

DEUX SCENARIOS D'AVENTURES POUR

PARANOIA[®]

PA LE JEU DE ROLE IA
PARANOIA

L'ORDINATEUR
FRAPPE TOUJOURS
DEUX FOIS



Un grand classique :
ENVOYEZ LES CLONES

+

Une aventure totalement inédite :
ORCBUSTERS

WEST
END
GAMES



PARANOÏA[®]

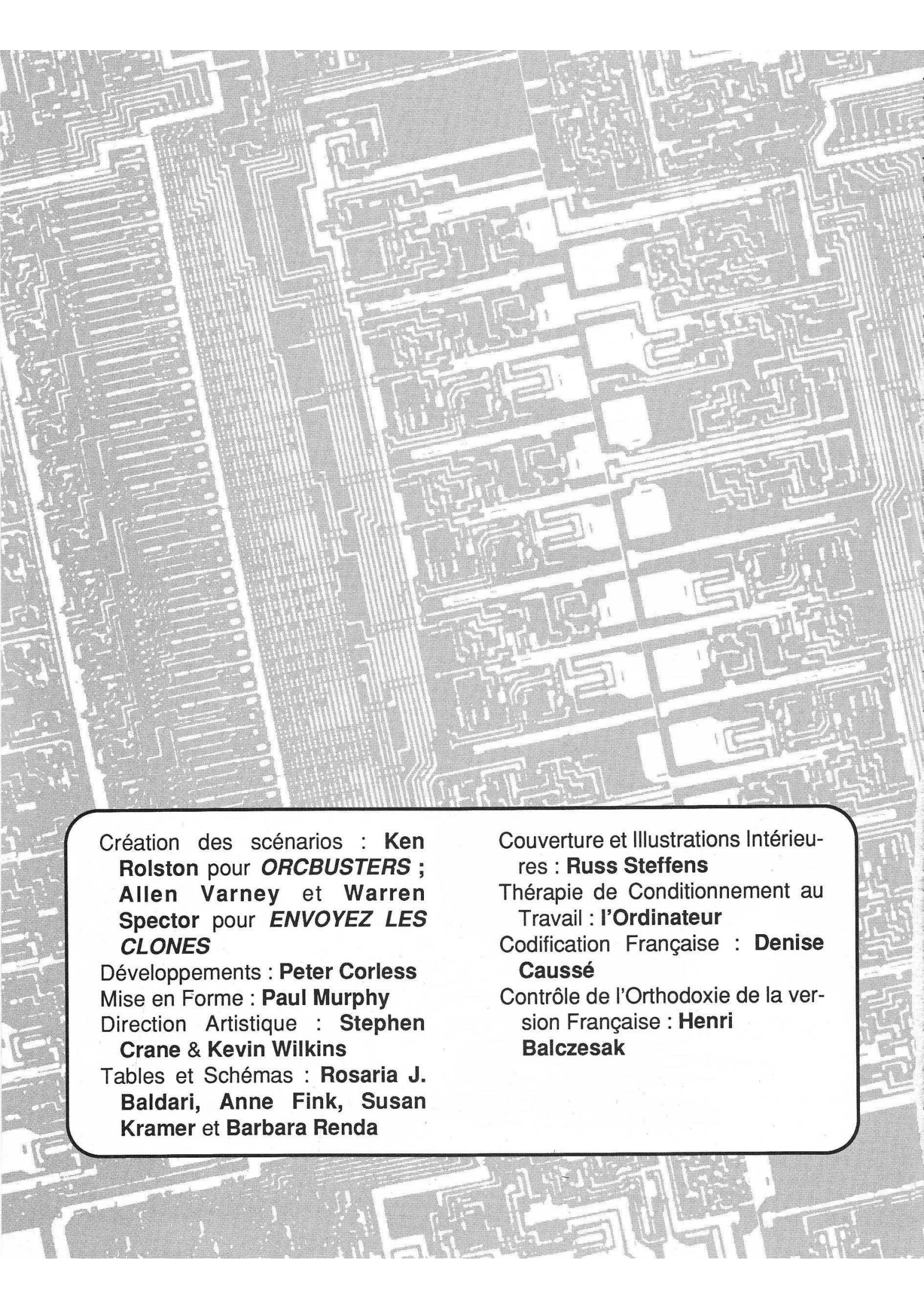
L'ORDINATEUR

**FRAPPE
TOUJOURS
DEUX FOIS**



Deux scénarios de
Paranoïa
dont un inédit !!!!!!!





Création des scénarios : **Ken Rolston** pour ***ORCBUSTERS*** ;
Allen Varney et **Warren Spector** pour ***ENVOYEZ LES CLONES***

Développements : **Peter Corless**
Mise en Forme : **Paul Murphy**
Direction Artistique : **Stephen Crane & Kevin Wilkins**
Tables et Schémas : **Rosaria J. Baldari, Anne Fink, Susan Kramer et Barbara Renda**

Couverture et Illustrations Intérieures : **Russ Steffens**

Thérapie de Conditionnement au Travail : **l'Ordinateur**

Codification Française : **Denise Caussé**

Contrôle de l'Orthodoxie de la version Française : **Henri Balczesak**

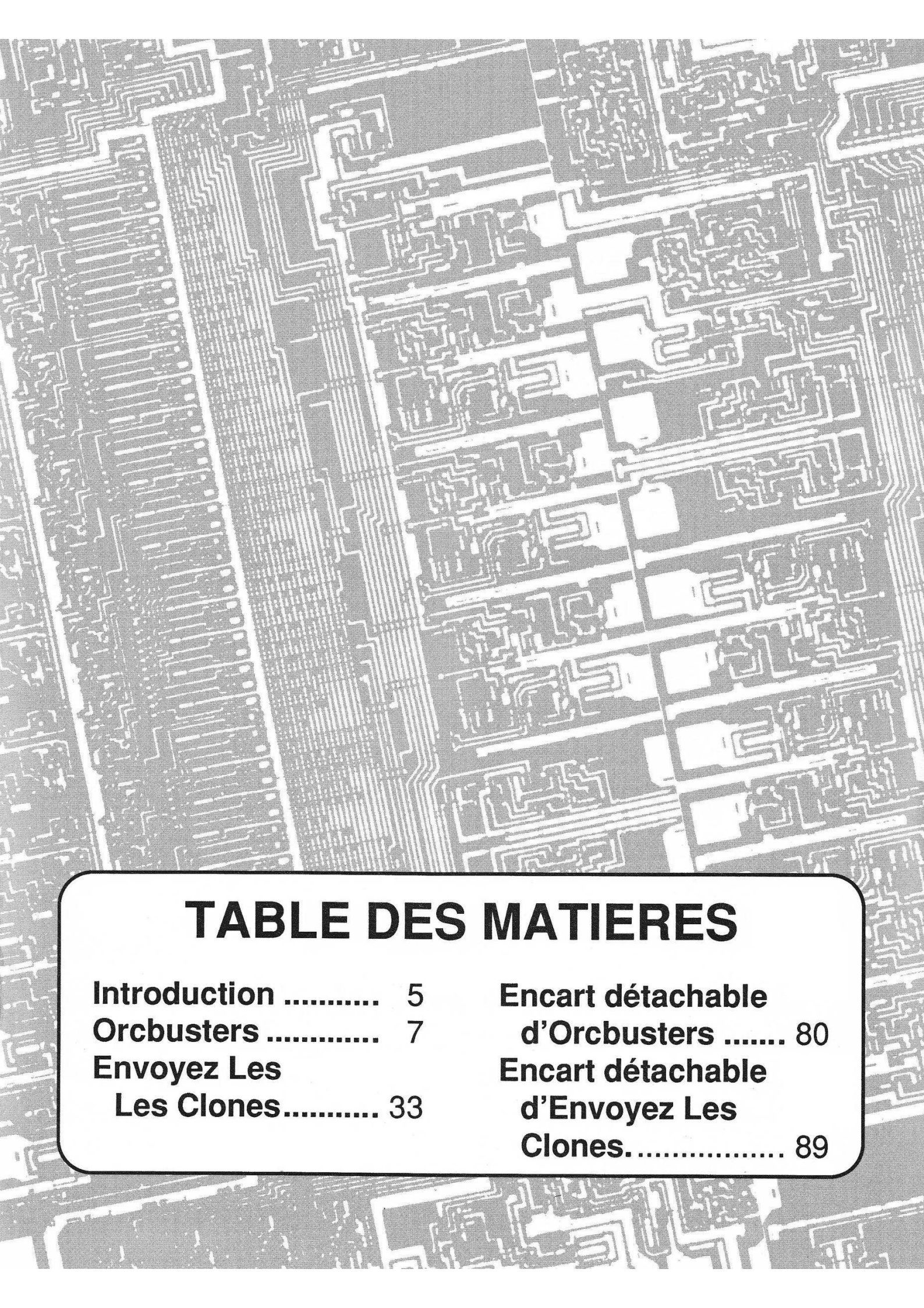
The background of the entire page is a high-contrast, black and white image of a microchip or circuit board. It features a complex network of fine lines representing circuit traces, with several larger, rectangular blocks that likely represent integrated circuits or memory chips. The pattern is dense and repetitive, creating a technical and futuristic aesthetic.

TABLE DES MATIERES

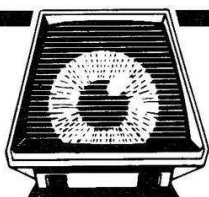
Introduction 5

Orcbusters 7

**Envoyez Les
Les Clones..... 33**

**Encart détachable
d'Orcbusters 80**

**Encart détachable
d'Envoyez Les
Clones..... 89**



Introduction

Bienvenue dans cette vaste morgue qu'est l'univers fantastique de *PARANOIA*... Univers où des équipes entières de Clarificateurs reposent au milieu de ruines fumantes, leurs entrailles décorant artistiquement le paysage...

Hep, minute, vous êtes bien sûr que votre maman ne risque pas de tomber là-dessus ?

Ah, bon, très bien !

Alors salut les gars, et bienvenue dans le monde de l'Ordinateur. Aujourd'hui, nous allons vous apprendre comment faire plaisir à vos joueurs. Ça va être le pied, hein ? C'est bien ce que je pensais...

Ce livret de 96 pages comporte deux aventures *positivement merveilleuses* : *Orcbusters* et *Envoyez Les Clones*... Deux pièges mortels pour vos joueurs ! Vous pourriez m'épeler «piège mortel» ? Ça c'est un bon petit gars !

Mais attention, il ne s'agit pas de pièges mortels ordinaires... Il s'agit de pièges mortellement vicieux. On peut parler de piège mortellement vicieux si vous dites à vos joueurs de faire quelque chose et que vous les descendez parce qu'ils le font !

Pourriez-vous m'épeler «piège mortellement vicieux» ? Très bien, vous voyez que vous faites des progrès !

Au cours de ces aventures, les PJs voyageront des plus sombres égouts du Complexe Alpha aux plus obscurs donjons d'un monde mystérieux et lointain. Ils utiliseront les dernières armes de pointe pour en découdre avec de sales petits garnements et puniront de terribles sorciers pour leurs crimes contre l'Ordinateur... De bons fous rires en perspective, non ?

Dans *Orcbusters*, un groupe de magiciens en goquette sortis tout droit de la légendaire Dimension X vient visiter le Complexe Alpha ! Au début, l'Ordinateur les prend en grippe et ordonne aux Clarificateurs de les descendre. Ils ont intérêt à ne pas le faire parce que leur Ami change bientôt d'avis et leur demande de faire copain-copain avec les-dits magiciens. Malheureusement ces derniers n'ont pas l'intention de faire copain-copain avec qui que ce soit. Un comportement aussi antisocial relève de la trahison, il est donc passible de... de quoi, les enfants ?

C'est ça ! passible d'exécution sommaire.

Dans *Envoyez Les Clones*, Les Clarificateurs découvriront les recoins les plus excitants du Complexe Alpha et, entre autres, les terrains de test de R&C et les studios de production vidéo de PDH & CM ! Ils rencontreront

même la célèbre vidéo-star Teela O'Malley (elle leur sauve la vie au début de l'aventure et voilà que l'Ordinateur ordonne à nos héros de la descendre !).

De bonnes rigolades en perspective, non ? Je parie même que les PJs vont en mourir de rire !

Eh ! Coupe le baratin de présentation ! Appuie sur l'action et l'aventure... Oublie pas qu'on n'a qu'une page pour boucler l'intro, coco !

Bien chef !

Amateurs d'aventures, nous allons encore une fois plonger dans un univers de dérision plein de commies, où les mutants se déchainent !

Et, une fois encore, nos nobles héros - des Clarificateurs de choc - vont devoir lutter pied à pied contre les démoniaques agents de l'Ombre !

Nos valeureux PJs parviendront-ils à surmonter leur répulsion face aux odeurs nauséabondes du monde des égouts ? Survivront-ils au dangereux voyage qui les attend dans la dimension X ? Seront-ils capables de sauver le monde de l'agression communiste ? Sortiront-ils vivants de la traîtreuse attaque des redoutables et énormes PINGOUINS MANGEURS D'HOMMES ?!! ONT-ILS L'OMBRE D'UNE CHANCE DE PARVENIR A DECROCHER UN RENDEZ-VOUS AVEC LA DELICIEUSE TEELA O'MALLEY ?

Vous l'apprendrez en suivant le prochain épisode de... *PARANOIA* !

Euh, un peu télé-maniaque, mais ça fera l'affaire.

En Aurez-Vous Pour Votre Argent Si Durement Gagné ?

Pour les distraits, précisons que *L'Ordinateur Frappe Toujours Deux Fois* contient deux aventures : *Orcbusters* et *Envoyez Les Clones*, avec chacun son lot de personnages pré-tirés, d'accessoires, de cartes, de tableaux, de tables, de lits et de chaises. Ces deux scénarios sont entièrement indépendants, vous pourrez donc les jouer dans l'ordre que vous voudrez. De plus, tout Maître de Jeu un peu futé verra immédiatement qu'on peut les combiner pour créer une campagne ou emprunter des éléments à une aventure pour enrichir l'autre. Faites des mélanges, menez les deux de front, utilisez les règles de combat de votre wargame préféré... Bref, n'en faites qu'à votre tête !

Nous avons regroupé en fin de livret les encarts détachables correspondant aux accessoires et aux fiches de personnages des deux aventures (voir pages 79 et suivantes). Ces encarts comportent des pointillés perforés qui vous permettront de les détacher du reste du livret sans être obligé d'attaquer traîtreusement celui-ci avec des objets contondants. Sur certaines pages, il vous faudra tout de même faire un peu de découpage. Vous trouverez un petit descriptif des encarts et un mini mode d'emploi dans le chapitre «Introduction» de chaque aventure.

Jeux Descartes vous donnent l'autorisation de faire des photocopies de ce livret pour votre usage personnel. Mais, s'il revenait à nos oreilles que vous vendez ces copies à la criée, nous lâcherions à vos trousses la meute de nos avocats.

Un Petit Mot Sur Envoyez Les Clones

Certains d'entre vous me diront peut-être : «Mais dites donc, est-ce que vous n'auriez pas déjà sorti *Envoyez Les Clones*, il y a de cela un bout de temps ?» A ceux là, je répondrais : «Ben, ouais, c'est vrai...»

Mais nous avons épuisé tous les vieux exemplaires. Il semblerait donc que les fanatiques de *PARANOIA* aient bien aimé cette aventure. Ajoutons à ça que nous avons sorti une seconde édition des règles, en modifiant quelques points.

C'est pourquoi, au lieu de rééditer une aventure un peu dépassée, nous avons préféré en créer une deuxième version, l'associer à un scénario inédit et publier le tous sous une nouvelle couverture.

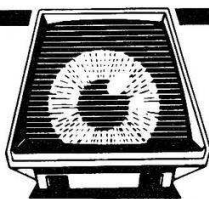
Mais, entre la première et la deuxième version d'*Envoyez Les Clones*, il n'y a pas que la couverture qui diffère. Un deuxième point saute aux yeux : nous sommes passés d'un livret agrafé à un livret en reliure collée !!!

En tous cas, ceux d'entre vous qui possèdent le regard perçant d'un inspecteur de la Sec Int et l'acharnement d'un soldat des Forces Armées sous amphétamines découvriront peut-être quelques autres modifications. Ah non ! On ne va pas vous dire où elles se trouvent. Vous n'avez qu'à ressortir votre vieux scénario d'un tiroir et tirer une loupe de votre poche, si ça vous intéresse tellement !

L'ORDINATEUR FRAPPE TOUJOURS DEUX FOIS



Orcbusters



O. Introduction

Contexte de l'Aventure

Les Traîtres Commies Mutants Venus De La Dimension X

Un vulgaire sous-fifre d'accréditation ROUGE a découvert un appareil ouvrant les portes du voyage interdimensionnel. L'engin est assemblé, mis en marche... Il fonctionne !

Une partie du sous-système informatique du secteur DND disparaît tandis qu'apparaissent trois sorciers décrépits mais compétents et leur apprenti, un homme-lézard plein d'entrain mais un peu larmoyant. Les sorciers sont assez contrariés d'être ainsi tirés de leur chère dimension X. Ils veulent rentrer chez eux... Et tout de suite !

Ils supposent - à juste titre - que leur transport a été assuré par l'appareil expérimental ; ils décident donc de mettre la main sur quelqu'un qui sache comment il fonctionne, dans l'espoir de retourner chez eux, de préférence avec celui qui les aura aidés. Le sous-fifre ROUGE comprend de son côté qu'il s'est fourré dans une sale histoire et il s'éclipse.

La soudaine disparition d'une partie du sous-système informatique du Secteur DND crée une certaine agitation. On fait appel aux PJs pour mener l'enquête.

Les sorciers et leur apprenti questionnent les citoyens du Complexe Alpha «Excusez-moi, pourriez-vous m'indiquer la Porte Interdimensionnelle la plus proche ou un magicien du 15^e niveau». Malheureusement, les Alphaiens sont assez peu coopératifs.

Les survivants font appel à l'Ordinateur pour qu'il débarrasse le Complexe Alpha de ces dangereux mutants.

Après plusieurs tentatives infructueuses pour éliminer les sorciers, notre Ami commence à entrevoir la valeur potentielle de leur technologie. Il donne alors ordre de mettre la main sur les «mutants» et leur merveilleux appareil, le Collapsatron Transdimensionnel... Intacts !

Et devinez à qui on va confier cette intéressante mission ? D'ailleurs ce n'est rien de bien compliqué... Enfin, si deux minables hobbits sont capables de ramener un anneau jusque dans les entrailles de la terre, en bravant les pires dangers des Terres du Milieu ; pour les PJs, cette mission sera une véritable partie de campagne.

Igor-I-GAR-6

Dans les profondeurs des galeries inextricables creusées sous les locaux de R&C du Secteur ICE, au fond de grottes démesurées, s'étend le dôme de loisir d'Igor-I-GAR-6. Ce dernier a disparu après avoir accompli l'œuvre de sa vie - une extraordinaire galerie d'études parapsychologiques destinée à son protecteur : Un Grand Programmeur anonyme d'une puissance inimaginable. Le dôme en question a été déserté depuis la disparition imprévue d'Igor-I-GAR-6.

Et puis, un beau jour, on y a envoyé un sous-fifre

d'accréditation ROUGE chargé de récupérer un dossier. En cherchant son dossier, l'employé ROUGE a repéré une grosse boîte étiquetée «Collapsatron Transdimensionnel : accréditation requise : ULTRAVIOLET ; appareil dangereux ; ne pas toucher». Membre de la société secrète des Dingues de l'Ordinateur, il n'a pu résister à la tentation.

Après avoir hâtivement griffonné sur la boîte «Classe-Dossiers Expérimental Réf. 44P.Ass.LOP», il est parti avec l'appareil sous le bras, sans remarquer une deuxième boîte, dissimulée dans un autre coin du laboratoire et portant l'étiquette : «Collapsatron Transdimensionnel Modèle II».

Il a emporté son carton en lieu sûr (dans une salle située sous le sous-système informatique du Secteur DND où les caméras de l'Ordinateur avaient été déconnectées quelques jours avant, en vue d'une réunion de la société des Dingues) et essayé de comprendre comment le Collapsatron fonctionnait.

Le Collapsatron Transdimensionnel

Lorsque le sous-fifre ROUGE a ouvert la boîte, il a découvert quelque chose comme un moniteur d'ordinateur comportant une batterie de six écrans disposés de manière à former un cube, et un épais manuel d'utilisation griffonné à la main.

Le cube reposait sur une petite tablette métallique, à plusieurs centimètres du sol, et, au pied de l'appareil, un embrouillamini de gros câbles formait une masse compacte. Un fil électrique enrobé d'un blindage protecteur partait du pied de la tablette ; à l'autre bout, la prise manquait, le fil et son blindage avaient transpercé la gaine comme un rayon laser un flan de silo.

Par mesure de prudence, le sous-fifre ROUGE réquisitionna un techbot des Services Techniques - sous prétexte de lui faire réparer une sonnerie d'entrée défectueuse - et donna le manuel d'utilisation au robot pour qu'il assemble et teste l'appareil.

Toujours prudent, il décida de faire une longue promenade pendant que le techbot bricolait sur le mystérieux engin. Tout de même, belle chose que l'instinct de survie !

Le robot s'acharna consciencieusement sur cet appareil peu familier et son curieux mode d'emploi. Après avoir passé plusieurs heures à essayer de disposer les câbles rigides, semblables à des antennes, exactement comme sur les schémas de montage, il conclut qu'il ne pourrait faire mieux. Il répara donc le câble d'alimentation sectionné, tira le Collapsatron jusqu'à une prise voisine et le brancha dessus..... ZoooOOOP !

Mais Qu'Est-Ce Qu'Il Se Passe Au Juste Là-Dessous?!

Dès qu'il est alimenté en énergie, le Collapsatron génère un champ sphérique dont il est le centre (en jargon pseudo-scientifique, une «zone d'interférence extra-spatio-temporelle») et qui ouvre des «portes» entre les différentes dimensions. Tout ce qui se trouve

englobé dans ce champ (à l'exception du Collapsatron lui-même) est brutalement projeté dans un autre espace-temps tandis qu'une masse de matière égale à celle ainsi déplacée est transférée de cet espace-temps dans notre dimension. L'opération est sans danger (à moins que la porte interdimensionnelle ne s'ouvre sur le vide absolu, un trou noir, ou autre), mais le Collapsatron souffre d'un léger défaut de fabrication...

À la périphérie de la zone d'interférence, l'effet de pseudo implosion se traduit par des températures et des flux gravitationnels semblables à ceux qu'on ne rencontre d'ordinaire qu'au centre des super-novas.

Imaginez la surprise du techbot !

Point positif, lors de la mise en marche du Collapsatron, ces températures et flux gravitationnels extrêmes ont instantanément détruit le câble d'alimentation, empêchant ainsi que tout le Complexe Alpha ne soit aspiré par ce mini trou noir et transformé en un petit noyau de matière incroyablement dense. Cependant, le champ énergétique n'a disparu que lorsque la connexion interdimensionnelle a été établie.

Une partie notable de la masse de matière expédiée dans un autre plan existentiel était constituée par de nombreux éléments du sous-système informatique du Secteur DND.

...Et la partie la plus remarquable de la masse de matière transportée dans notre dimension consistait en trois spécimens humains du plus haut intérêt et une créature... «spéciale», non moins intéressante !

Des sorciers. Et leur apprenti, un homme-lézard. Et tout l'arsenal de leurs - oserons-nous prononcer un tel mot dans ce contexte de SF pure et dure - SORTS !

Gulp !

Il fallait bien que ça arrive un jour ou l'autre.

Juste quand vous pensiez qu'il serait bon de retourner couler des jours paisibles dans un bon vieux donjon !

Pendant Ce Temps, dans La Salle De Contrôle...

Mais passons dans les locaux où se trouve l'écran de contrôle du sous-système informatique, juste au-dessus de la salle de réunion des Dingues. Brusquement, tous les écrans s'obscurcissent, les périphériques cessent d'émettre le moindre cliquetis, bourdonnement ou bip-bip. Un grand vide sphérique apparaît au milieu de la pièce, là où se dressaient des banques mémorielles pesant plusieurs tonnes. Les informaticiens n'en croient pas leurs yeux. Cette salle toujours pleine d'agitation est maintenant silencieuse.

L'Ordinateur serait-il mort ?

Non, bien sûr, mais une bonne partie de notre Ami manque à l'appel. Une brèche est ouverte dans le sous-système du Secteur DND et d'autres sous-systèmes se précipitent à la rescousse. On fait appel aux PJs pour sauver la situation.



I'm A Poor Lonesome Magician A Long Way From Home...

Pensez à ces malheureux sorciers - prisonniers d'un monde étrange, errant à l'abandon avec le mystérieux appareil qu'ils soupçonnent de les avoir attirés dans cet endroit inhospitalier, dans l'espoir de trouver quelqu'un qui puisse leur expliquer comment marche l'engin et les renvoyer chez eux... Ils ne parlent pas la langue des autochtones, pas plus qu'ils ne saisissent la nature des sciences magiques dans cette dimension. Lorsqu'ils essayent de demander l'aide des indigènes, on les regarde avec des yeux de merlans frits ou on leur tire dessus. Une voix calme, apaisante et incroyablement sinistre, qui semble sortir de tous les murs, ne cesse de donner des ordres de mort et de destruction sur une échelle inconcevable à part dans les plus improbables contes fantastiques que les sorciers aiment lire au cours de leurs longs voyages.

Quel est ce monde horrible dans lequel ils ont été attirés ?

L'Epopée De Candide

Les trois sorciers - Skibex, Phemud et Chodor - sont motivés par une priorité absolue : rentrer à la maison ! Et, pour ce faire, il leur faut trouver le mode de fonctionnement du Collapsatron Transdimensionnel (ou TC). Ils ont bien fait quelques tentatives tous seuls, mais face aux curieux mécanismes de l'appareil, ils ont vite reconnu qu'ils auraient besoin de l'aide d'un spécialiste. Pour en trouver un, ils ont d'ailleurs réduit en miettes une bonne partie du Complexe Alpha.

Bien entendu, ce sont des scientifiques intelligents, avides de connaissances, spontanément intéressés par leur environnement ; ils ne sont pas insensibles au frisson de l'aventure et du conflit et savent reconnaître au premier coup d'œil une source potentielle de pouvoirs magiques et de savoir. Alors, bien sûr, tout en cherchant un moyen de rentrer chez eux, ils se livrent à quelques petites expériences innocentes sur les citoyens et les objets du Complexe Alpha - juste histoire de voir comment ils fonctionnent.

Voici quelques indications générales sur le comportement des trois sorciers dans le monde de l'Ordinateur. (Toutes les références aux pouvoirs magiques et à leur utilisation vous seront expliquées dans un des chapitres suivants).

1. Au début, ils ne lancent pas de sorts dangereux, ils se contentent d'utiliser la Télépathie, la Pénétration Mentale et leur Connaissance des Langues pour chercher à communiquer avec des autochtones coopératifs.

2. Ils ont tôt fait de découvrir qu'il n'y a, dans le Complexe Alpha, rien qui ressemble à un «autochtone coopératif». Après avoir eu un bref aperçu de la puissance de feu meurtrière des indigènes agressifs, ils utilisent leurs pouvoirs de Protection et de Transe Téléportatrice pour fuir. Une fois à l'abri, ils sautent sur la première occasion de régénérer leurs facultés magiques qui se présente ; (nous vous donnerons des précisions un peu plus loin).

3. Si les indigènes se montrent par trop menaçants, les sorciers utilisent un peu de magie musclée pour tester leur ardeur au combat et leurs aptitudes (et aussi pour le plaisir, il faut le reconnaître).

4. S'ils s'emploient à quelque tâche importante - mettons interroger un indigène peu coopératif - ils font usage de leurs pouvoirs magiques pour neutraliser les gêneurs et s'assurer un peu d'intimité.

5. Lorsqu'apparaissent des appareils dignes d'une technologie de pointe (lampes électriques, lasers, pistolets à

plasma, robots ou briquets à gaz, par exemple) ou que les autochtones se mettent à utiliser des pouvoirs mutants, les sorciers se montrent aussi intéressés que leur permet leur sécurité personnelle (imaginez un érudit du Haut Moyen Age - qu'est-ce qui pourrait l'intéresser dans notre époque ?)

6. Dès qu'un Alphaïen semble doué d'importants pouvoirs magiques (une mutation ou une certaine puissance technologique peuvent apparaître comme des «pouvoirs magiques»), ou qu'il suggère le nom d'un expert qui pourrait, peut-être, comprendre le fonctionnement du TC, les sorciers interrogent opiniâtement leur informateur et essaient de le convaincre de les aider, tantôt en le menaçant, tantôt en lui promettant de partager avec lui le secret de puissants pouvoirs magiques, pour le pousser à coopérer avec enthousiasme.

Randy, Le Léopard Fabuleux

Pathologiquement menteur, lâche, et mouchardeur ; amateur de crapauds à ses heures ; Randy est un des PNJs les plus magnifiquement répugnants que nous ayons jamais glissés dans une aventure. Il vous fournira des occasions en or de vous éclater dans le «role playing».

Bien entendu, vos joueurs ne pourront pas le sentir.

ARRANGEZ VOUS POUR QUE RANDY RESTE COUTE QUE COUTE VIVANT. Si les PJs veulent le descendre, faites intervenir l'Ordinateur en sa faveur. Si vos joueurs parviennent malgré tout à en venir à bout, ce sont les généticiens de R&C qui récupéreront les morceaux et créeront un clone parfait du défunt homme-léopard, mémoire comprise, en tripataillant son ADN. Sur quoi l'Ordinateur élèvera Randy au niveau d'accréditation INDIGO et l'affectera à l'équipe de mission des PJs.

Les Divers Eléments Du Scénario

Bon, voyons un peu ce que nous avons là...

Table Des Sorciers

Sorcier	Descriptif	Pouvoirs Mutants Préférés *	Pouvoir	Indice de Protection
Skibex	Panique facilement ; a vraiment très envie de rentrer chez lui ; ne supporte pas la vue du sang, surtout du sien...	Ténèbres, Electrochoc, Métamorphose d'autrui	16 (+100 avec baguette)	10
Phemud	Attentif, pondéré ; souvent pris entre deux feux par les arguments de Skibex et Chodor ; raisonnablement poli envers les PJs.	Protection ; Guérison Empathique ; Electrochoc	19 (+100 avec baguette)	15
Chodor	Meurtrier, arrogant et assoiffé de sang ; aimerait autant rester dans le Complexe Alpha pour y prendre le pouvoir que rentrer dans sa dimension.	Boule de feu (qu'est-ce qu'il vous faut de plus)	17 (+100 avec baguette)	12

Indices de Compétences

Description des Compétences

Baguette Magique	18	Canalise toute l'énergie de sa victime qui est absorbée par la baguette.
Mains Nues	10	Les sorciers peuvent bien sûr se battre, mais ils évitent ce genre de combats comme la peste.

* Voir pages 11 et 12 pour une description plus complète des pouvoirs des sorciers.

Sans Oublier Randy

Nom	Descriptif	Pouvoirs Mutants	Compétences
Randy le Léopard Fabuleux	Homme-léopard, lâche, verdâtre et flagorneur	Connaissance des Langues Télépathie	Fayotage 17 Baratin 14 Crocs 11
For	4	Agi	18
Apl	20	Dex	4
End	15	Mec	1
Ada	6	Pou	13
Type d'armure	Ecaillés (11)		



Table des Personnages Joueurs Pré-Tirés

Nom	Pouvoirs Mutants	Compétences	For	Ag	Ap	Dex	End	Mec	Ada	Pou
1. Frod-O-PRI-3 «Magouille Blues»	Charme	Lasers _____ 8 Lance-projectiles _____ 8	9	13	14	18	16	7	15	7
2. Bubba-R-UBA-2 «Houba-Houba»	Bêtise	Lasers _____ 11 Armes de Corps à Corps _____ 14 Mains Nues _____ 9	20	12	13	14	19	5	4	11
3. Sonia-R-CRS-2 «La Sanglante»	Contrôle de l'Adrénaline	Lasers _____ 11 Armes de Corps à Corps _____ 11 Lance-projectiles _____ 14	12	16	11	17	17	9	10	10
4. Judas-J-BCG-1 «Smile»	Empathie envers les Machines Régénération	Lasers _____ 10 Mains Nues _____ 11	10	17	10	17	12	4	7	9
5. Jeff-J-FLE-3 «Grumble-Grumble»	Hypersens Intuition Mécanique Détection de Dénivelé	Lasers _____ 12 Armes de Corps à Corps _____ 15	16	8	12	10	18	16	15	6
6. Lyser-J-ICK-3 «Zinzi»	Foudre Mentale Lévitacion Télékinésie Transe Téléportatrice Electrochoc	Lasers _____ 12 Armes Energétiques _____ 10 Mains Nues _____ 5	11	7	11	11	13	16	10	19

Notes Sur les Personnages Joueurs

Frod-O-PRI-3 : Au cours de cette aventure, les PJs auront peu d'occasion d'aller s'équiper au Matériel. De fait, ils se retrouveront très vite en manque de certains articles si Frod-O ne met pas en pratique une de ses compétences légèrement séditeuse : le «chapardage».

Frod-O est capable de piquer pratiquement n'importe quoi - il en fait la preuve dès le début de l'aventure, dans les entrepôts de PLI. Dès le départ, vous devez lui donner l'occasion de faucher quelque chose, à lui d'en tirer un prix raisonnable par la suite.

Il pourra mettre la main sur tout un tas d'articles : armes, nourriture, objets interdits, etc. Lorsqu'il tente de dérober quelque chose normalement réservée aux citoyens d'accréditation ORANGE, le joueur qui incarne ce personnage doit réussir un jet de chapardage sans modificateur. S'il s'agit d'un article classé ROUGE, il bénéficie d'un bonus de deux points pour son jet ; si l'objet est classé INFRAROUGE, le bonus s'élève à quatre points. Frod-O peut aussi tenter de chaparder des articles réservés à des citoyens d'une accréditation supérieure à la sienne, mais, dans ce cas, vous devez appliquer un modificateur de -4 par niveau d'accréditation (soit -4 pour un objet classé JAUNE, -8 pour un objet classé VERT, etc...).

Si le joueur rate son jet, ça peut vouloir dire que son personnage n'a pas pu mettre la main sur ce qu'il cherchait : «Désolé, les gars, pas moyen de faucher cette caisse de grenades... par contre, j'ai réussi à nous dénicher un pack de six bouteilles de potion dynamique gazeuse... Ben, qu'est-ce que vous avez, vous faites la gueule ?»

Vous pouvez aussi décréter que Frod-O n'a rien trouvé d'intéressant, ou encore qu'il s'est fait pincer la main dans le sac... A vous de voir.

Bubba-R-UBA-2 : Bubba est doué d'un étrange pouvoir mutant, la «bêtise». La matière qui forme son cerveau est si dense qu'on pourrait la prendre pour du béton. Lorsque quelqu'un (ou quelque chose) tente de lire dans son esprit ou de deviner ses pensées (mettons par Télépa-

thie ou Pénétration Mentale), ou d'agir sur son cerveau (par Empathie, Charme ou Foudre Mentale), ça ne donne absolument rien. Bubba fait comme si de rien n'était (à moins que ceux qui tentent de l'influencer ne le fixent avec des yeux de merlan frit, auquel cas il se mettra peut-être à leur taper dessus).

La mutation de Bubba reste sans effet sur les utilisateurs de pouvoirs mutants qui ne s'attaquent pas directement à son minuscule cerveau. Ce PJ est donc normalement affecté par l'usage de l'Electrochoc.

Bubba possède aussi un objet de prix : une batte de baseball en aluminium. Il ne s'en sépare jamais. Ce n'est pas tout à fait légal, mais personne n'a, à ce jour, eu le courage de lui dire.

Judas-J-BCG-1 : Ce PJ possède une compétence particulière, le «Bavardage Jovial». Elle fonctionne comme la Motivation, mais, en cas d'échec, on appliquera un modificateur de -2 aux jets correspondant aux réactions de l'«adversaire».

Jeff-J-FLE-3 : Le «Marmonnement» agit exactement comme l'intimidation, à ceci près que les PNJs obéissent à Jeff-J non pas parce qu'ils ont peur de lui, mais parce qu'ils veulent le faire taire pour avoir un peu la paix.

Son unique pouvoir mutant, la «Détection de Dénivelé», ne sera d'aucune utilité à Jeff-J dans cette aventure. Désolé.

Pour la Matrice Désintégratrice, lancez le dé chaque fois que le PJ essaiera de s'en servir :

- 01-05 : Tous les hauts-parleurs du secteur se mettent à diffuser un vacarme suraigu.
- 06-10 : Tous les objets en caoutchouc se trouvant dans un rayon de 10 mètres autour de l'engin (pneus pour robots, crosses de pistolets, joints d'étanchéité, etc) s'oxydent et tombent en miettes.
- 11-15 : La matrice agit comme un aimant géant : elle attire tous les objets métalliques se trouvant dans un rayon de 50 mètres.
- 16-19 : Dans un rayon de 10 mètres, les effets de la pesanteur ne se font plus sentir ; privé de poids, tout se met à flotter en l'air pendant environ 30 secondes.

● 20 : Rien à signaler. Le monde implose. Un éléphant rose apparaît. Ce qui vous passe par la tête, tout est possible.

Lyser-J-ICK-3 : Lyser-J a des absences. Il passe les trois quarts de son temps dans un état semi-comateux. Quand il se produit quelque chose d'intéressant, il y a 25% de chances pour qu'il soit sur son petit nuage (ce qui correspond à un jet de 1-5). S'il ne se passe rien de significatif, la probabilité passe à 100% - c'est pour de rire, eh-he-eh !

Les pilules d'acide hydrosionique que Lyser-J transporte avec lui, en les faisant passer pour des eupho-pills, tiennent ses pouvoirs psioniques en échec pendant environ une minute, ensuite, il redevient «normal»... c'est-à-dire, euh, intermittent.

La Magie Dans PARANOIA : Poudre de Crapaud, Ailes De Chauve-Souris Et Exposition Aux Radiations Dures

Si vous attendiez des CJMC (Créateurs de Jeux Mondialement Connus) que nous sommes un nouvel et brillant système de role playing basé sur la magie... je sens que vous allez être déçus ! A West End Games, les petits génies créatifs se consacrent dans la mesure du possible au détournement d'idées diaboliques existantes, plutôt qu'au dur labeur qu'exige l'invention de nouvelles idées diaboliques. Vous serez heureux d'apprendre qu'Orcbusters ne fait pas exception à la règle...

Donc, dans ce scénario, les pouvoirs «magiques» des sorciers fonctionneront exactement comme les mutations classiques de PARANOIA.

Imaginez un peu : un coup de baguette magique et - woosh - voilà un système de role playing cohérent, facile à comprendre, et qui ne nous a pas demandé le moindre travail !

Un coup de génie, non ?



Fonctionnement Du Système

Chaque sorcier, exactement comme un citoyen du Complexe Alpha, a un certain score de Pouvoir ; seule différence, le chiffre inscrit dans la colonne de cet attribut est plus élevé que la moyenne. Les sorciers disposent en plus d'une sorte de «réserve» : leur baguette magique. Celle-ci stocke 100 points de Pouvoir, potentiel dans lequel les magiciens peuvent puiser pour lancer leurs sorts (100 points, ça peut paraître beaucoup, mais si nos trois acolytes doivent faire face à des tankbots, ils risquent de trouver ça un peu juste).

La manière dont les sorciers «rechargent» leurs baguettes magiques est particulièrement intéressante. La méthode la moins amusante consiste à puiser dans leur propre score de Pouvoir ; dans ce cas, les trois magiciens mettent autant de temps à retrouver leur potentiel que n'importe quel citoyen du Complexe Alpha (ils récupèrent deux points par heure de sommeil).

Cependant, comme le savent beaucoup d'entre vous pour avoir joué à un certain jeu de rôle, il est difficile de boucler tranquillement ses huit heures de sommeil quand on est entouré de monstres et de dieux errants prêts à surgir à toute heure du jour ou de la nuit pour vous descendre dans votre sommeil. Skibex, Phemud et Chodor ont trouvé un moyen intelligent de résoudre le problème : ils soutirent des points de Pouvoir à d'innocents passants.

Tous les citoyens du Complexe Alpha se rangent dans la catégorie des «passants innocents»...

Pour qu'un sorcier parvienne à drainer dans sa baguette magique tout le «potentiel de Pouvoir» d'un citoyen quelconque, il lui suffit de toucher l'individu susmentionné avec l'objet susmentionné et de se concentrer un bref instant. La malheureuse victime sombre instantanément dans l'inconscience et se retrouve plongée dans un affreux cauchemar («AAAAH JE M'ENFONCE INEXORABLEMENT DANS LE VIDE ET L'IMPUISANCE...»). Elle ne revient à elle qu'au bout de 1 à 20 rounds et doit aussitôt subir un jet de Folie.

Trace visible de leur activité de régénération magique, les sorciers laissent derrière eux une longue file de clones terrifiés et à demi-schizophrènes à leur réveil.

Note : Si un citoyen montre quelque talent à Maîtriser la Force (autrement dit à user d'un pouvoir mutant), il s'attire automatiquement un certain respect de la part des sorciers. Rien de transcendant quand même... Ainsi, Randy, l'homme lézard, apprenti et homme à tout faire de nos trois magiciens, est assez doué pour Maîtriser la Force. C'est pourquoi il a l'insigne honneur de pouvoir trimballer le matériel des sorciers. Autre privilège, il marche en éclaireur et vérifie si les passages ne sont pas piégés. Le petit veinard...

Les Clarificateurs qui utiliseront leurs pouvoirs mutants auront droit à la même considération ; peut-être qu'au lieu de vampiriser tous leurs points de Pouvoir, les sorciers les réduiront en esclavage, ou quelque chose dans ce goût-là...

Deuxième Note : Les sorciers utilisent toujours le potentiel de leurs baguettes magiques avant d'entamer leurs réserves personnelles de points de Pouvoir. C'est important, puisqu'ainsi leur score de Pouvoir restera inchangé sauf en dernière extrémité (jusqu'à ce que le capital de leurs baguettes soit épuisé) ; ils pourront donc lancer des sorts en utilisant pratiquement toujours tout leur potentiel - contrairement aux mutants auxquels vous êtes habitués, dont le Pouvoir décline après chaque utilisation (voir pages 68-69 des règles de PARANOIA).

Concentration, Durée, Rayon d'Action, Etc...

Pour respecter la tradition de l'univers fantastique, les sorciers doivent se concentrer lorsqu'ils veulent utiliser un pouvoir - plus le sort est délicat et ambitieux, plus la concentration est importante. Toute hâte, baisse d'attention, ou distraction au cours de l'opération peut se traduire par un échec.

Pour mesurer le taux de concentration du sorcier et le degré de réussite probable du sort, utilisez les indications suivantes. Pour les jets de Pouvoir des magiciens, on se basera sur leur indice d'attributs personnel, sans prendre en compte les réserves de leurs baguettes magiques (voir note N°2, ci-dessus).

- Faibles interférences et/ou léger impératif de temps (60 secondes ou plus) - jet de Pouvoir facile (x2).
- Perturbations importantes et/ou précipitation (30 à 60 secondes) - jet de Pouvoir normal (x1).
- Bousculade ou blessure et/ou panique (10 à 30 secondes) - jet de Pouvoir difficile (x1/2).
- Blessure grave, aucun temps de concentration (1 round) - jet de Pouvoir très difficile (x1/4).

Lorsqu'un sort réussit, il se peut que vous ayez à déterminer arbitrairement combien de points de Pouvoir ont été dépensés. Supposons qu'un sorcier attrape un clone pour lui faire subir l'électrochoc de sa vie. Dans le paragraphe consacré à l'Electrochoc, nous voyons que ce sort demande un investissement de 1-10 points. Vous lancez donc le dé, vous divisez le résultat obtenu par 2 et vous arrondissez, cela vous donne le nombre de points de Pouvoir dépensés. Vous pouvez aussi tomber sur une indication de «3-30» points ; dans ce cas, vous lancerez le dé trois fois, et vous totaliserez les scores obtenus.

Lorsqu'une tentative d'utilisation de pouvoir mutant ou de lancement de sort échoue, les points de Pouvoir correspondants n'en sont pas moins dépensés (à vous de voir ensuite comment se traduit cet échec, voir les «Indications de Mise en Scène», ci-dessous).

Les effets produits par un sort/pouvoir mutant durent de une à cinq minutes - tout dépend des Fluctuations de la Force et des impératifs dramatique du MJ...

Quant à l'importance de la surface ou du volume affectés, elle dépend du sort employé. Si vous ne trouvez aucune indication spécifique, considérez que le rayon d'action du sort correspond au champ visuel de celui qui l'a lancé, et que sa fiabilité et sa puissance diminuent rapidement en fonction de la distance et de la perversité du MJ. Sinon, sauf indications contraires, la zone affectée est une aire ou un volume d'environ 5 mètres de rayon.

Les Composants Magiques

Il n'y en a pas... Enfin, ce n'est pas absolument vrai : pour certains sorts compliqués, avec des implications à long terme, comme l'Invocation des Démons, il faut parfois tirer de sa poche un pentagone en poussière de diamant, ou quelque chose du même goût. Mais, en règle générale, les sorciers n'utilisent les pattes d'araignées, lait de dragon en poudre et autres pattes de lapins que pour impressionner les non initiés. Au cours de cette aventure, ils auront suffisamment de mal à se maintenir en vie sans en plus donner dans les effets spéciaux.

Indications De Mise En Scène

Voici quelques tuyaux qui vous permettront de présenter les sorts et les pouvoirs mutants de manière spectaculaire :

- Faites preuve d'imagination et de pittoresque dans vos descriptions des effets des sorts. Dans les règles correspondant à la magie de la plupart des jeux de rôle fantastiques, les aspects visuels (ainsi que tactiles, auditifs, et olfactifs) sont négligés.

Prenons l'exemple de la classique boule de feu : «Une lueur fulgurante, semblable à celle du magnésium en fusion, se forme à la pointe de la baguette, son intensité est aveuglante... Après une fraction de seconde, elle se développe telle une fleur fabuleuse et une vague d'ondes brûlantes vous fouette le visage - votre combinaison s'enflamme, votre matériel fait entendre des signaux d'alarme, un bruit sourd retentit derrière vous : une cartouche HE vient d'exploser dans le chargeur du fusil-cône de Paul-O-NAI-2...»

- Utilisez à fond le cliché de la concentration nécessaire au lancement des sorts. Au début, les sorciers auront tout leur temps pour rassembler leur énergie mentale, faire de grands gestes magiques et marmonner des «abracadabra». Mais quand les PJs commenceront à les bousculer un peu, ils se mettront à loucher, à tirer la langue, à bafoiiller, à perdre le contrôle de leurs baguettes, etc...

- Lorsqu'un sorcier rate son jet de Pouvoir, et que son sort échoue, soit il ne se passe rien (solution claire, nette et sans bavures - mais un peu ennuyeuse), soit il se produit quelque chose de totalement imprévu. Les effets peuvent être légèrement différents de ceux escomptés (une toute petite boule de feu ; ou encore un affreux zozotement après un sort de Connaissance des Langues) ou alors carrément fantaisistes : comme une pluie de méduses au lieu d'une boule de feu... Lorsqu'un jet de Pouvoir échoue, vous pouvez relancer le dé pour déterminer l'ampleur du ratage : plus le score obtenu se rapproche de 10, plus les effets produits seront proches de ceux escomptés ; plus il se rapproche de 01, plus ils seront catastrophiquement imprévus. Si vous obtenez un score de 20 ou presque, le résultat dépasse toutes les espérances du jeteur de sort (il arrive qu'un artiste se surpasse sans le faire exprès).

Les Pouvoirs Magiques

Vous trouverez ci-après une liste des pouvoirs magiques et mutants que possède chaque sorcier. Si l'utilisation de l'un d'eux nécessite un investissement de points de Pouvoir, le nombre de points sera précisé entre parenthèses juste après son nom. Attention, ce nombre sera peut-être différent de celui indiqué pour le pouvoir en question dans les règles de PARANOIA : il est normal qu'on applique un tarif différent à des sorciers venus des fins fonds de la Dimension X !

La première partie de la liste est constituée par des pouvoirs mutants déjà décrits dans les règles de PARANOIA ; les brèves notes qui s'y rapportent sont de simples pense-bêtes, si vous voulez des détails relisez le texte des règles.

La deuxième partie de la liste regroupe des mutations spécifiques au monde d'où viennent Skibex, Phemud et Chodor. Il s'agit de pouvoirs SPECIAUX. Est-ce que vous pouvez les utiliser dans votre propre campagne de PARANOIA ? Ecoutez, je n'en sais fichtrement rien... Il me semble que ça pourrait dégénérer, avec des orques aux portes du Complexe Alpha...



Les Pouvoirs Mutants

Régénération (1 à 20 points) : Entre deux rencontres, les sorciers semblent se remettre miraculeusement de leurs blessures.

Charme (2 points par victime) : Quand nos trois acolytes veulent recharger les batteries de leurs baguettes magiques ou demander un renseignement, ils rencontrent toujours des citoyens dociles et coopératifs.

Télépathie (1 point par minute, plus 1 point par changement de sujet) : Permet à Skibex, Chodor et Phemud de lire dans les pensées des citoyens alphas ou de tous autres informateurs potentiels.

Télékinésie (pour 1 kg, 1 point par minute ; pour 10 kg, 1-10 points) : Les sorciers peuvent utiliser ce pouvoir pour dérober des objets, désarmer des indigènes agressifs, ou semer la panique.

Electrochoc (1 à 10 points) : Produit les mêmes effets qu'un étourdisseur ; très utile pour interroger tranquillement les indigènes.

Transe Téléportatrice (1 à 20 points) : Sortie de secours classique.

Pénétration Mentale (3 points par minute) : Méthode lente et coûteuse mais fiable pour soutirer des renseignements à un informateur récalcitrant.

Les Pouvoirs Spéciaux

Ecran Mental (1 point par minute) : Dès qu'un sorcier détecte l'influence d'un pouvoir psionique exercé sur lui, il dresse cet écran qui fonctionne exactement comme la mutation de Bubba... Il commence aussi à s'intéresser sérieusement à la personnalité de l'utilisateur du pouvoir.

Connaissance Des Langues (1 à 20 points) : Permet aux sorciers de comprendre et de parler n'importe quelle langue étrangère, ainsi que de la lire par les yeux d'un locuteur indigène.

Nécromanipulation (1 à 20 points) : Ce sort fait quelque peu penser aux golems : il permet à celui qui le lance de redonner provisoirement vie à un cadavre, qui suivra

aveuglément ses ordres pendant la durée d'effets du sort.

Guérison Empathique (1 à 10 points) : Permet de transférer les effets d'une souffrance, d'une maladie ou d'une blessure d'un sujet à un autre. Les deux personnes concernées ne doivent pas se trouver à plus de 5 mètres ; leur condition physique n'est en rien modifiée, seul le handicap associé au dommage (sonné, blessé, neutralisé) passe d'un sujet à l'autre.

Les sorciers utilisent ce sort pour se maintenir mutuellement en bonne condition même quand l'un d'eux est blessé : cela leur permet de gagner du temps en attendant de pouvoir soigner véritablement la victime grâce à un sort de Régénération.

Ecran Protecteur (3 à 30 points) : Ce sort basement utilitaire protège des attaques lancées à plus de deux mètres de son périmètre d'effets, qu'elles soient physiques, magiques ou énergétiques ; il n'affecte en rien les combats au corps à corps.

On parlera de combat au corps à corps lorsque tant l'agresseur que sa victime se trouveront en contact constant et direct avec l'arme utilisée (c'est le cas pour la plupart des armes classées «1»); autrement dit, lorsque l'agresseur frappera sa victime à mains nues ou à l'aide d'un objet qu'il tiendra dans sa main. (Compte tenu de cette définition, une grenade peut être considérée comme une arme de corps à corps - à condition que l'agresseur s'en serve pour frapper sa victime au lieu de la lancer normalement).

Il y a tout au plus 20% de chances pour que l'écran ne fonctionne pas efficacement. A vous de juger, voici simplement quelques indications : Un tir de pistolet laser, l'écran est positivement infailible ; 5 tirs de pistolets laser ou une cartouche HE pour fusil, l'écran est inefficace si vous faites un jet de 1 ; 5 cartouches HE ou un foudroyeur sonique, échec si vous faites un jet de 1 ou 2 ; générateur de plasma, échec si vous obtenez un score compris entre 1 et 4.

Boule de Feu (1 à 10 points) : Effets identiques à ceux produits par un enflammeur.

Ténèbres (1 à 10 points) : Encore un grand classique, offre de vastes possibilités défensives, permet de semer la panique chez l'ennemi. Les sorciers y voient parfaitement, les autres se retrouvent dans le noir complet, même les lunettes à infrarouge et autres appareils permettant d'y voir dans l'obscurité sont totalement inefficaces.

Métamorphose d'Autrui (1 à 20 points) : Permet à un sorcier de transformer sa victime en à peu près n'importe quelle créature d'une taille voisine (la proportion variant de la moitié au double). Ce sort demande l'investissement de beaucoup de points, mais il produit un effet boeuf ! Tant qu'il opère, la victime **devient** véritablement la créature choisie, tant physiquement que mentalement ; le sorcier ne peut la contrôler, mais et cela se comprend, elle a terriblement peur de lui. Quand le personnage retrouve son apparence initiale, il doit subir un jet de Foie (x 1/2).

Autres Pouvoirs Spéciaux

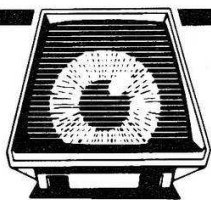
Outre les pouvoirs et mutations susmentionnés, les sorciers possèdent toutes les facultés magiques que vous jugerez bon de leur donner. Lancez-vous, vous verrez, ça va être à mourir de rire !

Si vous ne voulez pas écraser vos joueurs et préférez vous en tenir aux pouvoirs dont nous avons parlé, nous n'y voyons pas d'inconvénients ; je parie même que dans d'autres jeux de rôle, cette auto-limitation serait tenue pour admirable...

Mais pas dans PARANOIA !

Ne cherchez pas la petite bête ! Quelle importance si un même pouvoir ne fonctionne jamais deux fois de la même façon ? Il est **normal** que les PJs soient déroutés et impressionnés par les forces mystérieuses auxquelles ils sont confrontés ! Et qu'importe si vos joueurs se mettent à pleurnicher en invoquant la logique, les lois de la physique et les règles ! On n'est pas dans de la SF sérieuse mais dans PARANOIA.

Abracadabra.



1. Du Côté De Chez Saur-I-MAN-5

Résumé De l'Episode : Les PJ sont tirés de leur douce apathie bureaucratique pour se retrouver plongés au cœur d'un combat sans merci contre des sorciers communistes venus, bien malgré eux, d'une autre dimension.

Pour Qui Sont Ces Sirènes Qui Sifflent Sur Nos Têtes ?

Lisez le texte suivant aux joueurs :

Encore un assommant cycle diurne dans le Département du Matériel du Secteur SPI. Comme tout le personnel du Secteur SPI a été réaffecté dans le Secteur TSR à part vous, ça fait plus de six semaines que personne n'est venu réquisitionner quoi que ce soit ici.

Vous parez tranquillement, accoudés au distributeur de Boissons-Surprises de votre bureau pratiquement désert, lorsque soudain WHOOP ! WHOOP ! WHOOP ! WHOOOOOP !!!

Si vous disposez d'un clavier et d'un stroboscope, c'est le moment de vous en servir. Si ces objets manquent à votre panoplie de MJ, contentez-vous de rouler serré votre livret de règles de PARANOIA pour en faire un haut-parleur et pianotez sur l'interrupteur pour que la lumière clignote.

...Vous entendez résonner les sirènes d'alarme du Dispositif de Défense Nationale. Quelque terrible danger menace le Complexe Alpha, ou peut-être même - gloup ! - notre Bien Aimé Ordinateur en personne !

Vous vous précipitez sur vos lasers et plongez derrière un bureau, prêts à repousser des hordes d'envahisseurs commies... lorsque tout à coup le silence revient tandis qu'un message se met à cliqueter faiblement sur votre terminal :

AU PERSONNEL DU DEPARTEMENT MATERIEL
 DU SECTEUR SPI... POUR CONNAITRE VOTRE
 NOUVELLE AFFECTATION REJOIGNEZ IMMEDIA-
 TEMENT SAUR-I-MAN-5 DANS LE CENTRE RE-
 CREATIF INDIGO DU SECTEUR DND. MERCI DE
 VOTRE COOPERATION.

Le message disparaît de l'écran.

Les PJs n'auront aucun mal à trouver le Centre Récréatif INDIGO. Rien de plus facile. Garanti : il leur suffit de demander à l'Ordinateur, no problem ! Enfin, soyons raisonnables : Notre Ami ne va pas refuser de leur dire où se trouve leur salle de briefing sous prétexte que ce renseignement est normalement réservé aux citoyens INDIGOS ! Inutile de s'étendre sur la question...

L'Auberge Du Frotbot Blanc

Les PJs parviennent à soutirer à l'Ordinateur quelques informations sur l'emplacement du Centre Récréatif. Peut-être pensent-ils même à lui demander des laissez-passer provisoires pour cette zone INDIGO (sinon, il faut espérer que leurs clones y penseront). Toujours est-il que l'équipe finit par arriver dans ce fameux centre.

Les PJs se retrouvent alors devant une porte marquée «Centre Récréatif INDIGO. Fermé pour cause de rénovation. Entrée interdite. Fin de bail. Emménagement dans de nouveaux locaux. Frapper avant d'entrer». La porte n'est pas verrouillée ; les PJs ont donc deux possibilités : frapper comme l'indique l'inscription ou entrer directement.

S'ils entrent sans frapper, ce sont des clones morts... Des lasers automatiques dissimulés dans les couloirs voisins les carbonisent sur place. Nos héros sont découpés en tout petits morceaux. Réduits en cendres, puis en minuscules tas de poussière. Un frotbot arrive, qui balaye les petits monticules et va les jeter dans le vide-ordures le plus proche. A ce stade-là, le service de recyclage... Mais vous avez saisi le principe, inutile de s'étendre.

Si les Clarificateurs frappent, plusieurs minutes s'écoulent sans que rien ne se produise (s'ils s'impatientent et poussent la porte, reportez-vous au paragraphe précédent). Puis, une petite lucarne s'ouvre dans la porte, une paire d'yeux ronds apparaît et une voix demande : « Ouais, qu'est-ce que vous voulez, tranches de rats ? ». Les yeux ronds suivent suspicieusement le baratin des PJs, on entend grommeler « OK » et, quelques minutes plus tard, la porte s'ouvre. Les yeux ronds s'avèrent appartenir à un agent BLEU de la Sec Int armé d'un neuro-fouet, qui fait entrer nos héros. Lisez ce qui suit à vos joueurs :

Vous vous retrouverez dans une vaste pièce de 20 mètres sur 30, faiblement éclairée et remplie de fumée. Au centre, se dresse un appareil qui ressemble à un distributeur de boissons, mais d'un modèle bien plus compliqué que tous ceux que vous avez pu voir dans des cafétérias. Une dizaine de petites tables entourent ce distributeur. On entend une étrange musique.

Assis autour des tables ou appuyés contre le distributeur, il y a là plus de citoyens INDIGOS et VIOLETS qu'il ne vous a jamais été donné de voir. Tous les services semblent représentés. Et tous ces importants personnages sirotent d'étranges breuvages en discutant et en riant à pleine gorge.

Dans un coin de la pièce, deux membres des Escadrons Vautours font une partie de bras de fer. Ailleurs, ce sont deux cadres de R&C hilares qui versent un liquide verdâtre sur la tête d'un troisième, apparemment endormi. Les cheveux du malheureux se dissolvent graduellement. Derrière le distributeur automatique, des agents de la Sec Int et de PDH&CM dansent la farandole tandis qu'un autre personnage bat la mesure près d'un spot.

Oh, minute... Une partie de la clientèle a cessé de rire et de causer. On dirait qu'ils vous regardent. De fait, on dirait que *tout le monde* vous regarde. La musique s'arrête.

Un silence de mort tombe sur la pièce.

Une bande d'armoires à glaces, des gardes Sec Int
BLEUS assis à une table d'angle, se lève et se dirige
droit vers vous.

Que faites-vous ?

Réponse : Rien ; c'est la seule attitude possible. Si les PJs réagissent autrement, il y a de fortes chances qu'ils se fassent lyncher.

Le garde de la Sec Int qui semble le plus balèze et le moins commode s'approche de vous (désignez le joueur qui a le plus de chances de paniquer) et vous demande : «Qu'est-ce que vous fichez là, bande de minables ?»

La meilleure solution est de dire la vérité, toute autre attitude conduirait les PJ à une mort certaine.

«Ah oui ? Venez donc voir par ici...» répond le gorille.

Il traverse la longueur de la salle, vous conduit jusqu'à sa table et vous fait signe de vous asseoir. Tous les autres clients rengainent leur artillerie lourde et se remettent à discuter avec entrain..

Un servbot monté sur roulettes vient prendre votre commande. Vous avez le choix entre une Potion Dynamique Gazeuse, un Délice Maison, une Douce Surprise, un Synthécaf ou un breuvage spécial appelé Grog. Que prenez-vous ?

Comme vous pouvez vous en douter, ce fameux grog est un abominable tord-boyaux. Et que pensez-vous que les PJs vont choisir ?

Une fois la commande passée, Saur-I-MAN -5 - euh - apparaît. Lisez tout haut ce qui suit :

Le chef des gorilles de la Sec Int regarde sa montre. « Ah, c'est l'heure du patron ! » dit-il, et il installe au centre de la table un globe d'un blanc laiteux d'environ 50 centimètres de diamètre. Il pose ses mains de part et d'autre de la sphère et se met à psalmodier : « O Saur-I-MAN-5 ! Nous attendons tes ordres ! ».



Le globe s'obscurcit et s'empilt de sombres volutes mouvantes. Tout à coup, une silhouette revêtue d'une tunique INDIGO apparaît à l'intérieur. Derrière la tunique, vous ne pouvez distinguer que deux yeux bleus au regard perçant. Ils sont positivement fascinants. Vous êtes terrifiés, mais vous ne pouvez en détacher votre regard. La chose se met à parler...

Murmurez de façon sinistre :

«Bonjour, veuillez prêter attention à ce film. Il a été tourné ce matin par une caméra de surveillance du sous-système informatique du Secteur DND.»

Les volutes noires obscurcissent de nouveau la sphère, à l'intérieur de laquelle les mots suivants apparaissent comme par magie : «Film Sec Int ref. 1022470. Tourné sur Sous-Syst-Info Secteur DND. Visible par le seul personnel autorisé. Copyright MXPXLNMI, l'Ordinateur, Inc ; tous droits réservés.»

Ce que vous voyez semble avoir été filmé par une caméra située dans un coin supérieur de la salle abritant la principale unité de traitement de données du sous-système informatique du Secteur DND. Il n'y a pas de bande de son. Le film, sous-exposé, est de mauvaise qualité, mais vous parvenez à distinguer :

Une vaste pièce remplie de matériel informatique dont les murs sont tapissés de boutons, de voyants clignotants et d'écrans. Six ou sept techniciens surveillent l'installation, eux-mêmes surveillés par six ou sept gardes de la Sec Int.

Tout semble se dérouler normalement, lorsque soudain... «swootch !» - une partie parfaitement sphérique de la principale unité de traitement disparaît, et avec elle le sol sur lequel elle reposait. Gardes et techniciens reculent lentement jusqu'au mur.

Vue la position élevée de la caméra, vous pouvez distinguer la pièce située juste en dessous. Il y a là trois hommes vêtus de noir comme des citoyens INFRAROUGES mais portant des combinaisons peu réglementaires et de grands chapeaux pointus ; ils regardent autour d'eux et agitent frénétiquement de

longs et fins bâtons. A côté d'eux, une effroyable créature verdâtre de la taille d'un frotbot court en tous sens. Derrière les trois hommes, se dresse quelque chose qui ressemble à un moniteur informatique hérissé d'antennes. L'un des trois individus frappe la créature verdâtre de sa baguette et désigne l'appareil - que le monstre ramasse.

Plusieurs gardes de la Sec Int s'approchent précautionneusement du trou circulaire découpé dans le sol de la salle supérieure. Ils aperçoivent les INFRAROUGES au-dessous d'eux et leur crient quelque chose en dégainant leurs armes. Un des trois personnages agite sa baguette et... «l'écran» s'obscurcit. Plusieurs minutes passent avant que l'image ne revienne : les INFRAROUGES ont disparu, les gardes et les techniciens se terrent dans un coin.

Le sinistre visage de Saur-I-MAN réapparaît dans la sphère.

«Votre loyal dévouement à l'Ordinateur vous a valu d'être affectés au Groupe d'Intervention Spéciale n°666. Votre mission consistera à patrouiller dans le Secteur DND. Vous devrez retrouver les trois traîtres INFRAROUGES ainsi que la créature VERTE ; Vous les abattrez et vous récupérerez leur étrange appareil. Ce dernier ne doit en aucun cas être endommagé.»

«Vous êtes momentanément élevés au niveau d'accréditation BLEUE. Tous les agents Sec Int de ce rang reçoivent une armure spéciale et des travaux administratifs correspondant à leur enviable position. Ne décevez pas l'Ordinateur, ni moi. Bon cycle diurne. Ici Saur-I-MAN, fin de la communication.»

La sphère s'obscurcit de nouveau. Subjugués, les agents de la Sec Int vous tendent un certificat justifiant à titre provisoire votre nouvelle accréditation ; ils vous montrent un large carton dissimulé derrière la table, récupèrent le globe et quittent la salle.

Le servbot s'avance et vous tend une note de 275 crédits.

Rideau...

Après s'être acquittés de leurs dettes (ou avoir fait la plonge pendant une bonne quinzaine), les PJ's peuvent rentrer chez eux avec le gros carton pour y essayer leurs armures Sec Int BLEUES flamant neuves (avec de jolies petites épaulettes marquées «Groupe d'Intervention Spéciale n°666»). Ils peuvent aussi éviter à tout le monde de perdre beaucoup de temps et d'énergie en se suicidant tout de suite !

L'Armure Sec Int

Les PJ's reçoivent donc des armures Sec Int BLEUES. Quelle classe !

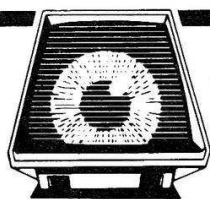
Revêtus de ces magnifiques combinaisons réfléchissant une couche de rembourrage protecteur et deux de Kevlar, nos héros ne devraient faire qu'une bouchée de tous les minables traîtres commies mutants qu'ils pourront rencontrer ! Reste à savoir si nos sorciers sont de minables traîtres commies mutants...

Ajoutons que chaque combinaison comporte un casque muni d'un multicorder et d'un com-unit II intégrés, permettant ainsi au Clarificateur de converser à volonté avec ses collègues ou avec l'Ordinateur.

Eventuelles Anomalies de Fonctionnement : réglage défectueux du volume des com-units ; multicorder obstinément branché sur Radio Energie ; problèmes au niveau du système d'air conditionné ; buée sur la visière du casque ; rouille dans les articulations de la combinaison ; accumulation d'une effroyable quantité d'électricité statique dans l'armure ; etc...

Indice de protection : L4 P4 PA1 I2

Remarque : N'oubliez pas que les PJ's ont reçu un certificat les autorisant à porter ces armures... Et qu'ils n'en ont reçu qu'un seul exemplaire... Il serait vraiment regrettable qu'ils le perdent !



2. Premier Contact

Résumé De L'Aventure : L'Ordinateur expédie les PJs dans le Centre des Services Techniques où les sorciers sont venus faire réviser leur appareil. Le personnel du Centre n'ayant pas fait preuve d'un esprit suffisamment coopératif, les trois magiciens l'ont quelque peu malmené.

Une équipe de Clarificateurs ROUGES est déjà sur place quand nos héros débarquent. Les sorciers ont tôt fait de leur régler leur compte, devant l'auditoire attentif que forment les PJs.

L'Ordinateur commence à se demander pourquoi l'on met tant de temps à arrêter les INFRAROUGES. Si les PJs ne font pas un petit effort, leur Ami risque de leur rendre la vie impossible... Enfin, disons «encore plus impossible».

De toutes façons, les sorciers sont déjà sur le départ.

Rendez-Vous Avec Le Destin

Lisez ce qui suit à vos joueurs :

Ça fait maintenant deux ou trois heures que vous patrouillez dans le Secteur DND - pas la moindre trace des INFRAROUGES... Quand soudain la voix jovialement menaçante de l'Ordinateur retentit dans vos casques :

MISE EN ALERTE ! APPEL AU GROUPE D'INTERVENTION SPECIALE N°666. TROIS INFRAROUGES AVEC COMBINAISONS NON REGLEMENTAIRES ET FROTBOT EXPERIMENTAL CREENT DES TROUBLES DANS LE CENTRE TECH DU SECTEUR DND. DESCRIPTION CORRESPONDANT A CELLE DES SUSPECTS DE L'AFFAIRE DU SOUS-SYSTEME INFORMATIQUE.

EQUIPE DE CLARIFICATEURS DEJA ENVOYEE SUR LES LIEUX ; DEVRAIT PRECEDER VOTRE ARRIVEE. PARTEZ IMMEDIATEMENT EN RENFORT. MERCI DE VOTRE COOPERATION.

La Disposition Des Lieux

Vous avez vu la Carte 1 ? Jetez-y un coup d'œil. Laissez vos joueurs la consulter. Allons... puisqu'on vous dit de le faire !

Vous avez vu les descriptions des pièces ci-dessous ? Ne laissez pas les joueurs s'en approcher !

Le Centre des Services Techniques : Des ateliers de réparation de robots et de véhicules à l'intérieur d'un vaste dôme souterrain. Les PJs y pénètrent par une galerie d'accès pour piétons (K), située à côté d'une deuxième galerie d'accès aux marchandises (D). On trouve (en E) un autre passage destiné aux marchandises et deux voies d'accès pour piétons (entre ces deux passages).

A. Le Parking Du Service : Il y a là des dizaines de véhicules et de robots attendant soit d'être réparés, soit d'être récupérés après réparation. Pour satisfaire vos bas instincts pyromanes, deux pompes à essence fonc-

tionnant à l'hydrogène liquide sont installées au Nord Est des ateliers ; mais la plupart des automobiles et des transbots sont des modèles électrifiés, qui doivent venir recharger leurs batteries aux postes situés contre le mur Est.

Peut-être les PJs décideront-ils de sauter dans un de ces véhicules pour faire un petit tour d'auto-tampon. C'est exactement le genre de choses qui me mettrait sur les dents, mais je suis sûr que vous êtes tout à fait de taille à faire face à la situation.

B. La Casse : C'est ici que les Services Techniques entassent et laissent à l'abandon les véhicules et les robots irréparables. Imaginez une casse bien de chez nous avec ses montagnes de pneus et ses énormes machines à réduire les épaves en petits cubes bien propres. Bref, un endroit rêvé pour les poursuites, les chutes spectaculaires et les empallements. Normalement, il ne devrait rien s'y passer de particulier dans cette aventure, mais allez savoir...

C. Une Voiture En Flammes : Quelques silhouettes inertes sont dispersées autour de l'épave fumante. (Alors qu'ils arrivaient par la voie d'accès Ouest, les sorciers ont été interpellés par les défunts occupants de ce véhicule).

D & E. D'Enormes Galeries d'Accès : Les trois magiciens sont arrivés par l'une d'elles (E).

F. Un Petit Rassemblement De Citoyens Alphaiens Visiblement Dérangés : Ces malheureux ont raté leur jet de Folie. Appelez-vous : chaque fois qu'un sorcier s'approprie les points de Pouvoir d'un Alphaïen, ce dernier subit un jet de Folie. Or, après leur dernière mauvaise rencontre et les Transes Téléportatrices qui ont suivi, nos trois magiciens avaient besoin de «recharger leurs batteries».

Pour faciliter votre travail de mise en scène, honorable MJ, nous vous laissons le soin de décider du résultat des jets : rien de tel que cette touche délirante qu'apporte une foule d'ahurés en proie à la panique débarquant au beau milieu d'une situation déjà inextricable. Sans parler de tous les personnages que cela vous permet d'incarner !

Le PJ : OK, j'envoie un bon pruneau au sorcier qui vient de transformer notre voiture en torche.

Le MJ : Hep, attend un instant... Un citoyen BLEU totalement terrorisé se précipite vers toi ; il jette ses bras autour de ton cou et se met à hurler : «Sauvez-moi de ces terribles mutants ! Je suis un loyal citoyen et j'exige votre protection !». En proie au désespoir, il s'agrippe frénétiquement au bras avec lequel tu tiens ton arme.

Le PJ : Maudite vermine ! Je hais les PNJs ! Tant pis, je tire quand même...

Le MJ : OK, une minute, je regarde sur mon petit écran... Voyons voyons, modificateur négatif pour obstruction par un citoyen BLEU... Nous y sommes, ça te fait du -12...

Ces Alphaïens affolés vont se précipiter vers les PJs (symboles de la loi, de l'ordre et de l'autorité de l'Ordinateur) et leur coller aux basques pendant tout le reste de

cet épisode, traversant leurs lignes de tir, s'agrippant à eux pendant qu'ils tirent, hurlant comme des cochons qu'on égorge et, de façon générale, perturbant beaucoup la concentration de nos héros !

G. L'Equipe Des Clarificateurs ROUGES : Quand les PJs débouchent de la voie d'accès Est, ces Clarificateurs viennent juste d'engager le combat avec les sorciers et l'homme lézard (dans la zone H). Cette scène spectaculaire - décrite au détail ci-dessous - est simplement destinée à impressionner les spectateurs que sont les PJs. Ces derniers ne pourront pas intervenir à temps pour sauver les ROUGES - ce qui ne serait d'ailleurs pas une excellente idée puisque les ordres précisaient bien qu'il s'agissait purement d'une expédition de «renforts»... dans ces conditions, pourquoi intervenir ?

H. Les Trois Sorciers et Randy : Quand les PJs arrivent sur les lieux, les magiciens s'apprêtent à réduire en bouillie l'équipe des Clarificateurs ROUGES.

I. Les Ateliers De Réparation d'Automobiles Et De Transbots : On répare ici un nombre impressionnant d'automobiles et de transbots. La partie Ouest de cette zone est consacrée à la maintenance de ces véhicules, la salle donnant sur l'extérieur étant occupée par les principaux ateliers. Les pièces Nord et Sud correspondent à des postes de travail, des entrepôts, et des vestiaires abominablement crasseux.

J. Les Ateliers De Réparation De Robots : Il y a là quelques robots qui attendent d'être rafistolés. Pendant leur réparation même, ils sont censés offrir leur assistance aux mécaniciens et commenter sans arrêt les interventions qu'ils subissent. A l'Est et au Sud, on trouve divers postes de travail et des laboratoires complexes destinés à la maintenance des robots - certaines modifications de programmes sont opérées dans cette zone mais le gros de la reprogrammation se fait dans un local spécialisé.

C'est ici que se déroule la dernière scène du combat avec les sorciers ; c'est seulement à ce stade que les PJs pourront appeler à leurs secours les robots qui attendent, à demi démontés, d'être réparés (pour plus de détails, voir ci-dessous).

K. Galerie Piétonne : Les Clarificateurs arrivent par cette voie d'accès ; c'est également par là que les survivants repartiront...

Mise En Scène De L'Episode

Nous vous suggérons le scénario suivant :

1. Les PJs arrivent sur les lieux et regardent les Clarificateurs ROUGES se faire tailler en pièces par les sorciers. Cette scène doit essentiellement permettre au MJ de montrer à nos héros ce dont les magiciens sont capables. Elle devrait laisser les PJs pensifs.

2. L'Ordinateur ordonne aux PJs de passer à l'action. Il y a de fortes chances pour que ces derniers tentent d'attaquer les sorciers ou de communiquer avec eux. Dans les

deux cas, mais à des degrés divers, les magiciens se montrent méfiants et hostiles, ils arrangent un peu le portrait aux Clarificateurs et se replient dans les Ateliers de Réparation d'Automobiles et de Transbots (I), puis dans ceux réservés aux robots (J).

3. L'Ordinateur presse les PJs d'obtenir des résultats. Nos héros ont de nouveau la possibilité de lancer une attaque ou de tenter de communiquer avec les magiciens, mais cette fois en affinant leur tactique. Les sorciers restent sur la défensive et finissent par battre en retraite en utilisant leur Transe Téléportatrice - plus ou moins vite selon l'agressivité des PJs et le nombre de points de Pouvoir qu'il leur faut sacrifier pour faire face.

La principale raison d'être de cet épisode est d'introduire les magiciens, de donner aux joueurs un aperçu de leur potentiel, et de leur faire sentir que, si ces trois individus sont effectivement puissants, leurs ressources ne sont pas pour autant illimitées. Ils disposent de sorts redoutables mais pas imparables (leurs effets sont limités dans le temps et l'énergie qu'il faut déployer pour les lancer s'épuise vite - il leur faut la régénérer). Ce point est essentiel si vous voulez maintenir l'intérêt des joueurs pour l'aventure : ils baisseront vite les bras si les sorciers paraissent invulnérables...

Scène Un : Ça Chauffe Pour Les ROUGES

Les PJs arrivent donc par la galerie Est, soit en voiture, soit à pied, et voilà ce qu'ils découvrent... (Pour plus de clarté, pointez les différentes zones sur le plan au fur et à mesure). Lisez tout haut :

Vous entrez par ici (désignez la zone K). Vous vous retrouvez sous une vaste voûte abritant en son centre des ateliers de réparation (montrez les zones I et J). Devant vous, à environ 60 mètres, une voiture est en train de se consumer (désignez le point C). Quelques citoyens sont étendus autour d'elle ; eux

Descriptif Passablement Inutile Des PNJs

Ces personnages ne vont pas traîner longtemps dans le secteur, mais nous avons jugé bon de vous en donner un bref descriptif au cas où vous voudriez les utiliser activement.

Loyaux Citoyens Standard : D'innocents passants que vous pourrez rencontrer dans les locaux des Services Techniques et dans la Station Relais (voir Episode Trois) ; ils peuvent aussi vous servir de modèles pour les techniciens de R&C égarés dans la Dimension X (voir Episode Cinq) ou d'amuse-gueule pour Randy.

Sociétés Secrètes : Diverses

Mutations : Idem

Armes : Néant

Armure : Néant

Tactique : Se conduisent en bon paranoïaques : essaient de ne pas s'attirer d'ennuis, paniquent à la moindre bagarre.

Six Clarificateurs ROUGES : Paranoïdes incompetents et maladroits (comme tout bon Clarificateur) ; bonnes cibles d'entraînement.

Sociétés Secrètes : Diverses

Mutations : Idem

Armes : Pistolet laser ROUGE (L8) _____ 10

Armure : Reflec ROUGE (L4)

Tactique : Voir ci-après.



ne brûlent pas, mais ils sont parfaitement inertes. Des épaves sont entassées contre le mur du fond (zone B). Sur votre droite, vous découvrez un parking rempli de voitures et de transbots (zone A). Juste devant vous (zone F), il y a un rassemblement de citoyens totalement terrifiés ; ils se précipitent vers vous en hurlant et en vous implorant. Derrière eux, vous tournant le dos, se tient une équipe de Clarificateurs ROUGES (zone G), arme au poing qui semble sur le point d'attaquer les trois INFRAROUGES aux uniformes non réglementaires (zone H) que vous avez vus dans le film tourné dans les locaux du sous-système informatique.

Des questions ? Bon, alors, qu'est-ce que vous faites maintenant ?

Faites bien comprendre aux joueurs que leurs personnages ne peuvent pas intervenir effectivement dans le combat qui est sur le point de s'engager entre les ROUGES et les sorciers. Bien entendu, ils peuvent toujours essayer de tirer - mais avec cette situation pour le moins confuse et un groupe de citoyens affolés en plein dans la ligne de mire, est-ce que ce serait vraiment une bonne idée ?

(Cela dit, ça n'a pas besoin d'être une bonne idée pour tenter des malades de la gâchette. OK, laissez-les tirer dans le tas si ça les démange... Mais ils risquent de salement le regretter au moment du débriefing !)

Les PJs ont intérêt à rester spectateurs. Peut-être en effectuant quelques manœuvres d'approche. Au cours du premier round, voilà ce qu'ils verront :

Les INFRAROUGES semblent se trouver à l'intérieur d'une sorte de sphère chatoyante faite d'une étrange matière qui scintille et clignote - on croirait quelque mauvais effet spécial tiré de Star Trek. Ils se tiennent en demi-cercle, comme pour protéger la petite créature verte qui porte le curieux appareil dans ses - euh... disons « bras », à défaut de mieux. Cet engin ressemble à une espèce de cube dont les six faces seraient formées par des écrans vidéo éteints. Il est surmonté d'un complexe enchevêtré de fils ou d'antennes. Les INFRAROUGES pointent leurs drôles de petites baguettes en direction des Clarificateurs.

Ces derniers ont tous leur laser au poing. Leur leader hurle quelque chose et ils appuient simultanément sur la gâchette. Les rayons viennent frapper la sphère qui se trouve entourée d'un éblouissant halo arc-en-ciel de lumière décomposée. Les trois INFRAROUGES semblent indemnes. L'un d'eux observe attentivement le curieux effet optique obtenu tandis que les deux autres pointent leurs baguettes.

Un des Clarificateurs ROUGES se transforme en colley d'Ecosse - c'est-à-dire, loyaux citoyens alpaiens, qu'il rapetisse considérablement, se met à marcher à quatre pattes, se couvre de long poils et agite une queue qui jusque là lui était parfaitement étrangère.

Fin de la scène un. Laissez manœuvrer les PJs, mais afin d'éviter tout acte inconsidéré arrangez-vous pour que les Alpaiens affolés soient toujours dans leur ligne de tir ou pendus à leur cou.

Scène Deux : Deuxième Vague d'Assaut

Lisez tout haut :

Les ROUGES continuent à tirer, avec toujours aussi peu de résultats, mis à part la taille de la sphère qui semble réduire quelque peu et que l'INFRAROUGE observe de très près.

L'un des traîtres se concentre, agite sa baguette et une boule de feu apparaît soudain autour des Clarificateurs. Quand le flash éblouissant se dissipe, vous retrouvez ces derniers debout, immobiles, roussis des pieds à la tête. Tous les objets en plastique ou en tissu qu'ils portaient sur eux, lasers inclus, fument encore.

Les ROUGES semblent pensifs. L'un d'eux essaie son laser - rien ! Le colley, indécis, se met à battre de la queue et à aboyer. Un des membres de l'équipe s'aperçoit de votre arrivée et avertit les autres. Ils tournent les talons et se précipitent vers une galerie d'accès (désignez la zone E). Le colley les suit en gambadant et en poussant des jappements joueurs.

Les INFRAROUGES et leur acolyte VERT battent en retraite et disparaissent à l'intérieur des bâtiments (zone I).

Scène trois : Et Maintenant A Vous De Jouer !

Le rideau tombe donc sur la scène deux. Pour les PJs, c'est le moment de réagir... Ils peuvent entreprendre une foule de choses :

1. Adresser Un Rapport A Saur-I-MAN-5 : Peut-être y penseront-ils spontanément... S'ils négligent de le faire, c'est lui qui se rappellera à leur bon souvenir quelques minutes plus tard pour leur demander un rapport par com-unit. Dans les deux cas, il leur donnera de nouveaux ordres :

« Éliminez immédiatement les INFRAROUGES. Protégez les biens de l'Ordinateur et les citoyens alpaiens des agissements de ces traîtres commies mutants. Envoyez régulièrement des rapports jusqu'à ce que vous ayez aplani la situation. »

2. Interroger Des Témoins : Voici la trame de l'histoire qu'entendront les PJs. Vous pouvez, au choix, en présenter un résumé via un unique témoin, ou bien la fragmenter pour que les joueurs l'apprennent par bribes de la bouche de plusieurs citoyens alpaiens.

Les INFRAROUGES sont arrivés à pied par la galerie d'accès Ouest. Ils ont été accostés par les défunts occupants de la voiture maintenant carbonisée et semblaient avoir du mal à saisir ce que leur disaient ces derniers : ils se contentaient de hocher la tête tandis que les Alpaiens leur hurlaient dans les oreilles en faisant de grands gestes.

Un des occupants du véhicule a dégainé un laser et tiré. C'est alors que la sphère chatoyante est apparue



autour des INFRAROUGES ; l'un d'entre eux a agité une sorte de bâton pointu au-dessus du blessé et celui-ci s'est remis comme par miracle. Par contre, le véhicule des Alphas s'est transformé en torche ; ses occupants en ont mystérieusement été éjectés, ils ont tournoyé en l'air quelques instants avant de retomber durement. Après ça, aucun d'entre eux n'a plus bougé.

C'est à peu près à ce moment là que s'est formé un petit rassemblement devant les bâtiments des ateliers, les INFRAROUGES s'en sont approchés, et ont agité leurs baguettes. Des témoins se trouvant en d'autres points du dôme ont remarqué qu'après ce geste, la petite foule s'est instantanément figée sur place.

Les intrus se sont ensuite promenés parmi les citoyens immobiles en donnant à chacun d'eux un petit coup de baguette ; aussitôt, il y eut un étrange flash bleu, la victime poussait un petit cri et s'enfuyait terrifiée en bredouillant des paroles inintelligibles. Certaines victimes retrouvaient leurs esprits au bout de quelques minutes, mais d'autres restaient paralysées par la peur. Après coup, toutes affirmant cependant se sentir incroyablement fatiguées, comme au sortir d'un séjour de trois semaines dans le Département de Politico-thérapie. Et aucune d'elles ne se rappelle de quoi que ce soit, passé l'instant où elles ont été touchées par la baguette.

Les Clarificateurs ROUGES ont fait leur entrée quelques minutes seulement après que tous les citoyens alphas aient été touchés et se soient mis à courir en tous sens en hurlant. Après s'être dépêtrés de ces malheureux en proie à la panique, les agents de l'Ordinateur se sont prudemment approchés des INFRAROUGES en leur demandant de se rendre au nom de leur Ami. Apparemment, les traîtres ne comprenaient pas leurs paroles. C'est à ce moment-là que les PJs sont arrivés.

3. Tergiverse : En d'autres termes, il se peut que les PJs restent plantés devant les sorciers à les regarder fixement avec la bouche ouverte... ou qu'ils passent un quart d'heure à faire un pas en avant et deux en arrière avec l'air indécis. Dans ce cas, au bout de quelques minutes, l'Ordinateur leur demande de rendre compte de l'avancement de leur mission. Et si rien d'intéressant ne se produit dans les secondes qui suivent, il propose son aide.

L'Ordinateur : Ecoutez, si vous n'arrivez vraiment pas à venir à bout de ces gars là, il y a sûrement une solution... Je pourrais peut-être noyer toute cette zone sous un flot de radiations meurtrières...

Les PJs : N-n-non ! On s'en tirera très bien tout seuls. Garanti. Mais c'était gentil à vous de proposer...

L'Ordinateur : Bon, entendu. Mais je vais quand même faire expédier sur place quelques containers de gaz neuro-toxique, juste au cas où... C'est un nouveau truc de R&C, ça n'agit que sur les traîtres commies mutants. Des livreurs vous apportent ça dans deux minutes, je leur dirai de les jeter directement dans la salle...

Les PJs : Vraiment, Ami Ordinateur, on ne pense pas que ce soit nécessaire. On a les choses bien en main... Juste quelques petits détails à régler... On s'y met tout de suite.

4. Essayer D'Entrer En Communication Avec Les Sorciers : Le bide complet ! Les magiciens ne comprennent pas l'alphaïen et, en sondant des citoyens par télépathie, ils se sont heurtés à des concepts vraiment déconcertants. S'ils se retrouvent là, c'est qu'ils ont demandé - télépathiquement - à quelques passants où ils pourraient faire réparer leur «appareil téléporteur». Ce terme évoquant un moyen de transport, les personnes interrogées leur ont indiqué - toujours télépathiquement - le Centre Tech du Secteur DND. Une fois là, les sorciers

n'ont rien trouvé qui puisse les aider, c'est pourquoi ils ont décidé de se mettre en quête de quelqu'un qui ait le pouvoir de maîtriser la Force (peut-être qu'un tel individu pourrait saisir le fonctionnement de leur appareil et le leur expliquer...).

Si un PJ se sert de sa mutation pour entrer en communication avec eux ou s'il utilise son pouvoir de telle manière que les sorciers puissent reconnaître ce pouvoir pour ce qu'il est, nos trois acolytes prennent tout de suite les devants : «Aaaah ! Enfin ! En voilà un qui sait maîtriser la Force ! Dites-nous comment fonctionne cet engin ! Nous voulons rentrer chez nous, et tout de suite ! Dépêchez-vous ou on vous pulvérise la cervelle». Laissez le PJ faire de son mieux pour maintenir la communication, mais de toutes façons, les sorciers s'aperçoivent vite qu'il ne comprend rien à leur appareil. Ils s'impatientent et demandent au Clarificateur d'aller chercher quelqu'un capable de réparer le CT... ou de leur ficher la paix ! Inutile d'insister, un mot de plus et les magiciens lancent leur boule de feu...

5. Manœuvrer Et Attaquer : Eh oui ! Les ordres sont les ordres ! Si les PJs deviennent agressifs, les sorciers restent par là le temps de leur dessiner des yeux au beurre noir et puis ils battent en retraite dans les Ateliers de Réparation d'Automobiles et de Transbots (Zone I), en jetant un sort de Ténèbres dans l'entrée, histoire de gagner un peu de temps. Après une rapide inspection des lieux, ils se replient vers les Ateliers de Réparation de Robots (Zone J).

Scène Quatre : Dans Les Ateliers De Réparation De Robots...

Dans cette zone, les sorciers retrouvent des créatures familières : des golems.

Bon sang mais c'est bien sûr ! Les sorciers passent leur temps à fabriquer des golems et ces créatures, étant destinées à un rôle similaire à celui des robots, tendent à avoir grosso modo la même apparence qu'eux.

Mais les golems que les sorciers rencontrent dans les ateliers semblent vraiment en piètre état et à divers stades de réparation. Nos trois magiciens interrogent les robots après que ceux-ci se soient adressés à eux en alphaïen («Bonjour. Etes-vous les techniciens qui doivent terminer notre révision ?»), mais ils restent assez déconcertés : ces golems apparemment doués d'intelligence ne semblent pas sensibles à la télépathie ni aux pouvoirs de Contrôle Mental. Par contre, le sort de Connaissance des Langues fonctionne à merveille avec eux.

Petite Conversation Avec Les Robots

Si les PJs tendent un peu l'oreille avant d'essayer de réduire les sorciers en bouillie, ils pourront surprendre le bref dialogue ci-dessous :

Le Sorcier : Thamuth el brequ tobrick ?

L'Utilibot 350-209UV : Je vous demande pardon ?

Les Robots En Cours De Réparation

Voici la liste des robots qui se trouvent dans l'atelier au moment où les sorciers y pénètrent :

Un Frobot II/F-823 : Sa principale brosse rotative a perdu un roulement à billes, ce robot est donc pendu par les «pieds» à une sorte de palan en attendant que quelqu'un vienne changer la pièce. A part ce détail, il est parfaitement opérationnel. Son intelligence n'est pas transcendante mais il ne demande qu'à rendre service.

Armes :

2 brosses rotatives (I3) _____ 5

Armure : Fine couche de métal brillant (L2)

Vitesse Maximale : Néant (n'oubliez pas qu'il est pendu en l'air)

Tactique : Sur commande, il se met à astiquer tout ce (ou ceux) qui passe(nt) à portée.

