11P)	(*)
Grenades (8P)	(*)
Mains Nues (6I)	(*)

* **Indices de Compétence en Armes** : Les gardes Vautours ROUGES ont un indice de 10 dans toutes les compétences en armes, les ORANGE un indice de 12, les JAUNES un indice de 14 et tous ceux d'accréditation supérieure un indice de 16.

Armure : Kevlar recouvert de reflec (couleur correspondant à l'accréditation) indice de protection : L4P3.

Tactique : Rusés et vicieux ; utilisent leur entraînement poussé pour vaincre leurs ennemis (par exemple en ripostant à couvert tandis que d'autres gardes prennent l'adversaire en étau) ; imaginez des parachutistes de choc.

TABLE DES TEMOINS INNOCENTS

Voici quelques personnages qui vous seront fort utiles si vos PJs ouvrent inconsidérément le feu dans les couloirs du Complexe Alpha sans tenir compte de la sécurité des autres citoyens. Chaque fois qu'un Clarificateur rate sa cible, lancez le dé pour déterminer où va se loger la balle, le jet de feu, le rayon mortel ou la décharge d'énergie perdu(e).

1-3. Rob-O-COP : Le tir ricoche sur la poitrine de ce gorille de la Sec Int en combinaison de combat (U7) ; agacée, l'armoire à glace se précipite sur les PJs les choisissant arbitrairement pour une séance de don d'organes obligatoire. Mains Nues (10I), indice de compétence 15.

4-6. Murs-murs : Le tir atteint un mur sectionnant un conduit haute pression de détergent industriel. Le couloir est instantanément envahi de bulles. Un signal d'alarme retentit et des cloisons étanches viennent automatiquement isoler la zone de la fuite - enfermant par la même

occasion les PJs dans un vaste bain moussant !

7-9. Bureaux, guichets et paperasses : Le tir porte un coup mortel au citoyen Bur-O-CRT-4, un petit fonctionnaire d'UCT. Après le combat, les PJs sont convoqués au Département Administratif de Gestion des Missions des Clarificatrices pour y remplir un formulaire de Décès Accidentel, puis une Déclaration sur l'Honneur d'Innocence / Culpabilité, puis un Certificat de Santé Mentale, puis une Déclaration d'Anomalie de Fonctionnement de leurs armes, puis... nos héros disparaissent à jamais.

10-13. Chouette, les gars, amenez vous y a de la baston : Une bande de cinq Léopards de la Mort qui passait par là, décide de profiter de l'absence pour s'en payer une bonne tranche. Ils sont armés de pistolets laser (8L, indice de compétence 9), et de grenades à gaz vomitif (indice de compétence 9). Ils canardent sans distinction les Clarificateurs et leurs adversaires.

14-16. Big Brother is watching you : La balle perdue

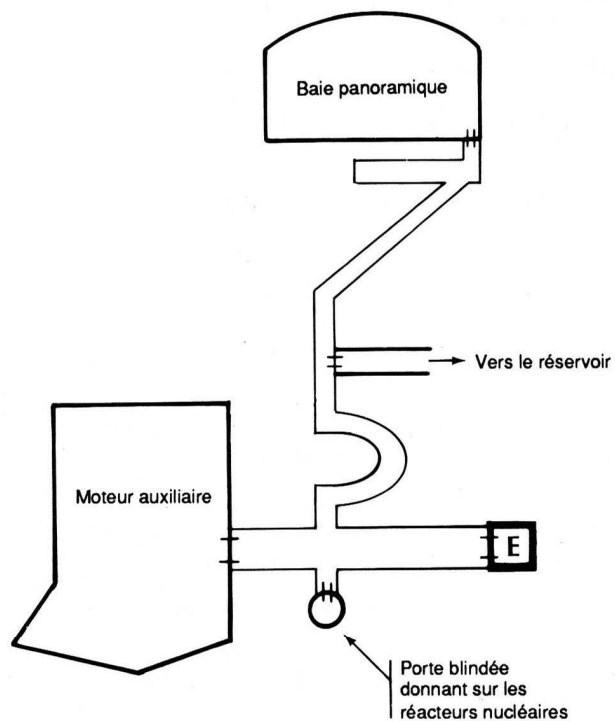
vient se loger dans une caméra de l'Ordinateur. Tous les citoyens se trouvant dans la zone qu'elle surveillait écopent d'un point de trahison par minute passée hors de vue de l'Ordinateur.

17-19. Manhat-I-ANN's Project : La balle perdue atteint un objet sphérique entouré d'un blindage en plomb qu'un technicien de R&C était en train de convoier dans le couloir sur un petit chariot. Le technicien, un certain Oppena-I-MER-4 se met à hurler : « Attention, ça va exploser ! » tout en prenant ses jambes à son cou. Les PJs ont deux rounds pour réussir un jet d'Energie Nucléaire (X 1/2) s'ils ne veulent pas écoper de nombreux points de trahison postumes pour destruction de biens appartenant à l'Ordinateur. Pouvez-vous m'épeler « champignon nucléaire »... je savais bien que vous étiez fort en orthographe !

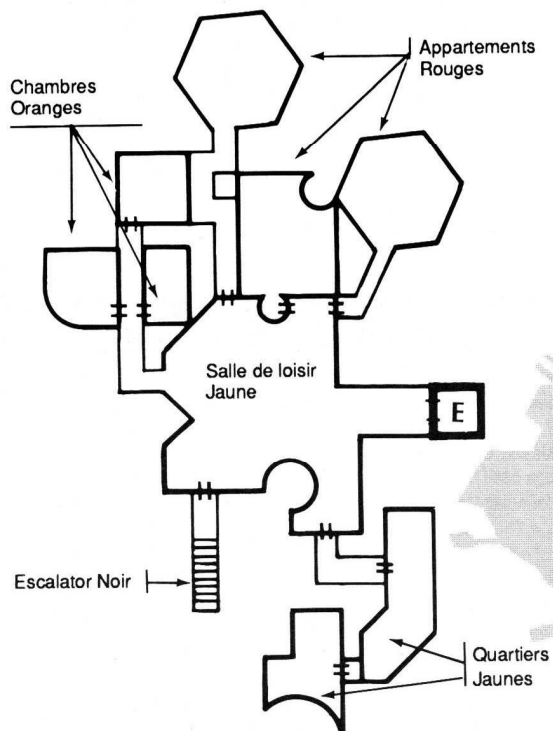
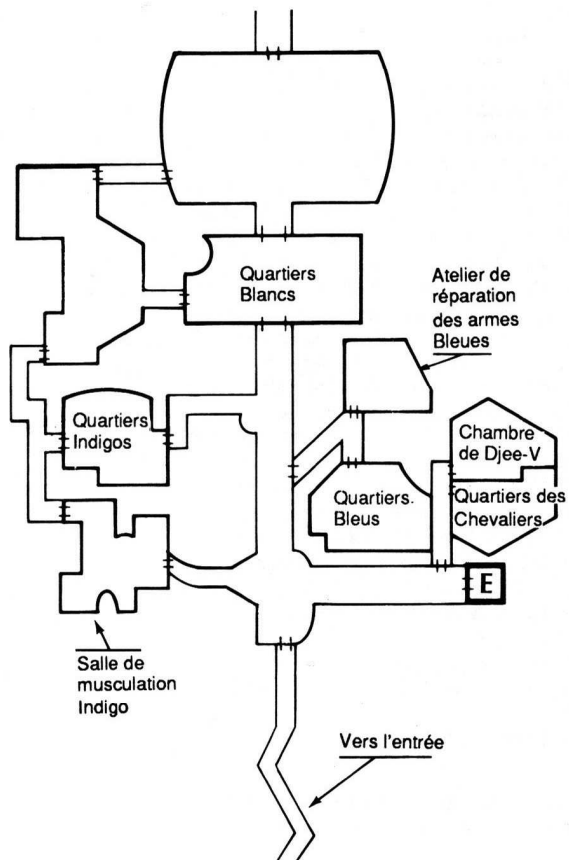
20. Aucun effet : Relancez le dé jusqu'à ce que vous arriviez à un résultat concluant.

Plan des niveaux intérieurs du Mark IV

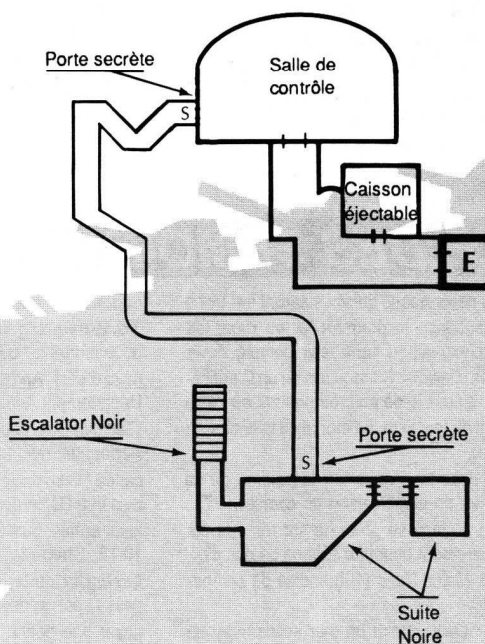
Premier Etage



Deuxième Etage



Troisième Etage



Quatrième Etage

PJ N°4 : Good-V-IBS-2	Service : PLI	Accréditation : VERTE	Nom du Joueur : _____																																		
	Compétences Améliorées Agilité _____ 2 Aplomb _____ 5 Corruption _____ 11 Intimidation _____ 9 Motivation _____ 9 Eloquence _____ 9 Logique Spécieuse _____ 8 *Propagande Commie _____ 9 Dextérité _____ 3 Armes à Aire d'Effet _____ 7 Armes Laser _____ 9 * Compétence strictement interdite Sens de la Mécanique _____ 4 Ut. & Maint. de Docbot _____ 7 Ut. & Maint. d'Overcraft _____ 7 Adaptabilité _____ 4 Sécurité _____ 7 Surveillance _____ 8		Matériel Personnel Salopette Armure reflé VERTE Fusil laser 2 canons de laser VERTS Carnet de notes et stylo Couteau Ceinture tous usages Com-unit I 3 tracts de propagande commie (que vous avez écrits vous-même)																																		
<table border="1" style="width:100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th>Arme</th> <th>Indice de Compétence</th> <th>Type</th> <th>Indice de Damage</th> <th>Portée</th> <th>Expérimental ?</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Fusil Laser</td> <td>9</td> <td>L</td> <td>9</td> <td>100</td> <td>NON</td> </tr> <tr> <td>Mains Nues</td> <td>2</td> <td>I</td> <td>5</td> <td>-</td> <td>NON</td> </tr> <tr> <td> </td> <td> </td> <td> </td> <td> </td> <td> </td> <td> </td> </tr> </tbody> </table>		Arme	Indice de Compétence	Type	Indice de Damage	Portée	Expérimental ?	Fusil Laser	9	L	9	100	NON	Mains Nues	2	I	5	-	NON							<table border="1" style="width:100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width:50%;">Etat de Santé</td> <td style="width:50%;">Crédits 450</td> </tr> </table>	Etat de Santé	Crédits 450	<table border="1" style="width:100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width:50%;">Armure Reflé VERTE</td> <td style="width:50%;">Indice de Protection L4</td> </tr> </table>	Armure Reflé VERTE	Indice de Protection L4						
Arme	Indice de Compétence	Type	Indice de Damage	Portée	Expérimental ?																																
Fusil Laser	9	L	9	100	NON																																
Mains Nues	2	I	5	-	NON																																
Etat de Santé	Crédits 450																																				
Armure Reflé VERTE	Indice de Protection L4																																				
PJ N°5 : Funny-V-AHA-2	Service : Sec Int (Serv. de couv. de PDH)	Accréditation : VERTE	Nom du Joueur : _____																																		
	Compétences Améliorées Agilité _____ 3 Armes de Corps à Corps Primitives _____ 6 Mains Nues _____ 3 Aplomb _____ 3 Interrogatoire _____ 9 Intimidation _____ 7 Motivation _____ 8 Logique Spécieuse _____ 7 Dextérité _____ 4 Armes Energétiques _____ 10 Armes laser _____ 11 Armes de Tir Primitives _____ 6 Sens de la Mécanique _____ 2 Adaptabilité _____ 4 Médecine _____ 8 Sécurité _____ 7 Discretion _____ 5 Surveillance _____ 7 Survie _____ 6		Matériel Personnel Salopette Armure reflé VERTE Fusil laser 2 canons de laser VERTS Pistolet sonique Carnet de notes et stylo Couteau Ceinture tous usages Com-unit I 3 doses de cyanure pour seringue hypodermique																																		
<table border="1" style="width:100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th>Arme</th> <th>Indice de Compétence</th> <th>Type</th> <th>Indice de Damage</th> <th>Portée</th> <th>Expérimental ?</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Fusil Laser</td> <td>11</td> <td>L</td> <td>9</td> <td>100</td> <td>NON</td> </tr> <tr> <td>Pistolet sonique</td> <td>10</td> <td>E</td> <td>7</td> <td>60</td> <td>OUI</td> </tr> <tr> <td>Couteau</td> <td>6</td> <td>I</td> <td>7</td> <td>200</td> <td>NON</td> </tr> <tr> <td>Mains Nues</td> <td>3</td> <td>I</td> <td>5</td> <td>-</td> <td>NON</td> </tr> </tbody> </table>		Arme	Indice de Compétence	Type	Indice de Damage	Portée	Expérimental ?	Fusil Laser	11	L	9	100	NON	Pistolet sonique	10	E	7	60	OUI	Couteau	6	I	7	200	NON	Mains Nues	3	I	5	-	NON	<table border="1" style="width:100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width:50%;">Etat de Santé</td> <td style="width:50%;">Crédits 300</td> </tr> </table>	Etat de Santé	Crédits 300	<table border="1" style="width:100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width:50%;">Armure Reflé VERTE</td> <td style="width:50%;">Indice de Protection L4</td> </tr> </table>	Armure Reflé VERTE	Indice de Protection L4
Arme	Indice de Compétence	Type	Indice de Damage	Portée	Expérimental ?																																
Fusil Laser	11	L	9	100	NON																																
Pistolet sonique	10	E	7	60	OUI																																
Couteau	6	I	7	200	NON																																
Mains Nues	3	I	5	-	NON																																
Etat de Santé	Crédits 300																																				
Armure Reflé VERTE	Indice de Protection L4																																				
PJ N°6 : Richard-V-GNR-I	Service : PDH & CM	Accréditation : VERTE	Nom du Joueur : _____																																		
	Compétences Améliorées Agilité _____ 4 Aplomb _____ 3 Baratin _____ 8 Interrogatoire _____ 6 Eloquence _____ 8 Psychoscopie _____ 7 Dextérité _____ 2 Armes Energétiques _____ 6 Armes à Aire d'Effet _____ 6 Armes Laser _____ 8 Armes à Projectiles _____ 6 Sens de la Mécanique _____ 2 Adaptabilité _____ 5 Chimie _____ 11 Survie _____ 10 *Culture de l'Histoire Enregistrée _____ 9 * Compétence strictement interdite		Matériel Personnel Salopette Armure reflé VERTE Fusil laser 2 canons de laser VERTS Carnet de notes et stylo Couteau Ceinture tous usages Com-unit I 3 doses de sérum amnésique																																		
<table border="1" style="width:100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th>Arme</th> <th>Indice de Compétence</th> <th>Type</th> <th>Indice de Damage</th> <th>Portée</th> <th>Expérimental ?</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Fusil Laser</td> <td>8</td> <td>L</td> <td>9</td> <td>100</td> <td>NON</td> </tr> <tr> <td>Mains Nues</td> <td>4</td> <td>I</td> <td>5</td> <td>-</td> <td>NON</td> </tr> <tr> <td> </td> <td> </td> <td> </td> <td> </td> <td> </td> <td> </td> </tr> </tbody> </table>		Arme	Indice de Compétence	Type	Indice de Damage	Portée	Expérimental ?	Fusil Laser	8	L	9	100	NON	Mains Nues	4	I	5	-	NON							<table border="1" style="width:100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width:50%;">Etat de Santé</td> <td style="width:50%;">Crédits 300</td> </tr> </table>	Etat de Santé	Crédits 300	<table border="1" style="width:100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width:50%;">Armure Reflé VERTE</td> <td style="width:50%;">Indice de Protection L4</td> </tr> </table>	Armure Reflé VERTE	Indice de Protection L4						
Arme	Indice de Compétence	Type	Indice de Damage	Portée	Expérimental ?																																
Fusil Laser	8	L	9	100	NON																																
Mains Nues	4	I	5	-	NON																																
Etat de Santé	Crédits 300																																				
Armure Reflé VERTE	Indice de Protection L4																																				

PJ N°4 : Good-V-IBS-2

Société Secrète : Communistes (couv. Illuminati)

Rang de Société Secrète : 5

Pouvoir(s) Mutant(s) :

Intuition Mécanique

Attributs		Bonus	
Force	8	Bonus aux Dommages	0
		Capacité de Transport	25
Endurance	12	Bonus Macho	0
		Indices d'Attributs	
Agilité	9		2
Aplomb	20		5
Dextérité	12		3
Sens de la Mécanique	12		3
Adaptabilité	17		4
Pouvoir	10		

Présentation du Personnage : Votre passé recèle tant d'informations secrètes qu'on a dû l'effacer en grande partie de votre cerveau par chimiothérapie. Mais ça vous va très bien ainsi - ce n'aurait pas été prudent de le conserver!

Depuis votre lavage de cerveau, vous travaillez dur pour améliorer vos états de service à PLI (c'est une bonne couverture). Ces derniers temps, les tensions entre PLI et PDH & CM se sont encore accrues, méfiez-vous donc des gars de l'habitat... et particulièrement de Funny-V : elle est extrêmement dangereuse ! Enfin, ces derniers temps, PLI # a eu pas mal d'ennuis à cause de ressources soit-disant gaspillées. Afin de calmer les passions, on vous a demandé de surveiller Islamic-V, l'Officier Gestionnaire de votre équipe, et de le descendre s'il ne se montrait pas très économe.

Fonctions Officielles : Officier Roboticien. Supervisez l'utilisation, la maintenance et la réparation de tous les robots attribués à votre équipe. Les robots sont chers ; empêchez, dans toute la mesure du possible qu'ils soient détruits ou endommagés ; toute négligence relèverait de la trahison. Ne laissez jamais leurs codes d'utilisation tomber entre les mains de traîtres potentiels. Et surtout récupérez toujours les cerveaux électroniques des robots endommagés si vous ne voulez pas être la victime d'une exécution sommaire pratiquée à l'aide de papier de verre à grain très très fin...

Mission de Société Secrète en Cours : En fait, vous n'êtes pas sûr de savoir si vous êtes un Illuminati qui se fait passer pour un commie ou un commie qui se fait passer pour un Illuminati. Si vous êtes un commie, arrangez-vous pour prendre à part chacun des membres de votre équipe afin de l'endocliner à coup de propagande communiste de façon à ce que nous puissions le faire chanter.

PJ N°5 : Funny-V-AHA-2

Société Secrète : Anti-Mutants

Rang de Société Secrète : 5

Pouvoir(s) Mutant(s) :

Empathie

Attributs		Bonus	
Force	10	Bonus aux Dommages	0
		Capacité de Transport	25
Endurance	14	Bonus Macho	1
		Indices d'Attributs	
Agilité	11		3
Aplomb	13		3
Dextérité	16		4
Sens de la Mécanique	7		2
Adaptabilité	16		4
Pouvoir	13		

Présentation du Personnage : BANZAI !!! Sus aux commies, aux traîtres, aux mutants et à tous les autres ! Vous détestez tous ceux qui cherchent à modifier votre mode de vie ! Comme ce Richard-V, par exemple : il est évident qu'il essaie de désorienter tout le monde avec ses questions à la noix. Il serait aussi bien dans un centre d'extermination. Il doit avoir un genre de mutation au niveau du cerveau...

Vous êtes si heureuse de ne pas posséder de pouvoir mutant ! Et vous êtes très reconnaissante à l'Ordinateur de vous avoir dotée de gènes correspondant à un esprit aussi perceptif et analytique. Il vous a beaucoup aidé dans votre croisade anti-traîtres, depuis que vous avez attrapé ce commie en train de retirer le goutte-à-goutte de fluor du réseau de distribution d'eau potable... Dégoûtant traficage ! Depuis lors, vous avez réussi à vous faire affecter au corps des Clarificateurs et à vous infiltrer au sein de la société Anti-mutants... Mais ça n'a pas été facile, et il vous faut marcher sur la corde raide si vous ne voulez pas vous faire assassiner !

Fonctions Officielles : Officier Responsable de l'Enthousiasme. Surveillez l'orthodoxie politique de vos coéquipiers. Le bonheur est un devoir. De même que le désir de mourir en servant l'Ordinateur. Maintenez le moral de votre équipe en utilisant psychothérapie, chimiothérapie et si nécessaire laser-thérapie. Organisez des examens de santé mentale réguliers et veillez à la bonne forme physique de vos coéquipiers.

Mission de Société Secrète en Cours : Des informateurs mutants nous ont rapporté qu'il y avait un agent de Psion dans votre équipe. Il est dans les petits papiers de l'Ordinateur et son nom commence par une consonne. Il faut aussi que vous descendiez Islamic-V ; il a été dénoncé la semaine dernière et il n'est pas encore mort.

PJ N°6 : Richard-V-GNR-1

Société Secrète : Mystiques

Rang de Société Secrète : 4

Pouvoir(s) Mutant(s) :

Charme

Attributs		Bonus	
Force	12	Bonus aux Dommages	0
		Capacité de Transport	25
Endurance	16	Bonus Macho	1
		Indices d'Attributs	
Agilité	15		4
Aplomb	11		3
Dextérité	9		2
Sens de la Mécanique	8		2
Adaptabilité	20		5
Pouvoir	9		

Présentation du Personnage : Est-ce pure coïncidence si le mot «Ordinateur» pris à l'envers donne «Ruetanidro» ? Les questions de ce genre vous ont toujours intrigué. Mais personne ne vous comprend jamais. Vos amis vous prenaient toujours pour un fou complet quand vous leur faisiez part de réflexions de ce genre ; vous pensiez qu'il vous faudrait traverser l'existence seul et sans recours...

Et puis vous avez rencontré Gur-U. Il vous a compris. Il vous a initié à la vie contemplative. Il vous a bien initié. «La voie du disciple est étroite comme une bande magnétique, vous devez vous y avancer avec précaution si vous ne voulez pas tomber». Vous n'avez pas la moindre idée de ce que ça peut bien vouloir dire, mais vous ne doutez pas que ce soit très profond.

Il y a quelque temps, Good-V-IBS a bouleversé l'harmonie de l'univers. Il appartient de toute évidence à Libre Entreprise, et son aura négative empiète sur votre Karma. Peut-être serait-il bon que vous le transportiez dans une autre dimension existentielle.

Fonctions Officielles : Officier Responsable des Armes. Supervisez la répartition, l'utilisation et la maintenance de toutes les armes de l'équipe. Effectuez des révisions générales chaque fois que c'est nécessaire (environ toutes les demi-heures). Signalez à l'Ordinateur tous les actes de sabotage, mauvaise utilisation du matériel militaire, ou port d'armes prohibées.

