

ULTRAVIOLET



Transports dans le Complexe Alpha

lundi 16 janvier 2006, par [Bill O'Dea](#), [sombrelame](#)

Les joies du déplacement moderne

Dans combien d'aventures trouve-t-on la salle de briefing et l'endroit de la mission à côté de la salle de repos des Clarificateurs ? ... Exactement. Apprenez de quelle façon les citoyens du Complexe Alpha se déplacent vers les différents secteurs.

Chef d'Equipe : Allons-y ! Ces Commies ne vont pas se tuer tout seul !

Officier de l'Hygiène : En fait, étant donné qu'ils font des expérimentations avec des armes biochimiques....

Chef d'Equipe : La ferme. Maintenant, est-ce que quelqu'un sait comment rejoindre le secteur QSS ?

Tout le monde : C'est la prochaine porte !

Chef d'Equipe : Super ! Devons-nous prendre un transbot ? Appeler un autohack ? Demander un autocar ? Prendre un ascenseur ? Un escalator ? Marcher ?

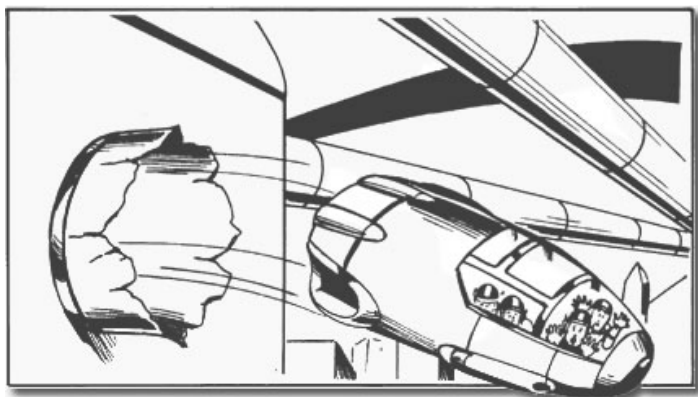
signifie que l'équipe doit utiliser une quelconque catégorie de transport ou la session de jeu ne finirait jamais. (et même si nous aimons *Paranoïa*, nous aimons également dormir.)

Quelles sortes de transport sont à la disposition des Clarificateurs ? Est-ce que certains sont meilleurs que d'autres ? [1] Dans cet article nous explorerons le monde merveilleux du transport public dans le Complexe Alpha et comment les Maîtres du Jeu (MJ) peuvent employer celui-ci comme un autre outil pour taquiner et menacer les joueurs dans un désordre général.

Sommes-nous déjà arrivé ?

Bonne question. La plupart des missions à *Paranoïa* impliquent de voyager d'un endroit à un autre. Quelquefois ce n'est guère plus qu'une simple et courte marche à travers quelques couloirs et vous êtes arrivé. D'autres fois c'est un long et laborieux voyage qui prendrait plusieurs cycles mensuels à pied. Cela

Que dois-je faire pour avoir un autohack ici ?



La plupart des citoyens du Complexe Alpha ne s'inquiètent pas de trouver un moyen de locomotion puisqu'ils vont seulement de leur dortoir communal à leur lieu de travail et inversement. On leur a expliqué quel escalier prendre, quel transbot utiliser, et la moindre déviance de cette volonté provoque leur arrestation.

Mais les Clarificateurs ne sont pas soumis aux mêmes limites. On leur ordonne de visiter des places qu'ils n'avaient jamais vus, ainsi doivent ils souvent se débrouiller pour aller d'un endroit familier A à un endroit peu connu B. Pour y arriver, l'équipe devra parfois compter sur les transports publics. Ci-dessous se trouve une liste de possibilités de transports généralement disponibles pour les Clarificateurs et une brève description de chacun. Mais souvenez vous que vous êtes le Maître du Jeu (MJ) ; vous décidez de ce qui existe dans votre Complexe Alpha.

- **Couloirs** : Qu'on les nomme trottoir, vestibule ou tunnel, la marche dans un couloir est le mode de transport le plus commun et le moins coûteux. La marche économise l'énergie et encourage la santé physique, ainsi elle est très populaire chez les Services Techniques, les Services de l'Énergie, les Forces Armées et le PLI [2].

- **Transbots** : Une combinaison de métro, tramway et trains, ce sont les plus grands et (parfois) les plus rapides des transports en commun disponibles. Les citoyens vont à une

station de transbot et choisissent celui qui convient à leur destination. Comment trouver le bon transbot ? Il y a des cartes disposant de code de couleur facile à lire à chaque station [3]. Les transbots eux-mêmes sont vraiment des bots, ainsi ils ont les mêmes caprices et fureurs homicidal que n'importe quel Bot dans *Paranoïa*. Les billets sont relativement peu coûteux.

