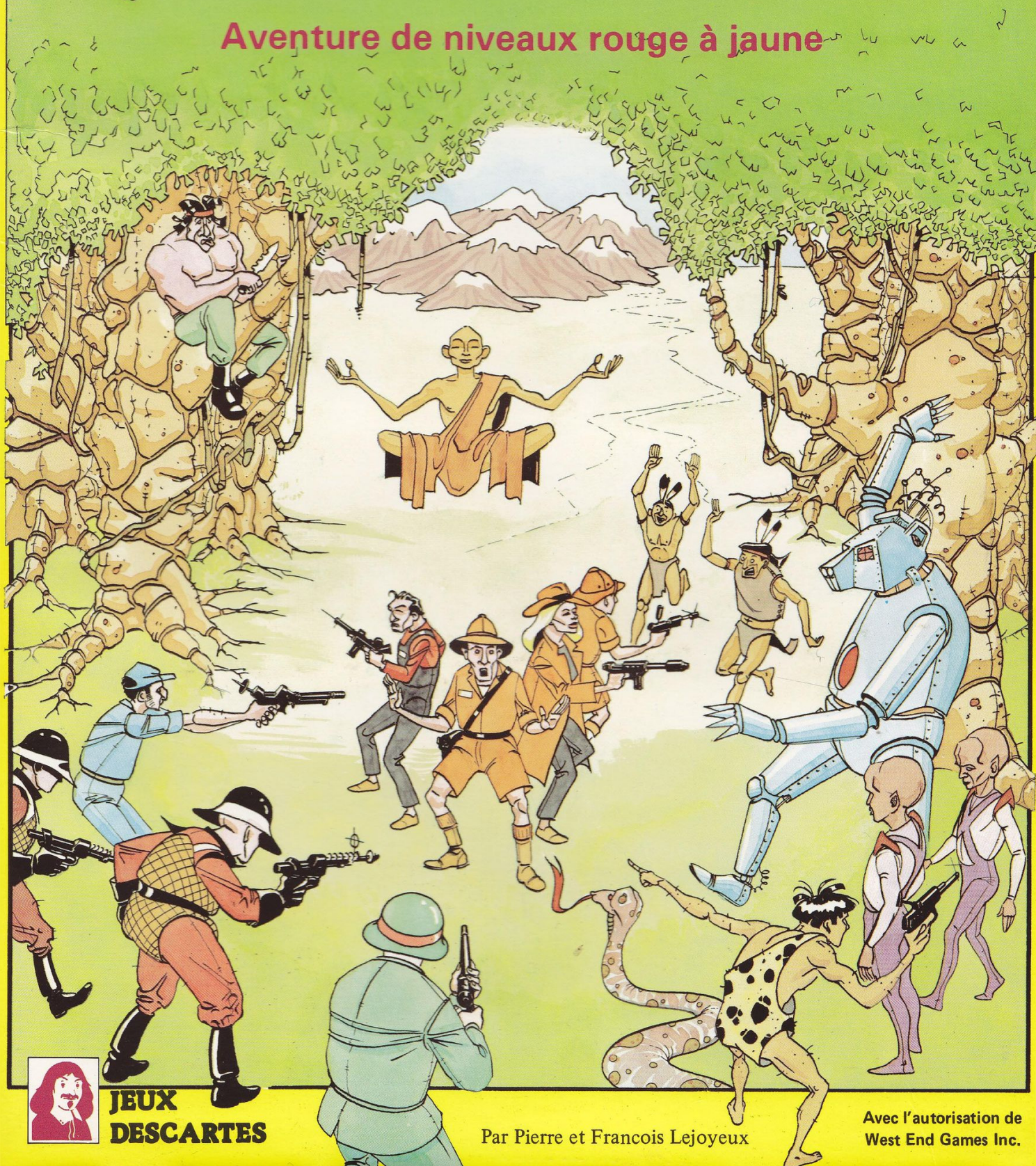


PARANOIA PARANOIA PARANOIA

On ne vit que six fois !

Aventure de niveaux rouge à jaune



**JEUX
DESCARTES**

Par Pierre et Francois Lejoyeux

Avec l'autorisation de
West End Games Inc.

PARANOIA PARANOIA

On ne vit que six fois !

Pierre et François Lejoyeux

Génie Créatif et Noircissage de Feuilles

Henri Balzcesak

Orthodoxie Politique

Rémi Lasfargeas

Illustrations

Club « Le Fer de Lance »

Test et Rodage

Didier Guiserix

Inspirateur de la Chute Finale

Dan Gelber, Greg Costikyan, Eric Goldberg,

Ken Rolston

Création et Développement du Système de Jeu

L'Ordinateur

Contrôle Mental et Sécurité Interne

Niveau d'Accréditation Requis : ULTRAVIOLET.

AVERTISSEMENT :

Pour tout citoyen d'accréditation VIOLETTE ou inférieure, le fait d'être en possession ou d'avoir connaissance du contenu de ce livret constitue un acte de trahison passible d'exécution sommaire.

Comme vous le savez, **PARANOIA** représente l'ultime étape de l'évolution du jeu de rôle vers les sommets de la perfection ludique. Il se peut que certains, autour de vous, ne s'en soient pas encore rendu compte. Les laisser persister dans leur ignorance serait une trahison. Et la trahison ne paie pas...

Si vous êtes loyal envers **L'Ordinateur**, vous ne reculerez devant aucun effort, devant aucun procédé non plus, afin d'aider votre entourage à découvrir les imperfectionnelles qualités du jeu le plus amusant, le plus beau, le plus instructif, le plus édifiant, le plus

tement le mieux adapté à son cas. Personne, absolument personne, n'a jamais résisté à une thérapie de **L'Ordinateur**, nous savons de quoi nous parlons...

Ce que vous tenez dans les mains n'est pas un livret d'aventures ordinaire. Tout d'abord, ce n'est pas une traduction, il est de conception 100 % française (entendez-vous le son du coq, le soir au fond des bois...) et ce n'est que le premier exemple palpable de l'application du génie de notre culture au développement du jeu de rôle le plus

(veuillez compléter vous-même).

Ensuite, il est beau (n'est-ce pas qu'il est beau ?). Enfin, pour la modique somme que vous avez dépensée, vous êtes en possession de ce que **L'Histoire Enregistrée** n'hésitera pas à qualifier de monument d'intelligence et de fureur créatrice convenablement débridée.

L'Histoire, elle, tout comme notre ami **L'Ordinateur**, sait être vraiment objective.

Vous vous demandez, sans doute, comment il est possible de parvenir à un tel degré de perfection dans la création d'une œuvre aussi incommensurablement magnifique. Quelles qualités hors du commun faut-il donc acquérir pour parvenir, un jour, après de longues années de méditation et de renoncement, à écrire d'aussi bonnes aventures pour **PARANOIA** ? Nous allons vous indiquer la voie...

Dans un premier temps, il est indispensable de faire l'expérience de la vie sous terre. Combien de parkings souterrains, combien de centres commerciaux, combien de caves, combien d'égouts, combien de couloirs de métro ne s'offrent-ils pas à votre curiosité d'auteur ? Fréquentez-les assidûment ! Allez-y pique-niquer ! Squattez-les avec persévérance ! Refusez de voir la couleur du ciel ! Devenez

convenablement livide, aussi blanchâtre même que les feuilles de papier sur lesquelles vous allez coucher le fruit de vos cogitations !

Ensuite, faites tout pour développer une paranoïa aiguë de bon ton. Méfiez-vous de tout et de tous, regardez d'un œil impitoyablement inquisiteur ceux qui se prétendent vos « amis », retournez-vous brusquement à tout moment. Notez nerveusement, sur votre petit carnet noir, avec un air entendu ou scandalisé, tout — absolument TOUT — ce qu'on vous dit. Ne répondez jamais à aucune question, surtout pas à celles de ce type en blouse blanche qui vous a invité pour un long séjour dans son étrange établissement prétendument adapté aux « soins » qui vous sont « nécessaires ». Les traîtres sont partout. Ils sont tous à l'affût de la moindre de vos faiblesses. Ne flanchez pas ! Ils ne vous auront pas !

Enfin, après une interminable période de doute, vous sentirez naître dans votre esprit les germes du génie créatif commun à tous les grands innovateurs qui ont sorti leur siècle de la platitude en y déposant, d'un geste humble bien qu'auguste, leur hymalayesque grande œuvre. Rares sont ceux qui acquièrent véritablement l'étoffe de ces êtres d'exception sans sombrer dans la folie, mais ne craignez rien, **L'Ordinateur** est votre ami...

Bien entendu, nous espérons que vous saurez faire bon usage des conseils que nous venons de vous donner gratuitement. Ne nous remerciez pas, nous n'avons fait que notre devoir. Notre plus belle récompense est de savoir que nous avons pu, en concevant les folles aventures qui suivent, vous aider à être heureux en découvrant les joies indicibles de servir **L'Ordinateur** qui est notre ami à tous.

Note : N'achetez pas ce livret en un seul exemplaire seulement. Notre traitement et les médicaments qui nous ont été prescrits nous coûtent très cher et notre médecin nous a promis de nous rendre notre liberté quand nous aurons remboursé l'intégralité des dégâts que nous avons causés à son magnifique établissement dans les moments les plus forts de notre enthousiasme créatif...

Achetez des douzaines, des centaines, des milliers d'exemplaires de « **ON NE VIT QUE SIX FOIS** »...

Allez, quoi, soyez sympa...

(**L'Ordinateur** vous a laissé la place nécessaire pour inscrire vous-mêmes, de votre plus belle écriture, les premiers superlatifs flatteurs qui vous viennent spontanément à l'esprit. Remerciez **L'Ordinateur** de vous laisser ainsi participer directement à la rédaction de ce livret !)

Il se peut, néanmoins, que vos informations enthousiastes ne provoquent pas, chez quelques rares individus réellement de mauvaise foi, la salutaire illumination attendue. Si votre incompétence n'est pas établie (envoyez, pour simple vérification, un rapport dactylographié en 18 exemplaires à notre bienveillant **Service de la Sécurité Interne**...), le nécessaire sera fait pour appliquer au récalcitrant, que vous aurez promptement dénoncé, le trai-

0. PRÉSENTATION DE L'AVENTURE

Cette aventure est prévue pour des personnages d'accréditation de niveau **Rouge à Jaune**.

Une grande partie de l'histoire est basée sur les rivalités qui opposent entre eux les différents Services du complexe. Nous conseillons aux MJ de les utiliser au maximum afin d'inculquer aux joueurs novices la peur, la haine, le respect pour les autres Services et surtout... **La PRUDENCE**.

Cette aventure possède des temps morts durant lesquels les personnages peuvent recueillir des renseignements à titre personnel ou recevoir des directives de leur Société Secrète ou de leur Service ou même espionner un autre Service ou Société Secrète grâce à des informateurs ou espions infiltrés. Mais attention, ceci peut gravement nuire à leur santé...

0.1 ÉVÉNEMENTS À L'ORIGINE DE L'AVENTURE

Au début de cette aventure, les personnages sont envoyés en mission de routine (particulièrement dangereuse mais qui connaît obligatoirement une fin heureuse). Cette mission accomplie de main de maître, les fait remarquer du Service de la Recherche et de la Conception et de L'Ordinateur lui-même.

A peu près au même moment, un citoyen Ultra-Violet des Forces Armées nommé BO.U.DHA.6 s'enfuit alors qu'une équipe de Clarificateurs venait le chercher pour le conduire devant L'Ordinateur (ce dernier désirait uniquement faire une partie d'échecs tridimensionnels avec lui).

BO.U.DHA.6 réussit à gagner l'Extérieur.

Les Clarificateurs n'osent pas le suivre et, pour éviter d'avoir à répondre à l'échec de leur mission, décident d'abattre un citoyen Infra-Rouge et de le ramener à L'Ordinateur sous forme d'un cadavre fumant et inidentifiable en prétendant que c'était BO.U.DHA. Ils racontent à L'Ordinateur que l'UV les a accueilli à coup de fusil à plasma et que la seule façon de forcer BO.U.DHA.6 à les suivre a été de le tuer ; simple mais efficace...

L'Ordinateur enregistre les rapports de tous les membres de l'équipe et les compare minutieusement ; l'affaire aurait pu s'arrêter là si L'Ordinateur, soucieux d'éclaircir un détail mineur (le mort faisait presque 2 mètres de haut alors que BO.U.DHA.6 dépassait à peine les 1,60 mètre !), n'avait confié le cadavre au Service de la Recherche en vue d'identification...

Il n'en reste pas moins qu'il « manque » un U.V. et L'Ordinateur profite de l'occasion pour installer un nouveau système de recrutement des U.V. :

Etant donné que les matières premières, équipements et biens de consommation sont rationnés ; que plus un citoyen monte en accréditation, plus il lui est accordé d'avantages (espace, matériel, meilleure nourriture...) et que, enfin, il est impossible de réduire le confort des citoyens de hauts rangs (un sondage mené par le Service de la Propagande auprès des citoyens d'accréditation Ultra-Violette l'ayant clairement montré...) ; L'Ordinateur décide en toute logique de limiter le nombre des citoyens U.V. jusqu'à ce que les problèmes actuels d'approvisionnement soient résolus. Ainsi le nombre des postes d'U.V. sont limités à ceux déjà existant et un concours inter-Services est organisé pour trouver un remplaçant à BO.U.DHA.6, concours ouvert uniquement aux citoyens Violets pouvant justifier de brillants états de service.

Le concours a lieu et le poste revient à un citoyen de U.C.T. Les Forces Armées virent de ce fait leur influence s'amenuiser et leurs ressources se réduire... En effet la répartition des ressources est votée par l'assemblée générale des citoyens U.V. Les votes sont l'occasion d'interminables débats de procédures, de longues tractations souterraines et d'alliances complexes entre U.V. de Services différents. Les scrutins sont toujours très serrés et chaque voix compte.

Un mois plus tard

Le Service de la Recherche rend enfin son rapport ; le cadavre n'est pas celui de BO.U.DHA.6, l'étude a été longue et fastidieuse mais le verdict est indiscutable.

Les Forces Armées saisissent l'occasion pour demander l'annulation du concours et la réintégration de BO.U.DHA.6 dans ses fonctions ; sur ce, U.C.T. réplique que si BO.U.DHA.6 n'est pas mort, il n'en est pas moins absent du Complexe, que cette « disparition » depuis un mois ne laisse présager rien de bon et que son attitude face aux Clarificateurs venus le chercher n'était pas tout à fait celle d'un citoyen « loyal »...

L'Ordinateur ingurgite toutes les données du problème et après quelques semaines de cogitations intenses à faire fondre des circuits, il rend son verdict :

1. Les Clarificateurs fautifs seront désintégrés sans délai.
2. Une enquête sera menée par des Clarificateurs loyaux et efficaces (les personnages joueurs).
3. Si dans un délai d'un mois, il n'est pas prouvé que BO.U.DHA.6 est vivant (c'est-à-dire s'il n'est pas ramené au Complexe) le prétendant violet U.C.T. sera promu au rang d'U.V. à titre définitif.
4. Dans le cas où BO.U.DHA.6 serait encore vivant, le prétendant sera rétrogradé au rang Violet et exécuté pour avoir pris connaissance de documents classés Ultra-Violet...

0.2 RÉSUMÉ DE L'AVENTURE

Les PJ sont sélectionnés pour mener cette enquête en raison de leur brillant fait d'arme du mois dernier.

Après un briefing rapide et un passage au service de la Recherche, ils sont aiguillés par L'Ordinateur sur une série de trois voies de recherche :

GOUADLOUPE.2 : membre de la Sécurité Interne, cette voie de recherche n'est rien d'autre qu'un test qui n'a pour seul but que de mettre à l'épreuve la loyauté et le courage des Personnages.

BO.JOLE.4 : Ancien camarade de travail de BO.U.DHA.6 alors que tous deux faisait partie du Service du PLI en tant que goûteurs d'accréditation Orange.

La maison de BO.U.DHA.6 : Les Clarificateurs y trouvent un indice qui les mène vers un trafiquant de plantes (EDEL.V.EIS.3) qui, une fois arrêté, leur apprendra que BO.U.DHA.6 est à l'Extérieur et en parfaite santé.

L'Ordinateur décide alors d'envoyer les Clarificateurs à l'Extérieur pour y retrouver l'U.V. disparu et le ramener au Complexe. Ceci, bien sûr après un bref passage au Service de la Recherche et un plus long dans un secteur ultra secret des Forces Armées...

Pris en charge par un guide, membre « Repenti » du Club Sierra, les Clarificateurs retrouvent BO.U.DHA.6 et le ramènent après moult tribulations. Mais le Complexe s'avère infiniment plus dangereux que l'Extérieur : les Clarificateurs devront déjouer une tentative d'assassinat fomentée par U.C.T., échapper aux tueurs des « Anti-mutants » et aux terroristes communistes avant d'atteindre leur salle de Briefing où les attend une ultime surprise...

0.3 MATÉRIELS DE L'AVENTURE

0.3.1 L'écran de référence

La couverture de ce livret est aussi un écran pour le MJ. Y sont rassemblés les renseignements les plus importants sur les PJ, les PNJ et les Robots qui interviennent dans l'aventure et il permet au MJ de faire rouler bruyamment ses dés à l'abri des regards indiscrets des joueurs.

0.3.2 Les personnages prêtirés

Vous qui ne voulez pas envoyer vos propres personnages au suicide ou qui ne voulez pas mettre un personnage au monde dans un univers aussi cruel et impitoyable, nous avons pensé à vous !

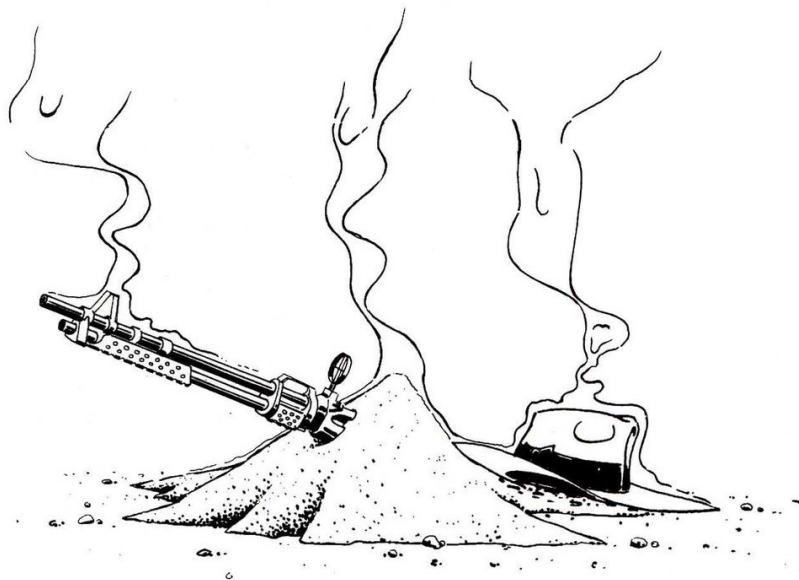
Des personnages prêtirés (PJ) sont fournis avec l'aventure, vous pouvez les faire mourir de rire ou de torture, vous pouvez même leur dessiner des moustaches si vous le voulez !

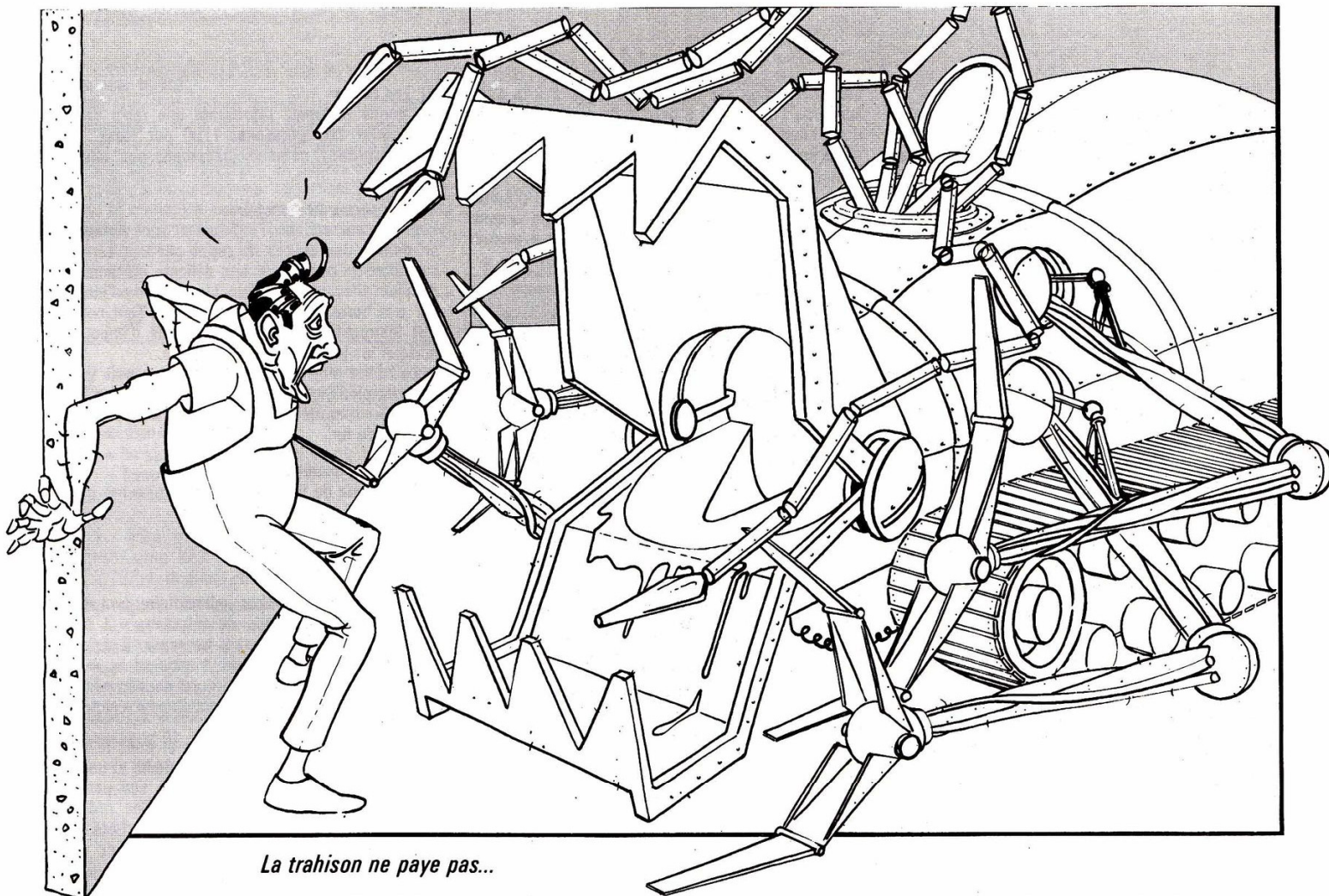
0.3.3 Les cartes et plans

Plusieurs cartes et plans des lieux les plus importants décrits dans l'aventure sont fournies avec le texte, et sans supplément de prix, fantastique non...

0.3.4 Les aides de jeu

Un cahier détachable regroupe tous les documents que les personnages seront amenés à avoir en main et que donc les joueurs auront à consulter.





La trahison ne paye pas...

1. PRÉAVENTURE : LA ROUTINE QUOTIDIENNE...

1.0 RÉSUMÉ

Les Personnages sont réquisitionnés par L'Ordinateur, alors qu'ils s'apprêtent à déjeuner, pour aller arrêter un traître retransché dans une cafétéria Infra Rouge.

Le traître n'est autre qu'un technicien d'accréditation Orange du Service de la Recherche travaillant dans la division « Prototypes » que dirige un des plus grands chercheurs du Complexe : NOF.U.TUR.4. Ce traître a dérobé une arme redoutable que les Personnages doivent récupérer.

1.0 bis NOTE POUR LE MAÎTRE DE JEU

Cette mission va connaître obligatoirement un succès total. En fait elle ne sert que d'« introduction » à l'aventure, son rôle premier est de plonger les joueurs dans l'univers de **PARANOIA** tout en les mettant en confiance.