Mission de Société Secrète en Cours : Gur-U vous a placé face à un grandiose défi : remettre dans le droit chemin les citoyens les moins en harmonie avec eux-mêmes : les Clarificateurs. Il prétend qu'on peut apporter la lumière aux Clarificateurs mais que la lumière ne peut venir d'eux. Ceux qui ont le plus besoin d'être touchés par la grâce sont Funny-V (trop tendue) et Schwarzenne-V (trop renfermé).

On n'Arrête Pas Le Progrès !

Plagiar-I-BOU-4

Les PJs sont introduits par leur guide ROUGE dans une pièce solidement blindée et apparemment très sûre. Un épais nuage jaune flotte près du plafond. Les murs et le sol sont noirs, difficile de dire que c'est parce que cette zone est classée INFRAROUGE ou parce que tout y a été calciné. Plusieurs tables couvertes de matériel étrange sont installées là, apparemment au hasard.

Peu après l'arrivée des PJs, Plagiar-I-BOU fait son entrée par la porte d'en face.

Il a sélectionné plusieurs articles parfaitement sûrs qui ont besoin d'être testés sur le terrain. Il est seulement là pour noter quel PJ se portera volontaire pour tester tel ou tel appareil. La répartition des engins dépend en fait des Clarificateurs et Plagiar-I ne sait rien de ces curieuses inventions à part leur nom, ce à quoi elles sont censées servir et quelques rudiments de leur mode d'emploi («Je crois qu'il faut appuyer sur ce bouton, là»). Si certains PJs ne prennent en charge aucun appareil, Plagiar attend que l'équipe soit partie pour les dénoncer à l'Ordinateur. Ces grands lâches écopent par la suite d'un point de trahison.

Voici la liste des inventions disponibles :

1. Générateur de Champ d'Invisibilité : Cet appareil venait juste d'être mis au point lorsque l'aventure a commencé. Il consiste en une lourde et encombrante ceinture dotée d'un grand nombre d'électrodes qui viennent s'appliquer à d'étranges parties de l'anatomie de l'utilisateur. Lorsqu'on met l'engin en marche, son porteur disparaît progressivement. En fait, il ne devient pas invisible, il se désintègre... mais il faudrait des appareils sophistiqués pour s'en apercevoir. L'Ordinateur conclura quant à lui que le PJ s'est enfui avec le Générateur et décrètera que c'est un traître... Envoyez un clone !

2. Détecteur de Commie : Il s'agit d'un multicorde légèrement modifié comportant une sorte de cloche et un genre de baguette de sourcier le tout relié à un casque électronique et à une antenne radar. Il arrive que cet étrange appareil fonctionne ! A chaque utilisation, lancez le dé sur la table ci-dessous :

- 1-5 : Il désigne le commie le plus proche
- 6-10 : Il désigne un PJ au hasard
- 11-15 : Il désigne le citoyen le plus proche
- 16-19 : Il électrocute son porteur qui perd temporairement un point de pouvoir par round. Le malheureux PJ est paralysé et tous les Clarificateurs qui le touchent souffrent des mêmes symptômes. Laissez les PJs trouver par eux mêmes comment on éteint l'appareil. A propos, quand quelqu'un perd tous ses points de pouvoir, il meurt...

● 20 : L'appareil émet 10 bips sonores avant d'exploser.

3. Stimulateur Neuronique : Cet appareil électrique est censé stimuler toutes les activités cérébrales de son utilisateur. En fait, dès que la petite hélice du dessus commence à tourner, le malheureux PJ souffre de douleurs paralysantes, perçoit des bruits assourdissants, une lumière aveuglante, des odeurs d'une intensité terrifiante, etc... Bref le cerveau de la victime se retrouve totalement neutralisé jusqu'à ce que la petite hélice cesse de tourner. Ensuite, après toutes ses insupportables souffrances, les mutations latentes d'ordre psioniques ou mentales du sujet se développent pleinement. Notez que le PJs ne s'en rend pas forcément compte - du moins jusqu'à ce que les pouvoirs mutants en questions

se mettent à fonctionner de leur propre initiative. La mutation que l'appareil révèle le plus souvent est la Transe Téléportatrice. Le stimulateur neuronique se met à fondre dès la troisième utilisation (faisant de sérieux dégâts sur la tête du porteur de l'appareil).

4. Ailerons Natatoires : Des palmes on ne peut plus ordinaires. Quel dommage qu'il n'y ait pas le moindre plan d'eau dans le secteur ! Et d'ailleurs, même s'il y en avait, quel Clarificateur irait admettre qu'il sait nager ?

5. Amplificateur Laser : Il s'agit d'une fibre optique spéciale qui vient se fixer entre le corps de l'arme et son canon et aggrave les dommages causés par le rayon laser (dans la lecture de la Table des Dommages, décalez-vous de quatre colonnes vers la droite). Petit défaut, ce dispositif multiplie par trois la dépense de munitions et se détraque si l'on tire 18 ou plus au dé.

6. Générateur de Champ Énergétique Individuel : Cet appareil ressemble à un petit sac à dos. Lorsqu'on le met en marche, une auréole lumineuse se déploie autour de son porteur limitant les dommages (y compris par noyade, agression ou empoisonnement) que celui-ci pourrait subir - dans la lecture de la Table des Dommages, décalez-vous de trois colonnes vers la gauche. Malheureusement, tous les objets non métalliques que porte le PJ (carte d'identité, vêtements, etc) se désintègrent automatiquement dès que l'engin se met en marche.

7. Grenade à Gaz Offensif : Ces trois grenades dégagent pendant 2 à 10 minutes (selon les conditions atmosphériques) un gaz qui paralyse les terminaisons nerveuses de leurs victimes. Tous les Clarificateurs se trouvant dans un rayon de 10 mètres doivent réussir un jet d'Endurance (x 1/2) à chaque round pour entreprendre la moindre action. Ils doivent aussi tenter un jet de Pouvoir ; s'ils le ratent, décrivez que les gênes responsables de leur mutation ont réagi bizarrement au gaz. Pour ce qui est des effets, faites marcher votre imagination, vous êtes là pour ça ! quelques suggestions : La victime devient verte des pieds à la tête ; elle se met à vomir ; elle se transforme en superman ; toutes ses blessures guérissent spontanément ; un petit nuage violet s'échappe de sa bouche toutes les 20 secondes ; elles devient plus légère que l'air ; etc...

8. Lunettes Bioniques : Ces deux lentilles en fibres optiques montées sur des tubes articulés indépendants ressemblent à des yeux pédonculés artificiels. C'est d'ailleurs ce qu'ils sont. Les globes oculaires peuvent se déplacer verticalement et horizontalement, s'avancer ou se rétracter, et faire apparaître toutes les nuances des gammes ultraviolettes ou infrarouges. Malheureusement, chaque lentille dispose de système de commandes propres, et la moindre erreur de réglage risque de

vous faire perdre la vision binoculaire. Pour atteindre l'effet qu'il souhaite, le joueur doit réussir un jet d'Adaptabilité à chaque round.

9. Grenade Thermonucléaire : Cette sphère d'acier comporte un avertissement inscrit en très gros caractères : «LANCER ENERGIQUEMENT». Elle ressemble en tous points à une cartouche nucléaire pour fusil, seule différence : personne ne parviendra à l'envoyer à plus de cinquante mètres. Et malheureusement, personne n'en rattrapera pour signaler cet inconvénient au constructeur.

10. Traitroicide : Cet engin ressemble à une balle de baseball munie d'une gâchette, son nom est gravé lisiblement dessus. Quand on appuie sur la gâchette, il explose. L'inventeur de ce dispositif est parti du principe qu'en apprenant sa raison d'être, le traître qui se cache inmanquablement au sein de l'équipe prendrait l'appareil pour éviter que ses coéquipiers ne s'en servent contre lui. Faites comme s'il s'agissait d'une cartouche HE pour fusil.

Les femmes et les Enfants d'Abord !

Une fois que les PJs ont pris tous les appareils expérimentaux de leur choix, on leur ordonne de se rendre à la gare véhiculaire où les attendent leurs robots, leur chenillette et leurs vivres.

Quand les Clarificateurs y arrivent, la gare est pratiquement vide, à l'exception de douze cracs des Escadrons Vautours bien alignés contre l'un des murs de la grande salle souterraine. Visiblement morts d'ennui, ils astiquent leurs armes en regardant d'un air envieux les PJs qui se dirigent vers leur chenillette.

Loxanne-B, Gradée-B, Gill-I, plusieurs grosses caisses, diverses piles de matériel et deux robots - OTTO/pilot et OTTO/Nav - attendent nos héros près de leur engin. Loxanne-B tend au Leader de l'équipe une longue liste de matériel dont il doit signer la prise en charge. Gradée-B demande -par erreur- à l'Officier Exécutif d'émarger pour les robots. Gill-I se contente de prendre les cartes d'identité de tous les PJs. Personne n'a le temps de regarder attentivement les papiers qu'il signe, car les trois instructeurs ont ordre de presser le départ des Clarificateurs. Tendez au joueurs la liste de matériel AC 2.4.2E

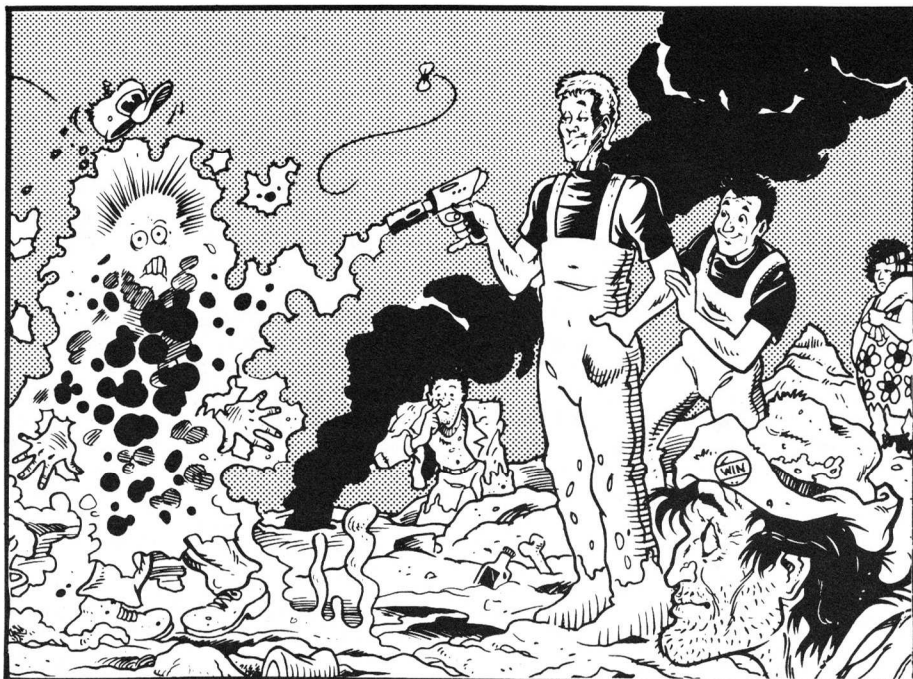
Par rapport à la liste de matériel, trois caisses de grenades sont mal étiquetées ; les deux premières contiennent des grenades d'exercice (parfaitement inoffensives) et la troisième des cartouches nucléaires pour fusil sans la moindre étiquette. Il y a aussi un pistolet Gauss qui n'était pas mentionné sur la liste et aucun des fusils laser qui, eux, y figuraient. Vous pouvez ajouter à cela toutes les erreurs qui vous semblent appropriées ou particulièrement irritantes.

Lorsque les PJs se décident à charger leur chenillette, lisez ce qui suit aux joueurs :

L'habitable de la chenillette modèle V-150 est particulièrement petit. OTTO/Pilot et OTTO/Nav ont pris place devant leurs terminaux respectifs et attendent vos ordres.

Votre chenillette est une V-150 standard. Elle est surmontée d'une tourelle comportant un dispositif de fixation pouvant s'adapter à toutes sortes d'armes. Il n'y en a présentement aucune, mais on pourrait y installer un fusil ou un laser de grande taille. Près de la porte principale, située à l'arrière, le toit comporte deux hublots. Le compartiment passagers comprend quatre sièges ; sur l'une des parois, quelqu'un a gravé : «Cret-I-NNN-I was here».





Nombre de Clarificateurs semblent en fait apprécier la violence inhérente au système...

Une fois que vous y avez entassé tout votre matériel, et que vous avez procédé aux vérifications de dernière minute, la chenillette démarre en trombe devant les gardes Vautours qui semblent curieusement attristés par votre départ. OTTO/Pilot, réagissant sans doute à quelque instruction transmise sous forme de micro-ondes, guide le véhicule jusqu'à une immense porte blindée qui s'ouvre lentement sur... L'EXTERIEUR !

L'idée de vous retrouver dehors a toujours éveillé en vous d'étranges sentiments. Certains appelleraient ça de la panique... Mais pas vous ! Pas des Clarificateurs ! Vous qualifieriez plutôt ça de « Réflexes de Survie ». Regardant autour de vous et découvrant des kilomètres et des kilomètres de ruines et de végétation là où se dressaient autrefois des zones résidentielles gérées par ordinateur, stérilisées, habitées et productives ; vous prenez le temps de méditer. « À coup sûr » pensez-vous « les traîtres responsables de ce gâchis ont eu ce qu'ils méritaient... »

Vous trouverez les « Indications de Jeu » relatives à la chenillette et aux robots plus loin dans cet épisode, en page 34 pour être précis, là où elles risquent de vous servir le plus. Ne vous gênez pas pour les consulter dès maintenant si vous en éprouvez le besoin.

En Route Pour De Nouvelles Aventures !

La Marche d'Approche

Une fois que la chenillette est sortie de la zone de tir à vue, OTTO/Pilot demande à l'officier Exécutif de l'équipe les instructions nécessaires pour atteindre l'objectif fixé. Les PJs n'en savent rien, pas plus, apparemment, qu'Houston-J ni tous ceux qu'il peut joindre.

Le standardiste affirme par contre aux Clarificateurs que des Spécialistes du traitement de données vont se pencher assidûment sur le problème et qu'ils devraient fournir leur réponse d'un instant à l'autre.

Quelques semaines passent et les PJs finissent par abandonner.

Les malheureux doivent donc se débrouiller pour trouver l'endroit par eux-mêmes. Dieu merci, il y a à l'Extérieur du Complexe Alpha des tas d'informateurs potentiels susceptibles de les mettre sur la bonne piste ! C'est d'ailleurs pourquoi nous vous fournissons ci-dessous des rencontres possibles.

Il est hautement probable que plusieurs PJs trouveront la mort au cours des dites rencontres. Leurs remplaçants clones seront expédiés sur les lieux dans des caissons de survie (pratiquement) indestructibles et rejoindront les PJs sains et Saufs (ou presque). Là encore, il faut préciser que l'Ordinateur ne peut se permettre d'exposer un de ses précieux volbots, les caissons seront donc projetés par des obusiers surpuissants spécialisés dans l'expédition du courrier aérien.

Les rencontres en Extérieur ne sont pas présentées dans un ordre particulier. Nous laissons à l'omniscience et au sadisme du Maître de Jeu le soin de décider ? Vous pouvez les soumettre aux joueurs dans l'ordre qui conviendra le mieux aux initiatives personnelles, à l'équipe et à son état du moment, ou, plus vraisemblablement, à vos caprices personnels. Faites de votre mieux pour désorienter les joueurs, mais donnez leur des « indices » de façon à ce qu'ils aient l'impression de progresser. Oh, et puis entre deux rencontres, nous vous faisons confiance pour caser des passages narratifs plein d'esprit... Si vous ne vous sentez pas particulièrement doué pour les passages narratifs plein d'esprit, attrapez un exemplaire de « Bilbot le Hobbit » et lisez une description de périple quelconque.

Voici quelques un des endroits, personnages ou objets que nos héros pourront rencontrer à l'extérieur :

1-4. Le Centre Informatique Invisible : Il était une fois un groupe d'informaticiens d'accréditation VERTE appartenant à UCT qui, pour une raison ou une autre, s'étaient retrouvés bloqués à l'Extérieur. Le choc s'avéra trop douloureux pour leurs pauvres petites cervelles : ils devinrent complètement marteaux. Ils vivent maintenant dans le magnifique centre informatique qui est né de leur

Indications de Jeu : Rencontres en Extérieur

Cartes : Néant. Ces rencontres sont censées être de courtes péripéties et non des énigmes tactiques d'une grande profondeur. Si, malgré toutes nos suggestions, vous tenez à griffonner des plans, débrouillez-vous tout seul, sale traître !

Personnages Principaux : Ils vous sont décrits dans chaque rencontre. La plupart du temps, nous ne leur avons attribué aucune mutation ou société secrète ; si vous voulez leur en donner, choisissez selon votre goût ou bien tirez les au dé.

Pourquoi diable avoir consacré tout un encadré à ne vous donner aucun renseignement nouveau ? C'est juste une vieille habitude de créateur de jeux...

fertile imagination. Ce rêve n'a d'existence que dans leurs pauvres cerveaux, mais le matériel et les meubles qu'il contient n'en sont pas moins réels à leurs yeux : ils peuvent réclamer des données à l'Ordinateur, s'asseoir sur leurs chaises imaginaires, se pencher sur des bureaux imaginaires, et même jouer sur leurs imaginaires guitares (des airs que les Clarificateurs ne peuvent bien sûr entendre). Plus étrange encore, ils ne peuvent voir ni entendre ce qui se passe d'une pièce de leur centre à l'autre...

Lorsque les PJs approchent d'eux, lisez ce qui suit :

Par les hublots de la chenillette, vous apercevez une trouée dans l'enchevêtrement des grands trucs marrons et verts. Dans cette clairière, quatre agents d'UCT d'accréditation VERTE sont en train de faire des choses extrêmement étranges : le premier pia-note curieusement en l'air, le deuxième fixe l'espace vide entre ses mains entrouvertes, le troisième regarde intensément dans le vide et le quatrième est assis sur une chaise faite d'un matériau si mince qu'il en est invisible ! Ils ne semblent pas remarquer que vous approchez. De plus près, vous notez que l'usure a dessiné plusieurs sentiers dans la moquette organique. La plupart d'entre eux sont inscrits dans un périmètre grosso modo rectangulaire ; un seul part d'un coin de ce rectangle et s'éloigne dans la nature.

L'un dans l'autre, ces pauvres dingues seront plutôt gentils avec les PJs, ils iront même jusqu'à oublier les histoires d'accréditations pour répondre à toutes les demandes d'informations. Si un Clarificateur leur propose de suivre l'équipe jusqu'au Complexe Alpha, ils froncent les sourcils : ils sont déjà dans le Complexe Alpha, voyons ! Bref ils se montreront coopératifs et pleins de sollicitude à moins qu'un des PJs ne se mette à marcher sur les meubles, ou, pire à renverser la banque de données - ce qui pourrait créer des court-circuits au niveau des microprocesseurs avoisinants... Les Clarificateurs qui n'ont aucun respect pour les précieux biens de l'Ordinateur sont des brutes destructrices et donc des traîtres à abattre. Faut-il préciser que les lasers VERTS de ces citoyens peu orthodoxes sont, eux, bien réels ?

Quatre Agents VERTS d'UCT :

Agent n°	1	2	3	4
Pistolet laser (8L)	4	4	6	-
Mains nues (5I)	3	5	1	3

Armure : Reflec VERTE (L4)

5-9. Le Poste de Sécurité : Trois gardes VERTS des Forces Armées qui s'ennuient à mourir montent la garde devant une petite barrière dressée dans une zone fort peu passante. N'ayant rien de mieux à faire, ils réclament les passes des PJs... et leur mise en alerte... et leurs listes de matériel... et les bons de réquisition des robots... et les cartes d'identité... et les licences de Clarificateur... et les certificats de sécurité... et les permis de port de laser... et les bons d'exécution... et les cartes bleues des pauvres PJs ! Comme ils ne voient pas passer grand monde, il y a de grandes chances qu'ils persécutent les malheureux qui leur tombent entre les pattes, surtout si le moindre détail n'est pas en règle ! Ils ne sont pas ouvertement hostiles, plutôt le genre bureaucrate agressif... Bien entendu, si un des PJs a oublié de retirer son T-shirt commie de la première mission, les gardes lui tirent dessus sans sommation. En premier lieu.

Les questions viennent ensuite, environ en quinzième lieu, et elles se résument à ça : "T'as eu ton compte, sâle communiste !"

Si les PJs se montrent vraiment gentils, alors oui, ils peuvent poursuivre leur route et les gardes leur indiquent la direction générale de la station Arche. Si la scène se termine dans un bain de sang, personne n'en saura rien dans le Complexe Alpha, pour la bonne raison qu'on y a presque oublié l'existence de cet avant poste !

Quatre Gardes VERTS

Garde n°	1	2	3	4
Pistolet laser (8L)	-	-	13	10
Fusil laser (9L)16	-	-	-	-
Lance-flammes (IIA)	-	14	-	-
Mains nues (6I)	12	12	9	15

Armure : Kevlar recouvert de reflec VERT (L4P3)

10-16. Une Communauté Anarchosyndicaliste Autonome : C'est un groupe d'agents du Club Sierra qui l'a fondée. Les PJs les découvrent en train de s'activer, baignant jusqu'aux genoux dans une matière fétide dont ils font de petits tas qu'ils chargent ensuite dans des wagonnets branlants. On aperçoit au loin un vieux dôme résidentiel tout décrépit. Ces anarchosyndicalistes ne se montrent pas agressifs mais ils affichent des opinions politiques très différentes de celles des PJs (indice 6 en

propagande communiste), et font preuve d'un sens de la contradiction très poussé. Ils ne possèdent ni armes, ni armures.

Soyez certain que les PJs leur montreront les limites de la non violence.

PJ : Hep, la vieille...

PNJ : Citoyen !

PJ : Désolé... hep, le vieux, qui vit dans ce dôme ?

PNJ : J'ai trente sept ans !

PJ : (BLAMBLAMBLAM !) HEP, TOI LA BAS...

45 Commies :

Commie n°	1-45
Pierres (5I)	4
Bâtons pointus (8I)	4
Mains nues (5I)	5

Armure : Crasse (LI)

17. Phénomènes Naturels : Pluie, neige, verglas, marée d'équinoxes, éclipses totales ou carrément un cocktail de tout ça !

18. Mutants et Extraterrestres : On peut classer dans ce registre toutes sortes de quadrupèdes poilus : biches, souris, chiens, panneaux de limitation de vitesse, etc... malheureusement, la plupart de ses créatures n'ont pas d'armes !

19-20. Traîtres vraiment débiles : Une bande de huit citoyens s'approche des PJs et leur crie : Eh bien, c'est pas trop tôt ! On pensait que vous alliez rater le rendez-vous. Vous êtes prêts pour le raid ?

Qui sont ces imbéciles ? les membres d'une société secrète qui prennent les PJs pour les mystérieux agents de liaison qu'ils doivent rejoindre en vue d'une prochaine opération. La société à laquelle ils appartiennent sera à déterminer en fonction des réactions des PJs :

● **Vos joueurs sont des petits malins :** «Bien sûr que nous sommes prêts pour le raid ! A bas l'Ordinateur !» Sur quoi le leader de la bande - un prêtre tout dévoué à la Première Eglise du Christ Programmeur - de rétorquer : «Je parlais du raid contre ces païens de Léopards de la Mort. Dites voir... Il me semble que vos convictions sont fort peu orthodoxes...»