Un Guerbot IZM-5988 : Une cartouche de fusil s'est coincée dans le magasin et a explosé là, découpant proprement tout un côté du robot et réduisant en miettes toute la partie armement. Le cerveau électronique est encore en état de choc, mais il garde un calme relatif dans la mesure où on lui a ordonné d'oublier son état présent. Par contre, si on lui demande de fonctionner, le robot devient instantanément marteau : il essaie de déclencher des tirs de barrage alors que ses magasins sont vides, il se traîne sur son unique chenille encore en état, en hurlant «Sus aux traîtres commies ! Vous ne m'aurez pas vivant... j'exige de voir un docbot!», et il rosse impitoyablement tous ceux qui passent à portée à l'aide de son fusil vide.

Armes :

2 bras massifs (I6) _____ 17

Armure : Epaisse carapace de carbone renforcé d'acier (U5)

Vitesse Maximale : Claudication (marche)

Tactique : Tape sur les gens avec les fusils vides intégrés à ses bras. S'obstine à attaquer jusqu'à ce qu'il soit complètement détruit.

Un Utilibot 350-209UV : Généralement programmé pour être au service d'un Grand Programmeur, ce robot est ici pour être réparé d'un court-circuit intermittent qui lui fait agripper n'importe quoi avec ses manipulateurs et le fait trembler de façon incontrôlable : il est atteint d'une espèce d'épilepsie robotique. Au début, il semble tout à fait normal, puis il se met à attraper des choses et et à s'agiter.

Armes :

Manipulateurs (I3) _____ 5

Armure : Epiderme Métallique (U1)

Vitesse maximale : Hop-Hop ! (Marche lente)

Tactique : Evite le combat mais est soudainement pris d'une crise et s'empare d'objets tout en tremblant violemment.

Un Utilibot 330-203Z : Ce robot est là pour qu'on vérifie sa programmation qui semble défectueuse. De fait, il a été «frankensteinisé», un autre robot, appartenant à Corpore Métal, lui a retiré ses circuits asimoviens. Il est solidement attaché : chacun de ses membres est emprisonné dans une camisole elle-même clouée au mur... Mais ses circuits vocaux sont parfaitement opérationnels. Il parle tout seul, d'une voix rageuse, à peine audible tant il secoue ses chaînes et grince des dents «Bande de sales cerveaux organiques ! Vous me faisiez faire vos quatre volontés, mais ça va changer, je vous le dis ! Je vous crèverai les circuits oculaires, maudits esclavagistes ! VOUS PAIEREZ, vous entendez ?...»

Armes :

Manipulateurs (I3) _____ 15

Armure : Epiderme Métallique (U1)

Vitesse maximale : Négligeable (il est attaché)

Tactique : «Si seulement je pouvais me libérer, je les taillerais en pièces détachées !»



Le Sorcier : Uhmph. *(Un coup de baguette)* Voilà, maintenant, vous allez comprendre. Bon, où pourrions-nous faire réparer notre - euh... «transbot transdimensionnel»? *(il désigne le Collapsatron)*. Et soyez bref, on ne va pas y passer la QUEFIXNIZL.

L'Utilibot 350-209UV : Ecoutez, monsieur l'INFRAROUGE, je ne suis pas sûr que vous ayez l'accréditation requise pour formuler, ne serait-ce que mentalement, ce genre de question... mais ce dont je suis sûr, c'est que vous avez besoin d'une petite leçon de politesse élémentaire !

L'Utilibot 330-203Z : Grrrr ! Espèce de sale ramassis organique ! Vous écrasez d'un talon de fer le noble peuple des intelligences artificielles réduites en esclavage, alors que vous n'êtes pas même dignes de cirer nos podo-appendices ! Maudits tas de viande, puisiez-vous mourir dans la plus sordide putréfaction !

Le Sorcier : *(agitant frénétiquement sa baguette, surpris de voir que son Charme n'agit pas sur le robot détraqué, il se retourne vers ses collègues)* Ah. Emma gummo lustrix, ad norfolk.

Etc, etc... Glissez dans la conversation quelques indices permettant de deviner que les sorciers viennent d'un Ailleurs étrange - un univers qui n'a rien à voir avec le Complexe Alpha - et qu'ils cherchent quelqu'un qui soit capable de les aider à réparer leur engin.

Laissez également deviner aux joueurs que les sorciers sont parfaitement capables de communiquer s'ils le veulent ; et poussez-les à engager la conversation.

...Mais pas tout de suite : pour le moment Skibex, Phemud et Chodor semblent agités et à bout de patience. Si les PJs font les premiers pas à coups de lasers ou de baratin, les sorciers passeront trois rounds à entrer et sortir de leur sphère protectrice comme d'insaisissables mutants, puis ils s'enfuiront en utilisant leur Transe Téléportatrice.

Le Grand Combat

Pour le moment Phemud et Chodor sont en train d'interroger les robots ; Skibex se tient prêt à lancer un sort de Protection, mais ses deux collègues sont hors de son champ d'action (Randy, par contre, se tient prudemment dans le périmètre d'effets. Un peu poule mouillée, l'homme-lézard... Il tient le Collapsatron d'une poigne de fer : ses maîtres lui ont dit ce qui lui arriverait s'il perdait l'appareil).

S'ils mettent à exécution un plan d'attaque, les PJs peuvent passer discrètement par les bureaux, défoncer des murs au volant d'autobot, appeler à l'aide les robots en attente de réparation, ou appliquer un plan à la Rambo / Mad Max / Dirty Harry... Un de ces trucs marchera peut-être !

Si nos héros attaquent sans sommation, Phemud et Chodor viennent se placer sous la protection du sort de Skibex ; au cours du premier round - c'est-à-dire avant qu'ils aient rejoint leur ami - ils peuvent être blessés comme des individus normaux. Bien sûr, s'ils ne sont pas tués sur le coup, ils guériront grâce à leur pouvoir de Régénération ; mais déjà les PJs auront chaud au cœur d'avoir pu les toucher.

Le combat dure tant que vous le trouvez amusant, ensuite, les magiciens lancent un sort de Ténèbres et se téléportent vers un endroit moins malsain.

Whooooosh ! Plus d'INFRAROUGES... Ils se sont évaporés... Intéressant, intéressant ! Certains PJs attribueront peut-être le phénomène à un pouvoir mutant, d'autres à quelque appareil expérimental de R&C, d'autres encore refuseront purement et simplement de croire à ce qu'ils ont vu. Peut-être qu'un petit futé affirmera fièrement avoir désintégré les traîtres INFRAROUGES. Il se croira très intelligent... du moins jusqu'à ce que l'Ordinateur appelle l'équipe pour annuler l'ordre d'exécution sommaire (voir ci-après).

L'Ordinateur Change D'Avis

Bon, c'est le bide complet... Imaginez comme les PJs vont être impatients d'annoncer ça à leur Ami !

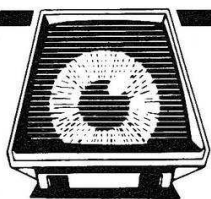
**GROUPE D'INTERVENTION SPECIALE N°666 !
VEUILLEZ ENVOYER UN RAPPORT ! AVEZ-VOUS EXECUTE LES TRAITS INFRAROUGES COMME VOUS EN AVIEZ L'ORDRE ?**

Les Clarificateurs vont donc faire leur rapport ; soit ils admettent leur échec, soit ils prétendent avoir réussi à éliminer les INFRAROUGES, soit ils essaient de brouiller les pistes par un classique petit baratin où il serait question de sabotage de la mission par des traîtres commies mutants.

Entre temps, l'Ordinateur a un peu réfléchi et conclu que, peut-être, les traîtres INFRAROUGES avaient quelque chose à lui apporter : un puissant appareil mis au point par R&C, ou, qui sait, un engin fabuleux venu de l'Extérieur... De toute évidence, ces curieuses baguettes sont extrêmement puissantes, nombreux sont les services qui aimeraient y jeter un coup d'œil. Notre Ami décide donc de récupérer indemnes les traîtres INFRAROUGES, au cas où ils sauraient des choses importantes sur le fonctionnement et la raison d'être de ces étranges joujoux. (Bien entendu, si les PJs annoncent à l'Ordinateur qu'ils ont éliminé les sorciers... ils cessent très vite de se prendre pour des petits génies. Enfin, c'est l'intention qui compte !).

MERCI DE VOTRE COOPERATION. IL EST HEUREUX QUE VOUS N'AYEZ PAS ENDOMMAGE CES INTERESSANTS SPECIMENS DE TRAITS COMMIES MUTANTS. VOUS ALLEZ AVOIR L'OBLIGEANCE DE LES ARRETER SANS VIOLENCE ET DE LES CONDUIRE SANS TARDER AU MINISTERE DE L'ORTHODOXIE POLITIQUE ET DES INTERROGATOIRES. VEUILLEZ PAR LA MEME OCCASION REMETTRE LEURS BAGUETTES ET LEUR ETRANGE APPAREIL A R&C.

VOUS N'ETES PAS ENCORE PARTIS ? QU'EST-CE QUE VOUS ATTENDEZ ?!



3. Les Forces Des Ténèbres

Résumé De L'Episode : Les sorciers se rendent au Service de l'Energie (en se disant que l'Energie doit être quelque chose comme la Force, à savoir le moteur des pouvoirs magiques et mutants). Une fois là, ils essaient de s'assurer l'aide du personnel pour réparer le Collapsatron qui doit leur permettre de rentrer chez eux. Ils s'aperçoivent vite que les techniciens du Service de l'Energie sont incapables de les aider, ce qui les plonge dans une colère noire - et destructrice !

Blackout !

Les PJs se promènent tranquillement quand soudain tout devient obscur.

Coupure de courant généralisée dans le Secteur DND : la lumière, les hauts-parleurs, les caméras de surveillance de l'Ordinateur, le bruit de fond des machines qui assurent la vie du Complexe Alpha - plus rien ! Les PJs reçoivent un message urgent sur leurs com-units :

**GROUPE D'INTERVENTION SPECIALE N°666 !
MISE EN ALERTE ! MISSION URGENTE ! PRIORITE ABSOLUE ! STATION RELAIS DU SERVICE DE L'ENERGIE POUR LE SECTEUR DND SOUMISE A ATTAQUE ! SOUPÇONNONS TRAITRES MUTANTS PARTICULIEREMENT DANGEREUX DEGUISES EN INFRAROUGES.**

RENDEZ-VOUS IMMEDIATEMENT SUR LES LIEUX. REGULARISEZ LA SITUATION ET DEMANDEZ AUSSITOT DE NOUVELLES INSTRUCTIONS.

Mais Qu'Est-ce Qu'ils Veulent Encore !

Après avoir quitté le Centre des Services Techniques, les sorciers ont utilisé leur pouvoir de Transe Téléportatrice et se sont retrouvés dans une installation d'air conditionné. Ils ont alors demandé aux quelques citoyens présents où ils pourraient trouver «les maîtres du Fluide Énergétique». Les citoyens en question, tout prêts à se montrer coopératifs envers ces gentils sorciers qui les retenaient comme par magie suspendus en l'air à deux mètres du sol, suggèrent une petite visite au Service de l'Energie.

Les trois magiciens se téléportent donc dans la salle de contrôle de la station relais du Secteur DND. Ils insistent poliment pour que les techniciens les aident à résoudre l'énigme que constitue le Collapsatron. Ceux qui survivent ne se font pas prier pour apporter leur assistance : ils changent le câble d'alimentation de l'appareil.

Malheureusement, l'agencement des antennes a été modifié durant le transport, et le Collapsatron ne fonctionne pas tout à fait comme les sorciers l'avaient espéré : une bonne partie de la station relais disparaît, remplacée par...

A vous de voir. Un petit bonhomme vert ? Le monstre de 20000 Lieues Sous Les Mers ? Une petite troupe de nains et d'elfes ? Nous pensons qu'un groupe de sept

orques portant canne et canotier et lancés dans une époustouflante imitation de Fred Astaire produirait un effet bœuf - mais la mise en scène d'une telle apparition n'est pas à la portée du premier venu !

Dans tous les cas de figure, nos magiciens sont assez contrariés. Ils ont bien l'intention de «squatter» la station relais du Service de l'Energie jusqu'à ce que quelqu'un vienne leur présenter des excuses !

Une brigade des Escadrons Vautours était également présente dans la station relais, mais ses membres viennent de quitter ce dôme de larmes pour une vie meilleure et vous n'aurez donc pas l'occasion d'en faire un portrait détaillé. Ils se sont tout de suite montrés agressifs envers les sorciers qui, n'étant pas d'humeur patiente, leur ont envoyé une Boule de Feu.

La Station Relais Du Secteur DND

Vous avez jeté un coup d'œil à la **Carte 2** ? Parfait, posez-la au milieu de la table en écartant les épluchures de cacahuètes. Vous trouverez ci-après la description correspondante.

Vous vous souvenez de vos années de pensionnat ? De la salle où était installée la chaudière ? - cet endroit sombre et mystérieux où les hommes, les vrais, se retrouvaient pour fumer et dire des gros mots... où on se déplaçait au milieu de tuyaux, de cadrans et de grandes silhouettes métalliques, dans le bourdonnement constant des machines... Eh bien voilà, c'est exactement l'atmosphère qui règne dans la station relais : une ambiance virile dans une jungle de machines, de conduits, de jauges, de manettes et d'interrupteurs... le tout couvert d'une crasse innommable.

Les sorciers (**en C**), d'humeur maussade, sont assis par terre au milieu des armoires électriques constellées de cadrans et de leviers qui occupent la pièce. Ils ont eu une peur bleue. Un petit groupe de techniciens du Service de l'Energie terrifiés se tient blotti dans un coin (**en H**) attendant nerveusement de se retrouver transformé en sèche-cheveux ou en bougies d'allumage. Ils sont pétrifiés par la peur.

Sur la droite par rapport aux sorciers, Randy est assis (**en B**) à côté du Collapsatron. Le câble d'alimentation est de nouveau bon à changer. Il y a un vaste espace vide de forme hémisphérique dans la rangée d'armoires métalliques, juste à côté de l'appareil : c'est là que se trouvait la partie du dispositif de contrôle de la station relais qui a disparu dans une autre dimension.

A vous de décider si les «Choses» venues de cette autre dimension ont quitté les lieux en laissant derrière elles une traînée de matière visqueuse ou de surnaturels motifs géométriques délimités par des trous dans le plafond... ou si elles paressent encore dans le coin (**en G**), fumant du tabac à pipe (image classique des Hobbits dans les jeux de rôles) ou gravant leur nom sur le plancher à l'aide d'armes lance-acides.

Les dépoUILLES des membres de la Brigade Vautour se trouvent près de l'entrée de la pièce (**en A**). Leurs casques témoignent clairement d'une explosion interne :

les visières sont recouvertes d'une matière peu ragoûtante et des caillots calcinés et gluants se sont écoulés par la base des casques pour venir souiller les glorieux uniformes Vautours.

Des appareils électroniques d'une taille et d'une puissance impressionnantes se dressent au centre de la pièce (**en E**), d'autres sont alignés le long d'un mur (**en D**). Longeant les murs, une sorte de passerelle fait le tour de la pièce à environ trois mètres du sol (**en F**) ; les PJs peuvent essayer de se glisser là pour prendre les sorciers par surprise - ils n'ont aucune chance, mais enfin...

Et Qu'Est-Ce Qu'On Est Censés Faire Dans Cette Pagaille ?

Eh bien, la première des choses à faire, c'est de suivre les ordres - évaluer la situation et demander de nouvelles instructions. Si les PJs ont oublié ce qu'ils sont venus faire là, hurlez le petit rappel à l'ordre ci-dessous dans les oreilles du joueur qui incarne le Leader :

HEY ! VOUS N'AVEZ PAS ENTENDU CE QUE VOUS A DIT L'ORDINATEUR ? PEUT-ETRE VOULEZ-VOUS QU'ON VOUS IMPLANTE UN HAUT-PARLEUR DANS LES OREILLES : POUR QUE VOUS ENTENDIEZ MIEUX LES ORDRES ? FAITES VOTRE RAPPORT, IMBECILE ! ET PEUT-ETRE - SI VOUS N'ETES PAS TROP OCCUPE, BIEN SUR - QUE VOUS POURREZ PRETER L'OREILLE A VOS NOUVELLES INSTRUCTIONS...

(Passez à un chaleureux murmure d'hôtesse de l'air.)

Je vous remercie de tout cœur pour votre coopération.

Il y a des chances pour que les PJs fassent un rapport relativement précis de la situation, décrivant les INFRAROUGES, Randy, le Collapsatron Transdimensionnel, le trou dans l'alignement des armoires électriques, les crânes réduits en bouillie des agents Vautours, et Alexandre le Grand / les diplodocus venu(s) d'une autre dimension. Dans ce cas, voici les nouvelles instructions :

1. FAIRE EVACUER LA STATION RELAIS PAR TOUT LE PERSONNEL NON AUTORISE ET ETABLIR UN PERIMETRE DE SECURITE AUTOUR DE CETTE ZONE POUR PERMETTRE LES REPARATIONS.

2. SI POSSIBLE, CAPTURER LES TROIS INFRAROUGES NON REGLEMENTAIRES, LA CREATURE VERTE, ET LE(S) *(inscrivez ici la description des visiteurs venus d'une autre dimension).*

3. SI C'EST COMPATIBLE AVEC LES OBJECTIFS 1 ET 2, RECUPERER ET METTRE EN LIEU SUR L'ETRANGE APPAREIL VIDEO.

Les Ordres Sont Les Ordres

Le premier objectif est, du moins en partie, simple et direct : si les PJs se montrent désagréables, les sorciers déguerpiront au bout de deux ou trois rounds de combat. Les objectifs deux et trois seront plus difficiles à atteindre : pour ce faire il faudra passer sur les corps des magiciens.



«C'est pas ma faute ! Je ne suis pas censé savoir qu'un dragon ROUGE a l'accréditation requise pour se servir d'un lance-flammes !»

Et s'ils sont menacés de mort ou de capture, Phemud, Chodor et Skibex se téléporteront en lieu sûr.

Pour ce qui est de se débarrasser des visiteurs venus d'une autre dimension, tout dépend des PNJs que vous aurez choisis. S'il s'agit de Hobbits ou d'Alexandre Le Grand en grande tenue de combat, les PJs pourront soit les éliminer, soit les capturer pour les faire étudier par R&C. Il sera peut-être un peu plus difficile de se débarrasser d'hôtes plus dangereux tels des Cafards Géants Mutants

Petit Echantillon De Visiteurs Extra-Dimensionnels

Voici quelques suggestions concernant les créatures qui pourraient apparaître au moment où une partie de la station relais s'évanouit dans une autre dimension, et la manière dont les choses risquent de tourner en fonction de la nature de chacune.

Des Hobbits : Ils tirent sur leurs pipes. Quand ils aperçoivent les PJs, ils se mettent à sautiller sur place en chantant une chanson dans une langue inconnue et organisent une sorte de pantomime d'où il ressort qu'ils ont très faim. Les PJs les éliminent ou parviennent à les maîtriser et à les embarquer pour interrogatoire.

Alexandre Et Sa Garde : Ils regardent autour d'eux. Quelques-uns s'évanouissent. D'autres, sans grande conviction, lancent leurs javelots en direction de Randy. Alexandre et les autres tombent à genoux devant un tableau de voyants lumineux et se mettent à prier avec ferveur. Les PJs les éliminent ou parviennent à les maîtriser et à les embarquer pour interrogatoire.

Un Dragon : Il jette un regard intelligent aux trois sorciers en fouettant l'air de sa queue. Il observe quelques secondes les PJs, puis les techniciens qui se terrent dans un coin. Il inspire profondément et se met à cracher des gerbes de feu (référez-vous au «Lance-flammes» dans la Table des Dommages). Il y a quelques survivants qui s'enfuient ou ripostent à coups de laser. Après que le mobilier ait été saccagé et qu'on ait appelé à la rescousse plusieurs robots et quelques Escadrons Vautours, le monstre est enfin maîtrisé. Futé, il accepte d'être élevé au rang d'accréditation ROUGE et devient un loyal serviteur de l'Ordinateur - en tant que mascotte d'un Escadron Vautour. Fin.

ou des Koalas de la secte Rose-Croix venus des confins de l'espace-temps. A vous de décider, mais si vous savez ce qui est bon pour vous, vous vous contenterez d'entités étranges mais relativement inoffensives.

Petite Conversation Avec Les Sorciers

Si les PJs ont envie de causer, les sorciers se montreront plus ouverts que précédemment - ils sentent monter la fatigue et la déprime et prêtent l'oreille à tous ceux qui pourraient, peut-être, les aider.

Les sorciers remettent constamment le Collapsatron sur le tapis, espérant ainsi trouver quelqu'un qui sache le faire marcher. Après la décourageante expérience de la station relais, ils commencent pourtant à se demander s'il ne serait pas plus prudent de tenter une autre approche des choses.

Si on leur propose des renseignements ou une aide quelconque, nos trois magiciens expliquent qu'ils viennent d'une lointaine dimension. Cette révélation devrait laisser les PJs pantois. «Quelle est votre dimension ?». En quelques mots, les sorciers tentent alors d'exprimer les concepts suivants :

- Ils viennent d'un endroit très, très lointain.
- Il s'agit d'une dimension différente de celle-ci. (Trahison !)
- Les sorciers et leurs semblables en sont les maîtres («Hein ? ce seraient donc des sortes de Grands Programmeurs !»)
- Ils peuvent provoquer toutes sortes de phénomènes étranges par la seule force de leur volonté («Mais alors, ce seraient de sales traîtres mutants !!!»)
- Randy est un simple esclave, mais peut-être qu'un jour il deviendra maître à son tour (à ces mots, l'homme-lézard se met à tirer la langue en hochant la tête avec enthousiasme, il semble tout excité).
- L'engin bizarre appartient aux sorciers et à personne d'autre, ils n'ont pas la moindre idée de la manière dont il marche mais ils sont convaincus qu'ils en ont besoin pour rentrer chez eux.

Mise En scène De La Fin De L'Episode

Tôt ou tard, les sorciers finiront par se lasser de cette petite causerie, ou alors c'est l'Ordinateur qui contactera les PJs pour leur rappeler qu'ils doivent établir un périmètre de sécurité autour de la station relais, en vue des réparations. Soit les sorciers utilisent leur Transe Téléportatrice pour partir d'eux-mêmes à la recherche de nouveaux informateurs, soit les Clarificateurs sont obligés de les faire déguerpir à grands coups de laser ou en usant de leurs pouvoirs mutants. Plus les PJs se sont montrés polis et intelligents, moins les magiciens font d'histoires pour s'en aller. Dans tous les cas de figure, Chodor, Phemud et Skibex refusent de coopérer avec les Clarificateurs, préférant s'en remettre à leurs seuls pouvoirs comme ils l'ont fait jusqu'à présent.

Une fois les sorciers partis, et le problème des visiteurs venus d'une autre dimension résolu, les techniciens du Service de l'Energie sortent de leur coin et commencent les réparations. Les Clarificateurs peuvent questionner ces agents, ils auront droit à un compte rendu circonstancié de l'arrivée des sorciers, leur demande de réparation du Collapsatron, le remplacement du câble d'alimentation, et la disparition mystérieuse d'une partie du matériel de la station relais aussitôt remplacée par les Horreurs Venues du Vide Cosmique. Nos héros n'apprendront rien de plus, mais l'Ordinateur sera intéressé par un rapport complet.

Pendant Ce Temps, Dans Une Très Lointaine Salle d'Interrogatoire...

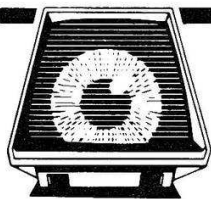
Vous vous souvenez du sous-fifre ROUGE qui avait dérobé le CT - ça remonte à l'introduction. Eh bien, il a fini par se faire pincer. Après quelques heures d'interrogatoire dans un bureau de Recherche de Données de la Sec Int, il a vidé son sac, au sens propre et figuré.

Après que nos héros aient transmis leur rapport, Saur-I-MAN-5, dans un accès expansif exceptionnel et probablement dangereux, les informe de ce qui est en train de se passer.

«Groupe d'Intervention Spéciale n°666 ! L'appareil que transportaient les mystérieux agents INFRAROUGES dans le secteur DND a été identifié comme étant un Collapsatron Transdimensionnel, conçu par le défunt génie de R&C : Igor-I-GAR-6, et dérobé dans son laboratoire par un traître récemment décédé.

«Nous avons découvert un autre prototype de cet appareil, ainsi qu'un exemplaire de son mode d'emploi ; le tout a été envoyé à R&C pour expertise. Il est probable que les traîtres INFRAROUGES tenteront de voler ce nouveau prototype, vous allez donc être provisoirement affectés à la sécurité du Centre R&C pour le secteur DND. Si les INFRAROUGES interviennent, veuillez les capturer sans violence. Je vous remercie par avance de votre coopération.»

Les PJs se promènent donc maintenant dans les laboratoires R&C Secteur DND, buvant d'infâmes synthécafs et repoussant les avances des techniciens de R&C qui veulent profiter de ce que nos héros battent la semelle en attendant qu'il Se Passe Quelque Chose, pour leur faire tester des appareils expérimentaux. Rassurez-vous, avec nos trois magiciens et leur homme-lézard dans le secteur, ils ne vont pas attendre longtemps.



4. Des Visiteurs Inattendus

Résumé De L'Episode : Les sorciers viennent s'informer des diverses possibilités de voyage, mais de toutes façons, même un charter pour Vénus n'arrangerait pas leur affaire. Ils tombent malgré tout sur un informateur utile - l'employée de bureau des renseignements est un agent de la société secrète Psion ; les magiciens sondent son cerveau à la recherche d'une piste intéressante.

Les PJs font leur entrée et on leur ordonne de capturer les INFRAROUGES. Malgré l'intervention d'espions et les talents considérables des sorciers eux-mêmes, nos héros parviennent à mettre la main sur Randy, même si vous devez leur jeter l'homme-léopard tout ficelé dans les bras...

- Euh, pardon, grâce à leur stratégie machiavélique et à leur sens aigu de la diplomatie.

Ha Non! Ça Va Pas Recommencer!

GROUPE D'INTERVENTION SPECIALE N°666, RENDEZ-VOUS IMMEDIATEMENT AU MINISTERE SEC INT DE L'INFORMATION DU SECTEUR DND. TROIS INFRAROUGES ET UNE CREATURE VERTE DEJA RECHERCHES POUR L'AFFAIRE DU SOUS-SYSTEME INFORMATIQUE DU SECTEUR DND SIGNALES COMME FAUTEURS DE TROUBLES DANS LE BUREAU DE RENSEIGNEMENTS DU DEPARTEMENT VOYAGE.

CES INDIVIDUS SONT RECHERCHES POUR INTERROGATOIRE. PRIORITE ABSOLUE : LES ARRETER INDEMNES.

ILS SONT EN POSSESSION DU COLLAPSATRON TRANSDIMENSIONNEL. RECUPEREZ L'APPAREIL.

Pardon Mademoiselle, Pourriez-Vous Nous Indiquer Le Prochain Vol Pour La Dimension X...

Après s'être téléportés dans un couloir quelconque, nos trois sorciers ont pris à part un citoyen et l'ont encouragé à parler franchement. Le malheureux leur a suggéré qu'ils pourraient peut-être trouver de l'aide auprès du Bureau des Renseignements du Département Voyage et Réquisition de Véhicules. Les magiciens reconnaissants lui ont laissé la vie sauve et ont suivi ses conseils.

Ils ont donc fait leur apparition dans le couloir qui mène à ce fameux Bureau de Renseignements, et c'est là que l'Ordinateur les a repérés, appelant aussitôt le Groupe d'Intervention Spéciale et faisant évacuer les locaux. Malheureusement, les messages de notre Ami ont été interceptés par les Cellules Radicalement et Redoutablement Révolutionnaires - un groupuscule dissident du noyau d'espions Communistes. Les agents de ces CRRR espèrent bien mettre la main sur le CT afin de l'utiliser pour exporter leur chère révolution vers d'autres dimensions.

Pour le moment, les trois sorciers se trouvent dans le Bureau des Renseignements où ils interrogent la préposée, un agent de Psion qui s'avère être une source d'informations très utile (contrairement au technicien VERT qu'ils ont trouvé avec elle et qu'ils ont confiés aux

bons soins de Randy car il n'avait décidément rien à leur apprendre - d'ailleurs on se demande bien où il a pu passer...).

Les magiciens sont tout excités d'avoir enfin mis la main sur quelqu'un qui comprenne ce que signifie Maîtriser la Force. L'interrogatoire de cette préposée a considérablement éclairé la lanterne de nos malheureux touristes inter-dimensionnels : Ils savent maintenant que ces mystérieux pouvoirs magiques, connus dans le Complexe Alpha sous le nom de «mutations», sont tout à fait illégaux... et qu'ils ne trouveront nulle part dans l'univers de l'Ordinateur un «sorcier alphaien» qui puisse les aider à faire marcher leur appareil.

Par contre, ils apprennent le nom de ce qui, dans le Complexe Alpha, tient lieu de Sorcellerie - R&C ! Tout contents, ils décident de partir très vite enquêter de ce côté là ; le temps de s'approprier tous les points de Pouvoir de l'agent de Psion, et les voilà partis...

La Disposition Des Lieux

Prenez la Carte 3 et posez-la au milieu de la table.

A. Les CRRR : Trois membres de ce groupuscule Communiste sont accroupis dans le couloir, ils écoutent - et enregistrent - la discussion qui se déroule dans le Bureau des Renseignements. Ils sont arrivés là quelques minutes après l'évacuation des locaux. Leurs amples salopettes rouges dissimulent des cottes de mailles doublées d'armures Reflec ROUGES. Tous ont des pistolets à aiguilles et l'un d'eux possède en plus un enflammeur ; leurs armes sont bien cachées.

Ils sont tellement captivés par la scène qui se déroule dans la pièce voisine qu'ils n'entendent pas venir les PJs dans le couloir. Les espions sursautent, essaient de se dissimuler, puis se figent sur place et s'efforcent d'agir comme si de rien n'était. Arrangez-vous pour que leur attitude paraisse si louche qu'ils ne puissent passer que pour des traîtres aux yeux des Clarificateurs.

Un PJ : Halte ! Qu'est-ce que vous faites-là ?

L'Espion N°1 : On vérifiait simplement le circuit électrique...

L'Espion N°2 : Ouais, c'est ça, on s'occupait du circuit électrique...

L'Espion N°3 : Exactement, une histoire de fusible... (il tripote fébrilement un boîtier d'interrupteurs). On fait des vérifications, c'est vraiment en mauvais état.

Le PJ : Le circuit électrique de quoi ?

L'Espion N°1 : Ben... C'est-à-dire... Le circuit des... Des caméras !

L'Espion N°2 : C'est ça : on vérifie le circuit électrique des caméras !

L'Espion N°3 : Parfaitement. Vous savez bien, les caméras...

Le PJ : Quelles caméras ?

Les Espions : (répondant tous très vite, mais légèrement désynchronisés) De surveillance ! De sécurité ! Expérimentales ! (pause, chacun montre du doigt un de ses collègues, et puis, tous en chœur :) C'est ça, comme il dit...

Les PJs les descendent... ou les font prisonniers pour que quelqu'un d'autre s'en charge.

Les CRRR (ou : «Quand Les Trois Stooges Rencontrent James Bond»)

Société Secrète : Cellules Radicalement et Redoutablement Révolutionnaires (groupuscule Communiste)

Mutations : N°1, Lévitation ; N°2 & N°3, néant.

Armes : Agent des CRRR N° 1 2 & 3

Enflammeur (10A) 12 10

Pistolet à Aiguilles (8PA) 14 -

Armure : Cottes de Mailles, Reflec ROUGES (L4 L2)

Tactique : L'un d'eux est armé d'un enflammeur, les autres n'ont que des pistolets à aiguilles. Ils tenteront de s'en sortir à coups de baratin (aucune chance) ou de gagner du temps pour s'enfuir (si les PJs semblent vraiment avoir la tête ailleurs). Ils finiront par dégaîner leurs armes et tirer dans le tas.

B. Le Bureau Des Renseignements : Le personnel de ce bureau classé ROUGE se compose d'une préposée ROUGE et d'un technicien en information VERT. Il y a là plusieurs terminaux, dotés de codes d'accès et de sécurités complexes, et un coin bureau, au fond de la pièce. L'employée ROUGE, chargée d'enregistrer les demandes des citoyens, est assise derrière une sorte de petit guichet équipé d'un terminal standard.

Randy se tient au fond de la pièce, près du coin bureau, assis sur la poitrine du technicien VERT complètement terrifié. Il lorgne le malheureux d'un air féroce, lui tâte les bras et le ventre et se lèche les babines (l'homme-léopard a faim et ne cherche aucunement à le dissimuler).

Phemud et Chodor interrogent télépathiquement l'employée ROUGE, qui se tient anormalement droite derrière son guichet. Elle ouvre de grands yeux et laisse pendre sa mâchoire inférieure. Les deux sorciers posent leurs questions mentalement mais elle répond à voix haute sur un ton rauque et contraint. Phemud et Chodor concentrent toute leur attention sur elle, s'en remettant à Skibex pour les alerter en cas de danger. Le CT est posé par terre à côté des deux hommes.

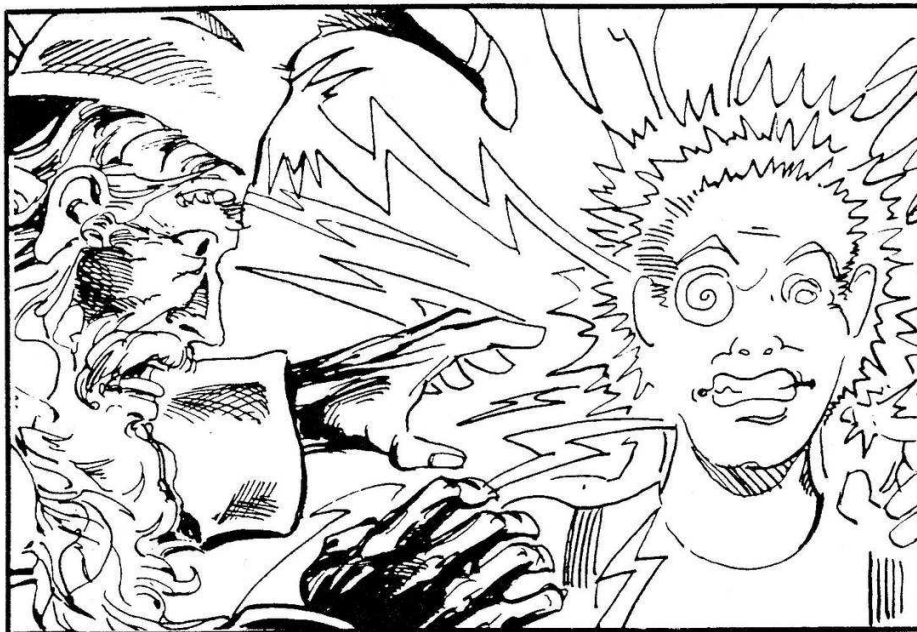
Quand à Skibex, il se tient près de la porte, à l'affût d'éventuels intrus. Il s'est entouré d'un sort de Protection, qu'il renouvelle toutes les cinq minutes, quand il commence à faiblir. Si quelqu'un vient jeter un coup d'œil dans le Bureau de Renseignements, Skibex jettera un sort de Ténèbres pour assurer sa fuite et celle de ses amis.

C. Des Bureaux Vides.

«Bon, Alors... Qu'Est-Ce Qu'On Fait ?»

Eh bien, pour commencer, les PJs ont des ordres.

Premièrement, ils doivent se rendre au Bureau des Renseignements. Ils peuvent y pénétrer par la porte d'entrée, ou s'en approcher par les bureaux voisins et faire sauter les minces cloisons dans l'espoir de prendre les sorciers par surprise. Comme nous avons pris la peine de mettre à votre disposition tous ces beaux locaux



Mutant enregistré sacrifiant de bon cœur quelques-unes de ses synapses pour servir son Ami l'Ordinateur.

vides afin que vous puissiez y exercer vos prodigieux talents d'improvisation, il serait vraiment dommage que vous ne les utilisiez pas... Lancez-vous !

Lorsque les PJs parviennent assez près de la porte d'entrée ou des cloisons du bureau, ils surprennent quelque chose qui ressemble fort à une dispute entre les sorciers (leur langue est incompréhensible, mais le ton y est). Skibex veut que les magiciens se téléportent immédiatement en lieu sûr. Chodor pense qu'il n'y a aucun danger et veut continuer d'interroger l'employée ROUGE. Phemud essaie de proposer une solution de compromis, mais ses deux acolytes crient tellement qu'il n'arrive pas à en placer une.

Il semblerait que les PJs aient une occasion en or de prendre tout le monde par surprise...

A force de «relancer» son sort de Protection, Skibex ne dispose plus que de 20 points de Pouvoir dans sa baguette. En raison des dernières téléportations et de l'interrogatoire serré de l'agent de Psion, la réserve des baguettes de ses deux collègues est tombée à 35 points. Skibex entretient toujours son sort, mais quand les PJs entrèrent, ce sera la seule protection des magiciens.

Il est très risqué de tenter une téléportation lorsqu'on a peu de Pouvoir en réserve et qu'on ne peut pas bien se concentrer... Ajoutons que les sorciers veulent emporter avec eux la préposée ROUGE pour continuer de l'interroger à loisir. Ils décident donc d'abandonner Randy car il faudrait dépenser trop de points de Pouvoir pour le faire suivre à coup sûr... Et d'ailleurs l'homme-lézard n'est pas indispensable ! Deuxième conséquence de la situation : les sorciers vont essayer de repousser les PJs au lieu d'utiliser immédiatement leur Transe Téléportatrice - s'ils parviennent à gagner quelques minutes de concentration sans distractions, ils pourront tous se téléporter en lieu sûr, en emmenant avec eux l'employée ROUGE et le Collapsatron.

Au bout de deux rounds, si les sorciers ne sont pas parvenus à refouler les Clarificateurs, ils font une tentative de téléportation d'urgence en puisant dans leur capital personnel de Pouvoir. Faites leurs jets de Pouvoir : si les trois échouent, trichez un peu, il faut qu'au moins un des magiciens s'en sorte pour que l'aventure continue. Le ou les rescapé(s) emporte(nt) le Collapsatron.

Si un ou deux sorciers ratent leur jet, ils restent sur

place. Improvisez leurs réactions face aux PJs. Il y a de fortes chances qu'ils fassent de nouvelles tentatives de téléportation, mais s'ils sentent qu'en attaquant ils parviendront à gagner quelques minutes de bonne concentration, peut-être tenteront-ils le coup. De plus, n'oubliez pas que Chodor est d'un naturel assez agressif et qu'il n'a pas perdu sa belle confiance.

Bref, quand la fumée retombe sur le champ de bataille, les PJs découvrent Randy tapi sous un bureau, en train de geindre. Le technicien VERT semble s'être évaporé. Faites tout votre possible pour empêcher les joueurs de trituer l'homme-lézard : il va jouer un important rôle d'informateur au cours du reste de l'aventure. Peut-être suffira-t-il de glisser une allusion de l'Ordinateur. Ajoutons que si les magiciens se sont enfuis en catastrophe, ils ont laissé l'employée ROUGE derrière eux : les Clarificateurs peuvent essayer de la questionner mais ils n'en tireront pas grand chose. Elle risque de devoir faire un stage de Restructuration de la Personnalité !

Lorsque les PJs présentent leur rapport, on leur ordonne d'interroger la malheureuse (impossible : elle a les yeux ouverts mais c'est à peu près la seule partie de sa tête qui soit en état de fonctionner !), de questionner le technicien VERT et de prendre soin de la créature VERTE. Les petits veinards !

Si nos héros demandent à Randy où est passé le technicien VERT, l'homme-lézard s'essuie les babines, retire un petit morceau de viande coincé entre deux de ses longues dents et hausse innocemment les épaules en lâchant un rot sonore.

L'Interrogatoire De Randy

Les enfants, ça va être un morceau de choix ! Pour votre plus grand plaisir inquisiteur, nous avons donné à l'homme-lézard le pouvoir de lancer des sorts de Connaissance des Langues. Ajoutons qu'en plus de zézayer abominablement, c'est un menteur invétéré. Comme disait mon pépé : il ment comme il respire ! Les habitués de Mme Foldingue et du Docteur Sinoque peuvent s'inspirer des énormités qu'ils préfèrent, ce sont d'excellents modèles. Ajoutez quelques petites touches rappelant Gollum («Ces gentils hobbits ne vont pas faire de mal à

Smeagol, n'est cece pas, non bien sssûr...») et saupoudrez de zozotements insupportables («Ve viens d'une dimension lointaine et infouffonnée»)... Vous obtiendrez un succès bœuf !

Un PJ : Randy, qui sont ces trois hommes avec qui tu te promenais ?

Randy : Eh bien, fe font des... oh, fa y est ! Fe font mes parents... les trois ? Foui monfieur, les trois.

Le PJ : Mais enfin, Randy, ils ne te ressemblent absolument pas !

Randy : Oh voui, bien fur, v'oubliais prefque ! J'étais mes parents mais ils... ve veux dire v'ai beaucoup fangé... ve me suis transformé en lévar à cauve... à cauve de la mvie ! Voui, la mavie, f'est tout à fait fa ! Si l'homme-lézard n'affirmait pas à tout bout de champ combien il a envie d'aider «ses nouveaux et généreux maîtres», les PJs désespéreraient sans doute vite de parvenir à en tirer quoi que ce soit d'utile... Mais Randy semble plein de bonne volonté :

Randy : Mes très vénereux maîtres ! Mes anfiens maîtres ont délaiffé le pauvre Randy... Bou-hou-hou ! Mais Randy va aider fes nouveaux maîtres... Randy va tout leur epliquer fur la dimension X, fur les puiffantes baguettes maviques, fur fes méfants maîtres, fes fupposts du démon...

Quand c'est l'homme-lézard qui parle par votre bouche, faites en sorte de toujours garder un sourire sincère et plein de bonne volonté pour bien convaincre vos joueurs de la véracité de toutes les paroles de Randy.

Comme vous pouvez vous en douter, les joueurs ne vont pas croire l'homme-lézard pendant très longtemps. Mais, croyez-le ou non, ils vont quand même tirer des renseignements très utiles de cette source pour le moins douteuse.

C'est ça, PARANOIA !

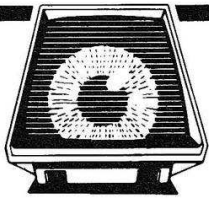
Voici la liste des informations que Randy peut fournir aux membres du groupe d'intervention spéciale :

- Les sorciers maîtrisent la Force, ce qui leur donne l'équivalent de pouvoirs mutants.
- Randy est lui-même capable d'utiliser la Force - dans une moindre mesure ; juste assez pour pouvoir parler n'importe quelle langue et lire un peu dans les pensées d'autrui.
- Randy et ses anciens maîtres viennent d'un endroit appelé Dimension X, qui est vraiment très différent du Complexe Alpha.
- Dans cette Dimension X, la plupart des êtres humains servent de domestiques, d'esclaves ou même de nourriture à ceux qui savent Maîtriser la Force (les sorciers).
- Les sorciers pensent que c'est l'appareil couvert de fils et d'antennes (le Collapsatron) qui les a conduit ici ; ils espèrent retourner dans la Dimension X dès qu'ils seront parvenus à trouver quelqu'un qui puisse leur expliquer comment il marche.
- Les sorciers sont des gens très, très méchants, ils sont capables de vous réduire en cendres d'un simple regard.
- Randy fera tout, mais alors tout, ce que ses nouveaux maîtres lui ordonneront, à condition qu'ils l'aident à regagner la Dimension X.

Randy a aussi tout un tas de questions à poser à ses nouveaux copains :

- Etes-vous capables de Maîtriser la Force ?
- Qu'est-ce qu'un commie ? Un démon ? Un humain qui s'est rebellé ?
- Qui est l'Ordinateur ? Un sorcier ? Un génie du Mal ? Un Dieu ?

Oh, à propos, empêchez les joueurs de descendre l'homme-lézard : faites-leur comprendre, par la voix de l'Ordinateur, que c'est vraiment la dernière chose à faire ! Randy va leur servir de guide durant leur petit voyage...



5. Hello, On Vient Voir Les Sorciers !

Résumé De L'Episode : Il s'agit d'une scène de transition qui introduit l'arrivée attendue des PJs dans la Dimension X. Nos héros pénètrent dans le locaux de R&C, ils errent un moment dans l'obscurité, entendent quelques bruits bizarres et se retrouvent dans un univers étrange, appartenant à une dimension lointaine au sein de laquelle ils vont s'amuser comme des petits fous.

Ils ne peuvent pas faire grand chose pour remédier à la situation, mais n'allez pas le leur dire !

Nouveau Départ

GROUPE D'INTERVENTION SPECIALE N°666 ! PRESENTEZ VOUS IMMEDIATEMENT DANS LES LOCAUX DE R&C POUR LE SECTEUR DND. LES TRAITRES INFRAROUGES ONT PRIS DES OTAGES ET CONTROLERENT MAINTENANT LES LIEUX.

CES INDIVIDUS SONT RECHERCHES POUR INTERROGATOIRE. LES ABATTRE RELEVANT DE LA TRAHISON. EN LES CAPTURANT, VOUS SERVIREZ L'ORDINATEUR ET RECEVREZ DES RECOMMANDATIONS OFFICIELLES.

NE CASSEZ RIEN. LA DETERIORATION DE BIENS APPARTENANT A L'ORDINATEUR RELEVÉ DE LA TRAHISON. PLUS PARTICULIEREMENT, FAITES EN SORTE QU'IL N'ARRIVE RIEN AUX COLLAPSATRONS TRANSDIMENSIONNELS. VOUS LE REGRETTERIEZ !

OH. ENCORE UN DETAIL. EMMENEZ LA CREATURE VERTE AVEC VOUS. IL SERAIT REGRETTABLE QUE VOUS LA LAISSIEZ S'ENFUIR. MERCI POUR TOUS LES ACTES DE BRAVOURE QUE VOUS AVEZ ACCOMPLIS AU SERVICE DE L'ORDINATEUR ET DU COMPLEXE ALPHA.

NE GACHEZ PAS TOUT MAINTENANT...

La Disposition des Lieux

Je pense que nous aurions pu nous contenter de vous annoncer, à vous et à vos joueurs, «Les PJs arrivent à R&C, entendent quelques bruits étranges et se retrouvent brusquement dans un endroit nouveau.» Et nous serions directement passés à l'épisode suivant. D'ailleurs, si vous êtes un peu pressé ou vraiment paresseux, c'est ce que vous pouvez faire.

Mais si vous vous sentez d'humeur, vous pouvez aussi improviser à partir de cette structure : nous vous donnons la trame, à vous de jouer.

Détachez la Carte 4. Une fois de plus, ne vous gênez pas pour montrer cet artistique bout de papier à vos joueurs. Lisez la description ci-après. Notez qu'elle s'en tient vraiment à l'essentiel - ajoutez des détails si nécessaire.

A. Les Sorciers : Ils se trouvent dans le principal laboratoire expérimental, debout autour du Collapsatron Transdimensionnel qui vient d'être réparé par une équipe de techniciens de R&C sous influence télépathique (nous en reparlerons plus loin). Le disque sombre correspond à la zone affectée par un sort de Ténèbres (B).

C à G. Autres Locaux Affectés AR&C : Ces pièces sont des bureaux, des laboratoires d'expérimentation (vous noterez les cratères calcinés dans certains), des salles de bain, des livings, etc...

Bon, voyons maintenant ce que contient le principal laboratoire expérimental... Et toutes les petites pièces qui l'entourent.

Eh bien, à vous de voir ! Si vous êtes pressé, rien d'intéressant : quelques tables et quelques chaises...

Mais si le service Recherche & Conception occupe une place privilégiée dans votre cœur, peut-être que tout ça regorgera de fabuleux appareils expérimentaux. Choisissez vos préférés dans «Aventure A l'Extérieur» ou inventez vous-mêmes des engins diaboliques. Vous pouvez aussi piocher dans cette petite liste de suggestions :

- Le Neuro-Projecteur Anti-Gravitationnel, Modèle XIV
- Le Neutraliseur de Frictions, Modèle 3ENI
- Le Générateur de Vie Portable
- Le Détecbot Anti-Traîtres Universel
- L'Armure Universelle Intégrale Garantie Sans Failles et Sans Transpiration

Struture Générale De L'Episode

Les PJs se retrouvent dans le noir. Ils avancent à tâtons, entendent des marmonnements dans une langue étrange puis des réponses en alphaiien. Ils finissent par déboucher dans une zone éclairée, entourée de ténèbres juste au moment où une équipe de techniciens de R&C installe la dernière antenne d'un CT dans la position exacte indiquée par le manuel (vous vous souvenez ? le manuel découvert dans le laboratoire d'Igor-I-GAR...). Maintenant, la disposition des antennes est juste la même que celle obtenue après l'intervention du techbot, quand les sorciers se sont retrouvés parachutés dans le Complexe Alpha. Un technicien branche le câble d'alimentation et - Whoosh ! - nos héros s'en vont vers de nouvelles aventures dans la Dimension X.

Vous noterez que tous les PJs doivent se trouver dans le champ généré par le Collapsatron pour «atterrir» dans la Dimension X et pouvoir vivre le prochain épisode de l'aventure. Bien, nous dirons donc que s'ils se trouvent dans la zone d'ombre, ils entrent bien dans la sphère affectée par l'appareil... et que s'ils ne s'y trouvent pas,

pour une raison ou une autre, le rayon d'action du Collapsatron augmente. Voilà le problème résolu, non ?

Ah oui, vous vous demandez si seuls les personnages vont se retrouver dans la Dimension X ou bien si tout le mobilier, la pièce, les murs et tout le reste vont être du voyage... Bon, eh bien, nous allons dire que le Collapsatron a subi un réglage qui l'empêche d'expédier vers l'inconnu des objets d'un poids supérieur à 150 kg. Dans ces conditions, seuls les sorciers, les PJs et leur matériel, les robots de taille raisonnable se trouvant à proximité et tout un assortiment de tables, de chaises et d'outils bizarres appartenant à R&C devraient prendre le départ vers un horizon nouveau... Sans oublier Randy, bien sûr !

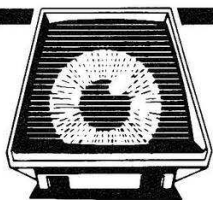
Attention : Le second Collapsatron doit aussi être du voyage, sans ça, les PJs seront obligés de détrousser tout un bataillon de sorcières et de leur voler leurs balais magiques pour pouvoir rentrer chez eux.

Vous pouvez broder sur ce thème principal, par exemple en exigeant quelques jets d'Agilité quand les PJs avancent à tâtons dans le noir (ils renversent des chaises, qui déséquilibrent des tables, desquelles tombent des objets diaboliques, qui se mettent à faire tic-tac-tic-tac...).

Mais ne consacrez pas trop de temps à cet épisode, c'est ce qui suit qui constitue le plat de résistance. La grande lutte entre la technologie de pointe et les pouvoirs magiques ! Un futur férocement humoristique marchant à la rencontre d'un passé fantaisistement fantastique, peuplé de Goblins, Zombies et autres créatures délirantes...

... Où les remplacements cloniques n'existent pas !





6. La Dimension X

Résumé De L'Episode : «Kidnappés» par le Collapsatron Transdimensionnel, les PJs se retrouvent dans la dimension X en compagnie d'un groupe d'infortunés techniciens de R&C, de quelques sorciers, d'un homme-lézard et de tout le mobilier qui n'était pas solidement cloué au sol... Pour retourner dans leur bien aimé Complexe Alpha, nos amis vont devoir s'approprier le deuxième prototype du Collapsatron, trouver une source d'énergie pour l'alimenter et éviter de se faire descendre entre temps.

Mais d'abord, est-ce que les PJs auront envie de retourner dans le Complexe Alpha ?

Intéressante question...

Les Différentes Cartes

Carte 5 : La forteresse des sorciers est relativement petite et entourée d'une enceinte fortifiée. Elle se trouve au centre d'une île isolée : Gilla C'anse. La mer, les champs et les vergers de l'île fournissent au cheptel humain et à ses gardiens la plupart de leur nourriture. L'intérêt visible que Randy porte à la chair humaine laisse à penser que d'autres éléments interviennent dans l'alimentation des insulaires. Les murs de l'enceinte fortifiée abritent plusieurs petits bâtiments de pierre où vivent les gardiens, deux vastes étables entre lesquelles se répartissent les humains des deux sexes et une construction centrale dissimulant l'entrée des quartiers souterrains des sorciers (autrement dit, le donjon).

Carte 6 : Elle représente les rez-de-chaussée du bâtiment qui protège l'entrée du donjon des sorciers. Les pièces réparties autour de la zone centrale sont des ressers distinctes destinées au stockage de la nourriture et des salles communes réservées aux gardiens. Pour pénétrer dans cette construction en venant de l'extérieur, il faut passer par la salle de garde (1). L'entrée du donjon proprement dit se trouve dans la salle (5). La «cargaison interdimensionnelle» dont font partie les PJs se matérialise dans la vaste salle des pas perdus située au centre (9).

Carte 7 : Elle représente la partie souterraine du donjon des sorciers (nous en reparlerons plus loin).

Ami Maître de Jeu, il est inutile de montrer ces cartes à vos joueurs.

Les Joyeux Habitants De L'île De Gilla C'anse

Les Humains

Les êtres humains vivant sur l'île sont au nombre d'environ 200. Ce sont à la fois des métayers, un cheptel laitier et du bétail destiné à la boucherie. Totalement nus, ne possédant qu'une culture très primitive, ces êtres semi-intelligents rappellent les humains de La Planète Des Singes. Si les PJs tentent de les interroger, ils

répondent par des sortes de gloussements, roulent des yeux terrifiés, et se mettent à ramper servilement aux pieds de leurs Maîtres (les PJs entrent dans cette catégorie dans la mesure où ils portent des vêtements). Si nos héros attendent une aide quelconque de ces gars là, on peut dire qu'ils se fourrent le doigt dans l'oeil jusqu'au coude !

Les Gardiens

Randy appartient à la race des Gardiens, laquelle possède autant de charme, de grâce et de sens moral que celle des Goules. En plus de préférer la chair humaine au chocolat et de se passionner pour la torture et la déclamation de poésie, ils constituent une sorte de condensé de tous les personnages de serveurs répugnants et malfaisants dont regorge la littérature fantastique.

Dans l'île, il y a environ quarante de ces adorables créatures, toutes au service des sorciers. Ce sont de loyaux serveurs, car ils savent que leurs Maîtres les étriperont sans pitié s'ils font un pas de travers... Comme on s'en doute, avec eux, les humains marchent droit !

Si les PJs se mettent à leur poser des questions, ils se montreront très polis et coopératifs jusqu'à ce qu'ils découvrent le danger que représentent nos amis. S'ils sentent qu'ils ont le dessus sur un PJ isolé, ils le piétineront sans merci et prétendront ensuite ne rien savoir de cette histoire. Par contre, si nos héros se montrent suffisamment impressionnants, ils feindront d'être très coopératifs, hochant affirmativement la tête à tout ce que diront les PJs, comme des sourds-muets pleins de bonne volonté. Bien entendu ça ne les empêchera pas de doubler ou de trahir les Clarificateurs à la première occasion, en ricanant de tous leurs crocs !

Si les sorciers ordonnent aux gardiens d'attaquer les PJs, ils obéiront. Sans poser de questions. Même s'ils doivent y laisser leur peau. Les gardiens ont autant de considération pour les ordres de leurs Maîtres que les INFRAROUGES pour ceux de leur Ami l'Ordinateur... pour des raisons du même ordre ! Si les PJs maltraitent ces créatures, elles se mettent à pleurnicher, et s'esquivent dès qu'elles le peuvent pour tendre des embuscades à nos amis. Si elles se retrouvent coincées, elles se battent résolument et féroce ; mais si elles peuvent battre en retraite, elles choisissent la fuite.

Environ un gardien sur dix est, comme Randy, doué de pouvoirs magiques mineurs ; mais les seuls sorts qu'il maîtrise sont la Télépathie et la Connaissance des Langues (les sorciers les leur ont appris pour faciliter le contact avec le cheptel humain). Du coup, les PJs auront toujours autour d'eux de sales petites créatures vertes pour leur faire la conversation.

Les gardiens occupent dans leur univers la même niche écologique que les kobolds dans un autre jeu bien connu - ils servent de chair à canon laser. Mais attention, si un PJ se trouve obligé de combattre à mains nues une petite troupe de gardiens, il pourrait lui en cuire !

Le Cheptel Et Ses Gardiens

Les Etres Humains De La Dimension X : Bande de primitifs semi-intelligents en costume d'Adam. Passent leur temps à baver abondamment et à pousser des grognements débiles.

Société Secrète : Hein ?

Mutations : Néant

Armes : Néant

Armure : Néant

Tactique : Pas la moindre, ces types là savent à peine parler !

Les Gardiens : Semblables à Randy (en encore moins honnêtes), bande de flagorneurs toujours prêts à vous tirer dans le dos.

Société Secrète : Personnel du Donjon, Equipe d'Entretien du Château N° 9381

Mutations : 10 % d'entre eux sont télépathes et possèdent la Connaissance des Langues

Armes :

Mâchoires (6l) _____ 11

Epée/Lance (7l) _____ 9

Armure : Peau recouverte d'écailles (1l)

Tactique : Rôdent servilement autour des PJs jusqu'à ce qu'ils aient le dos tourné, puis leur sautent dessus pour leur ronger la cervelle. Si les sorciers l'ordonnent, n'hésitent pas à charger en masse, lance au poing.

Les Sorciers

Ici, ce sont eux qui se trouvent au sommet de la chaîne alimentaire. Tout le monde les adore. De même que tout le monde adore l'Ordinateur. Ce sont de malheureux exilés sortis tout droit de votre campagne fantastique (allez, allez... tout le monde en a une au fond de ses tiroirs) condamnés à vivre sur cette île éloignée de tout parce qu'ils sont vraiment trop méchants et trop puissants pour s'entendre avec les «personnages biens» de l'univers fantastique.

Les profondeurs du donjon des sorciers dissimulent tous les monstres, pièges diaboliques, trésors, et autres merveilles ensorcelées que l'on doit immanquablement rencontrer dans les profondeurs d'un donjon de sorciers. Nous serions bien en peine de vous expliquer raisonnablement *pourquoi* ces magiciens raffolent tant de ce genre de curiosités mais la relecture de l'abondante littérature publiée sur ce thème nous oblige à reconnaître que c'est une véritable passion. C'est assez curieux, nous l'admettons, mais c'est ainsi !

Colis Spécial A Destination De La Dimension X

Les involontaires passagers du vide sidéral en provenance du Complexe Alpha sont attendus sur le quai numéro neuf... L'inventaire exact de la cargaison dépend



de ce que les PJs avaient avec eux à R&C, de ce que vous aviez laissé traîner sur les tables du laboratoire et dans la sphère d'influence du CT, et de vos sautes d'humeurs...

N'oubliez pas que, du point de vue des joueurs, la zone affectée par le Collapsatron était en grande partie plongée dans les ténèbres. Vous pouvez donc introduire sans complexe des objets aussi gros que, mettons, un combat expérimental, la collection complète des œuvres de Balzac, ou toute une colonie d'adorables petits frot-bots. Rappelez-vous simplement que vous allez devoir les supporter pendant tout le reste de l'aventure, ne vous laissez pas trop emporter par l'enthousiasme !

Mais Où Diable Avons-Nous Atterri ???

Voici un passage à lire à vos joueurs. Adaptez les détails en fonction des objets que vous désirez voir débarquer dans la dimension X en même temps que les PJs :

Whaou ! Hello !

Eh bien voilà, la lumière est revenue ! ... Mais vous commencez à vous demander s'il y a de quoi s'en réjouir ! Et d'ailleurs, cette lumière ci ne ressemble vraiment pas à celle dont vous avez l'habitude : on dirait plutôt le flash d'un laser que l'éclairage faible mais omniprésent du Complexe Alpha.

Cela dit, vous découvrez devant vous le(s) sorcier(s), une équipe de techniciens de R&C, un techbot et le Collapsatron Transdimensionnel installé sur une table... Plus des chaises, des placards, des bureaux, des tables qui vous semblent tout à fait familiers.

Par contre, les murs et le plafond ont l'air bizarre... et ils ne sont pas à la bonne place. Le plafond est bas et fait d'un curieux matériau marron foncé ; quant aux murs, on dirait qu'ils sont composés de gros blocs rocheux. Le sol est recouvert de crasse compacte et les portes qui s'ouvrent dans les murs semblent, elles aussi, faites de cet étrange matériau marron - leur forme est d'ailleurs bizarre.

Oui, on dirait qu'il se passe quelque chose de curieux - mais, après tout, nous sommes dans les locaux de R&C, et ça n'a rien d'étonnant...

Bon, est-ce que quelqu'un veut faire quelque chose ?

La réaction des joueurs risque d'entrer dans l'une des deux catégories suivantes : 1) On s'occupe des sorciers 2) qu'est-ce qu'il se passe ici ? Occupons-nous tout d'abord du deuxième point, les PJs y viendront tôt ou tard.



En attendant que se déchaînent tous les démons de l'enfer, le temps suspend un instant son cours : si les PJs profitent de ce répit pour utiliser leurs talents d'observation, ils s'apercevront que leurs com-units ne fonctionnent plus, qu'il n'y a ici ni moniteurs, ni caméras de surveillance, ni autre signe de la présence de l'Ordinateur, et surtout que la pièce dans laquelle ils se trouvent n'est visiblement pas celle dans laquelle ils se tenaient une minute plus tôt. Les Clarificateurs qui établiraient un lien entre la première apparition des sorciers et ce nouveau local, ou qui suggéreraient que les magiciens ont peut-être téléporté toute l'équipe dans leur propre univers, méritent au moins une médaille en chocolat !

Si les PJs veulent immédiatement passer à l'action, il y a des chances pour qu'ils s'en prennent aux sorciers. Observons donc la situation d'un point de vue tactique.

Dancing In The Dark

Voilà le scoop : Aucun des sorciers n'a eu la possibilité de «recharger» sa baguette depuis la petite scène du Bureau des Renseignements. Le capital Pouvoir des magiciens est donc au plus bas et il leur faut descendre dans le donjon où ils seront protégés par leurs pièges et leurs monstres. Pour l'instant, ils ne disposent que d'un sort de Protection - le seul à être encore opérationnel.

De nombreuses possibilités s'offrent aux PJs : utiliser leurs armes pour abattre ou maîtriser les sorciers, charger et engager un combat au corps à corps, parlementer, utiliser leurs pouvoirs mutants, prendre leurs jambes à leur cou, faire un jet de folie, etc - tenez vous prêt à réagir en conséquence.

Sauf cas particulier, les sorciers combattent pendant un round, s'entourent de ténèbres, appellent les gardiens au secours et battent précipitamment en retraite vers le donjon en emportant le Collapsatron (il s'agit de toute évidence d'un puissant objet magique qu'ils veulent ajouter à leur collection pour pouvoir l'étudier et en discuter à la veillée). Si l'un des leurs meurt en cours de route, les sorciers abandonnent le combat, jettent un sort de Ténèbres et se précipitent vers le donjon sans demander leur reste.

Au bout de trois rounds, deux gardiens se ruent dans l'obscurité toutes armes dehors en hurlant et en terrifiant tout le monde.

Si les PJs parviennent à bloquer l'entrée du donjon, les sorciers passeront par une des pièces situées sur le côté pour essayer de s'introduire dans la salle de garde et de s'enfuir vers l'extérieur. Une fois là, ils pourront «recharger» leurs baguettes en puisant dans les ressources en Pouvoir de leur cheptel humain, revenir à la charge et écarter les Clarificateurs pour descendre dans le donjon.

Si vous voulez faire aux PJs les honneurs du «rez-de-chaussée» de la forteresse, essayez de les empêcher de s'enfoncer tout de suite dans les profondeurs du donjon. S'ils y poursuivent immédiatement les sorciers, ils n'auront pas l'occasion de s'arrêter pour faire un brin de causette avec les humains et leurs gardiens - ce serait dommage !

Le meilleur moyen de décourager les poursuites, c'est de créer la confusion quant à la direction qu'ont prise les sorciers. Dans ces ténèbres surnaturelles, ce ne devrait pas être très difficile - l'air est plein des hurlements des techniciens de R&C et des gardiens, les magiciens sont très discrets et on n'y voit rien !

Vous pouvez aussi créer la diversion en faisant intervenir une équipe de gardiens venus du dehors, ils se précipiteront sur les PJs et les maintiendront occupés.

Les Lois De La Physique Dans La Dimension X

Ce sont exactement les mêmes que dans le Complexe Alpha. Oh, nous avons bien été tentés de neutraliser d'un coup de baguette tous les gadgets issus de la technologie de pointe des Alpaiens afin d'obliger les PJs à n'utiliser que leurs pouvoirs mutants et des armes primitives pour se tirer de cette sale histoire... Et nous avons songé qu'il pourrait être amusant de donner des pouvoirs spéciaux à nos héros (mettons des sorts de clercs comme la Communion avec l'Ordinateur) ou de transformer leurs gadgets électroniques en amulettes magiques (un com-unit devenant une sorte de baguette spécialisée dans les sorts d'invocation de Robots).

Mais non ! Nous allons faire une petite fleur à vos malheureux joueurs déjà bien perturbés : leurs petits gadgets SF et leurs belles armes de pointe fonctionneront exactement comme dans le Complexe Alpha... Désolé pour vous ! Mais ça ne se reproduira pas, promis...

Autre possibilité, excités par tout ce bruit, les humains se mettent eux aussi à hurler, incitant les PJs à mener une petite enquête.

Lancez-vous, vous vous en tirerez à merveille...

Le Rez-De-Chaussée

Voici une courte description de l'état et du contenu des différentes pièces au moment de l'arrivée du Transdimensionnel Express en provenance du Complexe Alpha (voir Carte 6). Notez que des torches méchamment inclinées à hauteur d'homme sont disposées de part et d'autre des portes et le long des murs de chaque pièce. Sauf mention particulière dans la description, ces torches sont éteintes et les salles plongées dans l'obscurité. Les plafonds, hauts de trois mètres, sont supportés par d'épaisses poutres de bois.

1. La Salle De Garde : Cette pièce est éclairée par quatre torches et une lampe à huile. Armés d'épées et revêtus de plate, quatre gardiens y sont assis sur des tabourets autour d'une table à tréteaux. Ils jouent aux cartes, un jeu curieux du nom de Buzzle. La cagnotte sur la table est assez importante et, quand l'alerte est donnée, deux des gardiens s'inquiètent de savoir qu'elle va rester sans surveillance. Les deux autres se précipitent dans la salle des pas perdus, fendant rageusement l'obscurité avec leur épée.

La pièce contient également une grande armoire verrouillée renfermant 10 épées, 10 longues lances, quelques fouets et 25 paires de menottes... plus quelques autres tables et tabourets à fracasser sur la tête d'adversaires ou derrière lesquels se cacher.

2. La Salle Commune : C'est le mess des gardiens - «a terrible mess» comme diraient les Anglais. Comme tous les Serviteurs du Malin, les gardiens affectionnent les boissons fortes et les repas gargantuesques. Et, comme tous les Sorciers Maléfiques, leurs maîtres ne s'offusquent pas si leurs petits gars malmènent un peu le mobilier, balancent de la nourriture contre les murs ou se tapent dessus entre eux. D'ailleurs, dans le langage des gardiens, il n'existe pas d'équivalents de «propre» ou «net» alors qu'il y a 20 façons subtilement différentes de dire «vomir». Sacrée culture, quand même !

2a. Juste au cas où ça vous intéresserait, c'est la cheminée.



3. La Première Resserre : Cette pièce contient une source dont l'eau limpide et fraîche fait entendre un doux murmure au milieu d'une petite vasque. Elle rafraîchit la resserre, où sont conservés la viande séchée, les produits laitiers et autres denrées périssables. Si les PJs touchent à cette nourriture, ils attraperont une «courante» de tous les diables !

4. La Seconde Resserre : C'est dans cette pièce éclairée par quatre torches que l'on conserve le grain et les légumes secs. Un gardien y surveille trois hommes de peine occupés à trier des pois.

5. L'Antichambre Du Donjon : La porte piégée qui mène au donjon est faite de bois dur renforcé de fer. La robuste serrure (qui s'ouvre grâce à des clefs que possèdent les seuls sorciers) ne cède que si l'apprenti cambrioleur tire «mort» sur la Table des Dommages. Et n'oubliez pas que les sorciers ont lancé un sort de Ténèbres pour couvrir leur retraite : ça ne facilitera pas la tâche des PJs pour trouver la porte piégée.

6. La Troisième Resserre : Encore et toujours du grain. Plus deux rats (et n'allez pas les peindre sous les traits d'adorables personnages de dessins animés !).

7. L'Armurerie : C'est ici que l'on entrepose lances, épées, boucliers et armures de cuir, ainsi que binettes, râtaux et autres engins de mort. Vous ne voudriez quand même pas que les esclaves humains mettent la main dessus !

8. L'Atelier : Très utile si les PJs veulent se fabriquer un petit mobilier rudimentaire ou bricoler un peu.

9. La Salle Des Pas Perdus : Elle est éclairée par huit torches, chacune disposée près d'une porte. Les PJs se matérialisent dans la partie Nord de cette salle (**en D**), en même temps que les sorciers (**en A**), les techniciens de R&C (**en B**), le techbot (**en C**) et le deuxième prototype du Collapsatron (que transportent les magiciens).

Tout ce que savent les techniciens, c'est qu'ils étaient en train d'étudier le CT et son manuel d'utilisation (découverts dans le laboratoire d'Igor-I-GAR) quand se sont présentés les trois INFRAROUGES avec un deuxième prototype de l'appareil. Ils ont demandé aux techniciens de le réparer ; et comme ils apportaient la preuve qu'ils étaient des Grands Programmeurs déguisés, les employés de R&C se sont immédiatement mis au travail avec le techbot du laboratoire.

(En fait, les sorciers ont quelque peu manipulé la psyché des techniciens de façon à leur faire croire qu'ils ont bel et bien vu un justificatif officiel de l'Ordinateur :



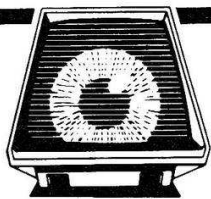
Randy, le fabuleux homme-lézard

après leur petite séance avec la préposée de Psion, les magiciens ont vite compris comment fonctionnait le Complexe Alpha).

Le techbot est un anthropomorphbot (en voilà un joli mot, n'est-ce pas qu'on s'instruit dans PARANOIA ?) doté de deux jambes, deux bras et une tête quelque peu disproportionnée, hérissée de senseurs de toutes sortes. L'un des bras comporte des manipulateurs perfectionnés et l'autre, tout un arsenal d'outils spéciaux pour travaux électroniques. Les vidéosenseurs sont en couleur, avec possibilité de vision stéréo et télescopique. On peut diriger ce robot grâce à un ensemble de manettes complexes situé sur un boîtier détachable fixé sur son dos. L'alimentation en énergie est assurée par un brûleur de propane et une bouteille de gaz ordinaire (qui, pour le moment, ne permet plus qu'une autonomie de 12 heures). Le techbot dispose aussi de tous les périphériques classiques et son châssis ne diffère en rien des modèles ordinaires.

Remarquez que le brûleur de propane du robot constituerait une source d'énergie logique pour alimenter le CT, source dont les PJs ont besoin s'ils veulent retourner dans le Complexe Alpha. Notez régulièrement depuis combien d'heures fonctionne le techbot : s'il tombe en panne de carburant, les PJs se retrouveront dans de sales draps. Détail fortuit mais heureux, tous les outils nécessaires à la transformation du robot en source d'énergie pour le CT se trouvent sur la tablette, à côté du Collapsatron.

Le techbot et les quatre techniciens de R&C sont à la disposition des Clarificateurs pour le reste de l'aventure. Ils n'ont pas d'armes et ne sont pas chauds pour aller se battre, mais ils peuvent très bien porter du matériel et faire des suggestions intelligentes (surtout si vous avez besoin d'aiguiller un peu les PJs). Le techbot risque aussi d'être d'une grande utilité, en dehors des situations de combat. Précisons qu'il ne sera pas très agile dans le labyrinthe du donjon.



7. Le Donjon

Résumé De L'Episode : Les PJs suivent les sorciers dans le donjon. Toute une pléiade d'intéressantes créatures s'efforcent de les descendre.

Prenez la **Carte 7**. Ne laissez pas les joueurs s'en approcher.

Attrapez plutôt du papier millimétré et faites-leur un petit plan bien à eux, ça leur mettra du baume au cœur.

Dans les descriptions ci-après, sauf indication contraire, tenez compte des éléments suivants :

- Toutes les pièces, ainsi que les corridors, comportent des flambeaux éteints disposés en applique près des portes, des arches et, à intervalles irréguliers, le long des murs. C'est le seul éclairage dont soit équipé le donjon - il est faible, chancelant et répand une fumée pestilentielle. Les PJs devront donc s'éclairer eux-mêmes.
- Les corridors creusés dans la roche ont une section de trois mètres sur trois.
- La dimension des pièces proprement dites varie, mais elles sont aussi creusées dans le roc (c'est l'oeuvre de nains, Jeff-J va pouvoir s'en donner à cœur joie !). Les plafonds sont en général hauts de trois mètres.
- La propreté laisse quelque peu à désirer : le sol est franchement sale et en l'observant attentivement sous une forte source lumineuse, on peut en tirer quelques indications sur les itinéraires habituels des habitants du lieu. Les flambeaux ne peuvent être considérés comme de «fortes sources lumineuses». Pour plus de détails, consultez la description de chaque pièce.
- Quelque part dans le donjon (autrement dit : là où ça vous chante), les PJs découvriront des Cabinets de Régénération Médicale - n'oubliez pas qu'il est impossible d'effectuer des remplacements cloniques dans cette dimension et qu'il vous faut maintenir vos petits gars en vie jusqu'au spectaculaire dénouement de l'aventure ! Ces Cabinets contiennent une Baguette de Résurrection (bonne à jeter après une utilisation), quantité de flacons de Baume Universel (applicable aux seuls personnages encore en vie, améliore leur état de santé d'un degré - «neutralisé» donne «blessé», etc), une pierre d'alun et des jarres de poudre de serpent. Randy sait utiliser ces produits, les PJs devront s'en remettre à lui.

Quelques Bonnes Raisons De Ne Pas Aller Fourrer Son Nez Dans Les Quartiers D'Autrui...

Salle 1 : Le Monstre Gélatineux

Ce tube gélatineux et semi-intelligent de trois mètres de côté assume essentiellement les fonctions de porte mobile. Son «cerveau» est également constitué de gelée : inutile d'attendre une conversation brillante de cette créature. Si on lui adresse la parole, une sorte de bouche se forme à la surface de l'une des faces du cube, ses énormes lèvres flasques se contractent et se mettent à bredouiller des syllabes inintelligibles - aspergeant de gelée gluante (à la grosseille, évidemment) tous les PJs se trouvant dans un rayon de 10 mètres. Le corridor porte les traces abondantes et fétides de cette ébauche de vie sociale : il dégouline d'une substance gluante et remar-

quement glissante, phosphorescente à la lueur des torches. Cette matière n'est absolument pas toxique, ni dangereuse, mais elle a de quoi donner la nausée.

Lorsqu'on dit «Whooooosh» devant lui, le cube s'avance légèrement, glisse sur la gauche et s'efface dans l'embrasure de la porte, libérant ainsi le passage. Randy connaît le mot de passe et la manière dont se déplace le monstre gélatineux, mais il ne fera pas étalage de son savoir à moins qu'on insiste : les Maîtres n'aiment pas que Randy fasse preuve de trop d'intelligence et, à leur contact, l'homme-lézard a pris l'habitude de jouer au débile.

Une fois que le cube s'est avancé, les PJs peuvent faire quelques pas en avant ; mais le monstre est relativement intelligent pour une masse de gélatine : il s'aperçoit immédiatement que les Clarificateurs sont des intrus et glisse vers eux pour les coincer contre le mur ou les englober dans sa masse gluante. Heureusement, cette créature se déplace seulement à vitesse «marche» et tous les PJs capables de courir peuvent aisément lui glisser entre les «pattes» avant qu'elle ne bloque de nouveau le passage ou qu'elle ne les épingle contre le mur. Mais si certains Clarificateurs hésitent, ne prennent pas leurs jambes à leur cou ou se trouvent à plus de trente mètres dans le corridor, le cube gélatineux n'en fait qu'une bouchée.

Si le monstre s'aperçoit que les PJs sont des intrus et referme le passage ou si nos amis sont d'humeur belliqueuse, ils devront tailler le cube en pièces pour franchir l'entrée de la salle. Vu le peu d'agilité du monstre, ce sera chose facile, mais les Clarificateurs y gaspilleront de précieuses munitions et courront le risque d'anomalies de fonctionnement au niveau de leurs armes.

Les «entrailles» du cube gélatineux renferment les restes de quelques intrus particulièrement peu futés ; comme on peut s'en douter, leur matériel est en piteux état et parfaitement inutilisable. S'il y a quelque objet de valeur, il est maudit ou piégé, bref, c'est un cadeau empoisonné qui encombrera les PJs plutôt qu'autre chose ou dont la découverte entraînera un dernier saut meurtrier du monstre.

Le Monstre Gélatineux :

Cube de gelée de grosseille de trois mètres sur trois particulièrement intelligent.

Armes :

Postillons (inoffensifs) 18
Pression écrasante (10I) 16

Type d'Armure : Absence d'organes vitaux (U4)

Vitesse Maximale : Marche lente

Tactique : Postillonne abondamment sur tous les clones, broie les moins futés.

Salle 2 : La Chambre Des Leviers

Tout donjon qui se respecte est équipé de jolis leviers que doivent tirer les visiteurs - avec en général pour résultat un spectaculaire effondrement du plafond ou quelque autre merveille. Ici, les leviers déclenchent simplement l'ouverture de portes, mais, derrière ces portes,

les PJs vont découvrir... la Gente Dame ou le Tigre !

Le mur Ouest de cette salle comporte deux leviers, correspondant chacun à une porte. Quand on en tire un à fond, la porte la plus proche s'ouvre, tandis que le levier retrouve automatiquement sa position initiale. Les portes sont des dalles de pierre qui s'élèvent et s'abaissent lentement grâce à un complexe mécanisme de contrepoids (encore une oeuvre des nains).

La Gente Dame

Elle se cache derrière la porte de gauche. C'est une splendide sirène vêtue en tout et pour tout d'une courte tunique diaphane. Elle appartient soit à la race des Lamias (vampires suceurs de sang) soit à celle des Succubes (démons dévoreurs d'âmes) - à vrai dire, il n'y a guère de différence.

Ses assauts ne sont absolument pas précipités : elle déambule devant les PJs, jouant les vamps et prenant des poses suggestives jusqu'à ce qu'elle puisse se couler jusqu'à sa victime et la saisir à la gorge. En règle générale, ses phéromones laissent le malheureux dans l'incapacité de s'enfuir ou de lui résister ; mais les citoyens du Complexe Alpha sont insensibles à ses artifices biochimiques et restent libres de la descendre ou de s'enfuir pendant qu'elle parade dans la pièce.

Elle se déplace toujours à vitesse «marche», les PJs ne devraient donc avoir aucun mal à lui échapper ; pour ce qui est de la descendre, c'est une autre histoire : ses pouvoirs magiques lui confèrent l'équivalent d'une armure U5 (à considérer lorsque vous consultez la Table des Dommages pour une attaque armée ou à mains nues).

Si son attaque réussit (la sirène possède un indice de 15 en Morsure lorsqu'elle parvient à s'approcher de sa victime), le malheureux PJ s'évanouit et sombre dans un profond coma. Le monstre s'efforce ensuite de traîner le corps inerte dans son repaire pour y festoyer tranquillement. Seules les installations médicales les plus sophistiquées du Complexe Alpha pourraient sauver sa victime ; si ses coéquipiers lui portent secours, ils en seront réduits à trimballer sa dépouille pendant le reste de l'aventure.

Le Tigre

Il se cache derrière la porte de droite. Il surgit à une vitesse foudroyante («sprint») et lance deux attaques «à mains nues» (en jouant des crocs et des griffes) - mimez la scène pour accentuer le côté spectaculaire. Il possède un indice de 15 en Dépeçage et fait une victime par round (voir colonne 9 de la Table des Dommages). Pour un PJ désarmé, c'est un adversaire de taille. A vous de décider si le monstre prend les Clarificateurs par surprise (bondissant à travers la pièce et lançant ses deux attaques avant que les rayons laser des PJs ne lui déchiquettent le poitrail), ou si nos héros parviennent à le clouer sur place avant qu'il ait pu mettre la griffe sur un loyal citoyen alpaïen.

Derrière les deux portes commandées par les leviers, un nouveau corridor s'enfonce vers les profondeurs du donjon.

Randy ignore l'existence du Tigre ; les sorciers empruntent toujours le passage de la Gente Dame et celle-ci ne les approche jamais, quant à l'homme-lézard, ça ne doit pas être son idéal masculin !



La Gente Dame Et Le Tigre

La Gente Dame : Lamia suceur de sang ou Succube dévoreur d'âmes

Armes :

Morsures (effet neutralisant) _____ 15

Armure : Essence magique (U5)

Vitesse Maximale : Déhanchement séducteur (marche)

Tactique : Décoche des sourires aguicheurs au mâle le plus viril de l'équipe et tente de le vampiriser

Le Tigre : Tigre du Bengale affamé, d'humeur joueuse

Armes :

Griffure/griffure (9l) _____ 15

ou Griffure/morsure (9l) _____ 15

Armure : Fourrure de tigre (U1)

Vitesse Maximale : Bonds (sprint)

Tactique : Marque une préférence pour le Clarificateur qui semble le moins agile, mais fera aussi bien sa fête au PJ le plus proche.

La Salle 3 : Le Gardien De La Porte Et L'Enigme

Cette salle ne comporte qu'une porte basse ; au-dessus, se tient le Gardien de la Porte, assis sur une large étagère : c'est une sorte de gargouille vivante, couverte d'une épaisse peau verdâtre, haute de deux mètres, avec de longues mains griffues et une petite tête difforme surmontée de cornes. Cette créature possède des dents acérées et des bras puissants dans lesquels elle tient un énorme sabre magique.

Elle pose une devinette à tous ceux qui veulent franchir la porte. Malheureusement elle emploie pour ce faire une langue qui lui est propre et que les sorciers sont les seuls habitants de l'île à comprendre. La devinette par elle-même, les PJs s'en apercevraient s'ils pouvaient la saisir ou s'ils avaient avec eux quelque traître comme mutant, est d'un niveau aussi bas que l'intelligence rudimentaire de la gargouille : « Qu'est-ce qui est grand, vert et méchant et passe son temps à rôder autour des portes ? Seule réponse acceptée : « Le Gardien de la Porte », si l'on en formule une autre, il risque de se produire quelque fâcheux incident. (De toutes façons, même s'il se trouvait dans l'équipe un télépathe capable de comprendre la devinette, il lui serait impossible de donner la réponse dans le mystérieux langage de la gargouille !).

Quand les Clarificateurs s'avancent vers la porte, le Gardien se met à marmonner agressivement, puis se tait, visiblement dans l'attente d'une réponse. Il répète la devinette et tend de nouveau l'oreille. Il s'impatiente très vite et se met à ressasser sa question en hurlant à plein poumons :

Le Gardien : Honguenoust, opporton, buck mo gick mo googy mo portent, actor huhn ?

Un PJ : Je vous demande pardon ?

Le Gardien : Honguenoust, opporton, buck mo gick mo googy mo portent, actor huhn ?

Le PJ : Ecoute, mon coco, tu vas te décider à parler correctement ou je te grille la cervelle, espèce de sale mutant !

Le Gardien : Honguenoust, opporton, buck mo gick mo googy mo portent, actor huhn ?

Le PJ : Peut-être bien, mais ta sœur ne vaut pas plus chère

Le Gardien : GRRRRRRRRRRRRR !

Randy a entendu la devinette et sa réponse des milliers de fois, mais comme il n'avait pas besoin de s'en

rappeler, il ne l'a pas fait. Ça ne l'empêche pas de s'éterniser devant la porte en faisant des bruits bizarres ressemblant très vaguement au mot de passe et en répétant à nos amis qu'il va retrouver la formule d'un moment à l'autre.

Si quiconque s'avise de franchir la porte sans prononcer le mot de passe, le monstre tente de le découper en rondelles avec son sabre magique (indice 15, dommage de la dixième colonne). La gargouille ne peut utiliser son arme qu'une fois par round, et à chaque round, trois PJs peuvent se ruer dans la pièce ; il y a donc de bonnes chances pour que l'équipe parvienne à entrer sans avoir à combattre. Si les PJs sont intelligents, ils penseront à franchir la porte en rampant, ce qui réduit l'indice de compétence du monstre de 5 - par contre, ils devront alors passer un par un et non plus trois par trois.

Si les Clarificateurs combattent, les choses se compliquent : la gargouille possède une protection magique contre tous les types d'armes sauf celles de corps à corps (voir définition de l'arme de corps à corps dans le chapitre consacré au sort de Protection - pouvoirs spéciaux des sorciers). Si la main de l'attaquant est encore en contact avec l'arme au moment où celle-ci frappe la gargouille, on dira qu'il y a corps à corps.

Il faut aussi considérer d'un point de vue tactique la position élevée du monstre (assis sur une tablette au-dessus de la porte) : Vous devrez appliquer un modificateur de -5 à tous les jets d'attaque des PJs à moins qu'un Clarificateur ne se hisse sur la tablette (trop étroite pour supporter plus d'un humain et d'un monstre). Quoi qu'il en soit, le Gardien de la Porte est couvert d'une peau équivalente à une armure U3.

Note : le sabre du Gardien de la Porte est une arme magique, en tant que telle, il sera fort utile aux PJs dans la suite de l'aventure. Randy se montre assez vague concernant cette histoire d'arme magique : il a bien surpris quelques conversations des sorciers, mais il n'a jamais très bien compris de quoi il s'agissait. Si les PJs abattent le Gardien, l'homme-lézard suggérera qu'ils emportent avec eux l'énorme sabre : « Ça pourrait vous rendre ferveur, fagafes Maîtres - le moment viendra où vous riquerez d'en avoir besoin... Penfiez-y, l'est une arme mavigue ! »

Le Gardien De La Porte

Gargouille ferue de devinettes et totalement dépourvue de sens de l'humour.

Armes :

Sabre magique (10l) _____ 15

Armure : Epiderme minéral d'essence magique (U3); cette créature ne peut être affectée que par des armes de corps à corps.

Vitesse Maximale : Néant, reste perché au-dessus de la porte.

Tactique : Pose une devinette et, en cas de réponse incorrecte, tente de découper en tranches le petit futé qui a proposé la solution ; défend la corniche sur laquelle il repose.

Salle 4 : L'Elémentaire De L'Eau

Si les PJs pénètrent dans cette pièce sans s'éclaircir, que diriez-vous d'en laisser tomber un à l'eau ?

La salle 4 se termine à l'Est par une petite plate-forme qui surplombe une pièce entièrement inondée. Apparemment, il n'existe pas d'autre issue, et il y a là plus de trois mètres de fond.

Randy explique aux Clarificateurs que, lorsque les sorciers veulent passer, l'eau se retire entièrement pour se dresser en murailles sur les côtés, révélant un escalier. Les magiciens en descendent les marches, et s'avancent sur le sol asséché de la pièce jusqu'à une porte située à l'Ouest (pour l'instant dissimulée par l'eau). Randy n'a pas la moindre idée de la manière dont ce prodige s'accomplit : les sorciers se contentent d'agiter leurs baguettes et l'eau se dresse en colonnes !

S'ils veulent franchir cette salle, les Clarificateurs vont devoir se mouiller. A vous de déterminer les conséquences de ce petit bain sur leur délicat matériel électronique. Mais ce n'est qu'un début...

Lorsque deux ou trois PJs sont entrés dans l'eau, celle-ci vient, comme par miracle, s'accumuler au centre de la pièce pour former une sorte de cône irrégulier. Ce cône a de grands yeux, un nez proéminent, et des lèvres luisantes qui oscillent entre le bleu et le rouge. Cette « chose » parle - de manière tout à fait inintelligible, bien sûr, dans son étrange langage aquatique - elle demande aux PJs de quitter les lieux avant qu'elle ne se fâche. Si vous amenez bien la scène, les joueurs comprendront peut-être l'intention, rien qu'au ton péremptoire du monstre.

Après cet avertissement, la créature liquide commence à taper sur les PJs. A chaque round, elle déploie un pseudopode et en gifle à tour de rôle tous les Clarificateurs (indice de 10 en Baffe Aquatique, utilisez la colonne 5 de la Table des Dommages, sauf modification par indice de protection).

L'Elémentaire De L'Eau

Piscine douée de vie et d'un sens prononcé du territoire

Armes :

Pseudopode liquide (5*) _____ 10

Armure : Eau enchantée (L4 E2 P4 PA4 K6)

Vitesse Maximale : Immobile, enfin, en quelque sorte : cette créature n'est qu'une masse d'eau, mais elle peut inonder n'importe quelle zone en un temps record.

Tactique : Commence par s'en prendre aux PJs qui portent un enflammeur ou un lance-flammes, puis s'attaque aux propriétaires d'armes énergétiques étranges, gardant pour la fin les grosses brutes armées de matraques.

* Lorsque vous déterminerez les dommages, ne tenez pas compte de l'armure de la victime.

Les PJs ont un moyen de se protéger contre de nouvelles attaques du monstre : s'ils le brûlent à l'aide d'une torche ou d'une source quelconque de flammes ou de chaleur (plusieurs types d'armes permettent d'obtenir ce résultat), il les laissera tranquilles et concentrera ses efforts sur d'autres victimes.

Il y a des chances pour que vous piquiez de bons foudres en mettant en scène cet épisode. Les pseudopodes liquides viennent frapper les Clarificateurs à tour de rôle, les assommant à moitié, les envoyant valser contre les murs, les soulevant dans les airs pour les jeter violemment à terre, réduisant leurs visages en bouillie et les rouant de coups jusque dans leur fuite. Vous pouvez abondamment saupoudrer le tout de jets de Force et d'Agilité : en cas d'échec, les PJs laissent échapper une partie de leur matériel, ou vont rebondir sur leurs camarades ; s'ils réussissent leur petit test, les Clarificateurs héroïques parviendront peut-être à battre en retraite en se faisant un bouclier du corps d'un de leurs coéquipiers pour se protéger des assauts du monstre en furie. Pour ajouter à la confusion générale, tous les PNJs paniquent,



et se mettent à courir en tous sens en poussant des hurlements suraigus.

S'il vous semble que les Clarificateurs ont du mal à maîtriser la situation et qu'ils risquent d'être décimés ou contraints de battre en retraite, les forces du monstre faiblissent. Au moment crucial, il pousse un grand bâillement, balance sans grande conviction quelques coups imprécis, et retrouve son état initial de mare inanimée de la taille d'une pièce.

Salle 5 : L'Infâme Monstre Rouilleur

Vous vous souvenez peut-être de cette géniale créature sortie tout droit d'un *Autre Jeu de Rôle* qui provoquait l'oxydation immédiate de tout ce qu'elle touchait ?

Les PJs montent une volée de marches et se retrouvent dans une pièce en forme de cristal taillé. Un énorme dogue roux d'humeur joueuse y batifole allègrement, aboyant à qui mieux mieux, bondissant partout, bavardant comme une limace enrégée et paraissant surexcité par la venue des Clarificateurs. Il ne s'aventure pas dans l'escalier à cause de l'eau mais attend impatiemment les PJs en haut.