- **Autohacks** ou Taxibots : Ce sont des voitures-taxi contrôlées par un cerveau Bot ou par des routines logiciel automatiques. Les Clarificateurs peuvent en appeler un le long des autoroutes ou aux stations spécifiques d'autohack à proximité des couloirs. Ils sont disponibles à n'importe quel niveau d'accréditation aussi longtemps qu'ils peuvent en payer le prix. Bien que plus commode que les transbots, ils sont plus chers et peuvent perdre un temps précieux dans les bouchons. Ah, et si vous ne pouvez payer le prix de la course, l'autohack effectue un léger détour vers la Sécurité Interne.

- **Autocars** ou Autobots : Bien qu'habituellement réservé pour des citoyens d'accréditation élevée, les chanceux Clarificateurs auront parfois l'opportunité de réquisitionner un de ces véhicules sur ordre de l'Ordinateur ou du QG des Clarificateurs. Les autocars utilisent les mêmes autoroutes que les autohacks mais ne nécessitent pas de payer le déplacement et peuvent être conduits manuellement, indépendamment du fait qu'un citoyen ait la compétence en Maintenance du Véhicule ou non. Le plus gros inconvénient vient du cerveau Bot dans la voiture, qui a tendance à s'offenser quand les citoyens emploient le contrôle manuel du véhicule.

- **Ascenseurs** : N'oubliez jamais que le Complexe Alpha est tridimensionnel, ainsi le secteur qu'ils recherchent peut être au-dessus ou en dessous d'eux. Ceux-ci ont une réputation de piège mortel dans *Paranoïa* ; probablement parce que n'importe quel problème mécanique mène à une rapide



descente qui mène alternativement à un arrêt malpropre. Alors que ce n'est qu'une petite boîte dans laquelle se retrouve compressés des clarificateurs lourdement armés ; beaucoup de joueurs deviennent nerveux à ce sujet. On se demande pourquoi.

- **Escalators** : Les escaliers roulant du futur sont arrivés ! Bien que lents ils ont l'avantage d'être habituellement gratuit (comme les ascenseurs) et fiables (contrairement aux ascenseurs). De plus, rien n'empêche le Clarificateur de marcher si le mécanisme se bloque à mi-distance. La plupart des escalators ne relient que deux ou trois étages, mais certains peuvent dépasser des centaines de niveau, chacun avec son propre niveau d'accréditation. Ne ratez pas votre étage, Clarificateur.

La liste ci-dessus reflète évidemment le vrai monde, il y a cependant de nombreuses options disponible de nos jours qui ne s'adaptent pas dans le Complexe Alpha, tel que les bateaux (au delà les quelques rares lac souterrain il n'y a pas beaucoup de surface d'eau dans une ville souterraine) et les avions (hormis quelques rares cavernes il n'y a pas beaucoup d'espace pour des voyages par avion dans une ville souterraine).

En outre, n'hésitez pas à créer vos propres méthodes. Des tubes pneumatiques assez grands pour qu'un clone puisse s'installer dedans ou une importante et rapide voie de transport basé sur un énorme canon peuvent facilement s'adapter dans *Paranoïa*. Vous êtes les Maître du Jeu (MJ) - amusez vous.

Présélection de votre choix de transport. À votre service.



Maintenant que vous avez une idée des moyens de locomotion disponibles, établissons quelques recommandations autour des possibilités offertes, pour le plus grand plaisir des Clarificateurs.

Les Couloirs sont quelque peu lassant et provoquent des scènes traînant en longueur. "Vous atteignez un autre croisement. Allez vous à droite ou à gauche ?" **Baille**. Nous suggérons que les Maître du Jeu n'utilise une marche le long de couloirs que parcimonieusement - il est toujours possible de retourner à cette option mais il y en a de tellement meilleure. Si vous devez inciter l'équipe à marcher, faites-leur se promener vers quelque chose d'intéressant. Faites le couloir en cours de conversion en autoroute pour autocars, ainsi ils peuvent s'amuser dans le trafic routier, ou le mettre en cours de construction ainsi ils auront à faire avec les braves travailleurs du PDH&CM [4]

Les Transbots sont une opportunité merveilleuse pour le Maître du Jeu. Non seulement ils peuvent rendre le voyage aussi long que vous le souhaitez, mais ils permettent aussi une large gamme de possibilité de jeu : Que se passe-t-il dans la station, combien de temps les Clarificateurs attendront le transbot, découvrir quelle ligne de transbot prendre,



fermer les portes du transbot, la vitesse du voyage... La liste des trahisons et exterminations potentielles est presque sans fin. Cependant sachez doser cela avec soin dans vos parties. Ne rendez pas les transbots trop souvent mortels ou les situations comique perdront leur saveur.