● **Vos joueurs sont assommants :** «Bien sûr que nous sommes prêts pour le raid ! Sus aux traîtres !», à quoi le leader de la bande réplique : «Bon, pour commencer, on va faire sauter tout le réseau de moniteurs et ensuite... Excusez-moi, qu'est-ce que vous venez de dire ?»

● **Vos joueurs sont franchement débiles :** «Hein ?» vous ne pouvez pas laisser passer un tel manque de réflexe, le leader de la bande adverse rétorque donc : «Je vous demandais si vous étiez de vaillants et courageux prolétaires, des camarades combattants pour la paix, prêts à combattre l'infâme oppression capitaliste et à libérer les masses populaires pour un idéal de lutte des classes dans lequel chacun posséderait un tracteur» (assaut de propagande commie, indice de compétence 4).

Dans tous les cas, cette rencontre se terminera probablement par une fusillade. Cependant, si les PJs arrivent à s'en sortir par le baratin (mettons en répondant : «Al-lons-y !»), les traîtres leur décrivent un projet de toute évidence suicidaire et nos héros s'arrangent pour filer à l'anglaise dès la première occasion. Si les Clarificateurs signalent l'entreprise criminelle à l'Ordinateur, celui-ci commencera par se demander d'où ils tirent l'information...

Traîtres Vraiment Débiles :

Traître n°	1	2	3-8
Pistolet laser (8L)	-	-	9
Fusil laser (9L)	18	-	-
Lance-projectile semi-automatique avec cartouche HE (10P)	-	12	-
Mains Nues (5I)	4	7	8

Armure : Les traîtres 1 et 2 portent une combinaison de Kevlar recouverte de reflec VERT (L4P3) et les autres une armure reflec VERTE (L4).

21. A vous de jouer ! Les Monty Python en vadrouille. Le monstre du Lochness. Une bande d'Hare Krishnas. Des rats géants. Alien. Un vrai premier avril... amusez-vous bien !



"Et maintenant, soyez naturels ; ils ne nous reconnaîtront jamais avec ces déguisements"



Indications de Jeu La Station Arche

Carte : La Station Arche et ses environs sont représentés en détails sur la carte destinée aux joueurs et couvertes d'hexagones.

Ce plan ressemble étrangement à celui que vous pourrez trouver dans la page dépliant E de la deuxième édition des règles de *PARANOIA*. Veuillez vous reporter aux pages 127-128 de ce livret (et tout spécialement au chapitre intitulé «La Carte») pour de plus amples informations sur les machins verts, grands et petits ; les courbes de niveau ; etc... ainsi que sur les histoires de lignes de tir, déplacements et autres renseignements sur la manière de traiter un combat en extérieur.

Le plan destiné aux joueurs comporte cependant quelques détails nouveaux par rapport à cette carte :

• **Les Monticules Dorées :** Il s'agit de huttes couvertes de chaume. Elles brûlent ou explosent si elles sont touchées par une flamme, un tir d'arme énergétique ou un rayon laser. Les projectiles normaux se contentent de les transpercer (avec 2 chances sur 20 de toucher les personnages qui pourraient se cacher à l'intérieur).

• **Les Constructions Marrons :** Des huttes en bois. Le contact d'une flamme, d'un rayon laser ou d'une décharge énergétique y allume des incendies mais, à moins qu'elles aient été touchées par une arme vraiment redoutable, elles mettent pas mal de temps à se consumer entièrement. Les cartouches HE, PA et HEAT pour fusicoûne font sauter les cloisons intérieures. Les cartouches solides ou dum-dum pour fusicoûne se contentent de les traverser (avec 2 chances sur 20 de toucher les personnages qui pourraient se cacher à l'intérieur). Tous les autres projectiles ricochent sur les

murs.

• **La Station Arche :** Bien qu'elle ressemble à n'importe quelle station de pompage de gaz dans le style des années 70, cette bâtisse est entièrement construite en duratitanium, un alliage si dur qu'il résiste à toutes les armes des PJs, y compris aux cartouches nucléaires tactiques. On peut utiliser de tels engins pour tirer à travers des vitres (faites de synthéplast transparent à l'épreuve des balles, et donc plus fragiles) ou des portes ouvertes, mais, comme les cloisons de la Station Arche sont elles aussi en duratitanium, il ne faut pas croire que si une cartouche nucléaire détruit une pièce, elle rase fatalement le reste de la bâtisse.

• **Automobiles Primitives et Apparement en Panne :** Des épaves de voitures et de camions. Aucune ne marche. Si un personnage se cache à l'intérieur de l'une d'elles, il bénéficie d'un modificateur de combat car il est partiellement (-4) ou totalement (-15) à couvert. Mais, bien entendu, si l'attaquant utilise une arme suffisamment vicieuse, le projectile transperce l'épave qui fournit alors à son occupant la même protection qu'une armure U3.

• **Les Derricks :** Il y a bien longtemps qu'ils ne contiennent plus la moindre molécule de gaz et il ne se produira pas la plus petite explosion si quelqu'un s'avise de leur tirer dessus. Sincèrement désolé !

Les Village People : Une vingtaine de figurants petit budget.

Armes : Mains Nues (41) _____ 5

Armure : Crasse (L1)

Tactique : Se mettent à courir en tous sens en hurlant. Constituent des cibles tentantes pour faire gaspiller leurs

munitions aux PJs. Produisent d'amusantes explosions lorsqu'ils sont touchés.

Les Dingues de la Station Arche : 9 guérilleros dans le style Viet Cong, en mieux habillés.

Société Secrète : Club Sierra

Mutation(s) : Dingue N°1 : Lévitiation ; autres dingues : rien de bien utile.

Armes :

Dingue N°	1	2-9
Lance-projectiles semi-automatique (9P)	12	-
Pistolet laser (8L)	-	10
Mains Nues (5I)	11	8

Armure : Dingue N°1 : reflec (L4) ; autres dingues : néant.

Tactique : Battent en retraite vers des abris en bois, dégagent au premier signe de grabuge ; se mettent à couvert dans la Station Arche et canardent les Clarificateurs depuis les fenêtres et les encadrements de portes.

Jason : Leader des Dingues de l'Arche

Société Secrète : Club Sierra

Mutation : Foudre mentale

Armes :

Fusicoûne à cartouches PA (17PA)	_____ 12
Mains Nues (7I)	_____ 10

Armure : Au début : néant ; puis, dans la Station Arche, une armure de combat (U4).

Tactique : Bat en retraite vers la Station Arche et enfille une combinaison de combat ; puis, se met canarder les PJs à partir des fenêtres.

Comme nous l'avons dit plus haut, chaque rencontre doit fournir aux Clarificateurs au moins un indice leur permettant de découvrir l'emplacement de la Station Arche ou la situation des traîtres qui l'occupent. En fait, ces indices sont simplement là pour dissimuler que c'est vous qui tenez les rennes de l'aventure. Laissez aux joueurs la bride sur le cou, donnez leur impression qu'ils font du bon travail et puis, quand ça vous chantera... les PJs arrivent à destination !

Alors, Comme Ça Ils y Sont Arrivés ?

OK, très bien. Alors comme ça, les clones ont survécu jusqu'à présent ? Parfait ! Ils n'en sont encore qu'à la moitié de l'aventure !

Sortez de votre manche le Plan de la Station Arche, posez le au milieu de la table pour que tout le monde puisse le voir et lisez tout haut ce qui suit :

Comme vous atteignez le sommet d'une colline avec votre chenillette, vous apercevez, en bas, l'objectif de votre mission - ce repère de traîtres iniques : la Station Arche, au fond de la vallée ! A côté du bâtiment central, vous distinguez quatre constructions faites d'un curieux matériau marron ; il y a aussi une douzaine de monticules dorés couverts d'un genre de textile bon marché et un peu soyeux. Vous apercevez une bonne vingtaine de traîtres dans ce secteur, se livrant à des activités particulièrement séditieuses : ils poussent de petits charlots dont les roues grincent, versent de l'eau sur de petits machins verts, se balancent dans des hamacs en bu-

vant des breuvages jaunes et mousseux, entassent des débris dans des containers d'acier, et échan- gent de petits bouts de papier verts. Ces sales commies mutants de traîtres ne semblent pas encore vous avoir remarqués. Qu'allez-vous faire ?

L'avant poste de la Station Arche fut découvert il y a de cela plusieurs années par un super-traître du nom de Jason et neuf de ses sous-fifres, les Dingues d'Arche. Comme une année est une période fort longue à l'échelle de la vie d'un Clarificateur, personne n'a jamais entendu parler de Jason et de ses acolytes. Depuis leur installation, ces derniers ont fait des émules, 21 très exactement, qu'ils appellent les «gens du village» ou «Village People».

Jason passe le plus clair de son temps dans la Station Arche, à étudier les us et coutumes de l'Histoire Enregistrée. A l'origine, c'était un Clarificateur, son QI n'est donc pas totalement lamentable et ses armes jamais bien loin de lui.

Les Dingues d'Arche, les serveurs préférés de Jason, lui sont tout dévoués et font preuve d'un parfait sang froid. Ils travaillent un peu autour de la station mais passent le plus clair de leur temps à instruire et à surveiller les Village People. Quand les PJs débarquent, la plupart d'entre eux se trouvent à l'extérieur ; leurs armes sont restées dans leur bungalows en bois.

Les Village People, bien qu'enthousiasmés par la vie au grand air, sont totalement indisciplinés. Au premier signe de grabuge, ils se mettent à courir en rond autour des huttes de chaume, en faisant de grands gestes, en hurlant et, de façon générale, en offrant des cibles tentantes aux Clarificateurs désireux de gaspiller leurs munitions. Lorsqu'ils sont touchés, ils explosent, s'enflamment, ou expirent de quelque autre manière specta-

culaire. Ces gars là sont simplement de la chair à canon destinée à donner le grand frisson aux joueurs qui apprécient la boucherie.

Très bien, mais que vont faire les PJs ? Nous n'en avons pas la moindre idée, demandez plutôt aux joueurs ! Par contre, nous savons très bien ce que vont faire les agents du Club Sierra, si ça peut vous être utile...

Si les Clarificateurs restent (à votre goût) trop longtemps à les observer, les membres du club les repèrent, donnent l'alarme et se précipitent à l'intérieur vraiment très près, pour se lancer furieusement dans le combat, Jason en tête. Les Village People tombent comme des mouchbots.

Il se produit grosso modo la même chose si les PJs dévalent immédiatement la pente, le combat est simplement un peu plus confus.

Si les Clarificateurs essaient de négocier, les commies montrent assez soupçonneux mais ouverts à toutes les propositions. Si nos héros suggèrent de mettre au point quelque traité commercial qui les rendraient fabuleusement riches, laissez faire : la Station Arche sera détruite avant que les traîtres aient pu en profiter.

Si les Clarificateurs demandent une assistance aérienne, ils l'obtiennent. Et elle arrive... sur le champ... avec un armement incroyablement excessif : des tonnes et des tonnes de bombes, etc. Evidemment les PJs se retrouveront dans le périmètre des bombardements et écoperont de nombreux points de trahison posthumes pour la destruction de leur chenillette et des deux robots. Peut être même que cela vaudra l'exécution sommaire à leurs remplaçants clones.

Si nos héros décident de plier bagages et de rentrer droit chez eux, passez directement au chapitre «That's All, Folks ! (voir ci-après).



Négociations pacifiques version Clarificateurs...

Si les Clarificateurs tentent de se joindre aux traîtres du Club Sierra, ces derniers leur font subir un interrogatoire complet et, si la version des faits que donnent nos héros est suffisamment convaincante, ils les intègrent immédiatement à leur petite bande et les collent au travail : à creuser de nouvelles latrines (ou peut être à déboucher les anciennes). Si vous n'êtes pas méchant, contentez-vous de leur faire trier le courrier.

Si vos joueurs adoptent quelque autre ingénieuse solution, improvisez !

Et Maintenant, Par Ici La Bonne Soupe !

Une fois que la fumée est retombée sur le champ de bataille, ou, si les choses se sont passées à l'amiable, après une longue journée de négociations ; les PJs ont certainement envie de jeter un coup d'œil à l'intérieur de la Station. Bien que la plupart des objets de valeur qui s'y trouvaient aient été détruits dans les combats (ou soient en la possession des agents du Club), il reste quelques petits trucs intéressants enfouis dans les décombres encore fumants, sous l'épaisse couche de gaz jaunâtre. (si tout s'est passé sans violence - quel dommage ! - les objets ci-dessous sont destinés à la vente ou au troc).

En voici la liste :

1. Un Disque 45 Tours : L'étiquette est encore très lisible : «REVOLUTION Lennon / Mac Cartney». Les PJs ne manqueront pas d'en conclure qu'il s'agit de l'enregistrement d'un débat sur la révolution opposant l'infâme traître commie Nikolai Ilyich Lennon et le fameux sénateur anti-communiste Joseph McCartney. Si un Clarificateur

remet cet objet à l'Ordinateur, ça lui vaudra 100 crédits ; s'il l'offre à Libre Entreprise, aux Communistes ou aux Romantiques, il recevra la même somme plus deux RATs.

2. Un Modèle Réduit d'Avion : S'agit-il d'un modèle réduit, d'un véhicule destiné à de toutes petites personnes, d'un missile miniature ? Allez savoir ! En tous cas, Pro Tech paierait au moins 50 crédits pour l'avoir...

3. Des Lunettes de Farces et Attrapes Modèle Groucho : Dans le Complexe Alpha, personne n'a jamais vu de cigare ni quoi que ce soit qui ressemble à des moustaches, quel parfait déguisement !

4. Un Portrait de Groucho Marx : Les Communistes paieraient une fortune le portrait de leur leader, mais si un PJ se faisait pincer avec un tel objet sur lui, il serait sans doute exécuté sur le champ pour appartenance présumée au Parti.

5. La Poignée d'un Tuyau de Station Essence : sans doute une arme quelconque, mais elle semble en panne.

6. Une Photo Tirée du Film «La Guerre des Mondes» : L'Ordinateur récompensera d'une recommandation officielle celui des PJs qui lui rapportera cet objet. La photo sera aussitôt transmise à R&C pour analyses (il semblerait qu'elle représente quelque vaisseau d'attaque commie).

7. Un Exemplaire de «1984» : Document séditeux de la plus vieille espèce !

8. Un Dentier Automatique : Il suffit de le remonter pour qu'il se mette à claquer des dents ! Peut également être utilisé en tant qu'arme. Tenu à la main, on dirait une mutation particulièrement dégoûtante. Corpore Metal serait peut être intéressé pour ses expériences biocybernétiques...

9. Un Petit Robot Automate : Il ne sait pas faire grand chose mais la plupart des sociétés secrètes paieraient très cher pour pouvoir étudier à loisir ce chef d'œuvre de miniaturisation. En bon état, ce jouet va chercher dans les 250 crédits.

10. Un Paquet de Graines : Il s'agit de ronces : variété résistante à croissance rapide, pleine d'épines, particulièrement affectionnée par les mouches et, bien entendu, interdite dans le Complexe Alpha. Les membres du Club Sierra en raffolent !

That's All, Folks !

Quels que soient les événements antérieurs, voilà comment mettre brutalement fin aux rapports entre les Clarificateurs et la Station Arche.

Si les PJs s'en sont tirés de manière pacifique, attendez que leurs petits trafics commencent à sembler profitables pour briser impitoyablement leurs rêves. S'ils se sont enfuis de la Station, coupez court immédiatement. S'ils ont vaillamment combattu, laissez leurs quelques minutes pour savourer leur victoire. Juste le temps de ramasser un petit butin. Quand ils commencent à examiner leurs trouvailles, il est temps d'en finir : faites entrer en scène le Mark IV !

Lisez ce qui suit à vos joueurs (en faisant quelques ajustements si leurs personnages se sont conduits pacifiquement) :

Tandis que vous fouillez les décombres de cet horrible repère de traîtres anti-Ordinateur, vous réalisez que la terre est entrain de trembler, exactement comme quand une rame de métro-transit passe juste sous votre appartement au milieu de la nuit. Vous n'avez même pas le temps de vous demander comment diable une rame de métro-transit a pu arriver jusqu'ici : tout à coup, l'air lui-même se met à vibrer aux accents d'une voix mécanique et tonitruante qui hurle : «SUSSOZASSASSINS».



Vous rampez jusqu'à l'extérieur pour tenter de découvrir l'origine de cette voix formidable. Vous la découvrez à cent mètres à peine, presque au sommet de la colline et... descendant vers vous ! Il s'agit d'un énorme monstre d'acier couvert de toutes sortes de détecteurs et de canons de la taille d'un couloir du Complexe Alpha ! On dirait un bloc résidentiel converti en char d'assaut et... Il s'approche de vous ! Déjà, ses canons pivotent et ouvrent le feu sur la Station Arche, pulvérisant les premiers bâtiments !

Si cette petite description ne les impressionne pas, vous pouvez déclarer forfait !

Au cas où vous n'auriez pas d'exemplaire de *PARA-NOIA AIGUE*, il s'agit là du guerbot modèle 425 Mark IV, l'engin de guerre le plus colossal jamais construit. Il est énorme. Il peut résister à tout. Rien ne peut lui résister. Il est vraiment colossal. Si vous voulez vous faire une idée de sa taille, reportez-vous à l'illustration dans le feuillet du MJ.

Si vous leur avez déjà proposé l'aventure de *PARA-NOIA AIGUE*, vos joueurs reconnaîtront peut-être le Mark IV (bien qu'il semblerait que quelqu'un lui ait dernièrement ajouté un tronc et une tête !)

A moins que les PJs soient vraiment d'une stupidité peu commune, ils fileront comme des frotbots à réaction ; le Mark IV est en effet en train de réduire systématiquement en miette tous les bâtiments de la station. Tandis qu'ils se précipitent vers leur véhicule, le Mark IV leur crie : «Je vous aurai tous !» et, pour bien montrer sa puissance, met en marche des lance-grenades dissimulés quelque part dans son blindage massif. Lancez le dé, prenez un air étonné, et dites aux joueurs qu'il a raté son coup. Faites disparaître quelques bâtiments de plus. Laissez les PJs monter dans leur V-150 et démarrer, puis

annoncez-leur que le monstre a mis en branle une de ses batteries de lasers. Lancez de nouveau le dé, prenez un air réjoui : «Touché» et faites un jet sur la Table des Dommages. La déception doit se lire sur votre visage quand vous annoncez : «Damage minime : seuls la partie gauche et le train arrière de votre véhicule ont été désintégrés !». Laissez filer les Clarificateurs.

Le Mark IV réagira à toutes les tentatives de dialogue par des tirs de missiles guidés par laser.

Les Robots En Folie !

Petit Retour En arrière...

Les deux robots, OTTO/Pilot et OTTO/Nav, son en fait des humains appartenant à la société secrète Corpore Metal, dont tous les organes ont été remplacés par des composants mécaniques. Ils ont également été dotés d'un complet attirail de combat et d'un programme latent qui les conduit à éliminer toutes les intelligences biologiques superflues encore en vie en fin de mission. S'ils survivent jusque là ; les Clarificateurs seront peut-être choqués de s'apercevoir qu'ils sont considérés comme tout à fait «superflus» !

Une fois que les PJs auront échappé au Mark IV, enfin, façon de parler... laissez-leur le temps de se détendre un peu et de discuter de la situation tandis qu'ils se remettent en route vers le Complexe Alpha. Lorsque vous jugerez que l'effet psychologique risque d'être particulièrement spectaculaire, lisez ce qui suit aux joueurs :

Vous avancez relativement paisiblement vers le Complexe Alpha lorsque votre V-150 pile brutalement. Vous êtes précipités à terre tandis que vos

Indications de Jeu : Les robots en folie

Carte : Aucune de disponible. L'intérieur de la chenillette V-150 est grosso modo rectangulaire mettons 5 mètres de long sur 3 de large, avec les places du pilote et du navigateur à l'avant, quelques sièges au milieu et un espace pour le matériel à l'arrière.

OTTO/Pilot : Tueur appartenant à Corpore Metal
Intelligence : A peu près équivalente à celle d'un humain (à l'origine, c'en était un).

Armes :

2 Lance-Projectiles avec	
Des cartouches solides (7PA)	9
Des cartouches napalm (7A)	9
Epee (9I)	5

Armure : Equivalent d'une armure de Plate (13)

Tactique : Se lance furieusement dans le combat, faisant feu de ses deux armes et décrivant de grands cercles avec son épée (ce robot est capable d'utiliser son épée et ses deux lance-projectiles au cours d'un même round sans être pénalisé par un modificateur négatif).

Description : Robot humanoïde en apparence normale - du moins jusqu'à ce qu'il transforme diverses parties de son anatomie en armes redoutables.

OTTO/Nav : Autres tueur de Corpore Metal
Intelligence : A peu près équivalente à celle d'un humain (à l'origine, lui aussi en était un).