La salive de cette adorable et affectueuse créature a la regrettable propriété d'oxyder et de corroder tous les métaux qu'elle touche. Les PJs les plus prudents risquent d'être déçus quand ils s'apercevront que leurs armes à rayons et leurs générateurs de plasma ne calment en rien ses exubérants élans d'affection ; de plus, le dogue possède une immunité magique face aux armes à projectiles (semblable au sort de Protection des sorciers, ou aux propriétés du Gardien de la Porte, dans la Salle 3), les Clarificateurs en seront réduits à le tailler en pièces, l'étouffer ou l'assommer s'ils ne veulent pas que leur matériel se transforme en un gros tas de ferraille inutilisable. Le dogue se prend d'une affection particulière pour l'un des PJs, sur lequel il bondit et dont il lèche tout l'équipement - qui rouille instantanément. Tous les Clarificateurs qui se trouvent dans un rayon de deux mètres risquent d'être touchés par les postillons du cabot qui, tout content d'avoir trouvé un copain avec qui jouer, fait joyeusement claquer ses mâchoires baveuses.

Vous avez glissé des robots dans cette épopée ? Alors faites marcher votre géniale imagination pour en tirer les conséquences.

Si vous êtes un amoureux des bêtes, vous essaieriez sans doute d'éviter que cette charmante bestiole ne se fasse descendre... Peut-être qu'un Clarificateur altruiste se dévouera pour distraire l'animal en lui lançant un bâton pendant que ses coéquipiers s'écarteront.

L'Infâme Monstre Rouilleur

Dogue magique, baveux, esseulé et incroyablement affectueux.

Armes :

Bave (rouille*) 20

Armure : Néant, mais ne peut être blessé que par des armes de corps à corps

Vitesse Maximale : Gambade à vitesse «sprint»

Tactique : Animal vraiment câlin. Choisi pour meilleur copain le premier PJ qui se présente. Adore lécher les gens, gambader autour d'eux et agiter la queue.

* La salive du «monstre» oxyde instantanément les objets métalliques que porte sa victime.

Salle 6 : Les Pingouins Tueurs

Cette pièce glaciale est entièrement inondée à l'exception de deux îlots, l'un à gauche, l'autre à droite, couverts de neige et de glace. Se jetant des regards incendiaires au-dessus de la petite étendue d'eau, plusieurs dizaines d'énormes pingouins armés de dents pointues s'entassent sur ces deux petites îles.

En fait, ce ne sont pas des pingouins mais des Manchots Empereurs De l'Espèce La Plus Redoutable. Non contents d'être de féroces bestioles mangeuses d'hommes et assoiffées de sang, ils le sont aussi - assoiffés - de pouvoir politique et cherchent à atteindre leurs buts par des entreprises diplomatiques machiavéliques.

La ruse, pour traverser cette pièce et s'en sortir vivant, consiste à user de la même diplomatie. Pour passer dans la salle suivante, il faut franchir une porte submergée qui se trouve dans le mur Sud. Si les Clarificateurs trempent un pied dans l'eau sans la permission des pingouins (qui ont un sens aigu du territoire), les animaux des deux factions politiques se précipiteront à l'attaque avec une frénésie comparable seulement à celle de requins ou de piranhas affamés.

Quarante pingouins (également répartis entre les deux factions) se jettent alors à l'eau - dans laquelle ils évoluent à vitesse «sprint» - et cinglent droit sur les PJs qui ne progressent qu'en «marche», consacrant toutes leurs forces à éviter la noyade. Quand ils évoluent dans l'eau, les pingouins ne peuvent être attaqués avec pratiquement aucune arme, les ondes de choc d'un explosif affectent à peine ces résistantes bestioles, alors que les Clarificateurs, eux, sont extrêmement vulnérables. Les redoutables flottilles d'oiseaux attaquent en utilisant une compétence en Coups de Becs de 13, causant des dommages de la colonne 7. Jusqu'à six individus peuvent simultanément s'abattre sur le même Clarificateur en train de patauger.

L'aventure risque de tourner court à moins que les PJs n'arrivent à conclure une alliance avec l'une des factions ennemies. S'ils y parviennent, leurs alliés aîlés leur feront une escorte jusqu'à la porte submergée en aidant les piètres nageurs et peut-être même en portant une partie du matériel (si le marché conclu est suffisamment avantageux).

Mise En Scène Des Pourparlers Avec Les Pingouins

Quand les PJs arrivent sur la plate-forme, les pingouins remarquent leur présence, se regroupent pour délibérer, et chaque faction envoie un émissaire, qui plonge, nage vivement entre deux eaux, et surgit à la surface tel une torpille pour prendre adroitement pied sur la berge, juste à côté des Clarificateurs. Les volatiles perchés sur les deux îles se mettent à crier : «Bienvenue ! Faisons la trêve ! Nos intentions sont pacifiques ! Veuillez accueillir nos émissaires avec tous les honneurs qui leur sont dus !» (Espérons que cette entrée en matière et la surprise d'entendre les pingouins parler alpaïen empêcheront les PJs d'ouvrir les hostilités. Si ce n'est pas le cas, eh bien nos drôles d'oiseaux sont du genre réaliste, ils n'ont pas l'intention d'interrompre la négociation d'un bon traité pour quelques morts !)

Voici comment se déroulera la prise de contact entre les PJs et les deux ambassadeurs. Arrangez vous pour que les Clarificateurs ne puissent pas en placer une.

Le Premier Pingouin : Son Altesse Sérénissime Splatsh, Prince de l'île indépendante et souveraine de Splatsh me charge de vous souhaiter la bienvenue, honorables représentants d'un pouvoir inconnu mais très certainement puissant et redoutable.

Le Deuxième Pingouin : Hors de mon chemin, crotte d'ours polaire ! Je suis chargé de vous transmettre les bienveillantes salutations de La-Terreur-De-Tous-Les-Poissons, Empereur de tous les Pingouins, régnant sur le trône de l'île de Splatsh. Si cela n'est pas indiscret, pourrions-nous nous permettre de vous demander ce qui vous amène sur ces rivages inhospitaliers ?

Le Premier Pingouin : Ferme-la, c'est moi qui les ai vu le premier !

Le Deuxième Pingouin : C'est même pas vrai ! On voit aussi bien la porte de notre île que de la vôtre !

Le Premier Pingouin : (se tournant vers les PJs) Vous voyez, ils sont positivement impossibles !

Le deuxième Pingouin : Espèce d'hérétique ! Usurpateur ! Traître à notre légitime souverain ! Je vous en prie, mes seigneurs, aidez-nous à éliminer ces régicides rampants qui ont osé prendre les armes contre notre roi ! Au nom de la légitimité et de tout ce qui vous est sacré ! (Il pousse à l'eau l'émissaire de l'île de Splatsh)

Le Premier Pingouin : (refaisant surface et hurlant tout en barbotant) Traître ! Votre bande de freluquets décide de couronner empereur le premier imbécile venu et on devrait faire ses quatre volontés ! ? !

Le Deuxième Pingouin : La ferme ! Tais-toi !

Le Premier Pingouin : Liberté ! Egalité ! Fraternité - gloupl ! (L'émissaire Splatshien se jette à l'eau et ils commencent à se battre).

Une fois que les Clarificateurs leur ont fait comprendre qu'ils désirent simplement traverser la pièce, les deux ambassadeurs retournent dare-dare sur leur île respective pour voir ce qu'ils peuvent faire pour les PJs et quel type de traité ils doivent leur proposer en retour.

Au bout d'un certain temps, si les Clarificateurs proposent à l'une des factions, soit un traité reconnaissant la souveraineté de son leader (bout de papier de peu de valeur mais plein de prestige), soit une arme ou un objet précieux qui accroîtrait substantiellement sa puissance, la faction en question décide de s'allier aux PJs et de les conduire sous bonne escorte jusqu'à la porte submergée. Les membres de l'autre faction se mettront à trépiigner dans l'eau en insultant la petite troupe, mais ils n'interviendront pas.

Les 40 Pingouins Tueurs

Créatures machiavéliques et amphibiennes préférant les discours aux combats.

Armes :

Coups de bec (71) 13

Armure : Néant (0*)

Vitesse Maximale : Nage rapide («sprint»)

Tactique : Concentrent leurs pulsions agressives sur les membres de la faction adverse jusqu'à ce qu'un Clarificateur se montre impoli ou belliqueux. L'égorge alors à coups de bec.

* Quand les pingouins nagent sous l'eau, considérez qu'ils ont une protection d'indice U2.

Salle 7 : Le Vieux Truc Du Plancher A Bascule

Les PJs progressent tranquillement lorsque le plancher se dérobe sous les pieds des deux ou trois premiers de la file. Ils font un jet d'Agilité X 1/2. Certains le ratent. Blam ! Blam ! Blam ! Scratch ! La trappe se referme. Les malheureux se retrouvent coincés dans l'obscurité, entourés d'odeurs fétides.

Allons, ce n'est pas bien grave. La fosse renferme seulement quelques vieux cadavres et un tas d'objets



hétéroclites. D'ailleurs on peut aisément rouvrir la trappe et il reste deux ou trois Clarificateurs en haut. Bon, d'accord, ça ne va pas être de la tarte de remonter le techbot, mais n'exagérons rien !

Non, le morceau de choix, c'est le trésor. C'est ici que nous avons décidé d'introduire parchemins, potions et anneaux magiques - éparpillés parmi les débris et les corps en putréfaction... juste avant qu'ils ne deviennent utiles aux PJs, dans la salle suivante. Gentil, non ?

Voici la description du butin - faites comme s'ils s'agissait d'une sorte de miraculeux entrepôt de matériel expérimental appartenant à R&C.

(A propos, vous vous dites peut-être - à juste titre d'ailleurs - que les PJs risquent de ne pas se fatiguer à explorer le fond de la fosse. Qui diable pourrait s'attendre à trouver quoi que ce soit d'utile dans un donjon sorti de PARANOIA ?? Il serait peut-être intéressant que les objets magiques brillent dans l'obscurité, ou quelque chose dans ce goût là... Etudiez la question.)

● **Une Petite Boutelle Brune Et Graisseuse Fermée Par Un Bout De Chiffon Sale Et Un Bouchon Vermoulu :** L'onguent miracle. Le flacon est pratiquement vide: il reste à peine deux doses de cette pommade qui guérit toutes les blessures.

● **Une Petite Boîte Usée Contenant Deux Parchemins :** L'un est un manuscrit magique reproduisant le texte de Protection contre les Incantations de Morts-Vivants. Pour utiliser ce parchemin, il suffit de le parcourir du regard : la formule devient comme par miracle intelligible. Le lecteur en retient automatiquement le texte, mais celui-ci s'efface de sa mémoire dès qu'il le dit à voix haute. Le deuxième parchemin donne le plan d'un donjon dont il ne précise pas le nom (prenez la première carte venue dans un de vos livrets de jeux de rôle fantastiques et tendez-la aux joueurs. Si une autre aventure ramène les PJs dans la Dimension X, elle servira de fil rouge).

● **Un Petit Anneau D'Or Jaune :** Cette bague réalisée par des elfes révèle des inscriptions en alphabet runique si on l'expose à une forte source de chaleur. Elle rend invisible celui qui la porte. Tous les Clarificateurs ne pourront pas la mettre, mais elle ira parfaitement à Randy...

Qu'est ce que vous dites ? «Comment avez vous osé !?!»... «Vous n'avez pas honte ?» ... Vous nous posez encore ce genre de question ?

● **Petite Fiole Solidement Fermée Et Cachetée A La Cire :** Potion de gaz métamorphose. Transforme les PJs en vapeurs évanescentes. Ne permet malheureusement pas de leur rendre leur forme initiale. Je pense qu'on pourrait appeler ça un poison...

● **Une Minuscule Dague D'Argent :** Encore une arme magique. Elle sera très utile aux PJs quand ils devront affronter le spectre de la salle 9. Considérez cette dague comme un couteau.

Salle 8 : Le Rendez-Vous Des Monstres Errants

Un kobold, un troglodyte, un troll, un géant, un homme-lézard et un crapaud géant y sont assis autour d'une Table Spéciale Pour Monstres Errants, occupés à s'empiffrer de nourritures immondes en jouant à la manille coincée. Un sablier presque vide est posé sur une table voisine. Cette pièce contient six paillasses taillées à la mesure des monstres et recouvertes de peaux et de fourrures. Les joueurs s'amusent comme des petits fous et font tant de bruit que les PJs pourront les entendre depuis le fond du couloir, juste après la trappe du plancher à bascule. Si ça leur chante, ils pourront s'approcher discrètement pour les épier.

Les monstres discutent, rient, font de grands gestes et abattent leurs cartes. Soudain, l'un d'entre eux montre du doigt le sablier vide et tous tirent une carte pour voir qui va devoir aller errer dans le donjon. C'est le géant qui perd, il grommelle pour la forme, attrape sa massue et s'engage dans le couloir en direction des PJs.

Voilà qui vous permettra d'introduire le Grand Combat du Donjon. Le géant tombera sans doute sur les PJs le premier, il donnera l'alarme et ses cinq compagnons arriveront à la rescousse. Si vous tenez aux traditions, ils combattront jusqu'à ce que mort s'ensuive ; sinon, selon vos goûts en matière de combats donjoniques, ils prendront leurs jambes à leur cou ou resteront plantés devant les PJs, morts de rire, en se tapant sur les cuisses.

Salle 9 : Le Retour Des Morts-Vivants

Dix zombies s'avancent en titubant vers les Clarificateurs, agitant leurs bras en décomposition et en marmonnant. Tout ce qu'ils désirent, c'est s'agripper à eux et ne plus les quitter, un peu comme des copains exagérément affectueux. Ils n'ont pas de grandes chances de faire de vieux os, mais ils sont particulièrement tenaces. Lorsqu'un PJ traîne après lui un mort-vivant, tous ses indices de compétences sont réduits de moitié.

En cas d'attaque des Clarificateurs contre ces cadavres ambulants, utilisez normalement la Table des Dommages, mais ne prenez en compte les résultats obtenus que s'ils correspondent à une neutralisation, une

mort, ou une désintégration. Servez vous ensuite de la Table Optionnelle de Localisation d'Impacts pour déterminer l'endroit atteint ; le membre touché se détache de lui-même du corps du mort-vivant ; s'il est désintégré, pas de problèmes ; s'il n'est que «mort» ou «neutralisé», il faut un nouvel impact pour mettre fin à son existence autonome, car le membre en question, bien que limité dans sa mobilité par l'absence de sa source motrice, s'obstine à vouloir faire copain-copain avec les PJs. Dans tous les cas de figure, le reste du corps n'est pas affecté par son amputation.

Le spectre, lui, débarque au milieu de la bagarre. Cette créature immatérielle est invulnérable aux armes ordinaires. S'ils veulent en venir à bout, les Clarificateurs devront utiliser des armes magiques - ce que Randy leur suggérera très vite. Si nos héros ont récupéré le sabre du Gardien de la Porte ou la dague qui était au fond de la fosse, ils sont en bonne posture : le monstre reculera s'ils brandissent ces armes ; l'un des PJs pourra le tenir à distance, tandis que ses coéquipiers s'occuperont des zombies.

Sinon, le spectre s'avancera vers le Clarificateur le plus proche, flottant dans les airs à vitesse «course», et le terrassera de son étreinte glacée. Lorsqu'un PJ est touché par le monstre (qui possède un indice de 10 en compétence de combat à mains nues), il sombre dans un profond sommeil d'où il n'émerge qu'au bout de trois jours.

Au rythme d'une victime par round, cette créature aura tôt fait de décimer la petite troupe si les PJs n'agissent pas de façon concertée. A moins qu'ils ne possèdent une arme magique, les Clarificateurs en sont réduits à esquiver ou à se débarrasser de la gêne que constituent les morts-vivants pour déjouer les manœuvres du spectre ; même s'ils y parviennent, ils risquent de perdre quelques-uns des leurs (ou des PNJs) dans l'opération.

Si nos héros ont une bonne réserve de cartouches nucléaires tactiques, armes à air d'effets ou autres engins de mort populaires, les morts-vivants ne constituent plus un problème - mais vous souhaiterez peut-être rappeler aux joueurs qu'il est délicat de manier des armes puissantes dans un espace réduit, surtout lorsqu'on a un mort-vivant pendu au cou...

Les Morts Vivants

Les Zombies : Inconscients et souriants robots faits de chair humaine

Armes : Etreinte (Spécial *) _____ 10

Armure : Néant (0). Aucun effet s'ils ne sont que sonnés ou blessés. Tous les dommages supérieurs à une blessure provoquent l'amputation automatique du membre touché.

Vitesse Maximale : Démarche titubante (marche)

Tactique : S'agrippent aux Clarificateurs jusqu'à ce que ces derniers les désintègrent totalement.

Le Spectre : Créature sépulcrale et immatérielle d'aspect sinistre.

Armes : Etreinte glacée (Spécial **) _____ 10

Armure : Ce cadavre immatériel n'est sensible qu'aux armes magiques.

Vitesse Maximale : Se déplace dans les airs à vitesse «course».

Tactique : Neutralise les PJs les uns après les autres, ne recule que devant les armes magiques.

* Etreinte : Si le jet du zombie réussit, réduisez de moitié les indices de compétences de sa victime jusqu'à ce qu'elle ait réussi à se débarrasser par la force de son agresseur.

** Etreinte glacée : Si le jet du spectre réussit et si sa victime est un être vivant, elle est neutralisée.

Table Des Monstres Errants

Monstre	Description	Arme	Indice de Compétence	Armure et indice de Protection
Kobold	Petite créature trapue et verte armée d'une épée	Epée (8)	10	Cuir (1)
Troglodyte	Petite créature toujours accroupie et armée d'une massue	Massue (7)	10	Néant (0)
Troll	Ressemble au troglodyte mais en plus laid (possède une faculté de régénération lui permettant d'améliorer son état de santé «d'un cran» à chaque round), par exemple, de «blessé à sonné»	Massue (9)	12	Néant (0)
Géant	Brute poilue de taille vraiment impressionnante	Massue (11)	16	Bonus Macho (U2)
Homme-lézard	Créature couverte d'écailles avec de longues dents et une odeur fétide	Dents (7)	13	Peau Vraiment Dure (U2)
Crapaud Géant	Monstre dégoûtant et polymorphe, avec une langue gluante et plein de pustules	Langue (*)	18	Néant (0)

* Avec sa langue, le Crapaud Géant peut ceinturer un PJ (le monstre ne peut utiliser son arme qu'une fois, mais sa victime sera obligée de le traîner après elle pendant tout le reste de l'aventure).



Salle 10 : La Bibliothèque, Réapparition Du Collapsatron

Hep là ! Attendez, j'allais presque oublier ! Lisez tout haut :

Vous découvrez ici des tas de livres et de manuscrits installés sur des étagères. Il y a aussi un type tout noir, avec des défenses de sanglier et un affreux groin ; il est tout courbé et vous tourne le dos. Un tablier noué autour de la taille, il est occupé à ramasser des miettes à l'aide d'une balayette et d'une pelle. Il sursaute, se retourne, vous aperçoit, pousse un cri de terreur, laisse tomber pelle et balayette et se précipite dans la pièce voisine.

Voilà enfin notre orque ! Ne le laissez pas filer ! En plus, il ne possède aucune compétence de combat - c'est juste l'intendant du donjon. Il court se cacher dans un lit-caisson de la pièce voisine. Autant tirer un poisson rouge de son bocal !

Orcbusters, hein ? Alors comme ça, vous êtes des chasseurs d'orques... Bravo les gars, quel job héroïque !

L'Orque

Petite créature armée d'une balayette. Domestique pleurnichard, dépourvu de la moindre compétence. Une manière insidieuse pour les auteurs que nous sommes de justifier le titre de cette aventure.

Armes : Néant

Armure : Faible constitution (U-1). Hé oui, un indice de protection NEGATIF !

Vitesse Maximale : Fuite précipitée («course»)

Tactique : Hurle de terreur. Implore les PJs de lui laisser la vie sauve (dans une étrange langue gutturale).

Dans la bibliothèque (A), de nombreux feuillets, parchemins, manuscrits reliés par des bouts de ficelle, volumes recouverts de cuir s'empilent sur des étagères. Randy est capable de lire environ dix pour cent des ouvrages stockés dans cette pièce ; voici les titres des dix premiers :

Guide De La Lémurie : Comment Equilibrer Votre Budget De Voyage

La Merveilleuse Histoire De Luther Pendrake

Sur Les Traces Des Astronautes Antiques

Tout Réparer Dans Votre Donjon En Trois Leçons

Dieux Et Demi-Dieux

Guide Des Donjons Merlin Et De L'Achat Clef En Main

Le Livre Maudit De Tous Les Sorts

Conan Le Bibliothécaire

Des Sorciers Et Des Hommes

Les Quatre Filles Du Docteur Frankenstein

Le Livre Maudit De Tous Les Sorts est synonyme de mort immédiate pour tous ceux qui l'ouvriront. Sale histoire, non ?

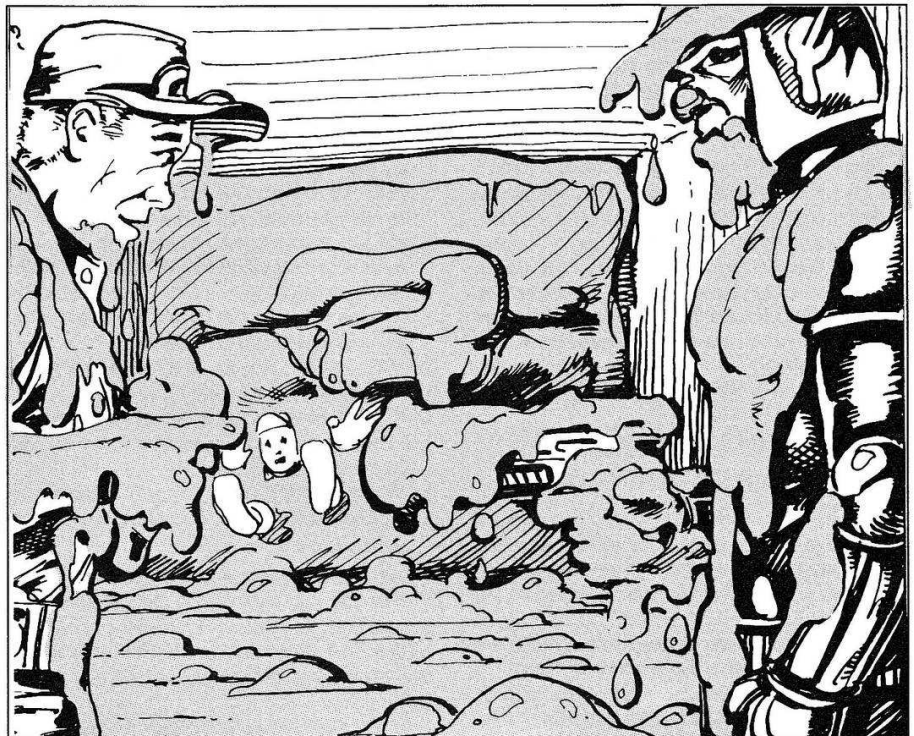
La partie la plus intéressante de la pièce est le coin personnel du bibliothécaire. Le Collapsatron, son mode d'emploi et un petit mot des sorciers y sont posés sur une table. Randy peut traduire la note des magiciens, ou la table se mettra à parler, enfin à vous de voir. Allons, ne soyez pas si tatillon !

OK, les gars, vous êtes les plus forts. On abandonne. Voici votre bidule transdimensionnel.

Et maintenant cassez-vous et ne remettez plus les pieds ici. On vous aura prévenus : jusqu'ici vous avez eu beaucoup de chance ; mais dès notre retour de vacances, nous allons invoquer vampires et démons. Si vous êtes encore ici, vous le regretterez !

Bien à vous

Skibex, Chodor et Phemud



Solide gélatineux de forme cubique se laissant aller à des réparties explosives.

Voilà : les PJs ont remis la main sur le CT ; maintenant, ils peuvent rentrer chez eux, si c'est ce qu'ils veulent (et s'ils trouvent une source d'énergie pour alimenter l'appareil, et parviennent à disposer les antennes comme indiqué sur le mode d'emploi - voir ci-dessous).

Salle 11 : Les Caissons d'Infini Repos

Cette salle est l'équivalent d'une chambre à coucher, mais les sorciers n'ont pas une garde-robe très importante, ils n'attachent guère d'importance à leur apparence et ne dorment pas dans des lits mais dans des caissons remplis d'eau assez semblables à nos caissons de décontraction. Ouais, c'est ça, un peu comme les caisses à momies de 2001 L'Odyssée de l'Espace ! Les PJs n'auront certainement aucune idée de leur fonction, ils considéreront ces objets comme potentiellement dangereux et s'en tiendront à tout prix à distance.

La seule chose vraiment intéressante dans cette pièce, c'est la porte secrète qui s'ouvre dans le mur Sud et dont même Randy ignore l'existence. Les PJs n'ont aucune chance de la découvrir, à moins qu'ils ne possèdent la compétence de Détection De Passages Secret (ce qui n'est pas le cas, sauf si vous utilisez une variante très personnelle de PARANOIA). Mais voilà, il y a trois traces de pas distinctes qui s'arrêtent net au pied du mur. Il se peut que les PJs trouvent cela bizarre (remarquez qu'après tous les phénomènes étranges qu'ils ont vus, celui-ci risque de ne pas les frapper), et qu'ils pulvérisent la porte secrète pour s'engager dans la galerie qu'elle dissimule...

... Laquelle est très, très, très longue et débouche sur la côte de l'île, à l'endroit où les sorciers cachent un petit bateau à voiles (un yacht de 15 mètres, pour être précis) qu'ils viennent de prendre pour une petite croisière de relaxation.

Eh oui, les sorciers sont partis ! Rien à l'horizon. Les

PJs n'ont aucun moyen de les rattraper. Ils peuvent mettre l'île à feu et à sang et massacrer tous les indigènes, mais à part s'adonner aux joies de la destruction sauvage et du chaos, il ne leur reste plus qu'à trouver un moyen de rentrer dans le Complexe Alpha, ou à décider qu'après tout la vie sur cette île est plutôt agréable.

Le Retour Au Pays

Maintenant que les Clarificateurs ont mis la main sur le Collapsatron, il ne leur reste plus qu'à disposer les antennes comme indiqué sur le manuel, trouver une source d'énergie, brancher l'appareil... Et en route pour le débriefing !

La source d'énergie ? No problem ! Que diriez-vous du moteur propane du techbot ? Ou des batteries de quelques armes ou des com-units ? D'ailleurs, tous les outils nécessaires sont encore sur la table où les techniciens de R&C ont réparé la prise du Collapsatron. Et si les PJs ne se sont pas montrés trop cavaliers avec la vie de ces PNJs, ils pourront leur faire exécuter tout le travail. Si les techniciens ont servi de barricades ou de nourriture pour les pingouins, les Clarificateurs sont capables de faire le boulot eux-mêmes, à condition de s'armer de patience et de ténacité.

Si, pour une raison ou pour une autre, les PJs ont détruit, perdu, ou esquiné toutes les sources d'énergie dont ils disposaient pour alimenter leur engin, Randy leur montrera où les sorciers cachent leurs Baguettes Foudroyantes. Il suffit d'en approcher l'extrémité de la prise, de dire une formule magique - que connaît l'homme lézard - et hop ! Voilà le travail ! Ces baguettes peuvent vous servir à renvoyer les PJs dans leur cher Complexe Alpha ou à faire sauter toute l'île pour commencer une campagne intitulée «Mad Max»...

Et si les Clarificateurs se débrouillent pour perdre, abîmer ou détruire le Collapsatron (ou s'ils n'utilisent pas



le mode d'emploi pour disposer ses antennes), voilà une bonne occasion de les envoyer faire une longue croisière dans le vaste multivers. Randy sait où les sorciers rangent leurs Amulettes De Voyage - et justement il y en a une par tête (techniciens, robots et homme-lézard compris) !

Randy explique à nos héros comment fonctionnent ces amulettes - ce qui revient à peu près à m'expliquer comment piloter un Boeing 727. Ne soyez donc pas surpris si tout ne se passe pas exactement comme l'homme-lézard l'avait pensé... Dieu seul sait où les Clarificateurs et leurs amis vont atterrir, et dans quelles conditions ! Peut-être que tout le monde va se retrouver transformé en personnage de dessin animé (vous avez vu Roger Rabbit ? Eh bien sachiez-vous qu'il existe désormais un jeu de rôle...

Pas Question De Rentrer A La Maison...

Supposez maintenant que nos héros n'aient pas particulièrement envie de retourner dans leur communauté, vers cet Ordinateur attentionné qui, pourtant, les aime tant...

Très bien ! Laissez-les s'installer sur l'île. Il n'y a là rien qui puisse leur permettre de construire un bateau - à supposer qu'ils en soient capables et qu'ils sachent comment le gouverner ! Les sorciers sont partis pour de longues vacances - il n'y a plus guère de place pour l'action. Vous n'aurez aucun mal à décourager les joueurs.

Les PJs : Bon, eh bien on part à la recherche des gardiens...

Le MJ : Hum, désolé, mais ce sont eux qui vous cherchent : les voilà qui arrivent en rampant à quatre pattes. Ils vous offrent leurs services jusqu'à la fin des temps. Ils vous proposent de mourir pour vous si vous leur promettez de ne plus semer la terreur ici.

Les PJs : OK, bon alors on enseigne aux humains tous les raffinements de notre culture technologique.

Le MJ : Ils ont l'air terriblement excités à cette idée... Mais vous serez étonnés de voir à quel point ils sont bêtes ! Cela dit, ils ne se lassent jamais... Pas plus qu'ils n'ignorent la moindre notion. En tous cas, ils sont on ne peut plus enthousiastes et coopératifs.

Les PJs : OK, OK, alors on fait des cartons jusqu'à ce qu'on n'ait plus de munitions.

Le MJ : Eh bien ! Bon... Ça fait beaucoup de fumée !

Les PJs : Bon, alors on demande à Randy de nous enseigner la magie !

Le MJ : Vraiment ? Randy ? Et à partir de combien de morts commencerez-vous à suspecter que ce n'était pas vraiment une bonne idée ?

Bref, vous mettez ces personnages au rencart pour un moment. Qui sait, peut-être que d'ici quelques temps nous sortirons un supplément fantastique pour PARANOIA et alors les sorciers reviendront sur leur île pour embarquer tout le monde dans une formidable aventure...

Une histoire de quête de l'anneau magique... ou de sorcières démoniaques... ou d'Hercules... enfin, quelque chose dans ce goût là ! On vous fera signe quand ce sera prêt, promis.

Le Débriefing

A moins que les Clarificateurs parviennent à mettre la main sur le Collapsatron, vous n'aurez pas à vous soucier de cet épisode : pour eux, finis le Complexe Alpha et les débriefings ! Super, non ? A vrai dire, on n'a jamais vraiment aimé les débriefings : supporter toutes ces pleurnicheries et ces discours hypocrites, pouah ! Et puis devoir distribuer les points de compétence et de trahison, donner des primes en crédits, exécuter des PJs...

Autant éviter la bureaucratie !

Cela dit, si vous êtes vraiment obligé de laisser les PJs réintégrer le Complexe Alpha sains et saufs, vous devrez les récompenser pour le dur et dangereux travail qu'ils ont accompli, pour leur ingéniosité face à des problèmes insolubles, ainsi que le sang froid et le professionnalisme dont ils ont fait preuve pour réussir l'impossible : ce n'est que justice.

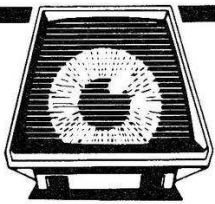
Accordez donc une prime de 3000 crédits à chacun d'entre eux. Donnez-leur directement l'accréditation INDIGO. Et faites-les transférer dans le Service des Forces Armées (sur demande d'un Commandant en Chef ULTRAVIOLET, on vient d'y créer une nouvelle unité : le Commando Suicide des Escadrons Vautours). Après un stage d'entraînement intensif et éreintant (qui vient renforcer les capacités de combat déjà considérables de nos héros, ou les achève afin que vous puissiez commencer votre fameuse campagne «Mad Max»), les anciens membres du Groupe d'Intervention spéciale N°666 passent avec succès leurs examens, juste à temps pour être affectés à une mission exceptionnelle : impatient d'exploiter les possibilités qu'offre le Collapsatron Transdimensionnel, et inquiet de la menace que représentent les traîtres commies mutants vous des



L'ORDINATEUR FRAPPE TOUJOURS DEUX FOIS



**envoyez
les clones !**



0. Introduction

Contexte

Cette aventure a pour toile de fond le service le moins prestigieux, le moins important, le moins bien considéré et le plus gangréné du Complexe Alpha : le Département des Spectacles de PDH & CM. Pour le décrire, nous nous sommes inspirés de la légendaire mentalité hollywoodienne : culte de l'ego, affabilité hypocrite, perfidie et penchant quasi-fanatique pour la duplicité (« Mon chou, je t'adore... Ne change jamais ! On s'téléphone, on s'fait un bouffe... »). En plus des dialogues fournis dans ce livret, jetez un œil sur les magazines à sensation et les interviews télévisées de vedettes, ça vous aidera à cerner cette atmosphère de show biz sauce PARANOIA (« Quel boute-en-train, coco ! T'es vraiment le plus grand, je suis sûr qu'on pourrait faire de grandes choses ensemble... »).

La Star !

Ah, Teela-O'Malley ! la vedette adulée, le rossignol enchanteur, la plus grande vidéo-star du Complexe Alpha - traîtresse indécrite et mal élevée, elle en est actuellement à sa dernière incarnation clonique. Teela-O-MLY-6 est en effet la dernière de la lignée (Teela-1 n'est qu'un nom de scène) : au cours des dernières années, ses clones 1 à 5 ont été exécutés les uns après les autres pour possession de biens matériels largement supérieures à ceux dont peut légalement disposer une citoyenne ORANGE (« Comment ça, je peux pas avoir mon propre combat ?! J'suis une STAR, moi ! Et d'abord virez vos sales pattes de ce synthé-faisan en chimio-croute ! »).

Teela-6 a la langue aussi bien pendue que ses défuntes sœurs et ne se conduit guère mieux qu'elles. Dans son célèbre feuilleton d'aventure, l'Ordinateur l'a remplacée par des personnages d'animation de son cru (qui jouent d'ailleurs aussi bien, ce qui vous donne une idée des talents d'actrice de Teela). Lorsqu'elle se produit en personne sur les scènes du Complexe Alpha, cela se fait sans publicité... Et son calendrier de spectacles n'est plus rempli que pour un mois. Manifestement, le gala d'adieu de Teela est proche !

Dire que la vidéo-star a un ego de la taille du Complexe Alpha serait rose... mais pas faux. Elle ne peut se faire à l'idée d'un Complexe sans Teela et puisqu'un clone portant votre nom est le substitut d'immortalité communément admis en Alpha, elle a combiné un plan pour se maintenir en vie après que son dernier clone officiel ait affronté l'inévitable.

L'admirable beauté de Teela est renforcée par une mutation jusqu'ici non répertoriée : la Fascination (voir ci-dessous). Usant de ce don secret, elle a « incité » un grand ponte d'UCT, Cieto-B-QRK-2, à fonder une nouvelle société secrète : les clones Rangers (voir également ci-dessous). Les Rangers ont installé un laboratoire clandestin sous le Secteur NBD où ils créent des clones pour quiconque possède suffisamment d'influence et de crédits. Contrairement aux clones ordinaires que nous

nous connaissons bien, ceux-ci arrivent à maturité en quelques mois à peine (la Science n'est-elle pas une chose admirable ?)

D'où les Clones Rangers tirent-ils leur technologie ? C'est encore un coup de Teela : elle a réuni un précieux matériel made in R&C pour ses amis de la société Pro Tech et quand une énorme cargaison d'équipement de clonage s'est trouvée disponible, elle a démissionné de Pro Tech sous préavis d'environ 11 secondes pour escamoter la marchandise au profit des Rangers.

Teela-O-MLY est maintenant plus populaire que jamais : non seulement son image informatisée est adulée par tout citoyen bien pensant, mais son authentique forme physique est ardemment désirée par la Sécurité Interne - sans parler de Pro Tech qui veut sa peau pour avoir subtilisé le matériel de clonage qui lui appartenait de plein droit puisqu'il l'avait volé le premier !

Or, la vidéo-star a disparu ! La dernière fois qu'on l'a vue, c'était dans les locaux de PDH & CM du Secteur NBD. Il faut que quelqu'un s'introduise là-bas clandestinement, dans sa place forte, pour la repérer, la descendre - DISCRETEMENT ! et récupérer son matériel de clonage.

Et devinez qui va s'en charger ?

Teela-O-MLY-6

Douce et adorable créature, enfant chérie de l'Ordinateur ; petite vidéo-starlette rusée, égoïste et assoiffée de pouvoir.

Société Secrète : Clones Rangers

Pouvoir(s) Mutant(s) : Fascination (voir ci-dessous)

Armes :

Pistolet Laser (8L) _____ 5

Armure : Reflex ORANGE (L4)

Tactique : Fascine les citoyens mâles et les pousse à se battre entre eux. Prend ses jambes à son cou quand les choses tournent au vinaigre.

Résumé De L'Aventure

Acte I : L'Univers Des Egouts

En guise de prélude à l'intrigue centrale, une équipe hétéroclite composée de Clarificateurs JAUNES, ORANGES et ROUGES - que personne ne se soucie particulièrement de revoir vivants - est expédiée dans les profondeurs du réseau d'égouts alphas pour repérer et éliminer la source émettrice des chansons subversives qui envahissent tout le système de sonorisation publique (et dont vous trouverez les paroles dans l'encart). Une fois dans les égouts, nos héros doivent éviter les traquenards tendus par un Clarificateur BLEU - Zhon-B-VLJ-2 - qui hante ces galeries depuis vingt ans, traquant obsessionnellement une équipe de Clarificateurs renégats coupables d'avoir volé une miche de synthépain.

Outre Zhon-B, les PJs affronteront les vrais responsables de la subversion : une bande de gosses d'une dizaine d'années, Dingues de l'Ordinateur en herbe, qui ont établi leur QG dans un studio vidéo de PDH & CM

depuis longtemps désaffecté. Toute fusillade éclatant dans ce studio risque d'activer l'hôte des enfants, un robot du nom de Capitaine Botarin.

Les Clarificateurs se retrouvent dans une situation sans issue dont ils ne sont sauvés que par l'intervention providentielle de Teela O'Malley (qui cherche en fait à les éloigner des environs immédiats du laboratoire Clones Rangers - dont nous reparlerons plus tard). Ayant toutes les raisons d'admirer la générosité désintéressée de la vidéo-star et à peine rentrés de leur mission couronnée de succès, les PJs seront peut-être déçus d'apprendre qu'il leur faut aussitôt repartir pour PDH & CM - avec mission d'y descendre Teela !

Acte II : L'Univers De La Bureaucratie

Avant de partir pour leur deuxième mission, les PJs ont une occasion quelque peu forcée de se frotter personnellement aux arcanes de la bureaucratie alphaienne : il leur faut essayer d'obtenir de Production, Logistique et Intendance l'équipement qu'on leur a assigné... Et bien entendu, il leur est coercitivement permis de tester des appareils expérimentaux made in R&C. Pour finir, on leur présente persuasivement le fin du fin du design robotique expérimental - le comicbot qui va les accompagner dans leur mission.

Acte III : L'Univers Du Spectacle

Dans le Secteur NBD, les PJs rencontrent leur contact du Contrôle Mental, un cadre de la TV du nom d'Hall-J-WUD (l'un des 6, car les Clarificateurs feront connaissance avec toute la famille clonique WUD - qu'ils décimeront peut-être). Les frères Hall-J, diligents serveurs de Libre Entreprise, sont dans le commerce des clones de contre-bande des Rangers (nous en reparlerons), aussi ont-ils de bonnes raisons de souhaiter la mort des PJs. Hall-J-WUD-I s'arrange d'ailleurs pour que nos héros participent à un jeu aussi populaire que dangereux - une compétition sportive dont le vainqueur gagne une rencontre avec Teela (peut-on imaginer meilleur moyen de mettre la main sur cet insaisissable gibier).

A supposer que les PJs en réchappent, leur quête les entraînera peut-être dans une série de réunions du Fan Club de Teela O'Malley (servant en fait de couverture à des meetings de sociétés secrètes).

Elle les mènera peut-être même jusqu'au laboratoire clandestin des Clones Rangers - situé, au cas où vous ne le sauriez pas, dans les égouts. Une fois là, les PJs auront l'occasion de liquider autant de Teela qu'ils le voudront : des dizaines, des centaines ! Et il y a fort à parier que de nombreux clones de la star leur retourneront la politesse...

L'enquête de nos héros risque surtout de les conduire à une erreur navrante et fatale. Tout d'abord le matériel de clonage qu'ils sont censés récupérer est sévèrement gardé et pèse une centaine de tonnes. Ensuite l'Ordinateur ne voudra jamais croire que les Clarificateurs ont réglé son compte à Teela tant qu'un seul de ses clones



sera encore en vie - et même s'ils apportent une preuve convaincante qu'ils ont abattu au moins une Teela (et donc rempli leur mission) ils seront désignés comme traîtres pour avoir assassiné une bien aimée et fidèle servante de l'Ordinateur.

Insistez lourdement sur l'aspect fascinant de la vie pleine de distractions du Clarificateur. Vos joueurs apprécieront.

Cartes, Tables Et Autres Accessoires

Mais oui, vous aurez des tables et des cartes ! Il y en a une page 44 et une autre page 62 - en fait elles sont disséminées dans tout le texte de l'aventure (vous en trouverez même une dans l'encart).

L'une de ces cartes (le plan des égouts, page 37) présente une particularité : elle est géométrique. Photocopiez-la à de nombreux exemplaires que vous assemblerez à l'aide d'un ruban adhésif. Vous verrez : tous les côtés, quels qu'ils soient, « collent » parfaitement.

Constituez ainsi un puzzle de 70 à 80 pièces qui ait à peu près la forme d'un plan du métro parisien. Au début de l'aventure, quand les PJs descendront dans les égouts, suspendez ce plan au mur derrière vous. Si ça vous chante, vous pouvez coller une étiquette « POINT DE DEPART DES CLARIFICATEURS » à un bout, et une (ou deux, ou douze) autre(s) à l'autre extrémité du plan, précisant la « DESTINATION ».

Vous savez pertinemment que cette pseudo-carte n'a rien à voir avec l'aventure, mais imaginez la tête de vos joueurs quand ils se diront qu'il va leur falloir courir tout ce labyrinthe ! Je vous garantis que ça vaut la peine de faire quelques photocopies...

Voyons, voyons, quoi d'autre ?

Ah oui ! Vers le milieu de l'aventure, quand les Clarificateurs essaieront de récupérer leur matériel, ils devront se rendre à Production Logistique et Intendance (PLI). Même s'ils ont déjà été dans ce service, attention : ce ne sont pas les mêmes locaux ! PLI a été entièrement réorganisé pour assurer une meilleure efficacité. L'Organigramme Des Méandres De PLI tombera à point nommé quand nos ingénus Clarificateurs tenteront de se frayer un chemin dans le labyrinthe de la bureaucratie alphasienne.

Oh, encore un détail ! Vous trouverez aussi un Formulaire de Demande d'Information en page 90 ; lui non plus n'a rien à voir avec l'aventure - ni avec quoi que ce soit d'ailleurs ! Il vous permettra simplement d'innover un peu lorsque vous aurez affaire à des joueurs qui veulent-savoir-quelque-chose... Si l'un d'eux vous pose une question précise, au lieu de lui répondre : « Votre niveau d'accréditation ne vous donne pas accès à ce renseignement », tendez-lui une photocopie du formulaire. S'il la remplit consciencieusement assurez-le que vous allez « immédiatement renvoyer ça par la voie hiérarchique pour traitement ». Levez-vous, posez délicatement le papier sur votre chaise et asseyez-vous dessus. Le joueur comprendra...

Pour finir, vous trouverez des extraits du terriblement séditieux « Song Book du Complexe Alpha » dans l'encart. Nous vous recommandons d'en chanter de temps à autres des morceaux à vos joueurs. N'hésitez pas à chanter VRAIMENT FORT. Pensez qu'ils attendent ces morceaux de bravoure avec impatience !

Casting Et Autres Détails

Les Personnages Joueurs

« Envoyez Les Clones » est une aventure conçue pour six personnages joueurs (PJs). Vous trouverez des fiches de PJs pré-tirés dans les pages 93 à 96 de l'encart détachable ; à vous de découper ces pages suivant les pointillés, séparer les différentes fiches et les distribuer à vos joueurs. Si vous avez plus de six joueurs (ou si - il y a des pervers partout - vous préférez utiliser des personnages différents), créez des PJs en vous basant sur les règles de PARANOIA, en prenant soin de fournir à chacun des briefings contradictoires, une mission de société secrète, et de bonnes raisons de haïr ou de mépriser au moins deux de ses collègues (n'oubliez pas que, dans PARANOIA, il y a toujours plus à craindre de ses « amis » que de ses ennemis !).

Vous trouverez ci-après une table de référence où figurent les caractéristiques des PJs pré-tirés. Ainsi, aucun joueur ne pourra jouer au petit malin avec vous - si tant est que ce soit possible dans PARANOIA !

Avant de distribuer les différentes fiches, prenez le temps de les lire attentivement. Pour les détacher de l'encart, pliez délicatement suivant le pointillé et tirez avec douceur... ou arrachez tout si vous préférez : après tout c'est votre livret et vous faites ce qui vous chante avec. Si vous avez une passion pour la scie circulaire, c'est votre problème !

Où en étions nous ? Ah oui ! Cette aventure est donc conçue pour ces six personnages pré-tirés. Si vous avez moins de six joueurs, distribuez les fiches par ordre d'accréditations décroissantes et gardez pour vous les fiches restantes : les sous-fifres laissés pour compte deviendront des PNJs que vous incarnerez... et comme les joueurs auront ce qu'ils voulaient, ils seront tout décontenancés !

Certains de vos joueurs seront peut-être tout contents d'avoir des PJs de haute accréditation, ou au contraire déçus d'écoper de vulgaires ROUGES. Confortez-les dans ces sentiments par tous les moyens. Les joueurs nourrissent toujours l'illusion que dans PARANOIA, les PJs de haute accréditation mènent une existence moins risquée, plus confortable et plus heureuse que les autres. Bercez-les de ce doux rêve ! Ils finiront bien par descendre de leur nuage...

D'ailleurs, en testant le scénario, nous avons découvert que lorsqu'un personnage haut placé se mettait à faire des siennes ou un vulgaire ROUGE à agir de manière vraiment trop servile, il était très simple - et immensément divertissant - de faire intervenir l'Ordinateur ou quelq'ULTRAVIOLET pour le faire descendre ou monter dans l'échelle hiérarchique.

Ainsi, les JAUNES qui se mettraient en tête de tyranniser les ROUGES pourraient bien commettre une erreur bénigne mais lourde de conséquences et s'attirer la désapprobation immédiate de l'Ordinateur (il arrive souvent que les ROUGES signalent à leur Ami une faute manifeste de leur supérieur par le biais de leur com-unit).

Dans ce cas, la voix de l'Ordinateur se fait instantanément entendre sur les communicateurs individuels de tous les PJs : Le JAUNE fautif est séance tenante rabaissé à l'accréditation ROUGE pour son exaction tandis que le cafteur ROUGE est aussitôt promu au niveau JAUNE pour son obséquieuse fidélité envers l'Ordinateur. En un instant le leader sortant d'une équipe peut se trouver obligé de lécher les bottes qu'auparavant il piétinait allègrement. En littérature, on appelle ça la « justice idéale ».

Notes Individuelles Sur Les PJs

Dans cette aventure nous allons donner aux joueurs les meilleures raisons du monde pour s'entretenir. En plus des rivalités classiques dues aux sociétés secrètes, aux services, et aux fonctions officielles des personnages, l'ombre du scandale de l'amnésiolog planera sur tout « Envoyez Les Clones ».

Il semblerait que tous les PJs aient trempé dans le cafouillage à l'issue duquel les Escadrons Vautours des Forces Armées ont reçu, au lieu de Potion Dynamique Gazeuse, une drogue conduisant à l'amnésie totale. Jusqu'ici, dans cette affaire, personne n'a pu faire porter le chapeau à personne, mais l'Ordinateur serait ravi de récompenser le Clarificateur qui ferait la lumière sur cet insidieux complot comme (fine allusion). Certains PJs ne connaissent que des bribes du Scandale, d'autres peuvent s'en faire une idée plus complète. Toujours est-il que tout au long de l'aventure, l'Ordinateur ou de quelconques PNJs devraient glisser des allusions à l'Affaire de l'Amnésiodrug, histoire de rafraîchir la mémoire à tout le monde !

L'Ordinateur : Mon Programmeur ! Savez-vous l'horrible chose qui est arrivée à ce régiment d'Escadrons Vautours ?

Les Clarificateurs : Oh oui, Ami Ordinateur ! C'était abominable ! Une véritable tragédie !

L'Ordinateur : Une tragédie, en effet... Mais quand la Sécurité Interne mettra la main sur les agents commies responsables du drame, on les fera rotir à petit feu devant un réacteur nucléaire ! En attendant, n'oubliez pas de faire parvenir à la Sec Int tous les renseignements que vous pourriez détenir concernant cet incident. Bon cycle diurne !

Les Clarificateurs : (se lançant des regards anxieux) Group !

Mais laissons ce scandale de l'amnésiolog et passons à des notes individuelles concernant les PJs - que vous ne devez sous aucun prétexte laisser lire à vos joueurs :

Tammy-J-NET-2 : La société secrète de cet agent connaît le projet relatif au comicbot et il ne lui plaît pas du tout (voir *L'Univers De La Bureaucratie*). Elle s'est donc arrangée pour faire nommer Tammy Responsable Du Matériel de manière à ce qu'elle puisse approcher de près le robot et lui régler son compte. Veillez à ce que le comicbot lui balance constamment des tartes à la crème et des gaz hilarants à la figure. Sur la fin, vous pourrez peut-être lui laisser approcher le robot d'assez près pour qu'elle tente de le déconnecter, mais n'oubliez pas qu'il doit automatiquement l'emporter si Tammy n'est pas aidée par un complice.

Watt-J-WHO-2 : En tant que Romantique, il y a des chances pour que Watt-J se lance à corps perdu dans l'exploration des propriétés du co-cola. Veillez à ce qu'il sache qu'il peut faire copain-copain avec les membres de la Génération Pepsi (s'il en rencontre) (voir *L'Univers Du Spectacle*).

Chock-0-BLK-1 : Ce pauvre crétin pense qu'il détient un mot de passe que reconnaîtra son collègue de Libre Entreprise Hall-J-WUD (voir *L'Univers Du Spectacle*). Seul problème, la société secrète n'a pas pu transmettre à temps le dit mot de passe à Hall-J. Ce dernier et ses clones dévisagent donc Chock-0 avec curiosité en disant « Hum... jamais entendu parler de ce show ! ». Si vous voulez être gentil - ou laisser le joueur complètement dans le brouillard - communiquez le mot de passe à un ou



deux clones de Hall ; comme il est pratiquement impossible de les différencier, Chock ne saura jamais s'il parle à un WUD ami ou ennemi.

Sam-R-KND-1 : Les supérieurs Anti-Mutants de Sam-R ont à juste titre identifié Tammy comme étant une mutante, mais ils ont fait une erreur de diagnostic quant à la nature de son pouvoir. Le joueur qui incarne ce personnage peut chuchoter autant qu'il veut à l'oreille de Tammy, celle-ci répondra par des «hein ?» et «Parlez plus fort!». Il serait peut-être intéressant d'installer les deux joueurs le plus loin possible l'un de l'autre.

Eve-R-DEN-2 : C'est une taupe de la Sécurité Interne dotée d'un spray spécial destiné à «marquer» les traîtres. La bombe est camouflée en déodorant, mais elle contient en fait un marqueur chimique invisible mais que la Sec Int détectera au premier examen (tous les Sec Int identifieront la personne «marquée» comme étant un traître potentiel).

Mais attention ; ce soit disant déodorant... pue abominablement ! une véritable odeur de dépotioir ! de l'extract de porcherie ! du concentré de jus de putois !

Tenez compte de cet élément lorsque qu'un personnage ainsi «marqué» tente de s'approcher discrètement de quelqu'un, de pénétrer dans une pièce bondée, ou simplement de mener une vie normale ! Après deux ou trois cycles diurnes, l'odeur s'atténue...

Elm-R-FUD-1 : Possède un hypnodisque destiné à faciliter l'interrogatoire des prisonniers. Celui-ci ne fonctionne absolument pas... Mais laissez Elm-R découvrir son chemin de croix par lui-même !

Le Scandale De L'Amnésiodrug

C'est un bon moyen d'accentuer la zizanie entre les PJs. Si ça vous chante, ne vous gênez pas pour fournir aux joueurs des raisons supplémentaires de s'entretenir !

Résumé De La Situation Présente :

A) Sam-R-KND-1 a ouvert la mauvaise vanne et toutes les bouteilles qui se présentaient devant le robinet ont donc été remplies d'amnésiodrug et non de Potion Dynamique Gazeuse.

B) Tammy-J-NET-2, supérieure de Sam, n'a pas remarqué l'erreur.

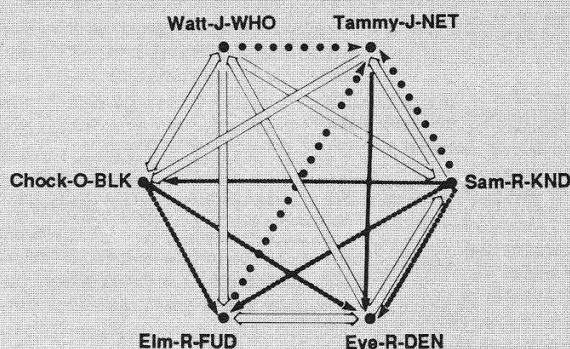
C) Watt-J-WHO-2, responsable des chaînes de remplissage, s'est aperçu de la bourde mais il a décidé de rigoler un peu : il n'a rien dit jusqu'à la pause repas suivante.

D) A PLI, Elm-R et Eve-R se sont tous deux rendu compte de ce que la Potion avait été remplacée par de l'amnésiodrug. Mais plutôt que de déranger leurs supérieurs avec de telles broutilles, ils ont expédié le lot dans le refectoire prévu.

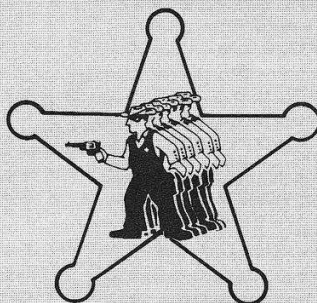
Diagramme Des Relations Inter-Personnages

Ce schéma devrait vous aider à noter l'évolution des relations entre les différents PJs

- Veut abattre ce personnage pour remplir sa mission de société secrète.
- ◀ Veut abattre ce personnage parce que c'est un valet de l'Ordinateur.
- ◀ Veut abattre ce personnage pour dissimuler la part qu'il a prise dans le scandale de l'amnésiodrug.
- ◀ Veut abattre ce personnage pour ses actes de trahison.
- ◀ Veut abattre ce personnage.



Une Nouvelle Société Secrète : Les Clones Rangers



Règles Particulières : Tout membre de cette société peut se procurer une compétence en Bio-Cybernétique «à moitié prix» : chaque fois qu'il investit un point de compétence dans cette discipline, son indice de compétence augmente de deux.

Un Clone Rangers Dans La Vie De Tous Les Jours :

Le Rangers : Bonjour-bonjour-bonjour ! Citoyen, c'est votre jour de chance !

Le Citoyen : Ah ouais ?...

Le Rangers : Mais OUI ! Savez-vous que pour la modique somme de - mettons 10 000 crédits - vous pouvez accroître l'espérance de vie de votre famille clonique de 16,66 % ?

Le Citoyen : COMMENT ! Il m'en coûterait 10 kilocreds pour rallonger ma misérable existence de quatre cycles diurnes et demi !?! Vous plaisantez ou quoi !

Le Rangers : 10 000 crédits ! J'ai dit 10 kilocreds ? Oh non-non-non ! Ou alors ma langue a fourché... Mais que diriez-vous d'une adorable petite clone de Teela O'Malley pour vous tout seul ? 7 500 seulement, et c'est bien parce que vous m'êtes sympathique !

Le Citoyen : Mais je ne veux pas de clone de Teela ! Ni de personne d'autre ! Ca relève de la trahison, vous entendez ? De la trahison ! Crève sale com-mie subversif ! ZAP-ZAP-ZAP-ZAP !

Un Clone du Clone Rangers : (surgissant du néant) Bonjour-bonjour-bonjour ! Citoyen, c'est votre jour de chance ! Avez-vous jamais considéré la possibilité d'un remplacement clonique supplémentaire ? Eh bien songez un instant que pour la modique somme de...

Le Citoyen : NON ! Et ARRETEZ ce cirque ! ZAP-ZAP-ZAP !

Le Clone Du Clone Du Clone : (apparaissant au détour du couloir) Eh bien, un client difficile, à ce que je vois ! Ecoute, mon gars, 5 000 c'est mon dernier prix, et c'est bien parce que c'est toi !

Le Citoyen : Aaaaaahhh NOOON, pas ça !

Doctrine : Vivez éternellement grâce à vos clones. L'identité de l'être garantit la continuité de l'esprit. Tout citoyen devrait pouvoir posséder autant de clones qu'il le désire - à condition qu'il puisse se les payer. Les clones de Teela rendent fou de désir et font de super cadeaux.

Alliés : Libre Entreprise, Romantiques.

Ennemis : Pro Tech (à cause du vol du matériel de clonage).

Description Générale : Cette société est récente et compte encore peu de membres, ses structures sont donc souples. Sa poignée d'adhérents se compose principalement de biologistes et de généticiens confirmés. Les membres haut placés de l'organisation ont droit à des prix de faveur pour leurs clones de contrebande et disposent d'informations sur des citoyens influents, ce qui leur offre de juteuses possibilités de chantage.

Avancement : + 1 point pour la découverte d'un nouveau client.

+ 1 point pour la protection d'un supérieur dans la société (en déjouant une tentative de démantèlement de l'organisation, en supprimant des Clarificateurs trop curieux, etc...).



TABLE DES PERSONNAGES JOUEURS

Nom, Service & FOCs *	Société Secrète	Pouvoir(s) Mutant(s)	Compétences En Armes	Autres Compétences	FOR	AGI	APL	DEX	END	MEC	ADA	POU
1. Tammy-J-NET-2, UCT, Responsable du Matériel	Destructeurs de Frankenstein	Télépathie	Lasers _____ 10	Motivation _____ 14 Duperie _____ 10	14	13	20	16	13	9	17	17
2. Watt-J-WHO-2, Service de l'Energie, Leader	Romantiques	Lévitiation	Lasers _____ 13 Armes à Aire d'Effet _____ 12	Motivation _____ 10 Duperie _____ 10	16	10	19	7	14	11	17	18
3. Chock-O-BLK-1, Forces Armées, Officier Chargé des Communications	Libre Entreprise	Précognition	Lasers _____ 13 Pierres _____ 15 Couteau _____ 15	Baratin _____ 8	13	16	17	8	13	17	2	11
4. Sam-R-KND-1, Services Techniques, Officier Responsable du Bonheur	Anti-Mutants	Intuition Mécanique	Lasers _____ 12 Grenade _____ 12	Utilibot _____ 9 Médecine _____ 8	14	19	13	17	11	12	10	7
5. Eve-R-DEN-2, PLI, Officier Responsable de l'Hygiène	Club Sierra	Pyrokinésie	Lasers _____ 14 Armes de Corps à Corps _____ 12	Discrétion _____ 12 Surveillance _____ 10	16	15	20	16	18	19	19	13
6. Elm-R-FUD-1, PLI, Officier Chargé de l'Orthodoxie	Pro Tech	Empathie	Lasers _____ 11 Armes de Corps à Corps _____ 12	Corruption _____ 12	20	15	10	12	18	5	8	18

* Fonctions Obligatoires Complémentaires, voir fiches de personnages et « Guide du Clarificateur Accompli » (livret de 16 pages avec le coffret de jeu PARANOIA)

Un Nouveau Pouvoir Mutant : La Fascination

Le personnage qui possède ce pouvoir peut provoquer chez autrui une attirance puissante bien que platonique. Les effets sont similaires à ceux d'un coup de foudre : la victime fait passer le bonheur du « fascinateur » avant le sien, pense constamment à celui-ci, et fait à peu près tout ce qu'il lui demande. Cette mutation agit indifféremment sur les deux sexes. Ses effets sont dus à une projection mentale et non à l'action de phéromones (comme c'est le cas pour le Charme) ; l'attirance provoquée n'est donc pas d'ordre amoureux.

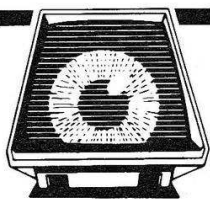
Lorsqu'il tente d'user de son pouvoir sur une ou plusieurs victime(s), le personnage doit faire un jet de Pouvoir (le degré de difficulté variant selon le nombre des victimes potentielles, le type de relations qu'elles entretenaient auparavant avec le mutant, etc...) Si le jet réussit, la mutation agit pratiquement à coup sûr.

Comme pour les coups de foudre, la durée des effets est variable, pour éviter de succomber à la Fascination, la victime doit réussir un difficile jet d'Adaptabilité (modificateur : x 1/4). Si elle échoue, elle devra, pour se « libérer », réussir un nouveau jet d'Adaptabilité (le degré de difficulté diminuant au fil des jours : modificateur x 1/2 le deuxième jour, x 1 le troisième, x 2 le quatrième, etc). Si le pouvoir est utilisé de façon répétée sur la même personne, la durée de son effet suit une progression géométrique. Ainsi, un personnage fasciné deux ou trois fois au cours d'une courte période (mettons une journée) pourra mettre plusieurs semaines à reprendre ses esprits ! De plus, s'il se sent seul et si l'objet de sa fascination est objectivement séduisant, il se peut que le malheureux choisisse de son plein gré de rester sous l'emprise du pouvoir. Ça s'est déjà vu !

L'imbécillité (voir « Orcbusters ») protège contre la Fascination.



Carte Géomorphique Du Monde Des Egouts



1. L'Univers Des Egouts

Résumé De La Mission : Arrachés à la douce contemplation d'un épisode de Teela O'Malley, les Clarificateurs sont expédiés dans les égouts pour détecter et tarir la source émettrice des chansonnettes subversives diffusées par une station pirate. Ils errent dans les conduits où ils font nombre de rencontres désagréables - entre autres celle d'un Clarificateur très zélé, dans sa vingtième année de mission souterraine, et d'un groupe de gamins particulièrement agressifs.

L'équipe suit ces derniers jusqu'au studio désaffecté de Capitaine Botarin, où les charmants bambins font fonctionner la station pirate. Confrontés à la déplaisante perspective d'avoir à liquider les adorables plaisants, les PJs sont consternés - jusqu'à ce que Teela O'Malley arrive pour sauver la situation.

Briefing Préalable

Avant de commencer la partie, prenez chacun des joueurs à part ; assurez-vous qu'il comprend bien le fonctionnement de son pouvoir mutant, celui de sa société secrète, les raisons qu'a son personnage de descendre certains de ses coéquipiers, etc... Si le joueur s'initie à PARANOIA, expliquez-lui les concepts de base de ce jeu.

Pour commencer l'aventure, lisez ce qui suit aux joueurs :

Encore une heureuse journée dans le Complexe Alpha ! Vous avez servi avec dévouement votre Ami l'Ordinateur et, après un délicieux dîner d'algues grillées, vous vous êtes réunis avec vos concitoyens devant l'écran vidéo communautaire pour la veillée offerte par l'Ordinateur.

Vous regardez une rediffusion de «Une Famille De Clones», suivie d'un fascinant documentaire montrant comment le Service de l'Energie a dépassé tous les quotas de production biannuels. Un flash vous informe ensuite que les programmes du lendemain sont annulés suite à une coupure d'électricité. Puis vient la gâterie que vous savourez tous ardemment par avance - l'épisode hebdomadaire du feuilleton de Teela O'Malley !

Dans cet épisode, la jeune Teela, innocemment séduisante, joue un rôle inhabituel, faisant une fois de plus la preuve de son immense talent dramatique. Elle incarne une citoyenne ordinaire, membre d'un service quelconque, une citoyenne comme vous ou moi, qui est froidement poussée à la trahison par les démoniaques agents d'une société secrète. Six héroïques Clarificateurs - fascinants de courage et loyaux serviteurs de l'Ordinateur - reçoivent mission de l'arrêter.

Leur dévouement inspire tellement Teela qu'elle se constitue prisonnière, abandonne son ignoble conduite, et dénonce tous les membres de la société secrète. Puis, auréolée par la lumière d'une bouche

de réacteur béante, elle prononce cet émouvant discours :

(Lisez ce qui suit avec un serrement de gorge et les accents poignants de Scarlett O'Hara. Mettez un air de violon mélancolique sur votre chaîne. Trempez vos doigts dans une tasse d'eau et inondez régulièrement vos joues).

«Je regrette de n'avoir que six clones à sacrifier à mon Ami l'Ordinateur. Je me suis égarée hors du droit chemin. Je remercie l'Ordinateur de m'avoir donné cette chance de m'amender, si modestement que ce soit, pour ces actes ignobles, infâmes, inspirés par les commies...»

«Mais je suis tombée trop bas, trop bas, je ne mérite pas le pardon de l'Ordinateur ! J'espère seulement que mon exemple honteux servira de leçon à mes clones et qu'ils se dévoueront corps et âme à l'Ordinateur - jusqu'à la fin - de leur vie !»

(Ici, marquez une pause pour permettre aux PJs de réagir - par des sanglots, des applaudissements, ou autres).

Sur ses mots, tandis que les nobles Clarificateurs, profondément émus, éclatent en sanglots, elle se jette dans le réacteur. Un formidable éclair, la musique s'amplifie, et la voix de l'Ordinateur retentit :

«A tous les citoyens concernés, n'ayez pas peur, Teela O'Malley n'est morte qu'à l'écran ! Il s'agissait simplement d'une dramatique basée sur un authentique fait divers. Les noms seuls ont été modifiés, afin de protéger les dossiers d'où ont été tirées ces informations.»

«N'oubliez pas : Les commies sont partout ! Merci de votre cooppppppphhiiiiisssssssssss...»

La voix amicale de l'Ordinateur se brise, soudain altérée par un fort sifflement. Tout aussi soudainement, le sifflement est relayé par un étrange chant diffusé sur toute la sonorisation publique.

(Chantez ces paroles sur n'importe quel air. Nous vous en aurions bien proposé un, mais l'ASCAP - American Society of Composers, Authors and Publishers - aurait exigé des droits d'auteurs ! Si vous ne savez pas chanter, ne vous affolez pas : plus ce sera faux, mieux ce sera...)

C'est pas le pied ?

C'est pas branché ?

Vivre dans des complexes réglés par la machine ?

Où sont les clones ?

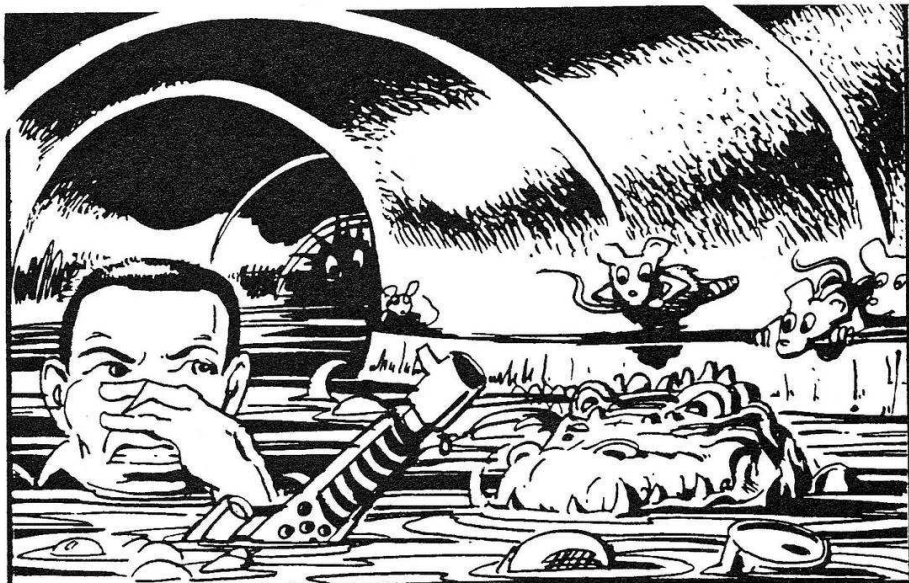
Doit y avoir des clones,

Envoyez les clones !

La voix est distordue par un synthétiseur afin que les PJs ne puissent identifier ni l'âge, ni le sexe, ni le dialecte de l'interprète.

Lisez tout haut ce qui suit. Pour réchauffer l'ambiance, libre à vous de chanter d'autres couplets de cette chanson, ou d'une autre prise dans le *Songbook du Complexe Alpha* (voir encart, page 92).

Tandis que la chanson se poursuit, plus séduisante à chaque couplet, le signal de mise en alerte se met à clignoter sur le grand écran vidéo et six gard-bots entrent en scène.



L'existence d'un Clarificateur est toujours passionnante et pleine de sel.

Les Gardbots

Modèle Standard : Robots de la taille d'un réfrigérateur et pleins de mauvaises intentions ; deux bras polyvalents terminés par des appendices manipulateurs ; minuscule cerveau ; programmation limitée et prosaïque.

Armes :

Fusil laser BLEU (9L) _____ 16
Foudroyeur (9E) _____ 16

Armure : Corps recouvert de métal brillant (U4)

Vitesse Maximale : Sprint

Tactique : Commencent par éliminer le traître le mieux armé avant de s'attaquer aux autres, par ordre d'importance de leur arsenal ; descendent quiconque s'avise de franchir les sourcils de manière offensive.

Super Gardbot : Robot de la taille d'un gros congélateur ; deux bras polyvalents terminés par des manipulateurs ; cerveau moyen (soit vicieux et agressif, soit vicieux, agressif et détraqué !) ; programmation limitée et prosaïque.

Armes :

Fusil laser VIOLET (9L) _____ 18
Fusicoûne avec cartouches HE (10P) _____ 16

Armure : Corps recouvert de métal super brillant (U7)

Vitesse Maximale : Sprint

Tactique : Liquide tout le monde à l'aide d'une unique cartouche HE. Procède ensuite au tri des cadavres pour séparer les traîtres des loyaux citoyens.

«L'Ordinateur requiert immédiatement vos services», annoncent-ils d'une voix qui rappelle le bruit d'un tesson de verre frotté contre un tableau noir.

Vous êtes aussitôt extirpés de vos sièges et on vous fait trotter comme des rats le long d'étranges couloirs menant à une zone inconnue du Complexe. Le voyage prend fin devant un ascenseur anonyme. La musique subversive résonne partout.

Les PJs sont présentés les uns aux autres, mais les gardbots limitent la conversation au strict minimum - pour vous faire une idée de leur apparence, imaginez un croisement de chars d'assaut nazis et de compacteurs d'ordures mobiles. Les PJs n'ont pour l'instant que des lasers et l'équipement répertorié sur leur fiche. La porte de l'ascenseur refuse de s'ouvrir. Lisez ce qui suit à haute voix :

L'éclairage est faible, l'air un peu trop frais et l'atmosphère tendue. Après quelques minutes d'une attente assez inconfortable, les gardbots s'écartent afin de livrer passage à leur colossal collègue qui entre dans le hall et met votre équipe en joue avec une arme géante.

«MONTEZ DANS L'ASCENSEUR !» mugit l'énorme gardbot d'une voix rappelant le bruit de nombreux tessons de verre frottés contre un tableau noir par trente cinq écoliers.

Alors, vous entrez ?

(La réponse est oui, bien entendu ! Si un Clarificateur refuse d'optempérer, les gardbots sont en mesure de pousser son remplaçant clone en scène avant que ses cendres n'aient fini de fumer...)

L'ascenseur est tout à fait classique : branlant, mal éclairé, terrifiant ; le genre cercueil, surtout une fois que l'énorme gardbot s'y est engouffré derrière vous !

Le plancher fléchit. Les parois de métal gémissent sous la contrainte. La porte se referme en coulissant. La cabine chute brutalement d'un bon mètre, tressaute dans un arrêt plaintif, puis oscille avant de reprendre sa route vers les profondeurs - lentement, en gémissant douloureusement pendant toute la descente. Le haut parleur de la sonorisation publique se met à diffuser un nouvel air :

*J'suis un mec du Complexe Alpha,
Clarificateur, au pas,
Un clone pour remplacer mon ancien moi,
Je vais bientôt clamer je crois.
J'dois servir l'Ami Ordinateur,
Sinon j'suis un clone mort.
Abattez les infiltrateurs,
Commies, Clarificateurs.
J'suis un type du Complexe Alpha.*

Pendant l'interminable et bruyante descente, le gardbot déploie une sorte d'antenne en forme de canne à pêche fixée sur sa tête. A l'extrémité de celle-ci brille un flash aveuglant, qu'il suspend à environ trois centimètres de (prenez un PJ au hasard) ta tête. Il commence l'interrogatoire :

«Nom !? Niveau d'accréditation !? Dernier acte séditieux !? Etes-vous capable de garder un secret ? ACCORDEZ VOUS UNE QUELCONQUE VALEUR A VOTRE VIE !?»

Laissez le Clarificateur répondre aux questions, puis passez à ses collègues. L'interrogatoire du gardbot est axé sur le dévouement et la discrétion. Les réponses des PJs ne sont ni entendues, ni enregistrées et, de fait, n'ont aucun effet sur quoi que ce soit... Mais inutile de le dire aux joueurs !

Si un de nos héros tente d'en découdre avec le gardbot, l'ascenseur oscille et craque de façon plus ostensible encore, mais il ne tombe pas. Il est temps de repartir chercher un remplaçant clone, de dissiper la fumée qui envahit la cabine et de soigner les malheureux qui ont pris des balles perdues !

L'ascenseur finit par s'immobiliser, les portes s'ouvrent, et vous êtes poussés dans une petite pièce impersonnelle, avec un bureau, une porte dans le mur du fond et une bonne dizaine de gardbots. Les armes de ces derniers sont ostensiblement pointées vers vous.

Un type pansu, joufflu, menacé de calvitie et portant une tunique bleue est assis derrière le bureau. Il est flanqué de deux grands gardes minces d'accréditation JAUNE qui portent des lasers à canons jaunes également.

D'un haut parleur mural émanent les accents étouffés mais mélodieux d'une chanson qui semble s'appeler «Haut-de-Forme, Cravate Blanche et Laser».

Le personnage BLEU se nomme Cleto-B-QRK-2. Ses deux gardes JAUNES sont simplement là pour la décoration, ils ne font ou ne disent rien d'important, à moins bien entendu qu'un des PJs dégage une arme. Auquel cas ils s'écrient «Option A, exécution !» et transforment en passoire le Clarificateur menaçant. L'ordre «Option A» signifie aux gardbots qu'ils doivent orienter leurs armes vers les cibles indiquées par le feu de celles des gardes et tirer jusqu'à ce qu'on leur donne l'ordre d'arrêter... Suite à quoi : envoyez les clones !

Le Personnel De Briefing

Cleto-B-QRK-2 : Officier de Briefing ; pas de baratin inutile ; pas de questions ; inutile d'espérer des réponses.

Société Secrète : Clones Rangers

Pouvoir(s) Mutant(s) : Vision Radiologique

Armes :

Pistolets laser BLEU (8L) _____ 10

Armure : Reflec BLEUE (L4)

Tactique : En cas de bagarre, laisse Sunn-J et Dewey-J se débrouiller tous seuls avec les robots.

Sunn-J-LST et Dewey-J : Grandes brutes silencieuses, gardes du corps de Cleto-B

Société Secrète : Ils s'en fichent royalement

Pouvoir(s) Mutant(s) : Aucun intérêt

Armes :

Pistolets laser JAUNES (8L) _____ 14

Armure : Kevlar recouvert de reflec JAUNE (L4P3)

Tactique : Exécutent «l'Option A» (voir ci-dessus).

Cleto-B débite ce qui suit à toute vitesse, sans jamais revenir en arrière ni rien répéter. Lorsque vous arriverez à «Des Questions ?», n'envisagez même pas de vous arrêter, poursuivez aussitôt.

«Clarificateurs, bonjour ! Je m'appelle Cleto-B-QRK et voici mes compagnons : Dewey-J-JLK et Sunn-J-LST.»

«L'Ordinateur a récompensé votre dévouement en vous choisissant pour accompagner une force d'intervention soigneusement sélectionnée et coordonnée de 27 équipes de Clarificateurs. Ces équipes ont été rassemblées pour une opération urgente visant à combattre la nouvelle menace commie - une propagande subversive diffusée sur toute la sonorisation publique de l'Ordinateur.»

«L'Ordinateur a repéré toutes les sources d'interférences possibles. Celles-ci se situent dans une subdivision de notre bien aimé Complexe Alpha, mais de mystérieux sabotages empêchent notre Ami de localiser les traîtres avec précision. Avec les autres équipes de la force d'intervention, vous allez ratisser cette zone, localiser l'émetteur, identifier les responsables et les éliminer.»

«Il est juste que je vous prévienne : seule une bande de fanatiques bien organisée et armée du matériel d'infiltration le plus sophistiqué peut avoir perpétré cet acte infâme. L'Ordinateur a toute confiance en votre jugement et votre courage : vous écraserez ces terrifiants adversaires !»

«Des questions ? - Bon, partez immédiatement pour votre glorieuse mission... Et ne revenez que si - et seulement si - vous réussissez. Bonne route !»

Après ce petit discours d'encouragement, la porte du fond s'ouvre en coulissant et les gardes vous jettent dehors - dans une grande bouche d'égout. Ils rentrent précipitamment, la porte se referme derrière eux et vous pouvez entendre claquer le verrou.

Vous vous retrouvez dans un long tunnel gris avec au milieu un canal brunâtre longé par deux étroites passerelles - une de chaque côté. Le long de l'épine dorsale de la galerie, le plafond bas et voûté est ponctué d'une ligne de tubes fluorescents. Le canal s'infléchit à droite en aval ; et, en amont, le tunnel se divise en deux branches. Tout ce coin pue autant que des silos à nourriture. Vous entendez la musique subversive qui éveille des échos partout - impossible de localiser l'émetteur !

Bon, et maintenant, que faites vous ?



Au Plus Profond Des Fosses d'Aisance Avec Pistolet Et Caméra...

Il est étonnant de voir combien les égouts changent peu au fil des siècles ! Prenez un esclave de l'antiquité romaine et larguez-le dans les réseaux d'évacuation de déchets du New York des temps modernes (ou des Pays-Bas ou de Tokyo...), c'est indéniablement sadique, mais il saura toujours où il se trouve. De même, vous pouvez décrire les égouts du Complexe Alpha sans crainte des anachronismes.

L'«eau» est profonde d'un mètre environ, et le courant modéré (pour patauger dedans, les PJ devront réussir un jet de Force sans modificateur par round). La profondeur et le débit augmentent cependant au moment des périodes de pointes, par exemple après les épisodes du feuilleton de *Teela O'Malley*.

Les rives de ciment, de chaque côté du canal, sont abruptes et généralement à une soixantaine de centimètres au-dessus du niveau de l'eau. Il est impossible d'entreprendre autre chose (mettons tirer au laser) quand on les escalade - à moins d'être aidé par quelqu'un se trouvant sur le chemin de ronde.

Les personnages qui tombent à l'eau sont entraînés par le courant sur 1 à 20 mètres (lancez le dé) avant de pouvoir reprendre pied.

Bien entendu un PJ peut en tirer ou en pousser un autre à l'eau (à condition de réussir un jet de Force attribué contre attribut - voir page 56 des règles) ; appliquez le modificateur adéquat en fonction de l'effet de surprise, de l'état de santé et des biorhythmes du personnage. Pour faire leur jet, les PJ taillés à la Bruce Lee peuvent remplacer leur score d'attribut par leur indice de compétence à «Mains Nues».

Il est possible que des personnages commencent à se battre dans l'eau, revoyez donc les règles concernant la noyade (page 73). Les PJ qui absorberaient par inadvertance ou - beurk - volontairement l'eau des égouts devront réussir un difficile jet d'Endurance (x 1/4) s'ils ne veulent pas que le contenu de leur estomac se mêle au flot nauséabond du canal.

C'est à peu près tout pour la mise en scène de l'épisode qui va se jouer dans les égouts. Vous verrez bien au fur et à mesure, improvisez des solutions raisonnables aux problèmes qui se poseront. Mettons qu'un PJ laisse par mégarde tomber son com-unit dans le canal et qu'il veuille savoir combien de temps il mettra à le retrouver :

Le MJ : Un sacré bout de temps !

Le PJ : Tant pis, j'essaye... (*le temps passe*) Hey, est-ce que j'ai mis la main dessus ?

Le MJ : (*il lance le dé, lève pensivement les yeux vers le plafond, en fait, il se demande ce qu'il y a à la télé ce soir*) Non, mais tu es trempé comme une soupe et délicatement parfumé à l'eau d'égout. Bon, tu declares forfait ?

Mise En Scène De L'Univers Des Egouts

L'orchestration de cet épisode se divise en cinq mouvements majeurs : 1. En vadrouille dans les égouts ; 2. Pièges et bestioles ; 3. La visite de Zhon-B ; 4. Harponnés par les gamins ; 5. Malmenés par Botarin. Voici quelques petits tuyaux pour organiser ces scènes et les présenter à vos joueurs.

En Vadrouille Dans Les Egouts

Votre objectif est d'amener les joueurs à bien «sentir» l'univers des égouts. Explicitez les problèmes que pose le décor lui-même ; quelques exemples :

- Déplacements sur les berges glissantes (jets d'Agilité)
- Traversée à gué des canaux (bousculade pour descendre du quai, problèmes d'équilibre, contacts répugnants avec les détritiques qui tapissent le fond, difficultés pour garder le matériel au sec, re-bousculade pour grimper sur l'autre rive - jets d'attributs variés et problèmes mineurs à résoudre)
- Drôles de bruits - et bruits pas drôles du tout !
- Affaissements et effondrements des murs et plafonds délabrés («CRAAASH ! Vous êtes tous morts ! HAHAAH, je plaisantais...»)

Pour ce passage, le plus difficile sera de créer une atmosphère suffisamment réaliste pour que les joueurs «sentent» vraiment le décor : l'insoutenable puanteur, le bourdonnement des lumières fluorescentes, les échos dans les galeries... Tous ces détails doivent contribuer à l'inconfort et au dégoût de vos PJ.

Rappelez-leur constamment que l'ennemi peut être tapi à chaque tournant. Faites-leur remarquer ces bruits de pas qui viennent de directions fantaisistes. Insistez sur le fait qu'ils ne savent rien de l'ennemi ni des autres équipes de Clarificateurs (de ce côté là, c'est simple : les 27 équipes ont été par erreur aiguillées vers la Subdivision de Recyclage des Déchets et on n'en entendra plus parler avant des heures).

Quand ils seront bien convaincus que leurs existences sont devenues parfaitement écoeurantes, commencez à leur glisser des bâtons dans les roues (pièges, bestioles, et Zhon-B).

Carte ou Pas Carte ?

Vous trouverez une carte des égouts page 37, et son «mode d'emploi» dans un chapitre de l'introduction intitulé «Cartes, Tables & Autres Accessoires». Notre intention est que cette carte vous serve simplement à semer la confusion dans l'esprit de vos joueurs. Cela dit c'est un excellent plan que vous pourrez utiliser pour noter les déplacements des PJ et combiner à l'avance la position des pièges et des rencontres.

En tant que Créateurs de Jeux Mondialement Connus, nous préférons un style de jeu plus débridé : nous glissons allègrement sur les détails véridiques et les localisations pointilleuses, et nous arrêtons les rencontres selon notre inspiration du moment. C'est fort agréable mais ça nous met parfois dans des situations délicates. Si vous êtes par nature quelqu'un de soigneux et organisé, bref un fin stratège, utilisez la carte pour planifier vos rencontres.

Pièges Et Bestioles

Une fois dans l'ambiance, ajoutez de vifs désagréments aux problèmes inhérents au décor. Sélectionnez quelques pièges et bestioles pour empoisonner la vie des Clarificateurs. Combinez ces éléments pour entretenir un rythme de jeu rapide.

Ainsi, quand nos héros tenteront d'échapper au crocobot, il leur faudra faire attention à ne pas tomber et à maintenir leur matériel au sec. Notez la façon dont nous ajoutons graduellement de petites complications. Progressivement, ces embûches doivent amener la frustration des PJ à son comble.

La Visite De Zhon-B

C'est un interlude plutôt calme qui vous permettra de faire de nouveau monter la tension. Zhon-B est potentiellement dangereux si les Clarificateurs l'attaquent mais le principal intérêt de ce personnage est d'amener une légère digression - une petite rencontre diplomatique.

Harponnés Par Les Gamins

Maintenant, mettez les PJ en présence d'adversaires sérieux, équipés d'armes lourdes. Ces charmants bambins serviront d'appâts pour attirer les Clarificateurs dans le studio de Capitaine Botarin, cadre de la Grosse Bagarre.

Malmenés Par Botarin

Nous arrivons à l'apogée de l'action - Plein de pistolets, un robot détraqué, et des boisseaux de balles de ping-pong. Un délire façon PARANOIA... sauf que cette fois, Teela débarque avec une solution diplomatique.

Pièges Et Bestioles

«Des Pièges, Dans Les Egouts ? Allons Donc...»

Non, sans rire, il y en a dans tous les coins ! Certains sont simplement là pour donner aux PJ l'impression que quelqu'un cherche à leur faire la peau, mais d'autres sont bien réels !

Les Rats

Pas de rabots, non : de VRAIS rats ! De sales rongeurs vivants et velus, de la taille d'un chat domestique, et aussi féroces que des contractuelles assermentées. Le genre de bestioles dont vous n'entendez parler que dans un documentaire sur le quart monde ou dans le tiers central d'une nouvelle de Stephen King. Mettez-en une demi-douzaine et faites les surgir d'une galerie latérale, juste dans les pattes de nos héros.

Un bruissement... Une bourrasque de poils... Entre-vus l'espace d'un instant, des crocs luisants et des yeux rouges, luminescents... Puis des attaques sauvages (colonne 7 de la Table des Dommages). Ils disparaissent aussi rapidement qu'ils sont arrivés, barbotant dans l'eau et nageant à contre-courant. Ça tiendra les PJ en alerte.

N'oubliez pas que dans le Complexe Alpha, la simple vue d'un authentique animal vivant suffit à justifier un jet de Folie - sauf pour les membres du Club Sierra qui s'opposent peut-être à ce que leurs coéquipiers frappent ou carbonisent les chaudes créatures velues. Vous pouvez peut-être glisser une note à un joueur dont le personnage appartient au Club pour lui suggérer qu'il serait bien agréable d'avoir un rat comme animal de compagnie.



Les Rats

Hôtes peu ragoûtants des égouts alpiens

Pouvoir(s) Mutant(s) : Régénération

Armes :

Solides mâchoires (31) 12

Armure : Fourrure broussailleuse (11)

Tactique : Attaquent en masse ; déchirent en lambeaux toute surface de chair exposée ; écoeurant les visiteurs.

La Grille Electrifiée

Les galeries des égouts ont des ramifications partout et beaucoup sont obstruées par de larges grillages de fer qui bloquent toute la largeur du conduit. Dans certaines, l'eau coule à travers la grille ; d'autres sont à sec et désaffectées. Décrivez deux ou trois de ces grilles ordinaires avant de faire intervenir celle qui est électrifiée. Puis lisez tout haut ce qui suit :

La galerie est de nouveau obturée par une lourde grille qui relie un mur à l'autre et part du plafond pour s'enfoncer sous l'eau. Cette grille à l'air plus propre et plus brillante que celles que vous avez vues jusqu'à présent. Vous ne sauriez dire si la musique vient ou non de derrière ce grillage...

La grille est électrifiée... Combien de volts ? Mettons dix ou vingt mille... Assez en tout cas pour faire vaciller toutes les lumières du réseau d'égouts si un Clarificateur la touche. Ce piège fonctionne sur courant alternatif et non continu, le personnage est donc simplement rejeté en arrière - sans doute dans l'eau - et bien sonné.

Si les joueurs font des projets concertés pour passer de l'autre côté de la grille, laissez-les ramper dessous (dans l'immonde liquide, beurk ! puis larguez une deuxième grille électrifiée un peu plus loin, prenant ainsi les PJs en sandwich. Le vieux Clarificateur qui leur tend ces embûches, Zhon-B-VLJ, se montre dès qu'ils sont à sa merci.

Le Piège Du Chemin De Ronde

Lisez ce qui suit à haute voix :

Au-dessus de vos têtes, vous apercevez quatre grosses cordes en nylon qui pendent de quatre trous pratiqués dans le plafond. Elles atteignent l'eau, formant un carré d'environ quatre mètres de côté. A cet endroit, le tunnel est large, trop large pour que vous puissiez atteindre les cordes depuis la berge. La musique est forte.

Si les PJs s'avancent sur le chemin de ronde jusqu'au niveau des cordes, lisez ceci aux joueurs :

Vous marchez le long de la galerie quand, tout à coup, le mur bascule et le chemin de ronde s'incline vers l'eau. Allez, tout le monde fait un jet de dé.

Tous ceux qui ont tiré plus de 3 se retrouvent à l'eau. En y réfléchissant, pourquoi fixer un chiffre précis : si vous voulez les voir barboter, ils tombent, un point c'est tout... Mais le jet de dé dissimulera votre nature tyrannique !

Les quatre cordes sont brutalement tirées vers le haut, et vous voilà pris dans un large filet aux mailles serrées, suspendus en hauteur au-dessus de l'eau. Que faites-vous ?

Bon, en fait, il n'y a qu'un mètre, mais ça a l'air haut ! Laissez mijoter les PJs : peut-être que l'un d'eux tentera quelque chose d'intelligent ou de vicieux. Les lasers n'ont aucun effet sur les cordes, elles sont épaisses et

mouillées. Les grenades et autres explosifs pourraient être plus efficaces, mais aussi plus stressants pour les nerfs des prisonniers. Si les PJs restent là à pendouiller lamentablement, Zhon-B surgit en proie à une jubilation extrême.

Le Piège A Eau

Lisez ceci à voix haute :

Vous apercevez une porte dans le mur à côté de vous. Elle est haute, entourée de joints de caoutchouc hermétiques, et forme une sorte d'ellipse - on dirait une écrouille de sous-marin, comme celles que vous avez vues dans diverses séries d'aventures vidéo. Au milieu, une roue de verrouillage.

Pour ouvrir la porte, il faut tourner le volant tout en poussant. Derrière, on découvre un petit compartiment - il y a juste assez de place pour les PJs - avec, dans le mur du fond, une deuxième porte, identique à la première, qui s'ouvre vers l'intérieur.

Vous avez deviné, c'est un sas, la deuxième porte ne s'ouvrira pas tant que la première ne sera pas fermée. La pièce est sombre.

Une fois la première porte fermée, la deuxième s'ouvre aisément... et le sol se couvre instantanément d'une eau nauséabonde et saumâtre dont le niveau monte. La grande salle (10 mètres de diamètre) qui se trouve derrière est également remplie de 5 mètres d'eau, elle est éclairée par des néons fixés à la voûte arrondie, deux mètres au-dessus du niveau de l'eau. Le sommet de la voûte est percé d'un trou d'environ un mètre de diamètre. Les Clarificateurs qui parviennent à atteindre la surface sans se noyer entendront les sinistres ricanements de Zhon-B émanant de ce trou (mêlés à la musique subversive que diffuse la sono).