1.1 L'APPEL DU DEVOIR

Les personnages sont tous assis autour de la même table de la cafétéria pour citoyens d'Accréditation Rouge à Orange du secteur RIF et ils discutent entre eux en attendant que les robots nutritionnistes leur servent leur repas du midi, un repas constitué d'une « imitation » de viande pompeusement appelée « Délice des dents », de jus vitaminé et de pilules (compléments protéiques, hormones, excitants, tranquilisants...). Une voix douce sur fond musical leur rappelle que le premier devoir d'un bon citoyen est de servir L'Ordinateur :

— « L'Ordinateur, qui est votre ami, a contrôlé la teneur énergétique de votre repas afin que vous soyez dans la meilleure forme possible ! Mâchez bien chaque morceau avant de l'avalier, buvez tout votre jus vitaminé, croquez bien toutes vos pilules sans en oublier une seule et rappelez-vous que seuls les traîtres refusent d'être en bonne santé... »

A peine les robots ont-ils placé devant chaque personnage un plateau repas que les sirènes d'alerte se mettent à hurler dans la salle de la Cafétéria, aussitôt tous les Clarificateurs présents arment leurs lasers tandis que les autres citoyens se jettent sous les tables...

Les hauts-parleurs de la salle crachent alors un appel destiné aux personnages :

— « Ceci est un appel de première urgence. Je répète, ceci est un appel de première urgence. Les Clarificateurs (le MJ remplace le vide par les noms des personnages) ont 15 secondes pour se rendre à la sortie Est de la cafétéria, tout retard sera interprété comme une trahison... »

Le MJ demande alors aux personnages ce qu'ils comptent faire, ceci uniquement pour respecter la bonne forme parce que, qu'ils se dirigent nonchalamment vers la sortie Est ou qu'ils se précipitent droit devant eux en bousculant tout sur leur passage, le résultat sera le même. Bien sûr si un ou plusieurs des personnages restent tranquillement assis à déguster son repas tandis que les sirènes hurlent et que toute l'assistance le regarde avec des yeux incrédules, une patrouille d'agents de la Sécurité interne d'accréditation Bleue lui fera reprendre contact avec la dure réalité sous les applaudissements de la foule ! (en clair, activez le clone suivant).

Le MJ demande aux joueurs dont les personnages ont choisi de répondre à l'appel du devoir de lancer un dé de pourcentage. Quelque soit le résultat

il gardera un sourire imperturbable : en fait ce jet est également de pure forme, il n'a ni signification, ni conséquence pour la suite de l'histoire ! C'est uniquement pour le plaisir de lancer les dés et d'angoisser les joueurs.

Les personnages sortent donc de la Cafétéria par la sortie Est. Ils débouchent alors dans un couloir presque désert où déambulent de rares passants et robots ; pas un seul Clarificateur de haute accréditation, pas un seul agent de la SI, pas un seul véhicule, pas un seul traître à abattre ! Mais alors quelle est donc la signification de cet appel de première urgence...

Notes pour le MJ

Le module relai de communication des COM-UNIT I du secteur RIF est tombé en panne et L'Ordinateur a dû employer la procédure d'« appel de Première Urgence » pour contacter les personnages. En fait rien, à part cela, ne justifie cet appel « avec tambours et trompettes ».

1.1.1 Pressons, pressons...

Un quart d'heure se passe sans que rien ni personne ne s'approche des personnages attroupés à la sortie Est de la Cafétéria. Si l'envie prend alors à l'un d'eux de retourner dans la salle pour finir son repas, l'appel de « Première Urgence » retentira à nouveau alors que le Clarificateur s'apprêtera à enfoncer ses dents dans son « délice ».

Passées les 15 minutes, un Autobot à l'allure poussive se range contre les Clarificateurs. Il les enjoint d'une voix monocorde de prendre place et de boucler leurs ceintures sans perdre de temps.

Quel que soit le nombre de joueurs, et donc de Clarificateurs, il manque automatiquement un siège. Le personnage qui n'a pas de siège est celui qui possède la plus basse Agilité, s'il y a des exaequo, faites un tie break !

Pour les personnages ayant un siège : Celui qui a le plus haut score en Agilité s'assoit et s'arname sans difficulté. Dès qu'il a bouclé sa ceinture de sécurité, l'Autobot part en trombe obligeant les autres Personnages à réussir un jet difficile sous leur Agilité pour réussir à faire de même. En cas d'échec, le ou les Clarificateurs malchanceux sont éjectés de l'Autobot et subissent des dégâts déterminés par la colonne 5 de la table des dommages.

Pour le personnage sans siège : Celui-ci doit s'accrocher comme il peut à l'Autobot pour ne pas être laissé sur place au démarrage. Il devra réussir un jet très difficile sous sa Force pour y arriver. S'il venait à échouer, son sort serait le même que celui des personnages n'ayant pas réussi à s'armer.

Si plus de la moitié de l'équipe est éjectée au départ, l'Autobot s'arrêtera pour permettre aux Clarificateurs malchanceux de remonter à bord (repren- dre alors l'exposé du démarrage au début). Dans le cas contraire, un Autobot des services médicaux viendra ramasser les victimes pour les conduire, tout en les soignant, là où on les demande. Le MJ considérera que cet Autobot a les mêmes capacités de soin qu'un Docbot standard.

Après une course de quelques minutes à 300 km/h dans les quartiers Infrarouges, l'Autobot freine brusquement mettant à rude épreuve l'organisme des passagers qui, fort heureusement, (loué soit L'Ordinateur !) n'avaient rien mangé auparavant.

1.1.2 La mission

L'Autobot s'est arrêté près d'une vingtaine d'agents d'accreditation Bleue de la S.I. qui sont rassemblés devant les portes closes d'un réfectoire pour citoyens Infrarouge. BAR.B.OUZ.5, leur chef accueille sans chaleur les personnages et leur explique en quelques mots quelle est leur mission :

— **BAR.B.OUZ.5 :** « Un traître a dérobé une arme expérimentale d'une terrifiante efficacité dans le Service de la Recherche et Conception. L'Ordinateur a découvert le vol très vite et nous a chargé de trouver le coupable, ce que nous avons fait ! Il est ici, derrière cette porte, tapi quelque part dans ce réfectoire pour Infrarouge. Votre mission est de l'arrêter et de récupérer l'arme expérimentale qu'il a dérobée, bonne chance ! »

Des encouragements fusent des rangs des agents de la S.I. :

- « On est avec vous... »
- « Courage ! »
- « Ne soyez pas trop long... »

BAR.B.OUZ.5 ne donnera pas de précisions sur l'arme dérobée par le traître étant donné qu'il ignore lui-même la nature de celle-ci. La seule chose qu'il connaît est le nom de cette arme : le prototype XZ3.

Si un ou plusieurs des Clarificateurs étaient tombés de l'Autobot et donc ramassés par un véhicule médical, ils arrivent à ce moment-là sur les lieux ; à la charge des autres personnages de leur expliquer de quoi il retourne...

Trois agents de la S.I. déchargent alors leur lance-projectiles automatique à cartouches Dum Dum sur la porte du réfectoire. Celle-ci vole en éclats dans un bruit assourdissant. Aussitôt tous les agents de la S.I. s'écartent de l'encadrement pour éviter un éventuel tir de riposte de la part du traître.

BAR.B.OUZ.5, plaqué contre la paroi, ordonne aux personnages de pénétrer dans le réfectoire.

La lumière du couloir éclaire quelques mètres du réfectoire plongé dans l'obscurité la plus totale ; la lumière étant coupée à la fin des repas par mesure d'économie. Les personnages placés dans l'encadrement de la porte font une cible parfaite pour le traître embusqué quelque part dans les ténèbres.

1.1.3 Le réfectoire

Se référer au plan n° 1.

A) Le traître

Le traître se tient à l'affût protégé partiellement par une table (couvert à 75 % donc tant qu'il restera à cette place, les personnages auront un malus de 75 % sur tous leurs jets de tir) ; il est certain

que sa position est inexpugnable grâce à la puissance de l'arme qu'il a dérobé (le prototype XZ3) ; il ne bougera donc pas de sa place et tirera sur toute personne qui tenterait d'entrer dans la pièce. L'arme est munie d'un viseur infrarouge, le tireur n'est donc pas gêné par la pénombre. Elle projette un rayon radioactif, la libération d'énergie accompagnant un tir génère une faible lueur qui permet de repérer le tireur.

Les effets de l'arme expérimentale connue sous le nom de Prototype XZ3 :

Ses effets sont cumulatifs ; trois coups au but sont nécessaires pour tuer un Personnage.

— **Premier impact :** la partie du corps atteinte est prise de fourmillement pour une durée de 1D5 tours ; la victime a un malus de 10 % sur toutes ses actions pendant cette période.

— **Deuxième impact :** Le Personnage ressent alors de vives douleurs internes ; la victime subit un malus de 25 % sur toutes ses actions pendant une période de 1D10 tours.

— **Troisième impact :** convulsions, douleurs vives puis mort en 1D5 tours.

Il n'y a qu'un seul moyen de contrer les effets de cette arme : être immergé sous dix mètres d'eau ! (Les rayonnements radioactifs générés par l'arme sont stoppés par une telle épaisseur d'eau.) Il n'existe pas une telle piscine dans le réfectoire et quand bien même il y en aurait une, les personnages se noieraient puisqu'ils ne savent pas nager...

Notes pour le MJ

* A quoi correspond 1D5 !

Lancer 1D10 et liser le résultat sur la table de conversion ci-dessous :

résultat du D10	correspondance sur 1D5
7 - 4	1
1 - 8	2
2 - 0	3
9 - 5	4
3 - 6	5

* Le rayon provoque des effets à long terme. Pour chaque personnage atteint lancez 1D100 pour chaque impact subi. Les effets ne concernent bien évidemment que les clones ayant subi des impacts, les effets disparaîtront donc avec leur mort...

— de 01 à 80 : Mort par cancer généralisé en 1D10 semaines ; perte d'un point de chaque attribut principal par semaine.

— de 81 à 96 : Perte de 1D5 points dans un des attributs principaux tiré au hasard (sur un jet de 1D100).

résultat du D100	Attribut principal concerné au choix du joueur
01	FORCE
02 - 20	ENDURANCE
21 - 40	AGILITÉ
41 - 51	DEXTERITÉ
51 - 60	ADAPTABILITÉ
61 - 70	APLOMB
71 - 80	MÉCANIQUE
81 - 90	POUVOIR
91 - 99	
100	Tous les attributs sont réduits de 1D5 points

— de 97 à 00 : Gain d'un pouvoir mutant normal.

B) Les tables

Chaque rectangle représente une table capable d'accueillir 200 personnes (100 par face) ; elles sont disposées perpendiculairement aux murs de l'entrée.

C) Les portes du réfectoire

Elles s'ouvrent vers l'intérieur et sont verrouillées en dehors des heures de repas par une serrure à combinaison numérique aux délicats mécanismes ; de plus elles peuvent être bloquées de l'intérieur par une barre de fer de belle taille. Tout ceci est fort instructif bien que n'ayant plus d'importance puisque les portes ont volé en éclats...

Le traître n'en possédait pas la clef mais un bon coup de pied vigoureux fit bien l'affaire. Une fois à l'intérieur il se dépêcha de bloquer les portes avec la barre de fer.

D) Zone de lumière

Cette zone de lumière provient du couloir qui lui, est éclairé.

E) Point de départ du NetBot

1.1.4 Le NetBot

Le NetBot est un robot rudimentaire dont le rôle est de nettoyer la salle du réfectoire « à fond » durant les périodes séparant les repas. Il réside en permanence dans le réfectoire mais ne se met en marche que lorsque la lumière est coupée pour éviter que des citoyens soient accidentellement « nettoyés » par le robot.

Une fois les lumières éteintes et donc le réfectoire désert, le NetBot se met en marche et parcourt les allées du réfectoire à partir de son point de départ (voir plan du réfectoire, E). Son radar lui indique l'emplacement de tous les déchets ; des multiples suçoirs situés au bout d'autant de tentacules articulés aspirent les miettes et ses 4 bras munis d'appendices préhensiles puissants (des pinces, quoi !) ramassent tout ce qui traîne sur les tables et par terre pour le porter à sa gueule...

A l'intérieur du robot, les parties organiques (déchets divers, citoyens Infrarouges attardés...) sont broyées puis incinérées ; quant aux parties métalliques ou en matière plastique (couverts, assiettes, boucles de ceinture...) elles sont « crachées » aussitôt par le robot. Le robot est là pour nettoyer et non pour ranger, cela est l'occupation des Infrarouges de corvée ! Une fois la salle nettoyée, le robot retourne à son point de départ et se déconnecte de lui-même ; toutefois son radar reste opérationnel et s'il repère d'autres « déchets », il se remet en marche. Cette remise en marche est longue (l'incinérateur doit être porté au rouge avant toute chose !) et ne s'effectuera que 6 tours après l'entrée des personnages dans le réfectoire.

Étant donné qu'à la fermeture du réfectoire, aucune personne n'est censée être présente dans le local, un être humain sera identifié comme étant un « déchet » et sera traité comme tel...

Le traître sera le premier « déchet » que le robot « traitera ». Dès sa mise en route le robot le poursuivra dans tout le réfectoire durant 3 tours jusqu'à l'acculer dans un coin et l'engloutir sans difficulté. Le cri de terreur du traître sera en partie étouffé par le bruit grinçant des chenilles rouillées du NetBot. L'arme expérimentale XZ3 n'a pas d'effet sur le robot.

Le traître éliminé, le robot s'occupera alors des personnages... Tant que les ténèbres règnent sur le réfectoire, la seule façon d'arrêter le robot est de le détruire. Mais, loué soit L'Ordinateur, la lumière inondera le réfectoire à l'issue du 15^e tour, stoppant net le robot dans sa course !

Il est vivement conseillé au MJ de rendre ces quelques tours dramatiquement intenses et surtout le quinzième : la lumière pourrait revenir alors qu'un personnage prisonnier du robot allait être avalé par lui, par exemple...

Dans le cas où un Clarificateur serait victime du robot, tout son équipement sera retrouvé intact tout au long du trajet du robot. Pareillement, l'arme expérimentale XZ3 sera découverte par les joueurs parmi la boucle de ceinture, la fausse dent en céramique et la valvule cardiaque en aluminium du défunt traître (paix à ses cendres !)



Note pour le MJ

Seul un Personnage appartenant aux Services Techniques connaît les procédures d'entretien de tels locaux et donc le risque que présente le fait de pénétrer dans un réfectoire en dehors des périodes de repas ; si un personnage appartient à ce Service, le MJ le prendra à part et le mettra au courant de l'étendue du danger ; libre à ce Clarificateur d'avertir ses équipiers ou pas par la suite.

1.2 FIN DE LA MISSION

Le traître ayant été éliminé, les Personnages munis de l'arme expérimentale XZ3 sortent du réfectoire. Les agents de la S.I. les accueillent avec des commentaires admiratifs :

- « Ils sont encore vivants ! »
- « Incroyable... »
- « ...Mais vrai ! »

BAR.B.OUZ.5, méfiant quant aux effets de l'arme donne l'ordre aux personnages de rapporter eux-mêmes l'arme XZ3 à son propriétaire et créateur NOF.U.TUR.4, le grand chercheur.

Des agents des Services Techniques sont en train de finir d'installer un siège supplémentaire à l'Autobot. Dès qu'ils ont terminé, l'Autobot propose aux personnages de les conduire au secteur du Service de la Recherche où travaille NOF.U.TUR.4.

Toutefois, si les personnages ont gardés un mauvais souvenir de leur dernier voyage dans cet Auto-

bot, ils pourront utiliser l'une des nombreuses lignes de transport en commun qui sillonnent le Complexe. Quelque soit le moyen utilisé, l'équipe arrivera à bon port sans aucun problème (L'Autobot ne réitérera pas son démarrage foudroyant au grand soulagement des Clarificateurs.)

1.3 LE CENTRE DE RECHERCHE, SECTEUR TUR

Au centre de Recherche, les Clarificateurs sont accueillis avec méfiance par un garde Bleu. Après une brève discussion, il s'empresse d'avertir ses supérieurs que le prototype XZ3 a été récupéré et propose aux Personnages de remettre lui-même l'objet à son créateur NOF.U.TUR.4, un des Ultraviolets du service.

S'ils acceptent sa proposition, ils repartiront tenaillés par la faim dans leurs quartiers et reverront ce garde en tenue Indigo la prochaine fois qu'ils auront le loisir de visiter le service de la Recherche.

S'ils refusent sa proposition, il tente alors de les intimider grâce à son grade. Au moment où il semble avoir gain de cause, NOF.U.TUR.4 apparaît et félicite chaleureusement l'équipe de Clarificateurs qui a si bien rempli sa mission ; ce qui coupe court à la tentative d'intimidation du garde. L'Ultraviolet relève les noms des personnages et les questionne longuement sur les effets de son prototype tout en prenant note de tout ce qu'ils déclarent. A la fin de

l'entrevue, NOF.U.TUR.4 s'approche d'un terminal et après quelques minutes de pianotage intense il se retourne, souriant, et leur annonce que de retour à leurs quartiers, on leur apportera la chose qui leur fait le plus envie ! Puis il prend congé de l'équipe et deux gardes Verts les accompagnent aux limites du secteur.

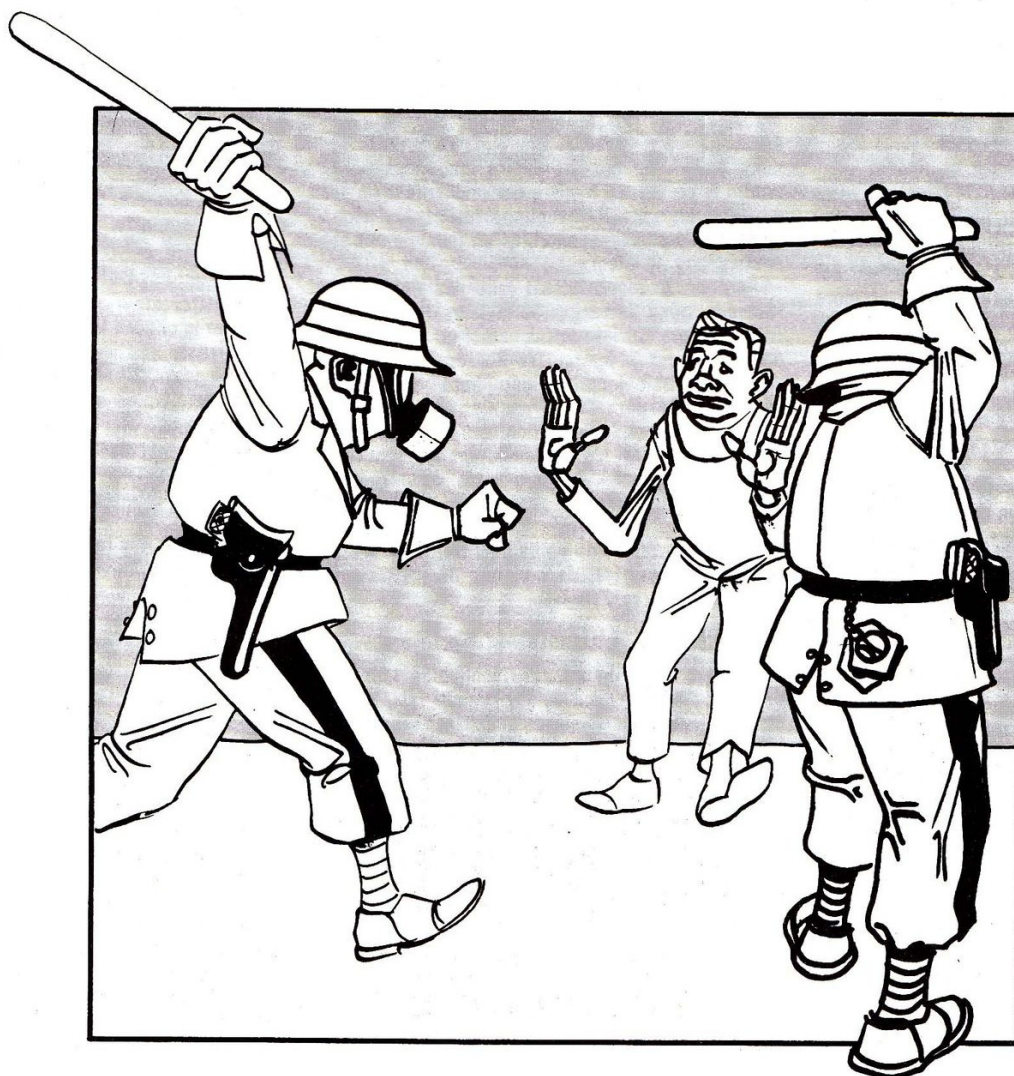
Sur le chemin du retour, ils passent devant la cafétéria ; le local est de nouveau plongé dans l'obscurité et les portes qui ont été réparées sont closes ! S'ils décident quand même d'y pénétrer pour se restaurer, ils se trouveront nez à nez avec un autre NetBot.

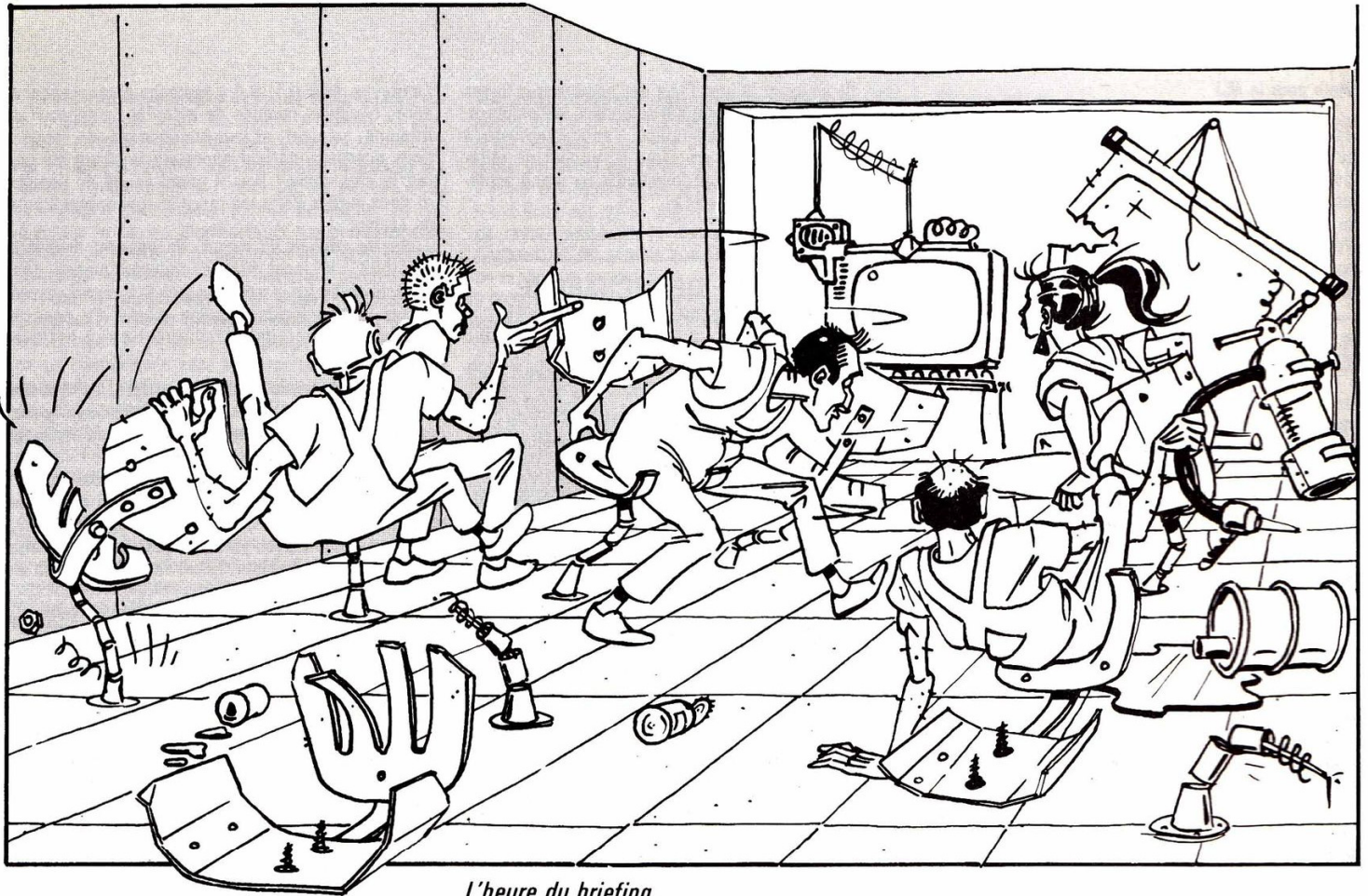
Une fois arrivés à leurs quartiers, ils trouvent sur leur lit un repas ainsi que, caché sous le plateau, un bout de listing ; le contenu du message est :

— pour les personnages d'accreditation Rouge : une promotion à l'accreditation Orange et un bon pour retirer leur nouvelle tenue au magasin.

— pour les autres personnages : un compliment officiel de L'Ordinateur (équivalent à 2 points de loyauté).