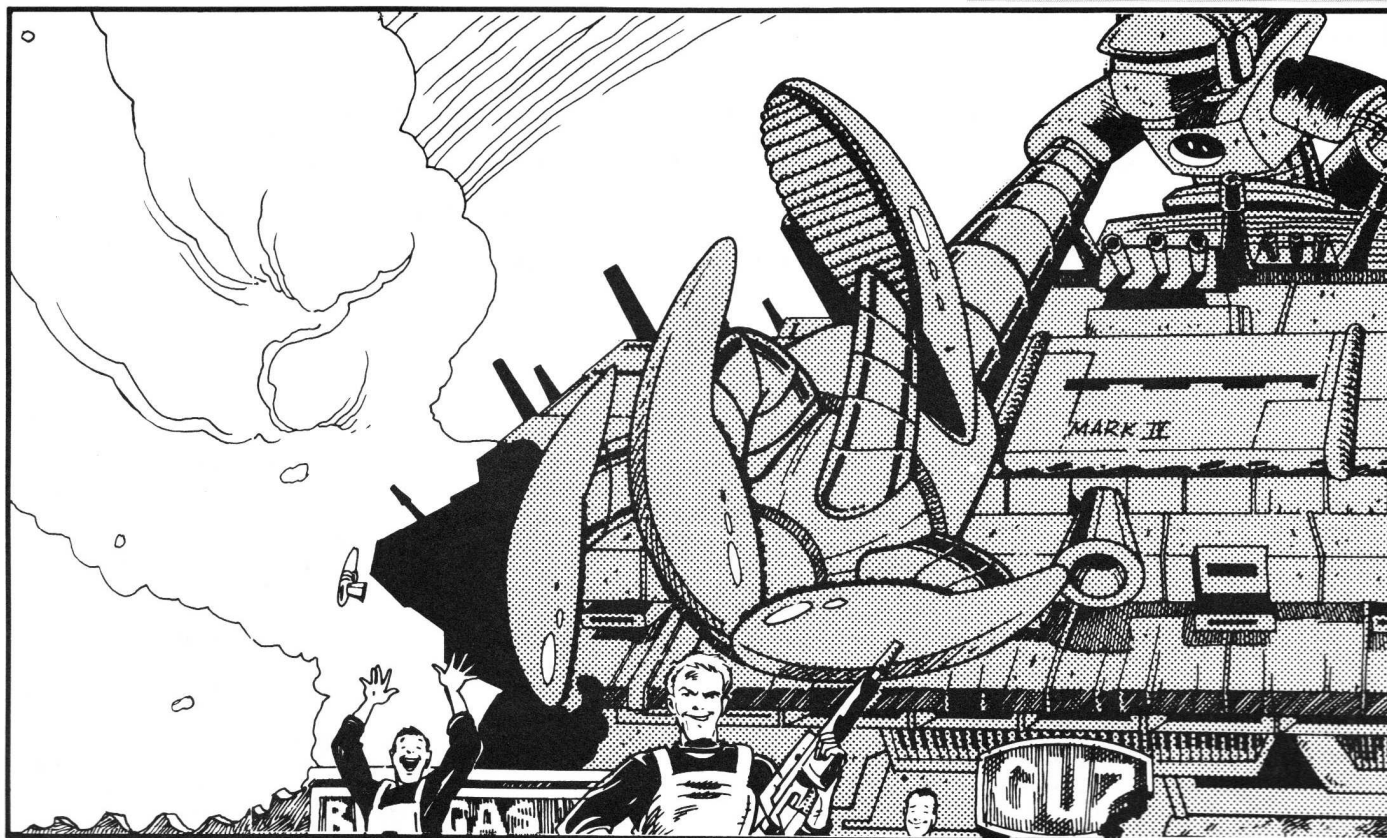
Armes :

Fusil sonique (8E)	5
2 tronçonneuses (10I)	10

Armure : cf OTTO/Pilot

Tactique : idem

Description : idem

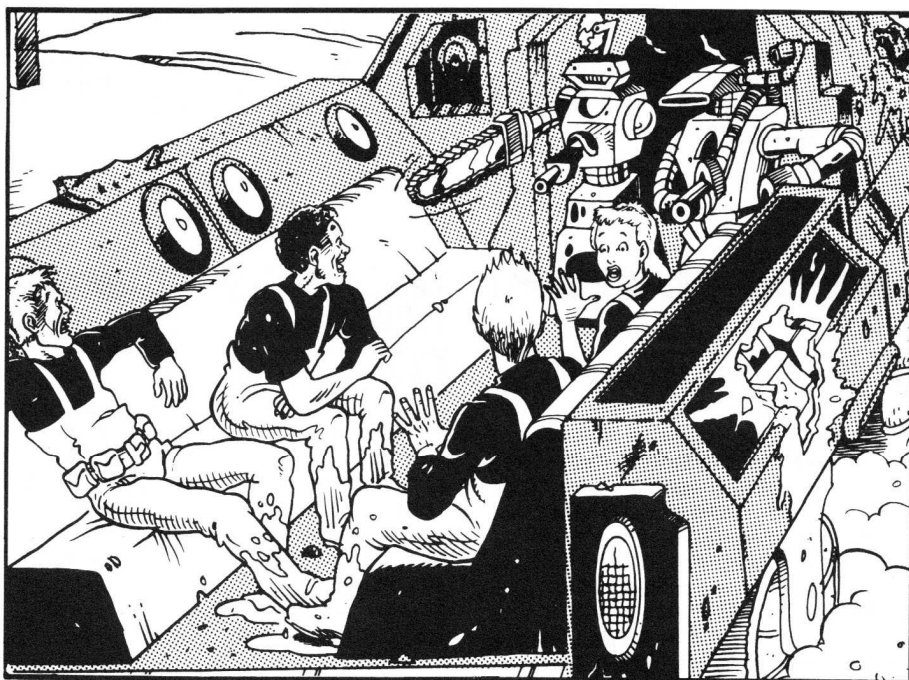


"Bravo les gars, on a les choses bien en main !"

deux robots, OTTO/Nav et OTTO/Pilot, jaillissent de leurs sièges et vous font face. Des armes d'apparence redoutable ont surgi de divers points de leur anatomie ; le bras d'OTTO/Pilot est maintenant prolongé par une épée, des canons d'armes dépassent de sa poitrine et de son autre bras. Quant à OTTO/Nav, la gueule d'un fusil sort de la partie inférieure de son visage et ses deux mains se sont transformées en tronçonneuses ! Les deux robots s'adressent à vous en un chœur parfait :

«Votre mission est terminée, nous avons éliminé une nouvelle menace envers l'Espèce Mécanique. Nous vous remercions chaudement pour votre coopération dans cette entreprise. Cependant, comme le Complexe Alpha a été momentanément débarrassé de votre dégoûtante présence biologique, il ne vous sera pas permis d'y retourner pour le recontaminer. Soyez quand même assurés que vos actes héroïques ont été enregistrés par des dispositifs mémoriels digitaux, de sorte que le meilleur de vous-même survivra à la décomposition de vos tristes dépouilles organiques. Veuillez vous rapprocher les uns des autres afin que nous puissions mettre fin à vos pitoyables existences en dépensant le moins d'énergie possible. Merci de votre coopération.»

Espérons que les PJs vendront chèrement leur peau. Il risque de se perdre pas mal de munitions dans le combat, mais les Clarificateurs devraient en sortir vainqueurs. S'ils font bon usage de leur compétence en Logique Spécieuse, nos héros peuvent aussi arriver à convaincre les robots de les abandonner à l'Extérieur plutôt que de les exécuter. Seulement, il leur faudra alors rentrer à pied !



"Attention messieurs les passagers, ceci est votre dernière escale..."

Jed-I est le seul officier présent dans la salle de briefing ; il observe l'équipe avec le regard farouche d'un monomane - même une cartouche nucléaire tactique tirée à bout portant ne parviendrait pas le déconcentrer. Jed-I s'adresse à l'Officier Exécutif de l'équipe de manière concise et abrupte : «Leader, votre rapport !»

Si quelqu'un est assez fou pour lui faire remarquer que le citoyen en armure réflec BLEUE n'est pas vraiment le leader, Jed-I se met à aboyer : «Silence, personne n'a le droit de parler à part le Leader !» Les éventuels récidivistes seront exécutés par le vampirbot avant d'avoir eu le temps de dire «ouf». Jed-I ne bronchera même pas. De plus, si l'Officier Exécutif avoue lui-même qu'il n'est pas le Leader, il sera exécuté pour port d'armure réflec BLEUE. Moralité : le chef a toujours raison et il vaut mieux ne pas le contredire !

Si les Clarificateurs signalent l'incident survenu avec les OTTObots de Corpore Metal, Jed-I allume sa console, tape quelques instructions, et le visage de Gradée-B-LUD-5 s'affiche sur tous les moniteurs de la pièce. Gradée-B lève les yeux, sourit, commence à dire quelque chose... et un flash aveuglant envahit l'écran. Jed-I éteint son appareil et tous les moniteurs.

L'officier écoute attentivement le rapport des PJs, et envoie toutes les données à UCT pour analyse. Plagiar-I entre dans la pièce et récupère tous les appareils expérimentaux, plus les compte-rendus des Clarificateurs sur leur utilisation. On accorde ensuite une demi-heure de libre à vos vaillants PJs.

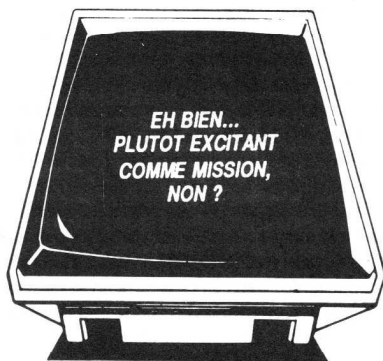
Le Retour Au Bercail

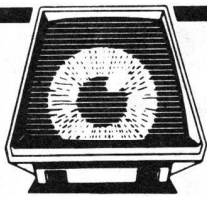
A leur retour, une douzaine de membres de l'Escadron Vautour armés jusqu'aux dents bousculent les PJs jusqu'à leurs Quartiers Généraux.

Normalement, on devrait poser toutes sortes de questions à nos héros sur la Station Arche, l'estimation de son potentiel militaire, son réseau de communications, etc... Mais la brusque réapparition du Mark IV après quinze jours d'absence obligera les officiers de briefing à couper court. Après quelques questions rapides sur le reste de la mission, les PJs seront longuement interrogés à propos du Mark IV. Espérons qu'ils ont de bonnes mémoires !

Distribution des Médailles en Chocolat

Chaque PJ reçoit trois recommandations officielles pour ses loyaux services durant la mission, plus quelques amendes ou quelques crédits selon qu'il a fait preuve d'un bravoure ou d'une lâcheté exceptionnelle. Si les Clarificateurs ont détruit les deux robots, ils écoperont d'un point de trahison chacun pour appartenance supposée à la société des Destructeurs de Frankenstein. Si, en plus, ils ont oublié de récupérer les cerveaux électroniques des deux appareils, ils se voient tous infliger cinq points de trahison et l'Officier Roboticien est exécuté sur place. Nos héros peuvent récolter d'autres sanctions ou récompenses s'ils ont récupéré des objets intéressants dans la Station Arche.





3. Mark IV, Clarificateurs 0

Contexte

Résumé Des Episodes Précédents

Un réseau d'espions ennemis s'est installé dans le Complexe Alpha ; il est dirigé par Karim-U-MIN-5, aidé à l'origine par son fidèle bras droit, le défunt Tra-I. Karim-U a pour mission d'affaiblir le Complexe Alpha en vue d'une attaque du Complexe Ennemi.

Quand les PJs lui sont par hasard tombés dessus, au cours de l'épique scène de la cabine de confession, Tra-I a complètement paniqué et passé un appel d'urgence déclenchant l'attaque prévue. Le Complexe Ennemi a immédiatement demandé confirmation et, Tra-I ne répondant pas, a supposé le pire et donné le feu vert pour l'opération. Les autorités, craignant, si ce n'était pas déjà fait, de trahir la couverture de Karim-U, ont renoncé à prendre contact avec lui pour lui demander confirmation.

Le leader du réseau ignore donc que l'ordre d'attaquer a été donné. Quand les petits gars des Services Techniques ont repéré la direction dans laquelle émettait Tra-I et que l'Ordinateur a envoyé à l'Extérieur une équipe de choc pour retrouver les interlocuteurs de l'espion ; Karim-U a quand même compris que ses projets avaient été quelque peu éventés. Dans une tentative désespérée pour lancer sur une fausse piste les Clarificateurs, l'Ordinateur et les gorilles de la Sécurité Interne, le super-traître a demandé à un de ses sous-fifres de révéler l'emplacement de la Station Arche - qui par un heureux hasard se situait juste entre le Complexe Alpha et le Complexe Ennemi, et pouvait donc passer pour le poste émetteur ennemi. Malheureusement pour Karim-U, comme l'équipe de Clarificateurs achevait sa mission, elle est tombée sur la force de frappe du Complexe Ennemi, le terrible guerbot Mark IV...

La Mission (Comme Si Vous aviez Besoin De Détails !)

Le Mark IV a été porté disparu depuis une semaine et il manque à l'appel depuis plus longtemps encore. Un tel retard relève de la trahison et mérite à coup sûr la déconnexion sommaire ! Mais le Mark IV est bien trop précieux pour subir un tel sort. Quand les PJs ont signalé l'avoir repéré, de nombreux personnages de haute accréditation, dont Dan-U-BEU et Rec-U-RAJ, ont été envoyés sur place pour prendre contact avec le guerbot et le remettre dans le droit chemin. Ces loyaux citoyens sont maintenant la preuve sub-atomique des dramatiques dérèglements subits par le Mark IV.

On expédie donc les Clarificateurs vers le guerbot avec mission de le réparer tandis que tous les Escadrons Vautour de l'univers se préparent à couper explosivement les circuits du robot. Les PJs parviendront - du moins nous l'espérons - à s'introduire à l'intérieur du Mark IV et, après une certaine confusion, à le mettre hors d'état de nuire pour sauver le Complexe Alpha. Mais, bien sûr, les honneurs ne seront pas pour eux, loin de là...

Le Briefing

La Mise En Alerte

Dix minutes après qu'on leur ait donné une demi-heure de libre, les PJs reçoivent une nouvelle mise en alerte, qu'ils refileront volontiers au premier venu s'ils en avaient la possibilité ! Tendez pour commencer cette mise en alerte (référence AC 3.2.1A) au joueur le plus susceptible de la lire à haute voix ; puis posez-la au milieu de la table, faites-la passer à tous les autres joueurs ou détruisez-la pour raisons de sécurité.

Confus, Vous avez Dit Confus ?

Les Clarificateurs retournent donc aux bâtiments familiers et inconfortables du Quartier Général du Secteur HTN, qu'ils trouvent plongés dans une indescriptible confusion : des citoyens de toutes accréditations y courent en tous sens tenant à la main qui des fiches de données, qui des disquettes informatiques, qui leurs objets personnels (imaginez la bourse de New York, le Lundi Noir, dix minutes avant la fermeture).

Il est relativement facile de se frayer un chemin jusqu'aux ascenseurs, à condition de se concentrer uniquement sur cet objectif. Autrement dit, les Clarificateurs ont intérêt à laisser les manœuvres d'évitement à ceux qui en ont l'expérience, c'est-à-dire aux PNJs. Demandez leur quand même de temps en temps comment ils comptent s'y prendre pour éviter tel ou tel personnage de haute accréditation.

Le MJ : Vous avez avancé d'environ cinq mètres dans la salle. Avec cette foule, il n'y a pas moyen d'y voir quoi que ce soit. Que faites-vous ?

Le Leader : On progresse lentement, en formation serrée, vers les ascenseurs.

L'Officier Exécutif : (d'une voix mâle, juste pour faire enrager le Leader) En avant, les gars !

Le MJ : Tout ce que vous distinguez, ce sont des Grands Programmeurs, des gardes INDIGOS solidement armés, et un individu VIOLET qui force droit vers vous en tenant quelque chose de visiblement fragile.

Le Leader : Je saute sur ma gauche pour lui laisser le passage.

Le MJ : Il passe en trombe tandis que vous sautez gracieusement dans le bras d'un employé INDIGO qui laisse échapper toutes les cassettes qu'il tenait. Vous voilà à terre avec cet important citoyen, que faites-vous ?

Le Leader : Je l'aide à se relever !

Un Autre PJ : Je ramasse ses cassettes !

Le MJ : Le citoyen INDIGO se met à hurler ; «A l'aide, au voleur !»

Le Leader : Je le laisse retomber dare dare !

Le MJ : Quelle éducation ! Il retombe lourdement sur son postérieur. Aïe ! Trois gardes Vautours ont vu la scène. Ils vous descendent sur place. Ils ont aussi

remarqué un vulgaire Clarificateur VERT qui a les bras pleins de cassettes INDIGOS, il subit le même sort. Le citoyen INDIGO maintenant vengé se relève, époussette ses vêtements et s'adresse à vous, monsieur l'Officier Exécutif : «Débrouillez-vous pour garder vos gorilles bien en main, ou bien j'aurai votre peau !». Tandis qu'il récupère ses cassettes et s'éloigne, vous réalisez que vous ne vous rappelez plus dans quelle direction sont les ascenseurs...

L'Officier Exécutif : OK, je me suicide !

Le MJ : Très bien, mais abattre un Clarificateur est un délit relevant de la trahison (il note cinq points de trahison, soit, au total dix de plus que de recommandations officielles). Vous êtes immédiatement déclaré traître au Complexe Alpha et vous recevez donc une recommandation pour avoir éliminé votre séditieuse petite personne (il note une recommandation)... Avec cette promotion, vous n'êtes plus considéré comme un traître, ce qui vous vaut des points de trahison supplémentaires pour avoir abattu un loyal citoyen venant juste de recevoir une recommandation officielle... Bref, vous voilà de nouveau déclaré traître et l'on procède à l'exécution de votre successeur clone.

L'Officier Exécutif : je ne comprends pas...

Le MJ : Moi non plus, commandons donc une pizza !

Les Clarificateurs finissent quand même par atteindre les ascenseurs. Quand les portes s'ouvrent, ils découvrent une cabine flambant neuve, étincelante, bercée par la douce musique que diffuse le système de Sonorisation Publique. Déjà, ça devrait commencer à leur mettre la puce à l'oreille...

Dès que les portes se referment, la musique et la lumière s'éteignent tandis que la cabine s'élève lentement et par à-coups vers le 99^e étage. Chose intéressante, cet ascenseur est parfaitement hermétique et le système d'air conditionné a cessé de fonctionner en même temps que la lumière et le haut-parleur de la Sonorisation Publique. Dès le 30^e étage, les PJs commencent à manquer d'oxygène. Il serait judicieux d'utiliser les lasers pour oxygéner la cabine (ou pour éliminer ceux de ses occupants qui gaspillent le précieux gaz).

Quand vous aurez bien rigolé, lisez ce qui suit à vos joueurs :

Les portes de l'ascenseur s'ouvrent et aussitôt la lumière et la musique reviennent. Cependant, chose curieuse, la cabine semble s'être ouverte au beau milieu de la salle de briefing 999 : vous vous retrouvez nez à nez avec le robot qui a présidé à toutes les autres séances ! Son immense carure bloque presque entièrement la porte et c'est à peine si vous pouvez distinguer Jed-I sur l'estrade derrière lui. Il vous sourit et déclare : «Votre prochaine mission est en fait très simple : il vous suffira de vous rendre à l'Extérieur pour réparer le Mark IV. Nous avons même prévu des renforts au cas où le guerbot se montrerait quelque peu récalcitrant... Amusez-vous bien !»

Les portes de l'ascenseur se referment et la cabine commence cahin-caha sa descente.

Le Grand Départ

Lorsque les portes de l'ascenseur s'ouvrent de nouveau, les PJs se retrouvent dans un couloir désert illuminé par des sortes de gyrophares rouges. Il n'y a là ni porte, ni le moindre meuble, et le couloir s'étend presque à perte de vue. Des bruits étouffés semblent venir des murs : comme s'il y avait de l'autre côté des lance-missiles nucléaires en pleine action. Comme l'ascenseur ne répond plus aux commandes, aux coups de lasers, ni à aucun autres stimulus, les PJs n'ont pas le choix : ils doivent avancer.

Au bout d'un certain temps, le couloir se termine sur une unique porte barrée d'un écriteau : «Forces Armées / Fabrication et Expédition du Matériel de Service / Evaluation des Tests sur le Terrain / Bureau de Réparation». Elle n'est pas fermée à clef.

En entrant, ils se retrouvent dans un laboratoire extrêmement encombré et un sous-fifre quelconque qui passait par là les conduit jusqu'à une nouvelle porte au fond de la pièce. Cette porte est barrée d'un panneau : «TOUTE RESISTANCE EST INUTILE». Le guide fait entrer les Clarificateurs et ils découvrent Plagiar-I debout sur une table couverte de matériel. Lisez tout haut ce qui suit ou préparez-vous à l'exécution sommaire :

Plagiar-I se retourne et vous fixe d'un air visiblement exaspéré. Sa blouse porte de nombreuses taches de brûlé et il est trempé des pieds à la tête. Ses lunettes pendent pathétiquement, accrochées à une oreille et de la fumée s'échappe de sa bouche quand il se met à hurler dans votre direction :

«On peut dire qu'il est temps que vous arriviez, j'attends depuis des heures ! Moi, un chercheur INDIGO, on m'a envoyé comme un vulgaire garçon de courses chercher du matériel offensif lourd dans le département des Forces Armées... et tout ça pour vous, pauvres petits vermineux VERTS ! Vous avez devant vous ce qui se fait de mieux, le dernier cri en matière de matériel d'assaut moderne... et ça vient tout droit des coffres réservés aux militaires de hautes accréditation ! Et laissez-moi vous dire que ces gens là tiennent plus à leurs appareils que la plupart des citoyens à leur propre peau ! Vous avez tout là, et maintenant, servez-vous en !

Le scientifique est visiblement au bord de l'apoplexie, il se retire dans un coin de la pièce, l'écume aux lèvres.

Plagiar-I part du principe que les Clarificateurs sont assez intelligents pour choisir le matériel dont ils ont besoin et il est trop furieux pour répondre à la moindre question.

Avec ce genre de raisonnements, on se demande bien comment il a pu atteindre l'accréditation INDIGO...

Bien entendu, tout ce matériel est on ne peut plus expérimental, mais Plagiar-I n'en informe pas les PJs.

La Camelote

1. Armure Pyrotechnique : Il s'agit d'une sorte de combinaison de plongée dont chaque centimètre carré est équipé d'une petite poche de napalm pressurisé. De chaque poche part un minuscule tuyau muni d'un dispositif d'allumage. Lorsque le porteur de la combinaison tire un petit cordon, le napalm enflammé gicle par tous les petits tuyaux, transformant le PJ en véritable torche humaine. Les réserves de napalm durent environ dix minutes ; la combinaison elle-même est ignifugée et protège parfaitement son porteur, à moins qu'il ne soit touché par quelqu'arme vicieuse (laser, foudroyeur, fusil à plasma, ou même, si vous êtes méchant, gros caillou)



"Alerte à la bombe. Veuillez perdre votre sang froid. Merci de votre coopération."

auquel cas la combinaison prend entièrement feu. Si tout se passe normalement, tous les personnages se trouvant à moins de deux mètres du PJ subissent les mêmes dommages que la victime d'une cartouche napalm pour lance-projectiles. Si la combinaison explose, tous les personnages se trouvant dans un rayon de deux mètres (y compris le PJ) subissent les mêmes dommages que les victimes d'une cartouche napalm pour fusicoûne.

2. Gants Superpunch : Il s'agit d'une paire de gants en fer modelés en forme de poings, lestés à l'avant et équipés de propulseurs au niveau du poignet. Une sorte de petite gâchette dissimulée à l'intérieur déclenche la mise en marche des propulseurs qui renforcent l'effet «choc» des gants. Ce que personne ne sait, c'est que les lests sont en fait des grenades qui se dégoupillent automatiquement sous l'effet du moindre choc et accentuent encore l'effet pour le moins frappant produit tant sur la victime que sur son agresseur.

3. Canon Laser Individuel : Incroyable mais vrai, il s'agit d'un authentique canon alimenté par un générateur que l'utilisateur porte sur le dos. Le canon lui-même se porte au niveau de la poitrine, maintenu par des sangles, et s'oriente grâce à deux grosses poignées. Il fonctionne parfaitement, mais le PJ se fait broyer la cage thoracique par le recul (indice de dommage 115).

4. Fusicoûne-baïonnette : Si on utilise cette arme comme baïonnette, les chocs répétés détraquent le fusicoûne.

5. Méga-tronçonneuse : Cette arme terrifiante, de la taille d'un grand sabre, a un indice de dommage 111. Elle se classe dans la catégorie des armes de corps à corps primitives. Si l'utilisateur tire un 20, la chaîne saute. Il paraîtrait aussi que le bouton marche/arrêt est quelque peu défectueux (il faut dire que c'est souvent le cas pour les appareils de R&C).

6. Désintégrateur : On est censé utiliser cette arme énorme d'une seule main, en y insérant le bras jusqu'au coude pour faire feu. Il faut laisser chauffer l'appareil au moins un round ou deux avant de s'en servir... et, au bout de ce laps de temps, il se désintègre entièrement en raison de son piètre blindage interne. Raté !

7. Ceinture Pare-Chutes : Préparez-vous à un usage intensif de la Table des Chutes de Grandes Hauteurs si un PJ prend en charge cet appareil : il génère des ondes antigravitationnelles... Non, non, il n'est pas question d'apesanteur mais bien d'antigravité ! Dès qu'il met en marche ce dispositif, le PJ part en chute libre... vers le ciel ! Et quand il coupe le circuit, il retombe brutalement sur terre... Amusant, non ? Bien entendu, il est possible qu'un Clarificateur particulièrement habile ou compétent (ou doué d'un Bonus Macho extraordinaire) parvienne à utiliser cet engin sans se rompre les os. Applaudissez-le bien fort ! Notez que les PJs peuvent l'employer à l'intérieur du Mark IV pour marcher sur les plafonds.