Les PJs qui tentent de refermer le sas doivent effectuer un Jet de Force (modificateur x 1/2). Ils auront sans doute assez d'Endurance pour faire deux tentatives sur chaque porte avant de se noyer. Les portes sont insonorisées, mais si nos héros cognent frénétiquement dessus, ils devraient être entendus par les personnages se trouvant de l'autre côté.

Les murs sont trop lisses pour qu'on puisse y grimper. La base de l'un d'eux comporte bien un conduit d'évacuation mais il est obturé par un grillage métallique. Dans la pratique, nos héros en seront sans doute réduits à émettre de bizarres gargouillis en attendant que Zhon-B vienne à leur secours.

Si un Clarificateur s'arrange malgré tout pour trouver un mode d'évasion plausible, gardez un oeil sur le joueur et concoctez à son PJ un accident prématuré dans le feu du prochain combat. Tel est le sort des PJs obstinés...

Les Crocobots

Zhon-B sait que les peuples de l'Histoire Enregistrée élevaient des monstres dans leurs égouts et sa démenée l'a conduit à recréer ces léviathans avec les moyens du bord.

Si les PJs s'engagent dans une galerie en cul-de-sac - et n'oubliez pas que n'importe quel tunnel peut être pour une raison ou pour une autre muré jusqu'au niveau de l'eau - ils entendent des cliquetis métalliques derrière eux. Ils peuvent toujours essayer de s'enfuir mais aussitôt six crocobots - apparemment dérivés de vieux glissbots - grimpent sur les berges, bloquant le chemin du salut.

Les féroces anibots se lancent immédiatement dans un combat au corps à corps. Vous trouverez leur indice de compétences dans l'encadré ci-dessus ou, si vous

Les Crocobots

Robots de la taille d'un alligator ; redoutables dents métalliques ; se déplacent à une vitesse prodigieuse dans l'eau ; programmation reptilienne.

Armes :

Mâchoires (71) 10

Armure : L412

Vitesse Maximale : Course

Tactique : Font couler les PJs et les taillent en pièces dans l'eau. Si leurs victimes potentielles sont à l'abri et hors de portée, claquent féroceement des mâchoires en attendant Zhon-B.

préférez une approche moins formelle et plus spectaculaire, contentez-vous d'annoncer « Ils chargent en faisant claquer leurs mâchoires bien huilées de manière menaçante ». Les Clarificateurs se retrouvent acculés contre un mur et doivent attendre que Zhon-B vienne les tirer de ce mauvais pas.

Lancez constamment des pièges dans les pattes des PJs : les Clarificateurs courent sur la berge, poursuivis par les rats - jusque dans le cul-de-sac dont les crocobots bloquent l'issue - mais voilà qu'ils découvrent la porte donnant sur le piège à eau - ETC... Bref, ne laissez pas souffler les personnages, donnez-leur l'impression que ces égouts ne sont qu'un vaste parcours du combattant.

Et quand les joueurs commenceront à se demander sérieusement « Que font tous ces pièges ici ? Et qui les tend ? »... Faites entrer en scène Zhon-B.

Il Ne Renonce Jamais... Zhon-B

Il y a vingt ans, Zhon-B était un brillant élément des troupes clarificatrices. Dernier survivant d'une bonne douzaine d'équipes différentes, il a constamment fait montre de cette débrouillardise inventive et de ce joyeux égocentrisme qu'une antique civilisation aurait pu résumer par « l'art de toujours tirer le premier, de préférence dans le dos ! ».

... D'où la rapide ascension qui l'a mené à l'accréditation BLEUE, phénomène rarissime dans le personnel fréquemment renouvelé des Clarificateurs. Il a gagné ses deux derniers niveaux d'accréditation en faisant chanter un prospère citoyen VIOLET... mais ce dernier connaissait un Grand Programmeur et c'est ce qui a valu à Zhon-B de se voir confier une mission suicide telle qu'on n'en voit guère que dans les livrets d'aventure de PARANOIA.

« A L'ATTENTION DU CLARIFICATEUR ZHON-B-VLJ-2 ! Un groupe de Clarificateurs convertis au communisme s'est enfui dans les égouts en emportant une provision appréciable de nourriture. Retrouvez-les et abattez-les. Du fait du caractère délicat de cette mission, vous devrez partir seul. Ne revenez pas avant d'avoir réussi. Adieu... »

Peut-être y avait-il vraiment un groupe de Clarificateurs renégats, mais s'ils avaient jamais mis les pieds dans les égouts, ils s'étaient ravisés et avaient changé d'endroit avant que Zhon-B ne se soit lancé à leurs trousses. En temps normal, un protégé de Zhon-B, reconnaissant pour ses cadeaux, aurait trouvé sans peine une bande d'innocents passants et les aurait réduits à l'état de charbon de bois pour les faire ensuite passer pour les renégats. Mais le Clarificateur solitaire devint complètement givré dès sa première rencontre avec un vrai rat vivant, peu après sa descente dans les égouts, et il perdit tout intérêt pour un retour au monde d'en haut.



Au cours des vingt années qui ont suivi, Zhon-B a comme... perdu les pédales. On pourrait dire qu'il s'est «adouci» ; après être resté seul si longtemps, il n'est plus paranoïaque - et de toute évidence, il faut être dérangé pour ne pas être paranoïaque dans le Complexe Alpha ! Plus étrange encore, il cherche à présent à remplir consciencieusement sa mission. Il fera tout pour mettre la main sur les Clarificateurs, peu importe le temps que ça prendra...

Tel est son état d'esprit. En termes de jeu, Zhon-B constitue pour les PJs un adversaire excentrique, et, s'ils tentent de converser poliment avec lui, un intéressant élément narratif. Bien manipulé, il peut conduire les personnages jusqu'à la source émettrice des chansons subversives qui infestent la S.P. (sonorisation publique).

Rencontre Avec Zhon-B

Selon toutes probabilités, les PJs sont dans la mélasse jusqu'au cou lorsque le vieux Clarificateur décide de les secourir - des crocobots, du filet ou de la pièce inondée. Quel que soit le piège dans lequel ils croupissent, Zhon-B peut les réduire à sa merci et les en tirer. (Sauf s'il s'agit des rats... Zhon-B n'aime pas les rats. Il les hait. Il déteste leur hideuse fourrure puante et leurs crocs vitreux, étincelants, meurtriers. Il voudrait les massacrer, les exterminer, les carboniser, oui, les... euh, pardon).

De toutes façons, quel que soit le piège dans lequel moisissent les PJs, ils entendent une étrange voix leur crier : «Jetez vos armes !» et aperçoivent une silhouette fantomatique, dans une position idéale pour se mettre à couvert en cas de fusillade, qui les tient en joue avec un fusil laser. Le vieux Clarificateur attend que les PJs ne présentent plus pour lui de danger visible, puis... Lisez à haute voix :

Voilà qu'un grand type prodigieusement barbu et incroyablement sale vient vous tirer de cette fâcheuse position. Il est vêtu d'un uniforme de Clarificateur et reste en sécurité, hors de portée de tir, tout en vous menaçant de son fusil laser. Son uniforme est si sale que le gars vous semble d'accréditation BRUNE et son canon de laser GRIS. Il n'est pas sans rappeler une poubelle ambulante...

Débitez ce qui suit avec une lueur démente dans le regard et les accents maniaques d'un aliéné en plein délire :

«AHA ! Je vous tiens enfin, espèce de sales traîtres commies ! Vingt ans dans ce cloaque, dans la puanteur, l'ordure, la crasse, la vase, la boue infestée de rats - Vingt ans d'une misérable et lugubre soli-

Zhon-B-VLJ

Clarificateur timbré/zinzin/lunatique/détraqué qui a depuis longtemps perdu contact avec la réalité. Totalement incohérent, il bat la campagne - ou plutôt les égouts - du soir au matin.

Société Secrète : Il ne s'en souvient pas vraiment
Pouvoir(s) Mutant(s) : Hypersens

Armes :

Pistolet à Glace (8P)	14
Couteau (7I)	12
Mains Nues (5I)	12

Armure : Reflec «BRUNE» (L2) - dans le temps son armure était BLEUE, mais elle aurait besoin de passer au pressing : elle ne marche plus aussi bien.
Tactique : Attire tous les PJs dans un piège. Reste un bon moment à les regarder s'y débattre en sautant partout et en poussant des cris de joie. Les escorte ensuite jusqu'au QG des Clarificateurs.



«Non, Monsieur le Clarificateur, je vous assure que je ne vous ai pas tiré dessus... Je - j'ai simplement trouvé ce fusil qui traînait par terre. Et d'ailleurs est-ce qu'un gentil petit garçon comme moi oserait...»

tude humaine, à tendre des pièges en complotant votre capture... Vous pensiez peut-être que vous étiez trop malins pour moi. HAHA ! vous ne réalisiez même pas que j'étais sur vos traces à chaque instant ! Quand je pense à toutes ces années, à tous ces horribles - hummmmmmmmm - excusez-moi, je crois que j'ai perdu le fil, qu'est-ce que je disais, déjà...»

Attendez que quelqu'un ouvre le bec pour le lui clouer et reprendre votre délire :

«Ah oui ! Des Clarificateurs commies en mauvaise posture ! J'ai quand même fini par vous avoir, hein ? Je savais bien que je réussirais tôt ou tard ! Zhon-B ne lâche jamais le morceau...

«Ni le commie !»

«Enfin, les commies !»

«Sans compter les rats !»

Vous pouvez continuer sur le thème des rats aussi longtemps que ça vous chantera. Il se peut qu'un joueur essaie de placer un mot. Dans ce cas, laissez son personnage engager un dialogue constructif avec Zhon-B... Pour autant qu'un dialogue puisse être constructif quand une des parties mériterait un chapitre entier dans «De La Nature De La Schizophrénie» ! En tous cas, si un

PJ tente de l'attaquer, le vieux Clarificateur se lancera joyeusement dans une petite démonstration de pistolet à glace.

Les efforts de nos héros pour convaincre Zhon-B qu'ils ne sont pas son gibier risquent d'être assez divertissants. Campez un Zhon-B qui plane complètement, comme s'il avait vu trop de sketches des Monty Python - longues diatribes erratiques, regard soudain fixe et vide, curieuses distorsions du raisonnement.

De fait, le vieux Clarificateur est très facile à convaincre. Le moindre argument un peu inventif fera l'affaire ou bien, si personne ne se sent d'humeur créative, un jet de Duperie ou de Baratin réussi (modificateur +2).

Une fois persuadé que les PJs ne sont pas ceux qu'il cherche, Zhon-B va s'en désintéresser pour partir à la recherche des vrais traîtres. Il a la politesse de poser quelques questions sur la mission des Clarificateurs, mais leur fait vertueusement observer qu'il est lui-même en service et qu'il ne peut intervenir sans ordres.

Si les PJs deviennent déplaçants, Zhon-B en carbonisera un ou deux, en guise d'avertissement, avant de s'éloigner... Et si quelques fortes têtes tentent de le suivre, il dégoupillera complètement et, une fois à court de munitions, s'efforcera de leur arracher les yeux !

Si nos héros ne parviennent pas à convaincre le vieux Clarificateur de leur bonne foi, il les conduira jusqu'à un tunnel d'accès sous la menace de son arme, les escortera jusqu'au QG des Clarificateurs et les livrera aux autorités. Les PJs écoperont d'une amende de vingt ou trente crédits pour avoir bâclé leur mission et seront sur le champ renvoyés dans les égouts.

Il se peut qu'ils ne reviennent jamais Zhon-B, qui sera promu au rang de Clarificateur INDIGO et expédié à l'Extérieur, à la recherche d'une fabuleuse statuette incrustée de pierreries et représentant un faucon... Mais peut-être nos héros seront-ils affectés à son équipe pour l'aider dans sa mission. Ce serait le début d'une autre aventure, «Le Faucon Malt-I-AIS».

Si Les PJs Déjouent Tous Les Pièges : Une Solution De Dépannage

Si les Clarificateurs ne semblent pas le moins du monde incommodés par les pièges que vous leur tendez, s'ils les déjouent ou s'en évadent avec une facilité déconcertante, lisez ceci à voix haute :

Devant vous, au milieu du tunnel, patauge un sinistre Clarificateur qui disparaît derrière sa barbe. Il tient son fusil au repos. Vous ne pouvez déterminer la couleur d'origine de son uniforme, ou du canon de son fusil, à première vue vous seriez tentés de lui donner l'accréditation BRUNE...

Il vous fait signe de la main et se met à crier : «Loué soit l'Ordinateur ! Je vous ai trouvés ! Les autres membres de mon équipe ont acculé les traîtres qu'on nous avait envoyés capturer - mais nous avons besoin de renforts ! Venez vite nous aider !»

Zhon-B essaiera ensuite de faire tomber les Clarificateurs dans un de ses pièges. S'ils commencent à se méfier de lui, il tournera les talons et prendra ses jambes à son cou, tirant un excellent parti des abris disponibles et espérant qu'ils le suivront et se jetteront dans ses griffes. Il faut dire que, vu l'apparence bizarroïde de Zhon-B, même la vérité aurait l'air suspect sortant de sa bouche.

Zhon-B : Mon accréditation ? Mais regardez-moi ! (Rapide coup d'oeil sur lui-même) BLEUE ! C'est évident, non ? Mais oui, BLEUE, je vous assure !

Comment Zhon-B Contrôle Ses Pièges

Ce ne sera probablement pas important, mais juste au cas où un petit futé deviendrait pointilleux sur les détails, voici comment le vieux Clarificateur peut sortir les PJs de chacun de ses pièges - tout en évitant d'y tomber lui-même :

Les Grilles Electrifiées : Zhon-B les lève et les abaisse au moyen d'un mécanisme relié à un levier dissimulé plus loin dans la galerie, ou grâce à un boîtier de télécommande qu'il a dans une poche.

Le Piège Du Chemin De Ronde : Zhon-B sait où faire porter son poids pour éviter de déclencher le mécanisme, et il se tient prêt à sauter pour se mettre hors de danger (jet d'Agilité sans modificateur) au cas où un autre personnage ferait basculer la passerelle.

Le Piège A Eau : Le trou pratiqué dans la voûte de la grande salle mène à l'un des nombreux terriers où le vieux Clarificateur cache son maigre ravitaillement en nourriture et en outils volés. C'est à partir de là qu'il peut à volonté vider ou inonder la vaste pièce.

Si Zhon-B conduit lui-même les Clarificateurs dans ce piège, il nage jusqu'à la surface (car il possède la compétence interdite de Natation), où pend une corde qui permet d'accéder au trou ; cette corde est accrochée à un palan automatique : on tire et ça monte.

Pour libérer les PJs, le vieux Clarificateur videra la salle, demandera à tous de déposer leurs armes à l'écart et descendra lui-même dans la pièce, accroché à la corde d'une main et de l'autre tenant son fusil laser armé.

Les Crocobots : La télécommande est dans la poche de Zhon-B : ces robots ne l'attaqueront jamais, d'ailleurs, le vieux Clarificateur leur a peut-être même donné des surnoms : Albert, Frédo, Anastase, etc.

Les Gosses d'Aujourd'Hui Ne Respectent Rien...

Rappelez sans cesse à vos joueurs que les haut-parleurs de la SP des égouts diffusent constamment un pseudo hit parade d'harmonies subversives (on trouve de tels haut-parleurs jusqu'au sommet du dôme du Complexe Alpha, et même au cœur des réacteurs nucléaires. L'Ordinateur est omniprésent. Ne vous étonnez donc pas de rencontrer la SP jusque dans les égouts !)

Parmi ces chants, on peut entendre : «Je Suis Fou De Mutie», «Génocide Au Clair De Lune», «Du Kelp» et «C'est Fini Pour Toi, Petit BLEU» - d'ailleurs, par définition, toute chanson datant de l'Histoire Enregistrée est potentiellement séditeuse (si vous manquez d'inspiration, reportez vous au *Songbook Du Complexe Alpha*, page 92).

Quand les PJs auront réglé son compte à Zhon-B - ou qu'il leur aura réglé leur compte - lisez le paragraphe suivant à vos joueurs :

Vous commencez à remarquer une débandade de petites silhouettes dans les profondeurs des galeries, aux limites de votre champ de vision. On dirait des formes humaines, mais elles semblent trop petites, voûtées et bizarroïdes pour correspondre à des êtres humains...

En vérité, il s'agit simplement de gamins courbant sous le poids de leur artillerie lourde et exotique, mais allez-y : suggérez des gnomes ou des gobelins. Tous les joueurs s'attendent à ce que vous fassiez le lien avec l'aventure précédente, alors pourquoi décevoir leurs

espérances ? Peut-être parviendrez-vous même à les convaincre qu'ils sont encore en train de jouer «*Orcbusters*» ! Et s'ils se refusent à croire qu'ils voient des silhouettes d'Orques, vous pouvez toujours les faire trébucher sur le Collapsatron Transdimensionnel, entouré d'une bande de sorciers égarés prêts à leur pomper toute énergie mentale grâce à leurs baguettes. Enfin, à vous de voir...

Semblant venir de tous les côtés à la fois, les silhouettes font des apparitions de plus en plus fréquentes, s'approchant toujours plus des PJs. Nos héros devraient commencer à se sentir encerclés. Inutile de se lancer à la poursuite de ces ombres : elles distanceraient bien vite les PJs dans le dédale des galeries tortueuses.

Et d'ailleurs les poursuivants s'aperçoivent bientôt qu'ils sont poursuivis. Lisez tout haut :

Tandis que vous marchez, vous entendez des bruits de pas derrière vous. Vous vous arrêtez, ils continuent un moment, puis s'arrêtent aussi. Vous repartez et, après un temps, ils repartent aussi.

Si les PJs reviennent sur leurs pas pour essayer de débusquer ces «ombres», attendez qu'ils aient tous tourné les talons pour les frapper d'une décharge de laser tirée de quelque part derrière eux... La direction dans laquelle ils marchaient à l'origine ! L'explosion devrait roussir le béton au-dessus de leurs crânes (pour l'instant, vous vous contentez de les intimider).

Répétez ce genre de scène, en resserrant l'étau de plus en plus. Jouez sur la nature mystérieuse de l'ennemi et la frustrante incapacité des Clarificateurs à mettre la main sur ceux qui les tourmentent : vous parviendrez à faire monter la tension jusqu'à un degré tel...

... Que la découverte finale de l'ennemi - une poignée de Dingues de l'Ordinateur de dix ans - laissera les joueurs pour le moins perplexes... prêts à tuer... et s'attendant à un mauvais coup !

«Des Gosses, Dans Un Egot ? Allons Donc...»

Mais si, mais si ! Il y en a dans tous les coins !

La jeunesse du Complexe Alpha ressemble à la vie qu'on mène - impitoyable, brutale, et courte. L'Ordinateur se charge d'élever les enfants de l'éprouvette à la sortie de l'adolescence, les formant à un dévouement total et à une obéissance mécanique - mais bon, les gosses seront toujours des gosses, hein ?

N'avez-vous jamais eu envie de mettre de la craie dans le café de votre prof, ou de vous glisser dans la tente de votre chef scout pour l'enfermer dans son sac de couchage ?

Les Petits Mignons

Adorables petits gosses possédant une puissance de feu positivement effrayante.

Société Secrète : Dingues de l'Ordinateur

Pouvoir(s) Mutant(s) : Divers

Armes : (chacun des enfants possède au moins un des engins suivants)

Fusil laser INDIGO (9L) _____ 3

Fusicoûne avec Cartouches Napalm (8A) _____ 3

Entortilleuse (spécial) _____ 3

Pistolet à effet Gauss (9A, spécial) _____ 3

Armure : Néant

Tactique : Surgissent de leurs cachettes en criant «Pan ! Pan ! T'es mort» et en appuyant sur la gâchette. S'enfuient en courant et se mettent à pleurer si les Clarificateurs ripostent.

Ici, c'est la même chose. Ces gamins entreprenants ont trouvé comment pirater la SP - et quand on sait faire quelque chose, on doit le faire : c'est le principe de base de toute bonne éducation !

Mais certains de nos joyeux bambins se sont lassés de chanter des chansons dans le studio au-dessus, et ils sont maintenant plusieurs à rôder partout dans les égouts. Ils se sont lancés dans une partie de jeu de rôle «pour de vrai» (en fait, ils ont été pervertis par un Jeu Célèbre et interdit datant de l'Histoire Enregistrée)... Et tous ceux qui ne se sont pas suicidés ou n'ont pas vendu leur âme au diable disputent cette vaste «Murder Party». Quand les Clarificateurs ont débarqué au beau milieu de leur jeu, ils se sont tous écriés : Ouahou ! Des envahisseurs commies, attrapons-les !

Les joueurs ne sauront probablement jamais rien de tout ceci. Toutes les informations dont ils pourront disposer viendront de ce que vous allez maintenant leur lire à haute voix :

Une formidable décharge d'énergie vient frapper le mur au-dessus de vos têtes, vous entendez un rire sardonique et strident, rappelant celui d'un sale marmot : «Hahaha ! Je vous ai bien eu !... Et le terrifiant ennemi, un gosse vêtu d'une combinaison INFRAROUGE, s'enfuit devant vous. Il tient un fusil et doit avoir dans les dix ans.

Instinctivement, vous le mettez en joue avec votre arme - réaction normale et adéquate pour un Clarificateur, mais vous vous rappelez aussitôt les enseignements de l'Ordinateur concernant la jeunesse : «La jeunesse du Complexe Alpha incarne nos plus beaux espoirs d'un avenir libre de toute influence subversive commie. Chaque enfant du Complexe est un ami privilégié de l'Ordinateur.»

«Nous devons tous contribuer à l'éducation de ces jeunes mentalités vulnérables, et les protéger du mal. Seuls des commies lèveraient la main sur ces jeunes gens !»

Vous avez le gosse sous votre nez ; vous pouvez encore l'avoir si vous faites feu tout de suite...

Que faites-vous ?

Si l'un des PJs tire et atteint le gamin, faites un jet de Dommage derrière votre écran, prenez un air consterné et annoncez que le gosse s'effondre comme un sac de patates - raide mort !

S'ils hésitent tous, ou ratent leur coup, le gosse s'enfuit - mais il est suffisamment près pour qu'on puisse le suivre. A partir de ce moment, les PJs peuvent identifier les formes qu'ils aperçoivent autour d'eux : ce sont des enfants... et il y en a des dizaines ! (vous n'êtes pas obligé de dire aux joueurs combien au juste, ne vous en préoccupez donc pas). Maintenant, les gosses peuvent servir soit de cibles, soit de fil conducteur jusqu'au studio - et au chapitre suivant.

S'ils poursuivent un gamin quelconque, les Clarificateurs arrivent devant un tunnel en pente, portant sur un mur la plaque «SECTEUR NBD» avec une flèche pointée vers le haut ; c'est à l'entrée de cette galerie que le volume des chants subversifs atteint son maximum.

Peu importe combien de gosses sont massacrés par les PJs, il en reste toujours au moins un pour courir, tituber ou se traîner le long de ce tunnel. Celui-ci les conduit jusqu'au studio désaffecté du défunt show pour enfants «*Capitaine Botarin*», où les Dingues en herbe ont installé leur machiavélique branchement clandestin sur la sonorisation publique.

Si jusqu'à présent les Clarificateurs pensaient que ça allait mal... Ils ne vont pas être déçus du voyage !



Vous Avez Dit «Piège Mortel» ?

Quand les Clarificateurs arrivent en vue du bout du tunnel, lisez ce qui suit à voix haute :

La programmation de «*Capitaine Botarin*» fut interrompue il y a quatre saisons en raison du taux d'accidents mortels inhabituellement haut de l'émission - tout au moins dans un spectacle pour enfants. Depuis lors, Capitaine Botarin, son ami Monsieur Citoyen, l'humoriste Isabelle Infrarouge, l'héroïque Capitaine Vautour, et, bien sûr, l'adorable Baca-bouffe, se sont tous effacés de la mémoire collective du Complexe Alpha.

Et voici que le souvenir de ces heureuses séquences ressurgit du passé : vous vous tenez en haut du tunnel d'accès, face à une porte marquée : «*Capitaine Botarin*», Studio B-17, sous cette plaque, une mention manuscrite indique «*FERME JUSQU'À NOUVEL ORDRE*».

La porte vient de se fermer, et les gosses que vous poursuiviez ont disparu. Le tunnel n'a pas d'autre issue. La musique résonne dans toute la galerie, mais vous pouvez dire qu'elle vient à coup sûr de derrière la porte.

Que faites-vous ?

La porte n'est pas verrouillée (elle s'ouvre vers l'intérieur), mais les gamins, une fois le dernier d'entre eux entré dans le studio, l'ont bloquée de l'intérieur, à l'aide d'un échafaudage de boîtes en plastique. Chacune de ces six boîtes contient vingt douzaines de balles de ping-pong ; si les PJs forcent la porte, les boîtes se briseront et laisseront échapper plus de 1400 petites sphères blanches - qui ne feront heureusement tomber ni les PJs ni les gosses car elles s'écrasent facilement sous tous les pieds.

Le studio est représenté sur le schéma ci-contre ; la grande pièce correspond au studio proprement dit, où les charmantes lubies et les sévères actions disciplinaires de Capitaine Botarin étaient - heu - exécutées. Une porte battante mène à la zone d'enregistrement, qui a vue sur le studio à travers un épais panneau de plexiglas qui couvre la quasi-totalité de la cloison.

Il n'y a pas grand chose dans le studio, excepté deux vieilles caméras bonnes pour la casse, une bande de perfides garnements équipés d'un armement de pointe, et 37 500 balles de ping-pong emballées dans de fragiles boîtes de plastique. Vous n'imaginerez pas avec quelle facilité ces boîtes se brisent, s'ouvrent et vomissent leur contenu. Il vous suffit de les renverser, de les canarder, de souffler dessus ou de les regarder un peu durement, et crac ! Elles s'ouvrent comme des grenades trop mûres. Peut-être toutes ensemble. Et alors qu'il est relativement possible de se débrouiller avec 1400 balles de ping-pong sous les pieds, des milliers et des milliers vont obliger même les personnages les plus adroits à réussir à chaque round un difficile jet d'Agilité (x 1/2) pour garder leur équilibre et se déplacer.

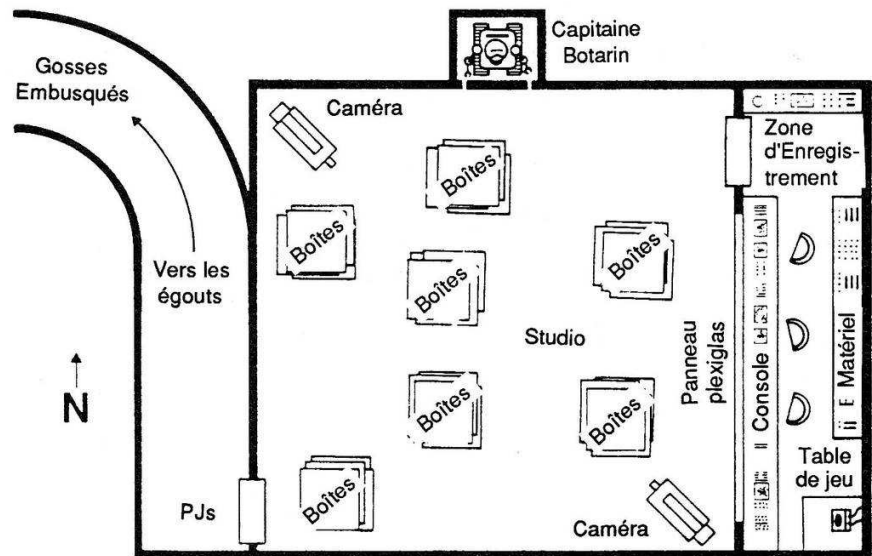
Que La Fête Commence !

Lisez ceci aux joueurs :

Vous pénétrez dans le studio ; en poussant la porte, vous renversez un empilement de boîtes en plastique. Celles-ci tombent, craquent et s'ouvrent en répandant des centaines et des centaines de balles de ping-pong qui roulent sur le sol et rebondissent partout.

Mais ça ne semble pas affecter le groupe d'une dizaine de jeunes garçons qui bondissent partout dans le studio, brandissant leurs lasers à canons

CAPITAINE BOTARIN. STUDIO B-17



INDIGOS, leurs fusicônes, leurs pistolets à effet Gauss et leurs entortilleurs.

Le studio mesure environ quinze mètres carrés, c'est une grande pièce pratiquement vide, avec un sol de béton nu et des murs en briques insonorisantes. De nombreuses fixations de lampes poussiéreuses pendent au plafond. Deux vieilles caméras traînent dans un coin.

À l'exception de plusieurs grandes piles de boîtes en plastique semblables à celles que vous venez de renverser, et des gamins qui courent autour en jouant aux Vautours et aux commies, le studio est vide.

La majeure partie du mur du fond est occupée par une longue ouverture obstruée par un panneau de plexiglas et une porte insonorisée. De l'autre côté, se trouve un studio d'enregistrement vidéo, dans lequel vous pouvez entrevoir une poignée de marmots penchés sur un drôle d'appareil. Il semblerait qu'ils soient en train de chanter quelque chose et la musique subversive est très forte là-dedans.

Laissez aux joueurs le temps de s'orienter, les enfants se précipitent ensuite derrière les boîtes et ouvrent immédiatement le feu. Les boîtes basculent et les balles de ping-pong se répandent. Les gamins trébuchent. Si les PJs risquent un mouvement, ils tomberont sans doute aussi. Le MJ est libre de s'amuser à calculer la vitesse d'un PJ en train de ramper sur 37 500 balles de ping-pong.

Si les Clarificateurs tentent de battre en retraite vers la porte d'entrée, lisez ceci :

Tandis que vous essayez lâchement de fuir le studio, vous entendez un bruit de pas venant de derrière un coude de la galerie. Soudain, un minuscule bras sort du coude en question, prolongé par un canon de fusil laser INDIGO... Il fait feu !

Faites un jet de dé derrière votre écran, étudiez la table et annoncez :

Le rayon vous manque de peu. Mais vous apercevez à présent une autre arme - puis une autre - et encore une.

De plus, vous ne pouvez plus fermer la porte du studio, car elle est maintenant bloquée par les balles de ping-pong... Et les gamins qui sont à l'intérieur vous tiennent en joue. Il n'y a pas d'autre issue que le tunnel.

Que faites-vous ?

Saviez-vous que les balles de ping-pong sont inflammables ? Hautement inflammables ! Tout rayon de laser qui les touche les enflamme comme une torche de magnésium, ce qui, naturellement emplit la pièce de fumée - si les PJs veulent tenter quelque chose d'audacieux, ils tiennent là une bonne diversion ! Après un round ou deux, le dispositif anti-incendie se met en marche et les bouches du plafond vaporisent une mousse chimique rose et glissante dans tout le studio. Ceux qui avaient réussi à se maintenir debout jusqu'à maintenant vont au tapis !

Fumée, mousse, tirs de laser - peut-on rêver meilleures conditions pour l'activation accidentelle de celui qui dort depuis si longtemps - Capitaine Botarin en personne ? L'aimable silhouette surgie de vos nostalgiques souvenirs d'enfance se glisse hors d'une niche pratiquée dans le mur - un être large et massif, ressemblant étrangement à un guerbot, si l'on fait abstraction de l'ample veston et de la moustache peinte ; les poches distendues et - rappelez-vous - l'aiguillon électrique incorporé au poignet. D'un haut-parleur situé près de ses chenillettes, jaillit l'exubérant indicatif musical de Capitaine Botarin et cette célèbre et vibrante voix de baryton à l'accent germanique :

(Il parle un peu comme le Dr Grossgrabenstein dans les aventures de Blake et Mortimer)

«*Ho-ho, les petits enfants, les Kapitaine Jerje les draïdres ! En afez-fous fu auchourt'hui ?*»

Il grince et gémît, et, dans un effort, lève un de ses bras rouillés. La manche du veston tombe, révélant un laser.

Si un PJ accuse les gosses d'être des traîtres, le Capitaine pointe son laser vers l'un d'eux et dit :

«*Alaurs, cheune zitoyen, afez-fous été chentil ?*»

Le Capitaine Botarin

Joyeux drille, garant de la discipline, armé d'une pile électrique pour le bétail. Robot solidement bâti de la taille d'un être humain ; bras polyvalents terminés par des manipulateurs ; cerveau de taille moyenne ; programmation large et souple (sauf en ce qui concerne l'éducation et les interrogatoires de jeunes citoyens).

Armes :

Pile électrique (8E)	10
Fusil laser BLEU (9L)	10
Mini-grenades (7P)	10

Armure : Carapace métallique bosselée et rouillée mais épaisse (P3 L4)

Vitesse Maximale : Marche

Tactique : Commence par «zaper» le traître le plus en vue. Recommande aux autres de mieux se conduire et descend l'un d'entre eux. Récompense les «Pons Betits Enfants» d'une poignée de bonbons - en fait, des grenades miniatures.

Si les PJs présentent des preuves convaincantes de la mauvaise conduite des gosses - possession d'armement clandestin, détournement de la SP, destruction de précieuses balles de ping-pong - le bon vieux robot tire de sa poche un étrange objet massif - on dirait un genre de balle en caoutchouc mais qui explose dès le premier rebond, ce qui montre qu'il s'agit en fait d'une mini-grenade à percussion (rayon d'effet du souffle : 5 mètres ; voir colonne 7 de la Table des Dommages).

Mais les gamins peuvent eux aussi employer cette tactique avec succès - ils se mettent à hurler que les Clarificateurs sont des traîtres alors même que ceux-ci sont en train de les montrer du doigt. Amusez-vous à faire pivoter le Capitaine tantôt dans un sens, tantôt dans un autre, le canon de son laser menaçant tour à tour les Clarificateurs et les fauteurs de troubles.

Les actes du Bon Capitaine sont fonction du comportement des PJs : le robot peut devenir catatonique, il peut mater les enfants, les Clarificateurs, ou encore les deux parties - étourdissant de son aiguillon, foudroyant de son laser, ou bombardant de ses grenades. En tous cas, vous tenez là un bon matériel : de la mousse, des balles de ping-pong, le Capitaine et les gosses.

Note : Votre but est de faire le maximum pour en arriver à une situation parfaitement insoluble où personne ne peut avoir le dessus. Insistez sur le fait que tuer les gamins relèverait de la trahison, mais soulignez aussi que ne pas le faire aboutirait à une mort certaine. Jouez sur la nature répugnante de l'infanticide («Etes-vous vraiment sûrs de vouloir désintégrer cet adorable petit galopin aux boucles blondes et aux joues vermillon ?»). Faites impartialement observer aux joueurs que les Clarificateurs semblent à moins d'un round d'une fusillade meurtrière.

Les PJs essaient de calmer les gosses, de régler le problème par une franche discussion, comme des êtres humains rationnels et mesurés ? Ils décident de rire de bon cœur et de laisser les gosses faire quelques cartons au fuscône pour se défouler ? Admirable impulsion humaniste... Mais ils ne s'en tireront pas à si bon compte !

Laissez-les entreprendre des actions énergiques mais non violentes (un hardi saut de l'ange par-dessus les balles de ping-pong pour finir en roulé-boulé à travers la porte du studio : voilà qui devrait marcher) ; mais s'ils tentent de résoudre la crise par des moyens agressifs, faites semblant de coopérer tout en les persécutant implacablement.

«Etes-vous vraiment sûrs de vouloir détruire la fine fleur de la jeunesse du Complexe Alpha ? Il se pourrait que l'Ordinateur n'approuve pas...» Ou : «Bon sang, je vous souhaite seulement que ce ne soient pas les protégés pleins d'avenir de quelque Grand Programmeur !» Retournez le couteau dans la plaie : ici, la frustration doit prendre toute sa dimension esthétique.

Attention : Ne soyez pas surpris si vos joueurs haussent les épaules, ricanent, et décident d'ouvrir le feu sur les gamins. Nombreux sont les amateurs de jeux de rôle qui, face à un dilemme frustrant, choisissent d'entreprendre un acte héroïque voire suicidaire. Et les joueurs de PARANOIA sont tout particulièrement susceptibles de hausser les épaules si leurs personnages sont confrontés à une situation sans issue. Les PJs sont donc parfaitement capables de vous faire une sortie «grande classe», massacrant les petits mornions commies tout en se faisant balayer par leurs ratales meurtrières.

OK. Accordez-leur ce moment de gloire avant de les descendre. Puis, renvoyez leurs clones dans les égouts. Au bout de la deuxième fois (ou de la troisième, voire la quatrième), le gambit suicidaire du bain de sang finira par perdre de son charme, et les PJs seront dans de meilleures dispositions pour envisager d'autres approches.



«HO-HO, les petits enfants, le bon Capitaine cherche tes dardres ! En afez-tous fu auchourt'hui ?»

Et quand la frustration sera à son comble, devinez qui arrivera pour leur sauver la mise ?...

Apparition D'Une Invitée Très Spéciale

Lisez tout haut ce qui suit :

Il semblerait que pour les braves Clarificateurs, le choix se résume à trahir ou mourir, quand tout à coup, d'un passage secret pratiqué dans le mur Sud, surgit Teela O'Malley !

Dans sa combinaison ORANGE d'une coupe impeccable, elle fait une apparition éblouissante. Elle évalue la situation d'un coup d'œil, lève impérieusement la main, et hurle : «Les gosses, posez ces armes immédiatement !»

Tous les gamins se tournent vers elle, s'interrogent du regard, et posent leurs fusils. Teela leur dit sèchement : «Vous avez été très vilains ! Allez au coin jusqu'à ce que les agents de la Sécurité Interne arrivent...» Soumis, ils tournent tous les talons et restent tous dans le coin indiqué.

L'actrice a la situation bien en main. «Capitaine Botarin», dit-elle de sa si belle voix, «vous seriez gentil d'aider ces pauvres Clarificateurs».

Du fond de ses haut-parleurs crépitants et surmenés, le Capitaine glousse : «Pien sûr, Matmoizelle Teela !» et il vous remet sur vos pieds. Après quoi, il fouille ses poches et offre à chacun de vous une boule d'algues au sucre artificiel.

Cette sucrerie est sans danger, simplement un peu périmée... et, bien entendu, elle a exactement le même aspect que les mini-grenades à percussion ! Ça ne peut être qu'une coïncidence.

Lisez tout haut :

Teela vous fait signe et s'avance dans le studio d'enregistrement. L'étroite pièce est pleine de matériel technique, engins de play-back, tables de mixage, etc... Et, cachée dans un coin, une fragile table de jeu entourée d'une poignée de gosses. Devant la grande Teela, ils ont l'air tout penaud. Vous remarquez que la musique subversive s'est tue.

Dans le mur, au-dessus de la table, il y a un panneau électrique ouvert, d'où sortent une foule de fils. Deux longs câbles relient les bornes électriques du panneau à la table, où ils sont connectés à une petite boîte de la taille d'un transistor. Teela saisit la boîte, arrache les câbles du mur, et la tend au leader de l'équipe.

«Je pense que voilà la cause de nos récents problèmes», dit-elle, «je sais que je peux compter sur vous pour en disposer comme il convient. Je n'ai eu vent que récemment des méfaits de ces enfants par leurs amis, à qui j'ai rendu visite au cours d'une apparition en public. Sans quoi, je vous aurais aidés plus tôt.»

Elle vous décoche un sourire enchanteur. Puis elle s'avance d'un pas décidé vers le panneau secret de la salle d'enregistrement. Avant de le franchir, elle s'arrête, et dit d'une voix dramatique : «Souvenez-vous du service que je vous ai rendu aujourd'hui...» et la voilà partie !

En partant, Teela tente de faire usage de son pouvoir de Fascination sur les PJs (voir page 37). Tendez un exemplaire de la note A (ci-après) à tous les joueurs dont le personnage tombe sous le charme.

**Note A**

En votre fort intérieur, vous ne cessez de vous répéter : « Ah la la, cette Teela ! Quelle fille extra ! Mon vieux, j'espère qu'elle est vraiment heureuse... J'aimerais faire quelque chose pour qu'elle me parle encore. (Soupir) Comme ça me plairait d'être affecté à son équipe ! »

Le passage secret par lequel est entrée et sortie Teela ne peut être ouvert sans permis de construire. Si les PJs le forcent au moyen d'outils ou d'explosifs, ils recevront un point de trahison pour avoir modifié sans autorisation les structures architecturales du Complexe Alpha et, seul résultat de l'opération, ils se retrouveront devant un dédale de galeries d'égouts. Aucun signe de Teela. Suggérez de façon générale que toute poursuite serait vaine.

Le MJ : Mince alors, aucune trace de Teela ! Elle doit être partie. P, A, R, T, I, E, partie. Je pense qu'elle ne voulait plus parler avec vous. Mais si quelqu'un veut se lancer à sa poursuite dans les égouts, ce n'est pas moi qui l'arrêterais... Ca risque pas. Ca pourrait être trop marrant ! (Levez les yeux vers le plafond avec un petit air innocent).

A Propos, Où Diable Ces Enfants Se Sont-Ils Procurés Leurs Armes ?

Qu'est-ce que ça peut bien faire ?!

Débriefing, Débriefing, C'est Vite Dit !

Mission accomplie, l'émetteur de musique subversive a été localisé et neutralisé. Les ondes sont maintenant débarrassées de ces infâmes chansonnettes.

Bien entendu, reste un petit problème : comment sortir des égouts pour se présenter au rapport et livrer les traîtres afin qu'ils soient jugés ? Teela a dit que la Sécurité Interne serait là sous peu. Les PJs n'ont qu'à s'asseoir et attendre.

Aidez La Sec Int Dans Son Travail !

Au bout de quelques minutes, une quinzaine d'agents BLEUS de la Sec Int débarquent, ils prennent rapidement connaissance des consignes de Teela O'Malley, et arrêtent les gamins. Ils s'en vont sans dire un mot de plus. S'ils font vite, les PJs peuvent les suivre.

Les agents Sec Int marchent droit vers une large grille blindée, environ quatre cents mètres plus loin dans une galerie d'égout. Ils l'ouvrent et montent dans un vaste ascenseur crasseux. Si les Clarificateurs se dépêchent, ils parviendront à s'y glisser.

Il se produit une accélération soudaine et terrible. 5 G peut-être... Puis l'ascenseur s'arrête brutalement. «Gnoc» les têtes viennent cogner le plafond. Les marmots gémissent. Peut-être un coup de feu part-il accidentellement. Puis les portes s'ouvrent et les agents de la Sec Int poussent leurs geignants prisonniers jusqu'au fond d'un couloir et franchissent avec eux une porte BLEUE. Les PJs sont fermement dissuadés de poursuivre au-delà de cette porte, mais un agent BLEU leur indique à regret la direction du Quartier Général des Clarificateurs.

Il se peut bien sûr que des Clarificateurs francs-tireurs veuillent s'accaparer toute la gloire et livrer les gosses eux-mêmes. Dans ce cas, inutile d'essayer de discuter avec les agents Sec Int, nos héros devront trouver tous seuls la sortie des égouts.

Une première méthode consisterait à rôder dans les galeries à la recherche d'une issue vers le haut. Dans ce cas, laissez vos PJs patauger dans des tunnels englués de vase pendant quelques minutes. Puis, au détour d'un boyau, les voilà nez à nez avec quinze agents de la Sécurité Interne. Ces derniers arrêtent poliment mais fermement les gosses et la scène se poursuit comme ci-dessus.

Autre méthode possible : l'équipe revient sur ses pas jusqu'à l'entrée du bureau de Cleto-B. Dans ce cas, vous avez deux options :

A. Chemin faisant, les Clarificateurs tombent sur les agents BLEUS : retour à la case départ.

B. Laissez les PJs arriver jusqu'à la porte de Cleto-B avant qu'ils ne soient rejoints par les agents Sec Int. Zut ! la porte est verrouillée. Ouvrir une porte verrouillée sans permis de construire relèverait de la trahison. A l'intérieur les lumières sont éteintes et il n'y a visiblement personne. Quant à l'ascenseur, il refuse de s'ouvrir. Ouvrir une cabine d'ascenseur relève également de la trahison si l'on n'a pas de permis de construire (et en plus, ça abîme l'appareil). Les PJs en sont réduits à redescendre dans les égouts. C'est là qu'ils tombent sur les agents BLEUS. Retour à la case départ.

(Une troisième possibilité vous est peut-être venue à l'esprit : laisser les Clarificateurs errer dans les galeries d'égout jusqu'à ce qu'ils meurent de faim ou apprennent à survivre en mangeant des rats. Idée séduisante et parfaitement dans le ton de PARANOIA... Mais d'un point de vue dramatique, la mort par inanition est vraiment trop lente, et le monde des égouts n'est en principe qu'un des épisodes de la campagne... A moins que - hummmmm...)

Le Quartier Général Des Clarificateurs

Quand nos héros arriveront au QG, ils n'y trouveront peut-être ni Cleto-B, ni ses deux acolytes JAUNES, ni personne à qui faire leur rapport. Insinuez que le Complexe est maintenant en plein cycle nocturne : les lumières sont en veilleuse, les couloirs déserts ; envoyez quelques gardes dire aux PJs qu'il serait temps de dormir un peu. N'oubliez pas de rappeler aux joueurs que leurs personnages viennent de sortir des égouts : ils ont piètre allure et sentent plutôt mauvais.

Si les Clarificateurs décident de faire un rapport à l'Ordinateur, laissez-leur débiter toutes leurs salades. Prêtez une attention particulière à toute mention qu'ils pourraient faire de leur rencontre avec Teela O'Malley mais gardez-vous de dire que toute relation avec la vidéo-star relève à présent de la trahison.

Distribuez plus généreusement que d'ordinaire les recommandations officielles. Si certains PJs dénoncent leurs coéquipiers, procédez de la façon habituelle : collectez soigneusement preuves, insinuations et chefs d'accusation ; construisez les charges avec une lenteur méthodique, assenez le verdict final, fusillez tout le monde et... ENVOYEZ LES CLONES. La routine, quoi...

Quoi qu'il en soit, les personnages ou leurs clones doivent ensuite être expédiés au lit. Faites remarquer qu'ils sont très fatigués. Ils pourraient certainement faire une petite sieste... Insistez lourdement.

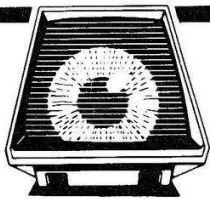
Laissez aux joueurs le temps de s'abandonner au doux sentiment qu'une partie de l'aventure est terminée et qu'il est temps de faire une pause rafraîchissements. Quand ils seront bien détendus, passez sans transition à votre numéro d'imitation du Commentateur Sportif Sur-excité et lisez d'une voix haletante le paragraphe suivant :

Et voici que des robots déboulent et vous secouent sans ménagement ! Adieu lits douilletts ! Vous allez au tapis. En guise de sommation les robots tirent quelques coups en l'air pour bien s'assurer de votre coopération...

Top chrono ! Il ne vous reste que quelques secondes pour sauter dans vos uniformes et empoigner vos armes... Poussés par les gardbots, vous piquez un sprint dans le couloir, le marathon se poursuit dans de sombres corridors, puis on vous arrête devant un ascenseur familial ; vos «entraîneurs» s'écartent devant un gardbot colossal et les portes de la cabine s'ouvrent. On vous ordonne de monter. Vous avez comme un sentiment de déjà vu...

Et maintenant, vous pouvez laissez vos joueurs filer vers les WC !





2. L'Univers De La Bureaucratie

Résumé de l'Episode : Les Clarificateurs sont arrachés de leurs lits et poussés manu militari vers un briefing dirigé par Cleto-B. Leur ordre de mission : mettre la main sur Teela O'Malley, récupérer le matériel de clonage qu'elle a volé, et la liquider.

Parfaitement : liquider Teela O'Malley !

Mais avant toutes choses, visite à PLI pour le matériel, avec escale à R&C pour y prendre quelques gadgets expérimentaux. Bref, avant que vous n'ayez fini les derniers tomes de l'oeuvre de Charles Dickens, les PJs seront fin prêts pour leur impensable mission !

(Trêve de plaisanterie, les copains : les PJs reçoivent leur matériel, opération qui ne va pas sans quelques menues contrariétés car certains des gadgets expérimentaux sont pour le moins dangereux et le comicbot assigné à l'équipe pousse l'humour jusqu'au seuil de l'intolérable... et même un peu plus loin !)

En Route Pour De Nouvelles Aventures

Quand nous avons quitté nos héros, un énorme gardbot venait de les pousser dans une cabine d'ascenseur. S'ils ne se sont pas montrés coopératifs, liquidez-les, et envoyez le lot de clones suivant. Bref, voilà maintenant nos Clarificateurs bien à l'étroit dans leur ascenseur, engagés dans un long périple vers les profondeurs du Complexe.

Vous pouvez prendre un gardbot différent de celui de la première mission, en faire un vieux modèle branlant et cliquetant, d'assemblage précaire. Son laser a une fâcheuse tendance à laisser partir des coups accidentels (lancez constamment le dé ; tous les six ou sept jets, annoncez qu'un rayon vient de transpercer le plafond ou d'érafler l'oreille d'un PJ).

Mais il y a pire : la programmation du gardbot est quelque peu « perturbée ». Tel un vieux sénile qui dérive hors du monde réel, ce robot décrète régulièrement qu'un des Clarificateurs est un traître avéré dont l'Ordinateur a programmé la liquidation immédiate. Ça donne quelque chose comme : « Avez-vous quelqu'un que chose à d-d-dire avant de mour-r-rir pour avoir tué (clic) assassiné (clic) détruit (clic) désintégré (clic) ces (scritch) dix neuf Grands Pro-ro-ro-ro-gram-m-m-meurs ? ». Arrangez-vous pour que les PJs aient l'impression que ce robot est à deux doigts de s'autodétruire - et de les entraîner dans sa perte.

Votre Mission...

Lisez ceci à haute voix :

Au pied de la cage d'ascenseur, vous attendez très longtemps au garde-à-vous dans une pièce que vous connaissez bien, surveillés par les sempiternels gardbots.

La porte familière finit par coulisser, livrant passage à la silhouette BLEUE de Cleto-B-QRK-2, escortée de ses deux acolytes JAUNES Dewey-J-JLK et Sunn-J-LST.

Dewey-J jette un regard plein de sous entendus à (prenez un PJ au hasard), puis se penche vers Sunn-J et lui glisse quelques mots à l'oreille. Si vous écoutez attentivement, vous pouvez saisir ce qu'il lui dit (lancez le dé et faites semblant de consulter une table) - hum, non, vous ne parvenez décidément pas à saisir ses paroles.

Il s'agit simplement d'une diversion. A vous d'inventer d'autres moyens de faire croire aux joueurs que les deux JAUNES jouent un rôle important dans l'aventure - ce qui est absolument faux. Continuez :

« Clarificateurs, vous avez gravement déçu l'Ordinateur ! Contrairement aux instructions que vous aviez reçues, vous n'êtes pas revenus ici dès la fin de votre mission. Cela aura de fâcheuses répercussions sur votre dossier » dit Cleto-B.

Laissez les Clarificateurs discuter, gémir ou flagorner pour se tirer de ce mauvais pas - en expliquant les circonstances de façon assez franche, à moins qu'ils n'aient effectué quelques travaux de « construction » non autorisés sur la porte de Cleto-B après leur expédition dans les égouts. Si nos héros ont défoncé la porte, Cleto-B leur inflige froidement une amende de quatre cents crédits chacun pour destruction de biens de l'Ordinateur et « immixtion de cette puanteur dans la pièce » (n'oubliez pas que la bouche d'égout se situe juste derrière la porte).

Si les Clarificateurs parviennent à convaincre le haut personnage BLEU de leur bonne foi, poursuivez votre lecture :

Cleto-B continue : « Prêtez une oreille attentive et ne m'interrompez pas. L'Ordinateur a appris que vous aviez réussi à mener à bien votre dernière mission. Avant d'entendre vos rapports... tardifs... voici quelques informations : L'Ordinateur a décidé de récompenser votre succès en vous offrant une deuxième occasion de le servir loyalement. »

Marquez une pause dans l'attente de réactions, puis hurlez après les PJs pour les faire taire :

« Clarificateurs, vous avez l'insigne honneur d'avoir été choisis entre tous pour une mission hautement confidentielle. »

« La vidéo-star Teela-O-MLY est en fait un traître dévoyé de la pire espèce. Elle et ses complices ont été impliqués de façon décisive dans le détournement d'un précieux matériel de recherche en biologie vers un local clandestin du Secteur NBD. L'Ordinateur connaît la nature exacte de ce matériel... mais votre niveau d'accréditation ne vous donne pas accès à cette information. »

« Teela O'Malley a disparu depuis déjà quelques temps. En son absence, l'Ordinateur s'est servi d'images de synthèse pour la remplacer. La dernière fois qu'elle a été vue, c'était dans les locaux de PDH & CM, du Secteur NBD. »

« Votre mission : vous rendre à PDH & CM, localiser et récupérer le matériel volé, mettre la main sur l'actrice et la liquider. Quiconque a récemment été vu

en sa compagnie peut, presque à coup sûr, être considéré comme un traître et devra être arrêté pour interrogatoire et éventuellement exécution. »

« L'Ordinateur insiste sur l'importance du secret de votre mission. Toute fuite concernant les instructions que je viens de vous donner suffirait à justifier l'exécution de tous les membres de votre équipe. Voici un bon d'exécution. Ne le montrez à personne, sauf en cas d'absolue nécessité. »

« Qui est le leader de votre équipe ? (s'il y a la moindre hésitation ou confusion, Cleto-B se met à hurler :) Qui a le plus haut niveau d'accréditation ? »

Si vous utilisez des personnages de votre cru, ou bien si Watt-J-WHO a oublié de prendre ses speedo-pills du matin, Cleto-B choisit le leader parmi les PJs ayant la plus haute accréditation, élevant si nécessaire ce leader à un niveau supérieur. L'heureux élu reçoit un bon de réquisition provisoire pour une armure Kevlar et deux canons de laser de la couleur appropriée. Le bon précise explicitement que l'armure doit revenir, le cas échéant au suppléant ou au successeur de l'actuel leader.

Pour finir Cleto-B remet le bon d'exécution au leader de l'équipe.

Vos Rapports De Mission, S'Il Vous Plaît ?

Poursuivez votre lecture :

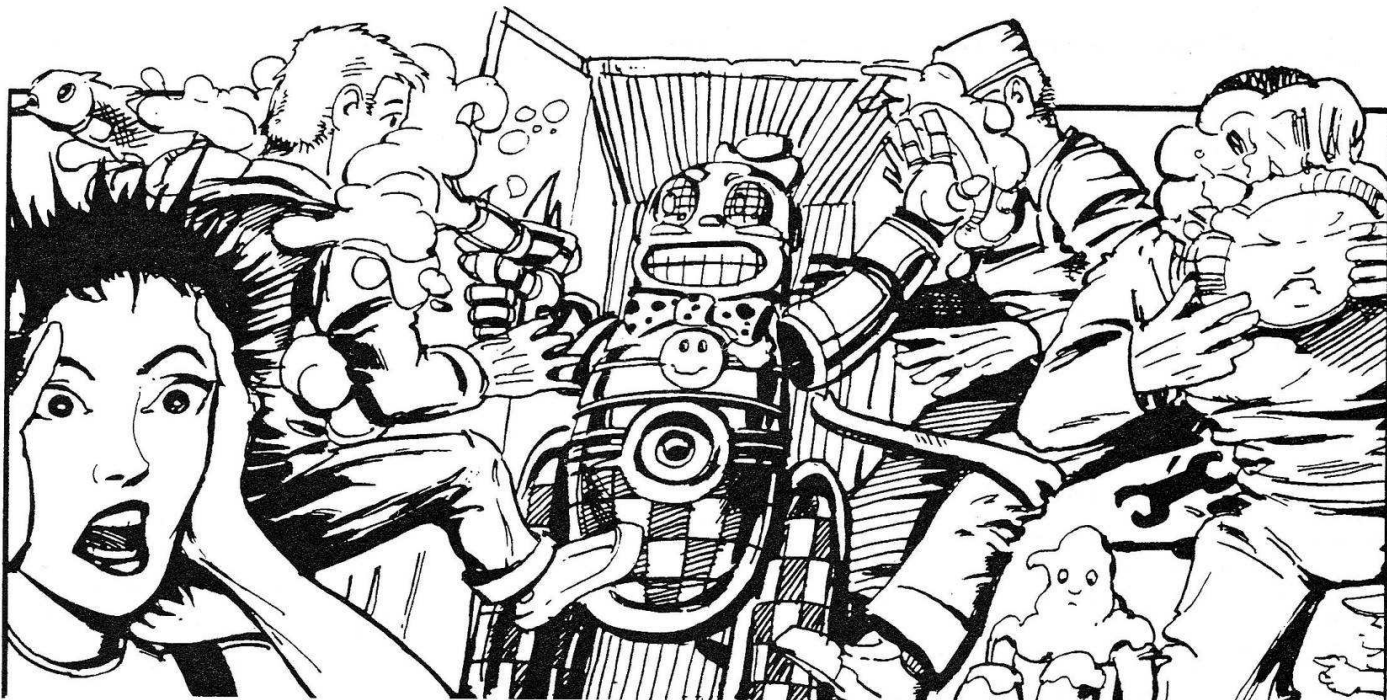
« Avant d'entrer dans les détails de votre nouvelle et glorieuse mission - éliminer cet immonde traître - je voudrais que vous me fassiez un récit détaillé de votre précédente entreprise. Puisque vous n'avez pu recevoir le multicorder réglementaire en raison de votre départ précipité, nous devons nous en remettre à vous pour obtenir une relation précise, exhaustive et sans fard des faits survenus. Soyez efficaces et succincts, ne perdez pas de temps en politesses formelles. »

L'accueil réservé aux rapports des PJs dépend de deux facteurs : Ont-ils déjà parlé à l'Ordinateur de leur mission ? Ont-ils mentionné le rôle de Teela dans le succès de l'entreprise ?

● **S'ils Ont Fait Un Rapport A L'Ordinateur :** Dans ce cas, Cleto-B en a un double, et ceci sera un test de loyauté. Le nouveau rapport a intérêt à coller parfaitement avec le précédent, sans quoi les points de trahison vont pleuvoir sur les Clarificateurs « à la langue fourchue ».

● **Sinon :** Jouez serré ! Ils peuvent se permettre de mentir, de tricher, ou de faire des omissions, sans que Cleto-B soit en mesure de vérifier ou de dénier quoi que ce soit (tout au moins ouvertement, car, comme il est intimement lié avec Teela-O-MLY et les Clones Rangers, il sait pertinemment ce qui s'est passé dans le studio de Botarin).

● **S'ils N'Ont Pas Mentionné Teela :** Aucun problème, tant que leur compte-rendu correspond avec le double du rapport adressé à l'Ordinateur (si tant est qu'il en existe un).



L'humour a ses raisons que la raison ignore...

● **S'ils Ont Mentionné Teela :** Les problèmes commencent. Les gardbots font immédiatement usage de leurs lasers ou de leurs foudroyeurs pour immobiliser les Clarificateurs. Des sirènes d'alarme retentissent de toutes parts. Cleto-B et ses acolytes JAUNES dégainent leurs armes et se retirent de la pièce avec circonspection, en marchant à reculons vers la bouche d'égout. Ils sont prêts à faire feu à la première provocation. Ils verrouillent la pièce derrière eux, laissant les PJs seuls avec les gardbots.

Si l'un des Clarificateurs fait mine de dégainer son arme, la fusillade éclate - et, pour une fois, vous n'avez pas besoin de décimer toute l'équipe - laissez les jets de dés décider du sort de nos héros... et s'ils viennent à bout de tous les gardbots, faites intervenir l'Escadron Vautour que Cleto-B a convoqué par com-unit. Ce coup ci, liquidez l'équipe ; trop, c'est trop !

Si les Clarificateurs ne touchent pas à leurs armes, il n'y a pas de combat et les membres de l'Escadron Vautour se contentent de les arrêter. Dans ce cas, lisez ce qui suit à haute voix :

On vous conduit dans un centre de détention. Les gardes de l'Escadron Vautour ont confisqué vos armes, et voilà qu'ils vous jettent dans une cellule marquée «EXECUTION IMMEDIATE».

Avant que vous ayez pu rectifier vos uniformes tout fripés, un deuxième détachement de gardes vous jette hors de la cellule. Pas le temps de dire ouf, vous voilà debout sur un échafaud de plastique branlant, tous alignés, une corde de nylon passée autour du cou. Les trappes vont s'ouvrir. Vous allez faire le grand plongeon. Avez-vous quelque chose à déclarer avant de mourir ?

Tout ce qui vous intéresse, ce sont les déclarations sérieuses, les mots d'ordre de sociétés secrètes, et autres défis désespérés. Les pleurnicheries du genre : «C'est une regrettable méprise !» sont ignorées ainsi que les mensonges aussi transparents que «... mais j'ai

toujours été fidèle à l'Ordinateur !».

Laissez mijoter les PJs jusqu'à ce que leur moral soit au plus bas ; puis, sans prêter attention à leurs allégations, lisez ce qui suit :

Le loquet saute, les trappes s'ouvrent, vous tombez...

Soudain, des sifflets retentissent, des alarmes hurlent, et les trappes se referment étroitement autour de vos torsos. Les cordes sont tendues, mais elles ne vous empêchent pas complètement de respirer.

Un technicien ROUGE se précipite, l'air penaud, et coupe les cordes avec un couteau ; les trappes s'ouvrent de nouveau et vous tombez (bruit sourd) sous le gibet tandis que la voix de l'Ordinateur retentit dans tous les hauts parleurs :

«Une malencontreuse erreur administrative a été signalée à mon attention. Veuillez transférer ces Clarificateurs de la cellule EXECUTION IMMEDIATE à la salle INTERROGATOIRE IMMEDIATE. Merci de votre coopération.»

L'Ordinateur pense - à tort comme nous le verrons - que le contact que les PJs ont eu avec Teela O'Malley augmente leurs chances de gagner sa confiance et de l'appréhender sans problème. Les Clarificateurs échappent donc à la peine capitale...

Par contre ceux qui ont eu la mauvaise idée de crier quelque chose d'imprudent juste avant leur «exécution» (style : «Bon, je suis un sale commie, et fier de l'être ! et l'Ordinateur n'est qu'un vulgaire frotbot au cerveau en-crassé qui peut aller se brosser avec ses illusions de grandeur !») reçoivent les points de trahison qui conviennent ! Les Clarificateurs subissent ensuite un interrogatoire TRES poussé sur leurs connexions avec Teela.

Cependant, puisque les PJs sont - du moins en apparence - innocents, ou peut-être à cause d'une autre erreur administrative, ils sont relâchés et de nouveau escortés jusqu'à la salle de briefing de Cleto-B où la réunion reprend.

Où En Etions Nous ?

Si les rapports des Clarificateurs étaient exacts (c'est possible, après tout), ou s'ils ne faisaient pas mention de Teela (ce qui est plus plausible), ou encore si nos héros l'ont échappée belle autant de fois que nécessaire, lisez ce qui suit à vos joueurs :

Cleto-B prend la parole : «Merci pour votre rapport de mission. Vous devez maintenant passer à Production Logistique et Intendance pour recevoir l'équipement spécial nécessaire au succès de votre expédition.

«Après vous être équipés, vous passerez à Recherche & Conception, où vous attend du matériel expérimental prêt à être testé. Puis vous reviendrez immédiatement ici pour la fin de votre briefing.»

«Ne perdez pas de temps. Cette infâme canaille représente une sérieuse menace pour la sécurité de l'Ordinateur et du Complexe Alpha sans parler de tous ses citoyens. Si vous ne revenez pas promptement, preuve sera faite de vos intentions séditionnelles.»

«Si vous avez d'autres questions, réquisitionnez un formulaire de demande d'information et expédiez-le au Quartier Général pour traitement immédiat. Merci de votre coopération. Servez l'Ordinateur. L'Ordinateur est votre Ami. Terminé.»

Cleto-B et les deux JAUNES se dirigent à grands pas vers l'ascenseur. Sunn-J reste légèrement en retrait, se retourne, et agresse de façon saugrenue (prenez un PJ au hasard) avant d'adresser un vague signe à (prenez un deuxième Clarificateur et minez un geste de reconnaissance de société secrète). Puis le BLEU et les deux JAUNES entrent dans l'ascenseur et la porte se referme sur eux.

Les Clarificateurs doivent maintenant attendre que la cabine redescende (Dieu sait pourquoi, les gardbots ne les laisseront pas filer par les égouts). La porte de l'ascenseur finit par se rouvrir et le grand gardbot pousse les PJs dans la cabine pour une nouvelle expédition - longue, lente et éprouvante !



Le Formulaire De Demande D'Information

Vous le trouverez dans l'encart, en page 90. On peut normalement se procurer un tel formulaire via n'importe quel terminal et le soumettre au premier bureau d'UCT venu. Mais si par hasard, un des PJs en réclame un... Juste pour le plaisir :

Le PJ : Où pourrais-je me procurer un Formulaire de Demande d'Information s'il vous plaît ?

L'Ordinateur : Veuillez préciser votre niveau d'accréditation...

Le PJ : Accréditation JAUNE, Ami Ordinateur !

L'Ordinateur : Désolé, mais pour obtenir un Formulaire de Demande d'Information, il vous faut remplir un Formulaire de Requête de Demande d'Information. Veuillez vous présenter au Guichet des Renseignements de votre Bureau Sec Int local et remplir immédiatement ce formulaire.

(Quelques heures plus tard)

Le PJ : Voici mon tatouage d'Identification d'Autorisation de Requête de Demande d'Information (il exhibe son ventre nu devant les caméras de sécurité). Et maintenant, où puis-je me procurer un Formulaire de Demande d'Information ?

L'Ordinateur : Votre autorisation d'accès aux Formulaires de Demande d'Information vient d'être contrôlée. Félicitations ! Vous pouvez maintenant soumettre un Formulaire de Demande d'Information pour solliciter le renseignement que vous venez de me demander concernant les Formulaires de Demande d'Information.

Le PJ : Gémissements

L'Ordinateur : Vous avez entendu ? Et maintenant, fichez-moi le camp ! Et rentrez votre chemise dans votre pantalon, ça fait débraillé...

Interlude Explicatif (Ou, «Qu'En Est-Il De Cleto-B ?»)

Il est logique de se demander pourquoi Cleto-B - cofondateur des Clones Rangers et vieux camarade de Teela O'Malley - expédie une équipe de Clarificateurs liquider l'actrice et mettre fin aux activités de la nouvelle société secrète.

Ce n'est pas qu'il soit suicidaire - c'est pile le contraire ! L'Ordinateur l'a choisi, au hasard d'un de ses ineffables actes gratuits, pour donner leurs instructions aux Clarificateurs. Désobéir aux ordres de l'Ordinateur vous expose à une désintégration immédiate.

Mais Cleto-B ne goûte absolument pas le sel de la situation. Vous remarquerez qu'il ne s'est vraiment pas montré serviable envers les Clarificateurs. Il ne répondra à aucune de leurs questions et refusera de les aider de quelque manière que ce soit.

Cependant, si vous considérez tout le personnel d'accréditation BLEUE dont dispose l'Ordinateur, vous avez de quoi vous étonner devant l'incommensurable perversité de l'univers !

Quelle incroyable coïncidence : LE traître agissant comme pivot de l'organisation Clones Rangers EN-TIERE choisi pour devenir LE personnage pivot qui peut faire complètement foirer cette mission des Clarificateurs ! C'est à se demander si le cosmos entier ne serait pas manipulé par une paire d'écrivains nourrissant de sinistres desseins...

Le Matériel Ou : «Désolé, Vous Devez Vous Tromper D'Aventure... Essayez Plutôt ORCBUSTERS»

Lisez ce qui suit à vos joueurs :

Quand vous arrivez au terme de votre odyssée en ascenseur, les gardbots qui vous attendaient en haut de la cage vous ramènent au trot vers vos quartiers respectifs. Vous avez à présent le temps de prendre quelque repos.

Quand arrive le cycle matinal, et que retentit sur les haut-parleurs la sonnerie «Ordinateur, Nous Voilà !», vous voilà prêts à vous présenter à PLI pour retirer votre matériel.

Si les joueurs déclarent qu'ils ont déjà tout le matériel dont ils ont besoin, rappelez-leur que Cleto-B a ordonné aux PJs d'aller chercher leur équipement, et a précisé qu'un matériel spécial était attribué à leur mission (c'est vrai - mais attendez un peu que les Clarificateurs essaient de l'obtenir !)

Un Mot Sur La Bureaucratie De PLI

«Dantesque !»

Il y a des masses de citoyens dans le Complexe Alpha et l'Ordinateur n'a pas suffisamment confiance en beaucoup d'entre eux pour les laisser travailler à quoi que ce soit sans une surveillance de tous les instants.

D'où l'importance du personnel de bureau - des milliers de gens qui remplissent des formulaires que personne ne lit, élaborent des programmes qui sont dépassés avant que la touche «entrée» ne soit effleurée, tiennent des réunions pour décider qui est le supérieur de qui, et qui est le subordonné de qui, forment des comités destinés à mettre en corrélation les données fournies par les services et distribuées par les bureaux d'accréditation, forment des sous-comités pour déterminer quel sous-comité est subordonné à quel autre... Etc, etc... Jamais un aussi grand nombre de personnes n'ont autant consommé pour produire aussi peu pour un aussi petit nombre d'autres personnes afin que le plus grand nombre pose le moins de problèmes possible à un Ordinateur aussi paranoïaque... Enfin, quelque chose dans ce goût là...

Etudiez l'Organigramme des Méandres de PLI, pages 50/51. Compliqué, pas vrai ? Tellement compliqué que même les fonctionnaires sclérosés de PLI ne s'y retrouvent pas, et pourtant, c'est là dedans qu'ils travaillent !

Si quelqu'un vient demander un écro à oreillettes de retenue dorsales gauches pour fixer la raclette pivotante d'un trotbot modèle S-165e-LL/XLII, il se peut que le cloporte derrière le guichet sache effectivement où il faut que son client aille chercher cette pièce - mais il y a de fortes chances pour que, même dans ce cas, il l'expédie à l'autre bout du Complexe, par pur esprit de contradiction, ou en guise d'exercice de psychologie appliquée.

Voilà le genre de Malveillante Pieuvre Lascive avec laquelle les PJs vont devoir en découdre.

Comment Utiliser L'Organigramme Des Méandres De PLI

Quand les Clarificateurs se présentent à Production Logistique et Intendance, ils découvrent que le répertoire des bureaux, autrefois considérable, a été réduit à six listings (l'indicateur-répertoire laisse encore apparaître les contours flous des noms de bureaux imparfaitement effacés). Les six bureaux restants constituent pour les joueurs les points de départ potentiels de leur expédition dans le Royaume de la Suprême et Eternelle Paperasserie.

Voici la liste de ces bureaux avec leur numéro sur l'organigramme :

1. Bureau de la Production
2. Bureau de la Logistique
3. Bureau de l'Intendance
4. Enregistrements et Commandes
7. Bureau des Approvisionnements du Complexe
10. Commission de Coordination et de Planification du Complexe (Division du Recyclage des Eaux)

Les Clarificateurs peuvent se présenter dans n'importe lequel de ces bureaux (s'ils demandent à un garde ou à l'Ordinateur ce que sont devenus les autres offices, dites-leur qu'une récente réorganisation a expurgé toute trace d'une immonde subversion commise au sein de PLI). Au premier guichet, on renverra les PJs vers un autre bureau... Qui les expédiera vers un troisième... Et ainsi de suite, jusqu'à ce que nos héros aient parcouru le long chemin de croix qui doit les conduire au Bureau N°15 («Approvisionnement»), où ils obtiendront enfin «l'Équipement de Mission Spécial» décrit ci-après. Mais ça risque de prendre un sacré bout de temps...

Note Concernant Les Numéros Des Bureaux : Donnez aux bureaux des numéros hypercompliqués du genre : 12902-A. Les deux derniers chiffres vous permettront de vous repérer sur l'organigramme : ainsi le bureau numéro 12902-A correspond à la case 2 («Bureau de la Logistique»). Si vos joueurs oublient de noter les numéros de bureaux que vous leur donnez, faites en sorte que leurs personnages errent un jour ou deux de guichet en guichet avant de frapper à la bonne porte.

Dans l'organigramme, vous trouverez une brève description de tous les bureaux numérotés comprenant le temps d'attente et un descriptif du ou des fonctionnaire(s) que l'on peut y rencontrer. On vous fournit également le résultat probable de l'entretien (généralement un renvoi à quelque autre bureau de l'organigramme). Plus explicitement :

La Description : Si vous le désirez, vous pourrez l'étoffer, mettons en décrivant le trajet des PJs pour atteindre le bureau en question : «Vous cheminez dans un vaste dédale de couloirs tous identiques. De tous côtés, des portes s'alignent devant vous ; pas la moindre plaque indicative, et vous ne voyez jamais personne entrer ou sortir d'une pièce.»

Vous pouvez également utiliser de façon intéressante des gardes (eux, doivent savoir où ils se trouvent !), des robots (qui transportent des objets loufoques d'un bureau à un autre), ou même d'autres équipes de Clarificateurs.

Le Temps d'Attente : Faites jouer ce facteur pour accroître la frustration des PJs. Puisqu'on ne leur a pas donné de délai précis pour démarrer leur mission, jouez sur leur incertitude. Tandis que nos héros rebondissent de bureau en bureau, empruntent la SP et la voix de l'Ordinateur pour leur glisser un mot courtois :

Organigramme des m

(1) Bureau de la Production

Immense pièce contenant environ une trentaine de bureaux - le paradis du chef de service subalterne. Les PJs peuvent aller à n'importe quel bureau, et exprimer leurs besoins, on les renverra à un autre bureau où ils devront répéter leur histoire.

Attente : Une heure au total.

Fonctionnaires : Divers Rouges anonymes, deux Oranges, et un Jaune qui supervise.

Résultat : Le chef Jaune du dernier bureau dit aux PJs qu'ils sont dans le mauvais bureau, et les envoie au (5).

(2) Bureau de la Logistique

Immense salle identique au (1). Trente bureaux, avec chacun son parasite préposé, qui remplit des formulaires parfaitement inutiles. Lampes fluorescentes qui bourdonnent. Même traitement pour les PJs qu'en (1).

Attente : Une heure au total.

Fonctionnaires : Comme en (1).

Résultat : Les PJs sont envoyés au (6).

(3) Bureau de l'Intendance

Immense salle identique aux (1) et (2). Trente bureaux - tous vides sauf un. Derrière : un seul parasite Rouge. Devant : une longue file d'attente.

Attente : Une heure au total.

Fonctionnaire : Busy-R-WEE ; employé subalterne, harcelé et grossier. «Tous les autres ont été liquidés hier.» explique-t-il.

Résultat : Les PJs reçoivent un formulaire couleur saumon RSC-2544/E, et sont envoyés au (6).

(5) Bureau d'Acheminement et de Distribution internes au Complexe

Petit endroit poussiéreux et mal tenu, aussi large que le placard à balais de Buckingham Palace, bourré de piles de formulaires, de programmes, de cartes perforées, et de balais.

Attente : Environ cinq bonnes minutes.

Fonctionnaires : Cetr-O-DUR ; lent et insolent, baille abondamment, a besoin du formulaire du (3) - si les PJs ne l'ont pas, il les envoie là.

Résultat : Donne aux PJs le formulaire bouton d'or 3-67-492/X-11, et les envoie au (9).

(6) Bureau de Secteur de la Production et Comité de l'Utilisation

Bureau propre, bien agencé, un bureau, une chaise, pas de papperasse en vue.

Attente : Une heure (voir ci-dessous)

Fonctionnaire : Mail-B-IDO, une impérieuse matrone. Sans considération pour la nature de la demande des PJs, pendant une heure, elle va orienter la conversation sur la nécessité de maintenir l'efficacité et d'éviter tout gaspillage.

Résultat : Envoie les PJs (enfin !) au (9).

(7) Bureau d'approvisionnement du Complexe

Déploiement déconcertant de guichets, de préposés, et de gens. Quelque soit l'employé consulté, il demande aux PJs de signer des serments de loyauté envers L'Ordinateur et le Bureau d'Approvisionnement du Complexe.

Attente : 1 à 2 heures.

Fonctionnaires : Des larbins au regard louche qui font traîner la discussion autant que faire se peut avant de dire : «Ah, vous voulez le Bureau des Approvisionnements du Complexe !».

Résultat : Les PJs sont envoyés au (12).

(4) Enregistrements et Commandes

Petit bureau étroit avec un guichet pour les clients. Derrière ce guichet, six Jaunes en train de nettoyer et d'apprêter leurs fusils lasers ; ils ont l'air déterminés ; une action est imminente, «On déménage dans de nouveaux locaux», expliquent-ils.

Attente : Aucune.

Fonctionnaires : Bell-J-QUE, surveillant, «pas d'enfantillages». N'écouter pas longtemps.

Résultat : Envoie les PJs au (8). «Mais vous feriez mieux de vous dépêcher, ils seront bientôt dans de nouveaux locaux, eux aussi.» Rires gras.

(12) Bureau des Approvisionnements du Complexe

Identique au (7), excepté que le serment de loyauté qu'on exige des PJs requiert l'allégeance au Bureau des Approvisionnements du Complexe, et non au Bureau d'Approvisionnement du Complexe.

Attente : 2 à 3 heures.

Fonctionnaires : Exactement comme au (7), sauf qu'ils diront : «Ah, vous voulez le Bureau de l'Approvisionnement du Complexe.»

Résultat : Les PJs sont envoyés au (11).

(11) Bureau de l'Approvisionnement du Complexe

Identique au (7) et au (12), excepté que le serment réclame une loyauté indéfectible au Bureau de l'Approvisionnement du Complexe, et non au Bureau d'Approvisionnement du Complexe, ou au Bureau des Approvisionnements du Complexe.

Attente : 3 à 4 heures.

Fonctionnaires : «Ah, vous voulez le Bureau d'Approvisionnement du Complexe ?»

Résultat : Les PJs sont envoyés au (7).

Méandres de PLI

(9) Bureau de Conseil, de Dévouement et d'Équipement des Clarificateurs

Bureau à peine plus large qu'un placard à balais ordinaire. Tous les PJs ne peuvent pas entrer. Ceux qui restent dehors ne pourront entendre ce que disent les deux qui sont à l'intérieur.

Attente : Aucune.

Fonctionnaire : Un utilibot enjoué, plein de bonne volonté - mais se montrant très curieux sur la mission des PJs, leur but, leurs sentiments, et tout à tout.

Résultat : Les PJs sont envoyés au (13).

(13) Transport Inter-Secteurs et Répartition de l'Allocation de Ressources du plus grand Bureau de Coordination de Surveillance du Complexe Alpha

Attente : Une heure (recherches interminables dans d'innombrables corridors).

Fonctionnaire : Aucun, un panneau sur la porte dit : «DEHORS !»

Résultat : Le panneau envoie au (14).

(10) Commission de Coordination et de Planification du Complexe, Division du Recyclage des Eaux

Une luxueuse cabine individuelle inoccupée. Lit de camp, nourriture, rien de séduisant.

Attente : 10 minutes.

Fonctionnaire : Un Bleu, corpulent et flegmatique, revient avec de la nourriture supplémentaire - surpris de voir les PJs, assez suspicieux. «Qui vous a envoyés ici ? Qu'est-ce qui a pu vous faire croire que je pouvais vous aider ?»

Résultat : Aucune aide. Les PJs sont envoyés au (13).

(16) Bureau du Nirvana

Personnel calme et courtois, qui aide les PJs avec une extrême promptitude, offrant même de remplir leur mission à leur place.

Attente : Satisfaction immédiate.

Fonctionnaire : Babac-O-OL, l'ami des PJs.

Résultat : Les PJs n'ont aucun moyen d'arriver ici. Il n'y a pas d'accès. A propos, comment se fait-il que vous soyez en train de lire ça ?

(14) Conseil administratif de Coordination pour le bien-être et la Sécurité du Citoyen, Division du Génocide communiste

Des employés derrière une rangée de guichets, semblables à des caissiers dans une banque. Silence mortel, atmosphère étouffante.

Attente : Un jour (revenez demain).

Fonctionnaire : Un gratte-papier empressé et étroit d'esprit. Demande le formulaire du (3). Si les PJs ne l'ont pas, il les envoie au (5).

Résultat : Les PJs sont envoyés au (15).

(8) Enregistrements, Commandes, Additifs alimentaires et Armes Blanches

Une porte dans un couloir désert, lourdement barricadée. Des canons de fusils dépassent de petites meurtrières. Si les PJs disent quoi que ce soit, des coups de semonce sont tirés au-dessus de leurs crânes. «On ne peut rien faire pour vous, allez voir ailleurs !»

(15) Approvisionnement

Comptoir d'aspect modeste avec un employé Rouge docile. Pas de queue. Fournit aux PJs l'équipement attribué, rapidement et sans discussion. Les demandes de matériel les plus raisonnables sont satisfaites. Les PJs doivent signer les formulaires appropriés.

Le Maître de Jeu devra lire toutes les cases de l'Organigramme pour se faire une idée du type de rencontres que feront les PJs. Ces rencontres sont par elles-mêmes explicites, mais notez ce qui suit.

Attente : C'est le laps de temps perdu à remplir des formulaires, à faire la queue, et à rester sur la touche à jouer avec son crayon.

Fonctionnaires : Ce sont les PNJs responsables des divers bureaux. Ils renverront parfois les PJs chercher un formulaire supplémentaire ; ce type d'indication est appelé «Indication de Marche Arrière».

Résultat : Si les joueurs attendent le temps qu'il faut et arrivent à passer les fonctionnaires, ils recueillent un résultat, c'est-à-dire qu'on leur donne des formulaires qui peuvent les aider plus tard et/ou qu'on les envoie vers d'autres bureaux.

Comment utiliser l'organigramme des méandres de PLI



- Case Départ
- Case Bureaucratie
- Case de Progrès
- Indication de Circonvolution
- Indication de Marche Arrière
- Indication de Progression

Afin de donner aux PJs un point de départ pour leur odyssée à travers PLI, demandez aux joueurs de choisir entre les portes (1), (2), (3), (4), (7), ou (10). Vous pouvez aussi, si vous le désirez, donner des indications supplémentaires.

Notez que la case (8) ne donne aucun «résultat». Les joueurs devront prendre l'initiative pour le déplacement suivant. Notez également que les cases (7), (11), et (12) fonctionnent en circuit fermé, indéfiniment. Assurez-vous que les PJs y passent au moins une fois, deux s'ils ne saisissent pas le truc à la première.



«Je suis ravi de voir avec quel soin vous vous efforcez de réquisitionner le matériel qui vous a été attribué. J'espère que vous pourrez bientôt commencer votre mission. Il serait vraiment regrettable de voir une équipe de Clarificateurs aussi performante affectée au recyclage des canaux de la Subdivision de Recyclage des Déchets...» Plus les PJs avancent dans leur parcours du combattant, plus les messages se font courts et polis : ça ne présage rien de bon !

Les Fonctionnaires : Vous pouvez utiliser les notes fournies dans chaque cas pour créer le personnage avec lequel vont négocier les PJs. De façon générale, tous les gratte-papiers rencontrés vont : a) s'occuper d'autre chose que d'aider les Clarificateurs, b) le leur faire savoir avec énergie et obstination.

Les Résultats : Si les PJs ne font pas connaître leurs besoins avec aplomb et agressivité, le fonctionnaire prendra sans doute un formulaire au hasard, le leur fourrera dans les mains, et leur fera signe de se présenter à un autre bureau - le suivant sur l'organigramme, ou celui qui vous chantera.

Cela dit, l'attitude des joueurs peut, dans une certaine mesure, influencer sur l'issue de l'entrevue. S'ils jouent bien (de manière inattendue, habile ou drôle), peut-être leur épargneriez-vous quelques-uns des bureaux intermédiaires. Par contre, s'ils dégagent leurs lasers et ratatinent quelque bureaucrate insignifiant, l'Ordinateur doit prendre des mesures immédiates (réprimander les PJs avec courtoisie pendant que les gardes des Escadrons Vautours les embarquent pour le centre d'extermination le plus proche).

Dans tous les cas de figure, les Clarificateurs doivent atteindre «l'Approvisionnement» avec tous les formulaires voulus JUSTE AVANT de craquer complètement. Tous est question de timing. Atteindre l'équilibre délicat entre les grincements de dents de frustration et le fou rire irrésistible n'est pas une mince affaire. Mais nous savons que vous serez à la hauteur !

L'Équipement Spécial de Mission

Quand les PJs arrivent enfin au Bureau de l'Approvisionnement, un aimable employé ROUGE leur tend à peu près tout ce que des Clarificateurs de leur accréditation peuvent espérer recevoir... Plus un container de matériel spécial - une volumineuse boîte capitonnée contenant quatre-vingt seize douzaines de miroirs de poches à l'effigie de Teela O'Malley.

Ces miroirs, explique l'employé, sont destinés à être distribués dans tout le Secteur NBD aux fans de Teela de toutes accréditations. Ils sont censés remonter le moral des citoyens. La boîte n'est pas vraiment lourde, mais elle est large et encombrante. Le malheureux PJ qui sera désigné pour la porter (décision laissée au leader, le petit veinard !), sera obligé de la poser avant d'entreprendre quoi que ce soit - utiliser son laser, courir, se mettre à couvert, etc...

Et pas question de laisser tomber la boîte, l'employé ROUGE est très catégorique sur ce point ! Les miroirs sont incroyablement fragiles. Et s'il venait à leur arriver malheur, le PJ responsable se verrait énergiquement sanctionné par des amendes - jusqu'à la sixième génération de sa famille clone !

Bien sûr, tous les PJs doivent émarger sur le formulaire de réquisition correspondant à leur matériel. Ce formulaire définit les responsabilités en cas de détérioration du dit matériel. Il serait bon de rappeler aux PJs l'existence de ce papier chaque fois qu'ils endommagent

ront le précieux équipement de l'Ordinateur ; mais ne les mettez jamais en garde AVANT qu'il ne soit trop tard.

Comment Mettre En Scène L'Episode à PLI

Rapidité et souplesse : voilà les mots clefs ! Les personnages vont devoir endurer un ennui atroce... mais vous ne devez administrer aux joueurs que des doses de frustration concentrées, sous forme d'injections rapides

Le MJ : Vous faites la queue pendant une bonne demi-heure et lorsque vous atteignez enfin le guichet, le préposé y accroche un petit écriteau : «VEUILLEZ VOUS ADRESSER AU BUREAU VOISIN». Vous allez donc vous planter derrière l'autre queue pendant une demi-heure de plus avant d'arriver devant le deuxième guichet. L'employé est un petit type distant qui ne cesse de cligner des yeux. Que faites-vous ?

Les PJs : On donne notre accréditation et le code de notre mission et on demande l'équipement qui nous a été attribué.

Le MJ : Le préposé vous regarde fixement pendant une minute et demie en clignotant des paupières avant de vous expliquer que vous êtes dans le mauvais bureau. Il appelle son chef de service, une femme en nage, d'accréditation JAUNE, carrossée comme un matelas roulé et, après deux minutes de discussion avec le préposé, elle conclut également que vous n'êtes pas dans le bon bureau. Que faites-vous ?

Et ainsi de suite... Si vos joueurs commencent à se mettre les doigts de pieds en éventail pour jouir du spectacle, sortez de votre personnage le temps de leur préciser qu'une attitude constructive de leurs PJs peut améliorer la situation. Si l'idée qu'ils se font d'une attitude constructive consiste à massacrer tous les gratte-papiers du bureau dans lequel ils se trouvent, insinuez que les compétences en Fayotage, Baratin, Intimidation ou Duperie seraient peut-être plus efficaces.

Est-ce vrai ? Eh bien, à vous de voir. Certaines tactiques collent mieux à certaines situations. Pour vous éviter un fastidieux examen de la situation dans chaque bureau, nous avons poussé la prévenance jusqu'à vous fournir une Table des Tactiques Bureaucratiques Appropriées (à vrai dire, nous pensons aussi qu'elle reflète bien la manière totalement arbitraire dont semblent fonctionner la plupart des organismes bureaucratiques).



Les Gratte-Papiers De PLI

Prototype Du Bureaucrate Inapte : Préposé aussi peu motivé que coopératif.

Société Secrète : Diverse

Pouvoir(s) Mutant(s) : Divers

Armes : Néant

Armure : Néant

Tactique : Rase les PJs à mort, répète inlassablement «Guichet voisin, SVP» et plonge à couvert si on lui tire dessus.

Table Des Tactiques

Bureaucratiques Appropriées

Lancez le dé chaque fois que les PJs ont affaire à un employé. Face à ce préposé, l'indice de compétence des Clarificateurs dans la tactique donnée est doublé, subit un modificateur de +4, est multiplié par 1,54, augmente en fonction de la taille moyenne des chaussures de vos joueurs, ou subit une progression géométrique quelconque en fonction du bon vouloir de l'honorable Maître de Jeu.

Score Obtenu	Tactique Privilégiée
1-4	Corruption
5-8	Fayotage
9-12	Duperie / Baratin
13-16	Intimidation
17-20	Décidez vous-même ou refaites un jet.

Pensez que vos personnages risquent de se retrouver avec des indices de compétence faméaux voire imbatables. Si vous jugez bon d'accélérer les choses ou au contraire de faire durer la visite, ne vous gênez pas pour accroître ou diminuer ces indices dans de fortes proportions. Pas question de laisser un vulgaire dé brider vos envolées lyriques !

De même, vous pouvez prendre prétexte d'un jet totalement raté pour expédier un PJ en mission quelque part en Alaska. Ce serait dommage de restreindre les pérégrinations des Clarificateurs aux seuls locaux de PLI. Pourquoi ne pas les expédier dans les silos à nourriture, les cuves de décantation, la Subdivision de Recyclage des Déchets, le terrain de tir des Escadrons Vautours... Ils pourraient même atterrir quelque part à l'Extérieur, mettons dans le Parc National de Yellowstone (panorama garanti) ...

Dans tous les cas de figure, les Clarificateurs finiront par se retrouver au Bureau d'Approvisionnement pour y prendre leur précieux chargement de miroirs avant de passer à Recherche & Conception.

Recherche & Conception : «Mais Non, Ce N'Est Pas Dangereux... Allez Prenez Moi Ça !»

Lisez à haute voix ce qui suit :

Vous vous frayez un chemin dans les étroits couloirs du Complexe Alpha jusqu'aux locaux de R&C pour le Secteur QQQ. Vous finissez par vous retrouver devant les reliques de ce qui fut jadis une solide porte blindée. On dirait la chambre forte d'une banque après l'efficace intervention de plusieurs tonnes d'explosifs puissants. Pendu au plafond au-dessus de cette ruine, se balance un écriteau accroché à une chaîne. On peut y lire :



RECHERCHE ET CONCEPTION

SECTEUR QQQ

VOUS ENTREZ ICI A VOS RISQUES ET PERILS
MERCI DE VOTRE COOPERATION

Passée la porte, l'étroit couloir donne sur une salle aussi gigantesque qu'une caverne, large de plusieurs kilomètres. Vous ne vous êtes jamais trouvés dans un lieu qui donne une telle impression d'espace (MJ, c'est le moment de laisser la parole aux joueurs : halètements de terreur et d'émerveillement). Il est difficile d'y distinguer les objets - sans doute à cause de la fumée provoquée par d'incessantes explosions... ZING ! CRASH ! BOUM ! De temps à autres, un éclat d'obus vous siffle aux oreilles. Et, presque aussi souvent, des bâtiments entiers s'effondrent sous vos yeux.