Les Autohacks sont parfait dans les cas d'urgence. "M\$@*% ! Nous devons rejoindre le Secteur KLR en 5 minutes ! Taxi !!!" Comme pour n'importe quelle option de secours dans *Paranoïa*, faites leur bien sentir le prix. Les joueurs devront cracher beaucoup de crédits... Mais pas avant qu'ils soient à l'intérieur et que les portes soient verrouillées. Oui les Taxibots peuvent extorquer l'argent des Clarificateurs. En contrepartie donnez à l'équipe un voyage relativement rapide et facile. Quelques petites frayeurs seraient bienvenues, mais ne prenez pas leurs crédits sans leur donner quelque chose en retour.

Les Autocars ou Autobots ont souvent été employé dans *Paranoïa*, particulièrement ceux sans ceintures ni freins. De ce fait, le gag est un peu désuet et exagéré. Si votre groupe de joueur est plutôt débutant à *Paranoïa*, alors profitez-en et laissez-les réquisitionner un vieux taco décrépi. Lorsqu'ils atteignent les 100Km/h environ, demandez leur si ils ont mis leur ceinture de sécurité. Si un petit malin dit, "Bien sur que je l'ai fait", alors ne le laissez pas quitter le véhicule sans une lutte acharnée pour se détacher.

Les Ascenseurs sont une personnification de la beauté pure et simple, exactement comme la forme de sablier présent sur une araignée veuve noire [5] ou le logo présent sur les matériaux radioactifs. Les joueurs craignent les ascenseurs et ils ont bien raison. Il y a tellement de choses qui pourraient mal tourner une fois dedans... Comme nous disions plus tôt,

n'oubliez jamais que le Complexe Alpha est en trois dimensions, alors placez en quelques-uns le long des déplacements des joueurs. De même qu'avec les transbots, incluez quelques déplacements en ascenseurs étrangement rapides et sûrs. Si les joueurs pensent que chaque ascenseur est un piège mortel, alors ils ne les utiliseront jamais et vous perdrez une belle occasion de gag. Si les joueurs ne sont sûr de rien... ah, cette ambiguïté peut mener à un tel amusement.

Les Escalators sont plutôt ennuyeux mais disposent d'un moyen pour remonter dans notre estime : l'autre côté. Placez une paire d'escalators côte à côte, un côté montant l'autre descendant. Parsemez alors quelques traîtres ou citoyens d'accréditations élevées de l'autre côté. Les Clarificateurs vont lentement mais assurément se diriger droit vers eux et il n'y aura aucun moyen d'éviter la réunion sans que cela soit trop évident.

Y a-t-il une fin à tout ceci ?

Nous vous laissons Maître du Jeu avec une simple pensée : pourquoi faire voyager les Clarificateurs ? Le Complexe Alpha est un état d'esprit, non une reproduction fidèle et réaliste du futur possible. Alors qu'il pourrait être réaliste de s'attendre à avoir quelques escalators ou couloirs entre le point A et le point B, rappelez-vous que ces choses devraient exister seulement si elles apportent un plus à l'aventure.

Les déplacements peuvent être source de beaucoup d'amusement, mais n'incluez pas de longues et ennuyeuses scènes de transport sans raison. Faites que le voyage soit une partie des objectifs de la mission, donnez-lui une raison d'être dans votre session de jeu. Si vous vous prenez à dire "Bien, ça n'a de sens que si



les Clarificateurs auraient à prendre le train..."
Alors arrêtez vous là et réévaluez le voyage.

C'est un Jeu de Rôle, non une simulation.
Rendez votre Complexe Alpha plus amusant
que réaliste et tout le monde vous remerciera.

Notes

[1] par meilleur il faut entendre moins mortel

[2] Production, Logistique et Intendance

[3] NdA : Pensez à la carte des métros de
Londres de Jackson Pollock

[4] Préservation et Développement de
l'Habitat et Contrôle Mental

[5] Latrodectus hesperus tout simplement
l'araignée la plus mortelle...