8. Soutien Logistique : Le fin du fin en matière de guerre psychologique... Cet appareil consiste en une ceinture d'où partent deux tiges rigides orientées à 120° l'une sur la gauche, l'autre sur la droite du PJ. Ces tiges de 50 centimètres se terminent par de curieuses protubérances de la taille d'une grappe de raisin. Si l'on presse un bouton sur le devant de la ceinture, ces deux protubérances se transforment en deux pantins en latex aux mines farouches qui gonflent jusqu'à atteindre une taille humaine. Le PJ se retrouve flanqué de deux solides gardes du corps qui semblent le couvrir de leurs armes - bien entendu ces armes ne fonctionnent pas, mais ça, l'ennemi ne le sait pas ! Précisons que les pantins sont gonflés à l'hydrogène, il arrive donc que les pieds du Clarificateur ne touchent plus terre. Si les pseudo gardes du corps sont touchés par une balle ou un rayon, ils se dégonflent brutalement, avec les effets sonores que vous imaginez. Autre chose : n'oubliez pas que l'hydrogène est un gaz extrêmement inflammable...

9. Pistolet Énergétique Autonome : prototype de robot dépourvu de cerveau électronique, ce petit appareil doit être constamment surveillé si on veut qu'il reste avec l'équipe. Il ne sait rien, ne se rappelle de rien ; sa mémoire est tout juste assez importante pour conserver la dernière instruction reçue et stocker un programme de ciblage (indice de compétence 3). Par contre, il renferme effectivement une réserve de munitions illimitée.



Une fois que les PJs ont pris en charge le matériel de leur choix, Plagiari-I colle d'office un docbot à l'Officier Roboticien de l'équipe. Il s'agit d'un «Super-Forme S», d'après la plaque d'identification ; s'ils y regardent de plus près, les Clarificateurs remarqueront qu'il porte aussi le tampon de R&C (cette marque précise simplement la dernière affectation du robot, mais, là encore, inutile de le dire aux joueurs ; laissez-les plutôt paranoïer).

Le Super-Forme est un docbot V classique, avec un indice de compétence de 8 en Médecine. Totalement dépourvu de personnalité, il se contente de suivre les ordres de l'Officier Roboticien. A la lettre ! Sur le champ. Sans poser de question, sans considérer les éventuelles conséquences sur autrui ou sa propre personne. Bref, il ne fera pas long feu.

Plagiari-I conduit ensuite l'équipe jusqu'à la salle de repos et montre aux PJs une sorte d'écouille située au fond. Elle donne sur une petite galerie, d'environ un mètre de diamètre et vingt de long, avec un coude au milieu. A l'autre bout de cette galerie, les Clarificateurs sont attendus par un gros transbot et son chauffeur, Wapdouwap-J.

En Route Pour De Nouvelles Aventures !

Le Red Light District

Dès que les PJs se sont vaguement accrochés à quelque chose dans le transbot (de préférence s'ils tiennent d'une main à un arceau), Wapdouwap-J démarre en trombe. Si les PJs peuvent s'arrêter de claquer des dents le temps de jeter un coup d'œil, ils remarqueront peut-être que leur chauffeur a trafiqué la pédale d'accélérateur. Ça relève du sabotage pur et simple,

mais vu la vitesse à laquelle est lancé le véhicule dans les virages de l'axe de guidage, nous doutons que les Clarificateurs puissent y faire grand' chose !

Le MJ : Quand Wapdouwap-J négocie le virage, vous sentez que le transbot ne repose plus que sur deux roues.

Le Leader : Cet homme est visiblement un traître. Je vais le descendre avec mon laser.

Le MJ : Tu lâches donc l'arceau de sécurité ?

Le Leader : Excellente remarque. J'ordonne à l'Officier Responsable des Armes de le faire à ma place.

L'Officier Responsable des Armes : Mais je n'ai qu'un fusil !

L'Officier exécutif : Tu as entendu ton Leader... Vas-y !

L'Officier Responsable des Armes : (chuchotant à l'oreille du MJ) Au prochain round, j'utilise mon pouvoir de Télékinésie pour ouvrir cette portière !

Quand le transbot pénètre dans le hangar, une mise en alerte «classe II» (super-priorité) est sur le point d'être émise. Le vaste hall grouille de citoyens, de robots et de véhicules qui ne parviennent à s'éviter que par miracle (ça ne vous rappelle rien ?). Malgré cette indescriptible pagaille, Wapdouwap-J ne ralentit pas d'un pouce. Non monsieur... Pas plus qu'il ne remarque le garde Vautour qu'il est en train d'écraser et qui, dans un dernier soupir, lance gracieusement un enflammeur sur le siège arrière du transbot. Wapdouwap-J fonce à travers la foule jusqu'au grand volbot en forme de cercueil qui porte l'inscription «HAHA-13» gravée sur son fuselage. Un garde Vautour particulièrement bourru se tient nonchalamment appuyé contre l'engin. Wapdouwap-J ne freine pas assez vite et vient percuter le garde, enroulant son pare-choc avant autour de ses jambes. Le Vautour semble n'avoir rien remarqué (vous dites ? Sacré Bonus Macho en effet !)

Au cas où vous vous demanderiez qui est ce garde, il s'agit de Gol-I-ATH-3, un citoyen qu'il vaut mieux ne pas chatouiller sous le bras. D'après les rumeurs qui courent, il aurait empêché un générateur de plasma d'exploser simplement en lui criant après !

Malgré sa carrure et sa force, Gol-I-ATH est un personnage plutôt sympathique. Il serait même un peu romantique (sans majuscule) sur les bords et presque mélancolique. Il ne réagit jamais aux propos des citoyens d'une accréditation inférieure à la sienne. Pour vous donner une idée, il tient à la fois de John Wayne, de Slim Pickens et du grand Indien de «Vol Au-Dessus d'Un Nid De Coucou». Nous savons pertinemment que vous allez lire ce qui suit aux joueurs, alors inutile de vous le demander...

Le garde Vautour appuyé au volbot tourne lentement la tête vers vous, un large sourire éclaire son visage et il se présente : «Hello ! Ici Gol-I-ATH-3 ; vous d'vez être les Clarifs qui doivent aller faire une p'tit balade avec ce p'tit bijou ? Sacrés veinards, va ! C'que j'vous envie les gars : c'est le plus solide, le plus rude, le plus vicieux, le plus fin, le plus rapide des volbots de combat qu'ait jamais tué un apprenti pilote ! Ouais, je vous présente Volbot Militaire Lourde Haute Altitude Modèle 13, autrement dit le «Piéjac», sacré morceau, hein ? Bon, alors maintenant, vous allez monter là-dedans et ouvrir vos oreilles, parce qu'il est pas question que j'répète ! On nous a dit qu'il était pas question de risquer les circuits d'un précieux pilotbot sur un mission pareille... Alors va falloir qu'un d'vous s'colle au pilotage ! Purée, quelle veine vous avez, j'suis vert... C'que j'aim'rais tenir le manche de cet engin, au moins j'mourrais heureux !

«Oh ! Encore un' chos' avant qu'vous filiez : j'ai entendu dire dans le secteur qu'vous partiez retaper le guerbot Mark IV... Elle est bien bonne, hein ? Enfin, l'bonjour aux copains !»



Gol-I-ATH-3 se retourne et s'enfonce dans la foule, les mains dans les poches, en sifflant une petite mélodie. Il se cogne à un transbot de marchandise rempli de matériel. Loxanne-B-GLZ est perchée dessus, serrant dans ses bras une boîte marquée «FRAGILE». L'armoire à glace poursuit son chemin comme si de rien n'était. par contre Loxanne-B réagit immédiatement : désarçonnée par le choc, elle tombe de la pile de matériel, en serrant toujours contre elle sa précieuse boîte. Celle-ci explose spectaculairement en touchant le sol, ébranlant le hangar et envoyant des bouts de plâtre jusque sur le HAH-13. C'est alors que retentit un message radio : «Feu vert du centre de contrôle : décollez immédiatement !»

Quelques Mots Sur Le Piéjac

Le Piéjac est en fait un appareil parfaitement sûr - simplement une nouvelle version du volbot classique qui a fait ses preuves. Pourquoi lui a-t-on donné ce nom ? C'est très simple : son inventeur avait employé l'expression «piège à c.» (piège à citoyens, bien sûr !) à propos d'autres véhicules dont l'un était malheureusement le projet fétiche de l'Ordinateur. Cherchant à éviter un lavage de cerveau ou une thérapie de ramollissement neuronique, le chercheur avait tenté de convaincre son Ami que «Piéjac» était une appellation tout à fait flatteuse, le nom d'un antique et fabuleux vaisseau. Il avait donc baptisé de ce nom sa dernière invention. (Ouais, d'accord, un peu facile comme explication... Mais qu'importe : les joueurs ne la connaîtront jamais).

Ce volbot amélioré comporte sept sièges, dont un face au tableau de commandes du pilote. En dehors des manettes classiques, l'un des accoudoirs de chaque fauteuil comporte un gros bouton rouge. La console du pilote est en plus munie d'un énorme bouton vert (qui commande l'ouverture du cockpit transparent, les boutons rouges correspondant au dispositif des sièges éjectables individuels). Si un PJ appuie sur son bouton rouge avant que le pilote ait appuyé sur le bouton vert, consultez la troisième colonne de la Table des Accidents de Véhicule et Chutes de Grandes Hauteurs ; le malheureux risque en plus d'écoper de quelques points de trahison pour détérioration du véhicule. Dieu merci, le cockpit restera ensuite irrémédiablement ouvert et tous les Clarificateurs pourront utiliser leur siège éjectable sans courir le moindre risque...

Chaque fauteuil est équipé de solides ballons gonflables, les PJs devraient donc atterrir sains et saufs.

Episode 3.5 Toujours Sur la Brèche

Ce pseudo épisode vous décrit les pérégrinations des Clarificateurs à l'intérieur du Mark IV. Comme nous vous aimons bien, nous vous avons concocté quelques petits machins spéciaux qui vous aideront à présenter cette partie de l'aventure à vos joueurs... A savoir :

Des plans de l'intérieur du Mark IV (au dos du feuillet du MJ) représentant couloirs, escaliers, pièces, etc... Ne les montrez pas aux joueurs ; il ne s'agit pas de rencontre à l'intérieur du Complexe Alpha : personne n'a fourni aux PJs le moindre schéma correspondant au guerbot. Ils devront tracer leurs propres plans.

Une description sommaire des PNJs et des robots qui se trouvent à l'intérieur du monstre (toujours dans le feuillet du MJ).

Mais Qu'Est-Ce Que C'Est Que Toutes Ces Histoires A Propos Du Mark IV ?

Peut-être avez-vous parfois eu l'impression que certains détails vous échappaient ? Peut-être l'avez-vous encore... C'est parfaitement justifié et il n'y a pas de quoi vous inquiéter puisque votre Ami, le Créateur du Jeu, va tout vous expliquer très clairement !

Mis au point par les génies de R&C dans le but de remplacer les Forces Armées dans leur ensemble, le Mark IV est la plus colossale et la plus puissante de toutes les machines de guerre jamais construites. Il mesure 75 mètres de long, 25 de large et 50 de haut. Son poids dépasse les 40 000 tonnes. Il est équipé d'une incroyable panoplie de canons tubes, de batteries de canons laser, de canons nucléaires à répétition, de rampes de missiles ; plus deux vapocanons et une Mégarme. Son armure super-résistante d'un mètre d'épaisseur le rend pratiquement invulnérable à toute agression. Le Mark IV est également doté d'un cerveau électronique surpuissant.

Après sa série de tests, il y a plusieurs mois de cela, ce guerbot a été qualifié de succès total. les petits gars de R&C sont simplement procédés à quelques modifications (entre autres l'ajout d'un tronc, d'une tête et de membres supérieurs humanoïdes) avant de déclarer le robot bon pour le service et de l'expédier dans les environs du Complexe Alpha pour une patrouille probatoire.

Quand il s'est aperçu que cette patrouille conduirait le Mark IV non loin du Complexe Ennemi, Karim-U a déclenché une opération commando à partir de son complexe d'origine ; et une équipe de choc, connaissant le code d'accès et de commande secret du guerbot a pris possession du monstre.

Après cette incroyable acquisition, le Complexe Ennemi a tout de suite révisé ses plans et décidé d'attaquer le Complexe Alpha dès que possible. Afin d'éviter que le Mark IV ne tombe aux mains d'un tierce complexe de la manière dont il était tombé entre les leurs, les autorités Ennemies ont modifié le robot qui obéit à présent aux commandes manuelles d'un équipage logeant dans ses entrailles.

Le plan du Complexe Ennemi est relativement simple : Pour ce qu'en sait l'Ordinateur, le Mark IV est parfaitement loyal ; les autorités Ennemies espèrent donc que le robot pourra arriver assez près du Complexe Alpha avant que l'ordinateur comprenne qu'il s'agit d'une attaque. Ne disposant d'aucun délai pour mettre en place sa défense, le Complexe Alpha se trouverait alors pratiquement impuissant face au colossal potentiel offensif du Mark IV.

Sachant qu'ils disposaient de peu de temps avant que l'Ordinateur n'apprenne la disparition du guerbot, les savants du Complexe Ennemi furent obligés d'effectuer des modifications «de fortune» sur le Mark IV. Ils ne touchèrent pratiquement pas aux dispositifs d'alimentation et de commande du moteur. Ils se contentèrent d'ajouter des circuits prioritaires reliés à une salle de contrôle interne pour que le robot réponde bien aux commandes de son équipage.

Ils firent aussi ingurgiter au guerbot une disquette de données contenant la liste des membres de l'équipage et des espions du réseau Alphaïen, afin que le Mark IV les reconnaisse et les traite en amis. Mais, dans leur hâte, ils oublièrent de retirer la disquette où figurait la liste des opérateurs appartenant au Complexe Alpha. Ayant en mémoire ces deux disquettes, le malheureux robot, perplexe, traite les agents des deux camps en amis. Régi par sa programmation originale, les révisions apportées

par les chercheurs et l'équipage ennemi qui contrôle une partie de son cerveau électronique, le pauvre Mark IV est devenu à moitié fou.

Dernière précision : les autorités du Complexe Ennemi ont rebaptisé le Mark IV «Robot Chargé des Opérations Grand Rendement en extérieur» (diminutif : OGRE-bot).

L'Equipe

Le personnel de la salle de contrôle comprend environ six personnes de haute accréditation, auxquelles il faut ajouter bon nombre de sous-fifres d'accréditation inférieure chargés de commander les armes, et de faciliter l'alimentation en munitions et les réparations. Etant chacun à leur poste, la plupart de ses personnages ne se sont pas vus depuis un certain temps, ils mettront donc un moment à réaliser que les PJs sont des instrus.

Seuls les membres d'équipage de haute accréditation ont été autorisés à emporter des armes - les grands pontes ont droit à quelques privilèges ! Précisons au passage que dans le Complexe Ennemi, la hiérarchie des couleurs d'accréditation est exactement inverse de celle utilisée dans le Complexe Alpha ; c'est ainsi qu'on peut voir des Grands Programmeurs INFRAROUGES et de vulgaires ouvriers ULTRAVIOLETS. Les joueurs risquent d'être déconcertés, peut-être s'apercevront-ils aussi que les armures de leurs ennemis les protègent contre les armes réservées à leur accréditation et aux accréditations supérieures (du point de vue Alphaïen). Autrement dit, l'armure reflète d'un ennemi d'accréditation INDIGO protégera son porteur contre les rayons des armes laser INDIGOS, VIOLETTES et ULTRAVIOLETTES. Déroutant, non ? Mais ne vous inquiétez pas, tout cela est très bien expliqué dans le chapitre «Le Personnel Du Mark IV» (voir feuillet du Maître de Jeu).

L'Epopée Fantastique

Imaginez que vous preniez entre vos mains une usine entièrement automatisée, que vous la tourniez pour qu'elle tienne en équilibre sur un angle et que vous tentiez de construire à l'intérieur un réseau normal fonctionnel et accessible de pièces et de couloirs. C'est parfaitement irréalisable ! Mais croyez que les chercheurs du Complexe Ennemi ont fait tout leur possible pour y arriver...

Tout l'intérieur du Mark IV est aussi accueillant qu'un aéroport, aussi confortable qu'un habitacle de tank, aussi spacieux qu'un sous-marin de la deuxième guerre mondiale. Les sols sont irréguliers, les murs présentent des protubérances inexplicables, les tuyaux se promènent tous à hauteur de front, et on y voit au mieux à dix mètres. Servez l'Ordinateur. ne faites confiance à personne. Gardez votre laser à portée de main... Et regardez où mettez les pieds !

A L'Abordage !

Mais C'Est Exactement Ce Qu'ils Attendaient Qu'On Fasse !

Le vol d'approche est impitoyablement court. Quand les Clarificateurs arrivent en vue du Mark IV, lisez ce qui suit aux joueurs :

Même vu d'aussi haut, le monstre est gargantuesque ! Peut-être cela tient-il au fait que même à cette altitude vous êtes plus bas que le sommet du véhi-



cule. Tandis que vous vous rapprochez, tous les hauts-parleurs du Piéjac se mettent à hurler le message suivant :

«J'AVANCE TELLE LA FOUDRE ! NUL NE PEUT SE METTRE EN TRAVERS DE MON CHEMIN ! (ricanement sardonique - bbbbbbzzzzzzzzz POP)»

Une véritable gerbe de rayons laser jaillit de la troisième batterie de canon du monstre et le Piéjac se trouve placé entre des parenthèses de feu. Que faites-vous ?

Secouez-Moi, Secouez-Moi...

Ce message a été envoyé par le commandant, quelque peu mégalomane, de l'équipage de l'OGREbot. Laissez environ cinq secondes aux PJs pour utiliser leurs sièges éjectables avant que l'équipage Ennemi ne tire une deuxième salve. Et une troisième. Et... mais à ce stade là, le Mark IV sera déjà en train de tirer sur un nuage de débris mêlés d'une épaisse pâte verdâtre...

Bien entendu, vos Clarificateurs peuvent entreprendre une manœuvre d'évitement. Si c'est vraiment ce qu'ils veulent, demandez au pilote d'effectuer un jet d'Utilisation de Volbot (X 3/4) à chaque round et, au premier échec, activez les remplaçants clones. Tant que le pilote réussit ses jets, contentez-vous d'ajouter quelques balafres calcinées à la queue du Piéjac correspondant aux lasers qui ont frôlé l'appareil.

Très vite, sinon immédiatement, les passagers du volbot vont se sentir méchamment ballottés. Parfait, ça les décidera à atterrir. Ou à utiliser leurs sièges éjectables, peu importe. Si les Clarificateurs parviennent à poser leur appareil dites à chaque joueur qu'il doit réussir un jet d'Agilité normal s'il veut que son personnage parvienne à extraire son cadavre potentiel de la carcasse du volbot avant que celui-ci ne soit transformé en un petit tas de billes de roulement par les cartouches PA du Mark IV. Si un PJ rate son jet, considérez qu'il appartient

désormais à l'Histoire. OK, OK, si vous voulez faire les choses dans les règles, dites qu'il a été touché par 1-10 cartouches PA. Ça lui laisse une petite chance de s'en sortir...

Mais n'allez pas parier de grosses sommes là-dessus !

Une fois qu'ils se retrouvent à terre et à pied, le Mark IV se désintéresse totalement des Clarificateurs. Quand ils sont pour la première fois sortis du Complexe Ennemi à bord du Mark IV, les membres de l'équipage ont gaspillé des tas de munitions en tirant sur toutes les bestioles d'une taille supérieure à celle d'une chenille. Or, bien qu'elle soit énorme, la réserve du guerbot n'est pas inépuisable... Ils ont donc reçu l'ordre de ne plus tirer que sur des cibles au moins aussi grandes qu'un véhicule. Mais il est bien entendu permis de faire une petite exception pour les individus qui s'amuseraient à ouvrir le feu sur le guerbot ou à faire des grimaces devant une de ses caméras vidéo.

Les PJs n'auront aucun mal à se maintenir à hauteur du Mark IV car le robot progresse à vitesse de marche. Comme il ne répond à aucune tentative de prise de contact, les Clarificateurs devraient finir par réaliser que le seul moyen d'accomplir leur mission consiste à se glisser à l'intérieur du monstre. Profitez de l'occasion pour leur dire qu'ils voient une ouverture circulaire à environ 25 mètres au-dessus d'eux. Par contre, ne leur dites PAS que l'écoutille qui fermait cette ouverture portait l'inscription «CARBURANT» (elle s'est détachée à quelques kilomètres de là).

Mettez Un Tigrobot Dans Votre Moteur

Grimper jusqu'à cette ouverture ne pose pas vraiment problème : les prises de tous genres ne manquent pas. Dès qu'un des Clarificateurs parvient à cet orifice, lisez ce qui suit à voix haute :

L'ouverture débouche sur un vaste couloir circu-

laire d'environ trois mètres de diamètre. A l'intérieur, il fait très sombre et il flotte une forte odeur âcre.

Il y a des chances que l'un de nos héros allume une lanterne ou une lampe de poche. Vous savez ce qui se produit si quelqu'un craque une allumette, n'est-ce pas ?

La lumière s'allume et vous découvrez un corridor parfaitement lisse qui descend légèrement. A une vingtaine de mètres devant nous, il plonge dans une sorte de liquide qui semble agité de remous... sans doute les vibrations du moteur. Que faites-vous ?

Il ne se produit rien de spécial tant que les PJs ne touchent pas le liquide et qu'ils ne tournent pas les talons. S'ils font l'un ou l'autre :

Tout à coup, un périscope sort du liquide et s'oriente droit vers nous, que faites-vous ?

Ce périscope appartient à Tigrobot STP 76, un frotbot conçu spécialement pour nettoyer l'énorme réservoir du super-tank et pour en éliminer les impuretés. Les matières organiques sont considérées comme des impuretés, mais le frotbot a pour instruction de ne les traiter en tant que telles que lorsqu'elles sont dans l'essence ; il se tient donc tranquille tant que les Clarificateurs ne touchent pas le carburant.

Le STP 76 ressemble à un frotbot qui n'aurait ni haut ni bas. Il est entièrement hérissé de broches et de tuyaux. Ses ailerons de plongée semblent fixés sans grand souci de symétrie et deux petites hélices dépassent à l'arrière. La seule arme qu'il possède, une sonde, a été ajoutée à la panoplie dans un but de pacification des traîtres commies saboteurs.

Le STP 76 aime vraiment son travail, pas seulement parce que ça lui plaît de servir un énorme guerbot, mais surtout parce que là au moins, personne ne viendra lui dire qu'il n'est pas un sous-marin nucléaire lance-missiles balistiques ! Tout en faisant son petit ménage, il ne cesse de fantasmer sur ce personnage qu'il s'est créé.

Bien que sa maigre artillerie ne présente pas grand danger pour les PJs, le STP 76 risque de beaucoup leur taper sur les nerfs. Si un Clarificateur est touché par sa sonde, il est sonné pour 1 à 10 rounds (comptez un round de moins par point de Bonus Macho) ; et ça risque de lui être fatal vu qu'il y a de grandes chances qu'il se trouve dans l'essence jusqu'au cou au moment de l'incident.

Le PJ : Euh, excusez-moi monsieur le robot, est-ce que vous pourriez m'indiquer comment pénétrer dans le Mark IV.