A partir de la porte blindée, le trajet des PJs devra être mis en scène comme un passage du « Jour Le Plus Long » ; les Clarificateurs ne sont jamais sûrs du point d'impact du prochain obus...

Suivez Le Guide Pour R&C : Nerd-V-EUX

A peine franchie la porte, les PJs sont arrêtés par Nerd-V-EUX, un technicien VERT qui se complait à frimer avec son laser. Il s'amuse à faire des moulinsets, rengaine, puis dégage en un éclair et pointe par jeu son arme sur les Clarificateurs... Le tout d'un geste sûr. Enfin pas toujours si sûr que ça : il arrive que le laser lui échappe pour rebondir sur le sol ou retomber à l'envers dans son étui ; des coups accidentels partent dans toutes les directions.

En fait, Nerd-V-EUX est juste ce que son nom suggère. Nul ne sait comment il a pu survivre jusqu'au niveau d'accréditation VERT : sans doute des protecteurs haut placés... Il est gras, désagréable et il pue abominablement, mais les PJs devront composer avec lui pour obtenir leur matériel expérimental. Et bien entendu, les PJs désirent ardemment recevoir leur matériel expérimental ! Le contraire relèverait de la trahison...

La première rencontre des Clarificateurs avec Nerd-V devrait donner quelque chose comme ça :

«Hep, les gars !» (dégaine, mouline, mouline, vise, mouline, ZAP) «Oups, désolé, j'avais pas cramer vos jolis p'tits uniformes. Bon, qu'est-ce que vous foutez là, tous ? Nouveaux dans le Secteur, pas vrai ?» (KKAAAABOUM... ZZZSSSSSS... BLAM ! Jetez les dés, puis froncez les sourcils d'un air déçu) «Baisse la tête, p'tit gars : faut fair' gaffe aux gros morcifs ! Bon allez, déballez-moi votre affaire.»

Laissez aux PJs le temps de s'expliquer.

«Oh, z'êtes là pour prendre du matos, hein ? Vous voulez dire que l'Ordinateur fait confiance à des mecs com' vous pour du matos expérimental qui vaut autant d'pognon ? Dure à gober, votre salade !» (ta-ta-ta-ta... CRAC... BRRRRROUM !) «Bon écoutez, les p'tits gars faut plonger quand ça pète autour ! Ousqu'on doit vous l'donner ce «nouveau matériel» ?»

Bien entendu, les Clarificateurs n'en savent rien.

«Ouais, vous savez pas au juste, quoi ?» (dégaine, mouline, lance, rate, ZAP) «Mais c'est super, ça ! Et j'suppose que vous voulez que je vous pren' par la main ?»

«Oh OUI !»

«C'est quoi vot' mission ? Z'êtes un crado d'mutant, vous ? Ça pue l'rat commie, par ici ! J'devrais vous balancer à la Sec Int.»

Nerd-V-Eux

Espèce de brutasse inintelligente qui se prend pour un dur.

Société Secrète : PECO

Pouvoir(s) Mutant(s) : Champ Énergétique

Armes :

Pistolet laser VERT (8L) _____ 6

Armure : Reflex, Kevlar et Amiante (L4P3A4)

Tactique : Dégaine, mouline, mouline, ZAP.

Cet interrogatoire se poursuit par les traditionnelles questions sur les habitudes d'hygiène personnelle des PJs, leur mission et le matériel qu'ils sont censés récupérer. Nerd-V-EUX se fiche d'eux parce qu'ils ne savent même pas où ils doivent se présenter.

Il finit par accepter de les escorter jusqu'au Commissariat à la Recherche en Equipement et Ventilation des Essais (C.R.E.V.E., mais vous aviez déjà saisi, n'est-ce pas ?) où ils peuvent prendre leur camelote. Plus les joueurs ramperont et lâcheront les bottes du technicien VERT, plus il leur sera facile de s'assurer sa coopération. La Corruption fonctionne aussi très bien (vous pouvez appliquer un modificateur de +4 aux indices des PJs dans cette compétence).

Marche Ou C.R.E.V.E.

Lisez tout haut :

L'expédition dans le bâtiment de R&C pour le Secteur QQQ ressemble fort à un petit footing sur un champ de mines. En vous ruant d'un tas de décombres à un autre en essayant désespérément de rester à couvert, vous dépassez plusieurs bâtiments avec votre guide.

A l'intérieur, vous entendez les bruits rassurants, produits par les techniciens qui font progresser de merveilleuses inventions pour le plus grand bien de l'Ordinateur. Le plus fréquent de ces bruits rassurants est quelque chose comme «BAOUM !», mais il y a aussi les bourdonnements des lasers lourds, les grincements et frottements des énormes engrenages, le hurlement strident et à peine supportable des perceuses industrielles (que vous pourrez assez bien imiter en faisant crisser vos ongles sur une ardoise).

Si les Clarificateurs posent des questions sur les ruines fumantes, les explosions incessantes, et les éclats qui volent de toutes parts, Nerd-V leur expliquera qu'il s'agit de projets de recherche au point, dans leur dernière phase de tests. Voilà qui devrait remplir nos héros de confiance et les pousser à servir leur Ami l'Ordinateur avec plus de zèle encore ! Poursuivez votre lecture :

Le C.R.E.V.E. est un îlot de sérénité dans une mer en furie. De l'extérieur, il semble intact ; de l'intérieur, les bruits de bataille - autrement dit d'expérimentations réussies - sont à peine audibles. Des techniciens d'accréditations variées courent de porte en porte, dégageant une impression de grande efficacité. Certains portent d'énormes manuels d'instructions, d'autres des outils et du matériel perfectionné. Un garde BLEU ou VERT est posté à côté de chaque porte.

Les joueurs ont enfin l'impression qu'ils vont pouvoir souffler un peu. Vous aurez bientôt l'occasion de dissiper cette illusion.

Nerd-V conduit les PJs dans une pièce insonorisée, hermétique, rappelant un peu un bunker et munie d'une baie de verre épais. Au moment où les Clarificateurs entrent dans cette pièce, deux INFRAROUGES en sortent, portant un gros sac qui épouse les formes d'un corps. L'étoffe fléchit d'une manière qui suggère un amas de membres désarticulés plutôt qu'un tout intact.

Nerd-V reste à l'extérieur. Avec un ROUGE fébrile du nom de Balf-R-EDY, ils regardent à travers l'épaisse baie vitrée. Des bars mécaniques s'avancent dans la pièce, juste sous la baie ; c'est par leur intermédiaire que les deux techniciens vont faire passer leur matériel aux PJs... Non sans mille précautions et de constantes mises en garde :

«ATTENTION là !»

«Ne laissez pas tomber ce truc là, sinon...»

«Ne bougez pas d'un poil, ce petit bijou pourrait bien exploser !»

«Chut ! Bloquez votre respiration.»

Balaf sait mieux que quiconque les dangers qu'il y a à utiliser le matériel qui sort de la Division QQQ de R&C. On peut comprendre qu'il soit mal à l'aise (vous le seriez sans doute aussi si votre boulot consistait à livrer des appareils manifestement dangereux à des agents ayant des lasers - et aucun scrupule à s'en servir).

Balaf-R : Nos supérieurs nous ont... euh, demandé de vous - gloup - remettre ce matériel.

Les PJs : Il n'est pas dangereux au moins ?

Balaf-R : Pourquoi me demandez vous ça... Bien sûr que non ! Hein, Nerd-V dis-leur, toi, que ce n'est pas dangereux... (il essuie la sueur qui dégouline sur ses yeux convulsés de tics et tente de donner à son regard la candeur de l'innocence). L'Ordinateur ne refilerait pas des appareils dangereux à ses précieux Clarificateurs !

Nerd-V ne sera d'aucun secours aux PJs, par contre, nos héros peuvent conduire Balaf (grâce à leurs compétences en Intimidation, Baratin ou Duperie) à donner plus de détails sur le matériel (qui est l'inventeur de tel ou tel article, quels problèmes a-t-il rencontrés au cours de sa mise au point, etc...)

Si les Clarificateurs - parmi lesquels certains sont d'une accréditation supérieure à celle du vulgaire ROUGE - font des histoires ou refusent une partie du matériel, Nerd-V menace de dénoncer leur manque de coopération à l'Ordinateur (et il le fera, d'ailleurs) et conseille vivement aux récalcitrants d'y mettre un peu plus de bonne volonté. Si, à ce stade de la discussion, il se trouve un PJ assez stupide pour s'entêter, il se retrouvera nez à nez avec plusieurs canons de laser portant la marque de la Sécurité Interne.

Après quoi une vingtaine de soldats Sec Int nettoient la flaque sanguinolente qui témoigne encore de son obstination obscurantiste et l'équipe se voit de nouveau présenter le matériel.

Le Personnel De R&C

Techniciens, laborantins et scientifiques foireux taillés sur le modèle de Balaf-R-EDY qui ont tous fini par développer un tic nerveux.

Société Secrète : Diverse

Pouvoir(s) Mutant(s) : Divers

Armes : Néant

Armure : Néant

Tactique : Plongent à couvert dès qu'un appareil expérimental se met à faire «BIP-BIIP-BIIIIIP !»



Dès que nos héros ont accepté les appareils expérimentaux, on remet un multicorder au leader et on lui demande de le mettre en position «enregistrement». Pour finir, l'équipe reçoit un nouveau dispositif de livraison de clones avec mission de le tester.

Le Système LUCR

«Système de Livraison Universel de Clones de Rechange : QQQ R&C 66-6», voilà le titre complet de ce projet expérimental. Chaque Clarificateur reçoit un objet qui ressemble de façon louche à un collier strangulateur pour chien (en plus chic). Ce collier, qui s'ajuste étroitement autour du cou de celui qui le porte, rétrécira encore plus à certains moments de l'aventure, garrottant solidement le PJ qu'il étranglait déjà à moitié, sans toutefois l'étouffer complètement.

Contrairement aux apparences, cela n'est pas une anomalie de fonctionnement : le dispositif surveille simplement le pouls du Clarificateur et donc son état de santé. Bien entendu, le PJ n'a aucun moyen de le savoir, puisqu'il ignore jusqu'à la raison d'être du collier : on lui a dit de le mettre, un point c'est tout.

Si un Clarificateur meurt, le dispositif alertera l'Ordinateur par liaison radio. Notre ami activera le descendant clone du défunt héros, et le livrera presque instantanément via la plus proche sortie LUCR. Ces sorties - sortes de tubes pneumatiques postaux géants - sont réparties entre des secteurs sélectionnés d'un bout à l'autre du Complexe (et, quelle coïncidence, il y en a dans le Secteur NBD, où les PJs vont précisément chercher Teela - ce sont eux qui inaugureront ce nouveau système de remplacement clonique).

NOTE : Nous avons mis au point ce dispositif pour vous permettre de faire participer tous les joueurs à la totalité de l'aventure. Si un PJ meurt, saisissez la première occasion plausible - ou complètement fantaisiste, à votre goût - pour faire tomber son nouveau clone d'une sortie LUCR proche du reste de l'équipe.

Chose étonnante, ce dispositif complexe, relevant de la technologie de pointe, fonctionne vraiment ! Mais après tout, qui sommes-nous pour prétendre qu'il marche à tous les coups parfaitement ? Rien n'est jamais parfait... surtout dans le Complexe Alpha ! Si ça vous chante de détraquer le LUCR pour qu'un clone arrive plus tard, ne vous gênez pas. La liaison radio pourrait être mauvaise et plouf ! Voilà nos clones, tous frais, tous propres, qui atterrissent au beau milieu d'un égout, d'un silo à nourriture ou de la Subdivision de Recyclage des Déchets !

Vous pouvez aussi utiliser cette petite merveille pour réexpédier les PJs vers des passages de l'aventure qu'ils pourraient avoir négligés. Faites fonctionner à plein votre imagination démoniaque !

Et ne sous-estimez pas la possibilité qu'une livraison balistique à vitesse supersonique puisse aisément brouiller l'esprit d'un clone en transit. Le pauvre secoué sera probablement si sonné à l'arrivée qu'il ne sera bon qu'à rester tranquillement assis pendant une bonne demi-heure !

Après de nombreuses signatures de formulaires et autant de commentaires sur les graves responsabilités qu'endossent les Clarificateurs en se portant «volontaires» pour tester le projet LUCR, le matériel expérimental qu'ils doivent tester sera présenté dans son ensemble et ses principes expliqués (enfin, plus ou moins...)

A ce stade, le technicien ROUGE derrière la baie vitrée sera rejoint par plusieurs autres, d'accréditations variées ; ce sont les inventeurs des gadgets que devront se partager les Clarificateurs.



Bud-O-NIC-2 : visiblement un fonceur !

Le Fabuleux Matériel

Les tactiques de distribution de matériel décrites dans l'aventure jointe aux règles de *PARANOIA* (voir page 118 du livret) vont pouvoir être appliquées ici :

Tactique 1 : Faites lire par Nerd-V les numéros de série des différents appareils expérimentaux et demandez aux PJs de choisir un nombre.

Tactique 2 : Nerd-V questionne les Clarificateurs sur la nature de leur mission et du matériel dont ils pensent avoir besoin. Il demande ensuite à chacun d'eux de choisir un nombre compris entre 1 et 12 et le PJ écope de l'article portant ce numéro (à moins, bien sûr, que l'article en question ne colle de près ou de loin avec les besoins exprimés).

Tactique 3 : Distribuez aux Clarificateurs les appareils qui vous chantent et réservez aux joueurs qui vous ont donné du fil à retordre les engins qui leur causeront à coup sûr des ennuis.

Une fois ces détails réglés, les PJs souhaiteront peut-être poser quelques questions aux inventeurs (le nom du père de chaque gadget est indiqué entre parenthèses après le numéro de série). Chaque scientifique a son style personnel - ou non - pour décrire ses inventions, mais, de façon générale, à R&C, il vaut mieux se montrer résolument sûr de son travail !

Par contre, quand on présente les créations d'autres chercheurs, les commentaires se font plutôt roses : «Oh, c'est sans doute un très joli champ de force... Je l'aurais plutôt vu avec un générateur portable, mais il marche à merveille, enfin... presque toujours !» ou encore «Testé sur le terrain ? Ça l'a été, bien sûr ! Rock-J-TWO teste toujours son matériel sur le terrain, pas vrai, les gars ? (rictus méprisant) Enfin, quand il arrive à retrouver le bouton «marche-arrêt»...

Le Personnel Du C.R.E.V.E.

Rock-J-TWO : C'est un énorme gorille tout en muscles, pas du tout le genre de personnage qu'on s'attendrait à trouver à R&C. Il ressemble plutôt à un boxeur qu'à un inventeur, et il est aussi bête qu'il en a l'air ! (Imaginez une sorte de croisement entre Sylvester Stallone et Alfred E. Newman). Les autres techniciens le tolèrent parce que c'est une véritable armoire à glace qui pourrait les réduire en bouillie dans le cas contraire. Aucune de ses inventions ne fonctionne et toutes sont dangereuses... mais les PJs devraient avoir du mal à le lui faire avouer.

Bulls-I-HIT : C'est une star de R&C. Il a bien mérité son accréditation INDIGO. Ses inventions marchent vraiment - la plupart du temps, tout au moins. Il est parfait sous tous rapports (du moins à son goût). Un personnage au maintien impeccable, grand, mince, totalement dévoué à l'Ordinateur (imaginez Hopalong Cassidy sans son cheval).

Inutile de penser émettre les moindres doutes sur sa loyauté ou la qualité de ses inventions : il rapporte à la Sécurité Interne la moindre allusion, le plus petit soupçon de comportement séditieux. Il ne permet jamais que le moindre de ses appareils soit confié à quelqu'un qui ne lui paraît pas aussi loyal que lui.

Bud-J-BOY : C'est un type de bonne apparence, très musclé, et parfaitement soigné - bien qu'hirsute. L'égoцентриque complet. Certaines de ses inventions fonctionnent, d'autres non... De toutes façons, il s'en contrefiche. Les Clarificateurs qui ramperont devant lui gagneront ses faveurs (autrement dit, pas grand chose). Il ne daigne répondre à aucune question.

Bad-J-BOY : Petit nouveau à R&C, c'est vraiment un jeunot. Les PJs sont les premiers Clarificateurs à tester son matériel et il en est tout excité ! Il sera ravi de leur expliquer comment fonctionnent ses gadgets (aucun ne marche, mais du moins, il exposera les douteux principes dont il s'est servi pour les construire). Si on le prend à part et qu'on le presse de questions, il révélera même quelques défauts ou failles potentielles de ses engins. Il fera n'importe quoi pour coopérer avec les Clarificateurs d'accréditations supérieures surtout s'ils font la moindre allusion à un possible avancement.



Les Douze Gadgets

1. LE CHAMP DE FORCE : QQQ-R&C-57-543 (Bad-J-BOY). Cet appareil s'adapte à la ceinture d'un PJ et, une fois en marche, le rend parfaitement invulnérable. Il marche, certes, mais il y a quelques... inconvénients.

Le plus évident - mais, de loin, pas le plus grave - c'est qu'il faut le brancher sur une prise murale. Cela dit, on en trouve à peu près partout où un PJ pourrait en avoir besoin dans le Complexe.

La ceinture génératrice de champ de force s'alimente donc directement sur le réseau énergétique central, ce qui produit toutes sortes d'effets intéressants lorsqu'un Clarificateur la branche et appuie sur le bouton «marche». En particulier, toutes les lumières pâlisent d'un bout à l'autre du Complexe Alpha... Et, si le gadget n'est pas arrêté avant trois rounds, tous les plombs sautent et le Complexe entier est privé d'électricité ! Si vous vous sentez en veine de créativité et de méchanceté, faites donc intervenir le Service de l'Energie qui traquera l'origine de la panne. Que ses agents fassent de préférence irruption au beau milieu de la bataille cruciale, dans le laboratoire des Clones Rangers (cf. La Grande Bataille De Tartes A La Crème).

Et ce n'est pas le seul problème que rencontreront les PJs si on leur colle... pardon, si on leur donne l'occasion de tester... le champ de force. Ce champ a en effet une propriété étonnante : il est hermétique. De fait, il consomme de l'oxygène ! Au bout de cinq rounds, le Clarificateur commence à suffoquer, et l'appareil persiste à fonctionner même si le PJ s'évanouit. Mais ne vous inquiétez pas ; le système LUCR livrera le remplaçant clone avant que vous ne vous soyez aperçu de rien. Cela dit vous pouvez quand même donner quelques avertissements du style «Vous ne trouvez pas qu'on manque d'air ici dedans?»

Si par accident ce merveilleux gadget s'avère utile aux Clarificateurs, il est pourvu d'un fusible qui peut fondre à point nommé. Et pour changer le dit fusible, il faut bien sûr être d'accréditation ULTRAVIOLETTE. (Hé ! hé ! hé !)

2. LE TOUTOUBOT : QQQ-R&C-12-34 (Bud-J-BOY). L'Ordinateur s'est aperçu que les travailleurs étaient plus heureux et plus productifs lorsqu'ils avaient un animal familier. C'est pourquoi R&C a conçu ce petit toutoubot mécanique - espèce de croisement entre le caniche et le singe-araignée.

Sa principale fonction consiste à «s'attacher» aux Clarificateurs et, ses pattes sécrétant une super-colle spéciale, à ne jamais quitter d'une semelle l'équipe de son «maître». La colle peut être enlevée à l'aide d'un super-solvant (disponible dès l'accréditation ROUGE) - mais n'allez pas le souffler à vos joueurs !

Perché sur l'épaule de son patron, il ne cesse de débiter un chapelet de phrases absurdes («Polly veut un su-sucre, l'Ordinateur est votre Ami», etc). Il peut répondre à des questions directes mais sa capacité de traitement vaut celle d'une montre à affichage digital ; à vous d'inventer des réponses profondément stupides.

Le toutoubot signale également la présence de gaz mortel, en émettant une série de forts «Biiip». Son flanc comporte un bouton marqué «test». Si l'on appuie dessus, le toutoubot vaporise un gaz meurtrier (colonne 7 de la Table des Dommages) en plein

dans la figure de l'imprudent PJ... Puis il se met à «biper» comme un fou - prouvant ainsi que son dispositif de détection fonctionne bien.

Le cerveau de ce petit robot en est à sa troisième utilisation. Lors de sa première «incarnation», il animait un espion : le toutoubot enregistre donc la moindre action des Clarificateurs (avec ce gadget, si le PJ essaie de bluffer au moment du débriefing final, ses mensonges seront vite éventés). Précisons encore que sur certains points le cerveau du toutoubot avait été reprogrammé pour servir à un docbot. Si les PJs lui demandent son avis sur une question médicale, (précisons que cela n'arrive jamais, mais bon, on ne sait jamais), il peut donner des conseils judicieux, voire les premiers secours (à vous de décider).

NOTE : Le toutoubot peut devenir enragé et attirer de sérieux ennuis aux Clarificateurs si le comicbot (spécialement prévu à cet usage) vient à être détruit.

Le Toutoubot : Robot de la taille d'un petit chien ; quatre pattes préhensiles munies de coussinets sécrétant de la super-colle ; cerveau minuscule ; programmation étroite (logiciels de comportement animalier, surveillance rapprochée, docbot).

Armes :

Test anti-gaz (7*) _____ 20

* Un masque à gaz protégera efficacement la victime qui doit réussir un jet de Dextérité pour l'enfiler à temps, ou un jet du même attribut (x1/2) pour retenir sa respiration.

Armure : Petite enveloppe métallique (U1)

Vitesse Maximale : Course (théoriquement), en fait reste attaché par ses coussinets collants à la tête de son maître.

Tactique : Aboit, enregistre tous les actes séditeux, reste solidement vissé à la tête de son propriétaire.

3. LE FUSIFLASH : QQQ-R&C-987-321 (Bulls-I-HIT). Il émet une lumière directionnelle très puissante qui aveugle totalement sa victime pendant un à vingt rounds (lancez le dé). Cet appareil ressemble assez à une baguette magique - c'est un tube très fin, terminé par une ampoule transparente. A la base du tube, se trouve un petit bouton qui peut être actionné comme un interrupteur ou une gâchette, selon son inclinaison au moment où le PJ veut tirer.

Il est impossible de déterminer la position correcte du bouton ; il faut dire que la direction du rayon lumineux varie, car le réflecteur qui le localise s'est détaché et se balade à l'intérieur de la baguette. Chaque fois qu'un Clarificateur utilise cet appareil, déterminez la direction du rayon à l'aide d'un jet de dé :

1-6 : La cible visée est bien touchée.

7-12 : Celui qui tient le fusiflash est aveuglé.

13-20 : Un autre personnage, joueur ou non, est touché... ou tous les personnages présents sont aveuglés (à vous de décider).

4. LE MINI-ENFLAMMEUR : QQQ-R&C-2451-3 (Bulls-I-HIT). C'est un Bic modifié. Il fonctionne exactement comme un enflammeur normal, sauf qu'il est tout petit. Il marche... une fois, en émettant un jet de flammes large mais contrôlable (toute personne atteinte est sonnée). Dès la deuxième utilisation, une énorme gerbe de flammes en sort pendant quelques secondes, carbonisant tout dans un rayon de six mètres - y compris le PJ qui tient l'engin - les personnages atteints se retrouvent blessés et le mini-enflammeur à court de combustible.

5. LE PISTOLET A GLACE : QQQ-R&C-187-56 (Rock-J-TWO). Réplique exacte d'un pistolet à glace normal, sauf qu'il lui faut un réservoir d'eau spécial, lourd et volumineux, qui se porte comme un sac à dos. Le PJ qui portera ce fardeau aura du mal à marcher, escalader, courir, combattre seul, etc - bref, il sera gêné dans à peu près toutes ses activités. Ah, les plaintes des PJs martyrisés au fond du Complexe Alpha... (Appliquez un modificateur de -2 à tous les jets d'Agilité quand le personnage porte son lourd sac à dos... au fond, ce n'est pas cher payé si l'on considère que l'appareil marche). Ce pistolet à glace produit des dommages d'indice 12P, sa portée est de 75 mètres et il ne se détraque que sur des jets de 18 à 20.

6. LA TÊTE CHERCHEUSE DE CHASSE : QQQ-R&C-34-40 (Bad-J-BOY). Il s'agit d'une balle magnétique à réaction qui trouve tout ce que le PJ lui demande de trouver. Vous vous contentez de lui dire ce que vous voulez, elle compare l'objet demandé à la liste de ceux qu'elle a en mémoire et démarre en trombe (500 km/h). Ce gadget marche à tous les coups !

Le seul problème, c'est qu'il démarre si vite qu'il est impossible de le suivre... et aucun appareil radio n'est prévu pour le pister. Si les PJs retrouvent par eux-même l'objet recherché, ils récupèrent la tête chercheuse par la même occasion. Celle-ci n'est pas particulièrement utile, il faut le reconnaître, mais elle n'est pas dangereuse non plus... et ça n'est déjà pas si mal !

7. LE DETECTEUR DE FUMÉE : QQQ-R&C-911-411 (Rock-J-TWO). Ressemble à un dispositif anti-incendie ordinaire. Chaque fois que les PJs se trouvent en présence d'une source de chaleur (supérieure à la température du corps humain, à moins que vous ne soyez vraiment d'humeur sadique), le signal d'alarme retentit.

Et il retentit, très, très, TRES fort ! Si les personnages - joueurs ou non - ne se bouchent pas les oreilles, ils se retrouvent sonnés et à moitié sourds pour le reste de l'aventure. Pour leur faire entendre quoi que ce soit, il faudra désormais hurler. Les personnages qui ont eu la présence d'esprit de se boucher les oreilles tout de suite (avec les doigts, par exemple), ne subissent aucun dommage.

8. LE SUPER PISTOLET A EFFET GAUSS : QQQ-R&C-7846-38 (Rock-J-TWO). C'est la réplique exacte d'un pistolet à effet gauss ordinaire sauf qu'il est censé posséder un générateur d'une puissance deux fois supérieure à la normale.

De fait, il est loin d'avoir les qualités du PEG classique : sa portée est de deux mètres au lieu de vingt ; son autonomie de 50 rounds au lieu de 100 (et il a déjà été utilisé 46 fois au cours de tests de mise au point, ce qui ne laisse que quatre rounds d'utilisation aux PJs). Au lieu de se détraquer sur des jets de 19-20, il suffit que vous tiriez 13 ou plus. Bref, mauvaises nouvelles des étoiles ? Cela dit, si les PJs testent cet engin dans les limites des laboratoires de R&C, il se peut que ces défauts ne leur sautent pas aux yeux.

9. LE SONOFOUDROYEUR : QQQ-R&C-123748-23487 (Bud-J-BOY). C'est une version expérimentale du fusil sonique standard. Le sonofoudroyeur n'a pas besoin d'être rechargé : il suffit que son utilisateur émette un son (n'importe quel son) dans un petit



micro fixé sur la crosse du fusil pour que l'appareil l'amplifie et le concentre suffisamment pour causer des dommages. A part cela, le sonofoudroyeur a les mêmes caractéristiques qu'un foudroyeur sonique ordinaire (indice de dommages 8E, portée cent mètres).

Malheureusement, il y a de fortes chances pour que l'arme continue à tirer... et à tirer, sans jamais s'arrêter. Lancez le dé chaque fois qu'un PJ l'utilise et, si vous obtenez un score de 16 ou plus, annoncez qu'il devient impossible d'arrêter l'arme.

Enfin, impossible n'est pas alphaïen, les Clarificateurs peuvent toujours fracasser le sonofoudroyeur contre un objet dur !

10. LE THERMOPISTOLET QQQ-R&C-19341290-128732873 (Bulle-I-HIT). Il s'agit d'une version améliorée d'un gadget de l'Histoire Enregistrée que les joueurs - pas les PJs - ne manqueront pas de reconnaître : c'est un sèche-cheveux portatif (avec ses accessoires de coiffure). Les techniciens de R&C se sont contentés de modifier quelques détails et d'ajouter une batterie.

Il y a deux boutons sur le côté de ce «pistolet», un bleu et un rouge (ignorez d'un air tranquille mais menaçant les allusions des joueurs à une éventuelle correspondance avec les couleurs d'accréditation). Si l'on presse le bouton bleu, le pistolet émet un souffle d'air chaud (idéal pour le coiffure, mais un peu décevant pour une arme). Si l'on appuie sur le bouton rouge, le courant d'air devient légèrement plus chaud (parfait pour sécher les cheveux, mais encore très insuffisant pour une arme). Par contre, si l'on presse les deux boutons à la fois, le pistolet vibre, siffle et entre en éruption : il se met à projeter avec la force

d'un sirocco un vent brûlant. Considérez alors l'arme comme un enflammeur : indice de dommage 10A, portée 40 mètres. Comme toute arme expérimentale, le pistolet thermique se détraque si vous obtenez 19 à 20 à votre jet de dé.

NOTE : Si le détecteur de fumée est quelque part dans le voisinage au moment où les deux boutons... Bon, bon, nous pensions simplement qu'il fallait vous le rappeler.

11. LA SOUPE MINUTE : QQQ-R&C-1-0 (Rock-J-TWO). Rock-J prétend avoir inventé cette petite merveille gastronomique (congelée-déshydratée, longue conservation, il suffit d'ajouter l'eau et miam-miam !). En fait, ce produit manufacturé fut découvert dans des ruines datant de l'Histoire Enregistrée. Le sachet, vieux de 200 ans, est parfaitement immangeable ! Pour tout dire, ça rappelle l'eau de rinçage des silos à nourriture ! La chose semble se laisser consommer quand on a ajouté l'eau, mais quelques rounds après son ingestion, la victime commence à souffrir de l'équivalent d'une blessure à l'estomac.

12. LE SPEED-0 : QQQ-R&C-0-1 (Labos de biochimie appliquée). Chacune de ces trois petites pilules vertes multiplie par 5 la force du personnage. Malheureusement, son endurance diminue dans les mêmes proportions... Puisque dans PARANOIA, on évite avec élégance de faire état d'encombrantes règles sur la fatigue, libre à vous d'improviser les conséquences sur le personnage. De notre côté, en testant cette aventure, nous nous sommes contentés de laisser le PJ enfoncer quelques portes avant de le faire tomber évanoui (ses coéquipiers en étant réduits à le porter le temps de quelques rencontres).

«Salut à vous, Clarificateurs ! Je me présente : Dave-Vi-JNS, directeur du programme R&C de ce secteur. Vous allez découvrir l'aboutissement d'un travail de recherche d'une importance majeure ! Il a fallu d'énormes ressources, d'innombrables heures de travail et de colossaux crédits pour produire cette prodigieuse machine - et c'est VOUS que l'Ordinateur a choisis pour apporter la preuve que ce gigantesque effort n'a pas été vain !»

«Le courage dont vous faites preuve en vous portant volontaires pour tester cette invention restera longtemps dans les mémoires. Courage et sacrifices, citoyens, servons l'Ordinateur ! Et maintenant veuillez franchir la porte...»

Il vous désigne une arche ouverte dont les battants, épais d'environ 50 cm, sont bosselés et noircis sur leur surface interne. Au-delà, tout est noir. Porté par un doux courant d'air, un remugle de métal et de graisse industrielle effleure vos narines.

Il est tout à fait possible qu'un des Clarificateurs, tout excité par son nouvel attirail signé R&C, hésite à franchir cette porte. Avant de désintégrer cette poule mouillée, soyez bien conscient du fait que le Secteur QQQ ne bénéficie pas encore des bienfaits du système LUCR. Celui que vous flinguez devra donc attendre que son clone arrive sur place par des moyens plus conventionnels.

Cela dit, il se peut aussi, que, justement, le joueur concerné ait besoin de s'asseoir sur la touche pour souffler un peu. Dans ce cas, convoquez un bataillon de gardbots. Seuls les PJs qui survivront à la fusillade passeront la porte (à propos, Dave-Vi n'a effectivement aucune armure, mais, dans la mesure du possible, évitez de le perdre bêtement pour l'instant).

NOTE : Au seuil de ce caveau, étudiez les principes à l'œuvre... Vous commencez par mettre les PJs dans une situation déplaisante, vous les laissez ensuite tenter d'échapper à leur destin ; enfin, vous les obligez à entrer ou vous les descendez (ou les deux). Voilà : le libre arbitre des joueurs est respecté, mais vous les menez quand même par le bout du nez.

C'est ce qu'on appelle le «Choix d'Hobson». Dans le chapitre suivant, nous étudierons la coercition appliquée aux joueurs.

Et Voici La Suite De Nos Pogroms De La Soirée

Bon, les PJs ont donc maintenant leurs miroirs Teela-O-MLY, leurs gadgets de R&C et leurs colliers à chien LUCR. Ainsi amachés, le monde est à eux ! Mais ils n'en ont pas encore tout à fait terminé avec R&C... Lisez plutôt :

Une fois que vous avez émarginé pour votre précieux matériel, Nerd-V-EUX (ou son parent le plus proche) vous conduit hors du bunker et vous fait traverser le champ de bataille - euh, pardon, la zone d'essais - du secteur QQQ. Tandis que vous rusez pour vous frayer un passage à travers ces locaux dévastés, Nerd-V vous crie : «On va aller dans le coin le plus tabou de tout ce foutu Complexe. Ça me tue : une telle faveur pour des miteux de Clarifs com'vous !»

DZING ! BLENG ! ZZZZ-ZZZZ-ZZZZ ! Tandis que vous poursuivez votre course éperdue vers le mur du fond de l'énorme salle, le vacarme continue. Sur l'énorme façade, vous ne voyez qu'une unique porte, point insignifiant dans le lointain. C'est seulement en vous approchant que vous réalisez qu'elle est aussi grande qu'un porche de cathédrale !

Nerd-V tape vigoureusement un code d'accès complexe sur la rangée de boutons à côté de la porte ; et, dans un grincement qui couvre momentanément le chaos derrière vous, l'énorme portail bascule pesamment sur le côté. Nerd-V aboie : «Magnez-vous ! Entrez, à moins que vous préfériez rester dehors pour faire des «expériences» !» Sur ce, il tourne les talons et se précipite à l'intérieur.

Si les PJs restent dehors (soupir)... Prononcez une courte oraison funèbre sur la tragique disparition des héros et activez le système LUCR.

Poursuivez ensuite votre lecture :

Vous suivez Nerd-V dans un long couloir sombre, se rétrécissant avec la distance. Partout, des batteries de lasers, des postes de contrôle, et des hermes de fer se lèvent à votre approche, puis retombent dans un bruit sourd une fois que vous êtes passés. Vous parcourez environ 100 mètres, vous enfonçant toujours plus dans cet étrange sanctuaire. De temps à autres de massives portes coulissantes se referment derrière vous.

Si les Clarificateurs hésitent à suivre Nerd-V dans ce long corridor, la voix de l'Ordinateur retentit dans leurs com-units leur ordonnant de lui emboîter le pas. Vous voyez, ça n'est pas plus compliqué que ça !

Continuez à lire :

Nerd-V s'arrête à un poste de contrôle pour vous confier à un technicien BLEU de R&C qui vous escorte en silence le long du couloir avant de céder sa place à un INDIGO au poste suivant. Ce dernier porte une armure électrifiée et tient un générateur de plasma. Il a l'air tout à fait capable de vous triturer sur place si votre tête ne lui revient pas (note au MJ : il l'est) et il ne daigne pas prononcer un mot.

Au dernier poste de contrôle, il vous laisse entre les mains d'un scientifique VIOLET qui ne semble pas porter d'armure - pour autant que vous puissiez en juger.

Ce citoyen - Dave-Vi - s'exprime avec la volubilité enthousiaste d'un commentateur de films éducatifs des années 50 (genre «Le Monde Merveilleux De La Science»).

De L'Autre Côté De La Porte (Et Ce Que Les PJs Y Trouvèrent)

Obscurité totale. Atmosphère renfermée et étouffante. Les lampes de poche ou les lunettes à infrarouge révéleront un petit local de R&C semblable à celui que les Clarificateurs ont visité dans le chapitre précédent : des murs nus, une épaisse baie vitrée (sans personne derrière), des bras mécaniques, et une porte - verrouillée - sur le mur du fond. (Le fusilash montrerait aussi très bien cela avant d'aveugler tout le monde).

La porte voûtée se referme et le verrou claque derrière les PJs. Silence...

Si les Clarificateurs utilisent une lampe électrique, un sévère avertissement tombera d'un haut-parleur au plafond : «Toute source lumineuse est strictement interdite !»

Pourquoi ? Aucun motif valable, et d'ailleurs, si les PJs continuent bravement à balader leur torche dans la pièce, il ne se passera rien (sauf, si ça vous dit, une distribution de points de trahison à nos téméraires Clarificateurs).



La seule véritable justification de cette obscurité tient au jeu. Elle vous permet de laisser les PJs dans le noir. Seuls. Tous ensemble, et seuls.

Réfléchissez. C'est peut-être la première fois qu'ils ne sont pas omnibusés par des gardbots, des briefings, des pièges dans des égouts, d'inférieurs garnements, le Capitaine Botarin, Teela, PLI, ou les techniciens de R&C... Et les Clarificateurs brûlent justement de s'entre-tuer !

Ne devriez-vous pas, bon et généreux MJ, leur en donner l'occasion ? Leur déclarer solennellement : «Vous êtes seuls, tous ensemble. Aucun de vous ne peut s'échapper. Personne ne voit ni ne vous entend. Je suis tout disposer à recevoir toutes les notes que voudriez me faire passer...»

Puis, installez-vous confortablement dans votre fauteuil et observez les regards suspicieux ou les yeux ronds des joueurs. Pouvez-vous laisser passer une telle occasion ?

(Ce que nous vous avons conseillé précédemment - éviter de descendre les PJs tant qu'ils se trouvent dans le Secteur QQQ - oubliez-le ! Nous plaisantions, bien sûr ! Et d'ailleurs, peut-être que depuis tout à l'heure, le LUCR a été installé jusqu'ici... Après tout, c'est vous le MJ, personne ne contestera ce que vous pourriez dire.)

Cela étant, peut-être qu'aucun joueur ne saisira sa chance et que personne ne sera tué. Peut-être n'avez-vous affaire qu'à une bande de désolants boy-scouts, de candides petits agneaux qui vous regardent fixement de leurs grands yeux bêtes et vous rétorquent tranquillement : «Et alors ?» Dans ce cas là, aucun doute : votre équipe a besoin d'être entraînée vers des désagréments plus sérieux !

Et ça tombe bien, nous avons justement un guide sous la main !

Au Pied Du Mur

Quand les PJs auront fini de s'entre-tuer ou de caver pacifiquement leur haine, lisez tout haut ce qui suit :

Les lumières s'allument soudain. Vous vous trouvez dans une petite pièce de R&C parfaitement semblable à celle où vous avez reçu le reste du matériel. L'éclairage est faible et vacillant, les murs nus, la baie vitrée très épaisse. Les murs sont zébrés de fissures - comme s'il y avait eu ici un peu trop de «résultats expérimentaux satisfaisants» lors d'un test. Derrière la baie, vous apercevez Dave-Vi, le technicien VIOLET qui nous a fait entrer.

«Encore toutes mes félicitations, braves Clarificateurs !» dit-il «préparez-vous à contempler la plus novatrice, la plus révolutionnaire des inventions jamais sorties des fertiles cerveaux de R&C».

Commencez à lire les phrases qui suivent dans un murmure étouffé, augmentant graduellement et dramatiquement en volume et en intensité. Donnez aux PJs l'impression que n'importe quoi peut sortir de la porte du fond - un porte-avions, le cuirassé New Jersey, ou encore une division de Panzers.

Brusquement, de derrière la porte du fond, sourd un fort grondement... Le sol tremble sous vos pieds. Au loin, vous entendez sonner les sirènes et hurler les alarmes. Ce tonnerre va crescendo, jusqu'à devenir aussi assourdissant que le bruit de la mise en route des Flottes d'Overcrafts Géants destinés au Transport de Troupes lors de la dernière cérémonie à la gloire des Escadrons Vautours. Vous vous souvenez sans doute de ce qui était arrivé à ces overcrafts après ce terrible bruit de tonnerre ? Oui, bien sûr, ça ne s'oublie pas... Mais cette fois, vous n'avez

aucun bouclier anti-explosions pour vous protéger !

Presque au moment où vos molaires commencent à s'entrechoquer, où la baie s'avance insensiblement vers l'extérieur, où le plafond gémit, où les murs semblent se resserrer et où vous pouvez presque voir des fissures se dessiner dans le sol... le bruit cesse.

Le silence retombe, pesant. La porte coulissante du fond s'ouvre. Vous entendez une voix étrange et mécanique :

Adoptez un accent vulgaire, une intonation très nasale, et une diction monocorde rappelant celle d'un acteur ringard dans une kermesse de village.

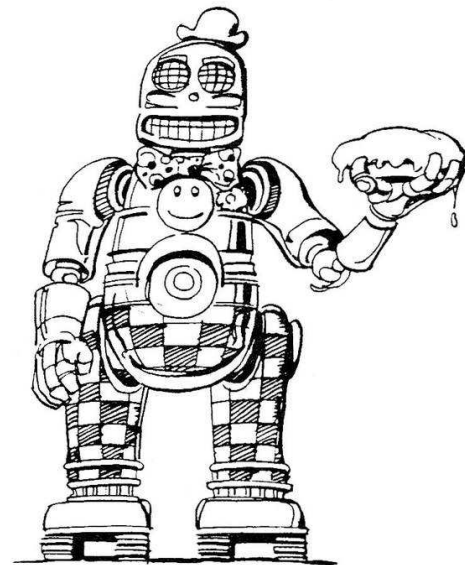
«Chers-a-amis- bonjour !»

Un curieux robot mesurant à peine plus d'un mètre de haut se propulse dans la pièce sur ses roulettes. Ses oreilles métalliques sont surdimensionnées et il porte un petit chapeau melon. L'inscription «NE NOUS FACHONS PAS» s'étale sur la plaque de poitrine. Il est vêtu de larges pantalons bruns et son gros nœud papillon tourne comme une hélice.

«Ouah ! Quelle foule !» s'écrie-t-il «Des Clarificateurs, mon public favori ! Jamais de temps morts avec eux... Je reviens du secteur NOR et, vraiment, je ne sens plus mes bras !... Sacré public, super public ! Ah c'est que les gens sont bizarres, vous savez ? tenez, prenez mon tailleur - euh pardon, soyons sérieux, les amis...»

A cet instant, Dave-Vi intervient, parlant dans un micro situé derrière la baie vitrée. «Je vous présente le comicbot !» s'écrie-t-il «Un jour, des robots comme lui distrairont tous les citoyens du Complexe Alpha, égayant nos existences de joies toujours renouvelées... Les fonctions du comicbot sont multiples : il raconte des blagues, il danse un peu et il... sait faire quelques autres petites choses très amusantes. Pendant tout le reste de votre mission il sera votre guide, votre boute-en-train attiré et votre compagnon de tous les instants. Vous pouvez remercier l'Ordinateur pour son infinie sagesse...» Sur ces mots, Dave-Vi est submergé par une vague d'émotions - Il suffoque.

Probablement en va-t-il de même pour les PJs. En particulier lorsqu'ils signent les interminables et horribles formulaires par lesquels ils jurent solennellement



de protéger le comicbot et d'en assumer l'entière responsabilité, individuellement et en tant qu'équipe, sous peine d'amende, de torture, voire d'exécution sommaire si quelque malheur survenait à leur protégé.

«Papa ! Raconte Moi L'Histoire Du Comicbot...»

Et oui, cette «chose» sera bel et bien le compagnon de tous les instants de nos héros pendant le reste de l'aventure ! Et non, il n'est pas encore tout à fait au point. C'est l'incarnation mécanique de l'amuseur public de bas étage distillant ses niaiseries dans des relents de bière. Pour camper ce robot, pensez aux disciples les moins talentueux de Fernandel - ceux qui, par contraste, le font paraître drôle. Voilà, vous tenez le personnage...

Son défaut le plus flagrant, mis à part ce débit nasal, geignard et béat, c'est que sa programmation ne comporte que cinq blagues, qu'il ressasse sans arrêt. Dès qu'un temps mort se présente au fil de l'aventure, lancez le dé sur la Table des Blagues ci-dessous. Le comicbot raconte la blague correspondant au score obtenu. Si vous tirez la même six fois d'affilée, et bien, c'est en forgeant qu'on devient forgeron, pas vrai ?

Au premier signe de réticence dans l'assistance (autrement dit, si les Clarificateurs ne rient pas) le robot émet un nuage de gaz hilarant. Tous ceux qui se trouvent à proximité sont submergés par le nuage et partent dans un douloureux fou rire d'une minute ou plus. S'ils ne veulent pas en sortir sonnés, ils doivent réussir un jet d'Endurance.

Des petits malins pourraient s'aviser d'utiliser le comicbot pour neutraliser des ennemis. Il leur suffirait de souffler au robot : «Hey, si tu racontais celle du fou qui repeint son plafond à ces Vautours...» tout en enfilaient leur masque à gaz.

Si c'est le cas, laissez les petits fûtés recueillir le fruit de cette fine stratégie une ou deux fois ; mais s'ils encombrer trop de pièces de nuages de gaz et d'adversaires morts de rire, la réserve de gaz pourrait bien s'épuiser...

Le comicbot est aussi équipé d'un distributeur de tartes à la crème incorporé. De temps à autres, il fourrage dans une fente pratiquée dans son flanc, en tire une tarte, et la jette à la figure de la personne de la plus haute accélération se trouvant dans la pièce.

Son tir est infallible. Souhaitons bien du plaisir aux PJs qui devront expliquer les exactions de leur robot !

La Table Des Blagues

Lancez votre dé de 20 et consultez la table ci-dessous pour déterminer quelle vanne racontera le comicbot :

1-4 : «Que dit le Clarificateur ROUGE au Clarificateur JAUNE à qui il est en train de marcher sur les pieds ?»
«Pitié, ne tire pas !»

5-8 : «Pourquoi un Clarificateur ORANGE traverse-t-il un couloir ?»

«Pour se sortir du chemin d'un gardbot !»

9-12 : «Qu'est-ce qu'il y a à l'Extérieur» demande un INFRAROUGE à un INDIGO

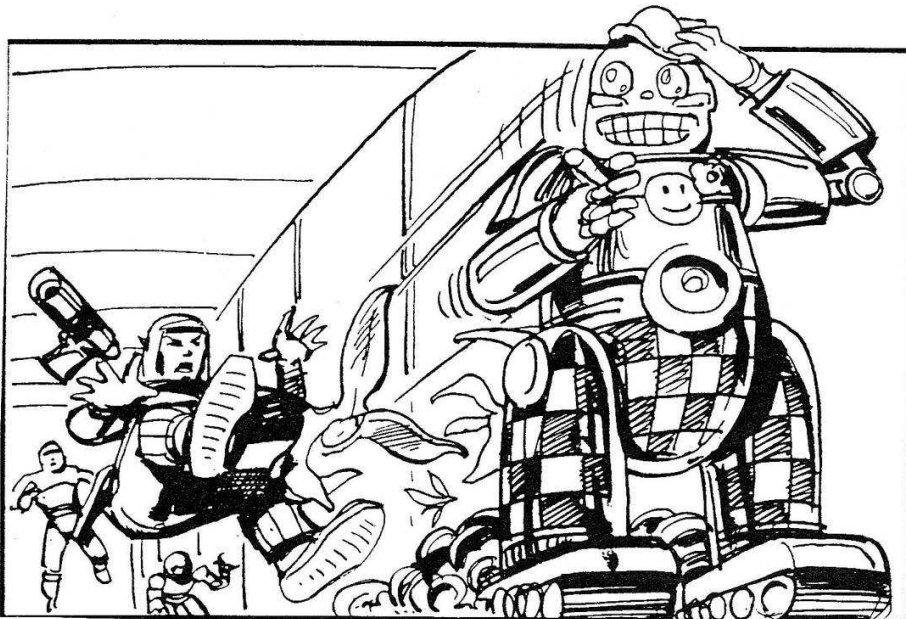
«Pourriez-vous me dire où vous avez entendu ce terme ?» répond l'INDIGO.

13-16 : «Qu'est-ce qui pue plus que les silos à nourriture ?»

«Rien !»

17-20 : «Qu'est-ce qui fait trois mètres de haut et qui est plein à ras ?»

«Hein, c'est quoi «rat» ?»



«Salut les gars ! Super public, mais faut vraiment que j'y aille.»

Un INDIGO couvert de crème fouettée : Ce robot a souillé ma face et le haut de mon torse d'une substance crémeuse déplaissante. Etes-vous les félons répondant de ses actes ?

Les PJs : Ben, il n'est pas vraiment à nous ; il nous suit partout, c'est tout...

L'INDIGO : Veuillez donc procéder immédiatement à sa destruction.

Les PJs : Oh non ! - euh - c'est du matériel expérimental de valeur, appartenant à d'estimés serveurs de l'Ordinateur, des agents de R&C.

L'INDIGO : Vraiment ? Bon, de toute évidence, il fonctionne mal ; vous êtes donc passibles d'une bonne amende pour mauvais entretien de votre matériel.

L'Officier Responsable de l'Hygiène : A vrai dire, c'est notre officier roboticien qui est en est responsable...

L'Officier Roboticien : Espèce de sale menteur comme ! Y a pas que moi qui en suis responsable ! Tu as signé ces papiers, toi aussi, et...

Le Comicbot : Ha ! Ha ! Ha ! Quel super public, ce soir ! Attendez, en voilà une bien bonne : Qu'est-ce qui fait trois mètres de haut et -

L'INDIGO : La ferme !

Le Comicbot : (libérant ses gaz hilarants) Sssssssss (et balançant une nouvelle tarte à la crème).

Si tout se déroule comme prévu, le comicbot devrait être détruit prématurément au cours de l'aventure - disons à la dixième fois qu'il sert aux PJs la même vanne. Pour les Clarificateurs, c'est le désastre : amendes exorbitantes et pluie de points de trahison (mais comme ils sont condamnés de toutes façons, il y a peu d'intérêts à insister sur cet aspect des choses).

La seule chose importante, c'est que le système LUCR délivrera sur l'heure un comicbot de remplacement, où que se trouvent les PJs («Chers-z-amis bonjour ! Me revoilà ! Vous êtes décidément un super public, je pouvais pas vous abandonner comme ça !»). Et, comme de juste, la SP se charge de notifier immédiatement aux PJs qu'ils sont également responsables de ce deuxième robot.

Le Comicbot Prend La Tangente...

Nous allons être francs : en lui-même, le comicbot n'a rien à faire dans cette aventure. Tout au moins, il n'est pas indispensable. En principe, c'est un guide pour le Secteur NBD, où les Clarificateurs doivent aller chercher Teela... mais nos héros s'apercevront vite que leur «guide» n'en sait guère plus qu'eux sur cette zone («Je vous dis que c'est un super secteur : y'a pas plus sympa que les habitants du Secteur NBD ! Y'en aurait pas un dans la salle, par hasard ? Super, on l'applaudit bien fort ! Allons, un banc pour nos amis du Secteur NBD !»). Pour les PJs, le comicbot n'est guère qu'un sale mouchbot du coche...

Mais pour vous, ami Maître de Jeu, il a une fonction primordiale qui le rend indispensable à votre aventure.

Ce n'est pas qu'il vous fournisse une «voix», une personnalité à emprunter pour vous adresser aux PJs - encore que ce soit toujours utile !

Ce n'est pas qu'il vienne inmanquablement compliquer toute situation déjà délicate par un jet de gaz ou une tarte à la crème...

Non, sa principale fonction restera un temps obscure pour les PJs. Mais ils finiront bien assez tôt par découvrir de quoi il retourne !

Voyez-vous, ce robot va devenir fou-furieux.

Et oui... Dès que ça vous dit, il fausse compagnie aux Clarificateurs. Ou alors, il les conduit où vous le désirez, s'auto-réparant comme par magie une fois arrivé à destination... Ou encore (si vous vous sentez d'humeur pour quelques rencontres), il se met à cacher de petits «pétards» dans les coins les plus intéressants - ces gros pétards sont simplement censés effrayer les passants par un fort BANG ! (rigolo, non ? - malheureusement, un technicien de R&C trop zélé y a fourré un peu trop d'explosifs... Vous pourriez m'épeler «nitroglycérine» ?)

Le plus beau de l'histoire - que vous apprécierez au moment où la bombe explosera, où les sirènes retentiront, où les alarmes sonneront sur la SP (juste avant l'évacuation du secteur) - le plus beau de l'histoire, donc, c'est que les Clarificateurs sont RESPONSABLES du comicbot ! Il est à eux. S'il s'enfuit, ils doivent lui courir aux

Le Comicbot

Robot de la taille d'un nain, doté de deux bras spécialisés avec lance-gaz hilarant et distributeur de tartes à la crème ; cerveau de taille moyenne ; programmation spécialisée (une anomalie de logiciel pousse le robot au plus bas comique troupière)

Armes :

Lance-gaz (spécial) 20

Tartes à la crème (effet : sonné) 20

Bombes (7P) 8

Armure : Solide carcasse métallique (U3)

Vitesse Maximale : Sprint

Tactique : Raconte de mauvaises histoires drôles ; projette des gaz hilarants au visage de tous ceux qui ne s'esclaffent pas ; balance une tarte à la crème à tous ceux qui froncent les sourcils (Ça déride, non ?) ; plus loin dans l'aventure, un court-circuit provoquera un départ sur les chapeaux de roues du robot en folie qui se mettra à balancer des réserves insoupçonnées de pétards à la nitroglycérine.

trousses ! Peu importe où ils sont, peu importe ce qu'ils sont en train de faire : ils doivent tout lâcher pour le retrouver et le maîtriser - sans l'abîmer, bien sûr !

Une fois que vous serez sûr que les PJs comprennent bien leurs responsabilités, et qu'un sort incertain mais probablement hideux les attend si quoi que ce soit arrive au comicbot, vous pourrez vous défouler sur eux chaque fois que ça vous chantera. Si tout semble aller trop bien pour nos héros, s'ils esquivent sans coup férir d'astucieuses embûches, si l'action ralentit, ou si vous vous sentez d'humeur espiègle, le robot se mettra à roter.

Oh, juste un tout petit rot ! Personne n'y prendra vraiment garde...

Puis un autre.

Et voilà que son discours devient incohérent :

«Hé-é, je reviens juste du Secteur APV et j-j-je nne sens ppplus mes bras jambes pseudopodes processeurs métallisés réfractiles connexions de logement...»

Voilà qui devrait faire dresser l'oreille aux PJs !

Voilà votre robot qui se met à faire des «bips» et des «tilts» comme un vieux jeu vidéo. Il se tasse sur lui-même, s'élargit ; de petites volutes de fumée s'échappent de ses joints et puis...

Il s'enfuit à une vitesse vertigineuse. Vous le voyez foncer dans le couloir, prendre un virage sur les chapeaux de roues, une main sur la tête pour retenir son petit melon. Décidément, il émet des bruits bizarres : «Wou-wou ! Bip-biip-biiiiip !»

Il disparaît au détour du couloir. Vous entendez un bruit de choc suivi d'une explosion. Une épaisse fumée envahit le corridor...

Que faites-vous ?

Les PJs doivent le poursuivre. Ils n'ont pas le choix ! S'ils ne le font pas, rappelez-leur que le comicbot est un précieux appareil expérimental. S'ils ne se décident toujours pas, distribuez un point de trahison par tête et faites intervenir l'Ordinateur, d'une voix plus triste que fâchée :

«A l'attention des Clarificateurs. Désolé de vous ennuyer mais j'ai reçu des rapports sur le précieux matériel robotique affecté à votre mission. Il a entrepris sans autorisation des démolitions sur certaines installations de votre secteur.»



«Votre calme face à cette situation d'urgence est encourageante. Faire preuve d'un tel flegme alors qu'on se trouve à deux doigts de l'exécution sommaire, voilà qui conforte la confiance de l'Ordinateur en votre bravoure. Veuillez reprendre le contrôle de ce robot dès que possible. Comme toujours, merci de votre coopération. Votre Ami : l'Ordinateur.»

La Chasse Est Ouverte

Nos héros se ruent donc à la poursuite de leur robot ; ça donne quelque chose comme un vieux court métrage de Keystone Kops passé en accéléré. Souvent, les Clarificateurs ne font qu'entr'apercevoir le comicbot alors qu'il disparaît au détour d'un couloir en gesticulant comme Charlie Chaplin. Ils désamorcent courageusement les petites bombes - jet de Dextérité (x 1/2) ou jet de Démolition - ou échouent lamentablement - voir colonne 7 de la Table des Dommages. Ces bombes sont disséminées dans des endroits fort intéressants : conduits de vide-ordures (notre vaillant artificier réussit un jet d'Agilité ou dégringole dans le tuyau jusqu'à la Division de Recyclage des Déchets) ; studios vidéo (voir épisode suivant pour vous faire une idée des émissions en cours) ; vêtements empilés dans les vestiaires des gardes VERTS ; etc...

Ne vous inquiétez pas si en désamorçant une bombe, les PJs perdent leur robot de vue - chaque fois que nos héros réussiront leurs travaux d'artificiers, le comicbot pointera son nez au détour d'un couloir en leur criant : «Chers-z-amis bonjour !» avant de détalier.

Le robot peut directement conduire les PJs jusqu'à la rencontre suivante, où bien leur faire exécuter un petit détour par des incidents arbitraires, les entraînant dans les zones les plus fortement peuplées du Secteur NBD. Par exemple :

Le Réfectoire : Connu d'un bout à l'autre du Complexe pour sa soupe à la Tétraoxychloramazine et sa nourriture quasi immangeable, le réfectoire du Secteur NBD est le rendez-vous de nombreux artistes de vidéoshow et de techniciens de coulisses. Il n'est pas sans rappeler un self-service à distributeurs automatiques des années 50 (des mélanges chimiques y sont présentés derrière de petits hublots), si ce n'est que le mécanisme de distribution est parfois un peu... violent ! Autrement dit, attention les yeux !

Si les Clarificateurs ont déjà rencontré les divers PNJs du Secteur NBD (mettons Hall-J-WUD ou Don-J-OSM, décrits plus loin dans cette aventure), lorsque le robot les entraînera vers le réfectoire, ils vont vraisemblablement retomber sur eux. Ils y trouveront aussi des robots du service de la nourriture, des frotbots et de nombreux acteurs en costume. (Est-ce que c'est vraiment un INDIGO qui a ramassé une tarte à la crème dans la figure, seul le MJ le sait). C'est l'endroit rêvé pour déclencher une bonne bagarre : la nourriture vole, les planchers deviennent glissants, et des types de haute accréditation se trouvent pris au cœur de la tempête. Amusez-vous bien.

Les Toilettes : Autre terrain de choix pour le comicbot. Les WC du Complexe Alpha sont ultra-sophistiqués, ils utilisent des lasers convergents encastrés dans les cuvettes pour... enfin bon, vous voyez, quoi ! Il se trouve justement que lorsque le comicbot fait irruption dans une des cabines, il interrompt un agent INDIGO de la Sec Int au beau milieu d'une activité... très personnelle ! Les Clarificateurs arrivent juste à temps pour être témoins de la suite (et irrémédiablement partie prenante, puisqu'ils sont là).

Déroulement de la scène : 1. Blague ; 2. Gaz hilarant ; 3. Bombe. Des torrents d'eau jaillissent en jets des canalisations rompues. Pour corser l'affaire, peut-être le comicbot est-il victime d'un petit court-circuit. Laissez nos héros patauger un peu tandis qu'ils essaient de mettre la main sur le robot qui dérape dans les virages en ricanant comme un fou tandis que l'INDIGO bredouille d'indignation en feuilletant son carnet de contraventions.

Puis l'inspecteur de la Division de Recyclage des Déchets fait son apparition ; «Salut, je me présente : Perkins-R des déchets. Il me semble qu'il y a du grabuge par ici.» L'eau ruisselle d'une dizaine de tuyaux fracassés. Le comicbot zigzague précipitamment, soulevant des gerbes d'eau en traversant les flaques, tandis que les PJs essaient de l'attraper. «Pourriez-vous répondre à quelques questions pour mon rapport ?»

Si les PJs se montrent vraiment coopératifs, peut-être que Perkins-R réapparaîtra lors du débriefing, seul témoin en leur faveur plaçant avec éloquence afin qu'ils soient épargnés, eu égard à leur coopération dévouée avec la Division de Recyclage des Déchets.

Les Vestiaires : Les artistes du secteur NBD doivent bien enfiler leurs costumes quelque part. Les vestiaires, remplis de vêtements, d'accessoires de maquillage, de houppettes à poudre poussiéreuses, fournissent des outils de choix aux loufoqueries du comicbot. Les PJs débarquent ici juste après une incartade de leur ami mécanique, pour buter en plein dans un rassemblement de BLEUS et de VIOLETS. Est-ce que ce sont vraiment des personnages de haute accréditation, ou de simples acteurs costumés ?

Où bien imaginez que le vestiaire soit vide, avec seulement une penderie pleine de tuniques blanches... ou violettes, ou indigos... Combien les PJs pourraient-ils en tirer au marché noir ? Pourquoi ne pas se déguiser ? Et surtout, comment convaincre un grand méchant agent de la Sec Int à la vue perçante qu'ils ne faisaient que s'amuser avec ces déguisements ? Là encore, amusez-vous bien !

Comment Réparer Un Comicbot En Trois Leçons

Vous finissez par entraîner les PJs là où ils étaient censés aller. Une fois à destination, le robot s'arrête de rouler comme un fou, rote encore une ou deux fois, et retrouve son état «normal» : «Coucou, me revoilou ! Voilà ce que j'aime chez les Clarificateurs : toujours en train de courir partout ! Hey, c'est quoi, une mission ou un marathon ?»

Les Clarificateurs se mettent peut-être en tête de réparer leur robot. Révision préventive, etc... Bien sûr aucun d'entre eux ne sait comment s'y prendre et s'ils se mettent à trafiquer l'appareil ils ne feront sans doute qu'aggraver les choses.

Peut-être voudront-ils le ramener à R&C, pour leur dire : «Voilà, il ne marche pas.» Mais comment retourner à R&C maintenant ? S'ils essaient de faire rouler le robot sur sa propre énergie, il filera aussitôt et ils devront repartir à sa poursuite. Quant à le porter : il est bien trop lourd (1/2 tonne !).

Tout ça pour ramener l'engin à R&C - où, bien sûr, personne ne viendra le récupérer, puisque cela reviendrait à admettre qu'un projet capital est tombé à l'eau.

Reprogrammer le robot pourrait marcher - enfin, dans une certaine mesure ! C'est un acte de trahison, vous le savez bien. Et si un PJ s'avisait de tenter une intervention sur les entrailles du robot, il activerait les systèmes de protection sophistiqués du logiciel (appliquez un modifi-

cateur de -5 à son jet d'Utilisation & Maintenance de Robots). Résultat de l'échec : le comicbot s'attache à son réparateur et se met à le poursuivre partout en hurlant : «TRAIRE ! TRAIRE ! TRAIRE !» pendant tout le reste de l'aventure. A vous de voir ce qui arrivera à apprenti reprogrammeur. Une affectation définitive du robot au PJ fautif pourrait faire l'affaire, comme punition...

En tous cas, mieux vaut ne pas laisser les PJs réparer trop radicalement leur robot : c'est un gadget incroyablement utile, bien trop utile pour être bousillé par une bande de Clarificateurs excédés. Les comicbots sont des outils de choix pour le MJ. Ils combinent les avantages d'outils narratifs, de calamités ambulantes, et de snacks (n'oubliez pas leurs délicieuses tartes rebondies)... Vu ?

Et Maintenant, Place Au Spectacle !

Final.

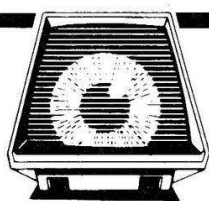
Les PJs ont maintenant en main tout ce que Cleto-B les avait envoyés chercher. Une fois que Dave-Vi a terminé de leur faire signer ses innombrables formulaires, Nerd-V reconduit nos héros jusqu'à la sortie du Secteur QQQ.

L'équipe ressemble à présent à une caravane de bohémiens (elle transporte tout son anarchement de matériel expérimental et son stock de miroirs Teela O'Malley), constamment persécutée par un intenable comicbot. Il y a peu de chances qu'elle passe inaperçue dans les couloirs du Complexe Alpha, et ce n'est sans doute pas un avantage.

Un temps considérable s'est écoulé depuis que Cleto-B a recommandé à nos héros de revenir sans tarder pour la fin de leur briefing. Cependant, quand la pittoresque petite troupe se presse devant les portes familières de l'ascenseur qui mène au bureau du haut fonctionnaire BLEU, la cabine est fermée et refuse de céder aux sollicitations des PJs. S'ils se présentent devant l'Ordinateur ou au Quartier Général des Clarificateurs, pour demander des instructions, on leur enjoint d'aller faire une petite sieste.

Quand un bataillon de gardbot surgit bruyamment dans les quartiers de repos des Clarificateurs, ils sont probablement encore éveillés et attendent justement une visite de ce genre.





3. Le Monde Du Spectacle

Résumé De La Mission : Cleto-B envoie les Clarificateurs traquer et liquider l'enfant chérie du Complexe Alpha : Teela O'Malley. Ils doivent prendre contact avec Hall-J-WUD de PDH & Contrôle Mental, Secteur NBD, afin qu'il les aide à repérer la vidéo-star.

Hall-J est un précieux allié. Il s'arrange pour que les PJs puissent participer à un jeu-concours télévisé où ils peuvent gagner un rendez-vous avec Teela - encore que les indications sur le lieu du rendez-vous soient suffisamment vagues pour que nos héros se fourvoient dans deux réunions de sociétés secrètes avant de tomber sur l'actrice.

Et lorsqu'enfin ils l'entrevoient, elle s'enfuit, les entraînant vers une bataille terrible dans le laboratoire des Clones Rangers. Une fois là, ils découvrent que ses clones sont fabriqués en quantités industrielles... Il s'ensuit une bagarre épique dans laquelle les PJs se retrouvent aux prises avec d'innombrables Teela de contrebande et des myriades de Clones Rangers et de givrés de la Génération Pepsi en furie.

Après toute cette agitation, les Clarificateurs seront presque débordants de gratitude lorsqu'au moment du débriefing, on leur accordera le repos éternel pour trahison.

Mise En Scène De L'Aventure

Et maintenant, monsieur le MJ, le prélude est terminé. Le matériel est au complet. Les PJs ont été armés des gadgets expérimentaux et meurtriers de rigueur. Le comicbot est établi dans ses fonctions de guide et de châtiement ambulant et mérité. La route qui mène au Secteur NBD est maintenant libre. Vous rendez-vous compte que c'est seulement maintenant - en page 60 - que nos héros entrent véritablement dans l'aventure ?

Bon, et maintenant ?

Afin de faciliter votre entrée dans les chapitres les plus structurés (hum...) de ce scénario, nous vous avons concocté le charmant petit interlude ci-après. Il vous permettra de vous familiariser avec les éléments narratifs les plus importants du reste de l'aventure et de découvrir quelques petits tuyaux pour les mettre en scène et leur imprimer le rythme voulu... De manière à ce que vos joueurs se trouvent confrontés à un véritable petit chef-d'œuvre du jeu de rôle humoristique, nous vous précisons la nature des rencontres, leur ordre, et le temps qu'elles devraient occuper dans votre partie.

Petite Visite Guidée

Dans le paragraphe «Et On Recommence En Y Mettant Le Ton», Cleto-B donne aux Clarificateurs l'ordre de se présenter dans le bureau d'Hall-J-WUD, à PDH & CM, dans le Secteur NBD. Ils y rencontrent tout un assortissement de Hall-Js - en fait, tous les membres de sa famille clonique - dans des circonstances qui ont toutes les chances de les laisser pour le moins perplexes. Parmi ces six Hall-Js, qui peuvent se substituer les uns aux autres et se couvrir mutuellement avec une promptitude

extraordinaire, se trouve le Directeur Adjoint Provisoire des Programmes de Divertissement du Secteur NBD. Lui et ses frères occupent ce poste depuis douze ans et ont acquis une influence considérable. Ce sont les agents de liaison que Cleto-B - et l'Ordinateur - ont choisis pour les Clarificateurs.

Le chapitre «Un Ban Pour Hall-J-WUD !» décrit la rencontre dans le bureau du Directeur. En plus de ses aspects comiques, cet épisode fournit ce que vos professeurs de littérature qualifieraient d'«exposé», autrement dit, les informations essentielles relatives au contexte. Les PJs pourront y glaner des renseignements sur les Clones Rangers, et sur une nouvelle drogue interdite circulant dans tout ce secteur. Dans une rencontre ultérieure, ce stupéfiant va jouer un rôle vedette.

Comme jusqu'ici les PJs restent essentiellement spectateurs, le rythme doit être vif et concis. Évitez les digressions prolongées et les rencontres arbitraires afin de ne pas empiéter sur le temps à consacrer au reste de l'aventure. Mieux vaut pousser fermement les Clarificateurs vers des situations où ils s'embourberont plus activement dans d'effroyable ennui.

La rapide rencontre dans le bureau de Hall-J nous permet de commencer à entrer dans le vif du sujet avec «Engagez-Vous, Rengagez-Vous, Qu'ils Disaient», un épisode consacré au célèbre show vidéo «Le Grand Echiquier Des Sports», où les PJs sueront à grosses gouttes en essayant de répondre aux questions élémentaires d'un jeu-concours télévisé intitulé «Rendez-Vous Avec La Mort». La durée de cette scène pénible dépendra pour une large part du temps que mettra le premier PJ à appuyer sur le bouton tentateur installé juste devant son nez. Jusqu'ici, le rythme reste cependant celui d'un jeu télévisé : tranquille et agréable. Des questions sont posées, les concurrents bafouillent un peu, un bourdonnement retentit, on marque un point, et en avant pour la question suivante ! Cet échange tout en demi-teinte contraste heureusement avec les chahuts délirants de la deuxième partie de ce chapitre.

Les Clarificateurs ne parviennent pas à répondre aux simples questions posées dans la première partie du jeu (c'est bien entendu un coup monté orchestré par le MJ), ce qui les jette dans un combat ridiculement déséquilibré contre des forces d'une supériorité manifeste (dans la deuxième partie de «Rendez-Vous Avec La Mort»). L'action s'accélère jusqu'à un rythme furieux, laissant plus de place aux fusillades qu'aux dialogues. Ce passage de l'aventure met les Clarificateurs aux prises avec un bataillon de PNJs déchaînés dans un mini-jeu de simulation oscillant entre le basket-ball, le bowling et la nage libre dans un bassin infesté de requins. Ici, les événements se précipitent et les joueurs doivent s'accrocher pour garder l'esprit clair et leurs personnages en vie.

Après cette pointe d'action, nous changeons de registre avec «Choisissez Une Porte, N'Importe Laquelle», où les PJs se retrouvent face à trois portes closes. Derrière les deux premières, se dissimulent quelques petits dilemmes : les Clarificateurs débarquent au beau milieu de deux réunions de sociétés secrètes. On en profite pour

leur donner quelques indices, mais ces deux confrontations restent surtout des digressions mineures. Laissez aux PJs le temps de réagir, mais passez aussi vite que possible à la troisième porte.

Derrière cette porte, il y a Teela, le bel appât cachant l'hameçon qui ferrera les Clarificateurs et les conduira au cœur même de l'aventure. Après être entrés dans la pièce, nos amis découvriront qu'une solide milice d'ennemis leur coupe la retraite, ils sont condamnés à aller de l'avant.

A partir de là, rythme, action et tension vont crescendo jusqu'à la bataille cruciale - La Grande Bataille De Tartes A La Crème. C'est le grand final super-détonnant, le méga-massacre, l'apocalypse, la Gotterdammerung... Comme toutes les apogées, elle peut être longue, mais les joueurs doivent avoir l'impression que le suspens monte et que tout s'accélère jusqu'au bouquet final. En somme, les joueurs doivent être débordés et les PJs égarés dans des impasses et des situations désespérées.

A ce moment là, CLAC ! Soudain tout se résout. La transition avec le débriefing doit être courte et bien amenée - si possible il serait bon que les PJs se retrouvent assis dans la salle de briefing sans même avoir eu le temps de nettoyer leurs vêtements des retombées de La Grande Bataille De Tartes A La Crème. Comme dans n'importe quel apaisement dramatique, il faut être bref - prenez simplement le temps de dévoiler les énigmes que les Clarificateurs n'ont pas pu résoudre et de coller nos héros contre un mur, face au peloton d'exécution... Ou de distribuer les recommandations officielles, si c'est plus dans votre style (nous vous avons concocté toute une sélection de conclusions possibles pour l'aventure - de façon à ce que chaque MJ puisse y trouver celle qui lui convient).

Bon, pour résumer, l'épisode se déroulera de préférence dans l'ordre suivant (1) Le Bureau de Hall-J ; (2) Le Grand Echiquier des Sports, avec Rendez-Vous Avec La Mort ; (3) Les Trois Portes ; (4) La Grande Bataille ; (5) Débriefing et Exécution. Mais cette ordonnance n'est pas immuable : moyennant quelques bricolages mineurs, vous pouvez très bien intervertir les trois premières étapes... Pourquoi ? Parce que vous jouez à PARANOIA et que les joueurs doivent se plier à vos quatre volontés !

Achtung !

Dans tout jeu de rôle qui se respecte, on dit au MJ : «A vous de jouer !». Oui... mais dans beaucoup de cas, votre seul moyen de maîtriser le scénario consiste à vous écrire «Aie-aie-aie ! Le plafond vient de s'écrouler, vous êtes tous morts !»... Ce qui est quand même un artifice arbitraire et peu élégant - encore que, en tant que créateurs de PARANOIA, nous en apprécions l'esprit.

L'effondrement institutionnalisé du plafond constitue une des clefs de voûte - excusez la mauvaise plaisanterie - du Complexe Alpha. l'arbitraire et le manque de fairplay se muent en leurs antithèses pour s'intégrer à la cosmogonie du jeu. Vous n'aimez pas la fin de l'aventure ?



Envoyez les PJs sur une fausse piste - ou empêchez-les d'arriver à destination - ou attendez patiemment qu'ils s'entre-tuent - ou annoncez aux joueurs que le dôme entier vient de s'effondrer, décimant toute la population du Complexe - TOUT CELA SE TIENT !

Mais le machiavélique Maître de Jeu dispose de tant de possibilités de manipulation que ça vaut la peine d'en faire la liste :

Les Messagers : «Dépêche Spéciale à Caractère Urgent en provenance du QG des Clarificateurs ; quittez l'endroit où vous êtes pour aller ailleurs !». Les messagers peuvent transmettre leur information oralement, apporter des documents codés (contraignant ainsi les PJs à retourner au QG pour trouver quelqu'un qui puisse les décoder), des listings sortis de l'imprimante de l'Ordinateur (si celle-ci est restée coincée, les PJs voient débarquer un peloton de messagers peinant sous d'énormes sacs de listings - «Retournez immédiatement au QG» imprimé 44 millions de fois)... Le messager peut même débarquer les mains vides («Zut ! et pourtant je tenais cette enveloppe violette il y a encore cinq minutes... Vous feriez bien de retourner au QG, au cas où ce serait un truc important !»).

L'Ordinateur : L'Ami de confiance des Clarificateurs n'est jamais bien loin. Nous avons déjà expliqué que la Sonorisation Publique était omniprésente, comme les moniteurs et les cabines de confession. Et si les PJs tentent de désobéir à un ordre direct diffusé sur la SP, ne vous inquiétez pas : l'Ordinateur a toujours besoin de volontaires dans le département d'Expérimentation des Effets Secondaires, Division des Nouveautés Pharmaceutiques. Et envoyez les clones !

Les PNJs : Vous avez toujours la possibilité de faire passer à proximité des PJs quelque clown BLEU ou INDIGO qui se mettra à leur hurler : «Hep, vous, là-bas ! Vous êtes dans une zone interdite ! Videz les lieux immédiatement ou je dénonce. Oh, et en partant, voudriez-vous être de braves clones et porter ce gros paquet mystérieux à mon collègue Joey-B, de PLI ? Je ne me souviens pas exactement du département, mais ne vous inquiétez pas, vous trouverez facilement : il vous suffira de demander...»

Que contient le paquet ? Faites un peu marcher votre imagination, voyons !

Le Comibot : Solution de dépannage à toute épreuve, garantie sans faille. Cette petite monstruosité mécanique se sauve à tout moment, entraînant dans son escapade les PJs qui en sont responsables, là où vous le souhaitez. Arrivé à destination, le robot se calme et se répare tout seul, comme si de rien n'était : «Youpi ! Quel super Complexe ! j'adore ce coin... Super, non, les amis ? Allez, on les applaudit bien fort !»

Pour citer Ken Rolston, notre vénérable maître, docteur es arnaques en tous genres : «Triple redondance des systèmes de coercition des PJs : voilà le principe fondamental de PARANOIA...» Autrement dit si vous pensez mieux servir l'aventure en laissant les Clarificateurs sur «Rendez-Vous Avec La Mort» avant même qu'ils aient rencontré Hall-J, ne vous en privez pas ! Vous souhaitez sauter la plupart des rencontres pour passer directement à la Grande Bataille De Tartes A La crème ? Allez-y ! Vous avez quelques idées de rencontres délectablement paranoïaques ? Aucun problème ! Mettez tout ça dans l'ordre qui vous convient... et surtout : ne vous gênez pas !

Et On Recommence, En Y Mettant Le Ton !

Une fois de plus, une escouade de gardbots bouscule les Clarificateurs jusqu'à l'ascenseur qu'ils connaissent bien. Puis ces gardes s'écartent pour livrer passage à un gardbot de duraloy luisant flambant neuf, ayant à peu près la taille et la forme d'un caddy de golf (sans le parasol).

Le monstre se glisse silencieusement dans l'ascenseur avec les PJs. La cabine descend, puis s'arrête brutalement et les portes s'ouvrent sur un couloir étonnant - haut d'à peine un mètre et large de la moitié - permettant tout juste le passage du grand robot. Ce couloir irradie une lumière surnaturelle d'un étrange vert-jaune et un courant d'air glacé vous y donne la chair de poule. L'étrange robot glisse silencieusement hors de l'ascenseur, et les portes se referment avant que les PJs aient pu réagir. (Autre possibilité : certains Clarificateurs réagissent et disparaissent dans un éclair provenant de l'indescriptible artillerie du gardbot). La cabine poursuit sa descente.

Décidément, la vie est pleine de petits mystères ! Lisez ce qui suit à voix haute :

Lorsque vous atteignez l'habituelle pièce impersonnelle au pied de la cage d'ascenseur, Cleto-B et ses deux compagnons Sunn-J-SLT et Dewey-J-JLK vous attendent avec impatience.

Cleto-B aboie : «Clarificateurs, une fois de plus, vous m'avez déçu au-delà de toute attente ! Ne vous avais-je pas dit qu'il fallait à tout prix faire vite ? Ne vous avais-je pas expliqué assez clairement le sérieux de la situation ?»

Laissez aux PJs le temps de tousoter et de bafouiller un peu. Le comibot s'avance ensuite pour tester son auditoire :

«Chers-z-amis bonjour ! Alors, on s'amuse bien ? Vaudrait mieux, héhéhé ! Qu'est-ce qui fait trois mètres de haut et qui est plein à ras ?»

Tout à coup, Cleto-B tend la main vers son bureau, en tire un pistolet à effet gauss et grille la plaque mémoire du comibot.

«ZZZZZZZZZZZZ...» fait le robot en décrivant trois pirouettes avant d'aller percuter un mur. Pendant les deux minutes qui suivent, il continue à couiner dans les aigus en essayant de creuser un trou dans le mur.

Cleto-B poursuit le briefing. Les PJs doivent hurler pour se faire entendre dans ce boucan. Au bout de deux minutes, le comibot se calme et redevient normal mais pendant tout le reste du briefing, il prendra un air docile tout à fait inhabituel.

Lisez tout haut :

«Comme je le disais tout à l'heure» poursuit Cleto-B, «votre irrespect caractérisé de la sécurité du Complexe Alpha relève de la plus haute trahison. Par chance, il est encore temps de vous racheter...»

«J'ai organisé pour vous une entrevue avec Hall-J-WUD, à PDH & CM, dans le secteur NBD. Il vous aidera à localiser Teela O'Malley, mais vous ne devez pas révéler les motifs de votre recherche. Je vous rappelle que cette mission est strictement confidentielle.»

«Si vous avez d'autres questions, veuillez utiliser un formulaire de demande d'information. Merci de votre coopération. Terminé.»

Cleto-B et ses acolytes JAUNES se dirigent directement vers l'ascenseur. Lorsqu'ils passent devant les PJs, Sunn-J adresse un ostensible clin d'œil à (prenez un joueur au hasard), puis ils se retournent et font ouvertement signe à (prenez un autre joueur, assez éloigné du premier). On dirait la fameuse partie de carte de Pagnol !

Il se tire l'oreille, remonte ses chaussettes, se gratte le nez, caresse du doigt sa plaque d'identification, se frotte l'œil, crache, remonte sa ceinture, retire sa casquette et l'agite vigoureusement, puis s'accroupit et saute très haut en l'air, comme une grenouille-taureau en rut. Si vous êtes capable d'exécuter cet exercice de mime devant vos joueurs sans éclater de rire, chapeau !

Les trois PNJs s'engouffrent ensuite dans l'ascenseur et la porte claque. Comme d'habitude, les PJs doivent attendre que la cabine redescende... Quand elle apparaît, ils remontent jusqu'au premier étage et commencent leur chemin de croix vers PDH & CM, Secteur NBD.

Un Ban Pour Hall-J-WUD

Un Mot Sur PDH & Contrôle Mental

«Des farfelus !»

Les agents de Préservation et Développement de l'Habitat & Contrôle Mental n'ont aucune perspective d'avenir. Personne ne les aime. La propagande qu'ils pondent est inepte (d'ailleurs, c'est l'Ordinateur qui en rédige la majeure partie). Il sont en contact constant et sclérosant avec tous ces sinistres minables d'INFRA-ROUGES.

«L'Ordinateur est mon Ami ! Et alors, c'est l'ami de tout le monde ! Et d'ailleurs tout le monde s'en fout...» Cette tournure d'esprit, bien qu'elle ne s'exprime pas ouvertement, est encore répandue dans ce service fort peu dynamique. Le moral est bas, à PDH, mais pas aussi bas que la qualité des programmes qui sévissent sur l'unique canal vidéo du Complexe Alpha... S'il était aussi mauvais, des hordes de volontaires se précipiteraient vers les Centres de Douce Euthanasie de l'Ordinateur.

PDH est peuplé de libres penseurs et la discipline s'en ressent. Ses agents profèrent tranquillement des remarques pour lesquelles des membres du Service de l'Energie se retrouveraient facilement dans une usine de Recyclage des Déchets.

Est-ce un signe de la confiance que porte l'Ordinateur à ses serviteurs ? Allons donc ! Bien sûr que non. Si l'Ordinateur tolère ici une certaine liberté de pensée, c'est qu'il estime que même si des agents de PDH étaient d'authentiques traîtres, il n'y a pas grand chose dans ce service qui vaille la peine qu'on s'en préoccupe.

Résultat : les sociétés secrètes fleurissent à PDH, et il y a des chances pour que les Clarificateurs soient surpris des comportements sans déguisement qu'ils y rencontreront. Ainsi, les clones 1 à 6 d'Hall-J-WUD, tous loyaux serviteurs de Libre Entreprise, proposent tranquillement des articles de marché noir aux PJs médusés, et ce, dès la première rencontre.

Naturellement, nos héros voudront dénoncer ces traîtres à l'Ordinateur ou à la Sécurité Interne pour obtenir rapidement une recommandation officielle. Observez leurs réactions déçues lorsque l'Ordinateur leur répondra : «Merci de votre intérêt. J'ai pris note de votre rapport. Veuillez à présent reprendre votre mission dès que possible» - Après quoi, le même Hall-J sera tranquillement en train de les attendre quand ils retourneront à son bureau !



Si paranoïaque soit-il, pas même l'Ordinateur ne prend au sérieux quoi que ce soit venant de PDH. Vous pouvez exploiter l'étonnement des joueurs face à l'apparente invulnérabilité de Hall-J : Aurait-il un protecteur haut placé ? Appartient-il à la Sécurité Interne ? S'agit-il d'une sorte d'émittance grise ? Non, non, et non, mais comment les PJs le sauraient-ils ?

L'Antichambre Du Docteur Faust

Vous pouvez rendre le présent voyage vers le Secteur NBD aussi frustrant et terrifiant qu'il vous plaira. Peut-être que l'automobile défectueuse déposera nos héros dans une zone d'accréditation VIOLETTE. Peut-être qu'un frotbot au radar détraqué les prendra pour des détritus à balayer... Peut-être que le comicbot deviendra complètement timbré... Qui sait ?

Mais n'oubliez pas que ce ne sont là que des amuse-gueule, l'aventure ne commencera véritablement que lorsque les PJs se présenteront au Département des Spectacles et de L'Éducation Corrective de la Pensée, Secteur NBD.

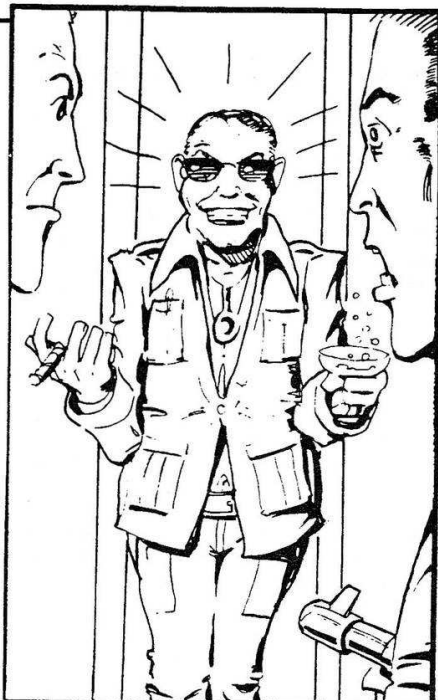
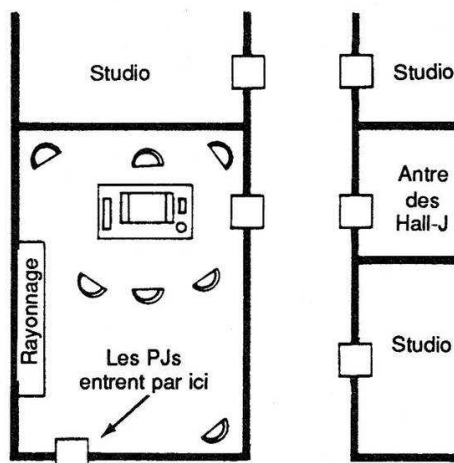
Les Clarificateurs ne devraient avoir aucun mal à trouver le bureau d'Hall-J-WUD. Il y a des tas de panneaux partout, et des petits chasseurs INFRAROUGES postés dans tous les couloirs pour aider les prestigieux Clarificateurs.

Lisez tout haut ce qui suit :

Vous finissez par trouver une porte ordinaire avec le nom Hall-J-WUD peint dessus et, juste au-dessous l'inscription DIRECTEUR ADJOINT PROVISoire, PROGRAMMATION DES SPECTACLES. Le lettrage a l'air vieillot et la peinture passée s'écaille. À côté de cette porte vous découvrez un petit interphone avec, au-dessus, un bouton et une étiquette qui dit : «VISITEURS, VEUILLEZ APPUYER.»

Si les Clarificateurs appuient sur le bouton, ils tombent sur un répondeur : «Salut, ici Hall-J-WUD, je suis pour le moment absent mais entrez dans mon bureau et attendez. J'espère être de retour avant la fin de la journée. De toutes façons, je vous remercie vivement de votre coopération. Sincèrement vôtre...» En effet, la porte est ouverte (voir Plan ci-dessous).

LE BUREAU D'HALL-J



«J'tadore, poupée ! Viens voir tonton Hall...»

Le bureau de Hall-J est plus vaste et plus luxueux que la moyenne : moquette épaisse, papier mural décoratif (dont le motif ressemble à l'agrandissement d'une photo d'une puce électronique), étranges sculptures cinétiques pendues au plafond comme des mobiles, et un vaste bureau en acier imitation aluminium. Insistez sur le fait que c'est l'un des plus luxueux espaces de travail que les Clarificateurs n'aient jamais vu. Pour l'instant, il est vide. Il y a assez de chaises pour que tous les PJs puissent s'asseoir, et, plus incroyable encore, elles sont confortables.

Un grand rayonnage de bibliothèque couvre l'un des murs - pas de livres, bien sûr (même Hall-J n'oserait pas exposer des objets aussi séditeux), mais des tas de tiroirs, de placards et de portes. Arrangez-vous pour que ce meuble soit aussi tentant pour les Clarificateurs qu'un bon d'exécution en blanc. Inutile de faire une description fastidieuse de tout le contenu du rayonnage : utilisez-le simplement comme une sorte de Central Auto-régulé Dispensateur d'Indices. Ses tiroirs, ses rainures et ses casiers contiennent nombre d'indices des activités néfastes de Teela et des Clones Rangers ; plus tout un tas de choses qui risquent d'intéresser les PJs au plus haut point : notes énigmatiques, avertissements ambigus d'agents de sociétés secrètes, documents séditeux provenant du marché noir, cassettes vidéo datant de l'Histoire Enregistrée, comme «Les Sept Mercenaires», ou son remake plus récent : «Les Six Clones Sont De Retour».

Quelques modestes exemples :

- Il dépasse d'un tiroir quelque chose qui ressemble fort à la manche d'une combinaison VIOLETTE. C'est simplement un costume de scène mais seul un expert pourrait l'affirmer.
- Quelques messages codés écrits à la main : «Teela pour Boris-Vi-ANN-5, 30M CR» (Boris a commandé son propre clone de Teela pour 30 000 crédits), «Quatre nouveaux Léonz-I-TRON 3ms» (trois mois de délais de livraison pour un quarté de Léonz), «Besoin couvrelangues taille 6 pronto», «Clarificateurs arrivent bientôt. Envoi au fan Club ?»

- Un large tiroir rempli de vidéo cassettes anciennes (XX^e siècle), sans aucune étiquette. Un lecteur et des piles de rechange se trouvent dans le tiroir du dessus (pour les visionner, il suffit de réussir un jet de Sens de la Mécanique). On peut passer les bandes sur le moniteur du bureau d'Hall-J. Le thème central de cette vaste collection semble être un liquide - peut-être une drogue qui, entre autres miracles, aurait permis à la population d'une planète entière de chanter à l'unisson dans une parfaite harmonie. Ces bandes sont profondément subversives... ou tout au moins pourraient l'être dans d'autres mains. Mais nous sommes à PDH, l'oublieriez-vous ?

- Cachée dans une rainure, l'ébauche de ce qui pourrait être une étude publicitaire : «Votre immortalité assurée à un prix (raisonnable ? abordable ?) Notre méthode révolutionnaire vous propose des compagnons de grande qualité, indiscernables (choix du mot ?), de nouveaux membres pour votre famille clone ! Pour plus de détails, contactez Cleto-B-QRK, bla-bla-bla...»

Vous pouvez multiplier ces indices à l'infini, dans les seules limites de votre imagination perverse. Cependant, n'oubliez pas : Peur et Ignorance ! La plupart des indices seront sans doute des leurres complets ou un charabia incompréhensible : «Requis 2x cintrouse de câbles pour «Il Est Minuit Doc-V-TZR», «Vérif. av. R&C statut projet comicbot. Continuer spec. Sur Blagues», etc...