De plus, comme les effets du prototype XZ3 sont encore très peu connus, NOF.U.TUR.4 a convaincu L'Ordinateur de la nécessité d'isoler les personnages et leurs clones du reste des citoyens par mesure de prudence. Chaque personnage et sa famille se voit donc allouer pour un temps indéterminé un local d'habitation réservé à leur seul usage. Ce local est formé d'une pièce unique de 20 m² dotée de six lits et d'un écran vidéo.





L'heure du briefing.

2. AVENTURE ACTE 1 : LA PRÉPARATION DE LA MISSION

2.0 RÉSUMÉ

Un mois plus tard, la même équipe est rassemblée dans la salle de briefing des Clarificateurs du secteur RIP où L'Ordinateur leur confie la lourde tâche de retrouver un citoyen UV disparu.

Pour faciliter leur mission, L'Ordinateur, qui est leur ami, leur fait suivre un entraînement accéléré aux techniques d'investigation les plus performantes qu'il connaisse : celles de l'Histoire Enregistrée... Cet entraînement a lieu à la division « Marlowe » du PDH&CM (il consiste en une séance de projection intensive de films noirs américains copieusement censurés...) puis ils se voient attribuer au Service du R&C un équipement propre à faciliter l'utilisation de leurs nouvelles connaissances (chapeaux moux, Trench coat...) en même temps que le chef de groupe reçoit des mains de NOF.U.TUR.4 le dossier de la mission.

2.1 BRIEFING

Un mois après la précédente mission, au beau milieu de la nuit, les Personnages sont réveillés par une sonnerie stridente provenant de leur Com-Unit I. A l'appareil, une douce voix féminine les engage à se rendre à la salle de briefing des Clarificateurs du secteur RIP et ce, dans les plus brefs délais...

Arrivés aux portes de la salle, ils sont pris en charge par deux agents d'accréditation Bleue de la Sécurité Interne ; ceux-ci les désarment puis les font entrer et referment soigneusement les portes derrière eux.

2.1.1 Description de la salle

A lire aux joueurs :

C'est une salle très intime : elle ne fait pas plus

de vingt mètres carrés. Elle est sale et mal entretenue, c'est le prix à payer au secret absolu que nécessite les séances de briefing... La couleur des murs y livre un combat depuis longtemps perdu contre la crasse. La lumière est vacillante mais par moment des éclairs aveuglants fusent des néons comme s'ils se rappelaient, qu'un jour, ils ont été neufs...

Au fond du local, faisant face aux rangées de fauteuils, trône un bureau normalement réservé au conférencier. Curieusement, celui-ci est absent, par contre sur le bureau les Personnages découvrent un terminal éteint dont l'écran est tourné vers eux. Derrière le bureau, on reconnaît les restes d'un écran de projection hors d'usage.

Pour atteindre les fauteuils, les personnages doivent « slalomer » entre des tas d'immondices divers laissés là par des générations de Clarificateurs. Les tas sont formés en majorité de feuilles de papier couvertes de notes puis froissées, d'emballage de sucreries, de canettes de jus de soja vides, de rognures d'ongles...

2.1.2 Silence, L'Ordinateur parle !

Installés dans un de ces inimitables fauteuils dessinés par le Service de R&C (aussi laids qu'inconfortables), les personnages attendent avec anxiété le supérieur censé leur exposer les détails de la mission qui doit leur être confiée.

Le silence, la présence insolite de ces deux agents de la Sécurité Interne gardant les portes du local ainsi que l'heure inhabituelle de leur convocation a de quoi les mettre mal à l'aise. Alors qu'ils commencent à désespérer de connaître la raison de leur réveil, le moniteur s'allume et la voix artificielle de L'Ordinateur emplit la salle...

— L'Ordinateur : « Je sais que ces longues périodes d'inactivité que sont vos périodes de sommeil vous ennuiant profondément, vous qui êtes des hommes d'action. Comme je suis votre ami, je

vais vous confier une mission dans laquelle vous pourrez utiliser pleinement toutes vos qualités... Ne me remerciez pas, la joie que je lis sur vos visages suffit à me prouver votre reconnaissance. »

Le MJ donnera 1 point de trahison pour tout comportement, acte, allusion, mimique, regard entendu, mauvaise pensée ou paroles des joueurs qui n'abonderait pas dans le sens de L'Ordinateur.

— L'Ordinateur : « Votre mission consiste à retrouver le citoyen UltraViolet nommé BO.U.DHA.6 qui a disparu du Complexe il y aura approximativement 31 jours 2 heures 24 minutes 12 secondes au troisième bip sonore. Bip Bip Bip.

Vous devez :

- 1) le ramener vivant.
- 2) Me rapporter tous les faits qui pourraient prouver une quelconque trahison de la part de ce citoyen.

Il et à noter que le point 1) est impératif !

Cette mission est extrêmement délicate mais vous avez prouvé votre valeur le mois dernier et je ne doute pas de votre succès. Pour faciliter votre tâche, vous allez être entraînés aux techniques d'enquête de l'Histoire Enregistrée. A cet effet, vous vous présenterez demain à la vidéothèque de la division « Marlowe » de PDH&CM du secteur UGC où vous serez projetés divers documents se rapportant à ces techniques d'enquête. Je suis persuadé que cette formation vous permettra de mener à bien vos recherches. Je vous assure que l'efficacité de ces techniques est sans égale : tous les documents d'époque en ma possession ne montrent que des réussites spectaculaires !

Après cela, vous passerez au service de R&C où des équipements spéciaux et un dossier complet sur l'affaire vous seront remis. »

FIN DE TRANSMISSION

Le terminal s'éteint, les gardes entrent et intiment l'ordre aux Clarificateurs de quitter la salle.

2.1.3 Un dernier mot

Au moment où les Personnages se dirigent vers la sortie, le terminal se rallume dans leur dos et L'Ordinateur ordonne à l'un d'eux de rester dans la salle tandis que les autres sont priés de l'attendre à l'extérieur. *(Ce personnage sera tiré au hasard ou choisi par le MJ, ceci n'ayant pour autre but que de le rendre suspect aux yeux de ses compagnons.)* Les 2 agents Bleus s'approchent de « l'élue » et le tiennent en joue pendant la durée de l'entretien.

— L'Ordinateur : « Etes-vous bien le Clarificateur... » ? »

— Réponse : Automatiquement « Oui » sinon le personnage sera remis à l'ordre par les deux gardes (coups de crosse dans le dos, coups de poing...)

— L'Ordinateur : « L'examen de votre compte courant montre que vous n'avez pas honoré les dernières traites de votre armure bicolore. En conséquence, la somme, majorée de 20 % pour indemnité de retard, sera retenue sur votre solde (aucune objection n'est permise). Si cela devait se reproduire, je me verrais dans l'obligation de prendre des mesures plus énergiques pour y remédier définitivement. Je suis votre ami, je vous aide à ne pas être négligent. J'espère que vous appréciez à sa juste valeur l'aide que je vous apporte.

En attendant, vous êtes rétrogradé au niveau Rouge. Cependant, l'étude de votre dossier montre que vous avez toutes les capacités requises pour diriger cette mission. Vous êtes donc promu à titre provisoire au niveau d'accréditation Orange et ceci sera le symbole de votre autorité. »

Une plaque de plastique genre « carte de crédit » sort du terminal par une fente que le Personnage n'avait pas remarquée. Elle porte au verso une bande magnétique et au recto la mention « Priorité Absolue Seclnt. »

— L'Ordinateur : « Fin d'entretien. Maintenant, veuillez rejoindre votre groupe. »

Le personnage est ramené aux portes de la salle par les gardes qui lui rendent ses armes une fois dehors.

2.2 VISITE A LA VIDÉOTHÈQUE

2.2.1 L'attaque des Léopards de la mort

Après un court trajet à travers le Complexe, les personnages se retrouvent en face d'une porte blindée gardée par deux gardes, à la mine patibulaire, armés de fusils lasers jaunes.

Avant que les personnages ne puissent leur adresser la parole, un véritable déluge de rayons laser s'abat sur eux. Les gardes s'écroulent aussitôt dans d'affreux râles d'agonie, alors que l'équipe est miraculeusement épargnée.

De tous côtés, des hommes vêtus de tenues jaunes à taches noires (des peaux de léopards version « Paranoïa ») et armés jusqu'aux dents, se ruent sur eux en poussant des cris terrifiants semblables à des hurlements de fauve. Il est impossible aux Clarificateurs de fuir !

Les Léopards de la mort attaquent sans se soucier des pertes dans leurs rangs et ce jusqu'à ce qu'un ordre émanant des hauts-parleurs leur parvienne :

— « Coupez... »

Les Léopards survivants déposent les armes et un homme bizarrement accouré, tenant une étrange arme à la main, se dirige vers eux en marmonnant (malheureusement, il est trop loin pour que ses paroles soient compréhensibles).

Le MJ demande alors aux joueurs ce qu'ils décident de faire, en insistant bien sur le fait que chaque seconde perdue réduit dangereusement l'écart entre l'homme et eux. Si un des joueurs possède le pouvoir mutant « Vision Développée » ou « Ouïe Développée », le MJ le prend à part et lui demande de réussir un jet facile sous son Indice de Pouvoir. S'il le réussit, le MJ lui donne les indications suivantes :

— Vision développée : L'homme est vêtu d'une culotte bouffante Bleue, d'une veste de la même couleur et d'un béret Rouge ; dans sa main, il tient

une caméra vidéo sophistiquée.

— Ouïe Développée : L'homme marmonne : « Fabuleux... Génial... ils sont fabuleux... »

Si les personnages ont résolu de ne pas tirer sur ce nouveau venu, il les rejoint en enjambant les cadavres fumants des Léopards de la mort et les félicite chaleureusement de leur brillante prestation spontanée. Les gardes « morts » se relèvent alors et les applaudissent vivement.

S'ils ont tiré sur lui, il ne sera que très légèrement blessé quelque soit le résultat des dés ; les gardes se relèveront pour leur expliquer que ceci n'est que le tournage d'un épisode du feuilleton de Teela O'Malley et que la personne sur laquelle ils ont tiré n'est autre que LOVEMI.B.Bil.2, l'auteur/metteur en scène/caméraman de l'épisode. La seule façon pour eux d'éviter 1 point de trahison est de s'excuser promptement auprès du blessé qui alors ne leur en tiendra pas rigueur.

Note pour le MJ :

Le metteur en scène aimant par dessus tout le réalisme et ayant appris qu'une équipe de Clarificateurs devait se rendre dans son service pour une raison qui ne lui a pas été précisée, a décidé d'organiser cette « embuscade » avec le concours bénévole des Infrarouges du service (les Léopards de la mort) pour la filmer et l'intégrer dans le prochain épisode de la série.

2.2.2 La projection

Après s'être expliqué avec les gardes et le caméraman, l'équipe passe la porte blindée et est dirigée vers une salle où un employé Rouge demande leur laissez-passer ; le chef de l'équipe doit alors présenter la carte qui lui a été confiée. Si un des Personnages possède le pouvoir mutant « Vision Développée », il pourra lire sans problème ce qui est inscrit sur cette carte ; les autres joueurs doivent réussir un jet difficile sous l'Indice de Pouvoir de leur personnage pour obtenir la même information.

L'employé semble très impressionné et leur demande de patienter quelques instants, le temps pour lui d'aller chercher un supérieur qui les prendra en charge. Quelques minutes plus tard, un homme tout habillé de Vert répondant au nom de CHARLV.ANL.6 les rejoint et leur dit :

— « je vous attendais, veuillez me suivre jusqu'à la salle de projection ». Il les entraîne alors dans une série de couloirs et tente de sympathiser avec le chef de groupe.

Quelques instants plus tard, les personnages pénètrent dans la salle de projection et CHARLV.ANL.6 leur demande de s'installer confortablement. CHARLV.ANL.6 est outrageusement prévenant envers le chef de la mission tout en ignorant purement et simplement le reste de l'équipe : il lui offre à boire, lui demande s'il est bien installé, s'il ne manque de rien... Tous les désirs du personnage seront comblés tant qu'il reste dans les limites du raisonnable.

Note pour le MJ :

L'employé Rouge a rapporté à CHARLV.ANL.6 que l'équipe était menée par un homme habillé en Clarificateur mais possédant une carte « Priorité Absolue Seclnt » ; ceci ne pouvant signifier qu'une seule chose : cet homme fait partie de la Seclnt et est d'une accréditation bien supérieure à celle qu'il laisse paraître. Ces gens là sont dangereux, il ne faut surtout pas les mécontenter...

L'Ordinateur a bien prévu qu'un groupe de Clarificateurs de basse accréditation viendrait consulter un ensemble de bandes vidéo relatif aux anciennes techniques d'enquête, mais pour CHARLV.ANL.6, ceci a tout l'air d'être une ruse pour voir dans quelles mesures les règles hiérarchiques sont respectées dans le service. C'est pourquoi il juge plus prudent de rendre le plus agréable possible le séjour de cet homme au PDH&CM et de se conformer strictement aux règles de sécurité édictées par L'Ordinateur : ce qui va se concrétiser par une censure draconienne des films qu'il va projeter.

Confortablement installés, les Personnages visionnent une véritable anthologie des films Policiers et d'Aventures américains des années 50. Grande grâce au « zèle » de CHARLV.ANL.6, une grande partie de l'image, du son et des textes est plus ou moins habilement censurée. Ainsi ne voit-on ni paysages, ni animaux, ni scènes d'amour. De plus les dialogues sont amplement ponctués de « Bip » masquant les mots interdits, ce qui rend les neuf dixièmes des intrigues incompréhensibles. A la fin de la projection qui dure 48 heures sans interruption, le MJ annonce aux joueurs que l'Endurance de leur personnage a baissé de deux points, sauf celle du chef de groupe dont CHARLV.ANL.6 s'est occupé intensément pendant toute cette période.

CHARLV.ANL.6 demande avec anxiété au chef de l'équipe s'il a bien assimilé les informations qu'il vient de lui faire projeter : Si celui-ci répond « Oui » et décide de s'en aller, CHARLV.ANL.6 ramènera les Clarificateurs aux portes du service et les regardera partir en poussant un énorme soupir de soulagement. Dans le cas d'une réponse négative, CHARLV.ANL.6 lui propose de reprojeter les documents. Les Personnages ont alors le choix entre deux solutions :

— subir une deuxième fois le même cycle de films censurés (en n'y comprenant rien de plus que la première fois et en repérant 2 points d'Endurance) ou...

— refuser la proposition et se voir infliger 1 point de trahison (L'Ordinateur qui a des yeux et des oreilles partout ne comprendrait pas ce refus alors qu'ils admettent eux-même ne pas avoir profité de la première projection).

Quelque soit leur réponse, leur prochaine destination est le service de R&C mais avant cela, il leur est permis d'aller se restaurer à la cafétéria (et de récupérer ainsi les points d'Endurance perdus).

S'ils choisissent de se rendre directement au service de R&C, allez au paragraphe 2.4., sinon allez au paragraphe 2.3.



« Coupez ! »



Des Clarificateurs testent le nouveau système d'ouverture des bouteilles de jus de soja.

2.3 LA CAFETERIA

Les Personnages n'ont qu'une idée en tête : MANGER ! ils se dirigent donc, comme un seul homme, vers la cafétéria pour se jeter sur tout ce qui ressemble de près ou de loin à de la nourriture.

2.3.1 Voulez-vous aider la Recherche ?

Alors que l'équipe est tranquillement attablée, un agent de R&C s'approche d'eux et, avec son plus beau sourire commercial, leur demande perfidement : « Voulez-vous aider L'Ordinateur ? » En cas de réponse négative, l'homme s'en ira en grognant sans autres conséquences ultérieures ; en cas de réponse positive ou d'attitude indécise des Personnages, l'homme continuera son discours :

— « A R&C, nous avons mis au point un nouveau type de capsule pour bouteille de jus de soja. Son principal intérêt réside dans son système d'ouverture. En effet, vous n'êtes pas sans savoir qu'un Clarificateur perd 1/1500^e de son temps journalier à décapsuler sa ration de jus de soja...

La généralisation de notre nouveau système permettra de réduire cette perte de temps dans des proportions que le test suivant pourra quantifier. »

Il place devant chaque personnage une bouteille munie de son nouveau système de fermeture, sort un chronomètre de sa poche et demande que chacun veuille bien essayer de l'ouvrir. Chaque joueur doit alors réussir un jet difficile sous la Dextérité de son personnage :

— Si ce jet est raté de plus de 15 points, la bouteille reste hermétiquement close au grand désespoir de l'agent de R&C ;

— S'il est raté de moins de 15 points, la bouteille s'ouvre en aspergeant le personnage et ses voisins immédiats.

— S'il est réussi, la bouteille s'ouvre impeccablement. Chaque personnage a droit à autant de tentatives qu'il le désire. Entre deux essais, l'agent de R&C prend de nombreuses notes sur un petit calepin. A la fin du test, il remercie les Clarificateurs de leur coopération et relève les noms de ceux qui ont réussi leur jet de Dextérité.

Note pour le MJ :

L'agent de R&C a, en réalité, deux intentions :

1) tester les nouvelles capsules
2) prendre discrètement des notes sur l'état des Personnages qui ont été touchés par le XZ3 (voir « PREAVENTURE »). En effet NOF.U.TUR.4 est très intéressé par l'étude des effets de son invention dont il commence à peine à entrevoir la portée.

Après le repas, le MJ prend à part les joueurs successivement, et leur donne le choix entre les options suivantes :

a) rester dans la cafétéria (ce qui revient à écouter les rumeurs)
b) sortir, se séparer du groupe et rejoindre un

informateur de son Service ou de sa Société Secrète
c) rentrer chez lui et voir un épisode de « Teela O'Malley, Clarificatrice très spéciale »

d) aller au service de R&C, (mais uniquement s'il est accompagné de l'ensemble du groupe).

2.3.2 Les rumeurs

Le personnage peut en entendre jusqu'à deux différentes (de 1 à 5 sur 1D10 : une seule rumeur ; de 6 à 10 sur 1D10 : deux rumeurs) sauf s'il possède le pouvoir mutant « Ouïe Développée » auquel cas il peut en intercepter 2 + 1D10/2.

Les rumeurs sont tirées au hasard sur la table ci-dessous :

Si plusieurs jets indiquent la même rumeur, le MJ ne fera pas relancer les dés, mais insistera auprès du joueur sur la fréquence de cette dernière.

2.3.3 Rencontre avec un informateur

Le personnage qui choisit cette possibilité est

Table des Rumeurs

1) Les Léopards de la mort sont sur le pied de guerre. Ils ont juré d'avoir la peau d'une équipe de Clarificateurs qui a lâchement assassiné un de leur super-héros le mois dernier. (Vrai ou Faux, à la convenance du MJ).

2) De fortes dissensions opposent les Forces Armées à l'UCT. Cela risque de chauffer sous peu (Toujours Vrai).

3) La semaine dernière, une escouade de Clarificateurs Rouges a été envoyée au réfectoire des soldats Vautour pour assurer le service d'ordre et ce que l'on a récupéré d'eux ne peut même pas servir de greffon (Vrai, il faut craindre l'armée. Logique de L'Ordinateur : les soldats Vautour sont turbulents et le matériel est rationné. Il est de loin préférable qu'ils se défoulent sur des unités biologiques qui sont, elles, en surnombre).

4) Un Clarificateur s'approche du personnage et lui explique qu'une équipe de Clarificateurs de bas niveau a été chargée d'une mission suicide et que, comme il est d'usage dans ce cas, les paris vont bon train. Il lui propose de parier contre lui à 20 contre 1 qu'au plus deux familles de clones seront complètement détruites. Il répondra de façon évasive à toutes les questions que lui posera le personnage (la cote est forte parce qu'il possède peu de données sur la mission. Il sait que le personnage fait partie de cette équipe. D'ailleurs, il ne parie qu'avec les gens partant en mission suicide ce qui diminue les risques de les revoir un jour réclamer leur gain).

Le personnage peut :

a) parier autant de crédits qu'il en possède
b) refuser le pari
c) dénoncer l'homme à la SecInt pour jeu illégal, détention d'informations classées, critique du choix

pris à part par le MJ qui lui explique les possibilités qui lui sont offertes.

Informations issues de Services :

Les Personnages peuvent recueillir des informations de n'importe quel Service grâce aux agents que leur propre Service y a infiltrés.

Informations issues de Sociétés Secrètes :

Les Personnages faisant partie de la SecInt peuvent espionner n'importe quelle Société Secrète grâce à leurs réseaux d'agents infiltrés. Les autres Personnages doivent utiliser un espion de leur Service implanté dans la SecInt qui leur obtiendra (peut-être) ces informations.

Note pour le MJ :

Le métier d'informateur est des plus ingrats. Exercé loin des feux de la rampe, il est particulièrement dangereux. Aussi, si d'aventure, un informateur est repéré, il essaiera de sauver sa vie en dénonçant ses commanditaires... L'espionné tentera alors de faire assassiner le commanditaire...

Dans le but de rendre l'utilisation de ces informateurs des plus angoissantes et, par là même, de les limiter, nous avons concocté les règles suivantes dont nous ne sommes pas mécontents :

● Point important : Ces règles ne s'appliquent pas dans le cas où le personnage demande des informations à son propre Service, à sa ou ses Sociétés Secrètes ou à des Sociétés Secrètes amies.

● Autre point important : les joueurs ne sont pas censés connaître ces règles...

1) Plus le personnage va demander de renseignements à des informateurs, plus il va augmenter les chances que l'un d'eux soit repéré et donc augmenter les chances que l'on cherche à l'assassiner.

Pour chaque Société Secrète ou Service espionné, le personnage accroît de 15 % la probabilité qu'un de ses informateurs soit repéré. Avant de donner les renseignements relatifs à une Société Secrète ou à un Service, le MJ doit lancer 1D100.

— Si le résultat est supérieur au pourcentage totalisé, à ce moment, par le personnage, l'informateur transmet les renseignements relatifs à la Société Secrète ou au Service sans éveiller les soupçons des espionnés.

de L'Ordinateur (il gagnera 2 points de loyauté mais sera désormais obligé de prendre ses repas avec des agents de la SecInt pour éviter les représailles de la part des amis de sa victime).

5) A la suite d'une erreur d'emballage au centre médical, des flacons contenant un calmant puissant porte la mention « revitalisant ». L'erreur n'a été détectée que bien après leur livraison dans les Services. Une dose n'est pas dangereuse, mais les Docbots ont tendance à répéter les injections quand les effets les déçoivent et cela peut rapidement devenir mortel pour un homme blessé !

(Archifaux, ce n'est qu'une sale blague).

6) Scandale ! Les Infrarouges du bloc A32 ont reçu plus de protéines que leur homologues Rouges le mois dernier (Vrai).

7) Blâmée par L'Ordinateur pour manque d'efficacité, la SecInt place de fausses petites annonces dans les cafétérias pour piéger les imprudents (Vrai).

8) Le complexe a de moins en moins de ressources et la perte de matériel est sanctionnée avec de plus en plus de sévérité (Vrai).

9) Ceci n'est pas une rumeur mais une petite annonce placardée dans la cafétéria :

« Cause double emploi vend armure multicolore ROJV prix à débattre ; contacter JAMES.R.OND.1, Clarificateur ».

Si le personnage cherche à répondre à cette annonce, il se verra aussitôt infliger 2 points de trahison par JAMES.B.OND.1 l'as des agents de la SecInt. Si le personnage fait partie de la SecInt, il sait que cette annonce est un piège grossier.

10) Bavardage de Clarificateurs, sujet : le dernier épisode du feuilleton de Teela O'Malley.

— Si le résultat est inférieur au pourcentage totalisé, à ce moment, par le personnage, l'informateur a été repéré et l'« espionné » tente de faire assassiner le personnage.

(Le MJ enverra, quand bon lui semblera, un assassin professionnel muni d'une arme dont la colonne des dommages sera déterminée par 2D10).

— Si le pourcentage totalisé par le personnage dépasse 100 %, son informateur sera abattu alors qu'il lui transmet les renseignements et la tentative d'assassinat aura lieu immédiatement.

2) Il n'y a pas de point 2.

3) Dans le cas où un personnage espionne une Société Secrète par le biais d'un informateur de son Service infiltré dans la SecInt, le risque d'être assassiné est doublé ! (30 % au lieu de 15 %).

4) Les tentatives d'assassinat ne pourront avoir lieu que dans les limites du Complexe et seront toujours perpétrées par un assassin professionnel (voir l'écran).

5) Le personnage peut faire appel à ses informateurs, aux membres de sa Société Secrète et aux membres de son Service pendant chaque temps mort de l'aventure, tant qu'il se trouve dans le Complexe (fin de repas, période de repos...).