STP 76 : Avancez de 100 mètres, trajectoire 135 point 2, plongez sur 10 mètres et modifiez votre trajectoire au point 309,00009 suivant un angle de -10 grades ; cependant, si vous faites cela, je devrai vous considérer comme des agresseurs.

Le PJ : Bon, maintenant, écoute espèce de monsieur je-sais-tout... (il dégaîne un lance-projectiles).

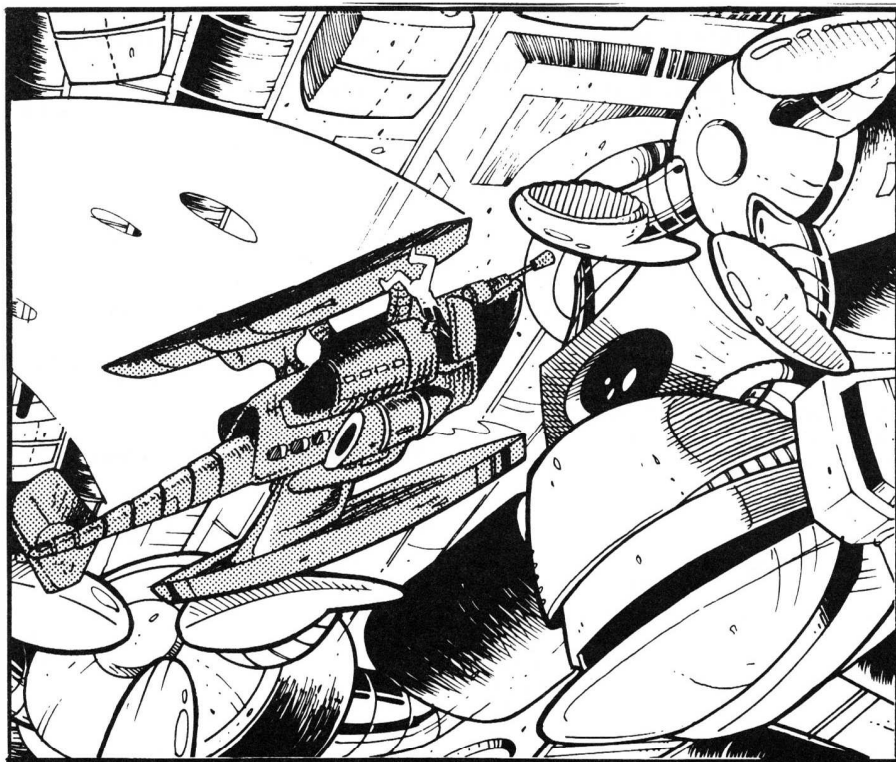
STP 76 : WHOOOP ! WHOOOOOP ! Ordre de plongée ! Ordre de plongée ! Mise en marche du dispositif de combat !

Les PJs : Arrêtez-le ! Attrapez-le ! (Splash ! Splash ! Splash !)

STP 76 : Engagez le missile numéro un ! Feu ! (ZAAAAAP !)

Le PJ : AAARRRG ! (gloop-gloop-gloop-gargle !)

A partir du moment où les Clarificateurs aperçoivent le périscope, tout peut arriver. Nos héros prendront-ils leurs jambes à leur cou ? Ouvriront-ils le feu ? Se lanceront-ils à l'assaut ? Qui sait... Et s'ils tirent, avec quoi ? Les armes soniques ou à projectiles produisent peu ou pas d'effet, par contre les rayons laser allument facilement des incendies... A propos, si quelqu'un utilise un fusil à plasma ou un lance-flammes, que pensez-vous qu'il



Islamic-V se préparant héroïquement à bondir du Piéjac pour terrasser le monstre.



"Tot-O, j'ai l'impression que nous ne sommes plus dans le Complexe Alpha"

arrive ? Amenez vos joueurs dans le jardin, prenez une chandelle romaine et allumez la (FCHOUIIIIsh !). Je pense qu'ils comprendront...

Le tigrebot peut se montrer coopératif ou agressif, tout dépend de la façon dont le prennent les PJs. Dans tous les cas, c'est un robot du Complexe Alpha. Alors improvisez, mais n'oubliez pas ; l'air est saturé de vapeurs d'essence et les Clarificateurs qui tombent dans le carburant n'ont aucun moyen d'envoyer leurs vêtements au pressing !

Si les PJs parviennent à franchir le barrage du tigrebot et à retenir leur respiration pendant deux minutes, ils découvriront un passage de l'autre côté du réservoir qui les conduira au premier étage du Mark IV (voir feuillet du Maître de Jeu).

Si les Clarificateurs détruisent le réservoir de carburant (délibérément ou non), l'explosion fait un bruit tout à fait spectaculaire mais le guerbot ne subit pratiquement aucun dommage. Il faut dire que ce robot dispose de 19 autres réservoirs semblables répartis sur toute sa formidable anatomie. Peut-être tombera-t-il en panne deux ou trois jours plus tard...

Si Vous N'Y Arrivez Pas Du Premier Coup...

Si les PJs décident qu'il est en vain d'essayer d'entrer dans le Mark IV par le réservoir et qu'ils refont le tour du robot, ils finissent par découvrir, à l'arrière une entrée barrée d'un écriteau : "OGREBOT. SORTIE. ENTREE INTERDITE. CETTE PORTE DOIT RESTER FERMEE ET VERROUILLEE PENDANT LES HEURES OUVRABLES. RECLAMATIONS INTERDITES. ATTENTION AU DOBERBOT." Si nos héros n'entrent pas par là, c'est que vraiment quelque chose ne tourne pas rond chez eux!

Embarquement Immédiat

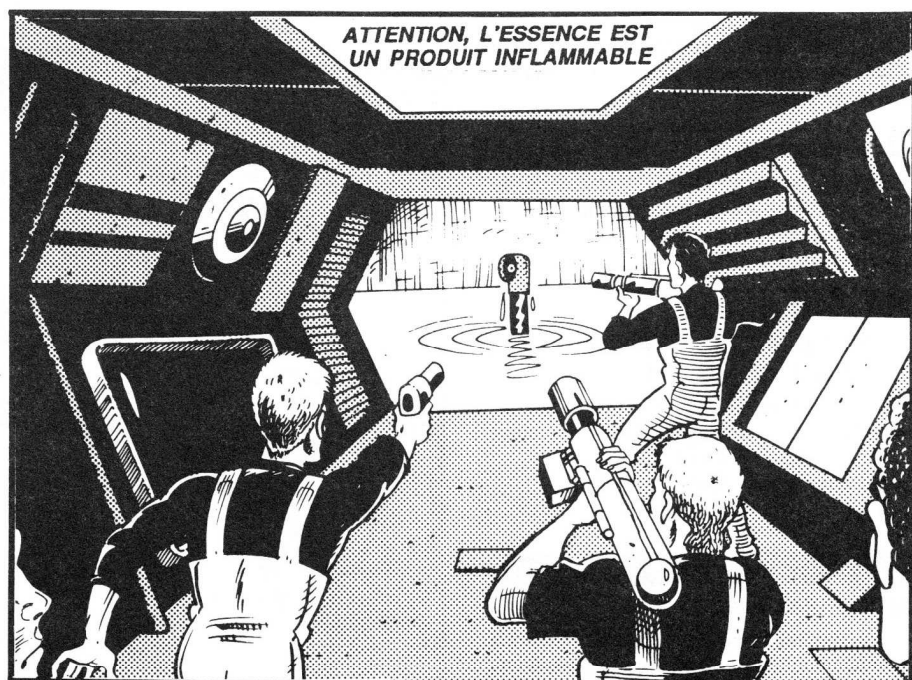
A l'intérieur du Mark IV, l'atmosphère a une grande importance. Imaginez les PJs en train de ramper dans les rouages d'un énorme moteur diesel, ajoutez au décor quelques éléments de films futuristes, deux ou trois gadgets à la James Bond, et ici et là quelques galeries irrégulières. Il ne vous reste plus qu'à glisser dans les pattes des Clarificateurs des robinets et des tuyaux à hauteur de tibia et tout sera parfait.

Comme vous êtes le seul, honorable et omnipotent Maître de Jeu, à connaître la disposition des lieux à

l'intérieur du Mark IV, ne vous gênez pas pour tricher un peu avec les plans. Si vous trouvez que les PJs progressent trop lentement, remplacez quelques pièces par de larges couloirs équipés de flèches lumineuses et de panneaux «c'est par ici que ça se passe» indiquant la direction de la salle de contrôle. De même, s'ils réussissent à passer à côté de toutes les rencontres amusantes et s'obstinent à foncer droit vers le «plat de résistance», trafiquez l'architecture du guerbot pour calmer le jeu.

Le MJ : Vous êtes vraiment sûrs de vouloir aller par là ?

Le Clarificateur : Ben, pourquoi pas... Ca n'a pas l'air pire qu'ailleurs.



Est-ce que vous pourriez m'épeler "Chandelle Romaine" ?



Le MJ : (*jurant à voix basse*) Très bien. La galerie se divise en trois branches larges d'une trentaine de centimètres avant de faire le tour d'un réseau de tuyaux qui occupe le hall. Pour franchir ces étroitures, vous devez tous réussir un jet d'Agilité (X 3/4).

Le Clarificateur : Et si j'élargis le passage à l'explosif ?

Le MJ : Tu te retrouves coincé dans le dédale des tuyaux et tu ouvres accidentellement une valve avec ton pied. On entend des vibrations inquiétantes au niveau du conduit et tu aperçois qu'une cuve voisine est en train de se dilater.

Le Leader : On se tire !

Le Clarificateur : Hey, et moi alors ?

Le Leader : Je t'ordonne de nous suivre sinon je serai obligé de t'abattre.

Questions Logiques Et Autres Fadaises

Comme vous pouvez le remarquer, les forces ennemies sont réparties sur quatre étages à l'intérieur du Mark IV. Elles sont nombreuses et très dispersées. Il serait donc logique que chaque groupe d'agents soit constamment en contact avec les autres : pour échanger leurs informations, signaler les intrus et converger vers eux tel un vol de criquets.

Un tel scénario compliquerait considérablement la tâche du MJ. Afin de vous simplifier la vie, nous avons donc décidé de relâcher considérablement les règles de sécurité à l'intérieur du guerbot.

A cause du réseau électrique déficient, il est très difficile sinon impossible de communiquer d'un étage à l'autre. Les fils mal isolés produisent de fréquentes coupures au niveau des com-units. La sirène d'alarme, détraquée, sonne environ quatre fois par jour. Les membres de l'équipage ne s'affolent donc pas particulièrement s'ils n'arrivent pas à joindre leurs collègues et les agents de sécurité ne se précipitent pas pour répondre aux alertes. Et comme les gars de la salle de contrôle n'ont pas arrêté de lancer des tirs de barrage nucléaires depuis au moins deux jours, personne ne sursaute plus lorsqu'il entend une explosion !

Pour résumer, les PJs peuvent réduire tout un étage à l'état de dépotir radioactif, les agents ennemis des autres paliers s'en rendront à peine compte !

Bon sang, ça commence presque à ressembler à une vaste chasse au dragon !

L'ascenseur

Comme on pouvait s'y attendre, les boutons de l'ascenseur sont détraqués. Chaque fois que les PJs montent dans la cabine, ils se retrouvent donc coincés à l'étage de votre choix.

Les Opérations De Remplacement Clonique à l'Intérieur Du Mark IV

Elles fonctionnent exactement comme ailleurs. Un Clarificateur se fait descendre ; et quelques minutes plus tard son remplaçant clone rejoint l'équipe.

Le Maître de Jeu : Oui, mais comment ?

Le Créateur du Jeu : Ça vous intéresse vraiment ?

Le Premier Etage

Il comprend entre autre le moteur auxiliaire du Mark IV et une baie panoramique. A part une poignée de Clarificateurs et une cohorte de travailleurs ULTRAVIOLETS

dans la salle du moteur auxiliaire, cet étage est parfaitement désert.

La Baie Panoramique : L'une des parois de cette pièce de 3 mètres sur 10 est en synthéplast transparent. A part quelques chaises et deux ou trois bancs, la salle est totalement vide.

La paroi en synthéplast a été mal installée, elle tombe à l'extérieur si quelqu'un s'appuie dessus.

Le Moteur Auxiliaire : Quand les PJs approchent de cette salle, lisez ce qui suit aux joueurs :

Au bout du couloir, vous découvrez une porte devant laquelle se tiennent six Clarificateurs VERTS. Le Leader du groupe, une femme, porte un brassard précisant sa position. Bien que son visage ne vous soit pas familier, vous jureriez que vous l'avez déjà vue quelque part.

Elle s'avance vers vous en disant : «Hello, je me présente : Djee-V et voici les Chevaliers... Qui êtes-vous et que faites-vous ici ? Vous appartenez à l'équipe de renfort ?»

Impression de l'avoir déjà vu ? Souvenez-vous du portrait dans la planque de Tra-...

«Eh bien, il me semble que nous ayons un petit problème avec le générateur de notre moteur auxiliaire, mais nous n'avons pas encore eu le temps de nous en occuper». Djee-V déroule son fouet et ouvre la porte?

Vous découvrez une vaste salle au plancher crasseux. De longues poutrelles dépassent à intervalles réguliers des murs latéraux. Une allée étroite relie la porte à l'autre bout de la salle. Une centaine de citoyens d'apparence grossière, vêtus de simples pagnes blancs, occupent la pièce. Djee-V s'avance, suivie des autres Chevaliers. Elle fait claquer son fouet au-dessus de la tête des citoyens en blanc et leur crie : «Pourquoi avez-vous arrêté de ramer, espèce d'imbéciles ! Vous savez que nous avons besoin de courant ! Mais peut être préférez-vous que nous vous descendions tous pour vous remplacer par les rambots ? Au travail, sâles chiens scorbutiques... ou bien vous allez tâter de mon fouet !»

Comment, vos joueurs n'ont pas encore compris !? (soupir !)

Deux Chevaliers empoignent l'un des malheureux et le tiennent fermement tandis que Djee-V lui fait subir une intense thérapie de stimulation physique à l'aide de son fouet. Pendant que ses collègues rejettent le coupable dans un coin, Djee-V hurle : «Maintenant, vous allez travailler ?... Ou faut-il que j'en prenne un autre au hasard ? Toi, par exemple ? Ou peut-être toi là ?». Les uns après les autres, les citoyens en blanc reprennent les poutrelles et se mettent à tirer régulièrement dessus tandis que l'un deux bat la cadence sur la cloison, à l'arrière. Djee-V vérifie la production d'électricité sur un compteur accroché au mur et sourit.

Comme nous pensons qu'il y a peut être des joueurs particulièrement naïfs dans votre équipe, nous avons ajouté le paragraphe suivant :

Djee-V se retourne vers vous et s'exclame : «Merci de votre aide, frères Clarificateurs ! Nous produisons de nouveau le supplément de courant dont l'OGREBOT a besoin ! Notre conquête de ce repère de commies qu'est le Complexe Alpha semble assurée ! Mais nous ferions bien de retourner à nos postes de combat, maintenant ; nous ne sommes plus qu'à quelques minutes du Dôme Ennemi !»

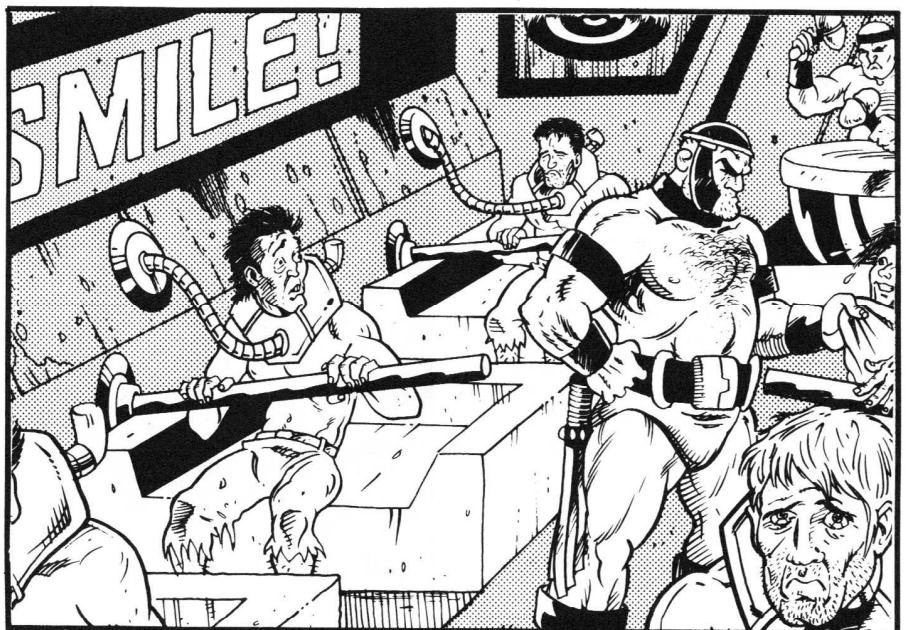
Si les PJs ne réagissent toujours pas, le Complexe Ennemi gagne la guerre et nos héros sont exécutés dès que l'on s'aperçoit que ce sont des intrus. The End.

Mais espérons que les Clarificateurs vont entièrement neutraliser le moteur auxiliaire, peut être à l'aide de cartouches nucléaires tactiques ou d'engins de ce genre... S'ils le font, le Mark IV réduit sa vitesse et nos héros ont le temps de finir leur besogne.

Le Deuxième Etage

On y trouve le quartier d'habitation du personnel de basse accréditation (ULTRAVIOLET à VERT). Les dortoirs ressemblent fort à ceux du Complexe Alpha, en moins confortable (aussi étonnant que ça puisse paraître).

Les murs sont couverts de posters illustrant les grands slogans patriotiques : «Ne faites confiance à personne.



Agent de la Sec Int Ennemi effectuant un contrôle de routine du moteur auxiliaire du Mark IV.



Gardez votre laser à portée de main. L'Ordinateur est votre copain». «ou encore «Passez une bonne journée... ou je vous tue!». Un peu partout, on rencontre des moniteurs de l'Ordinateur et des caméras vidéo mais il suffit de les regarder un peu attentivement pour se rendre compte qu'il s'agit de simples maquettes en carton qui, bien sûr, ne fonctionnent pas.

Il y a là 25 à 30 agents VIOLETS et ULTRAVIOLETS qui se promènent dans les couloirs, assurent le nettoyage, travaillent dans les silos à nourriture, etc. Ils n'ont pas d'armes. Dans la même zone on trouve également huit gardes BLEUS (nous vous préciserons où plus bas).

Les Silos à Nourriture : Malheureusement pour l'équipage, le Mark IV ne pouvait contenir qu'un silo ; tous le monde mange donc le même rasta, avec des agents de rapidité légèrement différents. L'énorme cuve ouverte domine la vaste salle blanche ? Il en sort de nombreux conduits, souvent terminés par un robinet surplombant un bac. L'air est saturé d'une odeur nauséabonde rappelant aux Clarificateurs l'époque où ils étaient des INFRA-ROUGES travaillant dans les silos à nourriture de leur bien aimé Complexe Alpha. A part un ou deux ULTRAVIOLETS qui frottent le sol ou s'évertuent à débarrasser les bacs de leurs résidus à l'aide d'une sableuse, cette salle est vide.

Comme aucun des agents ennemis ne viendra manger avant la fin de l'attaque contre le Complexe Alpha, les Clarificateurs peuvent faire ici pratiquement tout ce qu'ils veulent dans risquer d'être surpris.

Les chambrées Violettes et Ultraviolettes : Ce sont des dortoirs ordinaire, inutile d'en dire plus. Le secteur ULTRAVIOLET comporte une centaine de lits superposés (entassés cinq par cinq) et le secteur VIOLET une trentaine. Comme aucun agent de ce niveau d'accréditation n'est armé, les PJs ne trouveront rien de bien exaltant dans ces deux salles.

Deux gardes BLEUS font des rondes dans le couloir qui relie les dortoirs VIOLETS aux quartiers INDIGOS.

Les Quartiers Indigos : Cette pièce comporte dix lits, une table, des chaises et un écran vidéo (l'émission qui passe est un jeu télévisé du nom de «Le Rendez-Vous Avec La Mort»).

Il y a également un petit placard à côté de chaque lit. L'un d'entre eux contient deux canons de laser VIOLETS et un autre l'équivalent de 200 crédits en devise ennemie. Un troisième a été piégé : il explosera si quelqu'un s'avise de l'ouvrir (indice de dommage : 6P).

La Salle de Musculation Indigo : Le Complexe Ennemi surveille sans cesse la bonne forme de ses citoyens, et cette salle est à la pointe du progrès dans ce domaine. Elle est vide, avec des murs molletonnés, et une jolie peinture INDIGO sur le plafond et au sol. Si les PJs entrent dans cette pièce, la porte se referme automatiquement à clef derrière eux, l'intensité de la lumière baisse, et des hauts-parleurs cachés se mettent à diffuser une voix tonique : «Bon cycle diurne, citoyens ! Etes-vous prêts à vous mettre en bonne forme et de bonne humeur pour votre copain l'Ordinateur ?» (pause) «Très bien, commençons par quelques exercices d'échauffement !»

Tout à coup, une projection hypnotique se dessine sur les murs et un rythme de rock bestial emplit l'air, tandis que la voix débite à toute allure un programme d'exercices comprenant des flexions, des abdominaux, des étirements et une séance d'aérobic intensif. Les PJs doivent effectuer un jet de Pouvoir (X 1/2) à chaque round ; s'ils le réussissent ils peuvent entreprendre l'action de

leur choix, s'ils échouent, ils sont condamnés à se tremousser comme des automates. La porte ne s'ouvrira qu'à la fin de la séance, après une demi-heure ; nous conseillons donc aux Clarificateurs d'utiliser l'explosif s'ils veulent abrégier. (Remarquez, il se peut que les gardes qui font la navette dans le couloir réagissent à ce bruit suspect).

Tous les PJs qui subissent plus de 10 minutes de mise en forme en sortent épuisés et doivent appliquer un modificateur (X 3/4) à tous leurs jets de compétences gouvernés par la Force ou l'Endurance, du moins jusqu'à ce qu'ils aient fait un petit somme réparateur.

Atelier De Réparation Des Armes Bleues : La plupart des gardes de sécurité embarqués à bord du Mark IV sont d'accréditation BLEUE, et c'est ici qu'ils effectuent la révision de leurs armes et qu'ils conservent leur artillerie personnelle. La porte est verrouillée. Pour l'ouvrir, il faut réussir un jet de Sécurité (X 1/2). A l'intérieur, on trouve quantités d'étagères remplies d'armes cassées ou à moitié démontées, surtout des laser et des lance-projectiles avec leurs munitions. Si les Clarificateurs ont l'esprit vif, ils remarqueront que toutes ces étagères sont fixées aux murs à environ 1,5 mètres du sol.

Un robot se tient au milieu de la pièce, il est pratiquement sphérique, mesure environ un mètre de diamètre et comporte une grille d'émetteur/récepteur sur le dessus. Il est entièrement recouvert d'un matériau brillant et se déplace sur de petites roulettes. Quand les PJs entrent dans la pièce, ils sont accueillis par le robot :

«Soyez les bienvenus, citoyens. Etes-vous officiellement autorisés à pénétrer dans cette salle ?» Si les Clarificateurs répondent que oui, il leur demande le numéro de laissez-passer. Le code d'entrée officiel est 123.434.12a, si les PJs le connaissent, c'est qu'un des joueurs a triché et lu l'aventure. Tuez son personnage, jusqu'au dernier clone.