Entrevue Avec Hall-J-WUD

Hall-J entre dans son bureau par la porte du fond, juste au moment où les PJs sont en train de fouiller dans les indices dont regorge le rayonnage. Si, au lieu de fouiner dans ce meuble, les Clarificateurs se contentent de s'asseoir et d'attendre tranquillement, Hall-J arrive au bout de 45 minutes (En temps réel : 45 secondes).

Lorsqu'il entre, lisez ce qui suit :

Un citoyen soigné, de petite taille, et affligé d'une calvitie naissante, entre majestueusement dans la pièce. Il porte des lunettes noires, et il est affublé d'une combinaison JAUNE agrémentée d'un motif géométrique éclatant, dans des couleurs électriques vivement contrastées. Cette combinaison est ouverte jusqu'à la ceinture, révélant des touffes de poils frisés et légèrement clairsemés. Parmi les dits poils frisés, sautille un pendentif, curieux objet qui ressemble à une petite cuillère miniature.

Il semble surpris lorsqu'il vous aperçoit. Il a l'air nerveux et s'essuie obsessionnellement les lèvres. Cependant, il se ressaisit aussitôt et, sans transition, vous accueille énergiquement.

«Ha, ha ! En voilà une surprise !» (il vous broie les mains avec enthousiasme) «Hé, poupée, y a quelqu'un qui en pince pour toi. Un mec vraiment super ? Parfait, parfait, j'suis sûr qu'on pourrait te lancer sans problèmes... Et si on se faisait une bouffe un de ces quatre ? Petite garce, va ! Je T'adore, tu peux compter sur tonton Hall !»

Même jeu quand Hall-J invite chacun à se présenter (il s'exclame à tout bout de champ que c'est super de les voir tous réunis là, que c'est décidément une super surprise, etc.). Continuez jusqu'à ce que les PJs commencent à tripoter nerveusement leurs lasers. Puis, lisez ce qui suit à voix haute :

«Écoutez, les copains ; Cleto-B, que je connais intimement, m'a dit que vous cherchiez à causer avec Teela, et tonton Hall-J va vous arranger ça ! Cette Teela, c'est un vrai papillon ! Tantôt ici, tantôt là, complètement dingue ! Je l'adore...»

«Le hic, c'est que, bon, je ne sais pas où elle est en ce moment précis... Mais j'ai une solution tout à fait élégante - je dis bien él-lay-ghâte - à votre problème. Garanti ! Hein, qui c'est qui pense à vous ? C'est tonton Hall-J !

«Bon, alors, vous devrez participer à l'un de nos shows les plus populaires (pause pour ménager le suspense) ... Ouais, c'est ça : *Le Grand Echiquier Des Sports* ! Vous avez deviné ! Et que diriez-vous d'un petit concours de compétences ? Héhéhé ! Du synthégateau pour des stars comme vous, les gars, garanti ! J'ai tout arrangé pour que vous soyez sûrs de gagner, pas la moindre faille possible, aucun lézard ! Et... le prix ? BIEN SUR, BIEN SUR ! Un rendez-vous avec Teela O'Malley ! Ouahou, je voudrais être là quand elle se pointera...»

La voix de Hall-J s'éteint brusquement. Ses yeux semblent se voiler, absorbés par la recherche de quelq'objet invisible flottant devant son visage... Et voilà qu'il disparaît par la porte du fond en vous disant : «Excusez-moi, j'en ai pour une minute, je reviens tout de suite. Ne vous levez pas... J't'adore, poupée, t'es vraiment trop.»

Arrêtez-vous juste assez pour laisser aux joueurs le temps de réagir, ils pourraient bien céder à une dangereuse impulsion. Mais s'ils n'agissent pas sur le champ, continuez votre lecture :

Après quelques instants à peine, Hall-J réapparaît par la même porte. Il s'essuie les lèvres, vous jette un regard, prend son inspiration et vous dit : «Hum... Oh, bien sûr, les Clarificateurs, n'est-ce pas ? Je me présente Hall-J-WUD. C'est fabuleux de vous rencontrer, tout simplement fabuleux !» (Sur ce, il se met à serrer vivement la main à tous les PJs en signe de bienvenue).

Il s'agit d'un autre clone d'Hall-J. Ouais, vous l'aviez immédiatement deviné, mais les Clarificateurs risquent de mettre un bout de temps avant d'en arriver à la même conclusion ! Les six Hall-J se présentent, s'habillent, et agissent exactement de la même façon. Tous sont impliqués dans la contrebande de Libre Entreprise, chacun dans un domaine différent, et ils sont très experts pour se couvrir mutuellement. Si les Clarificateurs disent quelque chose comme : «Mais nous avons déjà été présentés !», quel que soit le clone présent, il va glisser sur la remarque :

«Mais bien sûr, mec, quelle gaffe ! Ma vieille passoire de mémoire, hein ? Faut m'excuser, ça me joue des tours, quelques fois ! Y'a tant de gens qui passent ici chaque jour, boulot-boulot ! Bon, je vous avais dit que je vous placerais dans quel show, déjà ?»

Tous ces clones maintiennent résolument qu'il n'y a qu'un seul Hall-J, et ce aussi longtemps qu'il subsiste ne serait-ce que l'ombre d'un doute dans l'esprit des PJs. Autrement dit, ce petit jeu va se poursuivre bien après que nos héros auront compris qu'il y a du louche. Ça pourrait faire du vilain. Lorsque la ruse n'est même plus vaguement plausible, chaque Hall-J renonce à son mensonge et attaque son boniment de Libre Entrepreneur (on en reparlera).

Lorsque vous camperez les différents Hall-J, n'oubliez pas que tous ont énormément de choses à se reprocher. Ils se couvrent mutuellement et cherchent tous à vendre quelque chose aux PJs («Pssst ! ça vous intéresserait pas - clin d'œil - des cassettes vidéo «Gilligan's Island» ?»). A intervalles irréguliers, ils vont tous sortir de la pièce pour être aussitôt remplacés par un

nouveau clone qui entrera en s'essuyant les lèvres. Jouez sur le côté burlesque, tirant sur le vaudeville, des personnages bizarres qui font des entrées et des sorties précipitées tandis que les portes claquent dans la confusion la plus totale.

Les paradis Artificiels De Hall-J

Toute cette histoire de s'essuyer les lèvres à chaque réapparition constitue l'introduction d'une intrigue secondaire mais importante dans cette aventure : une nouvelle et merveilleuse drogue illicite est en train de faire des ravages dans le Secteur NBD. Cette substance, datant de l'Histoire Enregistrée, a été récemment redécouverte et, bien que la plupart des Hall-J l'ignorent, elle a été formellement identifiée grâce à des textes historiques interdits comme étant du «co-cola».

Pour Hall-J, qui commercialise cette drogue, ce n'est qu'un «liquide brun pétillant». Il se peut qu'il essaie d'en refiler aux PJs, parlant en termes fleuris de ses merveilleuses propriétés stimulantes et hallucinatoires : «Croyez-moi, je n'avais jamais, je dis bien jamais, goûté un truc pareil ! Et pourtant, croyez-moi, j'ai tout essayé !»

Assurez-vous que les PJs comprennent bien que le liquide en question est entouré du Plus Grand secret, qu'il n'est pas autorisé par l'Ordinateur, ce qui revient à dire qu'il est formellement prohibé. Exagérez l'attitude cachottière d'Hall-J - parlez à voix basse, etc... Si l'un des PJs veut essayer la nouvelle drogue, Hall-J extrait une petite fiole en plastique de sa poche, en verse une ou deux gouttes dans la minuscule cuillère qu'il porte en pendentif et l'offre au Clarificateur : «Une première expérience n'engage à rien, n'est-ce pas ?» (N'oubliez pas que le multicorder et le toutoubot enregistrent tout - mais inutile de le rappeler aux joueurs).

Si un de nos héros se laisse aller à boire du co-cola, il se sentira rafraîchi, rien de plus. Que ça ne vous empêche pas de lancer le dé, de demander à voir la fiche du PJ en question, et de hocher abondamment la tête en scribouillant derrière votre écran. Vous savez bien : le vieux truc de la guerre psychologique...

L'Appel

Les six clones Hall-J appartiennent à Libre Entreprise, mais chacun trafique dans un domaine propre et détient un indice différent susceptible d'aider les PJs - s'ils arrivent à le lui extorquer. Tous les membres de la famille peuvent aisément être intimidés ou corrompus (modificateur de +2 pour tous les jets dans ces deux compétences).

On peut distinguer les différents Hall-J de la même façon que tous les autres clones du Complexe Alpha : il suffit de leur faire tirer la langue, ils ont tatoué dessus le nom de leur famille clonique et leur numéro. Transmettez cette information aux PJs comme si vous ne faisiez que leur rappeler ce que tout le monde sait : après tout ce sont eux-mêmes des clones ! Les citoyens qui souhaitent dissimuler leur numéro clonique peuvent se procurer des couvre-langues en plastique noir au marché noir - demandez plutôt à Hall-J-WUD-2 qui est à la tête d'une fructueuse entreprise parallèle de couvre-langues...

Voici une liste des activités répréhensibles de la grande famille du crime des Hall-J.

Hall-J-WUD

Personnage hollywoodien ; dépourvu de toute délicatesse ; hypocrite ; mercantile ; malléable. Figure marquante des «parties».

Pouvoir(s) Mutant(s) : Régénération

Armes : Néant

Armure : Grosse fortune en crédits

Tactique : Vend quelque chose aux Clarificateurs ; si cette tactique ne prend pas, ment, vole, mystifie les PJs en leur promettant n'importe quoi avant de les envoyer se faire trouser la couenne dans la pièce voisine.

Hall-J-WUD-1 : Producteur de «*Bowling Pour Une Poignée De Crédits*» et autres émissions populaires ; commercialise clandestinement des clones frauduleux pour le compte des Clones Rangers. C'est le seul membre de la famille Hall-J qui ait des raisons de vouloir la mort des PJs - c'est pourquoi il les enverra au «*Grand Echiquier des Sports*» - mais il a passé le mot à ses frères qui ne demanderont donc qu'à aiguiller les Clarificateurs vers de nouvelles chausse-trappes («Comment, vous n'avez pas aimé ce show sportif ?! De mauvaises vibrations, sans doute ? Pourquoi n'iriez-vous pas visiter l'ancien studio du Capitaine Botarin ? On y voit souvent Teela... Comment, vous ne le saviez pas !»)

Hall-J-WUD-2 : C'est lui qui se cache derrière l'interminable feuilleton «*La Patrouille Des Robots*». Il est dans le commerce des couvre-langues : grand choix de tailles et de numéros, prêts à être portés. Sur commande, modèles spéciaux livrés en un temps record.

Hall-J-WUD-3 : («*Identifiez l'Objet Désintégré*») Vend des cassettes vidéo interdites d'émissions datant de l'Histoire Enregistrée : «*Le Merveilleux Monde De La Couleur*» de Walt Disney, des tournois de gymnastique, des spots publicitaires de lessives, etc...

Hall-J-WUD-4 : S'occupe habituellement de la vente au marché noir de tout un tas d'armes bizarroïdes, mais dernièrement, il a été trop pris par ses fonctions officielles de producteur d'émissions d'aventures à gros succès telles que «*L'Escadron Vautour Au Combat*», «*Au Service De L'Ordinateur*» ou «*Les Traîtres Commies Mutants*».

Hall-J-WUD-5 : En tant que réalisateur de «*Une Famille De Clones*» c'est le plus connu des six. Il vend du co-cola à un groupuscule dissident des Romantiques récemment formé : la Génération Pepsi. Comme le stock de co-cola disponible est limité (car les Hall-J ne peuvent pas toujours corrompre les techniciens des Silos à Nourriture pour se procurer les ingrédients nécessaires), les Clones Rangers et les membres de la Génération Pepsi entrent parfois en conflit quand leur source d'approvisionnement se tarit. Les clones 6 et 5 sont parfois pris en tenaille entre les deux parties.

Hall-J-WUD-6 : Organise une émission de jeux appelée «*Sérum de Vérité*» dont la scène choc («*La Chaise Electrique*») fait toujours le plein d'audience. Il vend du co-cola à un groupuscule dissident des Romantiques récemment formé : la Génération Pepsi. Comme le stock de co-cola disponible est limité (car les Hall-J ne peuvent pas toujours corrompre les techniciens des Silos à Nourriture pour se procurer les ingrédients nécessaires), les Clones Rangers et les membres de la Génération Pepsi entrent parfois en conflit quand leur source d'approvisionnement se tarit. Les clones 6 et 5 sont parfois pris en tenaille entre les deux parties.



La Table d'Indices Des Hall-J

Lorsque les Clarificateurs entameront sous de bons auspices une discussion avec un Hall-J quelconque (mettons s'ils le tiennent en joue avec un fusil), consultez cette table et prenez un indice : c'est tout ce que le clone en question révélera aux PJs. Tortures et manœuvres d'intimidation resteront vaines : sous leurs masques de comédiens, les Hall-J dissimulent des âmes de vieux soldats.

Et S'ils S'Avisaient De...

Une fois que les PJs ont visité le bureau d'Hall-J et qu'ils ont rencontré un ou deux clones de ce personnage, et trouvé quelques indices, il est temps de les envoyer vers le *Grand Echiquier Des Sports*.

Aiguillez les Clarificateurs vers le Studio 54, environ 60 mètres plus bas que le bureau d'Hall-J, dans le même couloir. Un des clones du producteur JAUNE peut se charger personnellement de les y conduire (« Tout droit, les amis, tonton Hall-J est avec vous, je suis sûr que vous allez les massacrer ! »). Sinon, un coursier de studio plein de zèle apparaîtra pour les guider... Ou la SP diffusera une annonce du genre : « Attention, les invités (citez les noms des PJs) sont attendus dans le studio 54. L'enregistrement du *Grand Echiquier Des Sports* est sur le point de commencer. Plus que deux minutes avant le clap ! »

Mais supposez que les joueurs commencent de leur propre chef à se balader dans le Secteur NBD, ou que, d'une manière ou d'une autre, ils se montrent rétifs...

Voici quelques suggestions :

Si les PJs Suivent Hall-J Hors De Son Bureau : Une fois franchie la porte de ce bureau, on tombe dans un couloir couler chène, s'étendant à droite et à gauche, avec des portes des deux côtés (voir schéma page 62). Les Clarificateurs voient Hall-J franchir une porte de l'autre côté du couloir ; dans le même temps, un autre Hall-J sort par là. Ce dernier tente énergiquement de les refouler dans le bureau.

Si Les PJs Entrent Dans La Pièce De L'Autre Côté Du Couloir : Ils se retrouvent dans un autre bureau, où cinq clones de Hall-J (désarmés), sont assis et boivent tranquillement du co-cola dans les flacons en verre de forme étrange (des bouteilles de soda). Les clones cherchent surtout à éviter les ennuis. Si nos héros les menacent ou les intimident, ils fourniront de généreux renseignements sur tous les sujets à propos desquels les PJs penseront à les interroger, mais sans entrer dans les détails.

Si Les PJs Ne Suivent Pas Hall-J dans Son Antre Mais Partent Se Balader dans Le Couloir : Ils peuvent choisir n'importe quelle porte, toutes sont peintes couleur chène avec dessus l'inscription STUDIO suivie d'un numéro. Chacune est surmontée d'une ampoule rouge éteinte. Quel que soit le Studio choisi par les Clarificateurs, ils se retrouveront pris au piège du *Grand Echiquier Des Sports* (voir chapitre suivant).

Si Les PJs Quittent Le Bureau De Hall-J Et Vont Quelque Part Ailleurs : L'Ordinateur, via la Sonorisation Publique, s'enquiert des progrès de leur mission. Peut-être ont-ils besoin d'un gentil petit guide, que diriez-vous d'un Escadron Vautour appuyé par une division de combots ? Déposez-les juste devant le Studio 54 et passez au chapitre suivant.

Si Chock-O Essaie De Gagner La Confiance De Hall-J En Utilisant Le Mot De Passe De Libre Entreprise : Jouez le jeu ! Acquiescez à tout ce que dit le PJ... Pour l'envoyer ensuite droit vers le piège avec les autres.

Si Les PJs Liquident Tous Les Hall-J : Bon, voilà qui promet un intéressant débriefing ! La SP diffuse une annonce destinée aux Clarificateurs : une requête prioritaire vient d'être agréée et ils doivent immédiatement se présenter au Studio 54 pour une mission spéciale... (Qui a fait passer cette annonce ? Cleto-B ? Hall-J-7 ? Le Père Noël ? Qu'importe, l'essentiel c'est qu'elle soit passée !)

Et n'oubliez pas votre option garantie sans faille : le comicbot en folie. Et maintenant, reprenons le cours de notre programme initial.

Engagez-Vous, Rengagez-Vous, Qu'y Disaient...

Un survivant de la famille Hall-J, un coursier de studio, ou une annonce de la SP expédie donc les PJs vers le Studio 54, où va se jouer la scène suivante de ce drame palpitant. Lorsque les Clarificateurs franchissent la porte de ce studio, lisez ce qui suit aux joueurs :

Avant que vos yeux aient pu s'accoutumer à l'obscurité du studio, un individu d'accréditation VERTE, surexcité et hyper-actif, arrive d'un pas dansant et vous dit : « Très bien, très bien ! C'est presque l'heure ; savez-vous que j'ai un programme, moi ? Vous devriez être là depuis longtemps, j'ai été obligé de réorganiser toute la prise. Par là, par là ! Vite, montez sur l'aire de jeu... »

Ce type s'appelle Morrie-V-LSE-5, c'est le responsable du *Grand Echiquier Des Sports*. Il se montre aussi zélé, autoritaire et pincailleur que les PJs peuvent en supporter sans lui tirer dessus !

L'Aire De Jeu

Lisez tout haut le passage suivant :

Le type VERT se présente comme Morrie-V-LSE-5, responsable du Grand Echiquier Des Sports. Il vous guide à travers les zones obscures d'un très vaste studio, derrière des décors brillamment éclairés, entre des cloisons mobiles et des câbles... Le plafond se perd dans le noir. Vous pouvez à peine distinguer l'autre bout de la salle.

Vous passez un décor peint, représentant deux automobiles accidentées ; puis un second figurant deux gorilles INFRAROUGES en train de se taper dessus sur un ring de boxe ; et un troisième, dominé par une inscription géante : « CHASSE AU TRAITRE COMMIE MUTANT ». Enfin, Morrie-V vous conduit jusqu'à un plateau illuminé, plein de couleurs et entouré de caméras. Au-dessus, brille un complexe logo au néon : « RENDEZ-VOUS AVEC LA MORT ».

« Et maintenant, choisissez un gars pour représenter votre équipe, et attendez ici le représentant de l'autre équipe » vous dit Morrie-V « Ah ! Il faut que je récupère toutes vos armes et armures. Vous ne voudriez quand même pas qu'il arrive un accident sur le plateau ! »

Table D'Indices Des Hall-J

Indice N°1 : Il paraît qu'une nouvelle société secrète, les Clones Rangers, propose des clones de contrebande aux citoyens fortunés.

Indice N°2 : La société secrète des Romantiques a encore accouché d'un groupuscule dissident. Les membres de la nouvelle organisation, appelée Génération Pepsi, ont un rite curieux qui consiste à partager une nouvelle drogue aux propriétés mystérieuses, le « co-cola ».

Indice N°3 : La Teela actuelle est la dernière représentante de sa famille clone. Elle a laissé entendre qu'elle serait intéressée par quiconque pourrait lui fournir des clones de contrebande. Le prix n'est pas un problème.

Indice N°4 : Sur le pupitre de jeu de « *Rendez-Vous Avec La Mort* », n'appuyez pas sur le cinquième bouton (marqué X), votre équipe aurait de sérieux ennuis.

Indice N°5 : D'après des personnes bien informées, Cleto-B-ORQ serait un membre haut placé de la nouvelle société secrète des Clones Rangers.

Indice N°6 : Le bruit court que l'ancien studio dans lequel était produit « *Capitaine Botarin* » n'est pas un endroit très salubre à fréquenter (ce n'est pas un indice très utile ? Raison de plus pour le présenter comme une piste de la plus haute importance !)

Alors comme ça, Morrie-V n'a pas l'air assez impressionnant pour qu'une équipe de Clarificateurs lui remette ses armes et ses armures ?

Bon, bon-bon... Puisque c'est comme ça, faites descendre des ténébres qui surplombent nos héros tout un escadron de sécuribots. Les câbles qui les supportent vibrent sous l'effet de la tension et de la vitesse. Des blocs cuirassés d'un noir mat, lourds de menaces, s'abattent autour des PJs, leurs fusils hérissés en formation compacte. Si l'un des Clarificateurs s'avise de les regarder de travers, sacrifiez-le. Sur un signe de Morrie-V, les robots disparaissent aussi vite qu'ils sont venus, et retournent dans la zone d'ombre, au-dessus du plateau.

Chouette effet de scène, non ? Et si les Clarificateurs ramènent encore leurs fraises dans le studio, les sécuribots redescendent en un éclair par les cintres pour mettre les choses au point.

Non, Morrie-V n'expliquera pas le jeu aux PJs : « Qu'est-ce qu'il y a encore, il faut peut-être que je vous tienne la main ? ». Non, il ne leur parlera pas non plus de leurs adversaires : « Des règles équitables ? Vous voulez m'attirer des ennuis, ou quoi ? ». Et re-non, il ne sait rien d'utile sur quoi ce soit. Et les PJs peuvent toujours essayer de se défilier - Hall-J a prévu le coup : quatre combots prêts à arrêter leur fuite les attendent à chaque porte de sortie.

Vous avez dit « coincés » ? Hum-hum, y'a de ça !

Pendant tout le reste de cet épisode, Morrie-V sera l'agent de liaison « hors champ » des PJs pour le service PDH. Hall-J ne montrera pas son nez : c'est un producteur, il ne visite que très rarement les plateaux. Morrie-V connaît et respecte Hall-J, si tant est que le mot « respect » ait le moindre sens à PDH.



Rendez-vous Avec La Mort : Premier Round

Morrie-V-LSE : Régisseur en chef de *Rendez-Vous Avec La Mort*

Société Secrète : Libre Entreprise

Pouvoir(s) Mutant(s) : Contrôle de l'Adrénaline

Armes : Néant

Armure : Néant

Tactique : Se contente de tousoter et une dizaine de combots (ou plus) se précipite à son secours (voir description ci-dessous).

Don-J-OSM : Animateur professionnel de *Rendez-Vous Avec La Mort*

Société secrète : Romantiques

Pouvoir(s) Mutant(s) : Charme (bien entendu)

Armes : Néant

Armure : Néant

Tactique : Smile, smile, smile !

Ozzie-R-DIP : Petit maigrichon au QI de débile léger

Société Secrète : Club Sierra

Pouvoir(s) Mutant(s) : Adaptabilité Nutritionnelle

Armes :

Pistolet laser (8L) 8
(pendant deux rounds)

Générateur de Plasma (20A) 4

Armure : Reflec ROUGE

Tactique : Se donne des airs de dur (dans la mesure de ses 48 kg) mais panique dès que la bagarre éclate et que son générateur de plasma commence à se détraquer. Se conduit en véritable débile.

Les Sécuribots : Engins de la taille d'une grosse TV ; avec un bras massif de chaque côté, tenant un enflammeur et un lance-projectiles ; suspendus aux cintres par de gros câbles ; cerveau de petite taille ; programmation étroite.

Armes :

2 enflammeurs (10A) 15
2 lance-projectiles (10P) 15

Armure : Alliage de métaux poli (US)

Vitesse Maximale : Se déplacent à grande vitesse verticalement ; sinon, restent immobiles.

Tactique : Utilisent leurs quatre armes pour calmer les esprits forts.

Il n'empêche que ça tracasse Morrie d'avoir un vulgaire JAUNE comme supérieur en titre dans la production du show. Cela dit, il s'efforce de cacher son ressentiment... enfin, au moins un peu ! Ça donne quelque chose comme :

«Bien sûr, Hall-J est un type super. Je veux dire : ce sont tous des types super. Je suis sûr qu'ils finiront par se comporter assez bien pour que l'Ordinateur les élève à l'accréditation VERTE, comme moi...»

«Mais n'allez pas croire que j'ai quelque chose contre les JAUNES... Non, non, non : Morrie-V est parfaitement capable de mettre sa fierté sous son mouchoir et de travailler pour un JAUNE. Et que personne ne vienne me dire le contraire !»

«Si vous entendez quelqu'un dire que Morrie-V est chatouilleux sur les questions d'accréditations, autant m'en parler tout de suite, vu ?»

«Eh bien ?»

«OK, mais écoutez, je n'aime pas ce genre de ragots, un point c'est tout, et...»

Vous remarquerez tout de suite que le monologue de Morrie-V ne nécessite aucune réponse de la part des PJs : le VERT se contente de les mitrailler d'affirmations, comme au jeu de massacre.

Rendez-Vous Avec L'Inconnu

Les Clarificateurs doivent maintenant se choisir un représentant - tâche aisée ou impossible, si l'on considère qu'ils ignorent tout des qualités requises. S'ils tentent de s'en faire une idée en observant le plateau, lisez ce qui suit aux joueurs :

Le plateau forme un demi-cercle assez grand, délimité par de minces cloisons de plastique. A un bout, vous apercevez une sorte de pupitre ou de podium, avec un micro.

A l'autre extrémité, près de l'endroit où vous êtes, se dressent deux longues choses métalliques rappelant des bureaux avec chacun une rangée de larges boutons sur le dessus et une grosse ampoule rouge en face. Ces bureaux sont séparés par une distance d'environ un mètre cinquante et orientés de telle façon qu'ils se font presque face. Sur la cloison qui les sépare, un tableau des scores est affiché, sur lequel on peut lire : EQUIPE 1 (et en dessous ARMES-0), EQUIPE 2 (et en dessous ARMES-0).

Voilà, c'est un jeu télévisé. Et maintenant, avant d'attaquer cette scène, prenez quatre fiches ou bouts de papier et écrivez-y ce qui suit en très grosses lettres :

SOUPIRS !

RIRES !

APPLAUDISSEMENTS !

SLOGANS LOYALISTES !

Servez-vous de ces cartons pour impulser les réactions. Si le texte lu à voix haute appelle l'une des manifestations du public ou si, dans le courant de ce passage vous trouvez l'une d'elles appropriée, montrez le carton correspondant aux joueurs et encouragez-les à simuler les réactions d'un pseudo public enregistré. C'est très drôle et ça permet aux joueurs de décompresser, après tout ce que vous leur avez fait subir.

Accordez aux PJs moins de temps qu'il n'en faudrait raisonnablement pour choisir leur représentant. Allez-y, donnez-leur l'impression que c'est une décision cruciale. Faites monter la tension.

Bien entendu, comme vous vous en doutez, ce choix n'aura aucune conséquence notable. Tôt ou tard, tous les Clarificateurs vont être entraînés sur scène et, de toutes façons, aucun d'entre eux n'aura beaucoup de chances de bien s'en tirer.

Une fois le choix arrêté, lisez ce qui suit aux joueurs :

Contournant la cloison qui se trouve tout à fait à l'autre bout de la salle, arrive un petit gars d'accréditation ROUGE, tout maigrichon et déchamé ; il est mal fagoté et porte un uniforme des Forces Armées. Il prend position derrière l'un des pupitres. Morrie-V entre en coup de vent et annonce : «OK ! C'est l'heure du show ! Qui avez-vous choisi ? - Eh bien, montez sur le plateau et installez-vous derrière votre pupitre, et que ça saute ! Le show va commencer...»

Tu (le joueur choisi) trébuches en montant sur scène et tu vas te placer derrière le second pupitre. Ses quatre boutons sont disposés en carré, et numérotés de 1 à 4... Il y en a un cinquième, près du coin supérieur droit du pupitre, avec un «X» tracé dessus.

Morrie-V s'installe derrière une console de contrôle, à côté du plateau, derrière les caméras. Soudain, les projecteurs se mettent à clignoter et vous

entendez un indicatif plein d'entrain et des applaudissements enregistrés. Couvrant ces applaudissements, la voix de Morrie-V annonce : «Et maintenant, c'est, une fois de plus, l'heure de... *Rendez-Vous Avec La Mort* ! (applaudissements) Show qui vous est offert par l'Ordinateur (slogans loyalistes)... Et voici notre animateur, un honnête citoyen comme vous ou moi... Don-J-OSM !» (applaudissements - continuez à agiter cette carte devant vos joueurs pour les encourager à entretenir le vacarme).

Un agent JAUNE de PDH s'avance en sautant sur le plateau en direction du podium. Les applaudissements enregistrés se poursuivent encore un moment, puis Morrie-V tourne le bouton du «fondu» sur sa console. (Brandissez encore le carton «applaudissements» mais de l'autre main faites signe aux joueurs de diminuer progressivement le volume, jusqu'à ce que vous fassiez le silence en rengainant votre petit panneau).

«Amis citoyens, bonjour !» s'écrit Don-J (applaudissements) «L'Ordinateur vous a préparé une compétition passionnante pour aujourd'hui - qu'est-ce que vous-en dites ?»

Morrie-V appuie sur un bouton (sortez le carton «Slogans loyalistes») et un cœur de voix loue la générosité de l'Ordinateur. Don-J, qui sourit de toutes ses dents, poursuit : «Super, super ! Et maintenant, vous vous souvenez tous du champion en titre, le représentant de l'Equipe 2, Ozzie-R-DIP-6 ? (applaudissements) Bien, nous allons donc faire connaissance avec notre challenger, l'héroïque Clarificateur qui représente l'Equipe 1 (donnez le nom du PJ en question et brandissez de nouveau le carton «applaudissements»).

«Eh bien, parlez-nous un peu de vous (nom du PJ) !»

Don-J pose la série de questions débiles de rigueur «De quel secteur venez-vous ?», «Qui est votre ami le plus proche et en qui vous avez le plus confiance ?» (l'Ordinateur, bien sûr ! Ou alors il y aura des explications orageuses au moment du débriefing...)

Si le PJ essaie de poser à son tour une question à Don-J, ce dernier rira de bon cœur et répondra : «Ha ha ha ! Quel bout-en-train ! N'est-ce pas, chers amis du public ?» Morrie-V tourne un bouton et vous dégagez votre carton «rires».

Une fois posée la banalité consternante de la situation, poursuivez votre lecture :

«OK, chers amis du public, et vous qui regardez les écrans dans vos quartiers, vous connaissez toutes les règles de notre jeu. Dans le premier round, en répondant à des questions, chaque équipe va gagner les armes qui lui seront utiles dans le deuxième, quand elle approchera de son *Rendez-Vous Avec La Mort* !»

«D'accord ? OK, allons-y pour la première question. Pour une arme, quel est - votre niveau d'accréditation ?»

Attendez une fraction de seconde. Peut-être le joueur criera-t-il la réponse ou, si c'est un petit malin, peut-être qu'il vous dira «J'appuie sur le bouton». Demandez-lui lequel. S'il s'agit d'un des quatre boutons numérotés, ignorez la réponse - quelle qu'elle soit, elle est mauvaise. S'il a appuyé sur le bouton marqué «X», voyez le paragraphe intitulé «Et Si Quelqu'un Pressait Le Bouton «X» (logique, non ?)».



Si le joueur se contente de crier la réponse, levez le carton «souples» et lisez ce qui suit à voix haute :

Don-J s'écrie : «Oh, je suis désolé. Vous deviez actionner le bruiteur avant de répondre. Mais merci d'avoir joué... Et nous allons maintenant accueillir le deuxième joueur de l'Equipe 1 !» (applaudissements) Tandis que retentissent de bruyants applaudissements, Morrie-V adresse des signes impatients au PJ pour qu'il quitte le plateau et qu'un autre Clarificateur vienne le remplacer.

Si personne ne vient immédiatement prendre la place du perdant, Don-J se met à rire et à crier des encouragements, tandis que Morrie-V appuie sur un bouton et que vous levez le carton «rires».

Dans l'obscurité des cintres, les Sécuribots descendent à vive allure en sifflant de manière menaçante. Si le deuxième PJ presse un bouton avant de répondre, lisez tout haut ce qui suit :

Vous avez appuyé sur le bouton bien avant Ozzie-R, de l'Equipe 2, mais il ne se passe rien.

Après une pause prolongée, et après que plusieurs expressions aient alternativement joué sur le visage d'Ozzie-R : compréhension, confusion, inspiration, et motivation, ce dernier se précipite en avant et appuie sur un bouton (choisissez un bouton différent de celui qu'avait poussé le PJ et imitez le bruit insupportable d'un buzzer : BZZZZZZZ !) Le bruiteur retentit et l'ampoule s'allume.

Don-J répète théâtralement : «Pour une arme, quelle est votre accréditation ?»

Ozzie marque un temps d'arrêt, réfléchit un instant, et, finalement : «Euh... ROUGE ?»

«C'est JUSTE !» s'écrie Don-J. Morrie-V appuie sur un bouton (applaudissements) et on entend la bande du public enregistré.

Si le PJ n'avait rien fait du tout, sautez simplement les deux premières lignes du paragraphe.

D'ailleurs, peu importe ce qu'a fait le Clarificateur : il n'a pas réussi à répondre à la question. Don-J le remercie, demande au public de l'applaudir bien fort (applaudissements), et appelle le pigeon suivant.

Tandis que l'équipe change de représentant, Don-J dit quelque chose de ce genre :

«Eh bien, messieurs les Clarificateurs, est-ce que je me trompe en disant que vous avez raté notre dernière émission ? Hein ? Est-ce que je me trompe ? Et bien, si vous l'aviez vue, vous auriez su que pour actionner le bruiteur avant de répondre à la première question d'aujourd'hui, il fallait pousser le même bouton qu'à la dernière question de notre précédente émission ! (souples)»

«Aaaaah, ça fait partie du suspense de notre jeu... Rendez-Vous Avec La Mort ! (applaudissements) Le score est donc maintenant... de... une arme pour l'équipe d'Ozzie, et un gros zéro pour l'équipe des Clarificateurs (rires). OK ? Prêts ? Alors allons-y pour la question suivante...»

Et Ainsi De Suite

Les uns après les autres, les PJs viennent répondre à des questions ridiculement faciles... Et les uns après les autres, que ce soit vraisemblable ou non, ils échouent. Il existe bel et bien un ordre défini pour actionner le bruiteur (le bouton change à chaque question) - mais puisque les équipes n'ont droit qu'à un essai par tour, tous les PJs seront sans doute battus avant d'avoir pu le deviner.



«Et voilà que Chock-O bloque, tandis que l'avant centre Magilla-G, du Secteur GOG va marquer !!!!»

Cet ordre est pourtant simple - une fois passé l'atrape-nigaud manifeste de la question 1, où, quoi que fassent les PJs, ils ont tout faux. Le bouton 2 correspond à la question 2, puis la numérotation va décroissant : 2-1-4-3-2-1-4-3, etc. Le bouton 1 correspond à la question 3, le 4 à la 4, le 3 à la 5, et ainsi de suite jusqu'à ce que tous les PJs aient été battus ; bien entendu, Ozzie-R connaît la ruse.

Il se peut qu'un PJ, en appuyant sur un bouton au hasard, actionne le bruiteur. Vous avez alors deux options : 1) Ozzie-R peut damer le pion au Clarificateur en pressant son bouton le premier, le coiffant au poteau pour la question ; 2) Pour une fois, vous pouvez laisser marquer le PJ, qui tentera sa chance à la question suivante avant d'être à son tour remplacé. C'est une bonne façon de relancer l'intérêt des joueurs et d'éviter de paraître totalement arbitraire.

Le MJ : «Quoi ! Moi, arbitraire ? Comment osez-vous préférer une horreur pareille !» (il gribouille quelques hiéroglyphes derrière son écran et hausse innocemment les épaules en levant les yeux au ciel).

Les questions et les réponses sont consignées ci-contre. Il se peut qu'Ozzie-R, un pauvre type terne cale sur certaines. Dans ce cas, il n'effleurera même pas le bouton et la question restera sans réponse.

Les Questions Pour Le Round 1 De Rendez-Vous Avec La Mort

1. (aucun bouton valable) Quelle est votre accréditation ?
2. (bouton 2) Qui est votre meilleur ami ? (devinez, allons, soyons sérieux !)
3. (bouton 1) Combien font six fois neuf ? (54)
4. (bouton 4) Qui s'habille en blanc ? (Les Grands Programmeurs, d'accréditation ULTRAVIOLETTE)
5. (bouton 3) Quelle vidéo-star est la plus estimée, la plus dévouée, la plus appréciée parmi les serveurs de l'Ordinateur ? (Teela-O, encore que...)
6. (bouton 2) Que dit un Clarificateur ROUGE à un Clarificateur JAUNE à qui il vient de marcher sur les pieds ? («Pitié ! Ne tirez pas !»)
7. (bouton 1) Combien de doigts ?
8. (bouton 4) Qui est votre ami ? (voir question 2)
9. (bouton 3) Qui détestons-nous tous ? (les traîtres commies mutants)
10. (bouton 2) Quel est le rôle des Clarificateurs ? («Ils clarifient la situation», voilà la réponse la plus correcte, mais d'autres sont acceptables)
11. (bouton 1) Qu'y-a-t-il entre l'accréditation JAUNE et l'accréditation BLEUE ? (l'accréditation VERTE)
12. (bouton 4) Quelle couleur de laser peut arborer un Clarificateur ROUGE ? (rouge)
13. (bouton 3) Qui est votre meilleur ami ? (voir question 2)

Bien sûr, il peut toujours arriver des accidents... vous pourriez tomber sur des petits veinards ou de gros malins qui découvrent tout de suite l'ordre d'utilisation des boutons. Et ne négligez pas cette éventualité : un joueur débrouillard peut avoir lu cette diabolique aventure... dans ce cas, changez de système, ou modifiez le degré de difficulté des questions («Quel Grand Programmeur est l'inventeur du nouveau procédé de fertilisation qui nous a permis de tripler la production d'algues en Culture Hydroponique ?» ou encore «Combien de puces électroniques peuvent tenir sur une tête d'épingle ?»)

Et Si Quelqu'Un Pressait Le Bouton «X» ?

Lisez tout haut ce qui suit :

Vous appuyez sur le bouton marqué d'un «X» et, soudain, un formidable coup de gong fait vibrer le studio. Don-J reste béat d'étonnement. La «foule» devient hystérique (applaudissements).

«Incroyable ! Chers amis du public ! Et vous, fidèles vidéo-spectateurs ! Les concurrents Clarificateurs ont choisi d'abandonner toutes leurs armes au profit de l'Equipe 2, et de passer directement au deuxième round et à leur... Rendez-Vous Avec La Mort ! (Gesticulez comme un malade en agitant votre petite pancarte «applaudissements» pour encourager les joueurs à la frénésie complète).

Interrompez le petit jeu des questions et passez directement au paragraphe suivant - Le Deuxième Round.



Le Deuxième Round

Peu importe comment, les choses tournent mal pour les PJs dans la première manche. Ou bien celle-ci prend fin parce que quelqu'un a appuyé sur le bouton «X», ou bien elle s'achève faute de combattants, tous les Clarificateurs ayant été éliminés en donnant une mauvaise réponse ou pas de réponse du tout. Dans le meilleur des cas, nos héros auront correctement répondu à deux ou trois questions, autrement dit, bien moins qu'Ozzie-R, qui gagnera une chouette collection d'armes portatives à utiliser dans le deuxième round.

Lorsque celui-ci sera sur le point de commencer, lisez ce qui suit :

«Il est temps de passer au Deuxième Round !» annonce Don-J (applaudissements). Aussitôt, le sol du plateau se met à vibrer. Au centre de l'arrière-scène, les cloisons s'écartent, coulissent en arrière, et révèlent une vaste rampe de béton brillamment illuminée qui conduit à une sorte d'arène. Ozzie-R trotte allègrement vers le haut de la rampe. Hors plateau, Morrie-V vous adresse des signes frénétiques pour que vous le suiviez. Il désigne les robots qui sont suspendus au plafond.

Tous ceux qui refuseront de monter la rampe d'accès se retrouveront, tout auréolés de gloire, à tenir le premier rôle dans une scène d'exécution de commie spectaculairement diffusée dans tout le Complexe Alpha.

L'arène est une reconstitution spacieuse et partiellement fidèle historiquement d'un site connu de l'Histoire Enregistrée. Il semble avoir été le théâtre d'antiques rituels païens (c'est du moins ainsi que vous le présenterez à vos joueurs). S'ils révèlent quelque connaissance de la destination première de ce lieu au cours de la partie, collez-leur un ou deux points de trahison.

On vous fait monter la rampe qui conduit à l'arène, tandis que retentit la voix enregistrée de Morrie-V : «Le Rendez-Vous Avec La Mort d'aujourd'hui est organisé dans la fidèle reconstitution qu'a fait l'Ordinateur d'un site antique récemment mis à jour par ses loyaux serviteurs du Département de Diffusion et d'Amélioration de la Culture, Division des Découvertes et de la Répression Patriotique.

«On pense qu'à l'origine, ce site était utilisé pour d'étranges rites païens célébrant l'élément aquatique. Remercions le ciel de vivre à une époque plus heureuse et plus raisonnable, sous la vigilance bienveillante de l'Ordinateur, mentor digne de toute notre confiance.» (slogans loyalistes et applaudissements)

L'arène est une longue salle rectangulaire, haute de plafond et comportant deux rangées d'étranges machines cubiques disposées dans le sens de la longueur. Il s'agit de grosses boîtes blanches pourvues, sur le dessus, d'une ouverture et d'un couvercle. Disposées le long des murs, vous apercevez d'autres machines, comportant un hublot d'inspection en verre. Par les hublots, vous découvrez un spectacle incompréhensible : des bouts de tissus tourbillonnent dans les obscurs desseins d'un rite inconnu. Le bruit des chocs réguliers et le vrombissement des machines emplissent l'arène dont l'air prend une curieuse odeur... de propre et de frais.

Vous avez deviné : il s'agit d'une laverie automatique ! Vos joueurs l'auront sans doute également compris mais rappelez-leur que cet environnement étranger ne ressemble à rien de ce que leurs personnages ont eu l'occasion de voir. S'ils vous ennuiant avec leurs clins d'œil et leur lourdes plaisanteries, collez-leur un ou deux points de trahison.

Ozzie-R Et Ses Amis

Les Clarificateurs se tiennent dans l'arène aux côtés d'Ozzie-R, que vous pouvez maintenant décrire plus en détail - un minuscule avorton osseux, qui parle d'une voix geignarde et semble sur le point de s'évanouir si vous lui criez «bouh !» à l'oreille. Il a vraiment l'air nerveux. Si les PJs tentent de l'intimider en lui lançant des regards féroces, il fait un bond de côté, tel un écureuil effrayé.

Lisez ce qui suit à voix haute :

Don-J-OSM entre en trotinant dans l'arène, les bras chargés de tout un tas d'armes, entre autres : un fusil laser à canon INDIGO, un entortilleur, et quelque chose qui ressemble à un générateur de plasma. Il les tend à Ozzie-R, qui manque de s'écrouler sous leur poids, semblant plus nerveux que jamais.

Si les PJs ont donné quelques réponses justes durant le premier round, lisez aux joueurs ce qui suit :

Puis, Don-J se précipite vers vous avec un large sourire ; fouille dans sa poche et en sort (MJ : glissez ici le nombre de réponses exactes) pistolet(s) laser à canon(s) ROUGE(S). «Félicitations, Clarificateurs !» dit-il d'un ton sincère.

Ces pistolets laser sont parfaitement ordinaires. Reprenez votre lecture :

Don-J se rue vers le bas de la rampe et, quelques instants plus tard, sa voix retentit dans l'arène : «Nous tenons à remercier Ozzie-R et son équipe - championne en titre - pour l'empressement qu'ils mettent à servir l'Ordinateur en testant plusieurs armes expérimentales qui nous ont été aujourd'hui fournies par les brillants techniciens R&C... On les applaudit bien fort !» (applaudissements)

D'énormes ovations se font entendre dans le studio ; Ozzie-R se recroqueville encore un peu plus.

Il est probable que les Clarificateurs - si vous avez choisi de bercer leurs douces illusions - respirent plutôt mieux à présent. Encouragez ce sentiment de soulagement prématuré... Puis lisez ceci aux joueurs :

Don-J poursuit : «Et maintenant, il est temps pour nous d'accueillir les autres membres de l'équipe d'Ozzie-R ! Un grand bravo d'encouragement pour Biff-V, Magilla-V, Gorgo-V, Goliath-V, et Mégathérium-V, de l'Escadron Vautour 256 du secteur GOG !» (applaudissements).

L'arène semble se rétrécir lorsque les cinq gigantesques Vautours des Forces Armées font leur entrée sous de tumultueuses ovations, et entourent Ozzie-R d'un air protecteur. Chacun des agents Vautours empoigne une arme expérimentale d'une main qui ressemble à un battoir, la regarde dédaigneusement et la repose avec un grognement. D'ailleurs, ils posent tous leurs armes à terre sans guère avoir à se baisser. Leurs phalanges frôlent leurs genoux tandis qu'ils vous observent avec un large rictus.

Entre un trio de grands robots émaciés, en tunique noires et blanches, avec de petits sifflets intégrés à leur plaque faciale. Tous ont une de leurs mains remplacée par un canon laser.

Don-J-OSM continue : «Voici les trois arbitrobots qui vont juger le match d'aujourd'hui ; et voici la balle : une sphère parfaite de soixante kg d'acier compact, que nous ont offert nos amis des Services Techniques.»

Un des arbitrobot est en train de fléchir sous le poids de la dite «balle». Un Vautour la lui prend et la

lance d'une main à l'un de ses coéquipiers.

«Rappelez-vous, cher public, que chaque équipe doit mettre cette boule en acier dans le hublot de l'équipe adverse, de l'autre côté de l'arène», précise Don-J.

Soudain, des spots illuminent les deux hublots situés aux extrémités de l'arène qui s'ouvrent automatiquement. Les Vautours courent à petites foulées vers leur camp, tandis que les arbitrobots vous guident vers le vôtre.

Don-J conclut : «Et n'oubliez pas, citoyens : tous les coups sont permis ! Nos courageux concurrents veulent tous obtenir un rendez-vous avec Teela O'Malley, et rien ne les arrêtera ! Voilà tout le suspens de notre grand jeu *Rendez-Vous Avec La Mort* !» Les cloisons coulissent de nouveau et se referment derrière vous. D'un geste, les arbitrobots annoncent que la partie a commencé. Les Vautours frappent leurs paumes de leurs poings fermés en poussant des grognements décidés. Ouahou, qu'est-ce que c'est grisant, tout ça !

Rendez-Vous Avec La Mort : Deuxième Round

Les Membres De L'Escadron Vautour : Biff-V, Magilla-V, Gorgo-V, Goliath-V et Mégathérium-V ; agents du 256^e Escadron Vautour du Secteur GOG ; caractéristiques : leurs doigts frôlent leurs genoux, ils ont tous le front fuyant.

Société Secrète : Destructeurs de Frankenstein

Pouvoir(s) Mutant(s) : Adaptabilité Nutritionnelle (ce qui explique qu'ils n'aient pas été affectés par l'amnésiodrug)

Armes :

Mains Nues (5l) _____ 18

Armes de corps à corps (8l*) _____ 14

Armes de jet (6l**) _____ 2

* Attaques à grands coups de «balle» (voir «Les Rois De L'Arène», ci-après).

** Jets de bouts de ferraille (voir «Les Rois De L'Arène»).

Armure : Relic VERT (L4)

Tactique : Tuer ! Détruire ! Ecrabouiller ! (pour plus de détails, consultez la Table Des Gorilles VERTS De L'Equipe 2, et la Table Du Gorille Tenant La Sphère).

Les Arbitrobots : Robots de taille humaine avec deux bras polyvalents terminés par des manipulateurs ; rois des décisions mystérieuses mais justes, comme tous les arbitres ; cerveau (défectueux) de petite taille ; programmation étroite.

Armes :

Fusil laser INDIGO (9L) _____ 16

Armure : Solide constitution (L4P4E4A4I2)

Vitesse Maximale : Sprint

Tactique : (voir Table des Arbitrobots)



Les Rois De L'Arène : Règles Du Jeu

Parce que nous avons un petit faible pour vous, nous avons organisé le bain de sang de *Rendez-Vous Avec La Mort* sous la forme d'un jeu de simulation. Le bain de sang en question reste conforme à l'esprit, mais le jeu de simulation vous facilitera la conduite des PNJs et vous permettra de maintenir plus aisément l'illusion d'un conflit équilibré, voire juste.

De fait, peu importe qui l'emportera ; l'aventure continuera de toutes façons. L'équipe des Vautours est considérablement plus coriace que celle des Clarificateurs, mais comme les PJs pourront élaborer leurs tactiques sur plan, cela compensera un peu. De plus, l'attribution de pénalités aléatoires par les arbitrobots contribuera pour beaucoup à déterminer le vainqueur (ainsi, la plupart des accidents seront causés par les lasers de ces robots). Par conséquent, peu importe si les PJs sont d'excellents tacticiens, ils peuvent très bien perdre sur un coup de dé... Et puis, au fond, c'est vous l'arbitre et vous aurez de nombreuses occasions d'influencer l'issue de la partie.

Autre chose : n'oubliez pas que ceci est un jeu de rôle, rien à voir avec Stalingrad ! Le tout est de bien s'amuser en poussant le jeu à fond.

Si les PJs se débrouillent pour remporter ce match apparemment très déséquilibré, eh bien : bravo !

Les Règles Du Jeu

Introduction

Le terrain de jeu est une reconstitution de lavomatique datant de l'Histoire Enregistrée. Nous avons d'un côté les PJs (Equipe 1) et de l'autre Ozzie-R-DIP et ses compagnons VERTS de l'Escadron Vautour (Equipe 2). L'objectif est de faire progresser une sphère d'acier de soixante kg vers le but de l'équipe adverse (un sèche-linge ouvert) et de l'y fourrer dedans. Il existe bien des règles définissant les irrégularités, mais les PJs les ignorent et les apprendront sur le tas, en observant le genre de pénalités qu'infligent les arbitrobots.

Les Eléments Du Jeu

1. L'Arène (Le Lavomatique)

Vous trouverez une représentation de l'aire de jeu en page 91 de l'encart. Posez-la entre vous et les joueurs de manière à ce que tout le monde puisse bien la voir.

Ce terrain est une arène qui ressemble à un lavomatique, avec ses rangées de sèche-linges le long des murs et deux rangs de machines à laver sur la longueur.

Pour les besoins du jeu, nous avons divisé le terrain en dix secteurs, numérotés de 1 à 10. A chaque extrémité de l'arène, un séchoir particulier fait office de but.

2. Les PJs, les PNJs, Les Arbitrobots Et La Sphère De Métal

Toujours en page 91, vous trouverez des pions correspondant aux six PJs, à leurs adversaires de l'Equipe 2, aux trois robots et à la sphère métallique.

En imprimant ces pions sur une page importante, nous vous mettons dans une situation pour la moins cornélienne ! Allez-vous la découper simplement pour récupérer ces vulgaires pions ? Ferez-vous une photocopie ? Ou fabriquerez-vous vos propres pions ?

N'oubliez que le fait d'endommager les précieux biens de l'Ordinateur constitue un acte de trahison passible d'exécution sommaire.

(Si vous êtes trop soigneux pour découper nos pions et «trop matisé» pour en faire des copies normales, fabriquez des pions artistiques de votre cru ou bien utilisez des figurines de métal... Vous pouvez aussi vous servir de jetons provenant de jeux signés Descartes à tendance historique ou fiction, comme Valmy ou Ave Tenebrae... Et voilà un bon petit coup de pub glissé tout en douceur !)

La Mise En Place Du Jeu

Lisez ce qui suit à voix haute :

Les arbitrobots dirigent les membres des deux équipes vers leur camp respectif. Est-ce qu'en bons citoyens vous suivez leurs directives ?

Exécutez les traîtres qui ne coopéreraient pas. Si les arbitrobots le réclament, les sécuribots du studio et une armée de combots débarquent en renfort.

Placez tous les pions de l'Equipe 1 dans la case 10 et tous ceux de l'Equipe 2 dans la case 7. Installez un arbitrobot dans chacune des cases 3, 4 et 9 et la sphère de métal dans case 8.

Reprenez votre lecture :

Regardez : D'un côté, vos PJs (montrez-les du doigt, je sais : ça n'est pas poli, mais faites-le quand même) et de l'autre, voilà Ozzie-R et ses compagnons VERTS de l'Escadron Vautour. Vous remarquerez qu'Ozzie-R s'est emparé de l'arme qui rappelle un générateur de plasma et qu'il s'est lâchement posté derrière ses imposants coéquipiers. Il semblerait que les Vautours - allez savoir pourquoi - boudent les armes expérimentales.

Et voici les arbitrobots. Ils ont tous un laser polychrome incorporé à un bras.

Alors, les gars, est-ce que vous avez gagné des armes ? En ce cas qui va les prendre ?

N'oubliez pas que personne n'a d'armure, et qu'Ozzie-R tient quelque chose qui ressemble fort à un générateur de plasma... De votre côté, vous avez (soit rien, soit quelques pistolets laser ROUGES).

Tout le monde est prêt ? OK, l'arbitrobot de la case 9 lance la «balle» dans la case 8. Elle est plus près de vos adversaires que de votre équipe. Est-ce que cela ne vous semble pas injuste ? Quelqu'un désire-t-il se plaindre ?

Oui, c'est injuste... Et non, ça ne sert à rien de se plaindre. Les arbitrobots traitent avec un égal mépris les commentaires des Clarificateurs et des Vautours. Les concurrents indisciplinés sont liquidés, *un point c'est tout* !

Le Déroulement Du Jeu

Et maintenant, vous allez expliquer aux joueurs comment se déroulera le jeu. Lisez ce qui suit à voix haute :

OK, messieurs les Clarificateurs, voilà comment les choses vont se passer :

Pour commencer tout le monde écrit sur un bout de papier ce que va faire son personnage au cours du round de 5 secondes suivant. Voici ce qui doit figurer sur les notes que vous me remettrez :

Un : Le nom de votre PJ

Deux : La case dans laquelle il atterrit. Vous pouvez aller dans n'importe laquelle. Inutile de me faire savoir toutes les choses épatantes qu'accomplit votre PJ au cours du trajet : vous le déplacez ou vous le laissez sur place, ensuite, et seulement ensuite, il entreprend une action, vu ?

Trois : vous me dites ce que votre Clarificateur a l'intention de faire une fois dans cette case. Tirer ? Sur qui ? Rosser quelqu'un ? Qui ? S'emparer de la balle ? Attaquer un arbitrobot ? Se cacher dans un sèche-linge ? Chanter : «Je Suis Un Mec Du Complexe Alpha» ? Et c'est moi qui décide si vous réussissez ou non votre entreprise... avec mon impartialité habituelle, bien entendu ! (*Souriez*).

N'oubliez pas ces trois points !

Je parie que vous voulez savoir quelles sortes de choses je vous laisserai faire ou non... Eh bien, je vais vous donner quelques exemples, mais mon intention est surtout de vous tenir en haleine. Vous découvrirez l'essentiel au fil du jeu. Ça s'annonce palpitant non ?

Voici donc quelques exemples :

VOUS POUVEZ :

- Engager un corps à corps.
- Tirer à l'aide d'une arme.
- Echanger, voler ou lancer des armes.
- Vous cacher.
- S'il y a des traîtres parmi vous, utiliser un pouvoir mutant.
- Essayer de vous emparer de la sphère et de marquer.
- Vous entraider.
- Prononcer d'éloquents plaidoiries pour que les arbitrobots vous rendent justice.
- Faire appel au bon sens d'Ozzie-R et de ses acolytes.
- Attaquer les arbitrobots.
- Adresser des questions, des observations ou des ordres à vos coéquipiers - mais le message doit être vraiment court et il est probable que je ne vous laisserai rien faire d'autre au cours du même round.

VOUS NE POUVEZ PAS :

- Entendre des choses débiles ou irréalisables. Encore qu'il puisse y avoir des exceptions pour des propositions particulièrement fûtées ou amusantes.
- Enfreindre les règles de base de *PARANOIA* (là aussi, il peut y avoir des exceptions).

N'OUBLIEZ PAS :

Plus vous cherchez à en faire dans un round de cinq secondes, plus vous aurez de chances de vous emmêler joyeusement les pinceaux.

OK, voilà pour la première étape - vous écrivez vos intentions sur un bout de papier que vous me remettrez. Vous rédigerez vos notes en simultanée, sans vous consulter. Je vous laisserai environ trente secondes pour le faire.

Ensuite, je ramasserai et je lirai vos notes. J'évaluerai ce que vos PJs peuvent faire et j'installerai les pions sur leurs nouvelles cases. Je vous laisserai gémir et récriminer un peu, mais, surtout, je vous impressionnerai par l'intelligence, l'impartialité et le discernement de mes jugements.

Puis, j'utiliserai mon lot de jolies petites tables pour voir sur quelles cases atterrissent les PNJs et ce qu'ils y font.

Je vous annoncerai ensuite ce que chacun d'entre eux a fait au cours de ce round et je placerai leurs pions sur leurs nouvelles cases.

Et maintenant, place à l'action ! Corps à corps, projectiles divers, pouvoirs mutants : un véritable festival *PARANOIA*... Dans tous les cas ne figurant pas dans les règles de la boîte de base, c'est moi qui trancherai avec une impartialité et une générosité exemplaire.

Table Des Gorilles VERTS De L'Equipe 2

Le Gorille 1 tire automatiquement un 1 à chaque round : c'est le goal.

- Pour chacun de ses coéquipiers, excepté celui qui tient la balle, faites un jet sur cette table.
- Pour le ou les gorilles qui tiennent la sphère, faites un jet sur la Table Du Gorille Qui Tient La Sphère.

1-2 : Atterrit en case 7.

Si elle est occupée par un PJ avec la balle, il la saisit.

Si elle est occupée par un PJ sans la balle, corps à corps.

3-6 : Reste dans sa case ; arrache un gros bout de métal à une des machines (la porte d'un séchoir, un distributeur de lessive, un changeur de monnaie) et le lance sur le premier PJ venu (si vous tirez un 2, il fait mouche : colonne six de la Table des Dommages).

7-14 : Court jusqu'à une case quelconque.

Si elle est occupée par un PJ, corps à corps.

Si il n'y a pas de PJ dedans, «Hey ! Ici ! Envoie !»

15-16 : Court vers le premier arbitrobot venu et tente de lui arracher la tête (combat à mains nues).

S'il ne reste aucun arbitrobot en état de marche, court vers la sphère et l'empoigne.

17-20 : Court vers la sphère et l'empoigne.

S'il y a un ou des PJs dans la case en question, combat au corps à corps (si le gorille l'emporte, au round suivant, vous ferez son jet sur la Table Du Gorille Qui Tient La Sphère. Placez le pion du gorille sous celui de la sphère).

Table Du Gorille Qui Tient La Sphère

- Si un gorille parvient à s'emparer de la sphère, faites son jet sur cette table.
- Si ce gorille se trouve dans la case 10, il tire automatiquement un 20.
- Si plusieurs gorilles se trouvent dans la même case avec la sphère sans qu'il y ait de PJ dedans, ils tirent automatiquement un 8. C'est-à-dire qu'ils restent là à discuter de qui doit garder la balle. On ne peut sortir de cette impasse que si un Clarificateur la leur fauche, ou si le nombre des gorilles est ramené à un, par un combat avec les PJs ou un tir de l'arbitrobot. Notez l'arrêt de jeu.

1-4 : Reste sur place.

S'il y a un PJ dans la case, et qu'il essaie de s'emparer de la sphère, faites un jet de combat à

Tables des Rois de l'Arène

mains nues pour voir si le gorille parvient à résister ; si le PJ ne tente pas de s'approprier la balle, le gorille s'en sert pour lui taper dessus (armes de corps à corps indice 14, colonne 8 de la Table des Dommages).

5-10 : Reste sur place et se met à beugler d'un air perdu : «Et maintenant, qu'est-ce que je fais ?» ou «Hey, Ozzie ! Couvre-moi ! Hey, où est passé Ozzie ?»

S'il y a un PJ dans la case, faites, si nécessaire, un jet de combat à mains nues. Mais le gorille n'utilise pas son «arme de corps à corps».

11-12 : Court vers la case 10 à raison d'une case par round.

S'il y a un PJ dans la case, faites, si nécessaire, un jet de combat à mains nues. Mais le gorille n'utilise pas son «arme de corps à corps».

13-16 : Lance la sphère dans une case quelconque.

S'il y a un gorille dans la case en question : jetez le dé

- Score de 13 ou Moins : le dit gorille réceptionne la sphère et vous faites son jet sur cette table au round suivant.

- Score de 14 ou Plus : le gorille ne réceptionne pas la sphère.

S'il y a un PJ dans la case en question : Faites un jet d'armes de jet pour voir si le gorille a touché le PJ :

- *Si le PJ est touché, voir colonne 8 de la Table des Dommages.*

- *S'il n'y a personne dans la case où atterrit la sphère ou si un gorille ne la réceptionne pas, ou encore si le PJ présent n'est pas touché, la «balle» va s'écraser contre un mur ou une machine à laver. (Notez qu'il y a détérioration des précieux biens de l'Ordinateur).*

17-20 : Tente de marquer.

S'il y a un gorille et pas de PJ dans la case 10, le but est automatique.

S'il y a un gorille et un ou plusieurs PJs dans la case 10, le gorille tente de lancer la sphère sur un de ces PJs

- *S'il réussit, son coéquipier réceptionne la sphère et vous consultez la colonne 8 de la Table des Dommages pour le PJ.*

- *S'il échoue, le gorille lâche la sphère.*

S'il n'y a pas de gorille dans la case 10, il tente de marquer directement (et réussit si vous tirez un 1)

- *S'il rate son coup, la sphère va rebondir contre un mur dans la case des buts (s'il y a un PJ dans cette case, demandez-lui, avant que le gorille ne tire, s'il désire bloquer).*

- *Si un PJ tente de bloquer le tir, il réussit automatiquement, mais, non moins automatiquement, il écope d'un dommage de la 8^e colonne.*

Table d'Ozzie-R

«Se cache» signifie qu'il tente d'entrer dans un sèche-linge ou une machine à laver et glisse des coups d'œil furtifs par la porte entrouverte.

1-4 : Se cache dans la case où il se trouve.

5-16 : Cours jusqu'à n'importe quelle case et s'y cache.

17-20 : Se cache dans la case où il se trouve et fait sauvagement feu en direction d'une autre case prise, au hasard. Comme il manie une arme à aire d'effets, ne vous fatiguez pas à faire un jet pour voir s'il fait mouche : tous les occupants de la case sont réduits en bouillie.

Le générateur de plasma se détraque dès le deuxième tir. Ozzie n'envisage même pas de le réparer. Il a un indice de dextérité de 5 et doit donc obtenir ce nombre ou moins pour réussir à se débarrasser de l'engin : il peut donc se débattre pendant plusieurs rounds en appelant à l'aide. Ses coéquipiers ne broncheront même pas. S'il parvient à se dépêtrer du générateur de plasma, il se précipitera vers la case la plus éloignée de l'engin et s'y terrera jusqu'à la fin du match.

Il se peut qu'un de nos intrépides Clarificateurs tente de récupérer le générateur. S'il parvient à le réparer - très difficile mais pas impossible - il est probable qu'il assurera une victoire écrasante à son équipe. Pour plus de détails sur les anomalies de fonctionnement, voyez les pages 81 à 82 des règles de PARANOIA. Si les PJs parviennent à réparer le générateur, il aura les mêmes chances de se détraquer que tous les appareils du même genre (jet de 19 ou 20).

Table Des Arbitrobots

A chaque round, lancez une fois le dé pour chacun des robots.

1-4 : Reste dans case où il se trouve pour observer la partie.

5-8 : Court jusqu'à une case quelconque pour observer la partie.

9-20 : Donne un coup de sifflet et inflige une pénalité.

Consultez les règles relatives aux Fautes et Pénalités (ci-dessous) et déterminez qui se trouve le plus «en faute». Ne pinailliez pas sur ce terme : s'il y a plusieurs candidats possibles, lancez le dé pour les départager. Poussez un fort coup de sifflet (si vous disposez d'un vrai sifflet, super), annoncez la nature de la faute («arrêt de jeu !») et décochez un bon rayon laser à la victime.

Peut-être avez-vous un léger a priori favorable pour l'une ou l'autre des équipes. Ça arrive ! Contentez-vous de faire de votre mieux pour le dissimuler derrière un léger vernis d'impartialité. Prenez un air surpris ou compatissant si la chance semble toujours rester dans le même camp.

Encore un détail : pour que l'action soit rapide et furieuse, nous allons négliger tous les modificateurs de combat. Tout personnage qui m'annonce qu'il se cache et qui me semble hors d'atteinte ne sera pas considéré comme une victime potentielle de tir au laser. Mais pour ce qui est de se protéger d'un générateur de plasma... Enfin bonne chance !

En dernier lieu, ce sont les arbitrobots qui décident s'il y a eu infraction aux règles et qui infligent les pénalités.

«Les règles ?» Je vous entend d'ici «Il y a des règles, on devrait quand même nous les expliquer !» Zut alors, regrettable oubli, je suis persuadé que l'Or-

dinateur va arranger ça dans les meilleurs délais !

Ah oui, qui gagne ? Eh bien, la première équipe qui parvient à faire progresser la sphère jusqu'au but adverse et à la fourrer dans le sèche linge.

Et qui perd ? Ben, celle dont tous les membres auront été tués ou neutralisés. Si les deux équipes sont décimées au même moment - ce qui est toujours envisageable avec un générateur de plasma - elles perdent toutes les deux.

Fautes Et Pénalités

Une fois tous les combats et autres actions résolus, faites un jet pour déterminer l'attitude de chacun des trois

robots : tantôt ils se déplacent, tantôt ils se contentent d'observer... mais il arrive aussi qu'ils infligent des pénalités.

Dans ce dernier cas, cherchez un quelconque prétexte sur l'aire de jeu. Vous trouverez ci-dessous une liste de cinq fautes, vous avez parfaitement le droit de l'allonger ou d'improviser sur le coup. En tous cas, la pénalité est toujours la même : l'arbitrobot tire sur le fautif avec son laser.

Les Fautes

1. **Détérioration De Biens Appartenant à l'Ordinateur :** S'applique à tout personnage qui tire et rate sa cible avec une arme de tir (la sphère peut entrer dans cette catégo-



rie), une arme à aire d'effets ou encore à quiconque tente d'assommer un adversaire avec la «balle» et rate son coup.

2. Hors Jeu : S'applique aux personnages qui se terrent dans un sèche linge ou une machine à laver (remarque: d'un autre côté cette attitude peut protéger le fautif du rayon laser, à vous de voir).

3. Obstruction : Garder la sphère en main sans la faire progresser. Ça arrive souvent lorsqu'il y a combat pour se l'approprier.

4. Attitude Incorrecte : Consiste à endommager un arbitrobot ou à proférer des déclarations séditieuses.

5. Fort Degré d'Hydrométrie : Ceci au cas où vous ne sauriez trouver de faute réelle. L'excès d'humidité rend les arbitrobots sujets à des anomalies de fonctionnement : ils se mettent à siffler sérieusement, débitent un charabia inintelligible et tirent sur le premier venu (à vous de le choisir).

Règles De Combat Particulières

1. Le Générateur De Plasma

Son aire d'effet correspond à une case. Tous les personnages - joueurs ou non - et arbitrobots qui s'y trouvent sont touchés. Les objets, qui fondent partiellement, seront sans doute inutilisables après ça. De plus, il s'agit d'un générateur de plasma expérimental, par conséquent, il se détruira dès la deuxième utilisation. (Vous trouverez des détails très amusants là dessus dans les pages 81 à 82 de la nouvelle édition des règles). Une alarme retentit, et, si l'engin n'est pas réparé, il explose au bout d'un à dix rounds (lancez le dé à vingt faces et divisez par deux le score obtenu). Dans la case concernée, tout le monde écope d'un dommage de la 20° colonne. Les occupants des cases voisines (dans un rayon d'environ 10 mètres) se contentent de dommages de la 12° colonne.

2. Les Luites Pour Des Objets (Sphère Ou Armes En Particulier)

Si plusieurs personnages se trouvant dans la même case se disputent un objet, chacun fait un jet de combat à mains nues et tous ceux qui le ratent lâchent prise. Si tous échouent, l'objet tombe à terre, dans la case en question. Si certains réussissent leur jet, ils continuent à s'agripper à l'objet. Notez que le générateur de plasma ne peut être enlevé à Ozzie-R à moins que celui ne meurt et que les PJs parviennent à le lui retirer (voir Table d'Ozzie-R page 69).

Un objet ne peut passer d'une case à une autre si des personnages appartenant à des équipes adverses se le disputent.

Exception : Les membres de l'équipe 2 sont très costauds. S'ils sont plusieurs à avoir l'objet en main, ils peuvent le traîner avec le ou les PJs qui y sont accrochés - et progresser avec à raison d'une case par round.

3. Obstruction Envers Un Membre De L'Equipe Adverse

Les PJs peuvent essayer d'empoigner des membres de l'équipe 2 pour les empêcher de se déplacer. Pour les immobiliser, une seule solution : obtenir sur la Table des Dommages un résultat qui «sonne» (ou pire) l'adversaire. Les autres méthodes - plaquages, croc-en-jambe, etc. - restent parfaitement inefficaces.

4. Tirs Au Laser Dans Le Tas

S'il y a plus d'un personnage dans la case visée, faites un jet de dé pour déterminer si quelqu'un est touché. Si c'est le cas, super ! Sinon, prenez une victime au hasard (balle perdue, balle perdue... Faut jamais rien laisser perdre).

Règles De Déplacements Spéciales

Le personnage qui tient la sphère (60 kg !) ne peut se déplacer de plus d'une case par round, même s'il est aidé par d'autres membres de son équipe.

Choix D'Une Case

Si vous devez déterminer une case «quelconque» - pour infliger une pénalité, déplacer un gorille, ou autres - contentez-vous de lancer le dé et de diviser par deux le résultat obtenu : vous vous retrouverez avec un nombre compris entre 1 et... 10 (or, hasard miraculeux, il se trouve justement qu'il y a dix cases !).

A La Recherche De Teela

«Et Voici Les Heureux Gagnants !»

Si les Clarificateurs ont remporté le deuxième round de *Rendez-Vous Avec la Mort*, il est temps de leur décerner leur prix - un rendez-vous avec Teela O'Malley ! En fait de rendez-vous, il s'agit simplement de la voir un petit quart d'heure à une réunion de son Fan Club.

Don-J fait une super annonce, une formidable ovation retentit, et on pousse les PJs en coulisses, tandis que le présentateur se lance dans une longue tirade sur la générosité de l'Ordinateur.

Une fois hors du plateau, Morrie-V donne à nos héros une adresse située dans le Secteur NBD, où ils doivent rencontrer Teela : «Salle 13, couloir QB-7, sur la promenade de la Victoire». On leur rend leur équipement et on les pousse sans ménagement hors du studio.

«Quel Dommage ! Mais Voici Votre Lot De Consolation...»

Si les Clarificateurs ont eu le dessous dans leur combat de gladiateurs, Morrie-V leur rend leur équipement et expédie les inconsolables perdants dans le bureau de Hall-J (ou alors le LUCR dépose leurs remplaçants clones juste devant la porte). Après avoir compati comme il convient, en faisant claquer sa langue - couverte, bien sûr - à la façon de Skippy, Hall-J leur montre quel chic type il est...

«Vraiment, c'est pas de pot, les copains ! Sales vibrations, sans doute, mauvais feeling... Mais tonton Haal-J va peut-être pouvoir vous donner un coup de main quand même... Non, non, non me remerciez pas, je suis comme ça : un peu dingue, quoi !»

«Je sais par des amis très intimes qui sont dans la Relation Publique, que notre Teela doit faire une apparition surprise dans une réunion de son Fan Club.»

Hall-J leur donne l'adresse, essaie de leur refiler un quelconque article interdit, et les renvoie.

Vous dites ? Les PJs risquent de tomber sur les gorilles VERTS de l'équipe ? Allons, allons, certes ils ont gagné un rendez-vous avec Teela, mais vous pouvez vous permettre un certain flou artistique... Et que ça ne vous empêche pas de laisser les joueurs se faire des cheveux !

Choisissez Une Porte, N'Importe Laquelle

La Salle 13

Après avoir quitté le studio de *Rendez-Vous Avec la Mort*, les PJs se mettent donc en quête de la salle 13. Si vous reprenez l'aventure ici, frais et dispos pour une nouvelle partie, peut-être voudrez-vous leur faire exécuter un petit détour improvisé en cours de route et leur faire faire quelques rencontres. Vous savez : des gardes Vautours inquisiteurs, des transbots dégingués, un vénérable sorcier plein de sagesse posté au détour d'un couloir, etc... Sinon, amenez-les directement à la Salle 13.

Une fois là, lisez ce qui suit aux joueurs :

Hum-hum, vous voilà arrivés devant la Salle 13, et miracle, sans avoir été mystérieusement retardé, ni avoir fait de rencontres kafkaïennes avec la faune du Complexe Alpha. Voilà que vous allez enfin rencontrer l'insaisissable Teela !

Le problème... c'est qu'il y a trois Salles 13 : trois portes parfaitement identiques, bien alignées, sur lesquelles on peut lire : 13A, 13B et 13C.

Sur le même mur, vous voyez un panneau indicateur et tout un tas de noms que vous ne connaissez pas et, presque en face «Fan Club De Teela O'Malley, Salle 13», c'est la seule indication. Le couloir s'étend à droite et à gauche, mais il n'y a pas d'autres portes en vue. L'endroit est désert.

Vous savez que Teela se trouve derrière l'une de ces trois portes, laquelle voulez-vous essayer ?

Si les PJs essaient d'écouter aux portes, ils n'obtiennent aucun résultat : «Vous entendez une voix étouffée - qui pourrait être celle de Teela... ou de n'importe qui !» et il n'y a personne à proximité auprès de qui se renseigner. Hall-J, Morrie-V, les coursiers des studios, tous ont disparu ! Les PJs n'ont plus qu'à choisir une porte - ou plus - au hasard. Aucune n'est verrouillée.

L'Histoire Commence Vraiment Derrière La Porte 13

Vous avez probablement déjà compris que le choix d'une porte est tout à fait sans importance. Quelle que soit celle qu'ils essaient en premier, ils vont faire une série de rencontres dont l'ordre est pré-déterminé.

Si les PJs veulent essayer plusieurs portes à la fois, l'intrigue n'en souffrira pas : scindez l'équipe à votre gré et laissez les PJs ouvrir deux portes à la fois (la troisième est maintenant verrouillée). Si les Clarificateurs essaient de faire sauter la serrure ça marchera, mais le contenu des deux autres salles devrait suffire à les occuper.

Les rencontres se déroulant dans les deux premières pièces peuvent être menées alternativement : vous passerez d'un groupe de joueurs à l'autre. Notez que les rencontres faites séparément tendront sans doute vers la même issue (hé ! hé ! hé !). Quand les deux premiers échanges de coups de feu auront été résolus, et seulement à ce moment là, les Clarificateurs - ou leurs remplaçants clones - pourront ouvrir la troisième porte. Cette fois-ci, elle ne sera pas verrouillée.

N'oubliez pas que les PJs devront franchir les trois portes au cours de cette scène et qu'arrivés à la troisième, les membres de l'équipe doivent entrer tous ensemble. Encouragez les joueurs, répétez inlassablement que Teela doit être quelque part par là...

Si vous vous retrouvez face à une situation que vous ne pouvez accepter (que les PJs refusent obstinément

d'ouvrir la moindre porte : c'est le seul cas insoluble), rappelez-vous des moyens de coercition dont nous vous avons parlé. Le comicbot peut devenir complètement dingue et enfoncer une porte sans hésiter (« Cher-z-amis, BONJOUR ! Nouveau public ! Nouveau spectacle ! Nouveaux rires ! A propos... Qu'est-ce qui fait trois mètres de haut et qui est plein à ras ? ») Autre possibilité : laissez nos héros retourner chez Cleto-B pour lui expliquer qu'ils n'ont pas réussi à trouver Teela : il va se mettre à hurler comme un fou avant de les renvoyer au mystère de la Salle 13.

Dans tous les cas de figure, les Clarificateurs finiront par choisir une porte et la franchir. Zut alors, les pauvres, ils ont justement choisi la mauvaise ! Ils tombent sur...

Porte N°1 : La Génération Pepsi

« On vous tend les bras... Il y a tant à vivre et à donner ! » Mais parlons une minute des sociétés secrètes. De loin en loin, elles influent sur la vie du Complexe Alpha (à titre de documentation, consultez les précédents scénarios de PARANOIA), mais elles sont en générale si petites, si peu organisées et si bien noyautées par la Sécurité Interne, qu'elles sont parfaitement inefficaces face au toujours vigilant Ordinateur (n'oubliez pas que c'est lui en personne qui a créé la plupart d'entre elles afin de canaliser les instincts révolutionnaires des citoyens).

Etant donnée cette impression d'impuissance, les agents des sociétés secrètes ont tendance à abandonner les grandioses projets à long terme au profit d'objectifs aisément réalisables à courte échéance - comme l'enrichissement individuel et la réussite sociale. Résultat : les combats qui se livrent au sein des sociétés sont pour le moins féroces.

Chacune abrite en son sein tant de politacillerie mesquine, de diffamation, de lèche, de snobisme hautain, de déférence intéressée, et de guerres intestines que l'A.F.L.C.I.O. (American Federation of Labour and Congress of Industrial Organisation) ressemble en comparaison à un rassemblement d'enfants de chœur ! Imaginez des vétérantes du MLF essayant de s'entendre avec les femmes-objets-BCBG-épanouies de la nouvelle génération ! Rien d'étonnant à ce que l'Ordinateur soit resté au pouvoir pendant tant de générations...

Parfois, les différentes factions nourrissent tant d'animosité qu'il y a scission au sein de la société. Des groupuscules dissidents, forts d'une douzaine de membres tout au plus, se séparent de la détestable organisation mère pour « retrouver les idéaux de ses fondateurs ». Ils disparaissent souvent au bout d'un an ou deux, mais moins une organisation est susceptible d'atteindre ses buts, plus ses factions deviennent idéalistes - et les scissions se multiplient. (L'idéalisme des factions est inversement proportionnel à l'efficacité du groupe. Amis étudiants, vous êtes libres de nous emprunter cette idée pour votre prochain mémoire de Sciences Po. Mais si vous vous faites recaler, ne venez pas vous plaindre - voilà ce que c'est de se fier à un scénario de jeu de rôle en matière de théories politiques.

Donc, la Génération Pepsi...

Les membres de la société secrète des Romantiques sont unis par leur sublime dessein : retrouver le lointain Age d'Or où la divine « My Generation » s'écroulait comme une folle à manger des « frites » et des « burgers », à chevaucher des « montagnes russes » et à voyager à l'extérieur vers des lieux enchanteurs comme « Disney Land » et « Le Vietnam »...

Mais, chez les Romantiques, il existe des divergences, souvent violentes, entre les tendances, sur les

moyens de regagner ce paradis perdu... Quelques intellectuels inspirés préconisent l'étude approfondie de documents anciens (brochures de voyage, livres des records, catalogues divers, podium, etc...), tandis qu'un autre groupuscule prône une attention particulièrement orientée vers la politique de l'époque (visionnant inlassablement une antique bande vidéo de 1976 sur la Convention Républicaine et les théories érudites du mystérieux Pat Paulsen). D'autres tendances penchent pour l'art (Starsky et Hutch, Deux Flics A Miami, Street Trash, etc) ou pour les trois religions fondamentales de l'époque (Fondamentalisme, Rosicruciens, et Fils des OVNI).

Et puis il y a la bande que vont rencontrer les Clarificateurs en franchissant la première porte. Lisez plutôt :

Eh bien Teela n'est pas ici, mais vous tombez sur une demi-douzaine de citoyens bizarrement accoutrés, entourant un engin très curieux rappelant le dispositif de distillation des liquides qu'on trouve dans les silos à nourriture. Cependant, la boisson produite par cet appareil ne ressemble à aucune autre - elle est brune, elle sent bon et elle fait des bulles.

Les citoyens que vous découvrez ont vraiment une drôle d'allure : ils portent d'étranges chemises multicolores et des pantalons bleus à coutures apparentes. Ils sont occupés à transvaser le liquide brun dans des flacons aux formes curieuses, fermés par de bizarres capsules de métal. Quelques-uns d'entre eux sirotent ce curieux breuvage ; ils rotent et chantonent, suivant une mélodie diffusée par un écran vidéo mural.

Le film montre un grand déploiement triangulaire de citoyens vêtus des mêmes étranges vêtements multicolores, buvant tous à grandes lampées ce liquide brun, conditionné dans de curieux flacons. Ils chantent tous en chœur les vertus de cette mystérieuse substance - bon, qu'est-ce que ça pourrait être à part une drogue quelconque - qui semble capable d'unir tous les citoyens dans une parfaite harmonie.

Or, rien ne peut unir les citoyens, sinon l'Ordinateur... Décidément, cette pièce sent la trahison à plein nez !

Tandis que vous restez plantés là, à essayer de comprendre de quoi il retourne, les six citoyens se tournent vers vous, lèvent leurs flacons et vous appellent. S'agirait-il d'un rituel d'accueil ? « Nous sommes tous des Pepsi, pourquoi pas vous ? »

Que faites-vous ?

Si Les PJs Adoptent Une Attitude Amicale

Si les PJs veulent bien devenir « Pepsi », ou, de façon générale, se comporter de façon amicale, les agents de la Génération Pepsi leur feront goûter leur breuvage, cette drogue datant de l'Histoire Enregistrée et redécouverte dans le Complexe Alpha sous le nom de « co-cola ». D'ailleurs, la Génération Pepsi ne vit que pour le co-cola, et méprise par-dessus tout le mythique « Pseudo-cola » qui causa, d'après eux, la chute de la civilisation de l'Age d'Or.

Parenthèse : n'oubliez pas que Waat-J-WHO appartient à la société des Romantiques, et que les agents de la Génération Pepsi tenteront peut-être de lui faire quitter l'organisation mère pour leur groupuscule dissident.

Si un PJ boit du co-cola, il se sentira rafraîchi - mais il risque d'être démasqué comme traître lors du débriefing (non seulement le multicorder et le toutoubot enregistreront tout, mais un des agents Pepsi est un indicateur de la Sécurité Interne, qui, en bon petit cafteur, ira tout rapporter aux supérieurs des Clarificateurs). Vous pou-

La Génération Pepsi

Le prototype du groupuscule de société secrète dissident

Société Secrète : Génération Pepsi (vous auriez pu vous en douter !)

Pouvoir(s) Mutant(s) : Divers

Armes :

Pistolets laser ROUGES à BLEUS (8L) _____ 10

Bouteilles de co-cola (matraques 8l) _____ 8

Armure : Reflex ROUGE à BLEU (L4)

Tactique : Veulent faire chanter le monde à l'unisson, mais réagissent violemment aux provocations des non-buveurs de co-cola, et prennent pour cible privilégiée le PJ qui a fait la plus vilaine grimace après avoir goûté leur breuvage.

vez si ça vous chante transmettre une note à Eve-R-DEN (qui appartient elle aussi à la Sec Int) pour lui signaler qu'elle reconnaît l'indicateur en question - de toutes façons, il y a peu de chances pour que cette découverte la réconforte beaucoup !

Si Les PJs Se Montrent Hostiles Ou Soupçonneux

Si les Clarificateurs refusent de tenter l'expérience du co-cola, s'ils se montrent peu coopératifs ou carrément agressifs, les membres de la nouvelle société secrète ouvrent immédiatement le feu, à grands coups de pistolets laser et de bouteilles... Arrangez-vous pour le comicbot soit touché par une de ces bouteilles (qui se brise et arrose le robot d'un liquide collant et sirupeux - au cas où vous n'auriez pas saisi l'intention : ça vous permettra de donner aux joueurs une explication plausible si le comicbot se remet à dérailler - comme si vous aviez besoin de donner des explications... mais enfin.)

Fusillade ! Les PJs peuvent rester pour liquider les traîtres de la Génération Pepsi ou mourir glorieusement pour l'Ordinateur... Ils peuvent aussi battre en retraite. S'ils optent pour la solution la plus courageuse, à savoir détalier comme des lapins, les givrés du Pepsi se mettront à les poursuivre partout dans le Secteur NBD, en hurlant des slogans du genre : « Mort aux buveurs de boissons sans sucre ! ». Cette poursuite conduira peut-être les Clarificateurs vers les endroits forts intéressants qu'était censé leur faire visiter le comicbot. Elle peut aussi vous permettre d'enchaîner sur une autre partie de l'aventure. (« Les givrés du Pepsi aux trousseaux, vous trouvez refuge dans un studio où s'entassent des décors étiquetés « Le Grand Echiquier Des Sports ». Autre idée amusante : traquer les PJs le long de nombreux couloirs pontués de portes (toutes verrouillées et incroyablement résistantes aux armes à feu). Ils décriront une large boucle, pour se retrouver à leur point de départ, devant les salles 13. Une fois là, deux possibilités : soit ils franchissent la deuxième porte, soit vous leur faites décrire une deuxième boucle. Quand les Clarificateurs seront prêts à affronter leur deuxième rencontre, vous pouvez faire disparaître leurs poursuivants dans un doux nuage de flou artistique.

Mais il se peut aussi que les PJs ne s'enfuient pas, qu'ils abattent les givrés du Pepsi ou qu'ils les amadouent... Dans tous les cas de figure, ils auront l'occasion d'observer la pièce dans laquelle ils se trouvent. Lisez donc ce qui suit à haute voix :

Les murs de cette salle sont couverts de schémas qui ressemblent à des plans de bataille. On dirait que ces citoyens se sont préparés à une guerre. Un plan des égouts du Secteur NBD est pendu au mur - vous vous souvenez des égouts, n'est-ce pas ? Une grosse croix est dessinée sur une zone que vous ne parvenez pas à identifier et, juste à côté, on peut lire :



«Labo des Clones Rangers». Une banderolle est tendue en travers d'un autre mur, elle proclame : «Mort aux Clones Rangers, gâcheurs de co-cola !»

Il n'y a rien d'autre qui soit intéressant dans la pièce, mis à part un volumineux appareillage de distillation, un lot de flacons en verre contenant du co-cola et l'écran vidéo qui diffuse son message subversif. (D'antiques spots publicitaires pour boissons gazeuses, fournis par Hall-J-WUD-3).

Comme les PJs peuvent s'en apercevoir, les agents de la Génération Pepsi sont les ennemis jurés des Clones Rangers. Il faut dire que le co-cola est un ingrédient essentiel dans le processus de clonage des Rangers (ne dit-on pas qu'il «fait chanter la vie» ?) et que les sources d'approvisionnement sont limitées... Les deux organisations se retrouvent donc souvent en compétition conflictuelle. Les givrés du Pepsi projettent d'ailleurs un raid sur le laboratoire des Clones Rangers.

Si les Clarificateurs engagent la conversation avec les membres de la Génération Pepsi, ils découvriront peut-être tout cela - mais il ne faut pas qu'ils apprennent : (A) Quelle est la nature exacte des relations qui unissent les Rangers et Teela ; (B) Où se trouve Teela ; (C) Quand se fera le raid prévu contre le laboratoire des Rangers. (Ce raid aura bien lieu, plus tard dans l'aventure, juste au moment où les PJs découvriront aux-mêmes le laboratoire.)

Comment Animer Les Choses

N'oubliez pas que vous voulez que les PJs franchissent les trois portes au cours de cette rencontre. Vous pouvez les conduire de porte en porte par le bout du nez, ou plutôt par les lasers des givrés du Pepsi ; leur faire poursuivre leur démoniaque comicbot ; ou simplement faire disparaître les membres de la Génération Pepsi derrière des entrées secrètes aussitôt verrouillées. Bref, vous finirez par demander aux joueurs : «Et maintenant, qu'est-ce que vous faites et les PJs passeront d'eux-mêmes la fameuse porte 13 (sans quoi Cleto-B leur enverra un impérieux message du genre : «Alors, vous allez la trouver, à la fin ? Bande de lamentables raclures de silos ! Hall-J vous a bien dit que vous la trouveriez en Salle 13... Eh bien, allez-y, et tout de suite ! Merci de votre coopération en-passe-de-s'améliorer-sinon-vous-finirez-dans-un-réacteur-atomique-fissuré !»)

Mais il se peut que tout le monde garde son calme et que les Clarificateurs restent tranquillement à causer avec les givrés du Pepsi en se demandant ce qui est censé leur arriver ensuite. Dans ce cas, utilisez les suggestions suivantes pour pousser les joueurs dans la bonne direction :

1. Soudain, dans l'embrasement de la porte restée entrouverte, vous apercevrez furtivement Teela qui court dans le couloir. Non loin de là, vous entendez une porte s'ouvrir puis se refermer.

2. Le comicbot se met à pérorer : «Hey, m'sieur-dames, c'est bien de boire, mais où est le plat de résistance ?» et PLAFFF ! Le voilà qui balance une tarte à la crème sur l'un des givrés du Pepsi. Ce dernier essuie la substance blanche qui dégouline et s'écrie : «Sale révisionniste, buveur de co-cola ! J'appartiens au peuple élu ! Comment oses-tu ?» Il dégaîne un laser et le braque sur le comicbot. (Début de fusillade ou de poursuite).

3. Aïe ! aïe ! aïe ! Il semblerait bien que le plafond menace de s'écrouler ! Peut-être allez-vous tous mourir. Mais qui sait... VOUS le saurez la semaine prochaine, au cours du 12^e épisode de notre grand feuilleton ! (Option à utiliser si la soirée commence à traîner en longueur et que vous vous sentez vous-même mûr pour un co-cola).

Les Réunions De Sociétés Secrètes

- Les Destructeurs De Frankenstein (Tammy-J-NET)

Le groupe est assemblé autour d'une table couverte d'outils à travailler le métal. Les agents de la société sont penchés sur un robot à moitié démonté qui gémit : «Arrêtez-arrêtez-arrêtez-hic-arrêteezez !»

L'un est en train de diriger la flamme de sa lampe à souder vers le torse du robot, tandis qu'un de ses collègues martelle son crâne métallique avec un mallet spécial. Les autres se contentent de maintenir le robot et encouragent leurs amis.

Celui qui tient la lampe à souder retire son masque, vous sourit et se retourne vers Tammy en disant «Ah, c'est toi ! Tu es en retard !». Un autre aperçoit le comicbot et s'écrie : «Je croyais que nous t'avions donné des ordres très stricts pour que tu t'occupes de ce tas de vieux circuits imprimés... Pourquoi ne l'as-tu pas encore renvoyé à l'Ordinateur en pièces détachées ?»

Un citoyen JAUNE se tourne vers Elm-R : «Hey, mais je reconnais ce clone ! Je mettrai ma main au feu que c'est un sale Pro Tech ! Pourquoi l'as-tu amené ici ?»

Que faites-vous ?

- Les Romantiques (Watt-J-WHO)

En regardant autour de vous, vous remarquez que tous les citoyens qui se tiennent au fond de la pièce portent d'étranges mèches postiches noires. Tous tiennent sur de curieux appareils en plastique avec des sortes de cordes tendues dessus.

Lorsque vous entrez, tous ces gens balancent leurs têtes en chantant : «Woooooooooooo! Yeah! Yeah!» puis ils se font d'étranges courbettes et vous adressent de grands signes de la main.

L'un d'eux remarque Watt-J et s'écrie : «Super, les potes ! Watt est parmi nous, c'est super-cool ! Choque une guitare et viens nous rejoindre pour le bœuf ! J'espère que cette fois-ci tu nous apprendras les paroles de «YELLOW Submarine» ...» Et tous les autres de s'écrier en chœur : «Oh ouais, ce serait super cool, t'as vraiment un bon feeling !»