2.3.3.1 Informations fournies par les Services

UCT : Tuer BO.U.DHA.6 afin que son prétendant soit définitivement promu UV. L'UCT a besoin d'hommes haut placés pour que ses projets reçoivent l'agrément de L'Ordinateur (récompense pour un personnage faisant partie de l'UCT : 5 points de Compétences).

Forces Armées : Protéger et disculper BO.U.DHA.6 (raisons invoquées radicalement opposées à celles de l'UCT mais gain identique pour un personnage faisant partie des Forces Armées).

Autres Services : Votre mission va vous mener dans des lieux de hauts niveaux d'accréditation. Rapportez le maximum d'informations sur ce que vous y observerez (récompense : le plaisir de faire son devoir et rien de plus...)

2.3.3.2 Informations fournies par les Sociétés Secrètes

Les informations données ci-dessous le sont sous la forme d'un entretien semblable à celui qu'un personnage faisant partie de la Société Secrète pourrait avoir avec un supérieur.

Dans le cas où le personnage tire ces renseignements d'un informateur (voir paragraphe 2.3.3), le MJ lui rapporte globalement les buts de la Société Secrète et lui propose d'avoir accès aux matériels éventuellement fournis à ses membres ; libre à lui d'accepter ou de refuser...

— **Anti-Mutants :** Nous avons la certitude que BO.U.DHA.6 est un mutant mais nous n'avons jamais pu rassembler assez de preuves pour le faire condamner. Toutes les tentatives d'assassinat contre lui ont échoué. Nous mettons à votre disposition le dossier de cet homme (le MJ explique, dans leurs grandes lignes, au personnage 1D5 mutations portées sur la feuille du NPC BO.U.DHA.6). Il va sans dire que l'élimination de cet homme serait très appréciée en haut lieu. Un détecteur expérimental miniaturisé d'activité PSI sera remis en même temps que le dossier.

(Caractéristiques similaires au module pour Multicorders page 6 du livret d'aventure). Bonne chance ! (4 points de Société Secrète à gagner).

— **Communistes :** Cet homme est un traître au Parti et à la cause du Peuple. Il a renié les dogmes et s'est engagé sciemment dans un groupe de mutants dégénérés à visées impérialistes. Camarade ! tu dois le ramener afin qu'il fasse son auto-critique publiquement et qu'il soit jugé par le tribunal du Peuple. Ceci servira d'exemple afin que plus jamais un de nos Camarades ne se laisse séduire par les sirènes abjectes de l'individualisme forcené et bourgeois. Camarade ! le Parti fonde de grands espoirs sur toi, tu ne dois pas le décevoir (4 points de Société Secrète à gagner en cas de succès, 4 à perdre en cas d'échec). Un COM II émettant sur une fréquence protégée te permettra de nous contacter quand tu l'auras capturé.

Bonne chance, Lenine est avec toi et te regarde !



— **Groupes de Programmation :** BO.U.DHA.6 a longtemps été à la tête d'un groupe semblable au nôtre avant de tout plaquer pour rejoindre un groupe d'illuminés. Nous ne ferons rien ni pour l'aider, ni pour le détruire. Votre mission consiste uniquement à récolter le plus possible des secrets que cet homme pourrait encore détenir. (1 point de Société Secrète à gagner par document ou information importante rapportée).

— **Psion :** Il faut à tout prix protéger BO.U.DHA.6. Son pouvoir est immense et il est promis à une haute destinée. Nous vous fournirons son signe mental de reconnaissance, ce qui vous permettra de l'identifier à coup sûr. Nos pénétrateurs mentaux les plus puissants n'ont pas réussi à le contacter, il existe donc une possibilité pour qu'il ait cessé de vivre (point à gagner : cf. Récompense pour sauver la vie à un haut dirigeant de sa Société Secrète).

— **Première Eglise...** : Obéissez à L'Ordinateur, châtiez les traîtres et vous serez récompensés (pas d'autres informations).

— **Club Sierra :** Une de nos récentes expéditions à l'Extérieur a repéré un village de primitifs gouverné par un homme en blanc. Si votre enquête vous mène à l'Extérieur, essayez de vous approcher au maximum de ce village et d'en rapporter des informations (points à gagner : cf. Enrôler un UV dans une Société Secrète).

— **Espion pour un autre Complexe Alpha, Espion pour un autre Service, Pro-Tech :** Buts identiques à ceux des Groupes de Programmation.

— **Autres Sociétés Secrètes :** Aucune information relative à BO.U.DHA.6 (points à gagner : cf. Enrôler un UV dans une Société Secrète).

Un citoyen sans connaissance particulière en « SERVICES TECHNIQUES » tente de réparer seul son poste vidéo.



2.3.4 Les joies de la télévision

Si le personnage a parfaitement réussi à décapsuler la bouteille de jus de soja présentée dans le paragraphe 2.3.1, il trouve devant sa porte un agent de R&C surveillant une pile de caisses. Ces caisses sont en plastique orange et il est inscrit sur chacune de leurs faces : « Prototypes, propriété de R&C ». Elles contiennent des bouteilles de jus de soja munies du nouveau système de fermeture (le personnage en a pour au moins 5 ans de consommation intensive).

L'agent de R&C lui explique que ceci est un cadeau, mais qu'il n'en connaît ni la raison, ni le contenu. Sa seule mission est de le lui délivrer en mains propres. Sur ce, il lui tend un bon de réception et lui demande d'y apposer sa signature. Une fois le document signé, l'agent remet un double carbone au personnage et le laisse se débrouiller avec son cadeau. Le temps qu'il déplace les caisses qui obstruent sa porte, l'heure du feuilleton sera passée...

Si le personnage n'a pas réussi à décapsuler parfaitement la bouteille de jus de soja présentée dans le paragraphe 2.3.1, l'embrasure de sa porte n'est pas encombrée de caisses, il peut donc rentrer chez lui le plus librement du monde et allumer son poste de télévision à temps. Mais le Clarificateur étant de basse accréditation, son appareil n'est pas de la meilleure facture et n'a que très peu de chance de fonctionner normalement (10 % par niveau d'accréditation du personnage). Le MJ lance 1d100 ; si le jet est réussi, tout se passe bien et le personnage peut voir son feuilleton normalement ; si le jet est raté, l'appareil ne fonctionne pas et le temps étant compté, le MJ propose au personnage ces trois possibilités :

a) Sortir et aller voir un informateur (allez au paragraphe 2.3.3).

b) Tenter de réparer l'appareil (jet difficile sous le Sens de la Mécanique).

c) Donner un grand coup de pied dans l'appareil (50 % de chance de le mettre en marche, 50 % de chance de le détruire complètement).

Si le personnage a pu voir le feuilleton, le MJ le notera pour un usage ultérieur.

2.3.5 La fin du repos

Une fois que les personnages auront choisi leur option et que le MJ les aura pris à part pour les informer des conséquences de leur choix, L'Ordinateur rappellera au chef de groupe que lui et son équipe sont attendus au Service de R&C.

2.4 RETOUR AU SERVICE DE LA RECHERCHE ET DE LA CONCEPTION

Si les Clarificateurs, faisant fi de leur faim (et de leur points d'Endurance perdus), choisissent de passer à R&C avant d'aller se restaurer, L'Ordinateur les gratifie d'1 point de loyauté pour leur dévouement. Dans le cas contraire, ils ne gagnent rien.

Arrivés aux portes du Service, le groupe est bloqué par des gardes aussi Jaunes que musclés. Encore une fois, la carte de priorité du chef de l'équipe fait grande impression et leur permet d'avoir le champ libre (ceci devrait finir de persuader les autres personnages que leur chef jouit d'une puissance dépassant de loin celle qui devrait échoir à son accréditation). Les gardes les mènent à une antichambre et leur demandent de bien vouloir attendre quelques instants. De nombreuses revues techniques de différentes accréditations leur permettent de patienter (si l'envie vient à un Clarificateur de lire des revues d'accréditation supérieure à la sienne, le MJ se référera à la table 17.2.1 du livret des règles pour déterminer le nombre de points de trahison encourus). Un quart d'heure plus tard, NOF.U.TUR.4 entre dans la pièce, salue le chef de l'équipe et leur demande de le suivre dans les laboratoires. En chemin, il bavarde avec le chef de l'équipe...

Note pour le MJ :

Les gardes ont indiqué à NOF.U.TUR.4 que le chef d'équipe possède une carte de priorité de la SecInt ce qui est fort inhabituel pour son accréditation. NOF.U.TUR.4 décide alors de discuter avec lui pour juger de l'étendue de ses connaissances et donc de son accréditation réelle. Le MJ prend à part le joueur incarnant le chef du groupe et l'entretien de sujets variés de niveaux croissants pendant quelques minutes, puis détermine, en fonction de ses réponses, son niveau probable. (Pour cette conversation, le MJ s'inspirera de la table des informations par accréditations (table 10.6.1)).

S'il s'avère par la suite que le personnage possède des informations de niveaux supérieurs au sien, NOF.U.TUR.4 aura alors des arguments suffisant pour faire de lui un informateur zélé de R&C (chantage...).

2.4.1 Les laboratoires

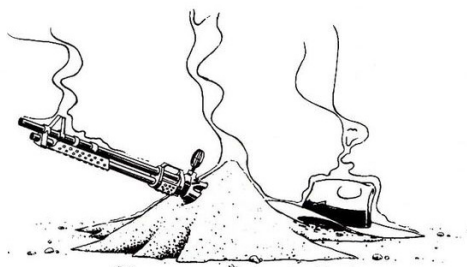
Laboratoire n° 1 : C'est une vaste pièce blanche du sol au plafond où s'affairent plusieurs équipes de chercheurs. Des étincelles, des rayons lumineux et des bruits bizarres s'échappent des zones réservées aux derniers (et parfois ultimes) réglages des nouvelles inventions. L'équipe de Clarificateurs en compagnie de l'UV traverse le laboratoire quand un technicien manœuvrant un objet aux formes rappé-

lant un pistolet laser le fait fonctionner par inadvertance. L'effet est des plus surprenant : l'objet et l'homme fondent sans un bruit... Le reste des techniciens se rapproche de la masse amorphe tenant lieu de cadavre tandis que NOF.U.TUR.4 jette un rapide coup d'œil et prend des notes sans s'arrêter.

Laboratoire n° 2 : Les Clarificateurs y pénètrent en sortant du laboratoire n° 1. Il ressemble en tous points au précédent sauf que très peu de personnel y travaille. Au centre de la pièce, on peut distinguer une caisse renforcée et blindée portant la mention : « **Prototypes Ultra-Secrets, Propriété exclusive de R&C** ». C'est devant cette caisse que NOF.U.TUR.4 s'arrête et leur tient le discours suivant :

2.4.2 L'équipement

— NOF.U.TUR.4 : « Nous avons rassemblé cet équipement grâce à de longues fouilles. Il correspond parfaitement à ce que vous avez vu sur les documents projetés aux archives. L'étude statistique de ces documents a montré que le pourcentage de projectiles atteignant un homme revêtu de cet équipement est ridiculement faible (plus efficace qu'une armure ROJVB associée à un gilet de Kevlar !). De plus, nous sommes persuadés qu'il contient un système améliorant la précision du tir ainsi que d'autres particularités qui nous échappent encore. Une étude minutieuse au spectrophotomètre de masse a révélé qu'il contient une grande quantité de Silicium additionnée de traces de métaux rares, ce qui tend à prouver qu'il comporte des micro-circuits qui expliquent leur pouvoir. »



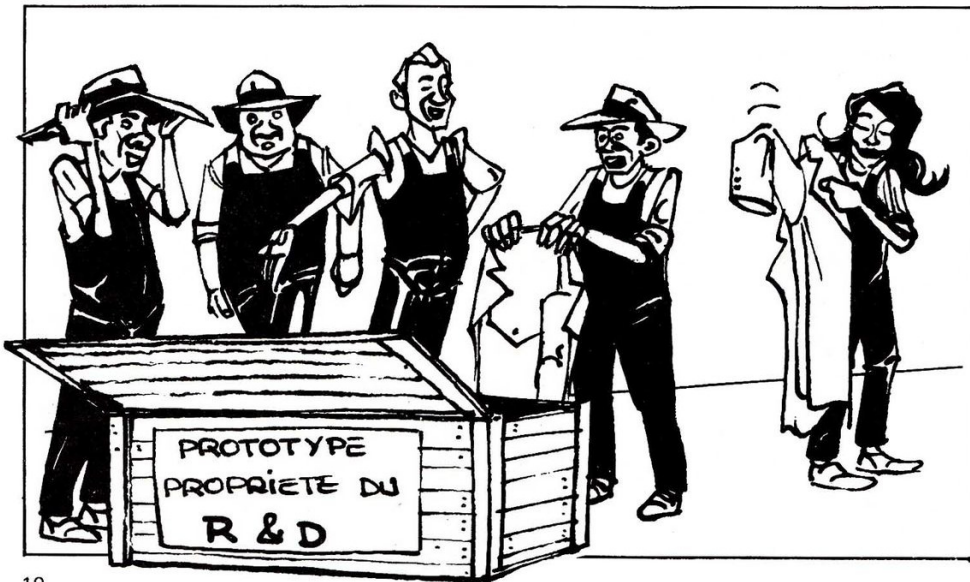
Note pour le MJ :

En fait les équipements sont des Trench-coat, des chapeaux mous et autres attirails chers aux films noirs des années 50. La haute teneur de Silicium est uniquement due à la couche de poussière qui les recouvre. Le MJ leur présentera cet équipement sous son meilleur jour :

Souplesse / Légèreté / Confort / Impression de puissance / Formes originales / Couleur adaptée à l'accréditation du personnage auquel il est destiné.

Bien sûr, ces équipements ne sont pas des armures, les Clarificateurs seront donc considérés comme « Non protégés » dans les combats ultérieurs.

« Ce sont des équipements expérimentaux, prenez-en grand soin... »



Si les personnages lui demandent, NOF.U.TUR.4 sera bien obligé de leur avouer que le matériel n'a jamais encore été testé mais, bien sûr, il compte sur eux pour réaliser les essais nécessaires... De toutes façons, aucun refus n'est possible. Les personnages doivent laisser leur équipement habituel sur place et signer un reçu attestant la prise en charge d'un matériel expérimental en bon état. Ils peuvent tout de même conserver leurs armes.

La caisse contient un équipement de moins que de personnages. En effet, un équipement spécial est prévu pour le chef de l'équipe. NOF.U.TUR.4 a fabriqué pour lui une copie d'un des équipements les plus efficaces que les documents lui ont permis d'observer. Il se compose d'un chapeau mou, d'un blouson de cuir savamment patiné et d'un neuro-fouet.

2.4.3 Le dossier

Une fois le groupe équipé, NOF.U.TUR.4 demande au chef, et à lui seul, de le suivre. Il pianote sur un clavier encastré dans le mur et une porte donnant sur son bureau s'ouvre. Il y entraîne le personnage et la porte se referme automatiquement derrière eux dans un bruit sec. Le personnage est isolé complètement du reste du groupe, le MJ doit donc le prendre à part ou demander aux autres joueurs de se retirer. Vu l'épaisseur des murs et de la porte (le bureau est bien protégé contre les explosions fréquentes dans cette zone du complexe) rien ne pourra filtrer de la conversation qui s'y déroule. Dans le bureau, NOF.U.TUR.4 ouvre un coffre mural, en sort une enveloppe cachetée assez épaisse et dit au personnage :

— NOF.U.TUR.4 : « L'Ordinateur m'a spécifié de vous remettre ce document en mains propres ».

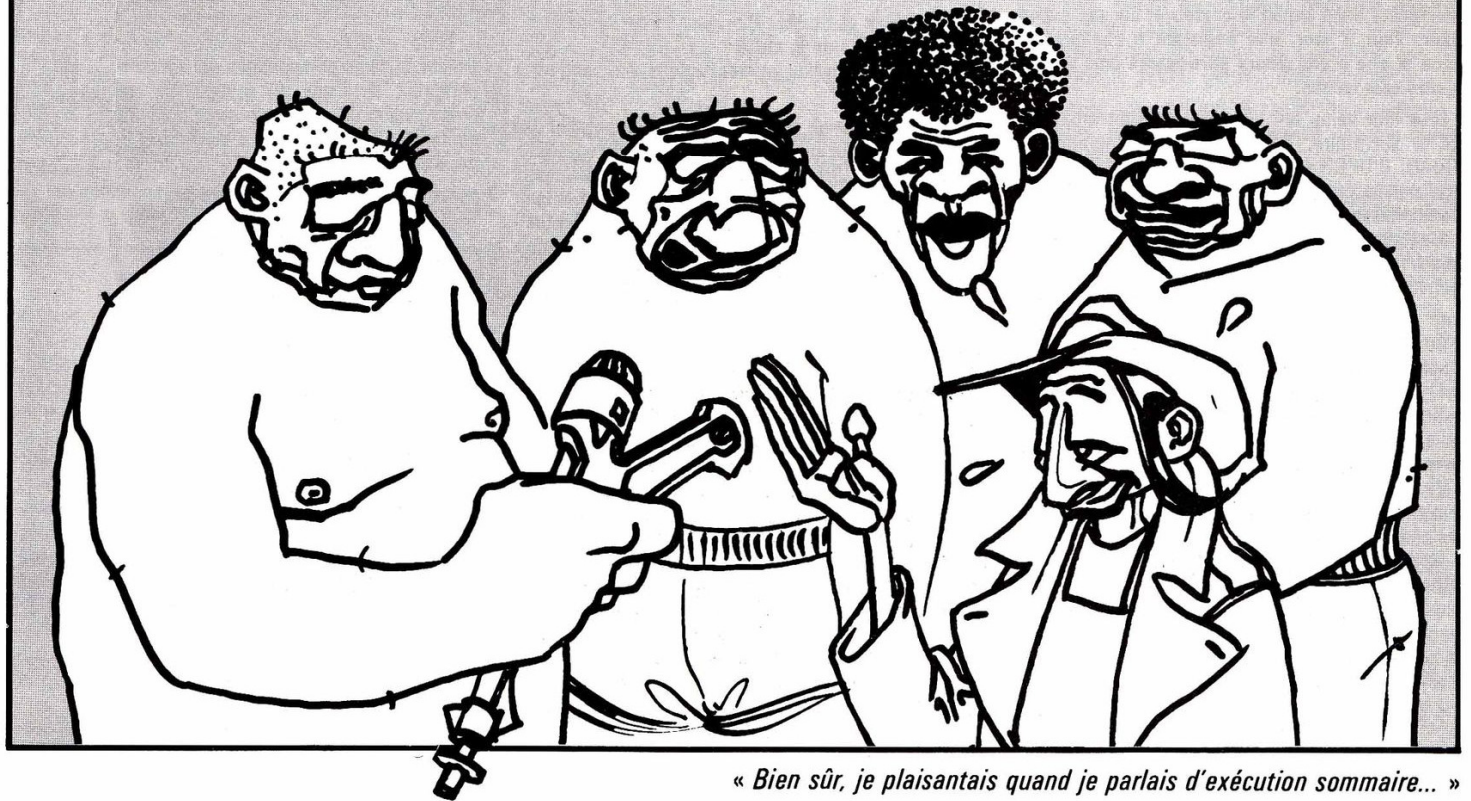
Il est visiblement mécontent que L'Ordinateur lui assigne un rôle de coursier, qui plus est pour le compte d'un agent de faible accréditation. En fait, si le dossier est remis au Clarificateur dans ce bureau, c'est uniquement parce que l'imprimante de la salle de briefing était en panne le jour de leur convocation (le contenu de l'enveloppe cachetée se trouve dans le feuillet détachable au centre du livret).

Ce dossier est Top Secret et seul le chef du groupe a le droit d'en connaître la teneur ; divulguer des renseignements ou laisser une autre personne lire n'en serait-ce qu'une fraction, entraînerait de graves sanctions pour le gardien du dossier et pour l'espion.



2.4.4 Sortie du Service de la Recherche

L'équipe ressort par le chemin qu'elle avait emprunté précédemment et se retrouve à l'extérieur du Service. Un garde Jaune referme alors soigneusement la porte derrière eux. Garé dans l'allée, un Autobot les attend. Une douce voix leur demande de s'asseoir, de boucler leur ceinture et d'indiquer leur destination (exceptionnellement, il y a plus de place que de personnages et les ceintures sont en bon état !).



« Bien sûr, je plaisantais quand je parlais d'exécution sommaire... »

3. AVENTURE ACTE II : ENQUÊTE SUR UN CITOYEN AU-DESSUS DE TOUS SOUPÇONS...

3.0 RÉSUMÉ

Le chef d'équipe prend connaissance du contenu du dossier. Celui-ci lui propose trois voies d'enquête différentes qui mèneront l'équipe dans des lieux de niveau d'accréditation croissant (du centre de repos de la Sectnt au quartier résidentiel UltraViolet en passant par un centre de production alimentaire de PLI).

Seule la visite de la maison de BO.U.DHA.6 permettra au groupe de progresser dans sa mission, mais malheur au chef d'équipe s'il décide de griller les étapes...

3.1 LES TROIS VOIES

Il est maintenant temps que le chef d'équipe prenne connaissance du contenu du dossier de la mission s'il ne l'a pas fait auparavant (le contenu de l'enveloppe cachetée se trouve dans le feuillet détachable). Trois voies d'accréditation, respectivement Orange, Jaune et Ultra-Violet lui sont proposées. S'il décide de mener son enquête en suivant les pistes dans un ordre différent de celui de leur niveau d'accréditation, au moment où il indiquera sa destination à l'Autobot, un courant électrique mortel l'électrocutera devant ses équipiers (le dossier ne sera pas détruit) et L'Ordinateur (= le MJ) désignera un nouveau chef d'équipe parmi les survivants par le truchement de leur COM I. Le temps que le nouveau leader prenne connaissance du dossier, le clone de remplacement de la victime aura rejoint le groupe. Aucune raison ne sera donnée aux personnages pour expliquer l'exécution sommaire du chef précédent. Si son remplaçant commet la même erreur, la sanction tombera comme un couperet et un nouveau chef

sera désigné par L'Ordinateur jusqu'à épuisement des familles de clones si cela est nécessaire.

3.2 LA VOIE ORANGE

3.2.0 Résumé

La première mission consiste à arrêter, ou éliminer en cas de résistance, un certain GOUADLO.UPE.2, agent de la Sectnt, qui se trouve à une adresse du secteur CHU précisée dans le dossier. Dès qu'ils sont rentrés dans le bâtiment correspondant, les personnages se rendent compte (trop tard) qu'ils ont mis les pieds dans un endroit Ultra Secret : l'aire de repos de la Sectnt ! Une fois GOUADLO.UPE.2 repéré, ce dernier, aidé de quelques-uns de ses amis, s'empare de l'équipe et questionne « habilement » les personnages pour qu'ils avouent la raison de leur présence en ces lieux...

Cette piste n'est qu'un test mis au point par L'Ordinateur pour évaluer le courage et la débrouillardise des Clarificateurs. S'ils réussissent à s'en sortir, ils seront en bonne voie pour une promotion et même pour être engagés dans la Sécurité Interne (s'ils le désirent). S'ils reculent devant le danger, ou si leurs réactions sont jugées trop mauvaises par le MJ, aucune promotion ne sera accordée aux survivants de l'aventure : elle sera remplacée par des points de compétences.

3.2.1 Secteur CHU, tout le monde descend

Depuis quelques minutes déjà, l'Autobot est rentré dans le secteur médical CHU. Le MJ demande un jet facile sous l'Indice de Pouvoir de chaque personnage (pour évaluer leur acuité visuelle) ; pour chaque réussite, il donne une des informations suivantes, au choix :

1) Le personnage note que depuis un moment, le nombre d'affiches à intérêt civique a énormément

augmenté (genre : « Avez-vous dénoncé un traître aujourd'hui ? », « Dénoncez, dénoncez, il en restera toujours quelque chose »)

2) Il y a peu de citoyens dans cette partie du complexe mis à part les patrouilles de la Sectnt plus fréquentes qu'à l'accoutumée.

3) Sur le porche marquant l'entrée du secteur CHU, on peut lire en gros : « ZONE MÉDICALE, ACCÈS STRICTEMENT RÉGLEMENTÉ »

Un personnage possédant une « Vision Développée » a bien sûr accès à toutes ces informations s'il demande au MJ de lui décrire l'aspect du secteur que le véhicule parcourt.

Note pour le MJ :

Le secteur CHU est un centre de relaxation ultra secret réservé aux agents de la Sectnt ; les Clarificateurs faisant partie de ce Service le savent.