Si personne ne connaît le fameux code d'entrée, le robot demande aux PJs de quitter immédiatement les lieux et s'ils ne s'exécutent pas, il se met à hurler d'une voix perçante : «Au secours ! Au secours ! Nous sommes attaqués ! Alerte à l'intrus ! Au secours ! Danger «... Sur quoi il fonce à travers la pièce, rebondissant en tous sens sur les murs, tel la bille d'un flipper géant. Les Clarificateurs qui se trouvent sur sa trajectoire sont impitoyablement écrasés.

Si les deux gardes sont encore «en bon état de marche», ils ne mettront pas plus de cinq rounds à réagir aux appels au secours du robot.

Les PJs peuvent trouver dans cet atelier :

- Trois pistolets laser, un fusil laser et 27 canons de laser BLEUS.
- Deux lance-projectiles et des munitions (cartouches solides) permettant de tenir 50 rounds.
- Un neuro-fouet.
- Cinq matraques.
- Trois grenades soniques (indice de dommage : 8E ; rayon d'action 5 mètres).
- Plusieurs centaines de kilo de pièces détachées.
- Tout un assortiment d'outils.

Les Quartiers Résidentiels Bleus : D'un standing légèrement supérieur à celui des quartiers VIOLETS ou INDIGOS ; rien de spécial à signaler sinon qu'ils sont parfaitement déserts.

Les Appartements de Djee-V : La chambre de la clarificatrice contient tout un tas d'objets visiblement plus séduisant les uns que les autres. Des posters rock de l'Histoire Enregistrée pendent aux murs et les draps du lit sont confectionnés dans un tissu chatoyant (de la soie).

Les sociétés secrètes Libre Entreprise et Romantique paieraient une petite fortune pour mettre la main sur ces articles.

Un tel déballeage d'objets interdits laisse à penser que Djee-V est bien plus qu'une simple Clarificatrice. Et, en effet, c'est un agent haut placé dans la Sécurité Interne, qui travaille en liaison avec Karim-U et son réseau d'espionnage, assurant le contact entre le super-espion et la force d'attaque du Complexe Ennemi, c'est-à-dire le Mark IV.

Un petit carnet noir couvert d'inscriptions codées est caché sous son lit, il contient la liste des agents ennemis travaillant dans le Complexe Alpha et la nature de leur couverture. Si les PJs mettent la main sur ce petit carnet et le donnent à Jed-I, ça leur vaudra des tonnes de crédits et un bon paquet de recommandations officielles.

Les Quartiers Résidentiels Verts : cages à lapins standard avec salle de loisir. Rien à signaler...

Les Baraquements Blancs : Le corridor qui le relie à l'Extérieur est long, étroit et bas de plafond. L'air y est rempli de bruits de machines et de bourdonnements étranges, de sorte qu'il est pratiquement impossible de communiquer dans cette zone. La porte du baraquement se trouve au fond du couloir, elle est verrouillée par un dispositif électronique dont le clavier et l'écran vidéo se trouvent sur le mur d'à côté. Pour franchir cette porte, les PJs doivent réussir un jet de Sécurité (X 3/4).

Cinq gardes BLEUS morts d'ennui paressent dans cette salle. A cause des bruits de moteur du Mark IV, ces gardes n'entendent pas la porte s'ouvrir et, à moins qu'ils n'utilisent des explosifs surpuissants, les PJs bénéficient donc de l'effet de surprise. S'ils choisissent une approche pacifique, nos héros n'auront d'ailleurs aucun mal à bluffer ces gros rustauds : ils montent la garde à l'intérieur de la plus énorme machine de guerre jamais construite et ne s'attendent pas au moindre incident. De plus, on ne peut pas dire qu'ils soient de petits génies et, à leurs yeux, les Clarificateurs sont des individus de haute accréditation (mais, ça, les PJs ne peuvent bien entendu pas le savoir).

A moins que les choses ne dégénèrent immédiatement en mégafusillade, servez-vous de ces gardes pour aiguiller nos héros vers la porte la plus intéressante de cette aventure.

Un garde Bleu : Caaaardavou ! (et tous se figent devant nos vulgaires Clarificateurs VERTS).

UN PJ : Euh, bonjour... (il sourit nerveusement et salue à son tour, les gardes ne bronchent pas).

Le Garde Bleu : (toujours figé au garde-à-vous, puis bougeant légèrement un pied et finissant, après une petite hésitation, par laisser retomber sa main) Puis-je vous aider, citoyen ?

Le Clarificateur : Ben, euh... C'est-à-dire que...

Le Garde Bleu : C'est vous l'équipe de Clarificateurs de renfort ? Vous cherchez sans doute la salle du moteur auxiliaire ? Il faut dire qu'il est facile de se perdre là-dedans, hein ?

Le Clarificateur : Ben voilà, c'est tout à fait ça, on est l'équipe de renfort ! Tout juste Auguste !

Le Garde Bleu : Et bien vous allez prendre cet ascenseur, là et descendre jusqu'au premier étage... vous trouverez la salle du moteur auxiliaire au bout du couloir, vous ne pouvez pas la manquer !

Le Leader : Merci pour votre aide... Allez les clones, en avant !

Le Garde Bleu : Qu'est-ce qui te prend toi de donner des ordres à tes supérieurs ? (puis, s'adressant aux PJs VERTS) Devons-nous l'abattre, messieurs ?



Le Troisième Etage

C'est là qu'on trouve les quartiers d'habitation des citoyens d'accréditation JAUNE à ROUGE. Comme ces couleurs correspondent, dans le Complexe Ennemi, aux niveaux BLEU à VIOLET du Complexe Alpha ; les chambres sont particulièrement luxueuses et renferment des tas d'objets que les Clarificateurs n'ont jamais eu l'occasion de voir : miroirs, brosse à dents personnelles, moquette, etc... En plus des articles sus-mentionnés, on y trouve des objets plus classiques pouvant constituer un solide butin : vêtements de bonne qualité, appareils d'éclairage, fauteuils confortables, etc.

Zone De Loisir Jaune : Cette vaste pièce contient toute une installation récréative destinée aux agents ennemis de haute accréditation. Des fauteuils et des sofas y ont agréablement disposés, un grand écran vidéo occupe tout un mur et un bar se dresse dans le coin du fond. Une grande table a été renversée au milieu de la pièce ; autour d'elle, le sol est jonché de cartes à jouer et de crédits ennemis (plusieurs centaines).

Deux individus d'accréditation ROUGE se trouvent dans cette salle ; l'un se tient accroupi derrière la barre, l'autre, une femme, se cache derrière la table, le dos tourné aux Clarificateurs. Les deux sont armés de lasers, qu'ils utilisent présentement pour se tirer dessus. Debout dans le couloir qui mène à l'ascenseur, trois citoyens ORANGE observent la scène avec intérêt. Apparemment, ils sont en train de faire des paris sur l'issue de la fusillade.

Quand les Clarificateurs font leur entrée, Betty-R-EUR-4 se retourne et leur crie : «C'est maintenant que vous arrivez, vous ! J'ai réclamé une équipe de Clarificateurs il y a plus d'une heure ! Kenny-R-OGN-5,» (elle désigne l'individu tapi derrière le bar) «est un traître commie, et sans doute un sâle mutant capable de faire apparaître des cartes là où il veut !... Abattez-le !»

Et Kenny-R-OGN de hurler : «Espèce de sâle menteuse ! Ne l'écoutez pas ! Elle est à la solde des commies, et, en plus, elle n'arrête pas de tricher ! Abattez-la !»

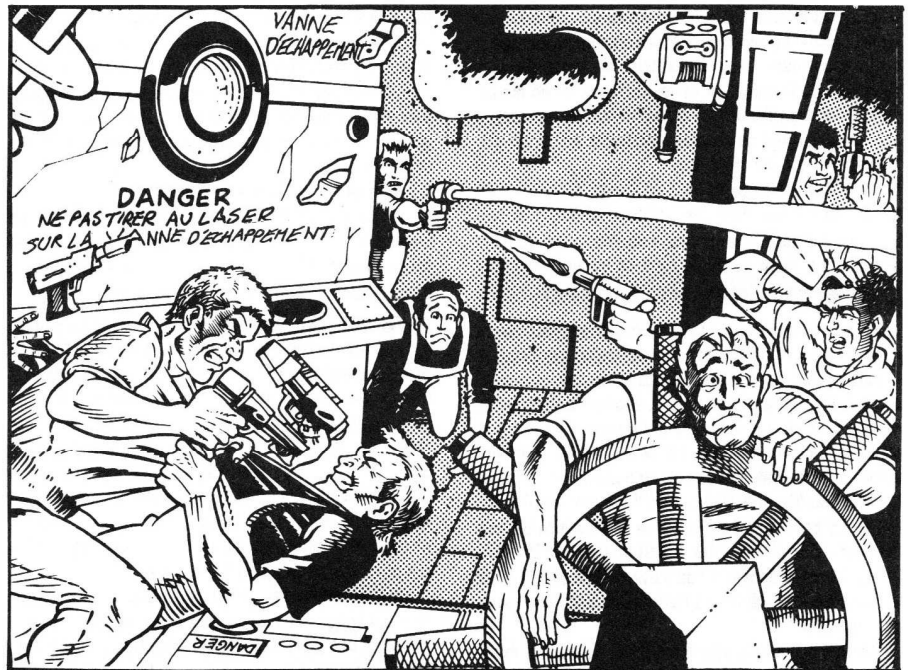
Sur quoi Betty-R lui crie : «Espèce de vieux singe commie !» et ouvre le feu.

Kenny-R replonge derrière son bar et rétorque : «Tricheuse, tricheuse ! Tu peux pas me toucher ! La-la-la-lère...»

Si les PJs leur demandent des renseignements, les ORANGE prétendent qu'ils ne sont au courant de rien. Ils étaient dans leur chambre quand les coups de feu ont éclaté et surtout, ils ne veulent pas se mêler des affaires de leurs supérieurs.

S'ils sont intelligents, nos héros peuvent descendre tout ce petit monde sans trop de problèmes. S'ils abattent Betty-R, Kenny-R sort de derrière son bar et s'avance vers eux, les remercie et ordonne aux ORANGE de faire un peu de nettoyage. Les PJs n'ont plus qu'à attendre que ces derniers aient les mains pleines (des restes de la défunte Betty-R) pour ouvrir le feu : ils n'auront aucun mal à décimer tout le groupe. Par contre, si les Clarificateurs se mettent à canarder les deux citoyens ROUGES, tous les agents ennemis se précipitent à couvert pour leur tirer dessus. Mauvais plan...

Les Quartiers d'Habitation Rouges, Oranges et Jaunes : Il n'y a rien de bien intéressant dans ces chambres : quelques salopettes de rechange, un ou deux lots de canons de lasers de toutes couleurs d'accréditation, quelques flacons d'Elixir du Docteur Bibine (alcoolisme ? Vous avez dit «alcoolisme» ?). Il y a aussi tout un trousseau d'outils de cambrioleur caché dans une paire de



"La Force, Luke-V, la Force..."

bottes de rechange à l'intérieur d'une chambre JAUNE ; sur le marché noir, ce trousseau irait chercher dans les 50 crédits (il rapportera aussi à son propriétaire un bonus d'un point pour ses jets de Sécurité si celui-ci tente d'ouvrir des portes à verrouillage électronique).

L'Escalier Noir : Il conduit directement à la Suite Noire du quatrième étage.

Le Quatrième Etage

La Suite Noire : Les appartements du Grand Programmeur ennemi sont étrangement sobres, on n'y trouve qu'un lit de camp, un bureau, une chaise et un placard contenant quelques longues tuniques noires. Seule tache de couleur de toute la pièce : un poster grandeur nature de Ronald Reagan accroché au mur (il dissimule le passage secret conduisant à la salle de contrôle). Il n'y a pas le moindre objet sur le bureau...

A part un petit mot scotché : «Demander à Djee-V les coordonnées de K-U-M». Bien entendu, ceci constitue un nouvel indice qui, avec un peu de chance, devrait conduire les PJs jusqu'à la chambre de Djee-V et au petit carnet noir. Même s'ils ne saisissent pas l'allusion, c'est une nouvelle planche pour le cercueil de Karim-U.

Le Caisson Ejectable : Dans le couloir, il y a une petite trappe à droite de l'ascenseur, portant l'inscription «SORTIE DE SECOURS. N'UTILISER QUE SI L'OGREBOT EST ENTIEREMENT DETRUIT. TOUTE UTILISATION ABUSIVE SERAIT PASSIBLE D'EXECUTION SOMMAIRE. PASSEZ UNE BONNE JOURNEE. L'ORDINATEUR EST VOTRE COPAIN».

Conçu pour huit personnes, ce caisson éjectable est assez grand pour accueillir toute l'équipe de Clarificateurs plus le docbot. Le tableau de commande se résume à un gros bouton noir qui, si on appuie dessus, déclenche le compte à rebours.

Si on appuie dessus alors que le Mark IV fonctionne encore (autrement dit, si les PJs n'ont pas encore visité

la salle de contrôle), le caisson n'est pas éjecté et un message se met à clignoter au-dessus du bouton noir : «VOUS NE SAVEZ PAS LIRE OU QUOI ? L'INSCRIPTION SUR LA TRAPPE PRECISAIT BIEN : N'UTILISER QUE SI L'OGREBOT EST ENTIEREMENT DETRUIT. ET MAINTENANT SORTEZ DE LA OU PREPAREZ VOUS A SUBIR UNE RADICALE THERAPIE DE CHIRURGIE ABLATOIRE».

Par contre, si les PJs ont mis le Mark IV hors d'état de nuire et qu'ils appuient sur ce bouton, un signal d'alarme résonne et la lumière tourne au rouge vif. Une seconde plus tard, la trappe se referme hermétiquement (le bras d'Islamic-V assurant l'étanchéité) et des réacteurs surpuissants éjectent le caisson hors du Mark IV à une vitesse hallucinante.

Malheureusement pour les passagers, l'installation d'un caisson éjectable sur un guerbot à l'origine entièrement automatisé est un travail d'ingénierie demandant pas mal d'imagination ; la cabine devra donc négocier quelques virages à angle droit avant de jaillir au-dessus de la tête du Mark IV. Précision : le parachute du caisson refusera de s'ouvrir, mais les parois de l'habitacle étant capitonnées, les PJs atterriront sans grand dommage.

La Salle de Contrôle : Elle ressemble pas mal à celles qu'on pouvait voir à bord des vaisseaux spatiaux dans les séries télévisées du milieu des années soixante. Une galerie surélevée court le long des murs, avec tous les quelques mètres un poste de travail installé devant un écran vidéo géant et de deux autres tableaux de bord, se dresse un énorme fauteuil. Un petit orifice s'ouvre dans le mur de droite, surmonté d'une inscription en rouge : «ATTENTION DANGER ! VANNE DE REJET DES DECHETS NUCLEAIRES».

Sur l'écran vidéo, on distingue dans le lointain les dômes familiers du Complexe Alpha et des essaims d'appareils Vautours tournoyant autour de la tête du guerbot géant - ils semblent en comparaison minuscules et le Mark IV les écrase d'ailleurs comme des mouches. Un message s'affiche au bas de l'écran «Déclenchement de l'attaque : T moins 3:12:04 m».



On ne voit que huit hommes d'équipage : un INFRA-ROUGE, assis dans le grand fauteuil ; et répartis entre les différents postes de travail, trois ROUGES, trois ORANGE, et un JAUNE. Un doberbot à l'air pas comode monte la garde à côté de l'INFRAROUGE.

Les hommes qui contrôlent le Mark IV sont un peu surpris par l'arrivée des PJs mais ce sont des vétérans endurcis : ils retrouvent vite leurs esprits et plongent à couvert en ouvrant le feu tandis que le doberbot saute à la gorge du PJ le plus proche. La fusillade est plutôt confuse et pour le moins sanglante. Il n'y a guère la place de se remuer et la salle pratiquement nue n'offre que peu d'abris.

Et, bien entendu, toutes les balles perdues vont se loger droit dans les tableaux de commandes, faisant jaillir de jolies gerbes d'étincelles et emplissant l'atmosphère de nuages de fumée noire et légèrement toxique.

Presque à coup sûr, les PJs concentreront leurs tirs sur la vanne d'évacuation des déchets nucléaires. S'ils ne le font pas, mettez-vous à siffloter le thème musical de «Star Wars», enfiler une tunique marron et commencez à appeler tous les PJs «Luke». S'ils ne saisissent pas l'allusion, (sourir !), un rayon décoché par un agent ennemi vient se loger juste à côté de la vanne. Un de ses collègues lui hurle : «Faites gaffe à ce que tu fais, si la vanne saute, on est tous cuits !»

On applique un modificateur de (X 1/2) à tous les tirs visant la vanne (c'est une petite cible). Si un Clarificateur fait mouche, on entend la balle ricocher et comme un sourd roulement de tonnerre. L'équipage ennemi commence à pousser des cris de terreur. Les PJs ont trente secondes pour atteindre le caisson éjectable et appuyer sur le bouton de mise à feu.

Les Héros Méconnus

Lorsque les Clarificateurs encore titubants s'extirpent de leur caisson éjectable, ils se retrouvent au milieu d'un vaste terrain vague encore fumant. Le Mark IV, inerte, décapité net, se dresse dans le lointain. Tout autour de lui, les débris de plusieurs dizaine d'appareils Vautours jonchent le sol. Un épais nuage de fumée voile toute la scène et, de-ci de-là, des incendies font rage... Bientôt un petit volbot de reconnaissance survole les PJs et parvient à les identifier. Très vite après, un deuxième volbot vient récupérer les survivants et les dépose dans le hangar d'où ils sont partis.

Quand les PJs entrent dans le hangar, ils y trouvent le personnel au sol d'une bonne dizaine d'Escadrons Vautours de choc visiblement en train de célébrer un événement majeur. Soudain, le groupe fait silence : Gol-ATH-3 vient d'apparaître sur tous les écrans vidéo et annonce que le film de l'assaut final est prêt à être visionné.

La bande, filmé à partir d'un volbot de reconnaissance dure environ quinze minutes. La scène où le Mark IV écrase des centaines d'appareils de combat comme s'il s'agissait d'autant de mouches regorge d'effets spéciaux. Un véritable festival d'Avoriaz ! On voit ensuite, avançant incertainement dans ce déluge de feu et de débris calcinés, un vieux volbot décrépiti qui se rapproche du Mark IV. Le genre d'appareils qui étaient déjà démodés il y a plus de soixante quinze ans. Quand il arrive assez près du monstre, il lance un unique missile longue portée avant de virer péniblement sur l'aile. Avec un bruit de pétard mouillé, ce missile oriente approximativement sa course. Plan rapproché : impact du missile sur la tête du formidable guerbot. On entend une petite explosion si colossale qu'elle roussit le milieu du film (est-ce que quelqu'un pourrait m'épeler «Atol de Bikini ?»).

Après la projection, Gol-I réapparaît sur l'écran avec le pilote du volbot Kamic-J-AZ. Le public hurle et applaudit à tout rompre tandis que Gol-I décore le pilote d'une énorme médaille, et le héros s'évanouit (émotif ? non, simplement le poids de la médaille). L'Ordinateur élève ensuite le brave clone au niveau d'accréditation BLEU, pour sa bravoure et sa précision de tir exceptionnelle, puis il ordonne de se présenter dans le centre d'extermination le plus proche (motif : destruction non motivée du précieux matériel de l'Ordinateur). L'exécution est particulièrement touchante. dans le hangar, les applaudissements redoublent.

Le Débriefing

Lisez tout haut :

Peu après la projection, Wapdouwap-J vient vous accueillir en vous disant qu'il a ordre de vous reconduire au Quartier Général. Il vous fait signe de le suivre à travers la foule et vous mène jusqu'à une spacieuse automobile où vous attend un chauffeur apparemment plus docile, un certain Agn-O. Dans le hangar, la fête est à son comble tandis qu'Agn-O manœuvre prudemment pour quitter les lieux. Il vous dépose très vite et très délicatement devant les

locaux du Quartier Général, qui semblent étonnement vides.

Houston-J, assis derrière le bureau du réceptionniste, est le seul citoyen que vous aperceviez ? A votre arrivée, il se lève et vous demande : «Vous avez vu le film ? Fantastique, non ? Hey, ne vous cassez pas pour votre débriefing : là haut, ils ont tous pris un ticket d'entrée pour aller voir l'exécution. Jed-I m'a laissé un formulaire de recommandation officielle, mais il a oublié de mettre le nom du bénéficiaire ; alors je pense que vous pouvez simplement vous arranger entre vous. Bon, il faut que je file, maintenant ! J'ai réussi à récupérer le ticket de cette pauvre Loxanne-B... A plus tard !»

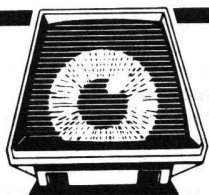
Dénouement

Les PJs en sont réduits à se tailler en pièces pour l'unique recommandation que leur a généreusement attribuée l'Ordinateur pour leur rôle dans l'affaire : rôle nul certes, mais à l'impossible nul n'est tenu ! Et d'ailleurs notre Ami est si content de ne pas avoir été réduit à l'état de gros tas de circuits intégrés calcinés qu'il a volontiers donné le bénéfice du doute aux Clarificateurs : après tout, peut-être avaient-ils bel et bien retardé le Mark IV d'une ou deux micro-secondes ? ... Et puis avec tous ces remplacements cloniques, il a bien fallu que les PJs fassent quelque chose, non ?

Deux minutes après que les Clarificateurs aient fini de se battre pour leur malheureuse recommandation, le vampirbot fait son entrée pour récupérer (de force, si nécessaire) tout le matériel expérimental.

Nos héros ne trouveront positivement personne à qui raconter leur histoire à dormir debout. L'Ordinateur les renvoie toujours au Contrôle des Missions - dont tout le personnel a pris un après-midi de congé pour aller assister à l'exécution. En plus, il faudrait que les PJs soient vraiment timbrés pour essayer de convaincre quelqu'un que ce sont eux qui ont détruit le Mark IV, surtout vue la triste fin de Kamic-J ! Bref, ils ont intérêt à se contenter de leur sort et à rentrer chez eux piquer un petit roupillon réparateur.





4. Le Retour De Jed-I

Contexte De La Mission

Briefing Du Maître De Jeu

La guerre est finie et, d'ailleurs, bien peu de gens se sont doutés qu'elle avait lieu. (Nous partons bien entendu du principe que les PJs ont détruit le Mark IV. Dans le cas contraire, le Complexe Alpha n'est plus d'un amas de ruines. Circulez, y'a rien à voir... Et vous pouvez sans plus tarder renvoyer vos joueurs chez eux). Le Complexe Ennemi a subi de lourdes pertes : beaucoup de matériel, d'heures de travail et de crédits pour... rien ! Et pas mal de personnel spécialisé, aussi... Et un réseau d'espionnage soigneusement implanté presque entièrement démantelé ! Seul Karim-U est encore en activité ; tous les autres sont soit morts, soit arrêtés, soit trop terrifiés pour continuer... Et tout ça à cause des PJs !!!!!