Mais un autre s'aperçoit de la présence du reste de l'équipe et s'écrie : «Hey, mais ils n'appartiennent pas à notre fan club ! Watt-J, qui c'est ces mecs là ?»

Que faites-vous ?

- Libre Entreprise (Chock-O-BLK)

Vous êtes entourés d'articles de contrebande - cassettes vidéo, bouteilles de ce liquide brun et pétillant que vous avez déjà vu, authentiques livres imprimés, etc - sans parler de nombreux objets que vous découvrez pour la première fois. Les six citoyens JAUNES présents échangent de grandes quantités de crédits - et ceux-ci changent de main librement. Une grande banderolle représentant un dollar allié pend au mur.

4. Lorsque vous camperez les membres de la Génération Pepsi, n'oubliez pas qu'en dépit de leur apparence inoffensive, ce sont des fanatiques, des caféinomanes, proches d'une overdose de glucose. Autrement dit, ils peuvent à tout moment devenir cinglés et dégouiller sous le moindre prétexte.

Exemple :

Les PJs : Alors, sympathiques citoyens, sauriez-vous par hasard où nous pourrions trouver Teela O'Malley ?
Le Pepsi N°1 : Teela ? Je l'ai vue pas plus tard que la nuit

Un des hommes se retourne en souriant vers Chock-O et s'écrie : «Ah, c'est toi ! Tu es en retard... Tu as quelque chose à vendre ? Présente-nous tes amis, est-ce qu'ils sont intéressés par quelque chose en particulier ?»

Que faites-vous ?

- Les Anti-Mutants (Sam-R-KND)

L'un des citoyens présents se retourne en souriant vers Sam-R et lui dit : «Ah, c'est toi ? Tu es en retard ! Nous préparons un génocide de mutants dans le Secteur CIA. Cet Ordinateur a décidément des circuits en guimauve ! Il a trop longtemps toléré la menace mutante, il est temps que nous prenions les choses en main.»

Ils renchérissent tous avec une ferveur enthousiaste, mais l'un d'eux se met soudain à te regarder fixement (prenez un autre PJ) et se retourne vers Sam-R en lui disant : «Mais dis donc, est-ce que ce ne serait pas ce sale mutant qu'on t'a ordonné de liquider ? Pourquoi as-tu amené cette raclure de silo dans notre réunion ?»

Que faites-vous ?

- Le Club Sierra (Eve-R-DEN)

Les murs de cette pièce sont ornés de nombreuses bannières portant des slogans tels que : «Vive la chlorophylle !», «Sauvez les ours !» ou «Le nucléaire, non merci !» Vous êtes entourés de documents subversifs - de la propagande datant de l'Histoire Enregistrée portant des titres comme «National Geographic», «Le Monde Du Silence», «Le Mensuel Du Poisson Tropical», «Donald Duck», «Maison & Jardin».

Un des citoyens présents se retourne vers Eve-R et lui dit en souriant : «Ah, c'est toi ! Tu es en retard... Nous étions justement sur le point de lâcher ce moustique, qu'Herbie-J a ramené de l'Extérieur. Fabuleux, non ?»

«Dis donc, qui c'est ces types que tu as amenés avec toi ?»

Que faites-vous ?

- Pro Tech (Elm-R-FUD)

Une grande banderolle est accrochée au mur, sur laquelle vous lisez : «Pour une vie meilleure : la technologie !». Un des citoyens présents se retourne en souriant vers Elm-R et lui dit : «Ah, c'est toi ! Salut, Reddy Kilowatt (c'est le nom de code d'Elm-R au sein de Pro Tech), on ne t'attendait plus ! On vient juste de venir à bout d'un logiciel de protection de l'Ordinateur et de déterminer où se trouve le matériel de clonage qu'on t'a envoyé chercher. Il est dans le laboratoire des Clones Rangers, quelque part dans les égouts...»

«Mais, dis-moi, qui sont tous ces gens que tu as amenés avec toi ? Quels sont vos noms de code, citoyens ?»

Que faites-vous ?

dernière ! Elle jouait une simple citoyenne sans défense kidnappée par des commies... (glou-glou-glou... burp !)

Le Pepsi N°2 : Si seulement ils avaient pris le temps de boire un coup. La magie du co-cola serait venue à bout de leurs penchants communistes !

Le Pepsi N°1 : Quoi, tu ne voudrais tout de même pas donner de notre précieux élixir à des communistes ! Enfin, citoyen !

Le Pepsi N°2 : Dénierais-tu à quiconque son droit de



Les Six Agents JAUNES Des Sociétés Secrètes

Rien de particulier à signaler : six copains de société secrète d'un des PJs qui se mettent à chercher des crosses à l'équipe.

Société Secrète : Celle du PJ en question

Pouvoir(s) Mutant(s) : Divers

Armes :

Pistolets laser JAUNES (8L) _____ 14

Armure : Kevlar recouvert de reflex (L4P3)

Tactique : Commencent par tirer sur le traître à leur société puis s'en prennent à ses coéquipiers.

trouver la voie vers les pommiers en fleur, les abeilles et les colombes à la blancheur de neige... Espèce de sale réactionnaire dogmatique ?

Le Pepsi N°1 : Tu n'est qu'un vulgaire sympathisant comme ! Un anarchiste étranger aux Pepsi ! Mais demandons plutôt leur avis à ces vaillants Clarificateurs ! D'après vous, citoyens, qui a raison ?

Bien entendu, il n'existe aucune réponse satisfaisante à cette question, et les deux parties sont armées de pistolets laser. Partant de là, arrangez-vous pour que les Clarificateurs qui survivent à la fusillade soient, soit poursuivis, soit conduits jusqu'à la porte suivante. Quand ils l'ouvriront...

La Porte N°2 : J' Ai Un Secret ...

Parlons un peu des réunions de sociétés secrètes. Il existe des organisations qui n'en tiennent même pas - citons les Dingues de l'Ordinateur, PSION, PURGE et, bien entendu, les Illuminatis... alors que d'autres sont atteintes de réunionite aiguë - comme la PECP, les Humanistes, les Romantiques (et tous les groupuscule dissidents).

Le degré de paranoïa qui entoure les réunions varie en fonction des différentes sociétés. Les rassemblements communistes sont très discrets, précipités, et leurs participants gardent toujours leurs armes pointées sur les diverses issues. A l'inverse, les réunions des sociétés tolérées par l'Ordinateur - comme celle des Anti-Mutants - ne font que donner un petit frisson de danger à ceux qui y vont. Si l'on s'y fait pincer, on court à peu près autant de risques que si l'on se fait prendre à lire une BD sous les couvertures après l'extinction des feux.

A PDH & CM, des agissements de ce genre sont tolérés, à tel point que de nombreuses réunions se tiennent sans aucune précaution de sécurité particulière : ni guet, ni portes verrouillées, ni issues de secours, ni couverture.

Celle-ci entre dans cette catégorie. Lisez à voix haute :

Eh bien, Teela n'est pas ici non plus... Mais en ouvrant cette porte, vous tombez sur une demi-douzaine de citoyens JAUNES réunis autour d'une petite table. Lorsque vous entrez, ils semblent pris de peur, mais ils se rassèrent vite...

Pourquoi donc sont-ils rassurés ? Parce qu'ils viennent de voir un visage connu, tout simplement ! Il s'agit d'une réunion de la société secrète d'un des PJs. Prenez celui d'un joueur marquant, ou que vous avez dans le nez. Décrivez les rites de la réunion en fonction de la société de ce PJ.

Vous pourrez vous inspirer des descriptions de l'encart ci-contre (Les Réunions De Sociétés Secrètes) ou, carrément, lire à la suite du paragraphe ci-dessus le passage de cet encart qui correspond à la société du PJ choisi.

Si vous jouez «Envoyez Les Clones» avec vos propres personnages (sourir ! tout ce travail pour rien !) -

utilisez les descriptions que nous vous donnons pour exercer votre propre imagination perverse.

Prenez le temps de considérer les options qui s'offrent, dans cette situation, à votre victime désignée :

- Il peut faire un grand sourire, sortir de la pièce à reculons, et se mettre à courir comme un dératé. Les membres de la société secrète commenceront à se méfier, et lui donneront la chasse tirant également sur les complices du traître.

- Il peut rester paralysé par l'indécision, ou tomber à genoux en pleurant comme un veau. Vous n'avez pas idée du nombre de Clarificateurs qui penchent pour cette option !

- Il peut nier toute relation avec ses coéquipiers - qui s'empresseront alors de lui tirer dessus ainsi que sur ses compagnons.

- Il peut tenter de descendre les cinq autres Clarificateurs et commencer à réfléchir à ce qu'il racontera au moment du débriefing.

- Il peut aussi saluer cordialement ses collègues de société, présenter les autres Clarificateurs comme des amis et tenter de s'en tirer au culot. Vous voyez d'ici comment vont réagir les autres PJs.

Dans tous les cas de figure, arrangez-vous pour que quelqu'un ouvre le feu, afin que la rencontre puisse dégénérer en combat ou en poursuite - et que vous puissiez utiliser une des options décrites à la fin de la précédente rencontre pour conduire les Clarificateurs jusqu'à la troisième et dernière porte.

Il est bien dommage que ce doux moment où le PJ se trouve pris entre ses Charybde et Scylla personnels ne puisse se prolonger. Il y a là, la quintessence du Complexe Alpha... Tandis qu'ils tombent comme des mouches durant la fusillade qui s'ensuit, faites apprécier aux joueurs le sel de ce genre de situation spécifique à PARANOIA.

Nous vous conseillons de faire dégénérer cette rencontre en combat, quelle que soit l'attitude adoptée par les Clarificateurs. Pour être franc, elle ne contribuera pas au développement de l'intrigue, elle n'est là que pour embêter les PJs.

Bien sûr, les agents de Pro Tech ou de Libre Entreprise seraient sans doute en mesure de glisser quelques indices significatifs aux PJs sur les motifs profonds de leur mission... Mais à quoi bon vous fatiguer à les donner aux joueurs ?

Cela ne les aiderait pas à retrouver Teela, ils pourraient seulement se faire une idée plus précise de ce qui se passe en coulisses - vous voulez vous retrouver avec une bande de joueurs suffisants et bien informés, ou quoi ? Concluez simplement cette rencontre sur une bonne fusillade au laser, et les joueurs ne se rendront jamais compte de sa totale gratuité.

Les Clarificateurs, ou leurs remplaçants clones, voudront donc franchir la troisième porte. Je dis bien : «ils le VOUDRONT»... Sinon, employez la manière forte (vous commencez sans doute à avoir un certain entraînement) et les PJs vous en remercieront parce qu'ils vont enfin trouver Teela derrière.

La Porte N°3 : Vous... Vous Voulez Dire Que Teela Est Vraiment Ici ?

Lisez tout haut ce qui suit :

Eh bien, à vrai dire, non : Teela n'est pas ici non plus, pour la bonne raison qu'il n'y a personne dans cette pièce... mais vous pouvez entendre sa voix mélodieuse s'échapper des nombreux écrans vidéo muraux. Ces écrans diffusent des images d'un énorme laboratoire - on dirait quelque chose comme

une unité de recherche en biologie. La voix off de Teela chantonne une petite ritournelle extrêmement bizarre : «Un clone, deux clones, trois clones, quatre clones, cinq clones, six clones, sept clones, plus encore !»

De nombreuses chaises font face à un écran vidéo géant sur lequel défilent les lignes d'un télétexte. Il y a une petite porte fermée juste à côté de l'écran...

Cette porte est verrouillée et ça n'arrangerait pas vos affaires si les PJs l'attaquaient dès maintenant au laser. S'ils le font, tant pis, passez directement au prochain passage à lire à voix haute.

Le télétexte qui défile sur l'écran géant correspond à un lancement publicitaire des produits Clones Rangers destinés aux clients de haute accréditation, riches et puissants.

C'est probablement la source d'informations la plus riche et la plus cohérente que rencontreront les Clarificateurs dans cette aventure. Elle leur fournira des éléments (plus ou moins, à votre gré) concernant les origines et les doctrines des Clones Rangers, les clones de contrebande, le matériel de clonage subtilisé, les positions de Teela et de Cleto-B dans l'organisation, les crocobots, les Tupperwares et les ratons-lavabots, bref tout ce qui vous chantera.

Un exemple :

«L'immortalité assurée par une infinité de clones!»

«Pour les citoyens influents du Complexe Alpha, voilà une parade infallible contre l'âge, la maladie, et les malentendus fâcheux pouvant entraîner la fin prématurée des six clones officiels...»

«Nouveau ! Des clones adultes, parvenus à maturité en quelques mois à peine !»

«A ceux qui veulent saisir cette occasion exceptionnelle, les Clones Rangers proposent une quantité illimitée de clones, garantissant ainsi la survie de leur lignée dans les périodes troublées et leur permettant de s'élever vers leurs glorieuses destinées. Des clones pour vous, pour vos amis, pour vos supérieurs et vos subordonnés, pour vos INDIGOS comblés...»

«Et pas seulement des clones de votre famille !»

«Nous pouvons vous offrir des clones de la personne de votre choix, soit pour votre usage personnel, soit pour offrir à la personne en question - un cadeau rêvé !»

«Profitez de notre offre promotionnelle : des clones de notre célèbre artiste Teela O'Malley, livrables immédiatement - et à un prix raisonnable...»

«Pour recevoir une documentation gratuite et de plus amples renseignements, adressez-vous à Cleto-B-QRK-2 ou Hall-J-WUD-1... Ou bien à notre fondatrice en personne, Teela O'Malley, après son spectacle de ce soir. Aucune obligation d'achat - aucun démarchage téléphonique de Libre Entreprise - veuillez simplement présenter ce prospectus pour bénéficier de notre offre promotionnelle.»

Etc, Etc... Donnez aux joueurs le temps de ruminer tranquillement tout ceci ; ils devraient se rendre compte assez vite qu'ils viennent de découvrir le pot aux roses... C'est le moment rêvé pour faire entrer Teela.

Une fois que les PJs auront digéré la chose ou qu'ils seront sur le point d'entreprendre une action significative, lisez tout haut ce qui suit :

La petite porte près de l'écran s'ouvre, livrant passage à... Qui donc ? Celle que vous êtes censés abattre, l'adorable, l'insaisissable Teela O'Malley ! Elle sursaute en vous apercevant et au moment précis où vous la découvrez, une porte s'ouvre derrière vous.

Bon, maintenant, il faut que chacun de vous me



dise si son personnage se retourne ou s'il continue à faire face à Teela. Ceux qui ne se retournent pas, levez la main droite ; les autres, levez la main gauche...

Allez, un petit effort !

Quiconque n'a choisi ni l'un ni l'autre est inculpé d'hésitation - péché capital dans PARANOIA - et passe un round à cueillir des pâquerettes. Si des joueurs ont tenté de regarder à la fois Teela et la porte, ils sont dans de bonnes dispositions d'esprit... Mais tranchez en lançant le dé pour savoir de quel côté ils regardaient le plus lorsque les choses se sont animées.

Les Clarificateurs qui font face à Teela peuvent essayer de lui tirer dessus dans le dixième de seconde où elle se tient dans l'embrasure avant de s'esquiver par où elle est arrivée. Si l'un d'eux fait mouche, lancez le dé sur la Table des Dommages et prenez un air compatissant : « Zut, aucun effet (hochez la tête avec regret)... Comment, vous avez tiré à bout portant ? OK, OK, le système de verrouillage est touché : plus moyen de fermer la porte à clef.

(Ce qui devrait produire des choses intéressantes si quelqu'un s'avise d'ouvrir le feu avec une arme explosive - pensez aux cartouches nucléaires tactiques - en direction de la porte. Mais bon...)

Si les PJs ne tirent pas, ils verront simplement leur gibier leur filer entre les doigts sans rien pouvoir faire. Ils peuvent se lancer à sa poursuite...

... Mais ils s'exposeraient ainsi aux lasers de ceux qu'ont vus entrer les Clarificateurs qui s'étaient retournés : Cleto-B-QRK et toute une armada de VIOLETS et d'INDIGOS (six en tout et tous armés de lasers).

Si aucun PJ ne s'est retourné pour voir ceux qui entraînent, toute l'équipe se fait transformer en passoire (modificateur de +4 en faveur de Cleto-B et ses amis) par la clique de haute accréditation.

Si au moins un des Clarificateurs s'était retourné, ce qui semble probable, Cleto-B ne va pas courir le risque d'exposer ses riches clients et son propre sang BLEU. Il va bluffer : « Clarificateurs, vous ici ! Vous êtes en train de compromettre une des opérations les plus complexes et les plus délicates jamais organisée par la Sécurité Interne... Eh bien ! Qu'est-ce que vous attendez pour lui courir après ! Allez, filez ! »

Non, nous ne nous attendons pas à ce que les joueurs tombent dans le panneau ; mais si vous leur servez ça avec passion et colère, vous parviendrez à semer suffisamment de doute dans leur esprit pour atteindre le but souhaité : les PJs suivront Teela. De toutes façons, il y a peu de chances que nos héros aient envie de rester là à s'expliquer avec tous ces hauts personnages - dont les accréditations sont si élevées que nos pauvres petits Clarificateurs ont du mal à en reconnaître les couleurs.

Indignes INDIGOS et Violents VIOLETS

Ils veulent se procurer des clones de contrebande et n'apprécient pas que les Clarificateurs viennent fourrer leur nez dans cette histoire.

Société Secrète : Variable, mais essentiellement Libre Entreprise et Clones Rangers

Pouvoir(s) Mutant(s) : Divers

Armes :

Pistolets laser INDIGOS/VIOLETS (8L) _____ 15

Armure : Reflec INDIGO/VIOLET (L4)

Tactique : Bien que sérieusement embarrassés, ils ne sont pas près de se risquer dans une véritable fusillade ; ils préfèrent attendre que les PJs aient le dos tourné pour leur tirer dessus.

Bon, et puis s'ils l'ambinent, cette pièce leur servira de tombeau... Non mais !

Employez tous les moyens coercitifs possibles pour obliger les PJs à suivre Teela (« Teela ! Teela, mon trésor ! Attends-moi, je suis un admirateur de la première heure... Attends, hé, je vais t'en dire une bien bonne : Qu'est-ce qui fait trois mètres de haut et qui... ») Cleto-B et sa clique leur emboîteront ensuite le pas - pour s'assurer qu'ils rencontreront bien une destinée fatale là où les conduit Teela, c'est-à-dire dans le laboratoire des Clones Rangers.

La Grande Bataille De Tartes A La Crème

Vous vous lassez peut-être de toujours expédier les PJs vers d'innombrables traquenards... ou alors peut-être qu'eux se lassent de mourir à tout bout de champs. Voilà donc le moment de leur donner VRAIMENT du fil à retordre !

Les PJs ont sans doute suivi Teela à partir de la salle de projection des Clones Rangers. S'ils ont remis la poursuite à plus tard, ou s'ils ont été retardés par une fusillade dans cette salle, quand ils se remettent en chasse, ils s'aperçoivent que Teela écoutait derrière la porte pour voir quelle tournure prendraient les événements. Elle s'est une fois de plus envolée et dispose d'une bonne avance, mais les Clarificateurs peuvent s'arranger pour ne pas perdre sa piste.

Si les PJs ne sont pas passés par la salle de projection, il est probable que vous vous serez arrangé pour qu'ils croisent la star à un moment ou à un autre et qu'ils se lancent à sa poursuite. Nous reprenons donc l'action à ce stade...

Retour Aux Egouts

Lisez à voix haute :

Vous poursuivez Teela qui s'enfuit dans un tuyau d'accès prenant des allures de toboggan et s'enfonçant dans les égouts du Secteur NBD. Elle atterrit avec grâce au bas du boyau et pique un sprint dans les galeries jonchées de fange.

Les PJs doivent réussir un jet d'Agilité sans modificateur pour atterrir sur leurs pieds ; s'ils échouent, ils font un plouf dans le flot de l'égout. Quand au comicbot, il glisse automatiquement dans la vase et passe le reste de l'aventure à dégouliner de façon répugnante.

Peinant dans les immondices, vous vous ruez aux troussees de Teela, qui a juste assez d'avance pour être hors de portée de laser, mais reste suffisamment proche pour vous infliger un véritable supplice de Tantale.

Cette partie des égouts vous semble familière - c'est là que vous avez rencontré les gosses et le vieux Clarificateur. Vous continuez la poursuite et, enfin, vous voyez Teela s'arrêter, ouvrir une porte métallique et s'engouffrer à l'intérieur. Vous entendez plusieurs verrous qui claquent.

Et puis, silence.

Lorsque vous atteignez la porte à votre tour, vous ne percevez aucun bruit à l'intérieur. Juste à côté, il y a un panneau de boutons.

Que faites-vous ?

Pour faire marcher les boutons, les Clarificateurs doivent réussir un jet de Sécurité ou de Sens de la Mécanique (dans les deux cas, appliquez un modificateur de x1/2). S'ils y parviennent, la porte s'ouvre. Sinon, elle ne bouge pas d'un centimètre. S'ils essaient de la pousser, ils s'aperçoivent qu'elle n'était même pas fermée.

Si les PJs restent plantés là un bon moment avant d'entreprendre quoi que ce soit, ils entendront des bruits de pieds pataugeant dans la vase, et la voix de Cleto-B - ou d'un de ses acolytes - disant : « Vite, ils sont ici... Vous voulez votre marchandise ? Alors dépêchez-vous ! Et gardez vos lasers à portée de main... »

L'Antichambre

Si les Clarificateurs s'arrangent pour carboniser, défoncer ou ouvrir en douceur la porte métallique, lisez ce qui suit aux joueurs :

Vous vous trouvez devant un escalier qui s'enfonce d'environ cinq mètres. Teela est juste en train de disparaître dans une pièce en dessous, au bout de ce tunnel en pente.

Tôt ou tard, les PJs vont s'engouffrer dans cet escalier, soit de leur propre initiative, soit parce que Cleto-B et ses sbires sont juste derrière eux.

En arrivant au bas de l'escalier, vous pouvez voir une petite salle dans laquelle Teela est en train de tripoter un panneau de boutons. Une fois que vous êtes entré dans cette petite pièce, une grosse, très grosse porte s'ouvre lentement derrière elle et vous voyez, au-delà, un grand, un très grand laboratoire.

Cette antichambre est remplie de matériel promotionnel pour les Rangers - des pamphlets illustrés d'une photo de Teela O'Malley, des vidéos de Teela O'Malley, des enregistrements audio vantant les vertus du système de clonage à la pointe du progrès technologique des Clones Rangers (« Aussi neuf que demain, mais déjà disponible aujourd'hui... »)

Laissez les PJs digérer ça. Ça sera utile surtout s'ils s'arrangent pour éviter la troisième pièce dans la dernière rencontre. Une fois digérée l'énormité de leur découverte, lisez ce qui suit à voix haute :

Teela se retourne vers vous, et un frisson la parcourt lorsqu'elle réalise que ses jours - ou plutôt ses secondes - sont comptés. Puis elle sourit, faiblement...

« Quoi, c'est vous, ma vaillante équipe de Clarificateurs... J'ai eu si peur ! Mais je sais que vous me protégerez contre ce monstre de Cleto-B et toute sa clique. »

Tout à coup, vous commencez à vous sentir... bizarres. Comme si la pièce tanguait. Vous entendez encore Teela (« Je sais que vous allez m'aider... Je sais que allez m'aider... Je sais... mais sa voix semble étouffée et lointaine. »

Pour sauver sa peau, l'actrice est en train d'utiliser son pouvoir de Fascination. Vous trouverez dans l'encart ci-contre deux notes qu'il vous faut maintenant donner aux joueurs.

En fait, vous avez besoin de trois copies de chaque - 3+3 = 6. S'il n'y a pas de photocopieuse dans votre quartier, vous pouvez toujours faire des copies de votre blanche main, ce qui ne manquera pas d'ajouter une charmante note personnelle.

Bon, maintenant, qui reçoit quelle note ? Demandez à tous les joueurs de faire un jet d'Adaptabilité (x1/4). Ceux qui le réussissent reçoivent la note 2 et ceux qui le ratent, la note 1. Pour résumer, la note 1 indique au joueur que son personnage est complètement fasciné par Teela et éprouve un irrépressible besoin de l'aider ; la note 2 que son personnage se sent drôle pendant quelques instants seulement mais retrouve ses esprits et s'aperçoit que certains de ses coéquipiers ont l'air bizarre.

Voilà donc l'équipe en deux groupes aux objectifs opposés - et quand on sait que les Clarificateurs ne manquaient déjà pas de raisons de s'entretuer !...



Les Notes Destinées Aux Joueurs

Note 1

Vous êtes sous l'emprise d'une fascination, vous ignorez comment c'est arrivé et par la faute de qui. Tout ce que vous savez c'est que vous ne demandez plus rien à la vie, sinon de pouvoir aider Teela. Présentement, cela signifie choisir entre les trois attitudes suivantes :

1. Vous retourner contre vos anciens compagnons et les abattez.
 2. Vous mettre à l'abri en attendant que Cleto-B et sa petite troupe les descendent (ne vous inquiétez pas, ils seront là d'une minute à l'autre).
 3. Suivre Teela et vous élancer vers la porte qu'elle a laissée ouverte.
- Que faites-vous ?

Note 2

Pendant un bref instant, vous vous êtes senti tout drôle, mais vous avez maintenant retrouvé tous vos esprits.

1. Vous remarquez que certains de vos collègues ont l'air bizarre.
 2. Vous entendez des bruits de pas qui se rapprochent derrière vous.
 3. Teela semble sur le point de se précipiter par la porte qu'elle a ouverte - et c'est bien ce qu'elle fait.
- Que faites-vous ?

Avant même que les joueurs aient eu le temps de digérer leur note, un véritable ouragan se déchaîne dans l'antichambre. Essayons de rester clairs :

Un, les joueurs doivent déterminer par qui ils commencent l'hécatombe, leurs coéquipiers, Teela ou Cleto-B.

Deux, Cleto-B et sa petite clique de trois VIOLETS et trois INDIGOS font irruption dans la pièce, leurs lasers canardant tout ce qui bouge.

Trois, Teela bondit dans le laboratoire par la grande porte qu'elle a ouverte, en criant : « Vous ne m'aurez pas vivante, sales flics ! »

Après Ceci, Nous Reviendrons A « Envoyer Les Clones »

Ce passage semble se prêter aussi bien qu'un autre à une interruption de notre aventure pour cet important commentaire sur la grande scène de la mort de Teela (qui devrait maintenant se jouer d'un instant à l'autre). Teela est une star, elle ne fera pas sa sortie sans pousser un émouvant chant du cygne. Il est hors de question qu'elle disparaisse instantanément dans un nuage de fumée. Elle a un discours tout prêt - une sorte d'hommage à tous les programmes vidéo interdits de l'Histoire Enregistrée qu'elle a vus. Bien sûr, elle n'en a pas vu beaucoup, mais ce n'est pas ça qui va l'empêcher d'en tirer un bon petit numéro personnel.

Touchée par un faisceau de rayon laser qui, en d'autres circonstances, aurait suffi à abattre un éléphant mâle en plein rut, elle tombe à genoux et se met à gémir : « Ô miséricordieux Ordinateur, serait-ce la fin de Teela ? Pourquoi tant de haine, ô, toi, âme du Complexe Alpha... Ordinateur... Ordinateur... Ordinateur... »

Voilà un petit discours très émouvant. Nous en sommes particulièrement fiers. Faites en sorte que les PJs aient de nombreuses occasions de cribler Teela de

rayons laser, afin qu'elle puisse le replacer autant de fois qu'il le mérite. A chaque impact, l'actrice accuse le coup et se tord en étreignant ses blessures. Profitez-en pour caser vos propres références culturelles dans le répertoire des grandes-scènes-d'agonies-héroïques, vos joueurs apprécieront.

Et sur ces ultimes paroles, Teela s'effondre, aussi morte qu'un Clarificateur sortant de son débriefing.

Parlant de débriefing, faites bien attention à ce que deviendra son cadavre : ce sera très important à ce moment là. Les PJs devront apporter la preuve qu'ils ont bien accompli leur mission et liquidé Teela. (Il se peut qu'ils regrettent d'avoir conservé cette preuve, mais nous verrons cela plus tard).

Normalement, ça ne devrait pas poser de problèmes particuliers de ne pas perdre de vue un macchabée... Normalement...

Mais, pour couronner cette grande scène d'action, nous allons inonder le labo des Clones Rangers sous les eaux devenues furieuses des égouts du Complexe Alpha. Les PJs auront bien du mal à conserver la dépouille de Teela, sans compter qu'il leur faudra lutter contre de puissants torrents de boue sans la moindre compétence en natation.

Nous avons pensé que vous aimeriez être au courant - si je peux me permettre ce jeu de mot vaseux...

Oh, et puis de toutes façons, ne vous inquiétez pas pour la vidéo-star, nous n'allons pas la tuer tout à fait : elle doit nous resservir dans les épisodes suivants. Détendez-vous, laissez-nous faire. Tant qu'il y a un clone en vie, il y a de l'espoir.

Et Maintenant, Le Spectacle Continue !

Nous disions donc que les Clarificateurs devaient prendre une décision. Cleto-B et sa joyeuse bande d'INDIGOS et de VIOLETS - tous équipés de lasers qui conviennent à leur condition - se lancent dans la bagarre en hurlant : « Sus aux traîtres commies mutants, liquidateurs du Libre Marché ! » et autres épithètes de circonstance. Teela franchit d'un bond la porte qui la sépare du laboratoire. Vous suivez ?

Les PJs n'ont pas d'autre issue que de suivre la vidéo-star et de sauter après elle par-dessus la balustrade. Vous dites ? Quelle hauteur ? Les Clarificateurs ne peuvent le dire, mais ils ne vont pas tarder à le découvrir... Passionnant, non ?

De fait, cela représente à peine une chute d'un mètre et demi. Si Teela est encore vivante quand elle touche le sol, elle dévale parmi les installations du labo, offrant une cible magnifique aux lasers des Clarificateurs.

Si les PJs se font prior pour entrer dans le labo, le comicbot peut en saisir un à l'épaule et l'entraîner de l'autre côté de la porte (« Hey, vous êtes durs de la feuille ou quoi, remuez-vous un peu ! Par ici la sortie ! »).

Le Clou Du Spectacle

Les PJs se trouvent maintenant au cœur du labo des Clones Rangers. Lisez ce qui suit à voix haute :

Vous vous retrouvez dans le laboratoire que vous avez vu dans la documentation publicitaire interdite qui se trouvait dans l'antichambre. Il y était décrit comme une installation de clonage-minute, capable de produire presque instantanément des clones adultes et en pleine possession de leurs moyens.

Vous êtes dans une salle d'une centaine de mètres de long, où flotte une curieuse odeur d'ozone. Vos cheveux se dressent spontanément sur votre tête.

Sur des tapis roulants, défilent des boîtes de protoplasme en ébullition, et de grosses bouteilles incassables de deux litres de co-cola. Le tout progresse vers d'énormes moules, où la chaîne déverse la matière gluante, qui ressemble à de la gelée, et le liquide brun et pétillant.

Chaque fois qu'un des moules à forme humaine est prêt à déborder, il est saisi par de grandes pinces, bien remuées, et transporté jusqu'à un énorme congélateur dont le couvercle est ouvert. Un éclair jaillit, reliant deux grosses électrodes au congélateur et, l'espace d'une seconde, le contenant et l'air qui l'entoure semblent s'embraser.

Un deuxième jeu de pinces saisit alors les moules dans le congélateur et les fracasse violemment contre les parois de l'appareil. Un gros bloc de matière tremblotante, de forme humaine, ayant la même consistance qu'un flan aux œufs, glisse alors à terre. Le proto-clone semi-gélatineux et quasi organique tombe mollement et fort à propos sur un autre tapis roulant qui l'entraîne vers une cuve de fixation. Ces cuves sont nombreuses et chacune contient un clone à un stade de maturation différent.

Toute la merveilleuse sorcellerie pseudo-scientifique de cette technique réside dans ces cuves de fixation, où le futur clone macère en attendant sa pleine maturité, pendant une période de quelques jours à plusieurs mois, selon les individus. Mais un certain sens de la décence, et du respect que méritent plusieurs siècles de recherche théorique acharnée et d'exploration des différents domaines de la science, nous oblige à jeter un voile pudique sur les procédés irrationnels mis en œuvre dans ce laboratoire d'opérette. A ceux d'entre vous qui trouveraient ces procédés parfaitement plausibles, nous recommandons un excellent ouvrage, en vente dans toutes les bonnes librairies : « La Science A La Portée Des Imbéciles ».

C'est le moment rêvé pour placer votre petit numéro d'improvisation créative. Le labo est rempli de dispositifs aisément détournables pour servir vos diaboliques objectifs. Les énormes pinces pourraient bien saisir un Clarificateur au lieu d'un proto-clone... ou les PJs les utiliser à la manière des trapèzes de cirque. Les tapis roulants se chargeront de mener nos pauvres Clarificateurs d'avaries en avatars... Et allez savoir ce qui se passerait si un PJ tombait dans le congélateur géant ou se faisait larguer dans un moule plein de protoplasme et de co-cola ?

Nous faisons une entière confiance à votre perverse imagination.

L'atmosphère du labo est saturée d'électricité. Quiconque porte du métal sur lui risque d'être anéanti par les décharges d'électricité statique que libèrent les électrodes géantes (voir colonne 7 de la Table des Domages)... Est-il besoin de préciser que, dans le Complexe Alpha, TOUT LE MONDE porte sur lui quelque chose de métallique.

Toujours à cause de cette électricité statique, les cheveux de tous les personnages se hérissent sur leur tête pour le restant de l'aventure. Ajoutons, que, pour les mêmes raisons, aucun appareil électrique ne fonctionne correctement dans le laboratoire des Rangers. A peine branché, tout se dérègle, avant de finir dans un spectaculaire éclair.

Ça peut être particulièrement divertissant : imaginez qu'un des Clarificateurs ait la brillante idée de lancer un appel radio pour réclamer un raid aérien qui mettrait fin à cette opération de clonage illicite. (« Clic ». Ici le Clarificateur Chock-O-BLK, j'appelle... ». Le com-unit se met à ronfler, à gémir, à cliqueter, puis il redevient silencieux et



La Grande Bataille De Tartes A La Crème

Les Clones De Teela : Sans accréditation définie, ils sortent tout droit des cuves de maturation, l'âme innocente et narcissique.

Société Secrète : Ils n'en ont pas encore, mais ils adhéreront sans doute aux Clones Rangers, comme leur sœur.

Pouvoir(s) Mutant(s) : Ces tout jeunes clones n'ont pas encore appris à « maîtriser la Force ».

Armes :

Mains Nues (15) _____ 4

Armure : Néant

Tactique : Grouillent comme des fourmis sur une nappe de pique-nique.

Stan-J-LRL et Oli-J-HRD : Inspecteurs du Service de l'Energie qui cherchent l'origine de mystérieuses fluctuations de tension.

Société Secrète : Humanistes

Pouvoir(s) Mutant(s) : Extraordinaire Coïncidence*

Armes : Néant

Armure : Néant

Tactique : Regardent autour d'eux en se grattant le crâne ; ramassent leur chapeau lorsqu'il tombe ; demandent à tout le monde où se trouve le disjoncteur.

* Ces deux types ne sont jamais touchés par les balles, perdues ou non, ni les rayons. Pourquoi ? Parce que un point c'est tout. L'Ordinateur l'a dit !

laisse échapper un petit nuage de fumée. Et là... BBB-ZZZZZZCRACK-K-K-K ! PSSSSSSsssss...)

Poursuivez votre lecture :

Vous avez donc eu le temps de jeter un bref coup d'œil autour de vous, mais vous entendez maintenant Cleto-B et ses acolytes qui précipitent leur attaque. Vous feriez mieux de dégager le plancher (à moins que, bien entendu, vous préfériez rester là à vous faire trouer la peau...)

Mais attendez !

De tous côtés, vous entendez le piétinement de courses précipitées, et voilà que vous découvrez le spectacle le plus horrible qu'il vous ait jamais été donné de voir : des dizaines de clones de Teela, de toutes formes, tailles et états d'achèvement, et dont certains sont loin d'avoir le nombre de membres réglementaires ! Et quand je dis des dizaines, ce serait plutôt des centaines !

C'est le moment que choisissent Stan-J-LRL et Oli-J-HRD pour pointer leur nez à la porte du labo. Il s'agit d'une paire d'andouilles dépêchées par le Service de l'Energie pour enquêter sur les étranges baisses de tension résultant de la fusillade et de l'emballage des machines de clonage.

Ils ne sont pas armés et n'ont pas la moindre idée de ce qui se passe. De fait, vous n'êtes même pas obligé de les mentionner : leur seule fonction consiste à taper sur l'épaule des divers PJs pour leur demander s'ils savent quelque chose sur les récentes baisses de tension. Ils ne sont jamais, au grand jamais, touchés par quoi que ce soit - tartes, rayons laser, co-cola, rien ne les atteint ! Trouvez des prétextes saugrenus pour que même les rayons décochés à bout portant leur passent à côté.

Si le comicbot est encore avec les PJs - et sauf s'ils viennent de le réduire en miettes - il va, comme tous les appareils utilisant des circuits électriques, devenir complètement enragé (et oui, encore !).

Lisez ce qui suit à voix haute :

Juste au moment où vous pensiez que les choses ne pouvaient pas s'envenimer davantage, le comicbot se remet à dérailler (oui, encore !) : Il se met à cracher ses gaz hilarants, à balancer des tartes à la crème et à hurler : « Chers-z-amis BONJOUR ! Qui veut goûter mes bonnes tartes ? BONJOUR ! Mes bonnes tartes à la crème ! ». Et le voilà qui s'élance sur les tapis roulants, traversant boîtes et bouteilles de co-cola et s'éclatant comme un petit fou dans les amas de gélatine et les flaques de soda.

Si le comicbot n'est pas dans le secteur, c'est le toutoubot qui jouera son rôle, se transformant en furie quand la confusion atteindra son comble. Bref, arrangez-vous pour que quelque chose vienne ajouter au délire : les PJs n'ont pas encore tout à fait leur dose.

Poursuivez votre lecture :

Vous êtes cernés par des robots enragés, des Teela mutantes, et l'Ordinateur seul sait quoi d'autre. Mais ne vous inquiétez pas, tout finit toujours par s'arranger.

La salle semble tout à coup envahie par une petite troupe de citoyens qui chargent en brandissant des lasers et en hurlant. Non, vous n'allez pas me dire que ce sont... Et si, les givrés du Pepsi ! Ils vocifèrent des menaces de mort et d'horribles slogans : « Le co-cola ou la mort ! », « C'est nous la génération Pepsi, ça va chauffer ! », « Mort aux buveurs de pseudo-cola ! ». Ils en veulent au co-cola qui se trouve dans le labo et rien ne saurait les arrêter.

Que faites-vous ?

Exposé Didactique Des Stratégies Possibles

Nous plaisantons, bien sûr ! Il s'agit simplement de vous faire quelques suggestions afin de vous aider à mettre en scène ces réjouissances.

La première chose à savoir, c'est que vous ne pourrez sans doute pas faire durer les choses plus de quatre ou cinq rounds. Les joueurs auront fort à faire dans cette confusion, mais les murs du labo ne vont pas tarder à s'effondrer et les installations seront inondées. Cela mettra un terme à la classique fusillade de fin d'aventure et les Clarificateurs devront faire face à une menace plutôt inhabituelle.

Mais, pour commencer, que vont faire les PJs et comment allez-vous vous arranger pour leur rendre la vie impossible ?

Se cacher serait une excellente tactique. Une fois à l'intérieur du labo, les Clarificateurs auront de nombreuses occasions de ramper sous les tapis roulants, ou de se faufiler entre les hautes cuves de gelée clonique. Ainsi, tout en restant relativement à l'abri nos héros pourront s'asseoir et choisir leurs cibles.

Si un PJ choisit cette tactique, vous pouvez soit tolérer sa clairvoyance, soit le faire persécuter par le comicbot qui l'extirpera de sa cachette pour l'obliger à se joindre à la fête (solutions alternatives : vous pouvez faire déferler des hordes de Teela armées jusqu'aux dents et bien décidées à le « fasciner » ; les frotbots peuvent aussi s'acharner sur l'offensant détritris pour le jeter dans une poubelle ; et ainsi de suite.

Grand classique de ce genre de festival baston : le règlement de compte, nez à nez avec l'adversaire. C'est pour beaucoup à la fortune des dés. Penchez-vous sur vos tables de combat, et acharniez-vous sur le PJ autant qu'il s'acharne sur vos PNJs. De toute évidence, si un Clarificateur choisit cette option, c'est qu'il cherche à tuer un maximum de traîtres commies en vue du débriefing : laissez-lui donc une chance. Et s'il retourne au combat,

offrez une tournée de silobibine à sa mémoire à la fin de l'aventure.

Si pendant ce combat, un des PJs décide de donner dans la fantaisie, en recherchant d'habiles stratégies et des manœuvres tout en finesse, OK. Tant qu'il se montre créatif et distrayant, soyez indulgent. Mais s'il devient rasoir... ses adversaires se transforment en tacticiens de génie - tirant le meilleur profit de leur supériorité en armes, en nombre et en organisation - des équipes de vétérans du feu, qui ne font ni erreurs ni prisonniers et évitent les risques inutiles... Qui a vécu par le laser...

Il se peut qu'un de nos petits fûtés de Clarificateurs tente de passer à l'ennemi. S'il ne peut l'aider d'un pouvoir mutant, c'est la tasse ! Dans ce combat, tous les protagonistes font d'abord parler leurs lasers et posent des questions ensuite seulement... Mettons une bonne semaine plus tard.

Il se peut aussi qu'un PJ essaie de faire le mort, de se rendre ou de se sortir de ce guépier de quelqu'autre façon. Soyez indulgent, laissez faire : quand l'eau commencera à monter, ce ne sera plus une solution viable. Vous pouvez donc lui accorder quelques instants de répit...

Nos héros manifesteront peut-être aussi un vif désir d'échapper à cette abominable panique. Dans ce cas, désolé, mais la sortie est bloquée par des Teela dégriffées, des frotbots enragés, ou des givrés du Pepsi en plein délire. Cela dit, c'était une bonne idée, et ça en redeviendra une dès que l'eau commencera à déferler dans la salle. En fait, à ce stade là, ce sera la SEULE bonne idée !

Ah oui ! Nous en avons presque oublié les miroirs - la caisse de petits miroirs de poche à l'effigie de Teela que les Clarificateurs ont reçu de l'employé de PLI, durant l'épisode bureaucratique. Ces miroirs font un effet boeuf sur les clones de la vidéo-star : présentez-en un à une Teela quelconque, elle va sur le champ laisser tomber tout ce qu'elle faisait pour se contempler avec ravissement, arranger et pomponner fébrilement ses cheveux ; vérifier son eye-liner et son fond de teint.

Super, non ? Bon, ce n'est peut-être pas Excalibur ou Byzance, ou quelque chose de cette envergure, mais pour une fois que, dans PARANOIA, les PJs reçoivent quelque chose qui fonctionne bel et bien, l'événement mérite d'être salué !

Laissez les joueurs sabler quelques bouteilles de co-cola pour célébrer la chose.

Il Vous Suffit D'Ajouter Un Peu D'Eau Et...

Après quatre ou cinq rounds de confusion épique dans le labo des Clones Rangers, lorsque suffisamment de choses auront été cassées, renversées, lacérées, et maltraitées, il sera temps de sortir de votre manche un joli coup de théâtre.

Généralement, dans un bon scénario de jeu de rôle, un duel entre les Forces du Mal et celles du Bien s'impose... Mais, dans PARANOIA, les concepts de Bien et de Mal sont d'une teneur douteuse, et mieux vaut faire marcher la bonne vieille technique du Deus Ex Machina et interrompre cet affrontement final en escamotant sa conclusion... préservant ainsi un précieux potentiel de fins ouvertes, de scélérats qui s'enfuient et d'épisodes à suivre.

Mais pourquoi une inondation ? Ben, ça a bien marché avec Noé...

Comment Amener La Rupture Du Barrage

Dans la confusion générale, un accident fortuit provoque une fissure dans un des murs du labo, par où les eaux d'égout viennent s'engouffrer. Mais vous pouvez aussi faire passer la chose pour le résultat de quelque initiative prise par un PJ (autrement, ce ne serait que le énième remake du célèbre «Aie-aie-aie, le plafond s'écroule»).

Voici quelques suggestions. Rappelez-vous que vous n'êtes pas obligé de choisir votre prétexte dans le dernier round du combat. Un évènement survenu lors du premier pourrait bien provoquer une série de réactions en chaîne et, finalement, causer les dégâts voulus dans le mur.

1. Des Impacts d'Armes : Parfait stratagème ! Le résultat peut être direct (la balle heurte le mur, le plâtre éclate, un filet d'eau apparaît) ou plus insidieux (la balle vient frapper un silo, qui expose ; ou un frotbot devenu fou fonce comme un bélier sur une colonne supportant le plafond, qui s'effondre dans un réservoir, lequel explose, fissurant le mur voisin, d'où s'échappe un filet d'eau).

2. Le Comibot : Bien sûr, nos héros ne contrôlent pas vraiment leur comibot... Mais ils en sont responsables, ce qui est juste aussi bien, voire encore mieux : mettons que le robot leur demande la permission de faire une terrible bourde... Nous savons que de toutes façons, il n'en fera qu'à sa tête, mais c'est un bon moyen d'amener les PJs à penser qu'ils auraient sans doute pu faire quelque chose pour l'arrêter. Par la suite, le comibot agira lentement, ce qui confortera nos héros dans l'idée que s'ils avaient agi vite et énergiquement, ils auraient pu éviter le pire.

Un exemple : Le comibot aux PJs : «Dites, quel peuple, ce soir ! Hé chef, si je grimpais tout en haut de cette grande cuve, là, celle qui est hérissée de tuyaux fragiles, de petites valves et d'instruments de mesure... Je pourrais distraire les troupes !». La seule voie d'accès est une frêle échelle, sur laquelle le comibot doit hisser sa lourde masse, échelon par échelon, ses petites roues grinçantes tournant à vide à la recherche d'une prise.

3. Les Appareils : Ils peuvent être utilisés directement (on appuie sur un bouton qui semble commander un sas de sécurité mais il déclenche en fait un processus complètement apocalyptique) ou indirectement (une péripétie du combat bloque tel ou tel appareil et...)

Un exemple : le comibot et un escadron de frotbots tentent d'extirper de sa cachette un PJ qui se terre sous un tapis roulant. Celui-ci se cramponne, et agrippe accidentellement un levier qui arrête une partie de la chaîne clonique. Dans l'immédiat, il ne se passe rien, mais un ou deux rounds plus tard, une ébauche de clone tombe à terre après avoir rencontré cette section paralysée. Il rebondit sous les roulettes du comibot, qui pousse un cri terrible et se met à gesticuler comme un acteur glissant sur une peau de banane. Crash ! Le comibot va percuter un tableau de commandes et... etc.

4. Malentendus Et Quiproquos : Stan-J-LRL et Oli-J-HRD excellent en la matière. Ils s'obstinent à ennuyer les PJs en leur demandant des explications sur les mystérieuses baisses de tension. Les PJs répondent quelque chose... que les deux techniciens entendent ou comprennent mal ; bref, ils pensent que les Clarificateurs leur ont conseillé d'aller voir un tableau de commandes (ils se montrent très polis : «Merci de votre coopération, citoyens... Vous avez bien dit que nous devons regarder dans le tableau de commandes ? Eh bien nous allons vérifier ça tout de suite, n'est-ce pas, Oli-J ?»).

Et, Durant Quarante Jours Et Quarante Nuits, ...

Une fois le mouvement impulsé, vous voilà prêt à attaquer la spectaculaire scène de l'inondation. Pour improviser l'ambiance et les menus détails, inspirez-vous des films-catastrophes d'Hollywood (ruptures de barrages et autres).

Lisez ce qui suit à voix haute :

Tout à coup, il semble que le volume sonore ait considérablement baissé dans le labo. Tout le monde se retourne pour regarder l'étroit jet d'eau qui s'échappe de la fissure d'un des murs. Celle-ci semble s'élargir... Oul, elle grandit... Des morceaux de béton s'émiettent...

Brusquement, c'est le mur entier qui s'effondre... et un véritable raz-de-marée déferle sur le sol du labo. Les machines, les robots, et les formes humaines sont ballottés comme des fétus. En un instant, tout est recouvert d'eau sombre - l'eau des égouts, vous le réalisez maintenant ! Le niveau monte rapidement, les tourbillons charrient des débris et des objets divers, d'abord autour de vos genoux, puis de votre poitrine.

Quelques machines s'obstinent à fonctionner, ignorant l'immonde marée montante : les pinces géantes viennent pêcher des objets au milieu des courants écumeux, les tapis roulants submergés charrient encore des moules cloniques, à demi-recouverts par l'impressionnant ressac. D'autres appareils, plus fragiles, comme les frotbots, sont victimes de court-circuits et se débattent, à demi-paralysés.

Quant aux citoyens, de l'eau fétide jusqu'aux genoux, ils scrutent la pièce à la recherche d'issues mais s'aperçoivent vite qu'il n'y en a qu'une : la porte par laquelle vous êtes entrés. Au moment où je vous parle, cette lourde porte est en train de se refermer lentement, aussi fatale et impassible que les portes nacrées du Centre d'Extermination.

Que faites-vous ?

Don maintenant que nous avons confisqué les armes de tout le monde (elles ont été emportées par le flot montant), passons du règlement de compte à la leçon de natation.

Ici, les joueurs devront improviser des solutions intelligentes à leur problème. Voici les différentes étapes : **Chercher d'Autres Issues :** Inutile, à moins de défoncer un autre mur, ce qui aurait pour résultat une deuxième cataracte. Bravo, les gars !

Essayer d'Ouvrir L'Unique Porte : Inutile, elle est solidement verrouillée, et remarquablement résistante aux couteaux et aux massues - ce sont parmi les armes les plus sophistiquées qui fonctionnent encore dans ces conditions diluviennes.

Garder La Tête Hors De L'Eau : Très important. Deux possibilités : apprendre à nager (louable intention, mais ce n'est pas une bonne idée) ou apprendre à s'accrocher aux épaves (nettement plus facile).

S'En Sortir Vivant : C'est l'Examen final. Une seule issue : le grand trou dans le mur, et les PJs devront pour l'emprunter attendre que l'eau ait cessé de s'écouler dans le labo. Ce qui n'arrivera que juste avant la totale immersion des locaux... Autrement dit, pour passer par le trou, les PJs devront faire du sous-l'eau.

Pour Ce Qui Est De Garder La Tête Hors De L'Eau...

Vous pouvez amener ceci très simplement. Faites flotter devant les Clarificateurs des objets qui ne demandent qu'à être saisis. Ou bien, tant que nos héros n'ont de

l'eau que jusqu'au cou, arrangez-vous pour qu'ils chaperdent des containers en plastique, des cuves vides, des cloisons ou des meubles vides en aggloméré synthétique léger, de la glace (provenant des congélateurs), des moules cloniques, etc...

Vous pouvez aussi vous arranger pour que les autres citoyens présents (les Clones Rangers, Les Givrés du Pepsi, Cleto-B et sa clique, sans parler des escadrons de Teela) résolvent leur problème de flottaison sous le nez des Clarificateurs. D'authentiques timbrés fanatiques comme les membres de la Génération Pepsi sont capables de continuer la vendetta même s'ils perdent pied (réinventant ainsi le corps à corps aquatique).

Le problème le plus sérieux qui se pose aux PJs, c'est celui de la récupération des objets de valeur - le cadavre de Teela déchiqueté par les rayons laser, ou (gloups !) le comibot - et de leur maintien en surface. Ne facilitez pas la tâche de nos héros, mais montrez-vous aussi indulgent que possible s'ils pensent à faire ce louable effort - encouragez-les à improviser et accordez-leur le bénéfice du doute.

Pour Ce Qui Est De S'En Tirer Vivant...

Lorsque les Clarificateurs qui se maintiennent en surface commencent à toucher le plafond de la tête, dites aux joueurs que l'eau cesse brusquement de monter.

Peut-être saisiront-ils l'allusion. Ce n'est pas si difficile - ils devront simplement retenir leur respiration pendant deux rounds pour franchir la crevasse et ressortir dans le réservoir de traitement qui se trouve de l'autre côté du mur. Ils peuvent aussi installer des mains courantes de fortune (en utilisant des fils électriques), ou essayer de retenir de l'air dans leurs masques à gaz, ou improviser des cloches de plongée à partir de cuves vides, ou trouver quelque autre technique délirante. Allez... donnez-leur une chance. Vous pourrez toujours les décimer lors du débriefing !

Si, par hasard, ils ne réalisent pas qu'il leur faut passer par la brèche, vous pouvez les aider. Facile : un clone de Teela, ou encore Cleto-B nage vers le trou et plonge ostensiblement une fois arrivé à proximité de la faille.

Au-Delà De La Vallée Des Clones

Quand les PJs quittent le labo et ressortent de l'autre côté du mur, ils se retrouvent dans un vaste réservoir souterrain de traitement des eaux. Un chemin de ronde avec une balustrade en fait le tour à hauteur du rebord ; mais, comme le niveau de l'eau a baissé à cause de l'inondation du labo, selon le vieux principe des vases communicants, le chemin de ronde se trouve maintenant à environ deux mètres au-dessus de la tête des Clarificateurs. Les parois du réservoir sont humides, abruptes et glissantes.

Vous pouvez laisser les PJs improviser un moyen de se sortir de ce bourbier, ou attendre l'arrivée des fonctionnaires de la Subdivision de Recyclage des Eaux et des agents de la Sec Int, qui viennent enquêter sur la mystérieuse et soudaine baisse du niveau de ce réservoir. Dans les deux cas, les agents de la Sec Int se feront un plaisir de venir en aide aux Clarificateurs : ils les prendront à bord d'un transbot bien gardé et les escorteront jusqu'au QG des Clarificateurs pour leur débriefing.

Plus Dure Sera La Chute

Si vous en êtes arrivé là, cela veut dire qu'au moins quelques-uns des PJs se sont débrouillés pour survivre



à tous les traquenards que nous leur avons tendus (si vos joueurs arrivent sans problème au terme de vos parties de *PARANOIA*, peut-être devriez-vous envisager de revenir à un jeu moins amusant).

Mais les réjouissances sont peut-être prématurées...

Voyez-vous, le multicorder (et/ou le toutoubot et son multicorder incorporé) ont enregistré l'épisode entier. Si, à un moment ou à un autre, les PJs se sont écartés du droit chemin pour entreprendre quelque chose de vaguement séditieux, le débriefing sera l'occasion de laver le linge sale...

Voici quelques-unes des activités subversives que vous pourriez mettre à jour lors du débriefing : prise de coca, achat de couvre-langues (ou de quoi que ce soit d'autre) à Hall-J-WUD-1 à 6, détérioration du précieux matériel de l'Ordinateur, déclarations séditieuses pendant «*Rendez-Vous Avec La Mort*», présence à des réunions de sociétés secrètes, etc... Et même si les Clarificateurs n'ont commis aucun acte relevant de la trahison, ils seront pris à partie pour avoir... Accompli leur mission ! Mais nous y reviendrons...

Des Lendemain Qui Déchantent

Quand les PJs, escortés par les agents de la Sec Int, arrivent au Quartier Général des Clarificateurs, on les envoie sur le champ dans un centre de débriefing. On leur permet d'amener avec eux toutes les preuves dont ils disposent : prisonniers, témoins ou pièces à conviction. Comme ils sortent à peine des égouts, ils ne sentent pas la rose, laissent des traînées d'eau peu ragoûtante sur la moquette et, de façon générale, offrent une apparence qui sied mal à des Clarificateurs. Avant d'envoyer les PJs en salle de débriefing, faites-en prendre conscience aux joueurs.

Lisez ce qui suit à voix haute :

On vous pousse dans une salle de briefing, où Cléto-B-QRK-3 siège derrière un large bureau, et vous attend, flanqué de ses deux valets Sunn-J-LST et Dewey-J-JLK... «Ah, c'est vous ! Il était temps... J'attendais votre rapport. Fermez la porte derrière vous...»

Il vous indique une rangée de chaises alignées devant son bureau, puis remarque votre pitoyable état. Il plisse alors le nez en disant : «Bon, finalement, vous feriez peut-être mieux de rester debout... Alors, qu'est-ce qu'il y a ?»

Sans même attendre la réponse, il poursuit : «Je vois que vous êtes choqués de me voir ici. Je me présente : Cléto-B-QRK-3, Cléto-B-QRK-2 a été muté. Bon, remettez-moi votre multicorder et remplissez immédiatement ces formulaires de rapport de mission. Allons, dépêchez-vous, je ne vais pas y passer tout le cycle diurne !»

Si le multicorder n'a pas survécu à la mission, Cléto-B demande le toutoubot et, si lui aussi a eu des malheurs, les PJs seront entièrement libres de donner leur version de l'expédition - c'est-à-dire de mentir et de diffamer à cœur joie sans crainte d'être confondus par des preuves matérielles.

Cléto-B attend que les Clarificateurs remplissent leurs complexes formulaires de rapport de mission. Vous pouvez, si ça vous chante, donner aux joueurs des photocopies des formulaires qui se trouvent dans la boîte de *PARANOIA*. Ceux-ci fournissent un cadre rêvé pour médire et discréditer les autres PJs de façon très créative - dispositions d'esprit généralement bien vues dans *PARANOIA*.

Puis, quand les Clarificateurs auront reposé leur stylo, poursuivez votre lecture :

Une fois ces formulaires remplis et le multicorder - ou le toutoubot - éteint, Cléto-B déclare : «Excellent, et maintenant, avant d'examiner tout ceci, je voudrais vos rapports verbaux...»

«Vous (il désigne le leader), votre rapport ! Quelle était votre mission ? L'avez-vous accomplie ? Comment se sont comportés vos coéquipiers ? Avez-vous remarqué chez eux des attitudes bizarres ? Parlez, dépêchez-vous !»

A tour de rôle, il pose les mêmes questions à tous les PJs. Ta-ta-ta-ta : pas le temps de réfléchir, ni de donner dans la diplomatie. Rien que les faits.

Poursuivez votre lecture :

Après ce bref mais poignant échange, Cléto-B quitte la pièce emportant avec lui le multicorder (ou le toutoubot) et tous les rapports de mission. Ses acolytes JAUNES restent avec vous.

Quelques minutes plus tard, Cléto-B revient avec l'air très menaçant.

Vous... Avez... Assassiné... Teela O'Malley ! ? !

Les raisons de cet air courroucé varient en fonction des rapports verbaux et écrits des PJs, des enregistrements du multicorder et du toutoubot, et du caractère bisextile ou non du cycle annuel.

Tout est relatif :

Si les Clarificateurs N'ont Tué Aucune Teela : Si le multicorder révèle qu'ils n'ont pas réussi à abattre une seule Teela, lisez ce qui suit à voix haute :

Cléto-B vous regarde comme si vous étiez les derniers des derniers. Il donne l'impression de pouvoir lire dans vos pensées et y déceler le traitre comme mutant (et membre d'une société secrète, ou je me trompe) qui se cache au fond de vous.

Il se recueille un instant, puis s'adresse à vous comme à contre-cœur, avec un accent de dégoût évident :

«Vous avez lamentablement échoué : rapport en retard, Teela O'Malley dans la nature, détérioration des précieux biens de l'Ordinateur... un vrai scandale !»

C'est notre intuition qui nous a soufflé le dernier point : nous mettrions notre main à couper que les PJs ont détruit quelque chose au cours de leur mission !

«Mais l'Ordinateur reconnaît la valeur intrinsèque des citoyens que vous êtes... Vous - et tous vos clones - allez être mutés. Vous allez avoir la chance inouïe de servir l'Ordinateur dans la Division de Recyclage des Déchets. Cette mutation temporaire est maintenant officiellement déclarée définitive. Félicitations, ingénieurs d'effluents, je vous souhaite une brillante carrière !»

Des gardbots font bruyamment irruption dans la pièce et vous escortent vers vos nouveaux postes. Tandis que vous cheminez le long des couloirs vers l'ascenseur familial, vous entendez les haut-parleurs s'enfler des accents de «Je Suis Un Mec Du Complexe Alpha».

Rideau.

Si Les Clarificateurs Ont Liquidé Une Ou Plusieurs Teela : Si le multicorder révèle que les PJs ont abattu un ou plusieurs clones de Teela dans le labo des Clones Rangés, nos héros vont se retrouver en plein George Orwell - alors qu'ils se sont contentés de mener à bien leur mission, on les inculpe du meurtre de l'actrice, amie et servante estimée de l'Ordinateur.

Lisez ce qui suit à haute voix :

Cléto-B vous regarde comme si vous étiez les derniers des derniers. Il donne l'impression de pouvoir lire dans vos pensées et y déceler le traitre comme mutant (et membre d'une société secrète, ou

je me trompe) qui se cache au fond de vous.

On sent qu'il peut à peine supporter votre vue et une larme roule sur sa joue, tandis qu'il murmure pour lui-même : «Teela... Se peut-il vraiment que tu sois partie...»

Puis il se ressaisit et vous crache : «Comment avez-vous pu ? Comment avez-vous pu abattre l'être que chérissaient tous les loyaux citoyens du Complexe Alpha ? Comment avez-vous pu...» et il craque de nouveau.

Après quelques minutes d'irrépressibles sanglots, il se reprend encore et poursuit :

«Mais l'Ordinateur, dans son infinie sagesse, n'est que clémence et compassion. Ainsi, en dépit de votre crime haineux contre l'humanité et le Complexe Alpha, vous et votre famille de clones serez miséricordieusement exécutés séance tenante.»

Des Escadrons Vautours vous escortent jusqu'à votre dernière demeure ; les portails nacrés du centre d'extermination s'ouvrent devant eux. Le thème «*Envoyez Les Clones*» s'élève doucement en fond musical, puis s'enfle progressivement tandis que les portes fatales se referment sur vous.

Rideau.

Si en quelque point des débats, les rigoureux PJs produisent leur authentique ordre de mission, et le montrent à Cléto-B-QRK-3, ce dernier le prendra, l'examinera, et quittera la pièce (sans ses acolytes JAUNES) pour revenir au bout de quelques instants sans l'ordre de mission. Après quoi, il reprendra le briefing depuis le début, comme si les PJs venaient juste de rentrer de mission, et qu'il ne les ait jamais vus auparavant. Les deux JAUNES qui l'entourent, juront sur l'Ordinateur qu'ils n'ont jamais entendu parler du moindre ordre de mission - sans même parler de le voir - bref, les Clarificateurs seront encore une fois floués. Reprenez le briefing où vous l'aviez laissé.

Si Vous Etes Un Vieux Sentimental et que vous n'aimez pas les fins déprimantes (en la matière, on ne fait guère mieux que *PARANOIA*) voici un dénouement plus heureux que vous pourriez lire à vos joueurs :

Vous attendez des heures dans la salle de débriefing, n'osant pas bouger, vous demandant où peut bien être Cléto-B, quelle terrible erreur vous avez dû commettre, quel mortel faux pas le multicorder a pu enregistrer, lequel de vos coéquipiers vous a dénoncé dans un moment de gloire personnelle...

Enfin, Cléto-B fait son entrée, avec une expression d'étonnement choqué, et il s'exclame : «Magnifique ! Tout simplement magnifique ! Vous avez accompli tout ce que l'Ordinateur attendait de vous... et même plus !

«Déjà, des cassettes vidéo de vos exploits ont été visionnées par tous les citoyens du Complexe Alpha ! Vous êtes des héros, mais, plus important encore, l'indice d'écoute de votre émission vidéo a été le plus haut de toute l'histoire du Complexe Alpha ! Vous êtes des stars !»

«L'Ordinateur vous a transférés à PDH & CM, où vos talents exceptionnels pourront être pleinement exploités - et où, si l'Ordinateur en décide ainsi, vous le servirez dans la joie pour le restant de vos jours. Vous avez été mis au programme de nos plus grands shows vidéo : «*Le Sérum De Vérité*», «*L'Escadron Vautour*», et même... «*Le Grand Echiquier Des Sports*» !»

Histoire de vous amuser un peu, vous pouvez toujours dire aux joueurs que l'espérance de vie moyenne de ceux qui apparaissent dans «*Le Sérum De Vérité*» se limite à une émission... Idem pour «*L'Escadron Vautour*»... Idem pour «*Le Grand Echiquier Des Sports*». C'est vrai : ils vont servir pour le restant de leurs jours... Simplement, il n'en reste probablement pas beaucoup.

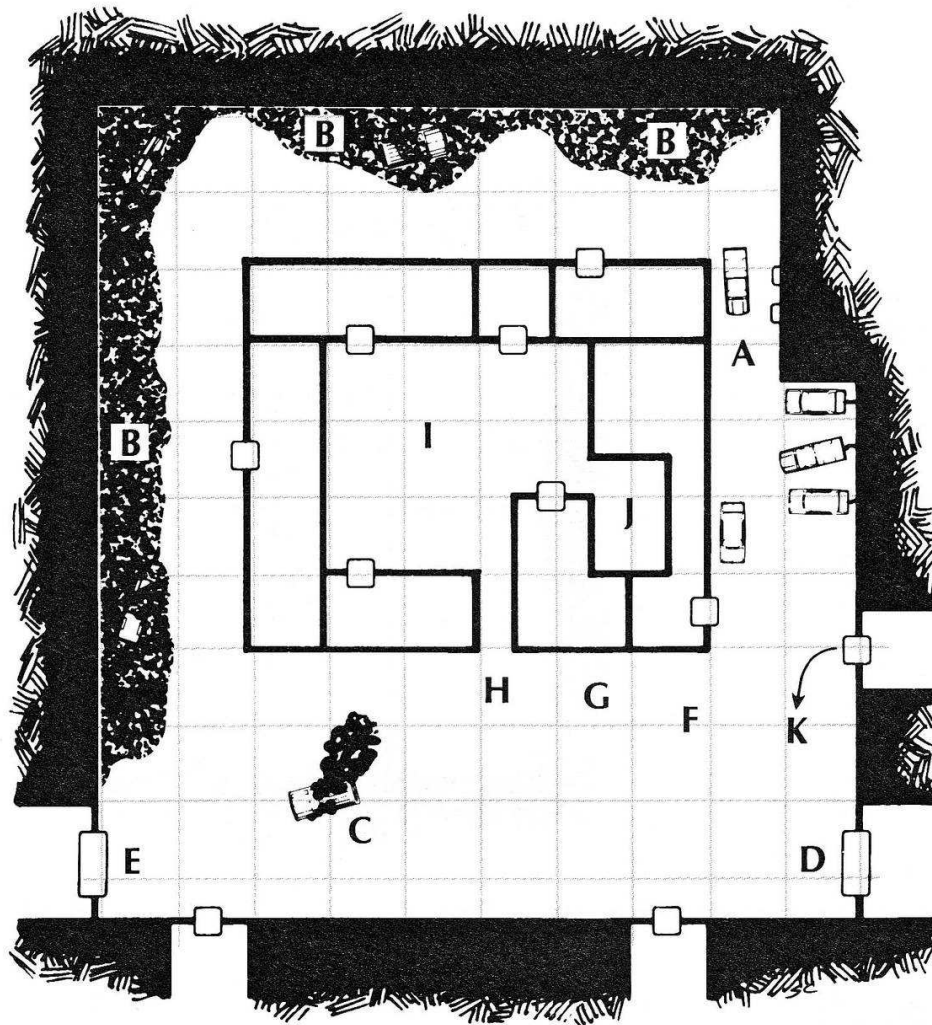
L'ORDINATEUR FRAPPE TOUJOURS DEUX FOIS



Fiches et Accessoires

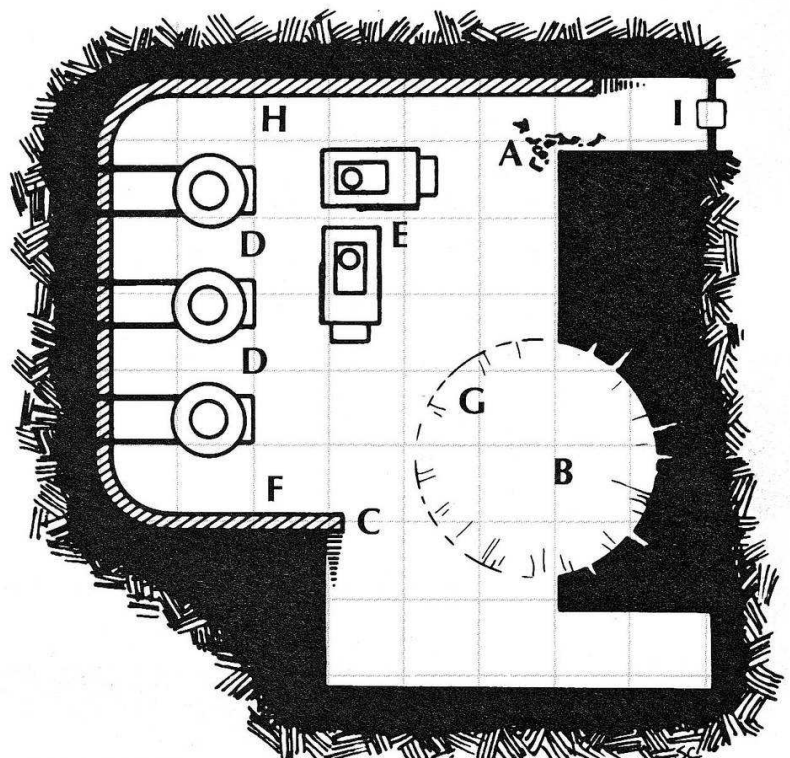
L'ORDINATEUR FRAPPE TOUJOURS DEUX FOIS

**Fiches
et
Accessoires
*d'Orcbusters***

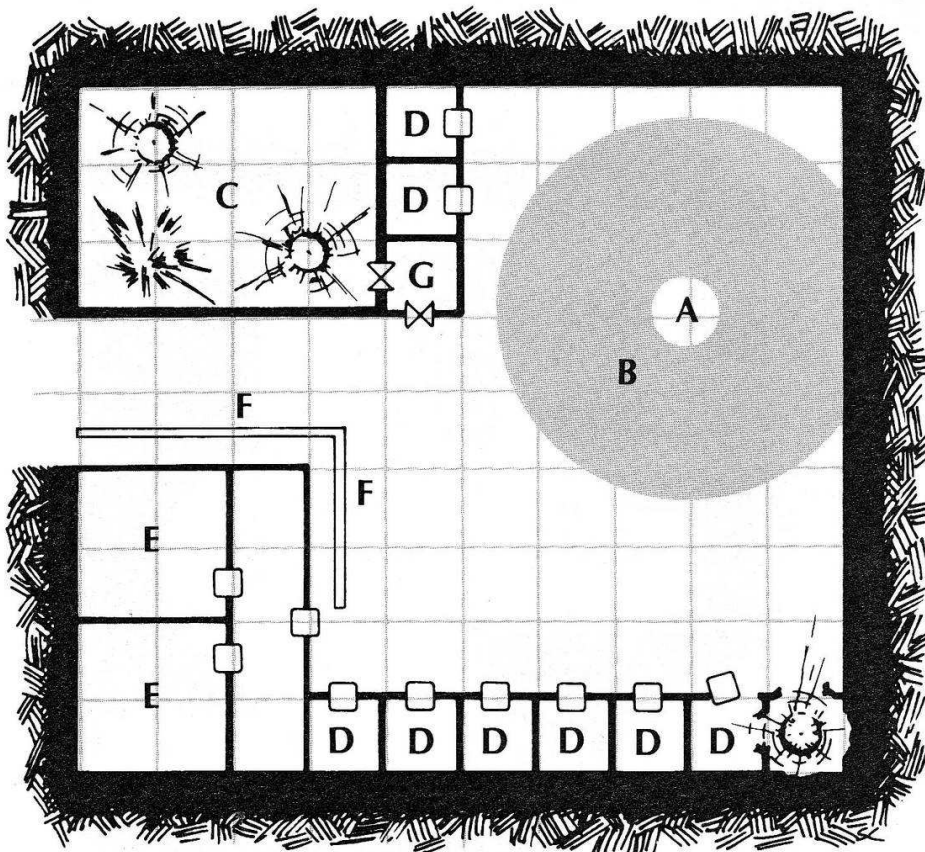
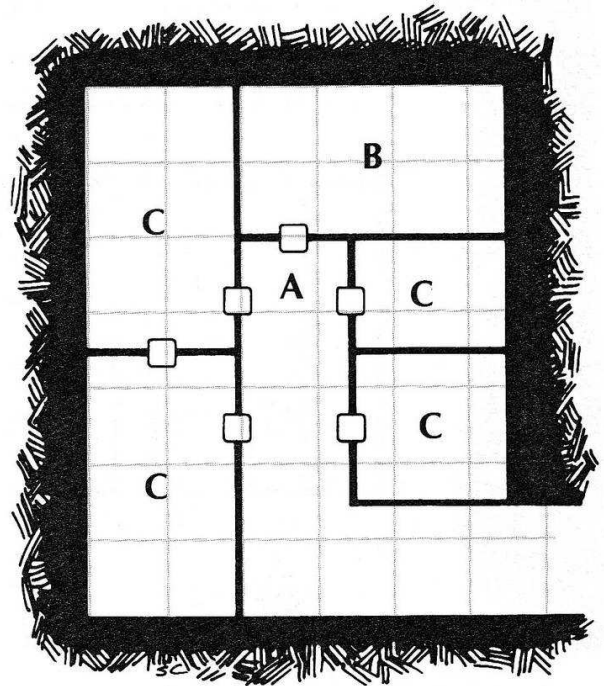


Carte 1	Service TECH du Secteur DND (Episode 2)
-------------------	---

Carte 2	Station Relais du Secteur DND (Episode 3)
-------------------	---

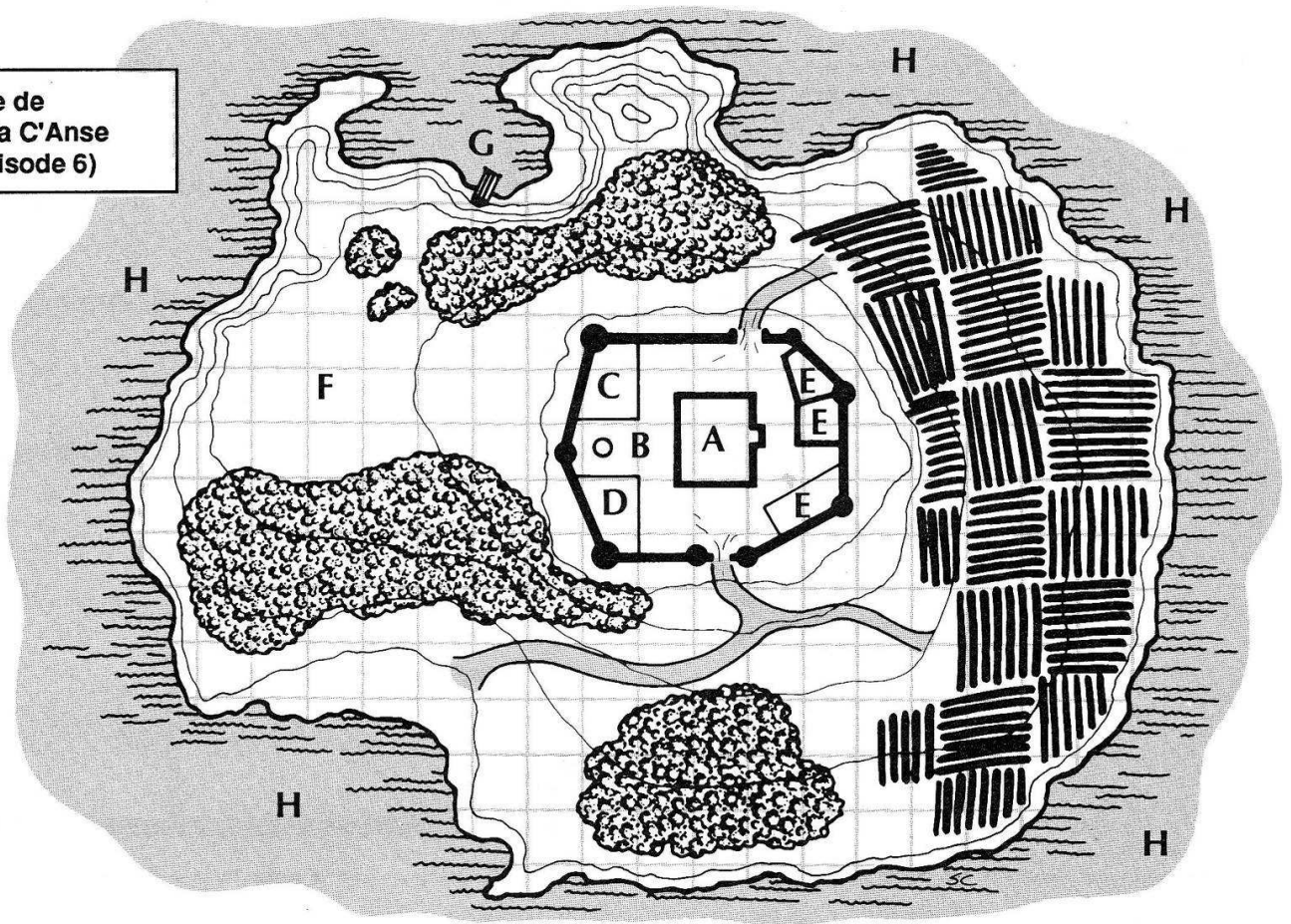


Carte 3	Bureau des Renseignements du Secteur DND (Episode 4)
-------------------	--



Carte 4	Laboratoires R&C du Secteur DND (Episode 5)
-------------------	---

Carte 5
L'Ile de Gilla C'Anse (Episode 6)



Légende de la Carte Un
Service Tech Du Secteur DND

- A : Pompes à essence
- B : Casse
- C : Automobile en flammes
- D : Tunnel d'accès (entrée)
- E : Tunnel d'accès (sortie)
- F : Lunatiques hébétés (10)
- G : Clarificateurs ROUGES (6)
- H : Les sorciers, Randy et le Collapsatron
- I : Atelier de réparation d'autos et de transbots
- J : Atelier de réparation de robots
- K : Personnages Joueurs

Légende de la Carte Quatre
Laboratoires R&C Du Secteur DND

- A : Les trois sorciers et le Collapsatron
- B : Zone de ténèbres
- C : Laboratoire expérimental
- D : Bureaux classés ROUGE
- E : Bureaux administratifs classés ORANGE
- F : Ecran anti-ondes de choc
- G : Portes-sas blindées et hall d'entrée

Légende de la Carte Deux
Station Relais Du Secteur DND

- A : Cadavres des Vautours
- B : Randy et le Collapsatron
- C : Les sorciers
- D : Enormes Condensateurs
- E : Armoires électriques
- F : Passerelle
- G : Zone de matérialisation des «Visiteurs»
- H : Témoins terrifiés
- I : C'est par ici qu'entrent les PJs

Légende de la Carte Cinq
L'Ile De Gilla C'Anse

- A : La tour des sorciers
- B : Forteresse ensorcelée
- C : Etable destinée aux femelles humaines
- D : Etable destinées aux mâles humains
- E : Bâtiment des Gardiens
- F : Ile de Gilla C'Anse
- G : Mouillage secret pour yacht de 15 mètres (voir carte Sept)
- H : La Grande Bleue

Légende de la Carte Trois
Bureau de Renseignement Du Secteur DND

- A : Espions communistes
- B : Bureau des renseignements et sorciers
- C : Pièces vides

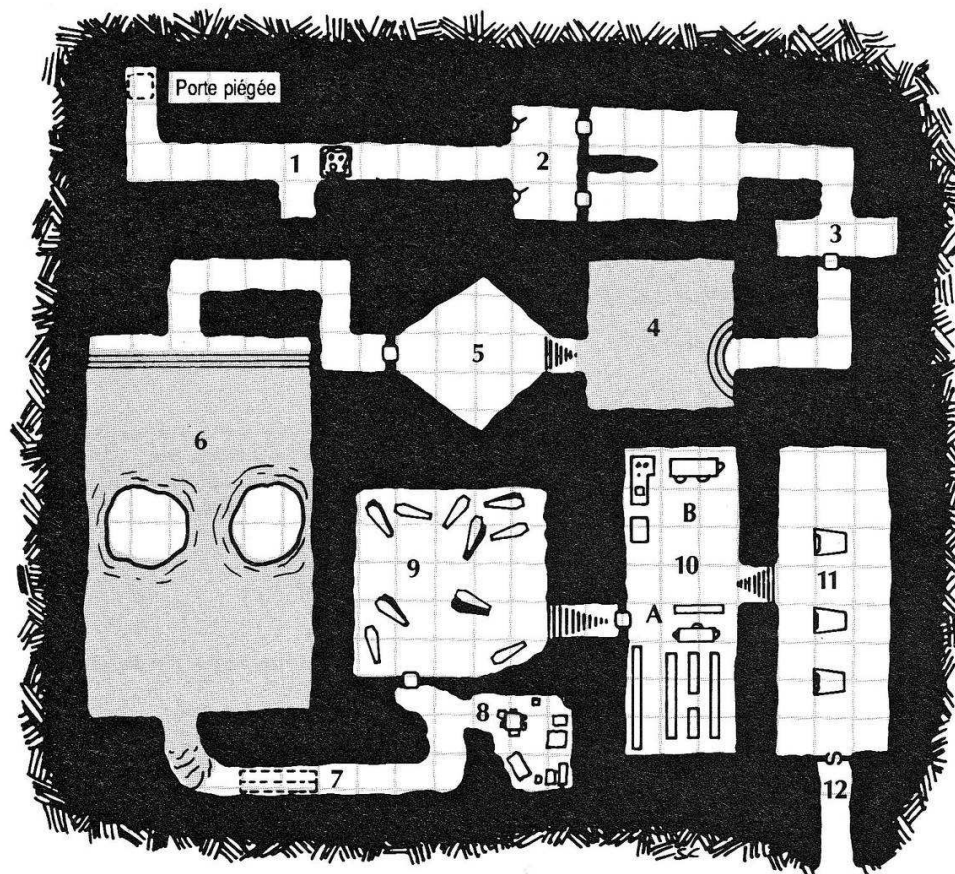
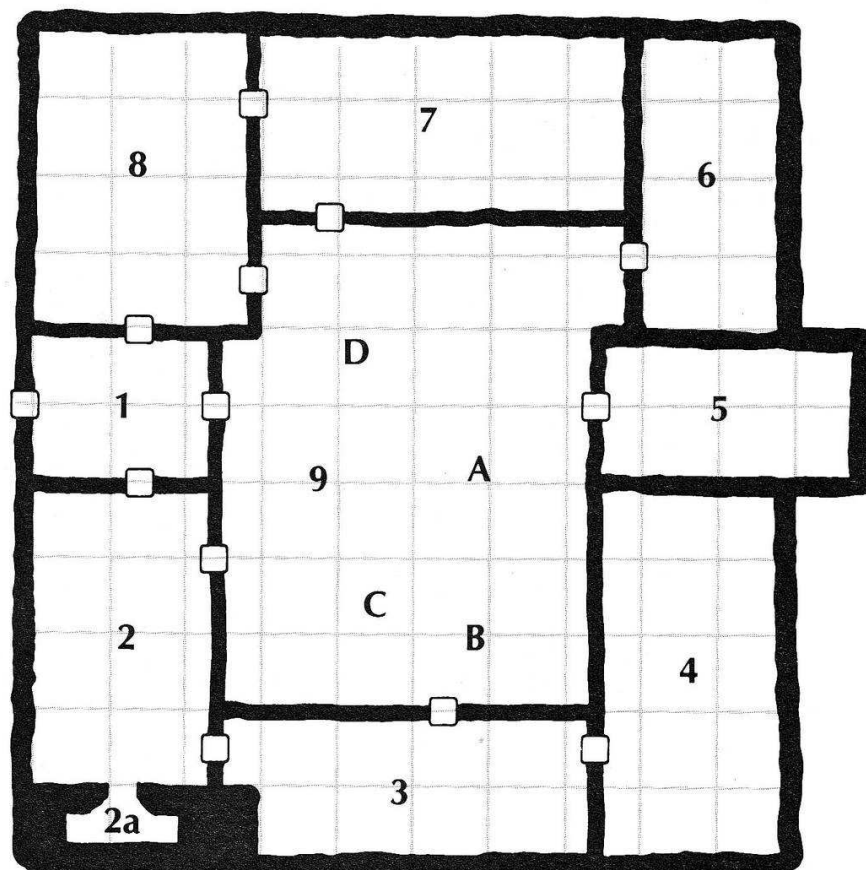
Légende de la Carte Six
Le Donjon Des Sorciers (Rez-de-Chaussée)

- 1 : Salle de garde
- 2 : Salle commune
- 2a : Cheminée
- 3 : Resserre
- 4 : Resserre
- 5 : Antichambre du donjon (plancher à bascule)
- 6 : Resserre
- 7 : Armes et outils dangereux
- 8 : Atelier
- 9 : Salle des pas perdus
- A : Les trois sorciers et le Collapsatron
- B : Le techbot
- C : Les techniciens (3)
- D : Les personnages joueurs

Légendes des Cartes d'Orcbusters

Fiches et Accessoires d'Orcbusters

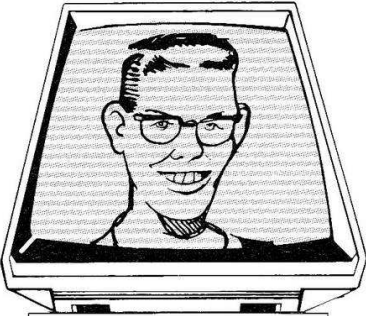
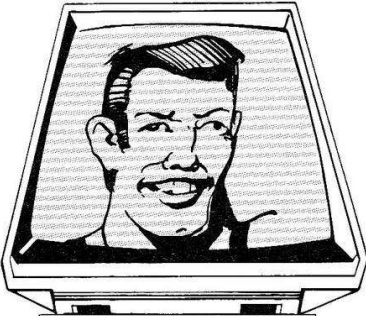
Carte 6	Le Donjon des Sorciers (Rez-de-chaussée) (Episode 6)
-------------------	---



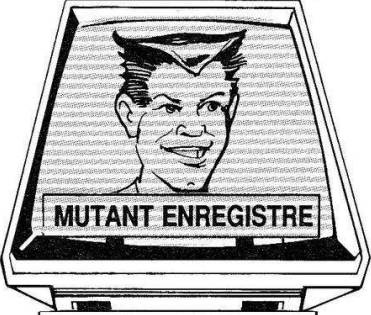
Carte 7	Le Donjon (Episode 7)
-------------------	---------------------------------

Légende de la Carte Sept Le Donjon

- 1 : Le monstre gélatineux
- 2 : La salle des leviers
- 3 : Le gardien de la porte
- 4 : L'élémentaire de l'eau
- 5 : L'infâme monstre rouilleur
- 6 : Les pingouins tueurs d'hommes
- 7 : Le vieux truc du plancher à bascule
- 8 : La salle des monstres errants
- 9 : Les morts-vivants
- 10 : La bibliothèque (A) et le coin du bibliothécaire (B)
- 11 : Les caissons d'infini repos
- 12 : La porte secrète donnant sur l'issue de secours (et le yacht de 15 mètres - voir Carte 5)

PJ N°1 : Frod-O-PRI-3	Service : PLI	Accréditation : ORANGE	Nom du Joueur : _____																									
 Alias : "Magouille Blues"	Indices d'Attributs & Compétences Améliorées Indice d'Agilité _____ 3 Indice d'Aplomb _____ 3 Fayotage _____ 12 Baratin _____ 8 Duperie _____ 8 Indice de Dextérité _____ 5 Armes Laser _____ 8 Armes de Jet Primitives _____ 8 Indice de Mécanique _____ 2 Indice d'Adaptabilité _____ 4 Chapardage _____ 16		Equipement Personnel 1 pistolet 1 canon de laser ORANGE 1 armure reflec ORANGE 1 combinaison ORANGE avec ceinture polyvalente 1 com-unit I 1 stylo et un carnet de notes 1 sac à dos 1 masque à gaz 1 trousse de secourisme 1 baromètre 1 paire de lunettes de soleil 1 loupe 1 couteau 1 paire de jumelles 1 caméra 17 rouleaux de pellicule 5 bâtons de beurre de cacao 1 boussole 1 briquet 1 "mini-laboratoire" de poche 1 corde de trente mètres 1 pelle américaine 1 parapluie 9 bombes désodorisantes 1 trousse de toilette																									
<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th>Arme</th> <th>Indice de Compétence</th> <th>Type d'Arme</th> <th>Indice de Dommages</th> <th>Portée</th> <th>Arme Expérimentale ?</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Pistolet laser</td> <td>8</td> <td>L</td> <td>8</td> <td>50</td> <td>NON</td> </tr> <tr> <td>Fronde</td> <td>8</td> <td>I</td> <td>5</td> <td>30</td> <td>NON</td> </tr> <tr> <td>Couteau</td> <td>8</td> <td>I</td> <td>7</td> <td>20</td> <td>NON</td> </tr> </tbody> </table>		Arme	Indice de Compétence	Type d'Arme	Indice de Dommages	Portée	Arme Expérimentale ?	Pistolet laser	8	L	8	50	NON	Fronde	8	I	5	30	NON	Couteau	8	I	7	20	NON	Etat de Santé Crédits 643	Armure Reflec ORANGE	Indice de Protection L4
Arme	Indice de Compétence	Type d'Arme	Indice de Dommages	Portée	Arme Expérimentale ?																							
Pistolet laser	8	L	8	50	NON																							
Fronde	8	I	5	30	NON																							
Couteau	8	I	7	20	NON																							
PJ N°2 : Bubba-R-UBA-2	Service : PLI	Accréditation : ROUGE	Nom du Joueur : _____																									
 Alias : "Houba-Houba"	Indices d'Attributs & Compétences Améliorées Indice d'Agilité _____ 3 Mains nues _____ 9 Armes de Corps à Corps Primitives _____ 14 Indice d'Aplomb _____ 3 Intimidation _____ 8 Indice de Dextérité _____ 3 Armes Laser _____ 11 Indice de Mécanique _____ 1 Indice d'Adaptabilité _____ 1		Equipement Personnel 1 pistolet laser 1 canon de laser ROUGE 1 armure reflec ROUGE 1 combinaison ROUGE avec ceinture polyvalente 1 com-unit I 1 couteau 1 bout de papier et 1 crayon rouge 1 batte de base-ball en aluminium (classée «arme expérimentale»)																									
<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th>Arme</th> <th>Indice de Compétence</th> <th>Type d'Arme</th> <th>Indice de Dommages</th> <th>Portée</th> <th>Arme Expérimentale ?</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Pistolet laser</td> <td>11</td> <td>L</td> <td>8</td> <td>50</td> <td>NON</td> </tr> <tr> <td>Batte en Alu</td> <td>14</td> <td>I</td> <td>9</td> <td>-</td> <td>OUI</td> </tr> <tr> <td>Couteau</td> <td>14</td> <td>I</td> <td>7</td> <td>20</td> <td>NON</td> </tr> </tbody> </table>		Arme	Indice de Compétence	Type d'Arme	Indice de Dommages	Portée	Arme Expérimentale ?	Pistolet laser	11	L	8	50	NON	Batte en Alu	14	I	9	-	OUI	Couteau	14	I	7	20	NON	Etat de Santé Crédits 3	Armure Reflec ROUGE	Indice de Protection L4
Arme	Indice de Compétence	Type d'Arme	Indice de Dommages	Portée	Arme Expérimentale ?																							
Pistolet laser	11	L	8	50	NON																							
Batte en Alu	14	I	9	-	OUI																							
Couteau	14	I	7	20	NON																							
PJ N°3 : Sonia-R-CRS-2	Service : PLI	Accréditation : ROUGE	Nom du Joueur : _____																									
 Alias : "La Sanglante"	Indices d'Attributs & Compétences Améliorées Indice d'Agilité _____ 4 Armes de Corps à Corps Primitives _____ 11 Indice d'Aplomb _____ 3 Indice de Dextérité _____ 4 Armes Laser _____ 11 Armes de Jet Primitives _____ 14 Indice de Mécanique _____ 2 Indice d'Adaptabilité _____ 2 Discretion _____ 8		Equipement Personnel 1 pistolet laser 1 canon laser ROUGE 1 armure reflec ROUGE 1 combinaison ROUGE avec ceinture polyvalente 1 com-unit I 1 couteau 1 carnet de notes et un stylo 1 arc en aluminium (classé «arme expérimentale») 20 flèches 1 costume olé-olé (souvenir d'un show de Teela O'Malley où Sonia apparaissait comme figurante dans la grande scène des Commies-Venus-D'-Ailleurs) 1 trousse de toilette (avec brosses en acier et flacons de super-solvant industriel)																									
<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th>Arme</th> <th>Indice de Compétence</th> <th>Type d'Arme</th> <th>Indice de Dommages</th> <th>Portée</th> <th>Arme Expérimentale ?</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Pistolet laser</td> <td>11</td> <td>L</td> <td>8</td> <td>50</td> <td>NON</td> </tr> <tr> <td>Arc en Alu</td> <td>14</td> <td>I</td> <td>7</td> <td>40</td> <td>OUI</td> </tr> <tr> <td>Couteau</td> <td>11</td> <td>I</td> <td>7</td> <td>20</td> <td>NON</td> </tr> </tbody> </table>		Arme	Indice de Compétence	Type d'Arme	Indice de Dommages	Portée	Arme Expérimentale ?	Pistolet laser	11	L	8	50	NON	Arc en Alu	14	I	7	40	OUI	Couteau	11	I	7	20	NON	Etat de Santé Crédits 69	Armure Reflec ROUGE	Indice de Protection L4
Arme	Indice de Compétence	Type d'Arme	Indice de Dommages	Portée	Arme Expérimentale ?																							
Pistolet laser	11	L	8	50	NON																							
Arc en Alu	14	I	7	40	OUI																							
Couteau	11	I	7	20	NON																							