Finalement, l'Autobot freine doucement et leur annonce qu'ils sont parvenus à destination. Les personnages se retrouvent face à une porte blindée Orange munie d'une fente standard destinée aux cartes-clés. Au-dessus de la porte, on peut lire en gros « MATÉRIEL MÉDICAL ».

Beaucoup de citoyens de toute accréditation et de tout Service pénètrent dans ce local (le schéma est invariable ; ils introduisent tous une carte identique à celle du chef de groupe et la porte s'ouvre ; une fois à l'intérieur, elle se referme automatiquement).

Si les Clarificateurs hésitent à passer cette porte, un autre groupe viendra les rejoindre et les y entraînera tout en sympathisant. Une fois à l'intérieur, les personnages découvrent un long couloir de plusieurs centaines de mètres, balisé de flèches sur lesquelles la même légende est portée en blanc sur fond orange : « Aire de relaxation ».

Après avoir cheminé quelques minutes, ils se retrouvent derrière une file de citoyens attendant devant un bureau tenu par une ravissante secré-

taire. Ce bureau se trouve au centre d'un immense hémisphère dans lequel le couloir et dix sas débouchent. Tour à tour, elle demande à chaque personne si elle a des désirs particuliers puis elle les aiguille vers un sas.

Leur tour venu, les personnages sont interrogés par la secrétaire. Il leur suffit de demander si GOUADL.O.UPE.2 est présent pour qu'elle les envoie vers la salle où il se trouve ; dans le cas contraire, elle les laissera choisir une salle.

Il existe dix salles, GOUADL.O.UPE.2 est dans la salle n° 3 ; il est possible de passer d'une pièce à l'autre.

Note complémentaire sur le secteur CHU :

Ce secteur regorge d'agents de la Seclnt car il remplit les fonctions suivantes :

1) Clinique pour sujets Violets et Ultra Violets vieillissant ; ces hommes doivent être protégés contre les attentats fréquents dans cette partie du complexe.

2) Centre de recherche sur la chimie du cerveau. Comme tout centre de recherche, il regorge de traitres et d'espions.

3) Aire de relaxation pour les agents de la Seclnt infiltrés dans les sociétés secrètes. (Ce lieu est censé être ultra secret ; en fait toutes les Sociétés Secrètes en connaissent l'existence et le surveillent. De nombreux agents de la Seclnt sont morts car ils se relaxent trop souvent !)

3.2.2 Les dix salles

Si les Clarificateurs ont demandé à voir GOUADL.O.UPE.2, ils iront directement à la salle n° 3 ; sinon, ils seront obligés de visiter d'autres salles jusqu'à ce qu'ils le trouvent.

- Salle n° 1 : Massage
- Salle n° 2 : Poids et haltères
- Salle n° 3 : Close combat
- Salle n° 4 : Caissons d'isolation sensorielle
- Salle n° 5 : Piscine
- Salle n° 6 : Salle de lecture (très peu fréquentée)
- Salle n° 7 : Entraînement aux armes de jet
- Salle n° 8 : Entraînement au tir instinctif
- Salle n° 9 : Entraînement à la résistance au sondage mental
- Salle n° 10 : Musculation et développement des réflexes.

Comme on peut le remarquer, le mot « relaxation » prend une dimension toute particulière pour la Seclnt, mais si l'on considère le genre de missions que ses agents remplissent, on peut comprendre qu'ils soient heureux d'échapper un moment au danger, quitte à s'entraîner pendant cette période.

Note pour le MJ :

Les salles 1, 5 et 9 sont inaccessibles aux personnages car :

— La salle 1 est très demandée : elle est donc réservée aux agents d'accréditation Bleue et supérieure.

— La salle 5 donne de plein pied dans une piscine ; l'accès n'en est pas formellement interdit, mais il est fort mal vu de savoir nager en dessous du niveau d'accréditation Bleue.

— La salle 9 est une salle où on enseigne une discipline nouvelle et secrète.

3.2.3 GOUADL.O.UPE.2, le mutant

GOUADL.O.UPE.2 est facile à repérer car il est le seul individu de race noire de toute l'aire de relaxation. Quelque soient les arguments des personnages, il refuse de répondre à leurs questions et l'ambiance s'envenime rapidement. Les autres agents de la Seclnt présents dans la salle encerclent les personnages et au moindre geste de leur part les ceinturent et les désarment. S'ils décident d'user une fois encore de l'influence que leur procure leur carte, GOUADL.O.UPE.2 s'en empare et leur en demande la provenance (il sait être très persuasif !). S'ils refusent de répondre ou s'ils décident d'agir violemment (ce qui serait une erreur) ils sont neutralisés sans qu'un des agents de la Seclnt ne soit blessé. GOUADL.O.UPE.2 s'empresse aussitôt d'essayer de les « intimider », si les personnages résistent à l'intimidation, il les « interrogera » ; les renseignements que GOUADL.O.UPE.2 essaye de

tirer des personnages sont les suivants :

- 1 nom et Service d'origine du personnage
- 2 origine de la carte
- 3 motif de leur présence dans une zone ultra secrète.

Les Docbots ne manquent pas pour retaper les personnages qui supporteraient mal l'interrogatoire.

GOUADL.O.UPE.2 demande ces renseignements dans l'ordre exposé ci-dessus. Il essaiera d'obtenir chaque renseignement d'abord en tentant d'intimider le personnage puis, en cas d'échec, en l'« interrogeant ». Si un personnage résiste à l'intimidation et à l'interrogatoire, GOUADL.O.UPE.2 s'en désintéressera et en choisira un autre.

Marche à suivre par le MJ :

Le MJ prend à part le joueur incarnant le personnage « cuisiné » par GOUADL.O.UPE.2.

L'intimidation : elle est purement verbale ; le personnage peut choisir de « craquer » avant que l'on ne passe aux choses sérieuses.

L'interrogation : elle se fait selon les règles décrites dans la boîte de base (livret du Maître de Jeu ; paragraphe 12.2.2.), et durera un temps suffisant pour que la victime ait à réaliser 3 jets d'Endurance au maximum (GOUADL.O.UPE.2 possède la compétence « Interrogatoire » au niveau 4 et un Aplomb de 20 ce qui lui donne un total de 62 %).

Les personnages qui ne divulguent rien gagnent 1 point d'Aplomb (celui-ci devait être sous estimé quand le personnage a passé les tests d'incorporation).

Toutes les réponses sont vérifiées grâce à un terminal présent dans la pièce. Une fois l'interrogatoire terminé, GOUADL.O.UPE.2 tape sur le clavier du terminal une demande d'élimination. L'Ordinateur lui demande de justifier sa requête et il répond de vive voix :

— GOUADL.O.UPE.2 : « Uniformes fantaisies, possession d'une carte Priorité Seclnt de haut niveau, présence dans un lieu ultra secret ».

Seules les deux premières charges frapperont les personnages appartenant à la Seclnt, la troisième étant pour eux, sans effets.

L'entrée des données peut se faire soit manuellement, soit oralement. Les membres de l'UCT le savent et se doutent que ceci est une dernière tentative d'intimidation.

L'Ordinateur accédant à sa requête, GOUADL.O.UPE.2 se retourne vers les Clarificateurs avec un large sourire...

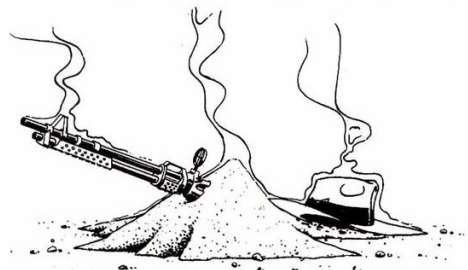
3.2.4 Résultats

Si les personnages n'ont rien dévoilé, GOUADL.O.UPE.2 leur explique que ceci n'était qu'un test et qu'ils l'ont passé brillamment. S'ils le désirent, ils peuvent demander à être rattachés à la Seclnt (elle manque d'hommes comme eux !).

Si les personnages dévoilent tout, GOUADL.O.UPE.2 leur expliquent que ce n'était qu'un test et qu'ils ont lamentablement échoué. Il ne comprend pas que l'on puisse envoyer des gens aussi bavards sur une affaire aussi délicate. Il tape alors une phrase sur le clavier du terminal et fait jeter les Clarificateurs à la porte du secteur. (Aucune promotion ne sera accordée à la fin de l'histoire ; seuls des points d'entraînements seront octroyés, dont la moitié à investir obligatoirement dans l'attribut Aplomb).

Si les personnages ont vraiment été lamentables (s'ils ont cédé à l'intimidation) L'Ordinateur révisera son jugement quant à leur valeur et validera la demande d'élimination.

Les survivants des familles seront rétrogradés au



niveau Infrarouge et une autre équipe sera mise sur l'affaire (retirer un personnage par joueur).

Libre au MJ de ne pas punir ou de mieux récompenser certains personnages qui se seraient particulièrement détachés du groupe par leur bravoure (engagement dans la Seclnt avec promotion et entraînement de 3 points dans 2 disciplines de leur choix par exemple).

3.3 LA PISTE JAUNE

3.3.0 Résumé

Les Clarificateurs doivent interroger un certain BO.J.OLE.4 que le dossier situe dans le secteur BZH au niveau d'un centre de production alimentaire.

Malheureusement, quand ils arrivent, ce secteur est en pleine évacuation et la personne qu'ils recherchent se trouve au centre de ce qui, pour le complexe, est une véritable bombe : une cuve fermentée ! Pour ne rien arranger, L'Ordinateur a affecté à l'évacuation de ce secteur une équipe composée en partie de membres de la Force Armée et pour une autre partie d'agents de la Sécurité Interne commandés respectivement par PARA.B.LOM.2 (fan inconditionnel de Teela O'Malley) et BAR.B.OUZ.-5. Ceux-ci ont ordre d'évacuer la population par l'issue de secours B27, issue qu'ils cherchent en vain depuis une semaine car elle a été détruite il y a près de dix ans !

Pendant que les chefs des deux équipes d'évacuateurs se livrent une guerre psychologique sans merci, les personnages en compagnie de BAB.O.BAB.3 (un habitant du secteur) s'en iront quérir BO.J.OLE.4 et sortiront (peut-être) avec lui de cet enfer pour retomber dans un autre concocté par les deux équipes d'évacuateurs en leur absence : le choix de la bonne issue de secours !

3.3.1 Quelques renseignements sur BO.J.OLE.4

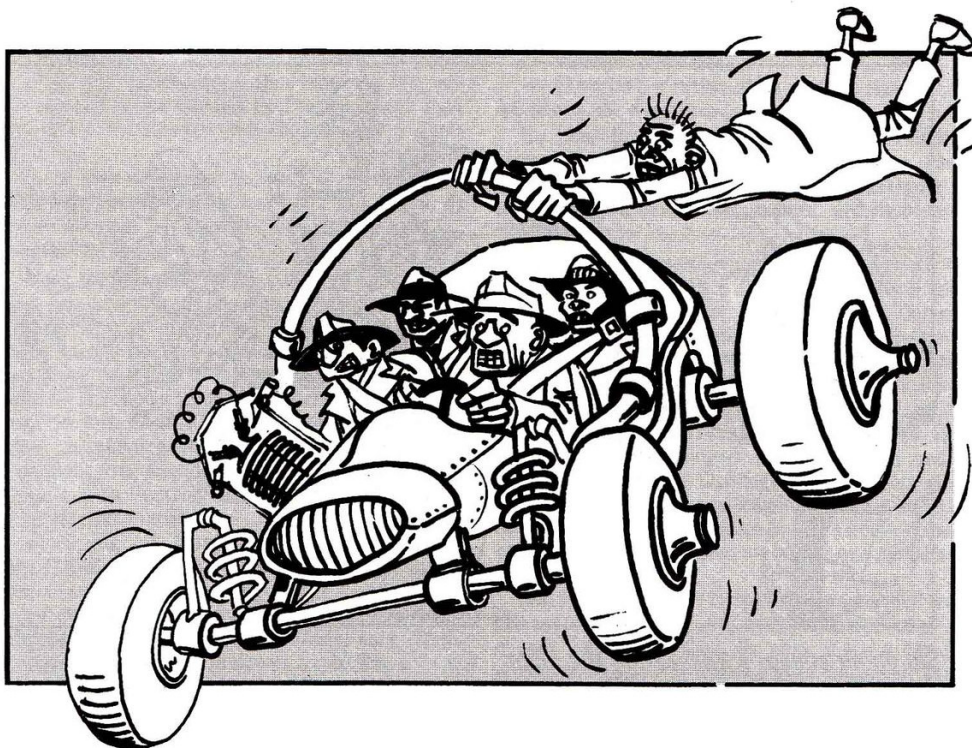
Après leur brillante prestation au centre de relaxation de la Seclnt, le chef de l'équipe se voit tout naturellement obligé de suivre la deuxième piste du dossier qui lui a été remis.

La personne recherchée est un agent du PLI qui répond au nom de BO.J.OLE.4. Son travail consiste à vérifier que les aliments synthétisés par son service ont un goût le plus neutre possible (s'il est trop mauvais, la teneur en calmant de l'aliment doit être augmentée pour éviter les émeutes ; s'il est trop bon, il y a risque de suralimentation avec tous les risques biologiques que cela comporte ; L'Ordinateur tient à ce que le personnel du Complexe soit parfaitement opérationnel !) il est aidé dans son activité par un Pouvoir Mutant déclaré : « Goût Développé » et un autre secret : « Aplomb Supérieur » (il faut parfois une volonté d'acier pour introduire une des nouvelles productions alimentaires du PLI dans sa bouche, surtout quand on possède un goût très sûr...).

Le rôle de cet homme est donc primordial mais non sans dangers, BO.J.OLE.4 a déjà perdu trois membres de sa famille en exerçant son périlleux métier ce qui lui a d'ailleurs valu à chaque fois de vives félicitations pour son courage et une promotion. A chaque fois, il a été réaffecté à un poste correspondant à son nouveau niveau d'accréditation (ce qui s'est traduit par : opérer des contrôles toujours plus en amont de la chaîne de production et donc goûter des produits de plus en plus concentrés et toxiques).

La raison de sa présence dans le dossier BO.U.-DHA.6 est qu'il a autrefois connu l'UV disparu alors qu'ils étaient tous deux d'accréditation Orange. Mais alors que BO.U.DHA.6 gravissait un à un tous les échelons de la hiérarchie militaire, il végétait lamentablement (il n'y a pas grand avenir à être goûteur).

Néanmoins, il existe de fortes probabilités pour qu'il ait gardé des contacts avec BO.U.DHA.6, l'armée s'intéressant toujours aux nouveaux procédés de destruction de masse (certains produits du PLI sont tout aussi meurtriers qu'une charge nucléaire tactique).



La rapidité d'intervention est un facteur important dans la réussite de nombreuses missions...

3.3.2 L'Autobot de la mort

Le secteur de travail de BO.J.OLE.4 fait partie des renseignements fournis par le dossier mais quand le chef de l'équipe ordonne à l'Autobot de se rendre à destination, celui-ci répond que le secteur cité n'existe pas dans sa mémoire et qu'il ne saurait s'y rendre sans que des décisions humaines ne soient prises (traduction : conduite manuelle obligatoire...). Il va de soi que le véhicule n'acceptera d'être conduit que par le chef de l'équipe même si ce dernier ne brille pas par ses talents de pilote !

Le MJ décrira avec le plus de détails possibles et en faisant rouler moult dés de façons sournoises et répétées derrière son écran, la périlleuse équipée des personnages.

Ceci peut être pris à titre d'exemple :
Lancez 1d10

De 1 à 3 : Un panneau, un pylone ou tout autre objet est évité au dernier moment par le conducteur.

De 4 à 6 : Dommage, la perte de l'enjoliveur gauche (ou de tout autre pièce au choix du MJ) déplaira sûrement en haut lieu...

De 7 à 9 : Un dérapage contrôlé, un tête à queue ou tout autre cascade au choix du MJ.

10 : Un citoyen dans la fleur de l'âge vient d'être victime de l'incompétence du conducteur. Lancez 1D100 pour déterminer l'accréditation de la victime :

De 01 à 75 : Un Infra Rouge passe sous les roues.

De 76 à 86 : Un Orange ou un Jaune est accroché.

Il n'est que légèrement blessé et mal lui en prendrait s'il décidait de rapporter l'affaire à des instances supérieures car L'Ordinateur a bien vu qu'il traversait en dehors des passages protégés.

De 87 à 97 : Un Vert ou un Bleu s'éclate sur le pare-brise. L'affaire se présente mal, le conducteur maladroit ne gagnera aucun point de loyauté dans cette partie de l'enquête, il ne recevra pas non plus de points de trahison à condition de céder à sa victime les organes qu'il a détruit (à la charge du MJ de décider quels organes seront prélevés...). En remplacement, il lui sera greffé des prothèses en métal chromé diminuant son score d'Agilité de 3 points. De plus, à la vue de ces prothèses, tout bon « Destructeur de Frankenstein » qui se respecte tentera d'assassiner le personnage. En revanche, le malheureux se verra proposer de rejoindre les rangs des « Corpore Metal » au niveau 3 d'emblée.

Si le conducteur refuse de céder les organes nécessaires à la réparation de sa victime, il sera abattu dès son retour de mission (les organes seront récupérés) et son clone suivant ne pourra

être chef de groupe.

De 98 à 99 : Un Indigo ou un Violet est effleuré.

Sur toutes les ondes (et donc sur le transmetteur de bord et les COM I des personnages) ordre est donné d'intercepter le véhicule fautif. Quelques instants plus tard, l'équipe sera désintégrée par un peloton de soldats Vautour en mal d'exercice.

100 : Le véhicule refuse l'inévitable priorité due à un Ultra Violet. Les personnages n'ont plus besoin de tracer des plans d'avenir car un ordre d'élimination a été lancé contre eux (faites durer le plaisir...).

Il est bien évident que quoiqu'il arrive pendant le trajet, tout arrêt ou ralentissement sera enregistré dans les mémoires de L'Ordinateur et servira de preuve pour démontrer le laisser aller de l'équipe (3 points de trahison pour chacun et 6 pour le chef de mission à qui incombe directement la responsabilité du ralentissement observé).

3.3.3 Secteur BZH

Le secteur porte l'emblème de PLI. Sa fonction est de produire ce qui tient lieu d'aliments aux habitants du Complexe (tout au moins pour ceux dont l'accréditation est inférieure au niveau Violet).

Faute d'un système anti-pollution suffisant, les effluves nauséabonds se dégageant de l'unité de production ont imprégné les locaux, le matériel et même les employés des usines (il est bien connu qu'il n'est pas nécessaire de voir un employé du secteur BZH pour savoir s'il s'approche ou s'il s'écarte de vous...).

Note pour le MJ

Pour un personnage possédant le Pouvoir Mutant « Odorat Avancé », le fait de se retrouver dans une atmosphère aussi pestilentielle est difficilement supportable.

Le MJ le prend à part et lui demande de réaliser un jet très difficile sous son Indice de Pouvoir. S'il le réussit, son odorat sera brouillé et ne pourra l'aider durant cette mission. S'il échoue, le personnage tombe en syncope à la grande surprise de ses compagnons (à sa charge par la suite de justifier cette « absence » momentanée).

Le MJ rappelle alors au joueur que les Clarificateurs réformés pour cause de santé se voient proposer de nombreux postes tout aussi attrayants que celui qu'ils sont obligés de quitter ; par exemple, mutation dans un service de lutte contre les radiations (en clair : servir d'écran en cas de fuite d'un des réacteurs nucléaires) ou collaboration aux efforts de recherche (comme cobaye...) et bien d'autres activités pleines d'avenir...

La zone du secteur réservée à la production se

présente comme un immense complexe industriel composé de vastes réseaux de cuves et de tuyaux interconnectés de façon si complexe que seul L'Ordinateur peut le gérer « efficacement ».

Penser que ceci est la raison pour laquelle les aliments produits sont si mauvais est une trahison punie de mort...

Une des cuves ayant été détectée comme potentiellement dangereuse, l'alerte a été donnée et, tandis qu'une troupe composée de militaires et d'agents de la Seclnt s'occupe d'évacuer le secteur dans les plus brefs délais, un groupe de techniciens du PLI, tous volontaires, assisté de BO.J.OLE.4, goûteur du centre de production, tente d'intervenir.

La cuve dangereuse est en fait une vieille cuve de stockage « oubliée » par les mémoires de L'Ordinateur. Son contenu a fermenté au cours des années pour donner un alcool style tord-boyau ; c'est en y goûtant par hasard que BO.J.OLE.4 s'en est aperçu. Il s'est alors mis d'accord avec les autres techniciens du centre pour « éliminer à eux seuls les risques potentiels de danger » (en gros, se saouler !)

3.3.4 L'opération d'évacuation

Elle a débuté voici une semaine après le rapport alarmant des techniciens sur le danger mortel que recélait une cuve de stockage. Toute la population du secteur s'est massée au sorties pour pouvoir s'enfuir, mais les militaires et les agents de la SI les empêchent d'en franchir les limites tant que leurs chefs ne se sont pas entendus entre eux.

En effet, ceux-ci ont, tous deux, reçu l'ordre d'évacuer le secteur BZH dans les plus brefs délais et ce en se conformant au plan d'évacuation qu'il leur a été remis.

Les deux chefs possédant un plan identique, mais celui-ci ne leur est pas d'un grand secours car mis à part une petite croix sur le bord inférieur gauche de la carte (à moins que ce ne soit le bord supérieur droit) assortie de la mention « sortie de secours B27 » il est complètement blanc... (Le secteur est d'un niveau trop élevé pour que l'on puisse leur communiquer des plans.)

Leur litige porte sur l'endroit exact où se trouve l'issue de secours B27 et les deux chefs étant de même accréditation (Bleue) la discussion n'en finit pas.

Chacun campe sur ses positions, affectant une partie de ses troupes au maintien de l'ordre dans la population en instance d'évacuation et l'autre à la recherche de l'issue de secours B27. Régulièrement, des citoyens rongés par la peur tentent de franchir les rangs des « évacuateurs ». Ils sont alors aussitôt abattus pour trahison, car « ils perturbent une opération de sauvetage et mettent en danger la vie de leurs concitoyens ».

Arrivés en vue de l'usine, les Clarificateurs sont sommés d'arrêter leur véhicule par un peloton de soldats armés jusqu'aux dents (14 hommes en armure Orange munis de lance projectile à cartouches Dum Dum). S'ils n'obtempèrent pas assez vite, une salve de balles explosives les stoppe en réduisant le moteur à un tas de ferraille (les Clarificateurs seront considérés comme seuls responsables de la perte de ce véhicule : 2 points de trahison pour chaque personnage, le double pour le chef). Une fois sortis du véhicule, les Clarificateurs apparaissent aux soldats dans toute la splendeur de leurs uniformes peu conventionnels...

Tout d'abord troublés, ils ne tardent pas à encercler les personnages. Un des soldats part chercher un sergent tandis que les autres les tiennent en joue. Tout geste suspect ou tentative des personnages pour « détendre l'atmosphère » est voué à l'échec...

Si un des personnages insiste lourdement, n'hésitez pas à activer son clone suivant !

Alors que tous attendent l'arrivée du sergent, un agent de la Sécurité Interne pointe son nez. A la vue de l'accoutrement des personnages, il entre dans une véritable transe et hurle à la troupe :

— « Ce sont des espions, abattez-les ! Mais abbattez-les donc... »

L'agent est (mal)heureusement désarmé et les soldats n'acceptent pas d'ordre venant de sbires de la SecInt ; mais cela les Personnages ne le savent pas forcément...

Laissez-les transpirer un peu avant qu'ils s'en rendent compte, le temps au Sergent d'arriver...

Lire aux joueurs :

C'est un homme d'une carrure impressionnante et au faciès reflétant toute la béatitude des êtres miraculeusement épargnés par les ravages de l'intelligence. C'est une image vivante des critères nécessaires pour pouvoir être incorporé dans les Forces Armées. Sur son armure ROJ zébrée de coup de lasers et enfoncée par endroits, on peut apercevoir son nom à demi effacé : BLAC.JACK suivi d'un 4 tracé malhabilement à la craie sur un 3.

BLAC.JACK.4 s'avance vers eux, les toise de ses deux mètres et... lancez 1D100.

CAS 1/de 01 à 40 : BLAC.JACK.4 est un fan de Teela O'Malley, il a donc suivi l'épisode dans lequel les personnages effectuaient une courte mais remarquable prestation.

Après avoir dévisagé longuement un des Clarificateurs, il sort d'une des nombreuses poches que recèle le pantalon de son uniforme un carnet et un crayon.

Si un des personnages possède la mutation « **Esprit Combatif** », pensez à lui demander de faire un jet sous son Indice de Pouvoir, comme ça... pour voir...