Désireux de revenir à un point partout, Karim-U décide d'envoyer les Clarificateurs accomplir une (nouvelle) mission suicide. Dieu merci, ses nombreux crimes finissent par lui retomber sur le nez et on demande à nos héros de procéder sans tarder à son exécution.

La Machination

Karim-U expédie l'une de ses loyales équipes d'experts enquêter sur la catastrophe du Mark IV et elle renvoie consciencieusement son rapport : de toute évidence, le monstrueux guerbot a été réquisitionné par des Méduses Communistes venues de la planète Cime-Terre.

La Mission

L'équipe va être envoyée sur la planète Cime-Terre pour y porter le fer chez l'ennemi (en fait, Karim-U a l'intention de faire monter les PJs à bord d'un engin spatial saboté qui doit normalement rester bloqué en orbite et à l'intérieur duquel les Clarificateurs mourront à petit feu et d'une manière particulièrement déplaisante). Cependant, la providence - prenant curieusement la forme de l'Ordinateur - interviendra et les PJs pourront rétablir le score à 2 à 0.

Objectif Cime-Terre

En Route Vers La Salle De Briefing

Le lendemain, alors que les PJs sortent du département des soins intensifs ou peut-être d'un centre de restructuration mentale, ils reçoivent leur ultime mise en alerte, émanant directement de Karim-U.

Lisez le texte de la dernière mise en alerte (référence AC 4.2.1A) et tendez-la aux joueurs.

Tous les écrans vidéo du Complexe Alpha diffusent des images des Clarificateurs s'avançant vers le Quartier

Général tandis que le commentateur insiste sur le courage de ces agents qui vont se rendre sur la planète Cime-Terre pour combattre chez eux les sâles traîtres commies qui ont dérobé le Mark IV. Tous les citoyens s'écartent respectueusement sur le passage des PJs et agitent la main en direction des caméras quand ils se voient sur les écrans. Certains font même des grimaces... ils disparaissent à jamais.

Chemin faisant, les Clarificateurs sont interviewés par les reporters (« Quel effet ça fait d'avoir été choisis pour partir sur une autre planète ? » « Et d'ailleurs, qu'est-ce qu'une planète ? » « Ne craignez vous pas de mourir de façon horrible ? » « Quel est votre dessert préféré ? », « Admettez-vous nier que votre supérieur ait dit qu'il ne se rappelait pas vous avoir entendu dire, je cite : Si j'aurais su, j'aurais pas venu ! » « Et Dieu dans tout ça ? »). Laissez filtrer ce qui vous intéresse de ces questions.

Quand les PJs arrivent au Quartier Général du Secteur HTN, une garde d'honneur Vautour, conduite par Gol-I-ATH, les attend dans le hall d'entrée. Gill-I-GAN est également dans l'entrée bricolant fébrilement les ascenseurs (Karim-U a fait couper le courant et s'est empressé de faire porter le chapeau au Service de l'Energie. Puis il a ordonné à Gill-I, seul membre haut placé de ce service qu'il ait sous la main, d'arranger les cabines. Le malheureux n'a pas une chance).

Au bout de quelques minutes que les Clarificateurs attendent de voir s'ouvrir la porte d'une cabine, Gill-I s'exclame fièrement : « je vois où ça cloche ! passez-moi ce magnéto-désintégrateur de positrons s'il vous plaît... » Un garde Vautour voisin lui tend l'outil en question et l'agent du Service de l'Energie s'enfonce jusqu'aux épaules dans l'armoire électrique. Bientôt, on entend quelque chose comme - mais en bien plus fort - un bruit de piège à insectes électronique à lumière noire, et Gill-I disparaît dans un éclair bleu. Gol-I hurle quelques ordres et la garde d'honneur se remet au garde à vous, mais cette fois devant les escaliers.

Vous Voulez Qu'On Fasse Quoi ? ! ?

99 étages plus tard, les PJs sont épuisés : jambes molles, tremblements, pertes d'équilibre... Quelqu'un veut tenter un jet d'Endurance ? Quand ils ouvrent la porte en haut de la cage d'escalier ils ont la surprise de découvrir que le hall a finalement été carrelé : avec de beaux carreaux brillants de plastique flambant neuf !

Si un des PJs sous-estime assez le créateur de ce jeu pour avancer un pied sur ce dallage, il vous confirmera qu'il ne repose sur rien ! L'imprudent fait une chute de 98 étages avant d'atterrir sur la pile de linge sale. Les Clarificateurs assez intelligents pour spontanément ne pas s'éloigner des poutrelles (d'une solidité éprouvée) et ceux suffisamment brillants pour méditer les erreurs de leurs défunts collègues finiront par se retrouver une fois de plus devant la porte de la salle 999 tant redoutée. À ce stade, lisez aux joueurs ce qui suit :

Titubants, le regard hargard, vous pénétrez dans la salle ; seuls le vampirbot, Jed-I, et Plagiar-I sont présents. Un agaçant bourdonnement emplit l'atmosphère.

Les deux citoyens INDIGOS, engagés dans une discussion animée, ne semblent pas s'apercevoir de votre arrivée ; les traîtres qui tendent l'oreille surprennent quelques bribes de leurs propos très certainement top-secrets.

Plagiar-I est en train de s'exclamer : « ... mais nous manquons de preuves ! C'est quand même un Grand Programmeur... non, je te dis qu'il y a trop de risques ! ». Jed-I lui rétorque : « Ecoute, l'Ordinateur va bien finir par s'apercevoir de ce qu'il y a derrière cette histoire de « Méduses Communistes » ... il nous suffit de nous maintenir en vie jusque là ! »

Soupçonnant votre présence, Jed-I s'arrête net. Il appuie sur un bouton de l'étrange appareil qui se trouve sur la table devant lui et le désagréable bourdonnement cesse aussitôt. Il glisse ensuite l'appareil dans sa poche et vous demande un rapport sur votre dernière mission, à l'intérieur du Mark IV.

Jed-I montre un intérêt particulier pour deux choses ; les indices (ou plutôt l'absence d'indices) laissant penser que le super-guerbot a été enlevé par les méduses mutantes de la planète Cime-Terre et les preuves de l'appartenance de Karim-U au réseau d'espions ennemi en tant que leader des infiltrateurs. A moins qu'il obtienne de solides preuves contre le Grand Programmeur, Jed-I fera prudemment semblant de croire à cette histoire à dormir debout sur les méduses.

Si les PJs n'ont pas d'éléments déterminant à leur apporter ; Jed-I est visiblement déçu et Plagiar-I au bord des larmes.

Par contre, si les Clarificateurs lui remettent le petit carnet noir de Djee-V ou le petit mot qui était scotché sur le bureau de la suite noire, Jed-I appelle immédiatement un garde Vautour d'accréditation BLEUE et lui ordonne de les porter aux experts de la Sec Int pour analyse. Il se permet ensuite un petit sourire de triomphe tandis que Plagiar-I saute de joie.

A la fin du rapport des PJs lisez ce qui suit aux joueurs :

Un Grand Programmeur entre dans la pièce par une porte du fond. Vous reconnaissez le haut personnage qui était dans les laboratoires de R&C pour y acheter de gardbots perfectionnés. Une petite plaque d'identification accrochée à sa poitrine vous indique qu'il s'agit de Karim-U-MIN-5. Lorsqu'il arrive les deux INDIGOS font aussitôt silence.

Le Grand Programmeur s'installe dans le fauteuil réservé à UCT et se penche en avant, fixant attentivement Plagiar-I. Puis, ils se met à taper quelque chose sur son terminal. Quelques minutes plus tard, la voix de l'Ordinateur résonne dans la salle de briefing : « PLAGIAR-I-BOU-4, VEUILLEZ VOUS PRESENTER IMMEDIATEMENT AU CENTRE D'EXTERMINATION LE PLUS PROCHE. SERVEZ L'ORDINATEUR ET VOUS AUREZ CE QUE VOUS MERITEZ. LA TRAHISON NE PAIE PAS. »



Indications de jeu : La Grosse Baston

Carte : Vous trouverez un plan de la salle de briefing dans la première mission, il vous est spécialement destiné. Il y a aussi un schéma à l'intention des joueurs (il doit traîner quelque part sous la table... là, regardez sous le paquet de chips).

Karim-U-MIN-5 : Commie de haut vol qui tombera de haut à la fin de l'aventure.

Mutation : Agilité vraiment phénoménale

Société Secrète : Espion à la solde d'un complexe ennemi (comme si vous n'aviez pas deviné !)

Armes : Epée de Force (12E) 16

Armure : Reflec ULTRAVIOLETTE (L4)

Tactique : Fait tournoyer son épée au milieu des PJs et les découpe en rondelles ; vue sa mutation il manie son arme de façon foudroyante. Il peut par exemple lancer trois attaques par round et dévier balles et rayons laser à l'aide de son épée. Si un PJ parvient à faire mouche, faites un jet d'Epée de Force pour Karim-U, s'il est couronné de succès, le Grand Programmeur parvient à parer l'attaque ; s'il obtient moins de 5, il réussit même à renvoyer la balle ou le rayon à son expéditeur. Ca ne vous rappelle rien ?... Le Grand Programmeur ne peut parer ou attaquer que trois fois par round : ainsi, s'il pare deux fois, il n'aura plus droit qu'à une attaque.

Etourdi, Plagiar-I se ratatine sur place et rase les murs jusqu'à la porte avant de sortir. La porte se referme, vous entendez un sourd bruit de coup et un hurlement vite étouffé (vous pourriez m'épeler « effet Doppler » ?). Le Grand Programmeur se penche de nouveau attentivement, étudie le visage de Jed-I et se remet à planoter sur son clavier. Jed-I dégainé son épée et la promène calmement sur sa paume. Dans son infinie sagesse, l'ordinateur prend de nouveau la parole « JED-I-OBI-I, VEUILLEZ VOUS PRES - COMMUNICATION ANNULEE. MERCI DE VOTRE COOPERATION ».

Karim-U se lève et s'adressant aux PJs : « Clarificateurs, je vous souhaite bonne chance ! » Il décoche un sourire machiavélique à nos héros « Vous allez en avoir besoin ». Puis il se dirige vers la porte en disant à Jed-I de poursuivre le briefing.

The End

Juste à ce moment, l'Ordinateur s'éclaircit le simulateur vocal « HUM-HUM ». Le Grand Programmeur fronce les sourcils et s'arrête net.

Notre Ami poursuit : « VOTRE ATTENTION, CIToyENS ! NOUS ALLONS TESTER LE DISPOSITIF D'URGENCE D'EXTERMINATION DES COMMIES... AU COURS DES SOIXANTE SECONDES QUI VONT SUIVRE, NOTRE COMPLEXE VA MENER UNE OPERATION DE SECURITE INTERNE EN TESTANT VOTRE APTITUDE A APPREHENDER ET A ELIMINER UN TRAHIRE DU NOM DE KARIM-U-MIN-5, PRESENTEMENT ENFERME DANS LA SALLE DE BRIEFING 999 ». (Vous entendez distinctement un « clic » produit simultanément par les trois portes de la salle). L'Ordinateur poursuit : « NOUS VOUS SUGGERONS L'UTILISATION D'ARMES NUCLEAIRES TACTIQUES. IL S'AGIT SIMPLEMENT D'UN TEST. MERCI DE VOTRE COOPERATION ».

Karim-U pousse un rugissement et dégaine son épée à une vitesse prodigieuse avant de trancher le malheureux Jed-I tandis qu'il disparaît dans un éclair de fumée bleue. Karim-U s'avance vers vous avec un visage haineux et se met à crier : « Vampirbot 666 : exécute l'instruction spéciale code 000000.0 ». Le vampirbot glisse jusqu'à vous, le visage non moins haineux - enfin, le visage... façon de parler ! Que faites-vous ?

« On essaie de rester en vie ! » Bonne réponse !!! Mais ce n'est pas chose facile... Le vampirbot est particulièrement vicieux mais Karim-U l'est encore plus (pour le premier voir « Personnages Récurrents » au centre de ce livret ; pour le second « Indications de Jeu ci-dessus »).

S'ils veulent survivre, les PJs vont devoir abattre le Grand Programmeur et le robot ou tenir le coup dix rounds sans se faire descendre. En effet, au bout de ces dix rounds, plusieurs dizaines de gorilles Vautours font irruption dans la salle de briefing et, si les deux traîtres sont encore vivants, ils les éliminent en les mitraillant au laser. Instantanément, il y a un nouvel éclair de fumée bleue et Jed-I réapparaît sur son siège.

Les PJs à l'esprit vif verront là un sérieux indice de mutation ... et s'ils sont vraiment intelligents, ils n'iront pas le répéter à quiconque !

Postscriptum

Comptons Les Points

Le nombre des recommandations à attribuer aux PJs dépend du rôle qu'ils ont joué dans la chute de Karim-U.

S'ils ont découvert le petit carnet noir ou le billet scotché sur le bureau et qu'ils les ont remis à Jed-I, ils reçoivent trois recommandations officielles par tête. Dans le cas contraire, une seule. S'ils ont abattu Karim-U, ça leur vaut deux recommandations de plus. Par contre, s'ils ont carbonisé le vampirbot, ils écoupent d'un point de trahison pour détérioration de matériel appartenant à l'Ordinateur (deux si le cerveau électronique du robot a été détruit dans l'opération).

De plus, chaque Clarificateur reçoit un point de trahison, simplement pour s'être trouvé dans la même pièce que le super-traître.

Fin Finale

Quand vous aurez distribué recommandations et points de trahison, lisez ce qui suit aux joueurs :

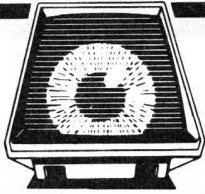
Jed-I attend poliment que la Sec Int ait débarrassé les restes fumants du Grand Programmeur et du robot pour s'adresser à vous : « Clarificateurs, je vous félicite pour votre exceptionnelle bravoure ! Vos actes ont servi l'Ordinateur dans une mesure que vous ne soupçonnez pas. Je suis particulièrement fier d'avoir eu l'occasion de travailler avec vous. Dans son infinie reconnaissance, l'Ordinateur vous accorde généreusement le droit de disposer dès maintenant de ce qui reste de votre demi-heure de congé ».

A cet instant précis, un agent de PLI, une boîte à la main, entre dans la pièce. Il tend la boîte à Jed-I, qui l'ouvre et en sort une tunique blanche qu'il enfle aussitôt. Tandis que l'employé de PLI quitte la salle de briefing, on entend une sonnerie. Jed-U appuie sur un bouton et le visage de Gol-I-ATH-3 apparaît sur l'écran vidéo de la pièce : « Euh, fait zexcuse... On vient de causer un peu avec quekzuns des gars... et on voudrait savoir, comme ça, si on peut commencer les manœuvres de tir à balles réelles, maintenant ?... »

« J'veus d'mand'pardon ? »

The End.





Postface

Notes Du Créateur

J'espère que vous aurez pris autant de plaisir à lire cette aventure que j'en ai pris à l'écrire. J'espère aussi qu'elle sera parvenue à vous faire partager, ainsi qu'à vos joueurs, l'atmosphère particulière de PARANOIA ; c'est du moins ce que je me suis surtout efforcé de faire.

A mes yeux, PARANOIA est le seul jeu qui fasse une part aussi belle au désordre, à la bureaucratie et aux malentendus. Et d'ailleurs, ces éléments ne sont-ils pas à la base de toute bonne paranoïa ? Et l'expérience m'a montré que les joueurs descendraient plus que volontiers les personnages de leurs adversaires, voire leurs propres PJ's... à condition que vous leurs proposiez des façons amusantes de le faire.

Je me suis donc mis à écrire une aventure regorgeant de situations particulièrement confuses, de mises en alerte équivoques et de choix déchirants. J'ai également tenté de faire apparaître les éléments dangereux comme bénins, et vice versa... et versa vice. Voir le «double think» de «1984».

Avec tout le respect que je dois aux autres créateurs et à leurs excellents scénarios, je ne pense pas qu'il soit nécessaire de faire intervenir des sorciers, des monstres aux yeux globuleux ou autres accessoires fantastico-sciencefictionnelles. Et puis d'ailleurs, les monstres aux yeux globuleux ne sont jamais que des traîtres, il est plus déconcertant de se retrouver face à une cabine de confession vide...

Dans PARANOIA, ce sont les choses les plus anodines qui deviennent les plus terrifiantes. Comme dans cette aventure de *Paranoïa Aiguë*, «Un Mégalo Pour Mon Gala», l'épisode sobrement intitulé «Quelque chose vient de tomber»... Les PJ's ont mission de garder le plus énorme guerbot au monde. Une pièce en tombe : que faire ? Signaler l'incident ? Essayer de réparer ? Voici une situation toute simple - sans effets spéciaux spectaculaires - mais qui fait bien sentir aux joueurs la terreur indicible et la véritable précarité de la vie dans Le Complexe Alpha. Les gros cadeaux sont souvent emballés dans de tous petits paquets !

Mais peut-être que je me trompe... Peut-être que vous et vos joueurs allez la trouver fade ou manquant d'imprévu... Peut-être que j'essaie de faire entrer une trop grande part de réalisme dans un jeu d'action spectaculaire... J'espère que non, mais seul le temps le dira !

Pourtant nous aimerions bien le savoir ; alors, si vous avez un timbre à 2,20 Francs à perdre, pourquoi ne pas nous envoyer un petit mot pour nous donner votre avis ? Merci d'avance et... bonne partie !

Un Petit Mot de l'Editeur

Sur quelles bases jugez-vous une aventure bonne ou mauvaise ?

Facile à dire une fois que le scénario est paru : il vous suffit de regarder les chiffres des ventes ! Et, comme après tout, nous sommes là pour faire de l'argent, les aventures qui se vendent bien sont bonnes et celles qui ne se vendent pas sont mauvaises, point à la ligne !

Bien entendu, certains diront que c'est une approche basement matérialiste - il est d'excellents jeux de rôles qui ne sont pas bien vendus et des jeux lamentables qui sont partis comme des petits pains. Entendu : c'est vrai ; mais nous pensons qu'en règle générale le marché du jeu est un bon indicateur de la qualité des produits. Les fabricants qui font du bon travail finissent par percer et ceux qui se contentent de proposer des jeux médiocres ont tôt fait de couler - on pourrait citer des noms...

Non, le véritable problème est : «Sur quelles bases jugez-vous une aventure bonne ou mauvaise avant qu'elle ne soit publiée ?» Les choses ne sont plus aussi simples lorsque vous n'avez pour vous prononcer qu'un lourd manuscrit enveloppé de papier brun accompagné par la lettre pleine d'espoir d'un jeune auteur parfaitement inconnu !

A West End Games, nous avons mis au point un système tout à fait sûr pour juger les scénarios de PARANOIA qui nous sont proposés : le facteur «Arrêts de Travail Impromptus» - dont voici le fonctionnement général : La qualité de l'aventure proposée est directement proportionnelle au nombre de fois où le lecteur désigné fait irruption dans les bureaux des auteurs créateurs de jeux en disant «Purée, les gars, il faut que vous lisiez ça !»

L'arrivée de «Les Complexités du Complexe Alpha» a déclenché une vague d'Arrêts de Travail Impromptus sans précédent. A notre avis, ce scénario est positivement tuant. M. Bolme a vraiment fait du bon travail, et, si nous avons notre mot à dire vous entendez à nouveau parler de lui avant longtemps.

Deuxième Petit Mot de l'Editeur

Les vieux fans de PARANOIA que vous êtes ne manqueront pas de remarquer que nous avons apporté quelques nouveautés au niveau de la présentation de ce livret. Nous avons renoncé à la vieille formule de l'écran du MJ couvert de chiffres concernant les PJ's, les PNJ's et les Robots (qui d'ailleurs ne nous avait jamais semblé très pratique à utiliser) pour la remplacer par des encadrés insérés au texte et contenant les Indications de Jeu. Vous trouverez aussi des plans destinés aux joueurs et à réduire le temps que passent ces malheureux à gri-bouiller des schémas informes sur des bouts de papier, ainsi que des plans destinés au Maître de Jeu et dont les légendes figurent dans les fameuses «Indications de Jeu».

Nous avons apporté ces modifications simplificatrices dans la présentation du livret de manière à faciliter la tâche du Maître de Jeu... Avons-nous réussi ?

Impossible à dire !

Vous seuls, les petits gars du front, couchés dans vos tranchées de jeux de rôles, pouvez répondre ! Pourquoi ne pas nous donner votre avis ? Hein, allez, envoyez-nous un petit mot... pour nous féliciter ou nous empêcher de récidiver.

Merci de votre coopération.

Et envoyez-nous plein de cartes, de lettres et de mandats télégraphiques à l'adresse suivante :

JEUX DESCARTES

«Paranoïa»

5, rue de la Baume
75008 PARIS

LES COMPLEXITES DU COMPLEXE ALPHA

par Edward S. Bolme

MISE EN ALERTE !

CLARIFICATEURS, VOTRE ATTENTION ! VOTRE AMI L'ORDINATEUR VOUS OFFRE LE PRIVILEGE DE PARTICIPER A UNE NOUVELLE MISSION SUICIDE D'IMPORTANCE SECONDAIRE. VOUS JOUEREZ LE ROLE D'UNE EQUIPE DE SUPER TRAITRES COMMIES DANS UN EXERCICE DE MANOEUVRE DESTINE A DOUZE ESCADRONS VAUTOURS DE CHOC. LE TAUX DE DECEDES RISQUANT DE BATTRE TOUS LES RECORDS AU COURS DE CETTE MISSION, LA TOTALITE DE VOTRE FAMILLE CLONE EST EGALEMENT CONVOQUEE AFIN D'ACCELERER LES REMPLACEMENTS CLONIQUES. VEUILLEZ VOUS PRESENTER AU CENTRE DES CLARIFICATEURS DU SECTEUR HTN EN APPORTANT TOUS VOS EFFETS PERSONNELS DANS UNE PETITE BOITE. TOUTE ABSENCE SERAIT SANCTIONNEE PAR UNE EXECUTION SOMMAIRE ET UNE LENTE AGONIE. MERCI DE VOTRE COOPERATION.

Bon alors; Qu'y a-t-il Dans Cette Aventure ?

Un briefing particulièrement terrifiant ; un combat désespéré contre un invisible commie ; des tas de petits bijoux sortis tout droit de R&C ; un excitant voyage (aller simple, sans doute) à l'Extérieur ; des hordes de robots délirants ; une bataille *gotterdammerungesque** contre les Grands Méchants dans la plus pure tradition de la SF de série B. Enfin, vous connaissez...
«Les Complexités du Complexe Alpha» : 48 pages d'aventures paranoïaques palpitantes pour 2 à 6 joueurs et leur MJ.

COMPREND :

- Un livret de 48 pages destiné au Maître de Jeu et bourré de cartes, de tables, de schémas, de fabuleuses illustrations, de fiches de personnages pré-tirés, et de bien d'autres choses encore - pas trop séditeuses pour que nous en parlions ici.
- Un feuillet détachable avec des mises en alerte, des accessoires et des listes de matériel détachables.
- Deux agrafes.

® , TM & © 1989 West End Games.
Tous droits réservés. Paranoïa est
une marque déposée de West End Games.

IMP. METAL 124 95110 SANKOIS

* Anglicisme particulièrement prétentieux signifiant grosso modo «Apocalyptique»...



**JEUX
DESCARTES**

5, RUE DE LA BAUME - 75008 PARIS

N° ISBN : 2-904783-76-8

Prix : 72 F