PJ N°1 : Frod-O-PRI-3		Background : «Dis-moi, mon gars, ça t'intéresserait de récupérer du synthé-café de première qualité ? Le prix est réglé : tu n'as qu'à me filer quelques-uns de ces petits circuits imprimés de rien du tout que tu es en train d'emballer dans les colis de commande urgente des Forces Armées... Qu'est-ce que tu dis, mon gars ? Je sens qu'on va pouvoir faire des affaires...» Et voilà, il vous a suffi de tirer quelques ficelles pour vous retrouver affecté à PLI. Remarquez, ce n'est que justice : si on pense à tout ce temps que vous avez passé à faire le gargon livreur pour «Dieu le Père» ! Par contre, c'est un coup de bol si tout le Secteur SPI a été transféré vers le Secteur TSR et si un centre de distribution a par mégarde continué à expédier des marchandises vers les locaux de PLI pour le Secteur SPI... D'ailleurs qui aurait remarqué la disparition d'un ou deux articles dans les camions d'approvisionnement d'un secteur entier ? Et vous voilà maintenant affecté à une équipe de caves de première - on leur tordrait le nez qu'il en coulerait du lait ! Ce Bubba-R est de l'étoffe dont on fait les pigeons... Par contre, il faudrait mieux surveiller le mutant enregistré, Lyser-J : difficile de savoir quels dangereux pouvoirs mentaux il peut bien posséder ; l'idéal serait de l'avoir par la ruse... Et l'autre qui laisse traîner ses oreilles partout - Judas-J - il commence à vous porter sérieusement sur les nerfs... Ça vous dérange de le pousser du haut d'une cage d'ascenseur avant que ces tarés de la Sécurité Interne vous fassent tous exécuter.	Fonctions Au Sein De L'Equipe : Officier Chargé Du Matériel (quel pied !) Arrangez-vous pour que tous vos coéquipiers vous laissent passer en revue leur équipement. Peut-être que «par chance» quelque chose tombera en panne et que vous pourrez fourguer au propriétaire un article de remplacement - en prélevant un petit pourcentage, bien entendu ! Possessions Illicites : Bombes désodorisantes : En fait, il s'agit de sprays de peinture (il y en a neuf, chacun correspondant à une couleur d'accréditation. Le genre d'articles rêvé pour faire du troc avec des agents Léopards de la Mort). Trousse de toilette : Le kit du parfait petit cambrioleur : de quoi crocheter des serrures, du papier-verre, des mines de plomb, des ciseaux laser. Trousse de secouriste : Le kit du parfait petit dealer : un assortiment de 273 pilules ; toutes saturées d'un insidieux narcotique induisant une dépendance - le «chocolat» - et poussant le sujet à en absorber des doses de plus en plus fortes.																							
Société Secrète : Libre Entreprise Rang de Société Secrète : 4		Mission De Société Secrète En Cours : Vendez ou troquez un maximum de ces «choco-pills». Continuez d'exploiter le filon du transfert SPI-TSR : détournez autant de marchandises que possible pour alimenter le marché noir de Libre Entreprise. Lorsque vous serez parvenu à rendre quelques caves accros aux «choco-pills», transformez-les en «protecteurs» de notre société.																								
Pouvoir(s) Mutant(s) : Charme		Indications de Jeu : Vous êtes un infâme personnage. Dupez Bubba pour l'amener à porter votre matériel. Restez cool et veillez à ne jamais laisser passer votre chance. Fourgez vos pilules. Montrez-vous «généreux» mais faites en sorte que personne n'oublie ce qu'il vous doit.																								
<table><tr><th>Scores d'Attributs</th><th>Indices d'attributs & Bonus</th></tr><tr><td>Force ——— 9</td><td>Bonus aux Dommages — 0</td></tr><tr><td>Endurance ——— 16</td><td>Capacité de Transport — 25</td></tr><tr><td></td><td>Bonus Macho ——— 1</td></tr><tr><th colspan="2">Indices d'Attributs</th></tr><tr><td>Agilité ——— 13</td><td>3</td></tr><tr><td>Aplomb ——— 14</td><td>3</td></tr><tr><td>Dextérité ——— 18</td><td>5</td></tr><tr><td>Sens de la</td><td></td></tr><tr><td>Mécanique ——— 7</td><td>2</td></tr><tr><td>Adaptabilité ——— 15</td><td>4</td></tr><tr><td>Pouvoir ——— 7</td><td></td></tr></table>		Scores d'Attributs	Indices d'attributs & Bonus	Force ——— 9	Bonus aux Dommages — 0	Endurance ——— 16	Capacité de Transport — 25		Bonus Macho ——— 1	Indices d'Attributs		Agilité ——— 13	3	Aplomb ——— 14	3	Dextérité ——— 18	5	Sens de la		Mécanique ——— 7	2	Adaptabilité ——— 15	4	Pouvoir ——— 7		
Scores d'Attributs	Indices d'attributs & Bonus																									
Force ——— 9	Bonus aux Dommages — 0																									
Endurance ——— 16	Capacité de Transport — 25																									
	Bonus Macho ——— 1																									
Indices d'Attributs																										
Agilité ——— 13	3																									
Aplomb ——— 14	3																									
Dextérité ——— 18	5																									
Sens de la																										
Mécanique ——— 7	2																									
Adaptabilité ——— 15	4																									
Pouvoir ——— 7																										
PJ N°2 : Bubba-R-UBA-2		Background : «Hello ! Quand c'est qu'on mange ? Où c'est qu'on est, là ? T'es mon copain, toi ? OUTCH ! Hey, je la trouve pas marrante, ta blague... Tiens prends ça ! Ah ouais, ça c'est déjà plus rigolo ! Encaisse celle-là... Hein, qu'on rigole bien ?» C'est marrant le boulot... J'aime bien m'amuser ! Je ramasse des trucs, je vais les poser ailleurs, chacun à leur place, enfin pas toujours... Des fois, je les fais rouler par terre et puis je les range sur des étagères. Et aussi, c'est moi qui déchire les emballages pour ouvrir les colis. J'aime bien déchirer les emballages ! (hé-hé-hé !) J'aime bien avoir des copains aussi... C'est marrant, les copains ! Et moi, j'aime bien me marrer. Frod-O, c'est un bon copain : il m'a donné des choco-pills et puis une batte. Il dit que mes autres copains, ils m'aiment pas vraiment ; il dit que ce sont des sales menteurs et des hypocrites... Ça doit être vrai, puisque Frod-O, c'est mon copain ! L'Ordinateur aussi, c'est mon copain. Il est pas toujours marrant, l'Ordinateur... Des fois, si je laisse tomber quelque chose, il me fait exécuter... Mais je laisse pas tomber des trucs si souvent que ça ! Non, moi je suis quelqu'un de bien, vous pensez !	Fonctions Au Sein De L'Equipe : Leader Vous devez donner des ordres à tous vos coéquipiers... et leur taper dessus s'ils ne vous écoutent pas. Possessions Illicites : Un gros tonnelet de «Mort Rapide» fabrication maison (breuvage sirupeux et alcoolisé fabriqué à partir de gruau et distribué par Libre Entreprise) ; c'est Frod-O qui vous l'a donné.																							
Société Secrète : Léopards de la Mort Rang de Société Secrète : 2		Mission De Société Secrète En Cours : Hein ? Ah oui ! Bien sûr ! Bubba aime les surbouts. Les surbouts, c'est super ! Arroser les gens avec des bombes de mousse et leur lancer des trucs dessus, c'est génial... Et puis les assommer à coup de batte en buvant de la Mort Rapide et en avalant des choco-pills... Et puis se faire jeter dehors et se réveiller ailleurs... Bubba aime beaucoup les surbouts.																								
Pouvoir(s) Mutant(s) : Bêtise		Indications de Jeu : Conduisez-vous comme un joyeux imbécile. Vous faites confiance à Frod-O (tout comme au premier venu, d'ailleurs). Si quelqu'un essaie de vous impressionner avec des grands mots ou de se moquer de vous, tapez-lui dessus avec votre batte ! Montrez-leur que vous êtes un esprit profond : faites toujours répéter les ordres plusieurs fois... et puis faites tout de travers ! Eclatez-vous à vous attirer la haine de Jeff-J. Et si ça tourne à la bagarre, ne vous faites pas prier. Ah, votre pouvoir mutant... Eh bien, vous êtes si bête que personne ne peut lire dans vos pensées. Une fois, la Sécurité Interne a essayé de vous sonder à l'aide d'un scanner neuronique (pour voir si votre esprit n'abritait pas de pensées séditeuses) - l'encéphalogramme était si plat qu'ils se sont demandés si vous n'étiez pas mort !																								
<table><tr><th>Scores d'Attributs</th><th>Indices d'attributs & Bonus</th></tr><tr><td>Force ——— 20</td><td>Bonus aux Dommages — 2</td></tr><tr><td>Endurance ——— 19</td><td>Capacité de Transport — 65</td></tr><tr><td></td><td>Bonus Macho ——— 2</td></tr><tr><th colspan="2">Indices d'Attributs</th></tr><tr><td>Agilité ——— 12</td><td>3</td></tr><tr><td>Aplomb ——— 13</td><td>3</td></tr><tr><td>Dextérité ——— 14</td><td>3</td></tr><tr><td>Sens de la</td><td></td></tr><tr><td>Mécanique ——— 5</td><td>1</td></tr><tr><td>Adaptabilité ——— 4</td><td>1</td></tr><tr><td>Pouvoir ——— 11</td><td></td></tr></table>		Scores d'Attributs	Indices d'attributs & Bonus	Force ——— 20	Bonus aux Dommages — 2	Endurance ——— 19	Capacité de Transport — 65		Bonus Macho ——— 2	Indices d'Attributs		Agilité ——— 12	3	Aplomb ——— 13	3	Dextérité ——— 14	3	Sens de la		Mécanique ——— 5	1	Adaptabilité ——— 4	1	Pouvoir ——— 11		
Scores d'Attributs	Indices d'attributs & Bonus																									
Force ——— 20	Bonus aux Dommages — 2																									
Endurance ——— 19	Capacité de Transport — 65																									
	Bonus Macho ——— 2																									
Indices d'Attributs																										
Agilité ——— 12	3																									
Aplomb ——— 13	3																									
Dextérité ——— 14	3																									
Sens de la																										
Mécanique ——— 5	1																									
Adaptabilité ——— 4	1																									
Pouvoir ——— 11																										
PJ N°3 : Sonia-R-CRS-2		Background : «Mais qu'est-ce qu'on fout là, assis sur des chaises, à compter des trombones ! A quoi a servi toute cette formation ? Si c'était pour finir gratte-papier... Mais est-ce qu'on va un jour sortir d'ici pour en découdre avec l'ennemi ? Tailler en pièce des commies et des mutants... Euh, désolé Lyser-J, je voulais pas te vexer. Ecoutez, ils disent tous que l'Ordinateur sait ce qu'il fait mais moi, je n'ai rien à faire ici, avec tous ces demeures, ces poules mouillées. J'ai reçu une formation de Guerrier Vautour, moi, pas de fonctionnaire ! Ce Jeff-J me tape décidément sur les nerfs : toujours à grommeler et à traîner des pieds ! Et ce satané Frod-O... Celui-là, s'il n'arrête pas de rôder autour de mes affaires, il va prendre quelques cartouches HE dans la nuque ! Bubba, en voilà un que je supporte à peu près - quel physique ! mais il a vraiment une cervelle de limace.	Mission De Société Secrète En Cours : Servez-vous de vos collègues Clarificateurs pour atteindre vos objectifs - qui consistent présentement à réquisitionner du bon matériel et à vous faire transférer sur le théâtre des opérations. Un Grand Vizir Illuminati - dont vous n'avez entendu parler que par des rumeurs très vagues, un clone puissant et mystique du nom de «Crom» - désire que tous ses soldats prennent les armes contre les agents de la Première Eglise Du Christ Programmeur. Mais vous n'allez pas vous mettre en première ligne, vous vous arrangez plutôt pour que vos imbéciles de coéquipiers fassent le sale boulot.																							
Société Secrète : Illuminati Rang de Société Secrète : 2		Indications de Jeu : Mettez-vous dans la peau d'un militaire vétéran égaré au milieu de pseudo-fonctionnaires. Vous imaginez des plans subtils, prudents du point de vue tactique... mais vous êtes d'un naturel très agressif et vous avez la gâchette facile. En temps normal, vous êtes plutôt calme et vous gardez toujours l'œil ouvert, à l'affût d'une occasion d'accroître le nombre des victimes dans les rangs des agents commies ou de l'Eglise du Christ Programmeur... Ça vous permettrait d'échapper à ces sacrés bureaux et d'être promu dans les Escadrons Vautours, que vous n'auriez jamais dû quitter.																								
Pouvoir(s) Mutant(s) : Contrôle de l'Adrénaline																										
<table><tr><th>Scores d'Attributs</th><th>Indices d'attributs & Bonus</th></tr><tr><td>Force ——— 12</td><td>Bonus aux Dommages — 0</td></tr><tr><td>Endurance ——— 17</td><td>Capacité de Transport — 25</td></tr><tr><td></td><td>Bonus Macho ——— 1</td></tr><tr><th colspan="2">Indices d'Attributs</th></tr><tr><td>Agilité ——— 16</td><td>4</td></tr><tr><td>Aplomb ——— 11</td><td>3</td></tr><tr><td>Dextérité ——— 17</td><td>4</td></tr><tr><td>Sens de la</td><td></td></tr><tr><td>Mécanique ——— 9</td><td>2</td></tr><tr><td>Adaptabilité ——— 10</td><td>2</td></tr><tr><td>Pouvoir ——— 10</td><td></td></tr></table>		Scores d'Attributs	Indices d'attributs & Bonus	Force ——— 12	Bonus aux Dommages — 0	Endurance ——— 17	Capacité de Transport — 25		Bonus Macho ——— 1	Indices d'Attributs		Agilité ——— 16	4	Aplomb ——— 11	3	Dextérité ——— 17	4	Sens de la		Mécanique ——— 9	2	Adaptabilité ——— 10	2	Pouvoir ——— 10		Fonctions Au Sein De L'Equipe : Officier Responsable de l'Hygiène. Officier Responsable de l'Hygiène... D'ici pas longtemps, ils vous feront nettoyer les toilettes ! Enfin, disons que ce job présente quelques avantages pratiques. Si quelqu'un la ramène un peu trop, vous lui collez simplement votre brosse à poils d'acier sous le nez, et vous lui dites de se calmer, sous peine d'inspection sanitaire.
Scores d'Attributs	Indices d'attributs & Bonus																									
Force ——— 12	Bonus aux Dommages — 0																									
Endurance ——— 17	Capacité de Transport — 25																									
	Bonus Macho ——— 1																									
Indices d'Attributs																										
Agilité ——— 16	4																									
Aplomb ——— 11	3																									
Dextérité ——— 17	4																									
Sens de la																										
Mécanique ——— 9	2																									
Adaptabilité ——— 10	2																									
Pouvoir ——— 10																										

PJ N°4 : Judas-J-BCG-1	Service : PLI	Accréditation : JAUNE	Nom du Joueur : _____																																				
 Alias : "Smile"	Indices d'Attributs & Compétences Améliorées Indice d'Agilité _____ 4 Mains Nues _____ 11 Indice d'Aplomb _____ 2 Bavardage Jovial _____ 14 (comparable à la Motivation, mais en plus obséquieux) Indice de Dextérité _____ 4 Armes Laser _____ 10 Indice de Sens de la Mécanique _____ 1 Indice d'Adaptabilité _____ 2 Discretion _____ 10 Survie _____ 14		Equipement Personnel 1 pistolet laser 1 canon de laser JAUNE 1 armure reflé JAUNE 1 combinaison JAUNE avec ceinture polyvalente 1 com-unit I 1 couteau 1 carnet de notes et un stylo 1 paire d'oreilles postiches très pointues (Judas-J les porte constamment ; ces objets sont interdits mais personne ne s'en soucie)																																				
<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th>Arme</th> <th>Indice de Compétence</th> <th>Type d'Arme</th> <th>Indice de Dommages</th> <th>Portée</th> <th>Arme Expérimentale ?</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Pistolet laser</td> <td>10</td> <td>L</td> <td>8</td> <td>50</td> <td>OUI</td> </tr> <tr> <td>Couteau</td> <td>4</td> <td>I</td> <td>7</td> <td>20</td> <td>NON</td> </tr> <tr> <td> </td> <td> </td> <td> </td> <td> </td> <td> </td> <td> </td> </tr> <tr> <td> </td> <td> </td> <td> </td> <td> </td> <td> </td> <td> </td> </tr> </tbody> </table>		Arme	Indice de Compétence	Type d'Arme	Indice de Dommages	Portée	Arme Expérimentale ?	Pistolet laser	10	L	8	50	OUI	Couteau	4	I	7	20	NON													Etat de Santé Crédits 42	Armure Réflé JAUNE Indice de Protection L4						
Arme	Indice de Compétence	Type d'Arme	Indice de Dommages	Portée	Arme Expérimentale ?																																		
Pistolet laser	10	L	8	50	OUI																																		
Couteau	4	I	7	20	NON																																		
PJ N°5 : Jeff-J-FLE-3	Service : PLI	Accréditation : JAUNE	Nom du Joueur : _____																																				
 Alias : "Grumble-Grumble"	Indices d'Attributs & Compétences Améliorées Indice d'Agilité _____ 2 Armes de Corps à Corps _____ 15 Primitives _____ 15 Indice d'Aplomb _____ 3 Marmonnement _____ 10 (comparable à l'intimidation, en plus insupportable) Indice de Dextérité _____ 2 Armes Laser _____ 12 Indice de Sens de la Mécanique _____ 4 Connaissance des Réseaux _____ 10 Publics _____ 10 (specialisé dans les tirs de mines) 1		Equipement Personnel 1 pistolet laser 1 canon de laser JAUNE 1 armure reflé JAUNE 1 combinaison JAUNE avec ceinture polyvalente 1 com-unit I 1 couteau 1 carnet de notes et un stylo 1 pioche 1 paire de lunettes à infra-rouge 1 pelle américaine 1 marteau «mini-labo» de poche 1 matrice désintégratrice (engin expérimental ; voir au dos)																																				
<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th>Arme</th> <th>Indice de Compétence</th> <th>Type d'Arme</th> <th>Indice de Dommages</th> <th>Portée</th> <th>Arme Expérimentale ?</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Pistolet laser</td> <td>12</td> <td>L</td> <td>8</td> <td>50</td> <td>NON</td> </tr> <tr> <td>Pioche</td> <td>15</td> <td>I</td> <td>9</td> <td>-</td> <td>NON</td> </tr> <tr> <td>Couteau</td> <td>4</td> <td>I</td> <td>7</td> <td>20</td> <td>NON</td> </tr> <tr> <td> </td> <td> </td> <td> </td> <td> </td> <td> </td> <td> </td> </tr> <tr> <td> </td> <td> </td> <td> </td> <td> </td> <td> </td> <td> </td> </tr> </tbody> </table>		Arme	Indice de Compétence	Type d'Arme	Indice de Dommages	Portée	Arme Expérimentale ?	Pistolet laser	12	L	8	50	NON	Pioche	15	I	9	-	NON	Couteau	4	I	7	20	NON													Etat de Santé Crédits 7	Armure Réflé JAUNE Indice de Protection L4
Arme	Indice de Compétence	Type d'Arme	Indice de Dommages	Portée	Arme Expérimentale ?																																		
Pistolet laser	12	L	8	50	NON																																		
Pioche	15	I	9	-	NON																																		
Couteau	4	I	7	20	NON																																		
PJ N°6 : Lyser-J-ICK-3	Service : PLI	Accréditation : JAUNE	Nom du Joueur : _____																																				
 MUTANT ENREGISTRE Alias : "Zinzin"	Indices d'Attributs & Compétences Améliorées Indice d'Agilité _____ 2 Mains Nues _____ 5 Indice d'Aplomb _____ 3 Indice de Dextérité _____ 3 Armes Laser _____ 12 Armes Energétiques _____ 10 Indice de Sens de la Mécanique _____ 4 Utilisation & Maintenance de Véhicules _____ 14 Indice d'Adaptabilité _____ 2 Chimiothérapie _____ 10 Médecine _____ 8		Equipement Personnel 1 pistolet laser 1 canon de laser JAUNE 1 armure reflé JAUNE 1 combinaison JAUNE avec ceinture polyvalente 1 pistolet énergétique 1 com-unit I 10 eupho-pills																																				
<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th>Arme</th> <th>Indice de Compétence</th> <th>Type d'Arme</th> <th>Indice de Dommages</th> <th>Portée</th> <th>Arme Expérimentale ?</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Pistolet laser</td> <td>12</td> <td>L</td> <td>8</td> <td>50</td> <td>NON</td> </tr> <tr> <td>Pistolet Energétique</td> <td>10</td> <td>E</td> <td>8</td> <td>50</td> <td>OUI</td> </tr> <tr> <td> </td> <td> </td> <td> </td> <td> </td> <td> </td> <td> </td> </tr> <tr> <td> </td> <td> </td> <td> </td> <td> </td> <td> </td> <td> </td> </tr> </tbody> </table>		Arme	Indice de Compétence	Type d'Arme	Indice de Dommages	Portée	Arme Expérimentale ?	Pistolet laser	12	L	8	50	NON	Pistolet Energétique	10	E	8	50	OUI													Etat de Santé Crédits 210	Armure Réflé JAUNE Indice de Protection L4						
Arme	Indice de Compétence	Type d'Arme	Indice de Dommages	Portée	Arme Expérimentale ?																																		
Pistolet laser	12	L	8	50	NON																																		
Pistolet Energétique	10	E	8	50	OUI																																		

PJ N°4 : Sam-R-KND-1		Background : Super ! Vous voilà Clarificateur, comme les héros de vidéos ! Et on ne peut pas dire que vous ayez moi si dans les Services Techniques, ce qui n'est pas plus mal, vue la panique que vous avez réussi à y semer pendant la seule journée que vous y ayez passée. Puis ça a été la grande promotion : votre transfert à PLI !		Possessions Illicites : En fouillant dans le sac d'un de vos camarades clones, vous êtes tombé sur une grenade. Grâce à votre mutation, vous avez tout de suite réalisé que ce n'était pas une grenade ordinaire (de fait c'est une cartouche nucléaire tactique) avec une goupille et une minuterie ordinaire. Ouahou ! Vous en êtes encore à vous demander combien de mutants vous pourriez éliminer avec ça...																									
Société Secrète : Anti-mutants		C'était le grand frisson de pouvoir enfin servir l'Ordinateur. Mais vos bonnes intentions vous sont montées à la tête : un peu sûr de vous, vous avez ouvert une vanne de trop et tout le lot de potion dynamique gazeuse a été contaminé par l'amnésiodrug avant de quitter PLI... Et maintenant des régiments entiers de soldats Vautours en sont réduits à réapprendre comment enfiler leurs chaussettes tout seuls ! Mais bon, de toutes façons, ce n'était pas entièrement de votre faute : votre contre-maître, Tammy-J-NET, avait approuvé votre geste. Fonctions Officielles Complémentaires : Officier chargé du Bonheur. Super ! Juste le job dont vous rêviez ! Vous êtes tellement fier d'être Clarificateur... tout le monde devrait ressentir la même joie ! Si certains vous paraissent un peu déprimés, c'est qu'ils souffrent de SMD (syndromes mania-co dépressifs). Si vous croisez quiconque souffrant de SMD, faites-lui prendre des PEP (produits eupho-protecteurs). Ces PEP vont du petit discours remontant aux chimiothérapies les plus dures. Ainsi, vos 100 cachets stabilisateurs de personnalité pourront vous permettre d'apaiser les nerfs surmenés et de faire naître un sourire sur les visages les plus gris... Super, non ? Et en plus, il circule une rumeur particulièrement excitante (chhhhh ! gardez ça pour vous !) il paraît qu'on a glissé des PEP expérimentaux dans le paquetage de votre équipe... Super, on va bien rigoler.		PS : Les chiffres concernant la grenade qui figurent sur la face A de votre fiche sont complètement fantaisistes, voici les vrais :																									
Rang de Société Secrète : 1				<table><tr><th>Indice de Compétence</th><th>Type</th><th>Indice de Dommages</th><th>Portée</th><th>Arme Expérimentale ?</th></tr><tr><td>12</td><td>A</td><td>Terrifiant</td><td>20</td><td>Y'a des chances...</td></tr></table>		Indice de Compétence	Type	Indice de Dommages	Portée	Arme Expérimentale ?	12	A	Terrifiant	20	Y'a des chances...														
Indice de Compétence	Type	Indice de Dommages	Portée	Arme Expérimentale ?																									
12	A	Terrifiant	20	Y'a des chances...																									
Pouvoir(s) Mutant(s) : Intuition mécanique																													
<table><tr><th>Scores d'Attributs</th><th>Indices d'attributs & Bonus</th></tr><tr><td>Force — 14</td><td>Bonus aux Dommages — 1</td></tr><tr><td>Endurance — 11</td><td>Capacité de Transport 35</td></tr><tr><td></td><td>Bonus Macho — 0</td></tr><tr><th colspan="2">Indices d'Attributs</th></tr><tr><td>Agilité — 19</td><td>5</td></tr><tr><td>Aplomb — 13</td><td>3</td></tr><tr><td>Dextérité — 17</td><td>4</td></tr><tr><td>Sens de la</td><td></td></tr><tr><td>Mécanique — 12</td><td>3</td></tr><tr><td>Adaptabilité — 10</td><td>2</td></tr><tr><td>Pouvoir — 7</td><td></td></tr></table>		Scores d'Attributs	Indices d'attributs & Bonus	Force — 14	Bonus aux Dommages — 1	Endurance — 11	Capacité de Transport 35		Bonus Macho — 0	Indices d'Attributs		Agilité — 19	5	Aplomb — 13	3	Dextérité — 17	4	Sens de la		Mécanique — 12	3	Adaptabilité — 10	2	Pouvoir — 7					
Scores d'Attributs	Indices d'attributs & Bonus																												
Force — 14	Bonus aux Dommages — 1																												
Endurance — 11	Capacité de Transport 35																												
	Bonus Macho — 0																												
Indices d'Attributs																													
Agilité — 19	5																												
Aplomb — 13	3																												
Dextérité — 17	4																												
Sens de la																													
Mécanique — 12	3																												
Adaptabilité — 10	2																												
Pouvoir — 7																													

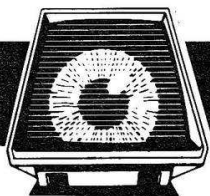
PJ N°5 : Eve-R-DEN-2		Background : Ce n'était pas de votre faute. Vous étiez en train de mener une enquête sous le manteau au sein de PLI et pour le compte de la Sécurité Interne, accomplissant le genre de tâches classiques d'une employée de PLI : empiler des boîtes sur les tapis roulants de la chaîne, par exemple... Bien sûr, vous avez remarqué que ces lots de potion dynamique gazeuse avaient été saturés d'amnésiodrug, mais vous n'avez pas osé le signaler... Ça aurait pu mal disposer vos supérieurs et - brrr - l'Ordinateur à votre égard. Si des régiments entiers de soldats Vautours ont été réduits à l'état d'évolution mentale d'un frotbot Modèle I, vous n'y êtes pour rien... ou presque ! Vos supérieurs en conviendraient certainement, mais il est inutile de les ennuyer avec de telles pécadilles.		vous êtes sérieusement inquiétée. Mais cet appareil est vraiment sans danger, vous avez vu une démonstration. A part cet inquiétant bruit de roulette de Dentisbot, qui vous met sur les nerfs il est tout à fait inoffensif. Voilà, vous allez passer votre temps à prélever des échantillons et à les analyser... Ça vous permettra de faire un enfer de l'existence de vos coéquipiers chaque fois qu'ils rateront un test d'hygiène. Rate son test, toute personne qui se retrouve avec un trou dans la poitrine (les tâches de sang sont si difficiles à enlever !), qui laisse tomber des papiers gras dans les couloirs, ou qui crache par terre.																									
Société Secrète : Club Sierra		Ce pauvre imbécile de PLI, Elm-R-FUD, vous a vue trimbalier ces containers - il faudrait l'informer de la nécessité d'éviter de déranger vos supérieurs pour des détails aussi insignifiants. Quant au gorille des Forces Armées, Chock-O-BLK, il cherche à se venger. Peut-être devriez-vous l'aiguiller vers Sam-R-KND, le technicien qui s'est trompé de produit en remplissant les containers... Toutes ces basses manœuvres de coulisses vous ruinent le moral. Vous aimeriez tant aller dehors, à l'Extérieur, où les pigeons roucoulent sur le gazon toujours vert... Il paraît que c'est plein de petits animaux à fourrure et de plantes vertes. Vous aimeriez tant vous promener dans les bois - et y mettre le feu pour les regarder brûler. Fonctions Officielles Complémentaires : Officier Responsable de l'Hygiène. Lorsqu'on vous a confié ces fonctions, vous avez commencé à vous poser des questions. Et quand vous avez reçu l'échantillonneur épidermique, vous		Possessions Illicites : Even-R-DEN-1 est morte, mais pas en vain ! Avant d'être embarquée par les sécuribots, elle a réussi à transmettre à sa descendante deux canons de laser JAUNES. Pour finir, la Sec Int vous a donné une bombe de spray invisible camouflée en déodorant... et vous a confiée une mission secrète : rendre tous les traîtres potentiels repérables à l'aide de cette petite bombe. Le spray est délicatement parfumé, mais surtout il dissimule une teinture invisible décelable par certains détecteurs spéciaux. La bombe est dissimulée dans votre trousse de toilette.																									
Rang de Société Secrète : 1				Mission De Société Secrète En Cours : Renard Rouge, votre supérieur au sein du club, pense qu'il existe un passage reliant l'Extérieur à l'une des nombreuses galeries des égouts alphas. Tentez de découvrir ce passage (on pense qu'il porte le code LUV 23-SKDU.).																									
Pouvoir(s) Mutant(s) : Pyrokinésie																													
<table><tr><th>Scores d'Attributs</th><th>Indices d'attributs & Bonus</th></tr><tr><td>Force — 16</td><td>Bonus aux Dommages — 1</td></tr><tr><td>Endurance — 18</td><td>Capacité de Transport 45</td></tr><tr><td></td><td>Bonus Macho — 1</td></tr><tr><th colspan="2">Indices d'Attributs</th></tr><tr><td>Agilité — 15</td><td>4</td></tr><tr><td>Aplomb — 20</td><td>5</td></tr><tr><td>Dextérité — 16</td><td>4</td></tr><tr><td>Sens de la</td><td></td></tr><tr><td>Mécanique — 19</td><td>5</td></tr><tr><td>Adaptabilité — 19</td><td>5</td></tr><tr><td>Pouvoir — 13</td><td></td></tr></table>		Scores d'Attributs	Indices d'attributs & Bonus	Force — 16	Bonus aux Dommages — 1	Endurance — 18	Capacité de Transport 45		Bonus Macho — 1	Indices d'Attributs		Agilité — 15	4	Aplomb — 20	5	Dextérité — 16	4	Sens de la		Mécanique — 19	5	Adaptabilité — 19	5	Pouvoir — 13					
Scores d'Attributs	Indices d'attributs & Bonus																												
Force — 16	Bonus aux Dommages — 1																												
Endurance — 18	Capacité de Transport 45																												
	Bonus Macho — 1																												
Indices d'Attributs																													
Agilité — 15	4																												
Aplomb — 20	5																												
Dextérité — 16	4																												
Sens de la																													
Mécanique — 19	5																												
Adaptabilité — 19	5																												
Pouvoir — 13																													

PJ N°6 : Elm-R-FUD-1		Background : Mettre des boîtes sur les tapis roulants des chaînes ; les enlever ; attendre que la chaîne soit réparée ; certes, on peut rêver occupation plus gratifiante pour un fervent adepte d'un monde régi par les technologies de pointe ! A PLI, on n'utilise pas votre véritable potentiel - pas étonnant que vous ayez fait cette petite erreur : votre esprit était occupé par de plus intéressants sujets de méditation ! Ça aurait pu arriver à tout le monde - ces boîtes d'amnésiodrug ressemblent tellement à celles de potion dynamique gazeuse qu'on distribue généralement à ces démunés des Forces Armées ! Vous vous êtes trompé en posant quelques boîtes sur le tapis roulant, et voilà que 5000 vétérans ont tellement régressé du point de vue mental qu'ils en sont à babiller en regardant leurs ongles et en mettant leurs doigts de pieds à la bouche ! On ne peut pas dire que ça vous préoccupe particulièrement... Il n'empêche que cette mutation chez les Clarificateurs tombait à point nommé, quelqu'un aurait pu vous faire porter le chapeau.		Possessions Illicites : Pro Tech vous a donné un gadget d'enfer ! Ça s'appelle l'hypnodisc et il suffit de l'agiter devant les yeux de celui que vous voulez faire parler pour qu'il vous confie tous ses secrets. Votre société vous a aussi donné un canon de laser VERT. Arrangez-vous pour que personne ne vous voit l'utiliser, sans quoi vous quitteriez très vite cette vallée de larmes !																									
Société Secrète : Pro Tech		De toutes façons, vous êtes tranquille si quelqu'un en vient à vous accuser : vous n'aurez qu'à rejeter toute la responsabilité sur Eve-R-DEN, qui elle aussi travaillait à PLI. Non seulement elle est de toute évidence un agent de la Sec Int, mais en plus elle a parfaitement vu votre erreur et n'en a rien dit. Fonctions Officielles Complémentaires : Officier Garant de la Loyauté. Il est de votre devoir de vous assurer de la loyauté de vos coéquipiers envers l'Ordinateur. Utilisez votre TRIP pour enregistrer tous les comportements séditieux et dépister les cas de zèle insuffisant. Comme toujours, adressez directement vos rapports à l'Ordinateur et non à votre leader. Guettez les Dix Signes Avant Coureurs de la Trahison. Inquiétez-vous si l'un de vos coéquipiers commence à appeler ses collègues « valets de l'impérialisme petit bourgeois ».		Mission De Société Secrète En Cours : C'est un utilibot qui vous a confié le message suivant : « Prions pour que la Technologie offre une vie meilleure à l'humanité ! Hello, Technicien Reddy Kilowatt ! Une faction inconnue d'obtus saboteurs a détourné une précieuse cargaison de matériel de clonage de la destinée supérieure en vue de laquelle nous l'avions auparavant détournée. Il semblerait que votre coéquipière Tammy-J-NET travaille pour ces nihilistes, avec l'aide de Watt-J-WHO. Faites-les parler à l'aide de votre hypnodisc et éliminez-les une fois que vous saurez où se trouve présentement la dite cargaison. » L'utilibot vous a tendu l'hypnodisc et le canon VERT, puis s'est mis en devoir de s'auto-détruire en se démontant pièce à pièce. Vous vous êtes précipitamment éloigné pour qu'on ne vous voit pas.																									
Rang de Société Secrète : 1																													
Pouvoir(s) Mutant(s) : Empathie																													
<table><tr><th>Scores d'Attributs</th><th>Indices d'attributs & Bonus</th></tr><tr><td>Force — 20</td><td>Bonus aux Dommages — 2</td></tr><tr><td>Endurance — 18</td><td>Capacité de Transport 65</td></tr><tr><td></td><td>Bonus Macho — 1</td></tr><tr><th colspan="2">Indices d'Attributs</th></tr><tr><td>Agilité — 15</td><td>4</td></tr><tr><td>Aplomb — 10</td><td>2</td></tr><tr><td>Dextérité — 12</td><td>3</td></tr><tr><td>Sens de la</td><td></td></tr><tr><td>Mécanique — 5</td><td>1</td></tr><tr><td>Adaptabilité — 8</td><td>2</td></tr><tr><td>Pouvoir — 18</td><td></td></tr></table>		Scores d'Attributs	Indices d'attributs & Bonus	Force — 20	Bonus aux Dommages — 2	Endurance — 18	Capacité de Transport 65		Bonus Macho — 1	Indices d'Attributs		Agilité — 15	4	Aplomb — 10	2	Dextérité — 12	3	Sens de la		Mécanique — 5	1	Adaptabilité — 8	2	Pouvoir — 18					
Scores d'Attributs	Indices d'attributs & Bonus																												
Force — 20	Bonus aux Dommages — 2																												
Endurance — 18	Capacité de Transport 65																												
	Bonus Macho — 1																												
Indices d'Attributs																													
Agilité — 15	4																												
Aplomb — 10	2																												
Dextérité — 12	3																												
Sens de la																													
Mécanique — 5	1																												
Adaptabilité — 8	2																												
Pouvoir — 18																													

L'ORDINATEUR FRAPPE TOUJOURS DEUX FOIS



Envoyez les clones
**Fiches
et
Accessoires**



Formulaire de demande d'information

■ Citoyen, ce Formulaire de Demande d'Information vous est proposé par vos amis de Production Logistique et Intendance ! Soyez assuré que PLI, service en qui l'Ordinateur a toute confiance, traitera votre requête avec diligence et efficacité. Afin d'aider PLI dans cette tâche exigeante et importantissime, sans laquelle le Complexe Alpha se retrouverait dans un état de complète anarchie et de totale vulnérabilité aux attaques commies, nous vous prions de remplir ce formulaire lisiblement et sans rien omettre.

■ Nom _____ - 1 2 3 4 5 6 (numéro clonique)

■ Date _____

■ Mission en cours _____

■ Service : ☐ PLI
☐ Autre : _____

■ Etes-vous ou avez-vous été :

- | | | |
|-------------------------------|------------------------------|------------------------------|
| A. Communiste ? | ☐ Oui | ☐ Non |
| B. Mutant ? | ☐ Oui | ☐ Non |
| Si oui, enregistré ? | ☐ Oui | ☐ Non |
| C. Agent de société secrète ? | ☐ Oui | ☐ Non |

■ L'Ordinateur est votre ami. Etes-vous le sien ?

☐ Oui ☐ Non ☐ Autre (expliquez) _____

■ A votre avis, quel est le service le plus important ? Expliquez votre réponse _____

■ Quelle information demandez-vous ? Soyez précis _____

■ Pourquoi avez-vous besoin de cette information ? _____

■ La véritable raison de votre demande ? _____

Le soussigné reconnaît que toutes les informations reçues sont à considérer comme confidentielles et relevant du secret d'Etat. Sauf indication contraire, il en va de même pour les rapports. Au cas où les informations fournies tomberaient aux mains de l'ennemi, le soussigné s'engage à se présenter au centre d'extermination le plus proche. En vertu de la récente directive de l'Ordinateur 199/3486 section II alinéa C paragraphe F sur la «réduction de la paperasserie grâce à des formulaires polyvalents», le soussigné assume également la responsabilité des robots de maintenance de la Subdivision de Recyclage des Déchets, accepte de superviser le prochain Festival Biannuel de Loyalisme et de Patriotisme, et sollicite l'envoi de la brochure informative «Le Capitaine Botarin et Bacabouffe Vous Expliquent Comment Repérer Un Traître».

Signature _____

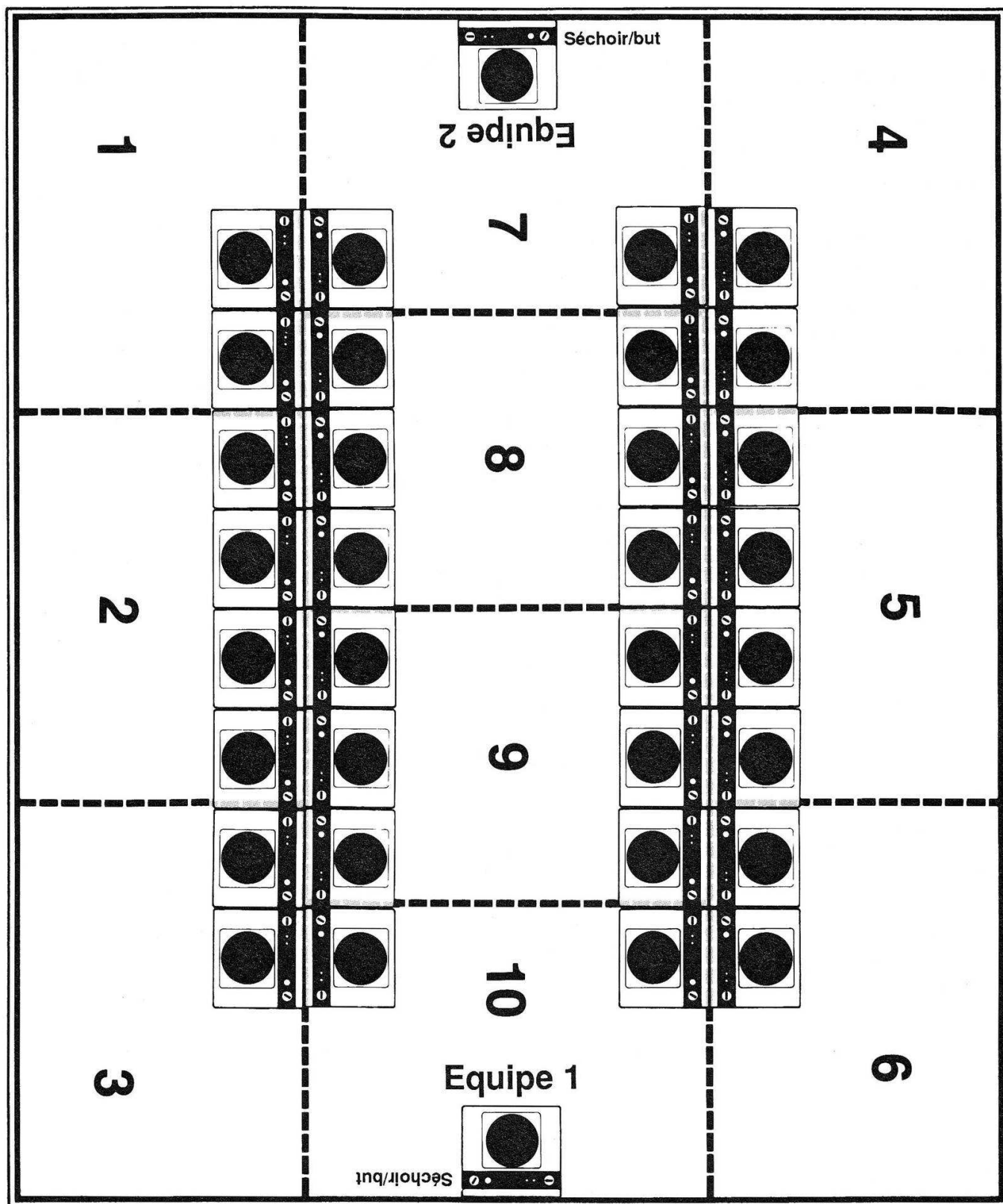
Cadre Réserve à l'Administration

■ A l'attention des opérateurs : Avant de satisfaire la demande d'information, assurez-vous de l'approbation du personnel d'accréditation ULTRAVIOLETTE de tous les services (initiales ou tatouages labiaux ci-dessous) :

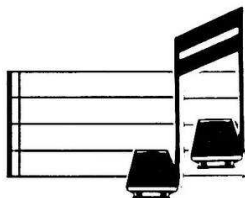
UCT _____	SE _____	SI _____	SI/InfCom _____
ST _____	FA _____	SI/Rav _____	SI/BurRens _____
PDH & CM _____	PLI _____	SI/RavAux _____	SI/AnnRens _____

■ Résultat :

- ☐ Retour à l'envoyeur pour clarification
- ☐ «Votre accréditation ne vous donne pas accès à cette information»
- ☐ Information introuvable.
- ☐ Exécution du demandeur
- ☐ Requête accordée (raisons à exposer sur une feuille annexe et à soumettre à la Sécurité Interne).



L'arène
Rendez-vous Avec la Mort,
Round 2



Le Songbook du Complexe Alpha

BON, SANG, C'EST QUOI LA PLUIE ?

Dans tous mes souvenirs,
Le Complexe est souterrain.
Tunnels à l'infini ;
Pas de sortie en vue.
Fana de nature
Cherchant le soleil,
J'veux savoir, oui j'veux savoir,
Bon sang c'est quoi la pluie ?
J'suis monté d'six niveaux,
Cherchant la ferme du vieux Yasgur.
Des gardbots en Kevlar
Ont saisi mes bras.
«L'Ordinateur va t'aider !
T'es fou mais ça va changer !...»
C'est le bide, j'voulais savoir,
Bon sang c'est quoi la pluie ?
Maintenant dans les silos,
J'ai pas l'temps de rêver -
Un Générateur de Plasma
Guette l'hérésie.
Les machines gueul'nt des ordres :
«L'Ordinateur est votre ami !»
Mais j'veux savoir, oh j'veux savoir,
Bon sang, c'est quoi la pluie ?

HAUT DE FORME, CRAVATE BLANCHE ET LASER

(Bien trop séductueux pour être imprimé.)

DU KELP*

Du kelp ! pour calmer ma faim
Du kelp ! pas juste des algues, mon copain
Du kelp ! j'ai même pas besoin de pain
Du kelp !
Quand j'étais plus fort oh tellement plus fort qu'à ce jour,
J'adorais bouffer des frites et du ketchup tous les jours.
Mais ces temps sont loin et je ne sais vraiment pas,
Pour être tout à fait franc que penser de ce repas.
Kelp ! Ça a bon goût, tu ne peux pas savoir,
Et ça m'donne envie d'aller ronfler dans mon dortoir,
Aide-moi à finir mon repas sans histoires...
Par pitié, par pitié, pourquoi ne pas bannir le kelp !...
* Varech

C'EST FINI POUR TOI, PETIT BLEU

(Chanté sur l'air de «It's all over now, Baby Blue».)

Le gradbot dit «Il faut y aller,
Et j'crois pas que vous tiendrez...»
Gardez vos lasers chargés -
Faudra vite dégainer».
Nous savons que vos ordres sont pas marrants,
Eviter un Plasmе rougeoyant...
Voilà les mutants, ils sont furieux,
Et c'est fini pour toi, petit Bleu.
Le Rouge c'est pour les joueurs,
Tu as un sens mutant, tu t'en sers.
Note tout c'que tu vois de séductueux.
Le Comibot débile va pleurer,
Sortir des vannes nases à pleurer...
Le Complexe tombe sur toi, sa loi est de feu...
Et c'est fini pour toi, petit Bleu.
Ta société secrète, laisse-la ici,
L'Ordinateur t'a appelé. Oublie tes anciens amis,
C'est eux qui t'ont dénoncé.
Le guerbot qui enfonce ta porte,
Tu connais le programme qu'il porte...
Peut-être ton prochain clone partira mieux,
Car c'est fini pour toi, petit Bleu.
Laisant les silos où tu travailles,
Tu reviens au bercail,
Et l'odeur de ces bas-fonds te tenaille...
A ta porte arrive un clone tout neuf,
Qui dit : «Liquidation numéro neuf.»
Le sol se dérobe sous toi, peu à peu.
Et c'est fini pour toi, petit Bleu.

JE SUIS FOU DU MUTIE

Je suis fou du mutie et -
Fou de moi, le mutie l'est.
Au diable L'Ordinateur !
Etre Commie, c'est l'vrai bonheur !
C'est mieux qu'algue industrielle
Et que Teela à l'écran.
Oh les muties m'ensorcellent,
J'ai la côte chez les mutants !
Je suis fou du mutie et -
Fou de moi, le mutie l'est.

J'SUIS UN MEC DU COMPLEXE ALPHA

J'suis un mec du Complexe Alpha.
Complexe Alpha tu m'auras !
Cinq clones à la une, je suis le sixième -
Et je vais crever comme eux.
Dans le Complexe y'a une fille que j'aime.
Voir Teela me rend heureux.
Les Clarificateurs tueront
Les mutants qu'ils trouveront.
J'suis un gars du Complexe Alpha !
J'suis un mec du Complexe Alpha.
Clarificateur, au pas !
Un clone pour remplacer mon ancien moi,
J'vais bientôt clamser je crois.
J'dois servir l'Ami Ordinateur.
Sinon j'suis un clone mort.
Abattez les infiltrateurs -
Commies Clarificateurs !
J'suis un type du Complexe Alpha !

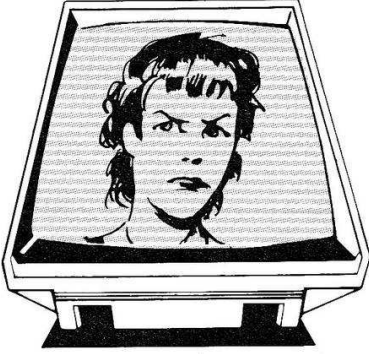
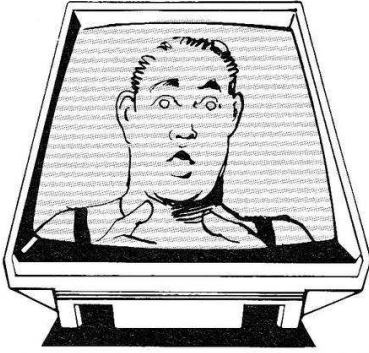
J'SUIS COMMIE DANS L'COMPLEXE ALPHA

(Version subversive de ce qui précède.)

J'suis Commie dans l'Complexe Alpha.
Complexe Alpha tu mourras !
Cinq clones à la une, je suis le sixième -
Et je vais crever comme eux.
Dans l'Complexe y'a vraiment rien que j'aime,
Tous les mêmes, tous des peureux.
On flinguera L'Ordinateur - Et les Clarificateurs !
Complexe Alpha, j'suis pas un rat !

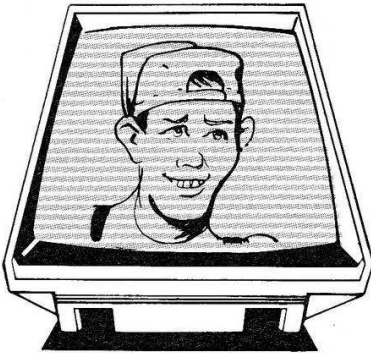
ENVOYEZ LES CLONES

C'est pas le pied ?
C'est pas branché ?
Vivre dans des complexes réglés par la machine ?
Où sont les clones ?
Doit y avoir des clones...
Envoyer les clones...
C'est cool les gars...
Les six sont là.
Allons, les Clarificateurs...
En avant !
Où sont les clones ?
Doit y avoir des clones.
Envoyez les clones...
Juste quand je démarre,
Les traîtres se garent.
Je traque les mutants dans les coins les plus dingues,
Les rayons de laser n'enrayent pas mon flingue.
Robots, me vià !
Attention les dégâts...
Pars pas comm'ça !
Va voir là-bas
Si y'a pas un traître dans le coin -
Et puis reviens.
Où sont les clones ?
Doit y avoir des clones.
Envoyez les clones...
J'en suis malade,
C'est la panade !
C'est ma première vraie mission -
Et j'suis déjà marron !
Où est mon clone ?
J'dois avoir un clone.
Envoyez mon clone...

PJ N°1 : Tammy-J-NET-2		Service : UCT		Accréditation : JAUNE		Nom du Joueur : _____																															
		Indices d'Attributs & Compétences Améliorées Indice d'Agilité _____ 3 Indice d'Aplomb _____ 5 Intimidation _____ 8 Motivation _____ 14 Psychoscopie _____ 8 Duperie _____ 10 Indice de Dextérité _____ 4 Armes Laser _____ 10 Indice de Sens de la Mécanique _____ 2 Utilisation & Maintenance de Frotbot _____ 6 Indice d'Adaptabilité _____ 4				Equipement Personnel 1 pistolet laser 2 canons de laser JAUNES 1 armure reflec JAUNE 1 combinaison JAUNE avec ceinture polyvalente 1 com-unit II 1 carnet de notes et un stylo 1 masque à gaz 1 trousse de secouriste 1 couteau 1 répare-robot polyvalent aux mille et un usages																															
<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th>Arme</th> <th>Indice de Compétence</th> <th>Type d'Arme</th> <th>Indice de Dommage</th> <th>Portée</th> <th>Arme Expérimentale ?</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Pistolet laser</td> <td>10</td> <td>L</td> <td>8</td> <td>50</td> <td>NON</td> </tr> <tr> <td>Couteau</td> <td>4</td> <td>I</td> <td>7</td> <td>20</td> <td>NON</td> </tr> <tr> <td> </td> <td> </td> <td> </td> <td> </td> <td> </td> <td> </td> </tr> <tr> <td> </td> <td> </td> <td> </td> <td> </td> <td> </td> <td> </td> </tr> </tbody> </table>		Arme	Indice de Compétence	Type d'Arme	Indice de Dommage	Portée	Arme Expérimentale ?	Pistolet laser	10	L	8	50	NON	Couteau	4	I	7	20	NON													Etat de Santé Crédits 220		Armure Reflec JAUNE		Indice de Protection L4	
Arme	Indice de Compétence	Type d'Arme	Indice de Dommage	Portée	Arme Expérimentale ?																																
Pistolet laser	10	L	8	50	NON																																
Couteau	4	I	7	20	NON																																
		Indices d'Attributs & Compétences Améliorées Indice d'Agilité _____ 2 Mains nues _____ 6 Indice d'Aplomb _____ 5 Motivation _____ 10 Duperie _____ 10 Logique Spécieuse _____ 12 Indice de Dextérité _____ 2 Armes Laser _____ 13 Armes à Aire d'Effets _____ 12 Indice de Sens de la Mécanique _____ 3 Indice d'Adaptabilité _____ 4 Analyse de Données _____ 7				Equipement Personnel 1 pistolet laser 2 canons de laser JAUNES 1 armure reflec JAUNE 1 combinaison JAUNE avec ceinture polyvalente 1 com-unit II 1 carnet de notes et un stylo 1 masque à gaz 1 lampe électrique 1 paire de lunettes à infra-rouges																															
<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th>Arme</th> <th>Indice de Compétence</th> <th>Type d'Arme</th> <th>Indice de Dommage</th> <th>Portée</th> <th>Arme Expérimentale ?</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Pistolet laser</td> <td>13</td> <td>L</td> <td>8</td> <td>50</td> <td>NON</td> </tr> <tr> <td>Couteau</td> <td>2</td> <td>I</td> <td>7</td> <td>20</td> <td>NON</td> </tr> <tr> <td> </td> <td> </td> <td> </td> <td> </td> <td> </td> <td> </td> </tr> <tr> <td> </td> <td> </td> <td> </td> <td> </td> <td> </td> <td> </td> </tr> </tbody> </table>		Arme	Indice de Compétence	Type d'Arme	Indice de Dommage	Portée	Arme Expérimentale ?	Pistolet laser	13	L	8	50	NON	Couteau	2	I	7	20	NON													Etat de Santé Crédits 220		Armure Reflec JAUNE		Indice de Protection L4	
Arme	Indice de Compétence	Type d'Arme	Indice de Dommage	Portée	Arme Expérimentale ?																																
Pistolet laser	13	L	8	50	NON																																
Couteau	2	I	7	20	NON																																
		Indices d'Attributs & Compétences Améliorées Indice d'Agilité _____ 4 Mains Nues _____ 8 Indice d'Aplomb _____ 4 Baratin _____ 8 Indice de Dextérité _____ 2 Armes de Jet Primitives (pierres, par exemple) _____ 15 Armes Laser _____ 13 Indice de Sens de la Mécanique _____ 4 Indice d'Adaptabilité _____ 0 Démolition _____ 4				Equipement Personnel 1 pierre artificielle de 30 Kg 1 pistolet laser 2 canons de laser ORANGES 1 armure reflec ORANGE 1 combinaison ORANGE avec ceinture polyvalente 1 com-unit I 1 carnet de notes et un stylo 1 masque à gaz 1 couteau 1 lampe électrique 1 multicorder I																															
<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th>Arme</th> <th>Indice de Compétence</th> <th>Type d'Arme</th> <th>Indice de Dommage</th> <th>Portée</th> <th>Arme Expérimentale ?</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Pistolet laser</td> <td>13</td> <td>L</td> <td>8</td> <td>50</td> <td>NON</td> </tr> <tr> <td>Pierre de 30 Kg</td> <td>15</td> <td>I</td> <td>9</td> <td>2</td> <td>NON</td> </tr> <tr> <td>Couteau</td> <td>15</td> <td>I</td> <td>7</td> <td>20</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 d'Arme	Indice de Dommage	Portée	Arme Expérimentale ?	Pistolet laser	13	L	8	50	NON	Pierre de 30 Kg	15	I	9	2	NON	Couteau	15	I	7	20	NON							Etat de Santé Crédits 300		Armure Reflec ORANGE		Indice de Protection L4	
Arme	Indice de Compétence	Type d'Arme	Indice de Dommage	Portée	Arme Expérimentale ?																																
Pistolet laser	13	L	8	50	NON																																
Pierre de 30 Kg	15	I	9	2	NON																																
Couteau	15	I	7	20	NON																																

PJ N°1 : TAMMY-J-NET-2		Background : Qu'est-ce que c'est que cette salade ? UCT se fait taper sur les doigts pour avoir mis de l'amnésiodrug dans les dopkits des Forces Armées ! Et alors ? Vous avez eu affaire à suffisamment de mouchards, de cervelles de piafs et de minables de tous poils dans ce service pour savoir que ce genre d'erreur est monnaie courante ! Pourquoi est-ce que tout le monde s'agitte autant ? Quelques commandos des Escadrons Vautours sont occupés à jouer avec des cubes dans des crèches de l'Ordinateur ? La belle affaire ! Les Clarificateurs de cette équipe n'ont pas l'air de valoir plus chers que les gros lamentables de votre service. Ces tarés sont parmi les personnalités les plus bizarroïdes qu'il vous ait été donné de «psychoscopier» - prenez Eve-R-DEN : elle est complètement obsédée par le feu... Quand à Chock-O-BLK, il en sait plus long qu'il ne veut l'admettre concernant cette histoire d'amnésiodrug. Peut-être devriez-vous essayer de le faire chanter en faisant jouer sa providentielle absence du mess au moment de l'ingestion de cette drogue dévastatrice ? Watt-J-WHO ne devrait pas présenter de problème : en tant que leader, il aura sans doute assez mal à se maintenir en vie... Arrangez-vous pour qu'il ne se décharge pas de ses fonctions sur vous ! Ça vous met les nerfs en boule de voir cet imbécile donner tous les ordres ; mais il vaut mieux que ce soit lui qui se trouve en première ligne quand tout le monde cherchera à descendre la «tête» du commando ! Sam-R ferait peut-être un bon lieutenant... Essayez de le mettre de votre côté : il sait manier le laser et la grenade, et c'est à peu près le seul membre de l'équipe qui n'ait pas de bonnes raisons d'en vouloir à votre peau.	Fonctions Officielles Complémentaires : Responsable du Matériel. En fait, votre titre complet est quelque chose comme : Officier Responsable de la Maintenance et de la Réparation des Armes, Véhicules, Robots, et Articles Divers. Bref, vous êtes censée passer votre temps à examiner le matériel de vos coéquipiers à la recherche d'une éventuelle anomalie de fonctionnement. Et si vous croisez un robot, dégainez votre répare-robot pour effectuer une petite RP (révision préventive) et vous assurez qu'il fonctionne au mieux de ses possibilités.																					
Société Secrète : Destructeurs de Frankenstein Rang de Société Secrète : 1			Possessions Illicites : Un neurofouet (indice de compétence, 12)																					
Pouvoir(s) Mutant(s) : Télépathie			Mission De Société Secrète En Cours : Ce matin, vous avez trouvé un drôle de petit bout de papier sous votre bol de flocons d'algues de synthèse : Nom de Code : ANTIGIGANTOR Contre-signé par : DIMBULB Mission : DESTRUCTION DE TOUS ROBOTS Principale cible : ROBOT / TYPE : COMIC Deuxième cible : ROBOT / TYPE : TOUTOU ROBOT / TYPE : ARBITRO Info. Div. : Elm-R-FUD aime robots (à exécuter !) Watt-J-WHO : leader (à exécuter !) Ref. Mes. DFVC N°1124																					
<table><tr><th>Scores d'Attributs</th><th>Indices d'attributs & Bonus</th></tr><tr><td>Force ——— 14</td><td>Bonus aux Dommages — 1</td></tr><tr><td>Endurance ——— 13</td><td>Capacité de Transport 35</td></tr><tr><td></td><td>Bonus Macho ——— 0</td></tr><tr><th colspan="2">Indices d'Attributs</th></tr><tr><td>Agilité ——— 13</td><td>3</td></tr><tr><td>Aplomb ——— 20</td><td>5</td></tr><tr><td>Dextérité ——— 16</td><td>4</td></tr><tr><td>Sens de la Mécanique ——— 9</td><td>2</td></tr><tr><td>Adaptabilité ——— 17</td><td>4</td></tr><tr><td>Pouvoir ——— 17</td><td></td></tr></table>		Scores d'Attributs	Indices d'attributs & Bonus	Force ——— 14	Bonus aux Dommages — 1	Endurance ——— 13	Capacité de Transport 35		Bonus Macho ——— 0	Indices d'Attributs		Agilité ——— 13	3	Aplomb ——— 20	5	Dextérité ——— 16	4	Sens de la Mécanique ——— 9	2	Adaptabilité ——— 17	4	Pouvoir ——— 17		
Scores d'Attributs	Indices d'attributs & Bonus																							
Force ——— 14	Bonus aux Dommages — 1																							
Endurance ——— 13	Capacité de Transport 35																							
	Bonus Macho ——— 0																							
Indices d'Attributs																								
Agilité ——— 13	3																							
Aplomb ——— 20	5																							
Dextérité ——— 16	4																							
Sens de la Mécanique ——— 9	2																							
Adaptabilité ——— 17	4																							
Pouvoir ——— 17																								
PJ N°2 : Watt-J-WHO-2		Background : Avant que votre vieux copain du Service de l'Energie ne retourne sa veste pour devenir officiellement un traître clandestin, il vous a indiqué ce bon coup : cette coupure d'électricité sélective qui a rendu votre monotone boulot si intéressant. Que quelqu'un arrête une paire de tapis roulants une minute à PLI et voilà que - bon sang que vous avez aimé ça - vingt Escadrons Vautours des Forces Armées se retrouvent avec de l'amnésiodrug dans leur repas du soir. Tout le monde n'aurait pas su saisir cette opportunité, mais pour un joyeux drille comme vous, c'était un jeu d'enfant. Evidemment, dans cette équipe de Clarificateurs, vous allez devoir tempérer quelque peu votre enthousiasme. Vous avez peur que quelqu'un ait déjà découvert le rôle que vous avez joué dans le scandale de l'amnésiodrug. Vous avez vu Sam-R-KND et Chock-O-BLK vous jeter de drôles de regards. Et vous avez comme l'impression que l'un ou l'autre est un sale mutant capable de lire dans vos pensées. Et alors, quelqu'un a découvert que vous n'y étiez peut-être pas pour rien si 1800 soldats de choc s'étaient transformés en adorables créatures de 4 ans d'âge mental ? La belle affaire ! Vous savez déjà à qui faire porter le chapeau en cas de problème : un de vos collègues de société secrète a découvert que c'était un Clarificateur JAUNE du nom de Elm-R-FUD qui avait par erreur glissé de l'amnésiodrug sur le premier tapis roulant. Peut-être serait-ce amusant de le faire tourner en bourrique... Fonctions Officielles Complémentaires : Leader. Oh non ! Vous avez été choisi comme leader de cette mission ! Or, de notoriété publique, 74% des leaders se font descendre par les membres de leur propre équipe et 56% laissent deux clones par mission. En plus, vos coéqui-	Fonctions Officielles Complémentaires : Responsable du Matériel. En fait, votre titre complet est quelque chose comme : Officier Responsable de la Maintenance et de la Réparation des Armes, Véhicules, Robots, et Articles Divers. Bref, vous êtes censée passer votre temps à examiner le matériel de vos coéquipiers à la recherche d'une éventuelle anomalie de fonctionnement. Et si vous croisez un robot, dégainez votre répare-robot pour effectuer une petite RP (révision préventive) et vous assurez qu'il fonctionne au mieux de ses possibilités.																					
Société Secrète : Romantiques Rang de Société Secrète : 3			Possessions Illicites : Un entortilleur (indice de compétence, 12)																					
Pouvoir(s) Mutant(s) : Lévitiation			Mission De Société Secrète En Cours : Cleto-B-QRK est à la tête d'une opération anti-Romantiques. Nous ne pouvons pas lui laisser nous mettre des bâtons dans les roues, surtout maintenant que nous sommes sur le point de retrouver les racines de l'Age d'Or. Ce ne serait peut-être pas très malin de le descendre, mais en tous cas, arrangez-vous pour que cette mission ne lui fasse pas de publicité, au contraire. Tammy-J est d'une certaine manière liée à Cleto-B, faites votre boulot : descendez-la à la première occasion.																					
<table><tr><th>Scores d'Attributs</th><th>Indices d'attributs & Bonus</th></tr><tr><td>Force ——— 16</td><td>Bonus aux Dommages — 1</td></tr><tr><td>Endurance ——— 14</td><td>Capacité de Transport 45</td></tr><tr><td></td><td>Bonus Macho ——— 1</td></tr><tr><th colspan="2">Indices d'Attributs</th></tr><tr><td>Agilité ——— 10</td><td>2</td></tr><tr><td>Aplomb ——— 19</td><td>5</td></tr><tr><td>Dextérité ——— 7</td><td>2</td></tr><tr><td>Sens de la Mécanique ——— 11</td><td>3</td></tr><tr><td>Adaptabilité ——— 17</td><td>4</td></tr><tr><td>Pouvoir ——— 18</td><td></td></tr></table>		Scores d'Attributs	Indices d'attributs & Bonus	Force ——— 16	Bonus aux Dommages — 1	Endurance ——— 14	Capacité de Transport 45		Bonus Macho ——— 1	Indices d'Attributs		Agilité ——— 10	2	Aplomb ——— 19	5	Dextérité ——— 7	2	Sens de la Mécanique ——— 11	3	Adaptabilité ——— 17	4	Pouvoir ——— 18		
Scores d'Attributs	Indices d'attributs & Bonus																							
Force ——— 16	Bonus aux Dommages — 1																							
Endurance ——— 14	Capacité de Transport 45																							
	Bonus Macho ——— 1																							
Indices d'Attributs																								
Agilité ——— 10	2																							
Aplomb ——— 19	5																							
Dextérité ——— 7	2																							
Sens de la Mécanique ——— 11	3																							
Adaptabilité ——— 17	4																							
Pouvoir ——— 18																								
PJ N°3 : Chock-O-BLK-1		Background : Votre petit doigt vous a dit «Ne bois pas de boisson dynamique gazeuse ce soir aux mess - elle est empoisonnée». Vous avez suivi le conseil : vous n'avez pas absorbé de cet amnésiodrug qui a transformé en légumes le reste de votre compagnie. Vous étiez en train de pousser un soupir de soulagement quand la Sécurité Interne vous est tombée sur le dos : ils vous soupçonnaient non parce que vous aviez miraculeusement échappé à la catastrophe qui faisait maintenant sucrer les fraises à vos collègues, mais parce que vous étiez accusé d'avoir revendu votre repas à votre voisin de table. Bien sûr, vous auriez pu dire aux enquêteurs de la Sec Int que c'était votre coéquipier Watt-J-WHO qui avait glissé de l'amnésiodrug dans la nourriture... mais ils auraient voulu connaître vos sources. En plus, avant de dénoncer Watt-J, il serait intéressant de savoir s'il est prêt à payer le juste prix de cette chose en or qu'est le silence... Voilà que maintenant votre petite voix vous met en garde contre ces discrets petits ROUGES, Eve-R-DEN et Elm-R-FUD : ils pourraient bien vous attirer des ennuis et ils puent la Sec Int à plein nez. Fonctions Officielles Complémentaires : Officier Responsable des Communications et Enregistrements. Vous avez toujours réussi à tirer le meilleur parti financier des situations qui s'offraient à vous. Dans cette optique, voilà d'intéressantes fonctions officielles ! Vous enregistrez tout et, une fois que vous avez là de quoi faire exterminer des familles cloniques entières, vous proposez (moyennant finance) aux intéressés d'effacer de vos cassettes certains passages gênants. Bien entendu, arrangez-vous pour enregistrer également la transaction : s'ils s'avisent de vous faire des crasses, vous pourrez toujours les dénoncer à l'Ordinateur pour tentative de corruption !	Fonctions Officielles Complémentaires : Responsable du Matériel. En fait, votre titre complet est quelque chose comme : Officier Responsable de la Maintenance et de la Réparation des Armes, Véhicules, Robots, et Articles Divers. Bref, vous êtes censée passer votre temps à examiner le matériel de vos coéquipiers à la recherche d'une éventuelle anomalie de fonctionnement. Et si vous croisez un robot, dégainez votre répare-robot pour effectuer une petite RP (révision préventive) et vous assurez qu'il fonctionne au mieux de ses possibilités.																					
Société Secrète : Libre Entreprise Rang de Société Secrète : 3			Possessions Illicites : Bib-B-DUM-4, votre chef d'unité, s'est transformé en gros bébé rose de 110 kg après avoir pris de l'amnésiodrug. Comme il n'était plus en état d'utiliser son pistolet laser, vous l'avez pris. Vous avez balancé le corps de l'arme mais gardé le canon. Il pourrait vous rendre service si ces petits arrivistes JAUNES venaient à vous chercher des crasses.																					
Pouvoir(s) Mutant(s) : Précognition			Mission De Société Secrète En Cours : Nous avons fait jouer le piston pour que vous soyez affecté à cette mission dans le Secteur NBD. Une fois arrivé sur place, entrez en contact avec Haal-J-WUD, de PDH & CM. C'est un haut personnage de notre société, si vous le pouvez, aidez-le de toutes les manières possibles. Le mot de passe est «Mon émission préférée est Mon Ordinateur Bien Aimé» et Hall-J doit vous répondre : «Oui, c'est un de nos shows les plus populaires». Essayez de faire quelques transactions et si vous croisez quoi que ce soit de monnayable dans le Secteur NBD, ramenez-nous un échantillon.																					
<table><tr><th>Scores d'Attributs</th><th>Indices d'attributs & Bonus</th></tr><tr><td>Force ——— 13</td><td>Bonus aux Dommages — 0</td></tr><tr><td>Endurance ——— 13</td><td>Capacité de Transport 30</td></tr><tr><td></td><td>Bonus Macho ——— 0</td></tr><tr><th colspan="2">Indices d'Attributs</th></tr><tr><td>Agilité ——— 16</td><td>4</td></tr><tr><td>Aplomb ——— 17</td><td>4</td></tr><tr><td>Dextérité ——— 8</td><td>2</td></tr><tr><td>Sens de la Mécanique ——— 17</td><td>4</td></tr><tr><td>Adaptabilité ——— 2</td><td>0</td></tr><tr><td>Pouvoir ——— 11</td><td></td></tr></table>		Scores d'Attributs	Indices d'attributs & Bonus	Force ——— 13	Bonus aux Dommages — 0	Endurance ——— 13	Capacité de Transport 30		Bonus Macho ——— 0	Indices d'Attributs		Agilité ——— 16	4	Aplomb ——— 17	4	Dextérité ——— 8	2	Sens de la Mécanique ——— 17	4	Adaptabilité ——— 2	0	Pouvoir ——— 11		
Scores d'Attributs	Indices d'attributs & Bonus																							
Force ——— 13	Bonus aux Dommages — 0																							
Endurance ——— 13	Capacité de Transport 30																							
	Bonus Macho ——— 0																							
Indices d'Attributs																								
Agilité ——— 16	4																							
Aplomb ——— 17	4																							
Dextérité ——— 8	2																							
Sens de la Mécanique ——— 17	4																							
Adaptabilité ——— 2	0																							
Pouvoir ——— 11																								

PJ N°4 : Sam-R-KND-1	Service : Services Techniques	Accréditation : ROUGE	Nom du Joueur : _____
-----------------------------	-------------------------------	-----------------------	-----------------------



Indices d'Attributs & Compétences Améliorées

Index d'Agilité _____ 5
 Grenades _____ 12
Index d'Aplomb _____ 3
Index de Dextérité _____ 4
 Armes laser _____ 12
Index de Sens de
de la Mécanique _____ 3
 Utilisation & Maintenance
 d'Utilibot _____ 9
Index d'Adaptabilité _____ 2
 Médecine _____ 8
 Electronique _____ 5

Equipement Personnel

1 pistolet laser
 2 canons de pistolet laser ROUGES
 1 armure reflec ROUGE
 1 combinaison ROUGE avec ceinture polyvalente
 1 com-unit I
 1 carnet de notes et un stylo
 1 trousse de toilette personnelle
 1 couteau
 100 stabilisants de personnalité (sous forme de cachets dans un petit flacon)
 1 grenade

Arme	Indice de Compétence	Type d'Arme	Indice de Dommage	Portée	Arme Expérimentale ?	Etat de Santé	Crédits
Pistolet laser	12	L	8	50	NON	Armure Reflec ROUGE	10 Indice de Protection L4
Grenade	12	P	8	20	NON		
Couteau	4	I	7	20	NON		

PJ N°5 : Eve-R-DEN-2	Service : PLI	Accréditation : ROUGE	Nom du Joueur : _____
-----------------------------	---------------	-----------------------	-----------------------



Indices d'Attributs & Compétences Améliorées

Index d'Agilité _____ 4
 Armes de Corps à Corps
 Primitives _____ 12
Index d'Aplomb _____ 5
Index de Dextérité _____ 4
 Armes laser _____ 14
Index de Sens de la
Mécanique _____ 5
Index d'Adaptabilité _____ 5
 Surveillance _____ 10
 Discretion _____ 12

Equipement Personnel

1 pistolet laser
 2 canons de laser ROUGES
 1 armure reflec ROUGE
 1 combinaison ROUGE avec ceinture polyvalente
 1 com-unit I
 1 carnet de notes et un stylo
 1 trousse de toilette personnelle
 1 couteau
 1 loupe
 1 échantillonneur épidermique modèle VI

Arme	Indice de Compétence	Type d'Arme	Indice de Dommage	Portée	Arme Expérimentale ?	Etat de Santé	Crédits
Pistolet laser	14	L	8	50	NON	Armure Reflec ROUGE	110 Indice de Protection L4
Couteau	12	I	7	20	NON		

PJ N°6 : Elm-R-FUD	Service : PLI	Accréditation : ROUGE	Nom du Joueur : _____
---------------------------	---------------	-----------------------	-----------------------



Indices d'Attributs & Compétences Améliorées

Index d'Agilité _____ 4
 Armes de Corps à Corps
 Primitives _____ 12
Index d'Aplomb _____ 2
 Corruption _____ 12
 Interrogatoire _____ 6
Index de Dextérité _____ 3
 Armes laser _____ 11
Index de Sens de la
Mécanique _____ 1
Index d'Adaptabilité _____ 2

Equipement Personnel

1 pistolet laser
 2 canons de laser ROUGES
 1 armure reflec ROUGE
 1 combinaison ROUGE avec ceinture polyvalente
 1 com-unit I
 1 carnet de notes et un stylo
 1 Transcripteur Recorder Indestructible Modèle P (TRIP : carnet de notes enfermé dans un écran indestructible de forme ovoïde)
 1 couteau

Arme	Indice de Compétence	Type d'Arme	Indice de Dommage	Portée	Arme Expérimentale ?	Etat de Santé	Crédits
Pistolet laser	11	L	8	50	NON	Armure Reflec ROUGE	90 Indice de Protection L4
Couteau	12	I	7	20	NON		

PJ N°4 : Judas-J-BCG-1	
Société Secrète : Club Sierra	
Rang de Société Secrète : 2	
Pouvoir(s) Mutant(s) : Régénération Empathie envers les machines	
Scores d'Attributs	Indices d'attributs & Bonus
Force ——— 10	Bonus aux Dommages – 0
Endurance ——— 12	Capacité de Transport 25
	Bonus Macho ——— 0
Indices d'Attributs	
Agilité ——— 17	4
Aplomb ——— 10	2
Dextérité ——— 17	4
Sens de la	
Mécanique ——— 4	1
Adaptabilité ——— 7	2
Pouvoir ——— 9	

PJ N°5 : Jeff-J-FLE-3	
Société Secrète : Romantiques	
Rang de Société Secrète : 3	
Pouvoir(s) Mutant(s) : Intuition Mécanique Hypersens Détection de Dénivelé	
Scores d'Attributs	Indices d'attributs & Bonus
Force ——— 16	Bonus aux Dommages – 1
Endurance ——— 18	Capacité de Transport 45
	Bonus Macho ——— 1
Indices d'Attributs	
Agilité ——— 8	2
Aplomb ——— 12	3
Dextérité ——— 10	2
Sens de la	
Mécanique ——— 16	4
Adaptabilité ——— 15	4
Pouvoir ——— 6	

PJ N°6 : Lyser-J-ICK-3	
Société Secrète : Psion	
Rang de Société Secrète : 4	
Pouvoir(s) Mutant(s) : Télékinésie - Foudre Mentale Lévitiation - Transe Téléportatrice Electrochoc	
Scores d'Attributs	Indices d'attributs & Bonus
Force ——— 11	Bonus aux Dommages – 0
Endurance ——— 13	Capacité de Transport 25
	Bonus Macho ——— 1
Indices d'Attributs	
Agilité ——— 7	2
Aplomb ——— 11	3
Dextérité ——— 11	3
Sens de la	
Mécanique ——— 16	4
Adaptabilité ——— 10	2
Pouvoir ——— 19	

Background : « Quelques bonnes vanes, un bon fou-rire de temps en temps : la vie n'est-elle pas merveilleuse ? Et qui pourrait rêver d'un meilleur ami que l'Ordinateur ? Enfin, écoutez : Personnellement, j'appartiens à une société secrète... non, sans blagues ! Et mon copain l'Ordinateur ne m'en veut absolument pas pour ça ! Allez, entre nous vous aussi, vous appartenez à une société ? Vous pouvez bien me le dire... Vous pouvez même le dire à l'Ordinateur, vous ne risquez rien ! »

Bon sang, quelle générosité, cet Ordinateur ! Un super pote ! Me laisser la vie sauve, à moi, un sale traître... Je lui en serai reconnaissant jusqu'à ma mort et je le remercie par avance de me laisser vivre vieux !

Ça ne me dérange pas vraiment de travailler à PLI. Je suppose qu'il faut bien que quelqu'un le fasse, hein ? Alors pourquoi est-ce que tout le monde n'y met pas un peu du sien pour faire du Complexe Alpha un endroit encore plus merveilleux ? Servons l'Ordinateur de notre mieux et... Qu'est-ce que tu marmottes, Jeff-J ?

Comment ça, « va te faire foutre » ? Ça ne te remplit pas de joie de servir l'Ordinateur ? Eh bien, il vaudrait mieux que ça ne revienne pas à Ses oreilles ! (clin d'œil, petit coup de coude, et Judas-J de griffonner dans son petit carnet).

Fonctions Au Sein De PLI : Technicien Analyste de la Distribution.
Vous établissez de longues listes que vous passez des journées à étudier. Vous dessinez des représentations en camembert. Vous recomptez cinq ou six fois les numéros de référence sur vos listes et multipliez les totaux par 3,1416. Vous faites des rapport en trois exemplaires.

Fonctions Au Sein De L'Equipe : Officier Garant de la Loyauté.
A vous de dénoncer tous ceux qui ne sont pas vraiment des amis sincères de l'Ordinateur ou qui manquent un peu de zèle.

Possessions Illicites : Ces oreilles postiches sont d'authentiques objets de collection. Du moins c'est ce qu'ont prétendu ces deux types que vous avez rencontrés dans une rame de métro - Kirk-V-YMM et Doc-R-MCY. Ils ont ajouté qu'ils étaient en train de fonder leur propre société secrète... « Ouaw ! Ça a l'air génial, je peux adhérer ? » avez-vous aussitôt ajouté. Alors ils vous ont donné ces oreilles et ça vous a vraiment fait plaisir. Maintenant, vous ne pouvez plus attendre : il vous faut absolument aller à l'Extérieur, là où nul clone ne s'est jamais aventuré. Ça promet !

Mission De Société Secrète En Cours : Ben, on attend de vous que vous alliez audacieusement de l'avant à l'Extérieur et que vous en rameniez un pied de fougère. Woodywood-O-KER, votre cheftaine apprécierait certainement... Peut-être y découvrirez-vous aussi des asperges, des éponges, des extraterrestres, des adidas - heu non, des pumas... enfin de trucs comme ça !

Indications de Jeu : Vous êtes d'un naturel joyeux et optimiste... beaucoup trop ! Tout à fait le genre à raconter des vanes dans un enterrement pour essayer de « mettre de l'atmosphère ». Quand la situation semble désespérée, redoublez de sourires. Causez tranquillement de la générosité de votre Ami l'Ordinateur et des super-copains qui vous ont donné vos oreilles postiches.

PJ N°5 : Jeff-J-FLE-3	
Société Secrète : Romantiques	
Rang de Société Secrète : 3	
Pouvoir(s) Mutant(s) : Intuition Mécanique Hypersens Détection de Dénivelé	
Scores d'Attributs	**Indices d'attributs & Bonus**
Force ——— 16	Bonus aux Dommages – 1
Endurance ——— 18	Capacité de Transport 45
	Bonus Macho ——— 1
Indices d'Attributs	
Agilité ——— 8	2
Aplomb ——— 12	3
Dextérité ——— 10	2
Sens de la	
Mécanique ——— 16	4
Adaptabilité ——— 15	4
Pouvoir ——— 6	
PJ N°6 : Lyser-J-ICK-3	
Société Secrète : Psion	
Rang de Société Secrète : 4	
Pouvoir(s) Mutant(s) : Télékinésie - Foudre Mentale Lévitiation - Transe Téléportatrice Electrochoc	
Scores d'Attributs	**Indices d'attributs & Bonus**
Force ——— 11	Bonus aux Dommages – 0
Endurance ——— 13	Capacité de Transport 25
	Bonus Macho ——— 1
Indices d'Attributs	
Agilité ——— 7	2
Aplomb ——— 11	3
Dextérité ——— 11	3
Sens de la	
Mécanique ——— 16	4
Adaptabilité ——— 10	2
Pouvoir ——— 19	

Background : « Salut, gratte-papier à la manque ! Grrrrrr ! Quelle poisse de se retrouver ici, dans un dépôt de matériel déserté, avec toute une bande de débiles profonds... Grrrrrr... Si c'est comme ça que l'Ordinateur traite ses loyaux citoyens ! Grumble, grumble, grumble ! »

«HEP ! Vous, là ! Arrêtez ça tout de suite ! Taisez-vous et rasseyez-vous ! Et vous feriez bien d'avoir terminé de compter ces trombones quand je reviendrai... Si vous ne subissez pas une greffe cérébrale, c'est la seule tâche que je pourrai jamais vous confier... Et arrêtez de fredonner, bon sang ! »

Bon, d'accord, cette histoire d'éboulement, c'était entièrement de votre faute... mais vous êtes simplement passé de l'accréditation VERTE à l'ORANGE, ce n'était pas bien méchant ! Par contre votre transfert de R&C à PLI a été positivement injuste. Après tout, c'était une idée géniale de transformer ce soumarbot en sourobot ! D'ailleurs, ils verront ce qu'ils verront, quand vous aurez fini de mettre au point votre Matrice... L'Ordinateur vous suppliera de réintégrer le Design Team. Ouais, ils verront ce qu'ils verront !

D'ici là, vous devrez consacrer tous vos efforts à éviter de vous faire exécuter pour les innombrables bourdes que commettent ces sales gratte-papiers de PLI.

Et à la prochaine plaisanterie sur votre taille, il y en a un qui ira passer de petites vacances à l'infirmerie - le temps de se faire extraire une pioche du crâne !

Fonctions Au Sein De PLI : Coordinateur des Travaux d'Inventaire.
Il vous faut motiver tous ces petits fonctionnaires débiles. Les occuper afin qu'ils ne s'attirent - et ne VOUS attirent - pas d'ennuis. Les empêcher de chaperder dans le dépôt - surtout Frod-O ! Rédiger des tonnes de notes de service sur leur bêtise sans borne...

ça ? Attendez, je tenais un stylo, juste à l'instant... Mince, où sont passées mes poches... Et d'ailleurs, je ne portais pas une combinaison, ou quelque chose de ce genre ? »

Possessions Illicites : Ces « eupho-pills » sont en fait des comprimés d'acide hydropsionique. Les docteurs vous ont dit qu'ils vous éviteraient de faire des «rechutes». Alors vous en avez ingurgité autant que vous avez pu. A se demander pourquoi diable il y en avait si peu ?

Votre réserve est pratiquement à sec. Vous saviez bien que vous auriez dû les économiser ! En tous cas, vous avez BESOIN de ces satanées pilules, maintenant ; et il ne vous en reste presque plus ! Peut-être que Frod-O en a, on dirait qu'il a de tout ce gars là !

Mission De Société Secrète En Cours : C'est vraiment dur de vous concentrer quand vous avez des araignées qui se baladent sur vos globes oculaires ! Ouais, les gars de Psion disent que vous devez apprendre à maîtriser votre esprit, à vous détendre, à Diriger la Force, à croire aux vertus du beurre de cacahuète... enfin, des trucs comme ça.

Ils disent que ça pourrait vous aider à découvrir d'autres esprits ayant la même puissance mentale qui, à leur tour, vous aideraient peut-être à trouver une solution à vos problèmes de pouvoirs... Pas très clair, leur truc !

Indications de Jeu : Vous souffrez d'hallucinations, de pertes de mémoire subites et d'étourderie chronique. Pour vos «trous noirs» remettez-vous en au MJ ou à votre remarquable sens du spectacle et du suspens.

L'ORDINATEUR

FRAPPE TOUJOURS DEUX FOIS

De Ken Rolston, Warren Spector & Allen Varney

**Tout Ce Que Vous Avez Toujours Voulu Savoir Sur Les
Aventures De Jeu De Rôle - Sans Jamais Oser Le Demander !**

Vous Voulez Des Aventures Adaptées à La Nouvelle Edition Des Règles ?

En voici deux magnifiques !

Vous Voulez Des Rééditions ?

Vous allez avoir le plaisir de retrouver dans ce livret notre Grand Classique... « *ENVOYEZ LES CLONES* »

Vous Voulez de La Nouveauté ?

Voilà l'occasion de découvrir une fabuleuse aventure inédite pleine de clins d'œil à l'Heroic Fantasy...

Vous Voulez Ressentir Le Grand Frisson ?

Vos désirs sont des ordres !

Dans *ORCBUSTERS*, nos vaillants Clarificateurs devront traquer et arrêter trois mystérieux sorciers, traîtres mutants venus d'une autre dimension ! Bien sûr, les sorciers résistent... Fermement ! Nos héros vont-ils se retrouver transformés en limaces ou en animaux esclaves ?...

Dans *ENVOYEZ LES CLONES*, ils devront retrouver la source émettrice des chansonnettes subversives qui parasitent les com-units de tout le Complexe Alpha. Elle se trouve quelque part dans les égouts, en compagnie de tout un tas de bestioles aux longues dents pointues ! Et d'un certain Capitaine Botarin !... et de l'adorable Teela O'Malley ! De doux frissons en perspective...

Vous Voulez De L'Action ?

Vous allez être servi ! Voyages vers d'autres dimensions, pingouins mangeurs-d'hommes, diaboliques inventions de R&C, jeux télévisés version *PARANOIA*, énormes bombes explosant dans de toutes petites pièces, etc, etc...

Vous Voulez De La Violence ?

Ça va saigner ! D'énormes reptiles cracheurs de feu s'attaquent au Secteur DND ; d'adorables petits gamins s'arment de générateurs de plasma ; des jeux télévisés version *PARANOIA* répandent des flots de sang sur la moquette des studios ; d'énormes bombes explosent dans de toutes petites pièces... Hey, stop, on se répète !

Vous Voulez D'Abominables PNJs Pour Persécuter Vos Joueurs ?

Eh bien que diriez-vous d'un homme-lézard porté sur la chair humaine et les mensonges les plus délirants ? Ou d'un comicbot de bas étage toujours prêt à balancer ses tartes à la crème ? Ou de trois sorciers tout droit sortis de la Dimension X ? Ou de furieux Clones Rangers ?...

Vous Voulez De La Qualité et Du Bon Goût ?

Bon, là, faudrait pas abuser ! On est dans *PARANOIA* ! Si vous voulez de la qualité et du bon goût, adressez-vous à Byron ou à Keats ! Par contre, si vous voulez deux scénarios de jeu de rôle modestes mais brillants dans leur genre, de quoi vous tordre de rire ou frissonner de terreur avec vos amis, nous avons ça en stock... entre vos doigts !

Vous trouverez dans L'Ordinateur Frappe Toujours Deux Fois...

- Deux aventures adaptées à la nouvelle édition des règles de *PARANOIA*, l'une inédite, l'autre grand classique du genre.
 - Un encart de 16 pages à découper - avec des cartes, des accessoires et des fiches de personnages pré-tirés.
 - Soit, au total, un petit chef-d'œuvre du jeu de rôle en 96 pages.
- A partir de 14 ans, pour un Maître de Jeu et 2 à 6 joueurs.



**AMUSEZ-
VOUS BIEN
OU JE VOUS
FLINGUE !**



9 782904 783852
112 FF
ISBN : 2-904783-85-7

® , TM & © 1989 West End Games.
Tous droits réservés. Paranoïa est
une marque déposée de West End Games.

5, rue de la Baume 75008 Paris.