Il tend le carnet au plus proche des Clarificateurs et lui demande avec son plus beau sourire de bien vouloir lui signer un autographe. Dès que le personnage a fini, il lui arrache le carnet des mains pour le présenter au personnage suivant en exprimant la même requête. Une fois le tour de l'équipe effectué, BLAC.JACK.4 les emmène jusqu'au centre de commandement de l'opération d'évacuation.

Cas 1/de 41 à 60 : BLAC.JACK.4 était devant son poste le jour de l'émission mais celui-ci était déréglé... la vue des personnages le plonge dans un état de perplexité intense. Il tourne en rond en se grattant le sommet du crâne. Si un des personnages a la mauvaise idée de lui adresser la parole alors qu'il essaye désespérément de se souvenir où il a bien pu voir ces têtes là auparavant, il lui assènera un coup de poing d'une violence extraordinaire assorti de ces deux mots : « **Premier avertissement.** »

Seul le MJ sait qu'il n'y a pas de second avertissement.

En effet, le prochain personnage qui tenterait de l'arracher à sa concentration gagnera le droit d'activer le prochain clone de sa famille. Au cas où le malheureux imprudent serait le chef de l'équipe, les autres Clarificateurs se verraient dans l'obligation d'élire sur le champ un autre leader. S'ils en sont incapables, l'enquête sera reprise par une équipe de Clarificateurs ayant un sens des responsabilités plus aigüé et une rumeur circulera dans les cafétéria disant que la crise de logement sévissant dans le complexe est sur le point d'être résolue. Déjà, plusieurs logements auraient été libérés...

Soit dit en passant, si les joueurs débattent de façon trop bruyante, faites leur comprendre que BLAC.JACK.4 est, avant tout, un être sensible qui apprécie le calme quand il réfléchit. Au bout de 1D10 heures de cogitations intenses, la lumière se fera dans l'esprit du sergent et on se retrouvera dans le cas de figure précédent.

CAS 2/de 61 à 99 : BLAC.JACK.4 toise les personnages un bref instant puis se retourne vers un de ses subordonnés et lui murmure ces quelques mots dans le creux de l'oreille :

— « **Emballer-moi ça vite faite !** »

Dans la seconde qui suit, les Clarificateurs se retrouvent complètement immobilisés par des entortilleurs et c'est dans cet état qu'ils sont menés au centre de commandement de l'opération d'évacuation (il ne sera pas demandé de jet pour déterminer si un des personnages meurt asphyxié en route par une sangle lui ayant bloqué la respiration).

CAS 3/ 100 : La tête des personnages ne revient pas à BLAC.JACK.4 et les soldats vident leur chargeur de balles dum dum sur eux. Faites venir les clones suivants !



(Sur un air connu) « *Tanglers in the night...* »

3.3.5 Le poids de la célébrité

Une fois arrivés au centre de Commandement, les Personnages sont conduits au supérieur de BLAC.JACK.4. (S'ils ont été entortillés, leurs gardes les ont libérés de leurs entraves et les tiennent en joue à distance respectable...).

Hormis les Clarificateurs, leurs gardes et BLAC.JACK.4, trois personnes sont présentes dans cette pièce, il s'agit de :

— **PARA.B.LOM.2**, le chef du groupe d'évacuation des Forces Armées.

— **BAR.B.OUZ.5**, le chef du groupe d'évacuation de la SecInt.

— **BAB.O.BAB.3**, un agent de PLI délégué directement par l'Ordinateur auprès de **PARA.B.LOM.2** et de **BAR.B.OUZ.5** pour les aider dans la réalisation de l'évacuation du secteur.

Une vive discussion oppose les trois hommes :

— **PARA.B.LOM.2** : « Bon, nous savons maintenant, grâce à **BAB.O.BAB.3**, que l'issue de secours B27 se trouve exactement là... » Et joignant le geste à la parole, il désigne sur le plan remis par l'Ordinateur un point distant de quelques millimètres de la croix censée symboliser la fameuse porte B27...

— **BAR.B.OUZ.5** : « Mais non, vous n'y êtes pas du tout, elle est là... » A son tour il désigne sur le même plan, un emplacement distant d'un demi millimètre de celui proposé par **PARA.B.LOM.2**.

— **BAB.O.BAB.3** : « Voyons messieurs, je vous ai appris que la porte a été détruite lors de la rénovation du secteur, il y a de cela dix ans. J'ai simplement dit que je pensais me rappeler l'avoir vu dans cette zone... » Et il dessine du bout du doigt, un cercle englobant largement les points désignés par **BAR.B.OUZ.5** et **PARA.B.LOM.2**...

PARA.B.LOM.2 et **BAR.B.OUZ.5** se tournent vers **BAB.O.BAB.3**, les yeux chargés de haine contenue, impuissants qu'ils sont à pouvoir écarter ce trouble fête imposé par l'Ordinateur qui est leur ami mais aussi leur maître...

Ceci dit, ils remarquent tous la présence de BLAC.JACK.4 qui attendait patiemment que l'on lui permette de prendre la parole :

— **PARA.B.LOM.2** : « **Sergent BLAC.JACK.4**, faites votre rapport... »

— **BLAC.JACK.4** : « Je vous ai ramené une équipe de Clarificateurs que nous avons interceptée alors qu'elle tentait de pénétrer dans le secteur à évacuer. »

CAS 1 de la rencontre avec BLAC.JACK.4 :

BLAC.JACK.4 se rapproche de **PARA.B.LOM.2** et lui murmure quelques mots à l'oreille, des mots qu'un Personnage possédant le Pouvoir Mutant « **Ouie développée** » peut entendre :

— « Vous savez chef, ce sont les acteurs que vous avez tant appréciés dans le dernier épisode des aventures de Teela O'Malley. Je vous présente ? »

PARA.B.LOM.2 A haute voix : « **Bien sûr !** »

BLAC.JACK.4 présente chaque Clarificateur à son chef en consultant les noms portés sur son carnet d'autographes. Ceci fait **PARA.B.LOM.2** demande aux Personnages ce que de si fameux acteurs viennent faire dans un endroit comme celui-ci...

CAS 2 de la rencontre avec BLAC.JACK.4 :

BLAC.JACK.4 : « **Qu'est-ce que j'en fait ?** »

PARA.B.LOM.2 : « **Amène voir ça**... »

BLAC.JACK.4 fait avancer sans ménagement les Personnages, dès qu'il les aperçoit, **PARA.B.LOM.2** reconnaît les acteurs du dernier épisode de « **TEELA O'MALLEY**, Clarificatrice très spéciale » qui est son émission préférée après « **Rions avec les Vautours...** » (la plus populaire émission d'humour noir du Complexe). Il ordonne aussitôt à son Sergent de les traiter avec plus de déférence et demande aux Personnages ce que des acteurs si fameux font dans un endroit comme celui-ci...

Dans les deux cas, les Clarificateurs se trouvent devant un problème : faut-il, oui ou non, révéler à **PARA.B.LOM.2** leur véritable identité au risque de figer le sourire qui se dessine laborieusement sur son faciès de brute... Telle est la question.

Notes pour le MJ

PARA.B.LOM.2 rêve d'être le partenaire de Teela dans un épisode où il pourrait donner le meilleur de lui-même et utiliser toute la palette de ses talents (Close combat, tir aux armes automatiques, pilotage de Volbots, interrogatoire de traîtres...). Dans ce dessein, il a écrit durant ses rares nuits de repos un scénario qu'il espère, un jour, pouvoir proposer aux producteurs de la série...

L'intrigue est d'une simplicité qui frise la débilité mentale et les dialogues sont réduits aux seuls crépitements de lasers et râles d'agonie...

Si les Personnages choisissent de révéler leur véritable identité, **PARA.B.LOM.2** reste alors quelques secondes sans réaction (le temps que l'information arrive au cerveau et trouve des neurones libres pour être intégrée), puis les traits de son visage se durcissent. La vie des Clarificateurs se joue alors en une fraction de minute dans le cerveau primitif du soldat. Le MJ devra le faire sentir aux joueurs en leur décrivant l'atmosphère lourde de menaces qui les entoure après leur parole malheureuse... Tout ceci n'ira quand même pas jusqu'à des extrémités fâcheuses qui nécessiteraient l'activation des clones suivants, mais en revanche les Personnages se sont fait un ennemi mortel qui saura attendre son heure (le Complexe étant tout petit, nous aurons l'occasion d'en reparler dans la suite de l'aventure).

Si les Personnages choisissent d'exploiter le quiproquo pour obtenir des « **facilités** » dans leur mission présente, **PARA.B.LOM.2** extirpera de son armure quelques feuillets griffonnés en tous sens d'une écriture malhabile (son scénario...) et les tendra aux personnages de toute la délicatesse dont

ses doigts courts et larges sont capables...

Il leur fait comprendre à demi-mots que leur survie à court terme dépend de l'enthousiasme avec lequel ils présenteront son chef-d'œuvre à Teela O'Malley.

Il est bien sûr évident que les Personnages n'ont **AUCUNE** chance d'approcher Teela et à fortiori de faire accepter le scénario de PARA.B.LOM.2... Laissez-leur la surprise !

Dans tous les cas PARA.B.LOM.2 se montre réticent à faire entrer de nouvelles personnes dans le secteur alors qu'il a autant de mal à faire sortir celles qui s'y trouvent déjà... Il faudra l'intervention énérgique de BAB.O.BAB.3 pour convaincre le militaire de laisser les personnages accomplir leur mission. En fait, PARA.B.LOM.2 saisira cette occasion pour se débarrasser de BAB.O.BAB.3, en lui « confiant » le rôle de guider les Clarificateurs à l'intérieur du secteur BZH, ce que BAB.O.BAB.3 acceptera sans rechigner.

Alors que les Personnages accompagnés de BAB.O.BAB.3 quitteront la pièce, ils pourront entendre la conversation suivante :

— **PARA.B.LOM.2** : « Maintenant que nous sommes entre gens du même monde, nous allons pouvoir résoudre notre problème tranquillement ! »

— **BAR.B.OUZ.5** : « Vous avez une idée à proposer ? »

— **PARA.B.LOM.2** : « Oui, eh bien voilà... »

— **BAR.B.OUZ.5** : « Très bonne idée, mettons-nous aussitôt au travail... »

Notes pour le MJ

BAB.O.BAB.3 possède le Pouvoir Mutant « Pénétration mentale » et fait partie de la Société Secrète « Libre Entrepris ». Il vend les renseignements qu'il obtient grâce à son pouvoir et ce, au plus offrant... Il est ici pour « sonder » les Clarificateurs et découvrir lequel d'entre eux serait le plus « réceptif » à une tentative de chantage. Les Forces Armées et l'UCT se sont chacune portée acquéreur de ces renseignements et chacun pense en avoir la totale « exclusivité »...

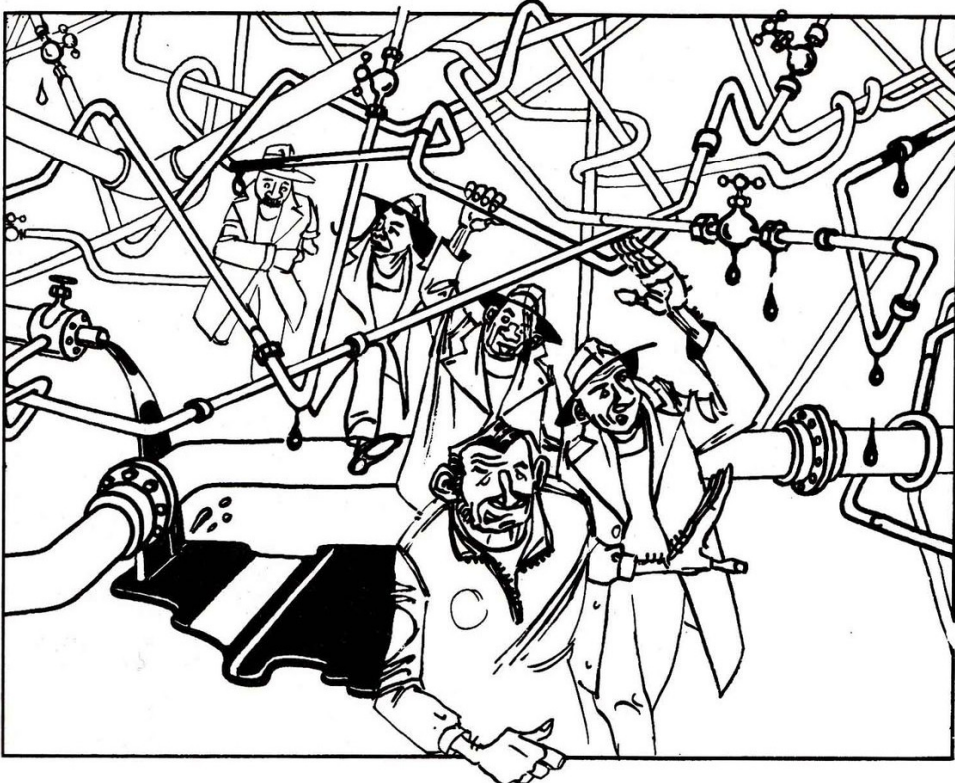
3.3.6 Le centre de production

À l'entrée du centre, BAB.O.BAB.3 met en garde les Personnages sur les « particularités » du terrain qu'ils vont parcourir :

— **BAB.O.BAB.3** : « Cet endroit est très dangereux pour des personnes non averties, alors reprenez bien ces règles simples :

- Ne touchez à aucune manette ou robinet.
- Regardez où vous mettez les pieds.

« Surtout regardez bien où vous mettez les pieds ! »



— **Protégez votre tête.**

— **Et surtout, n'avez et ne respirez rien de ce qui peut sortir d'un tuyau...**

De plus, les vapeurs qui baignent cet endroit risquent de provoquer sur vos organismes non « adaptés » quelques petits troubles passagers : migraine, urticaire, vomissements, étouffements, convulsions... »

Cette dernière mise en garde vise uniquement à permettre à BAB.O.BAB.3 d'utiliser son pouvoir sur les Clarificateurs sans éveiller leur méfiance. Durant cette mission, il va « sonder » tous les Personnages (sauf ceux qui possèdent le Pouvoir Mutant « Ecran mental »). Le MJ choisira parmi les Personnages « sondés », celui qui possède la famille la plus nombreuse et l'« Aplomb » le plus bas. En effet ce sont les critères de BAB.O.BAB.3 pour déterminer lequel des Clarificateurs est le plus vulnérable et donc le plus susceptible de plier en cas de chantage (les clones de ce joueur seront pris en otage et menacés de mort en cas de non coopération...).

Une fois entrés dans le centre de production, les personnages comprennent toute la portée des conseils donnés par BAB.O.BAB.3. En effet, il n'y a pas à proprement parler de couloirs mais seulement des endroits où l'entrelacement de tuyaux et de cuves est moins dense et permet, non sans efforts et contorsions, de se frayer un chemin...

Il faut à l'équipe 30 minutes pour accéder à la cuve recherchée. Durant cette période, BAB.O.BAB.3 peut à loisir les « sonder » sans éveiller leur attention. Par contre les Clarificateurs doivent réussir un jet « difficile » sous leur Agilité toutes les 5 minutes (donc 6 fois pour le trajet complet)... En cas d'échec, se reporter se reporter à la table suivante.

lancer 1D100

— **01 à 40** : Le Personnage se cogne violemment la tête à un tuyau...

— **41 à 99** : Le tuyau sur lequel le Personnage s'appuie cède, l'infortuné est aspergé :

41 à 50 : d'eau froide.

51 à 60 : de vapeur (colonne des armes n° 4).

61 à 70 : d'acide concentré (colonne n° 8).

71 à 80 : d'un liquide malodorant et visqueux, le Personnage empest...

81 à 90 : d'aliments pour Infra Rouge (colonne n° 10).

91 à 99 : de rien, le tuyau est vide.

— **100** : le Personnage fait une chute mortelle...

BAB.O.BAB.3, ayant une connaissance parfaite

des lieux, est exempté des jets d'Agilité. De plus, il fera de son mieux pour que celui qu'il considère comme le plus « vulnérable » ne disparaisse pas prématurément. Par conséquent, BAB.O.BAB.3 veillera sur lui préférentiellement comme une mère poule sur son unique poussin...

Bientôt, les Clarificateurs sont proches de leur destination. D'ailleurs, ils peuvent percevoir distinctement ce qui ne peut être que les râles d'agonie des « volontaires ». Quelques mètres plus loin, au détour d'un embranchement de tuyaux gris, la cuve et les techniciens de PLI leur apparaissent...

3.3.7 La cuve

La cuve et une sorte d'énorme cylindre gris d'où sort une multitude de tuyaux. Tout autour d'elle, des techniciens gisent inanimés. Seuls l'un d'entre eux montre quelques signes de vie. En effet, il est couché sous l'une des vannes de la cuve et, quand il ne l'ouvre pas pour ingurgiter le liquide qui s'en écoule, il braille sans retenue. L'uniforme, détrempé par la mixture de la cuve, laisse quand même apparaître son nom : « **BO.J.OLE.4** ».

Toute tentative de le faire parler est vouée à l'échec. Le goûteur, complètement imbibé d'alcool, est incapable de répondre à quelque question que ce soit. Un sondage mental n'est d'aucune utilité car l'alcool rend ses pensées incohérentes et confuses. Pour pouvoir remplir leur mission, les Personnages doivent le ramener hors du centre de production pour le faire « soigner » par un DocBot. Cette éventualité leur est proposée par BAB.O.BAB.3 s'ils s'obstinent à vouloir l'interroger sur place...

Une fois la décision de sortir BO.J.OLE.4 du centre de production prise, les Clarificateurs assistés de BAB.O.BAB.3, sortent de l'usine par le même chemin qu'à l'aller, (en raison de l'expérience acquise, ils n'ont pas à rééditer la succession de jets sous l'Agilité). Tout au plus doivent-ils réussir 3 jets facile d'affilée sous leur Adaptabilité (les conséquences en cas d'échec étant les mêmes qu'à l'aller). En aucun cas BO.J.OLE.4 ne pourra être blessé pendant le trajet de retour.

3.3.8 Le supplice de l'issue de secours

Une fois libérés des tuyaux et de cuves du centre de production, les Clarificateurs apprennent que l'évacuation a enfin commencé (et que tous les Docbots du secteur se trouvent massés à l'extérieur pour soigner les éventuels blessés). Il leur suffit alors de suivre les mouvements de foule pour accéder à l'issue de secours B27...

Notes pour le MJ

L'idée géniale de PARA.B.LOM.2 est la suivante : puisque la vraie issue de secours B27 a été détruite, le plus simple est de la construire. Mais comme lui-même et BAR.B.OUZ.5 ne sont pas d'accord sur son emplacement, ils vont, chacun, construire leur propre issue de secours B27 et s'efforcer d'y faire passer le plus grand nombre de citoyens possible. L'Ordinateur constatera que c'est l'issue qui a permis l'évacuation du plus grand nombre de personnes qui est la meilleure, donc la bonne.

Comme les militaires et les agents de la SecInt ont chacun construit leur propre issue de secours B27, chaque évacué a le choix entre 2 sorties de secours... La porte construite par les Forces Armées est un porche de plastique orange muni d'un compteur à cristaux liquides indiquant le nombre de personnes l'ayant franchie. Celle de la SI est une marque tracée à la craie orange à même le sol...

En arrivant à proximité des deux « issues », les personnages peuvent assister aux scènes suivantes :

Quand un « citoyen en instance d'évacuation » choisi d'être évacué par l'issue B27 des Militaires, un agent de la SecInt, placé juste après cette issue, arrête le citoyen en question et note son nom...

Quand un « citoyen en instance d'évacuation », au vu des risques encourus, choisit l'issue B27 de la SecInt, un agent de la SI trace une barre à la craie sur le sol pour comptabiliser son passage. Quelques mètres après la ligne symbolisant l'issue B27, l'« évacué » est intercepté par deux militaires d'accréditation Jaune, dont la carrure n'a rien à envier à celle de Conan, munis de matraques...



B27 ou pas B27, telle est la question...

Ceux-ci l'entraînent manu-militari hors de portée des regards indiscrets. Quelques minutes plus tard les militaires réapparaissent sans l'« évacué » et reviennent se poster derrière l'issue B27 de la Sectnt. De loin, les Clarificateurs ayant une vue perçante peuvent entrapercevoir un ballet incessant de DocBots vers l'endroit où le malheureux évacué a été entraîné...

Les Personnages doivent maintenant faire leur choix...

Si un Clarificateur choisit l'issue des Forces Armées :

L'agent de la SI note son nom et le laisse aller... (3 points de trahison pour avoir quitté un secteur en état d'alerte par une issue de secours non conforme et ce au mépris de toutes les règles de sécurité édictées par L'Ordinateur... Le double s'il s'agit du chef de la mission pour « avoir donné le mauvais exemple »...)

Si un Clarificateur choisit l'issue de la Sectnt :

Les deux militaires d'accréditation jaune lui tombent dessus. Le Clarificateur devra alors subir 2 rounds de « tabassage à mains nues » de la part d'un seul des deux militaires. S'il résiste, il devra en subir deux supplémentaires en se battant cette fois-ci contre les deux brutes à la fois. Si plusieurs Personnages empruntent l'issue de la Sectnt, des renforts arriveront à raison de deux militaires de même gabarit par personnage.

Si les Clarificateurs font usage de leurs armes, l'escouade de BLAC.J.ACK.4 arrivera à la rescousse (14 hommes armés de lance projectiles à cartouches Dum Dum).

Dès qu'il se retrouve à l'extérieur du secteur (et donc « évacué »), BO.J.OLE.4 est pris en charge par un DocBot. Celui-ci le remet sur pied, ce qui lui permettra de répondre à toutes les questions que les personnages poseront.

BAB.O.BAB.3, quant à lui est resté près de l'issue des militaires et discute avec PARA.B.LOM.2.

3.3.9 Secteur BZH, le débriefing

Les Clarificateurs ont à peine fini de poser les questions qui leur passent par la tête à BO.J.OLE.4 que le COM.1 du chef de groupe se met à sonner : l'équipe est attendue instamment dans la salle de Débriefing habituelle...

Grâce aux excellents services de maintenance du Complexe, les mémoires défectueuses du Cerveau électronique calculateur de trajectoire de l'Autobot, confié par L'Ordinateur au chef de groupe, a été réparé (si l'Autobot n'a pas été réduit en cendres, bien sûr...). Le véhicule est donc **Totalement sûr**, si on ne tient pas compte d'inévitables réactions d'humeur dont la fréquence et la nature sont laissées au bon vouloir du MJ...

En arrivant à la salle de Débriefing, les Personnages remarquent un homme en tenue Bleue des Services Techniques qui attend devant la porte, un papier à la main.

Il les aborde et demande qui est le chef du groupe. Dès que celui-ci s'est identifié, le Technicien Bleu lui tend un formulaire à remplir (voir feuillet détachable). Ce papier, que le Personnage doit obligatoirement remplir, est un constat de l'état du matériel rendu (l'Autobot). Il est mentionné que les enjoliveurs des huit roues n'ont pas été restitués avec le reste du matériel (des léopards de la mort les ont dérobés durant la mission).

Une fois le papier rempli et signé, le fonctionnaire l'arrache des mains du Clarificateur et s'en va en serrant le précieux document contre sa poitrine.

A peine a-t-il disparu dans le premier couloir venu que les Clarificateurs perçoivent des bruits (nombreux) de bottes. Bientôt, une patrouille de soldats Vautours apparaît sous leurs yeux emplis de terreur. Les ombres gigantesques de soldats d'élite plongent les personnages dans une pénombre ressemblant fort aux prémisses de la mort. Ils s'arrêtent près des Clarificateurs et leur chef, campé sur ses deux énormes jambes, s'adresse aux personnages :

— « Pardon, excusez-moi de vous déranger, mais savez-vous où se trouve le réfectoire RFG-98 ? »

Seul un personnage faisant partie des Forces Armées sait avec précision où il se trouve. Un personnage faisant partie des Services Techniques peut en avoir une vague idée. Les autres n'en savent rien. Si aucun des Clarificateurs n'est en mesure de leur fournir l'information demandée, le chef des Vautours s'éloignera avec son groupe tout en pestant contre leur incompétence. Si une réponse erronée ou incomplète leur est donnée, celui qui l'a donnée gagnera un ennemi mortel (et le complexe est petit, tout petit...). Si une réponse satisfaisante leur est fournie, les Vautours s'en iront sans bruit et sans heurt.

Les Clarificateurs peuvent pousser la porte de la salle de Débriefing. Au fond de la pièce, sur le bureau, un terminal s'allume et une douce voix féminine leur lance :

— Ordinateur : « Vous êtes en retard messieurs... Veuillez faire votre rapport s'il vous plaît. »

Seul le chef de groupe est habilité à parler. Une fois son rapport terminé, le terminal lui posera les questions suivantes (questions auxquelles il vaut mieux répondre de façon satisfaisante...).

— Ordinateur :

« Question n° 1 : êtes-vous, a) un traître, b) un communiste, c) un citoyen loyal, d) autres (à préciser). »

« Question n° 2 : Depuis quand BO.J.OLE.4 n'a-t-il pas vu BO.U.DHA.6 ? »

« Question n° 3 : Quelle est votre couleur préférée ? »

Toute réponse autre que la couleur d'accréditation actuelle du personnage sera « mal perçue » par L'Ordinateur. Une couleur inférieure à son accrédita-

tion impliquera sa rétrogradation immédiate et la perte de son poste de leader. Une couleur supérieure à son accréditation lui vaudra autant de points de trahison que de différence de niveaux entre son accréditation et celle de la couleur énoncée.

Notes pour le MJ

Si le chef de l'équipe ne survit pas aux questions posées (trop de points de trahison accumulés) L'Ordinateur désignera un nouveau chef parmi les Clarificateurs restant et lui reposera les mêmes questions...

Une fois cette formalité remplie, l'écran du terminal reste vierge durant quelques instants pathétiques puis se couvre de caractères tandis que la voix féminine se fait de nouveau entendre :

— L'Ordinateur : « les éléments que vous m'avez fournis ne suffisent pas pour analyser les faits. En conséquence, votre mission n'est pas terminée. Référez-vous au dossier qui vous a été remis et poursuivez votre enquête. »

Le MJ rappelle au chef de mission la teneur de la dernière piste, qui n'est autre que la visite de la résidence de BO.U.DHA.6 située en plein secteur Ultra Violet...

— Les Clarificateurs : (seule réponse possible) « A vos ordres... »

— L'Ordinateur : « Pour vous permettre d'effectuer votre mission, le Service de R&C va vous fournir un équipement « spécial ». En attendant la fin de sa construction, veuillez regagner vos quartiers... »

3.4 LE CHANTAGE

Le personnage considéré par BAB.O.BAB.3 comme étant le plus vulnérable à une tentative de chantage est abordé par un soldat sur le chemin de son domicile (ou dans un quelconque endroit, dès qu'il se trouve isolé du reste du groupe).

— Le soldat : « Ecoute bien ce que je vais te dire. Tu vas bientôt te rendre dans le secteur résidentiel DHA pour enquêter sur BO.U.DHA.6. Ne mens pas nous avons nos sources... Nous avons enlevé tous tes clones et tu vas faire exactement ce que l'on demandera sinon ils seront les prochains "invités" de "Rions avec les Vautours" !, tu vois ce que je veux dire... Hu, hu, hu (rire désagréable), alors écoute... »

Ce disant, il se retourne prestement pour voir si aucune caméra télécommandée ne les observe... Un membre de ton équipe est à la solde de ces (censuré) et (censuré) d'U.C.T. et il est chargé de déposer des documents compromettants pour notre UV : BO.U.DHA.6, lors de la fouille de sa résidence. Tu dois l'en empêcher par tous les moyens que tu jugeras bons... (silence de sixième mort).

De toute façon, on saura bientôt qui il est et on aura sa peau... Tu as compris ? Fais ce qu'on te dit et tu retrouveras tes clones en vie... sinon, (silence froid et pesant), et le soldat disparaît dans la foule sans que le personnage ait l'ombre d'une chance de le suivre (mal lui en prendrait d'ailleurs)...

Le personnage peut légitimement s'angoisser pour sa famille. En effet, les soldats ne sont pas réputés pour leur intelligence et le bluff n'est pas dans leur



« style »... La réaction logique du personnage devrait être de rentrer chez lui pour vérifier les dires du militaire (s'il ne le fait pas, la faim ou le sommeil le pousseront, tôt ou tard, à réintégrer son doux foyer).

Dès qu'il a poussé la porte de son logis, le personnage est violemment projeté au sol et y est maintenu fermement, face contre terre, le canon d'un pistolet enfoncé dans la nuque. Il peut entendre distinctement la respiration rauque et les grognements bestiaux de son agresseur. Il voit des gouttes de bave s'écraser sur son uniforme de Clarificateur.

Une voix profonde et grave emplit alors la pièce : « Calme, doux, susucré, tu ne voudrais pas « abîmer » notre hôte, n'est-ce pas ? Du moins pour l'instant... »

La question ne reçoit, pour toute réponse, qu'un « Groumpf » affirmatif et sonore accompagné, à la satisfaction du personnage, par un léger relâchement de l'étreinte qui le plaque au sol.

Malgré la position inconfortable dans laquelle il se trouve, le personnage peut tout de même apercevoir les bottes (de couleur violette) de celui qui vient de prendre la parole. A peine les a-t-il entrevues que l'inconnu violet s'adresse directement à lui.

— L'inconnu Violet : « Point numéro 1 : toute ta famille est à notre merci ou plutôt à celle de mon serviteur avec lequel tu fais connaissance actuellement (nouveau groumpf de la part de l'« agresseur »). Point numéro 2 : tu vas avoir accès prochainement à un endroit dans lequel je ne peux pénétrer. Point numéro 3 : j'aimerais que l'on y trouve certains « papiers » que je détiens actuellement. Conclusion : tu vas déposer dans ces lieux que je n'ai pas besoin de citer les documents que je vais te remettre et ceci avec le maximum de discrétion. Sinon... Mon serviteur s'« occupera » de ta famille, et de toi ensuite... Compris ?

IGO.R.RRE.1, donne-lui un avant-goût... » le personnage reçoit un coup de poing qui le plonge dans l'inconscience quel que soit son « BONUS MACHO »... Il n'est réveillé que par le buzzer de son COM.1 qui lui indique qu'il est temps de passer à la suite de la mission. Alors qu'il est sur le point de quitter sa chambre, il s'aperçoit qu'un dossier enveloppé dans un emballage opaque a été déposé sur son lit...

Le dossier compromettant

Le dossier déposé sur le lit est, bien sûr, celui qu'ont évoqué plus haut le soldat, puis l'inconnu violet. Il est constitué de plusieurs documents du genre « lettre d'aveux » ou « compte rendu de réunions de Sociétés Secrètes diverses ». Chaque feuille porte en en-tête la mention en lettres capitales : « PREUVE ACCABLANTE ».

En effet, les Clarificateurs ne sont pas capables à leur Accréditation actuelle de discerner à coup sûr la « preuve accablante » du simple « document courant d'Accréditation Ultraviolette ». Il est donc nécessaire de « guider » leurs recherches de façon subtile...

Si le bluff n'est pas dans le style des Forces Armées, les « menaces en l'air » ne sont pas non plus l'ordinaire de l'U.C.T. ! Le personnage n'a, bien sûr, qu'une seule famille : alors, qui détient ses clones en définitif ?

Ses clones ont bel et bien été enlevés par des



« Il va sans dire, Clarificateur, que tu es libre de choisir... »

soldats et enfermés dans le réfectoire RFG-98. Mais ils ont réussi à fausser compagnie à leurs gardiens alors que ceux-ci étaient plongés avec perplexité dans l'étude du mode d'emploi du nouveau type de capsule de bouteille de jus de soja inventée par les as du service de R&C (le même système que les personnages ont « expérimenté » — voir le paragraphe 2.3.1). Leur premier réflexe fut de demander protection à une équipe de l'U.C.T., équipe qui les « confia » à la bienveillance d'un de leurs supérieurs d'Accréditation Violette flanqué d'une magnifique brute comme serviteur...

Les militaires chargés de les garder, de peur des réactions de leur chef, leur ont caché l'évasion des clones et « remplacé » la famille du personnage par une autre, prise au hasard, mais de même Accréditation...

De fait, les deux parties en présence pensent détenir les clones du personnage victime du chantage...

Note pour le MJ

Ce cher BAB.O.BAB.3 a vendu aux Forces Armées les renseignements que lui ont donnés les Personnages... Puis les a vendu une deuxième fois à l'UCT. Chacun de ces Services, persuadé de détenir l'exclusivité des informations, tente de faire pression sur le même personnage. Les Forces Armées ont dépêché un simple soldat, tandis que l'UCT a envoyé son prétendant au poste de BO.U.DHA 6 (le mystérieux inconnu violet accompagné de la charmante brute).

3.4.1 Tempête sous un crâne

Le Personnage victime du chantage est face à un dilemme digne d'une tragédie antique : de la décision qu'il va prendre dépend la vie de sa famille (ainsi que sa propre survie à court terme).

LES POSSIBILITÉS QUI LUI SONT OFFERTES :

1) Il obéit à l'U.C.T. : Il néglige donc les menaces de l'Armée et joue la carte de l'U.C.T., ce en quoi il n'a pas tort... Pour réussir, il lui faut tout d'abord introduire le dossier dans la maison, à l'insu de ses compagnons, (un jet Facile sous la Dexterité lui sera à cette occasion demandé par le MJ).

Puis, une fois sur les lieux, le MJ lui donnera plusieurs occasions de le déposer discrètement : ce qui ne le dispense pas d'un jet Facile sous l'Adaptabilité pour « voir » s'il a su discerner le « bon moment » (un échec signifiant qu'un de ses collègues a surpris son manège).

2) Il obéit à l'Armée : Mauvais choix... Au retour de la mission, l'agent Violet de l'U.C.T., s'apercevant qu'il n'a pas effectué le petit travail qui lui avait été confié, s'empresse d'ordonner à son fidèle serviteur d'effacer toutes traces de la famille du personnage...

3) Il se suicide : (Hou, le lâche !...) Sa famille disparaît peu après. Le joueur doit créer un nouveau personnage.

4) Il dénonce à L'Ordinateur les ignobles pres-

sions dont il est l'objet (ou plutôt, il essaye, car il est constamment suivi par une équipe de UCT qui tentera de l'en dissuader s'il s'approche d'un terminal et qui l'abattront comme saboteur s'il persiste dans son idée).

3.4.2 Pendant ce temps

Les autres personnages peuvent se restaurer à la plus proche cafétéria ou rentrer chez eux pour se reposer, ou encore entrer en contact avec un agent de leur Société Secrète, ou enfin, s'angoisser sur ce qui les attend dans la zone d'habitation Ultra-Violet du secteur DHA... Jusqu'à ce que leur COM 1 retentisse les avertissant que leur repos est terminé.

— COMMUNICATION : « Veuillez vous rendre de toute urgence au Service de la Recherche. Fin de transmission. »

3.5 LA PISTE ULTRAVIOLETTE

Une fois entrés dans des laboratoires qui n'ont plus de secrets pour eux, les personnages sont pris en charge par NOF.U.TUR.4. Celui-ci les mène dans une pièce où siège un étrange Robot et leur dit :

— NOT.U.TUR.4 : « Messieurs, je suis fier de vous présenter notre dernière création. Ce Robot a été conçu par L'Ordinateur à votre intention et réalisé par nos soins. Il va vous permettre de poursuivre votre mission en traversant des zones d'Accréditation supérieure à la votre sans pour autant être en infraction.

Ce Robot est constitué de trois parties distinctes :

— Un « dérouleur », qui dévide un ruban Orange de deux mètres de large.

— Un « tendeur », qui plaque ce ruban au sol sur une longueur de trois mètres.

— Un « enrouleur », qui récupère le ruban au fur et à mesure que celui-ci est dévidé par le « dérouleur ».

L'ensemble du mécanisme est synchronisé par un cerveau électronique résidant dans le dérouleur. Votre destination est programmée au départ par L'Ordinateur : tout ce que vous avez à faire est de marcher sur le ruban et de suivre le mouvement. Il vous est interdit de quitter la zone Orange qui défile sous vos pieds avant d'être arrivé à destination. Dans le cas contraire, nous déclinons toute responsabilité quant aux conséquences qui pourraient en découler. Tout le monde a compris ? Bien, bonne chance... »

La tirade de NOF.U.TUR.4 terminée, les personnages prennent place sur l'« enrouleur-dérouleur » qui démarre aussitôt, non sans à-coups...

Ce robot expérimental n'est pas encore tout à fait au point et des incidents pittoresques « égayeront » un voyage qui serait, sans cela, ennuyeux. Le MJ lance 1D100 chaque fois qu'il en a envie...

— de 01 à 20 : La vitesse du robot augmente et les personnages doivent courir sur le ruban sous les rires des spectateurs présents.



— de 21 à 30 : Le Robot s'arrête durant 1d100 minutes...

— de 31 à 40 : L'« enrouleur » et le « dérouleur » se désynchronisent. La longueur de ruban plaquée au sol varie dans des proportions laissées à la convenance du MJ.

— de 41 à 50 : Le sens de la marche s'inverse jusqu'à ce que le MJ en ait assez.

— de 51 à 99 : Rien ne se passe.

— 100 : Le cerveau électronique disjoncte et les personnages doivent attendre que les Services Techniques en fournissent un autre (ce qui, en temps de pénurie, n'est pas une mince affaire).

Alors que l'enrouleur-dérouleur se trouve en pleine zone d'Accréditation Ultra-Violette, le ruban orange arrive malheureusement à sa fin... Les chercheurs du Service de R&C ont prévu trop court !

Les Clarificateurs doivent réagir très vite pour éviter d'être abandonnés en pleine zone U.V. par le robot qui continue son chemin comme si de rien n'était...

Chaque personnage doit réussir un jet **Difficile** sous son **Agilité** pour réussir à agripper l'enrouleur ou le dérouleur. Les malheureux qui ratent ce jet roulent à terre et regardent s'éloigner le robot avec sa « grappe » humaine, juste avant d'être exécutés par une patrouille de soldats Vautours... (activez les clones suivants s'il en reste).

3.5.2 La résidence de BO.U.DHA.6

Le Robot fourni par le Service de la Recherche s'arrête enfin devant la porte d'un bâtiment. La taille de l'habitation est impressionnante (100 à 200 fois le volume de celle des Clarificateurs de l'équipe...).

Sur le pas de la porte, une voix synthétique leur demande :

— « Quel est l'objet de votre visite ? »

Quelque soit la réponse des Clarificateurs, la voix leur réplique :

— « Mon maître est absent, je lui laisserai le message. »

Il est inutile d'utiliser la « Logique Spécieuse » sur le portier électronique car son cerveau est trop primitif pour pouvoir suivre un raisonnement.

La porte étant indestructible, la seule façon de l'ouvrir est de demander de l'aide à L'Ordinateur. Ceci fait, une vive discussion électronique ponctuée de « Blip » et de clignotements de diodes suivie d'une petite explosion et d'un dégagement de fumée âcre marque la fin du portier électronique et libère l'accès de la maison aux Clarificateurs.

NB : Si les personnages demandent en arrivant une description détaillée de la porte, le MJ la leur décrira comme étant imposante, massive et blanche...

3.5.2.1 L'antichambre

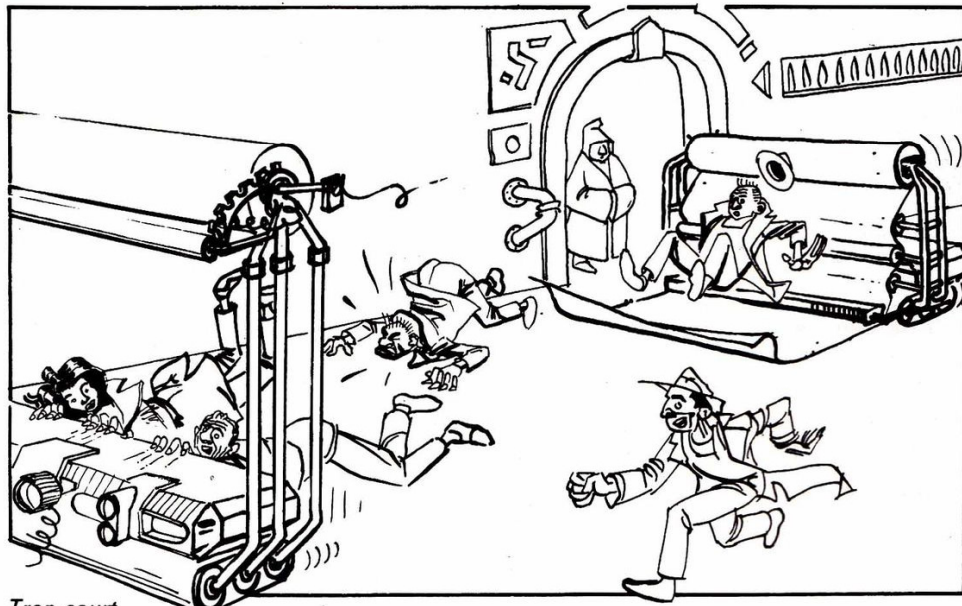
Une fois la porte franchie, les Clarificateurs se retrouvent dans l'antichambre ou un « valet androïde » habillé d'une livrée rouge, jaune et noire les accueille...

Notes sur le Valet-androïde :

Cet androïde est une relique de l'Histoire Enregistrée. Il est le seul de son genre dans tout le Complexe. Il a l'air parfaitement humain sauf quand il sourit, mais il ne sourit jamais... Les couleurs de sa livrée ne correspondent ni à des Accréditations ni à une armure, mais simplement à des considérations esthétiques surannées uniquement mentionnées ici pour compliquer la tâche des personnages.

Les cellules auditives du valet sont usées et les Clarificateurs doivent parler (très) fort pour qu'il les comprenne. De fait, le valet semble éluder les questions des personnages alors qu'il ne s'agit que d'un problème de communication. Il est programmé pour assurer toutes les tâches protocolaires ainsi que pour expulser toute personne manquant de respect envers son maître ou les possessions de celui-ci. La maison étant en pleine zone Ultra-Violette, pour un clarificateur de l'équipe, le simple fait d'être « jeté dehors » équivaut à un arrêt de mort, sauf si la victime de l'expulsion réussit un jet Très Difficile sous son Agilité, auquel cas il retombera sur le Ruban orange salvateur.

— Androïde : « Voulez-vous me confier vos effets personnels, messieurs ? et il tend le bras... il réité-



Trop court...

Il sera sa demande jusqu'à ce que l'un des Clarificateurs lui confie quelque objet. Ceci fait, il enfonce un de ses yeux dans son orbite, déclenchant l'ouverture d'une porte.

Il prie alors les Clarificateurs de bien vouloir le suivre.

Dès qu'ils ont pénétré dans le salon, l'androïde repart prendre son poste dans l'antichambre et la cloison reprend sa place normale.

Les Clarificateurs n'auront aucun mal à rebrousser chemin car cette cloison s'escamote automatiquement dès qu'une personne s'en approche.

3.5.2.2 Le salon : (Voir plan)

a = une table, 6 chaises. Sur la table, bien en vue, quelques documents sans valeurs. En règle générale, les personnages ne seront pas capables d'évaluer la valeur exacte d'un document étant donné qu'à leur niveau, tout leur paraît important.

b = un bar, quelques verres, 1d100 bouteilles différentes. Si un Clarificateur boit de ces liquides, il y a 50 % de chance qu'il en apprécie le goût et en reprenne 1D10 fois. L'effet produit est équivalent aux dégâts causés par une arme de niveau égal au nombre de verres ingurgités, un mélange comptant pour deux verres et les dégâts maximum possibles étant « Neutralisé ».

c = un projecteur d'hologrammes.

d = zone de projection des hologrammes.

e = meuble de rangement des enregistrements holographiques. Si les personnages sont persévérants (deux heures de projection...), ils visualiseront un enregistrement de BO.U.DHA.6 en compagnie d'une équipe de soldats en mission à l'Extérieur. Dans le film, BO.U.DHA.6 parle avec des primitifs. La discussion porte sur un échange de « plantes » (?) contre du matériel. *Cet enregistrement n'a aucune valeur car L'Ordinateur a déjà fait payer BO.U.DHA.6 pour cette « erreur de jeunesse ». Ce dernier a bénéficié de la clémence de L'Ordinateur en dénonçant une grande partie de ses complices (mais cela, les personnages ne le savent pas...).*

3.5.2.3 Le réduit

La porte est blindée et verrouillée (résistance équivalente à une armure REFLEC RQJV). Une seule personne peut passer à la fois. La pièce contient un amas de matériels entassés sans dessus-dessous. Pour extraire un objet, il faut réussir un jet Difficile sous la Dextérité. Les jets suivants deviendront Très, puis Extrêmement Difficile.

Un échec provoquera une avalanche causant un dégât équivalent à celui que peut causer une arme de niveau 5. De plus l'ébouli brisera, 1D10 objets, rapportant autant de points de trahison au Clarificateur maladroît (si L'Ordinateur l'apprend...) *les objets extirpés seront tirés au hasard en lançant 1D100 et en se reportant aux tables 19.5.1 et 19.7.1, ce qui représente 97 possibilités...*

3.5.2.4 La salle des trophées

Les murs sont couverts de têtes de monstres mutants naturalisées (avant de faire partie des Psions, BO.U.DHA.6 a longtemps milité activement chez les Anti-Mutants jusqu'au jour où il prit conscience de ses pouvoirs...).

La pièce dispose d'une autre issue dont la porte est semblable à celle du réduit.

NB : Chaque personnage (hormis ceux faisant partie de la Société Secrète des Anti-Mutants) entrant dans la pièce doit réussir un jet Facile sous sa Santé Mentale pour pouvoir soutenir la vue de ces trophées...

3.5.2.5 La chambre de BO.U.DHA.6 : (Voir plan)

a = Le lit. Il est fait, il n'y a rien dessous, ni dedans.

b = Une table de chevet. A l'intérieur de celle-ci, les Clarificateurs trouvent un livre à la couverture blanche portant le titre sybillin de « Kapital » (titre dérivé du fameux « le capital » de K. Marx). Il est assez volumineux et nécessite un jet Difficile sous la Dextérité pour être subtilisé sans que les autres Clarificateurs présents dans la pièce ne s'en aperçoivent. Si les personnages décident de montrer cette « découverte » à L'Ordinateur, celui-ci leur répondra :

— « Avez-vous ouvert ce livre ? »

La question étant posée une première fois dans une atmosphère détendue puis une seconde fois sous détecteur de mensonge. Une réponse affirmative d'un ou de plusieurs des personnages signera leur arrêt de mort (avoir eu connaissance de la propagande communiste = 20 points de trahison).

3.5.2.6 Une salle de bain individuelle

C'est extrêmement rare dans le Complexe !

La pièce est sombre et les Clarificateurs y avancent à tâtons. Le personnage de tête doit réussir un jet Difficile sous son Agilité pour éviter de tomber dans une cuve remplie d'eau (une baignoire à remous style « bain californien » de l'Histoire Enregistrée).

En essayant de s'extirper de ce piège qui lui semble mortel (la natation n'est pas un sport répandu dans le Complexe...), il actionne par mégarde les commandes du bain (remous, régulation température, ...) et il s'y trouve si bien qu'il devra réussir un jet Difficile sous son Aplomb pour s'arracher à la délectation des plaisirs d'antan. Il pourrait même aller jusqu'à pousser ses compagnons à venir partager son extase...

3.5.2.7 La bibliothèque

— **Le bureau :** Celui-ci possède huit tiroirs, quatre à gauche et quatre à droite, le tiroir N° 4 de gauche contient dix documents importants susceptibles d'intéresser les Sociétés Secrètes des personnages et donc de les faire monter en grade dans celles-ci.

Note pour le MJ :

Au cas où un Clarificateur voudrait en subtiliser quelques-uns, appliquez la règle suivante :

— pour 1 à 3 documents : réussir un jet Facile sous la Dextérité.

— pour 4 à 7 documents : réussir un jet Difficile...

— pour 8 à 10 documents : le jet devient Très Difficile...

Le tiroir N° 2 de droite contient le carnet de rendez-vous de BO.U.DHA.6. Ce carnet ne contient, bien évidemment, pas de preuves de la trahison de son auteur mais fournit par contre aux Clarificateurs un deuxième élément important pour la suite de l'enquête (le M.J. doit donc veiller à ce que ce carnet ne soit pas détruit malencontreusement dans le « feu de l'action »...). En effet, à la date exacte de sa disparition, figure un rendez-vous avec un certain EDEL.V.EIS.2, ce nom étant souligné plusieurs fois et entouré frénétiquement de surcroît...

Une bibliothèque : Elle court le long des murs. Les livres « anciens » ne peuvent qu'intriguer les Clarificateurs. En effet, leurs couvertures peut prendre n'importe quelle teinte alors que le support de l'écriture est invariablement blanc. Si les personnages fouillent bien, ils trouveront les œuvres complètes de Victor HUGO et de BALZAC, un recueil de planches anatomiques, des livres sur les armements (ceux-ci ayant une chance sur dix d'être importants), de nombreux livres sur le communisme et ses pratiques secrètes (les feuilletter fait « acquérir » au lecteur trois points de la compétence « Propagande Communiste »)

3.6 RETOUR DE MISSION

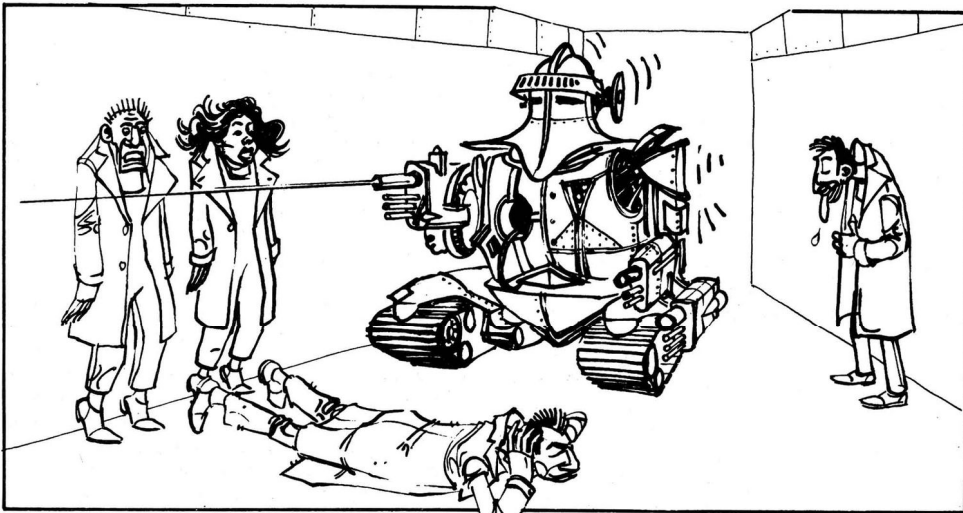
Dès leur sortie de la résidence de BO.U.DHA.6, les personnages sont « accueillis » par un groupe d'Agents de la Sécurité Interne flanqués de deux observateurs (un des Forces Armées et un de l'UCT). Ceux-ci les escortent jusqu'au centre de Debriefing où ils doivent faire leur rapport.

Une fois arrivé à destination, les personnages sont séparés et interrogés deux fois par L'Ordinateur : une première fois tout à fait innocemment et une deuxième fois sous détecteur de mensonges après une fouille préalable.

Premier interrogatoire :

GUIDE D'ENTRETIEN POUR LE MJ

- 1 — « Etes-vous communiste ? »
- 2 — « Connaissez-vous la propagande communiste ? »
- 3 — « Connaissez-vous des communistes encore vivants ? »
si non : passez à la question suivante
si oui : « pourquoi ne les avez-vous pas dénoncés ? »
- 4 — « Soupçonnez-vous un ou plusieurs membres de l'équipe d'être communiste ou de connaître la propagande communiste ? »



Les Clarificateurs découvrent l'extrême efficacité du dernier modèle de robot gardien.

Notes pour le MJ :

La porte donnant accès à la bibliothèque est bouclée. La forcer active automatiquement un robot-gardien (Gardbot), muni de trois lasers bleus et d'une armure REFLEC multicolore. Ce robot a pour fonction d'interdire l'accès de la pièce à toute personne autre que BO.U.DHA.6. En conséquence, il tentera d'« éliminer » les personnages qui y pénétreront.

Dans ce but, il appliquera la tactique suivante :

En aucun cas il ne tirera sur la bibliothèque. Il tentera donc de rabattre les Clarificateurs vers la porte à l'aide de ses trois lasers (deux lui servant de tir de barrage, le troisième tirant sur un personnage). Il faut réussir un jet Difficile sous l'Agilité pour traverser le barrage indemne et atteindre la bibliothèque qui est le seul endroit « sûr » de la pièce. Le bureau peut servir de protection pendant deux tours contre les tirs du robot (NB : même si le bureau était détruit, les documents qu'il contient ne sauraient en souffrir). Chaque tir perdu des Clarificateurs a une chance sur dix de toucher des livres de la bibliothèque et d'y mettre le feu : ce qui aurait pour effet immédiat de déclencher la chute de trombes d'eau du plafond pendant trois rounds et de concentrer les tirs des trois lasers du robot sur le tireur maladroit jusqu'à ce que lui ou le robot s'écroule. Si d'aventure le robot était détruit, le ou les « coupables » devraient se partager trois points de trahison (si un coupable ne se dénonce pas, rien n'empêche les personnages de « charger » un collègue qu'il soit mort ou vivant...)

si oui : donnez des noms, fournir des preuves concluantes.

5 — « Faites votre rapport... » présentez les documents...

6 — « Est-ce bien tout ? »

7 — « Avez-vous menti ? »

A la fin du rapport, le personnage est « prié », par deux gardes aussi Bleus que musclés, de se rendre dans une pièce proche alors qu'un de ses compagnons est appelé pour prendre sa place devant

le terminal. Toute tentative pour éviter d'être emmené par deux gardes est vouée à l'échec. Résister les armes à la main causerait la mort prématurée du rebelle...

Deuxième interrogatoire :

Une fois dans la pièce, le personnage est placé sous **détecteur de mensonge** et fouillé minutieusement. Si à ce moment on découvre sur lui des documents, livres ou objets d'Accréditation supérieure à la sienne, L'Ordinateur recherche s'ils ont été confiés « officiellement » au personnage. Si cela n'est pas le cas, le détenteur est sommé par L'Ordinateur de lui expliquer leur provenance...

Ensuite, L'Ordinateur repose les mêmes questions qu'au premier interrogatoire et suit avec attention les conclusions du détecteur de mensonges, en ajoutant pour les détenteurs d'objets interdits les 3 questions suivantes :

8 — « Etes-vous un mutant ? »

9 — « Faites-vous partie d'un groupe subversif ? si oui, lequel ? »

10 — « Avez-vous dit la vérité ? »...

RAPPEL DE RÈGLES : mentir sous détecteur de mensonges.

Un personnage peut essayer de mentir aux questions de L'Ordinateur tout en étant sous détecteur de mensonges.

Pour cela il doit, pour faire passer *chaque* mensonge, réussir un jet d'1D100 sous son bonus de « Crédibilité » brut (voir page 6 du livret d'aventure).

Le MJ compare les rapports des différents personnages et en tire les conclusions logiques nécessaires à la poursuite de l'enquête.

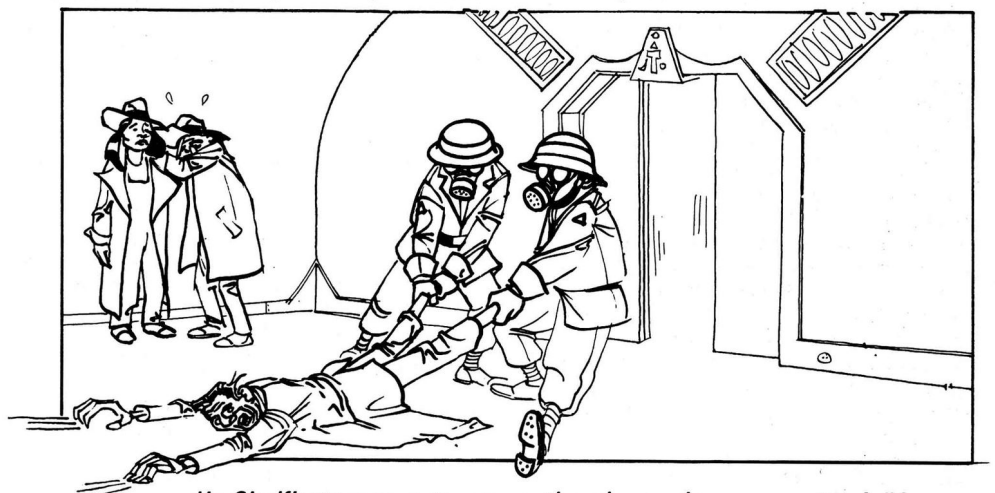
Si le dossier compromettant arrive jusqu'aux senseurs optiques de L'Ordinateur, l'Observateur des Forces Armées, en passant son pouce rapidement sur sa gorge, fait comprendre subtilement au personnage concerné que bientôt lui et sa famille n'auront plus à souffrir des restrictions (multiples et variées) touchant tous les êtres vivants habitant le Complexe... Bien sûr, la famille que l'armée exécutera n'est pas celle du personnage, mais ceci, le principal intéressé ne le sait pas encore...

Si, pour une raison quelconque, le dossier n'arrive pas jusqu'à L'Ordinateur, l'observateur de l'UCT fera part de son mécontentement profond en faisant le geste antique des empereurs romains (pouce baissé), ce que le personnage ne saura pas forcément interpréter, même si dans son fort intérieur il se doute de sa signification. (N.B. : faire retirer de nouveau un personnage au joueur.)

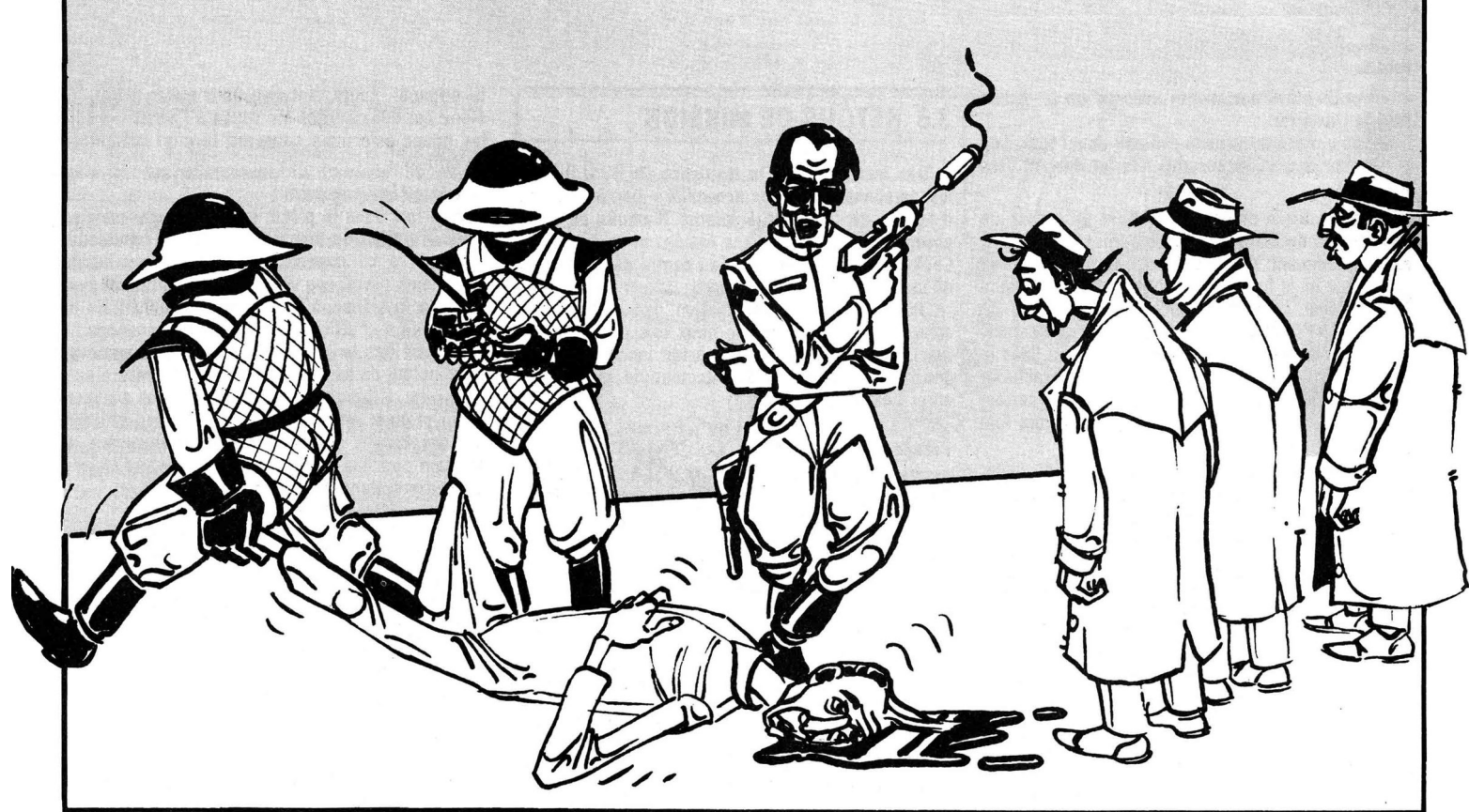
Le rapport achevé et les personnages « nuisibles » éliminés, le reste de l'équipe (si tant est qu'il en reste une...) est priée de regagner ses quartiers en attendant que L'Ordinateur, qui est leur ami, déduise, à partir des informations qu'ils ont glanées, les meilleures pistes à suivre et leur attribue leur prochaine mission.

Notes pour le MJ :

Même si le dossier concocté par l'UCT est présenté à L'Ordinateur, son contenu ne sera pas pris en compte car la forme sinon le fond, lui paraît pour le moins suspecte...



Un Clarificateur accepte avec enthousiasme de se soumettre à l'épreuve du détecteur de mensonges...



« Notez bien tout ce qu'il a dit, cela pourra être retenu contre ses défenseurs, s'il s'en présente. »

4.0 ENTRACTE : LA COULEUR DE LA TRAHISON

4.0 RÉSUMÉ

Les Clarificateurs ont exploité les pistes proposées par L'Ordinateur et ce, sans succès : BO.U.DHA.6 reste introuvable...

La fouille de la résidence de l'U.V. a tout de même fourni un renseignement intéressant : le jour de sa disparition, il avait rendez-vous avec un citoyen d'Accréditation Verte nommé EDEL.V.EIS.2.

Ils sont maintenant chargés par L'Ordinateur de découvrir la nature exacte des rapports liant BO.U.DHA.6 et EDEL.V.EIS.2. Ce dernier est en fait un trafiquant de plantes très actif (donc un traître) et sa rencontre avec les Clarificateurs aura un parfum prononcé de lasers et de clones activés...

Malgré les difficultés, EDEL.V.EIS.2 est arrêté et les Clarificateurs apprennent que BO.U.DHA.6 est bien vivant et qu'il se trouve actuellement à l'Extérieur...

L'Ordinateur décide alors d'envoyer les personnages à l'Extérieur pour ramener BO.U.DHA.6 au Complexe.

4.1 L'APPEL DU DEVOIR

Cette scène se répète pour chaque personnage séparément.

Enfin, après une dure journée de travail, le doux lit douillet tend les bras au Clarificateur harassé de fatigue. Il n'est plus qu'à quelques mètres de la porte de son logement quand un MessageBot surgit de L'Ordinateur seul sait où et vient se poster devant lui. D'un orifice ventral sort un listing s'imprimant lentement tandis que le robot répète sans cesse d'une voix monocorde : « **ORDRE DE MISSION REMIS EN MAIN PROPRE. ORDRE DE MISSION REMIS EN MAIN PROPRE...** » et ce jusqu'à ce que le personnage retire le papier de la fente. S'il refuse de prendre le papier ou ne comprend pas ce que l'on attend de lui, le robot le suivra où qu'il aille jusqu'à ce que les piles de l'un

(trois ans d'autonomie...) ou les nerfs de l'autre (résistance à quantifier par le MJ) cèdent... Et les robots messagers sont des instruments aussi fragiles que précieux...

(Pour le listing, voir le cahier détachable).

4.1.1 Le Briefing

Les membres restants de l'équipe se retrouvent donc au centre de Briefing tenant chacun dans leur main une feuille de listing. Dès que le dernier d'entre eux est arrivé, L'Ordinateur leur fait part de ses conclusions :

— « Le nom porté sur le carnet de rendez-vous de BO.U.DHA.6 à la date de sa disparition, est celui d'un honnête citoyen du secteur EIS, un certain EDEL.V.EIS.2. Il apparaît donc judicieux de s'enquérir auprès de ce loyal citoyen de la nature exacte de ses relations avec l'UV disparu. Avant de prendre du repos, vous allez accomplir cette brève mission de simple routine.

4.1.2 Quelques renseignements utiles sur EDEL.V.EIS.2

Tout bon Membre du Club Sierra ou des Mystiques sait que ce citoyen « modèle » est l'un des plus grands pourvoyeurs du Complexe en produits de l'Extérieur. Les Libres Entrepreneurs et les Dingues de L'Ordinateur d'un niveau de Société Secrète supérieur à Trois savent que leur groupe a vendu récemment à cet homme un système complet de protection contre les caméras espions du Complexe (toutefois, les détails de l'appareil vendu ne peuvent être connus par un membre de niveau inférieur à Sept).

Le système de protection possédé par EDEL.V.EIS.2 se compose de deux appareils distincts :

a) Un projecteur d'hologrammes qui, couplé aux caméras surveillant la pièce où vit EDEL.V.EIS.2, permet de masquer les différentes tractations y ayant lieu en montrant aux caméras l'image d'un homme seul dans des situations de la vie de tous les jours. L'appareil est fourni avec plusieurs cassettes d'hologrammes afin de permettre de diversi-

fier les images transmises et éviter que L'Ordinateur ne s'aperçoive de la supercherie.

b) Un appareil volé au Service de la Recherche et reprogrammé par les Dingues de L'Ordinateur permettant d'empêcher la transmission des sons émis dans la pièce et de les remplacer par d'autres, plus anodins, assortis aux films holographiques projetés.

CRO.O.KUS.4 et BEG.O.NIA.5, les gardes du corps de EDEL.V.EIS.2 voient d'un très mauvais œil ce système qui, depuis qu'il est en place, a nettement diminué la nécessité d'intervenir physiquement... Bref, l'inactivité leur pèse et la venue inopinée des personnages sera pour eux une véritable fête...

4.2 EN ALLANT CHEZ EDEL.V.EIS.2

Les personnages harassés se traînent à travers le Complexe jusqu'au (lointain) secteur EIS quand un membre du Service de la Recherche et de la Conception les rejoint en courant.

Hors d'haleine, il les informe qu'en dernière minute, L'Ordinateur a décidé, suivant ainsi les conseils de NOF.U.TUR.4, de leur confier un prototype secret en vue de le tester (la loyauté à toute épreuve pour la période de la mission en vue d'une évaluation, une fois le treizième exemplaire dûment signé, contresigné et tamponné, trois membres de la Sécurité Interne apparaissent, poussant un chariot. Le fonctionnaire se dirige vers eux et leur remet les formulaires en échange desquels, les agents de la SI lui laissent le chariot. Se retournant

vers les Clarificateurs aux paupières lourdes, il leur présente le prototype :

— « **Voici la dernière contribution collective du Service au bien être des Clarificateurs du Complexe. Il s'agit d'une cabine de douche à évaporateur intégré à énergie atomique. Elle vous permettra de gagner de précieuses secondes dans vos journées exaltantes au service de L'Ordinateur...** »

4.2.1 L'homme au pistolet bleu

Une main gantée se pose alors brutalement sur l'épaule du fonctionnaire, qui interrompt sa description...

— la main gantée : « Les formulaires ne concernent pas ce prototype citoyen, peux-tu nous expliquer cette erreur ? »

— le fonctionnaire : « Et bien, heu... Voilà... Non, ce n'est pas ça... Attendez ! Tout petit déjà... »

— la main gantée : « Emmenez-le. »

Deux agents de la SI empoignent alors le fonctionnaire et le forcent à les suivre.

— le fonctionnaire : *hurlant et gesticulant* « je suis innocent, c'est une tragique méprise ! Je protesterais auprès de mon... » **ZAP ! ZAP ! RIP !**

— la main gantée : *A l'adresse des gardes* « Notez bien ce qu'il a dit, cela pourra être retenu contre ses défenseurs. »

Alors que les deux gardes s'éloignent, l'un traînant le cadavre par une jambe et l'autre notant scrupuleusement sur un carnet tout ce qu'il se rappelle des paroles de leur victime, le propriétaire de la main gantée se retourne vers les personnages. C'est un homme d'environ 1,85 m, bien bâti. Sur son uniforme bleu, un peu en dessous de l'insigne de la Sécurité Interne, on peut lire son nom : JAMES.B.OND.1. Un étui de pistolet laser (bien garni !) pend à son côté droit. Il porte sous le bras gauche un paquet peu volumineux (cela ne le gêne **absolument pas pour dégainer** !). Le MJ pourra dévoiler à un personnage possédant le Pouvoir Mutant « **Vision développée** » que :

— le témoin de chargement des batteries du pistolet laser est à son maximum,

— la semelle de sa botte gauche est plus épaisse de deux millimètres que celle de sa botte droite.

Après avoir dévisagé les personnages un court instant, il prend la parole :

— JAMES.B.OND.1 : « **Loyaux Clarificateurs, vous avez failli grossir le rang des victimes de ce traître. Sa tactique était simple. Il faisait signer, à des Clarificateurs partant en mission, des décharges pour des appareils qui leur étaient confiés et leur en livrait d'autres. A leur retour, les Clarificateurs, incapables de présenter le matériel décrit sur la prise en charge qu'ils avaient signée, se voyaient obligés dans le meilleur des cas de rembourser les appareils « perdus ».**

Ce traître revendait les fruits de notre technologie avancée à des groupes subversifs. Toutes nos demandes d'autorisation d'« interrogatoire » étaient refusées jusqu'à aujourd'hui (*sourire satisfait*), quel dommage qu'il se soit suicidé, n'est-ce pas ? »

JAMES.B.OND.1 scrute les visages des personnages. Si l'un d'eux ose le contredire, il dégage (*plus vite qu'un personnage possédant le Pouvoir Mutant « Esprit Combatif »*) et le tue d'un coup de laser entre les deux yeux. Puis il décroche son COM 1 pour avertir les Services médicaux qu'un Clarificateur s'est suicidé. Ceci fait, il redévisage les personnages et répète : « **N'est-ce pas ?** » jusqu'à ce qu'il obtienne une réponse positive et enthousiaste du reste de l'équipe, ou qu'il n'y ait plus d'équipe...

4.2.2 Encore un prototype...

— JAMES.B.OND.1 : « **Voici l'appareil pour lequel vous avez signé une prise en charge ; il prend le paquet glissé sous son bras gauche et le défait pour en extirper une boîte Verte sur laquelle est inscrit en gros : PROPRIÉTÉ DU SERVICE DE LA RECHERCHE. On peut voir un écran vidéo sur sa face supérieure et un bouton sur sa face latérale droite.**

Avec ceci vous n'aurez plus besoin d'entrer dans une pièce pour savoir ce qui s'y passe...

Et maintenant regardez bien, je vais vous faire

une démonstration ! »

Il s'approche d'une porte Noire et braque l'appareil dans sa direction en poussant sur le bouton et... rien ne se passe ! Furieux, il appuie frénétiquement sur le bouton sans obtenir de résultats. Il se retourne vers les personnages et leur dit : « **Un moment s'il vous plaît** ».

Puis il s'éloigne un peu du groupe, pose l'appareil à terre et fouille dans une de ses poches, d'où il finit par extraire un carnet Bleu. Il en tourne fébrilement les pages et s'arrête sur l'une d'entre elles, qu'il lit alors avec beaucoup d'attention. Une fois la page lue, il s'approche de l'appareil et le positionne en essayant de se conformer au schéma de son carnet. Ceci fait, il range le carnet et... Il donne un grand coup de pied dans l'appareil. Celui-ci va rouler à une dizaine de mètres... JAMES.B.OND.1 le récupère, se représente devant la porte Noire et le remet en marche.

L'écran passe d'un gris mat à un noir brillant au grand plaisir de JAMES.B.OND.1 qui déclare :

« **On ne reçoit pas une formation technique pour rien, voilà... ça marche !** »

Si un des personnages émet des réserves sur les performances de ce prototype, JAMES se fera un plaisir de dissiper ses doutes en faisant voler la porte en éclats d'un coup de laser. Comme toutes les pièces infra-Rouges, la lumière de celle-ci est éteinte quand ses occupants sont sortis. L'image transmise par l'appareil est donc bien en tous points conforme à la réalité : celle d'un local plongé dans l'obscurité la plus totale.

Notes pour le MJ :

L'appareil utilise les caméra-vidéo espions implantées dans tout le Complexe et spécialement celles qui se trouvent dans les habitations. Sa couleur représente le niveau d'Accréditation maximal espionnable (l'appareil ne fonctionne pas si les personnages essayent de visionner l'intérieur d'une pièce d'Accréditation supérieure à Verte). Afin d'éviter tout abus, l'engin est muni d'une mémoire. Il est donc possible de contrôler l'usage que les Clarificateurs vont en faire et de sanctionner le chef du groupe en cas d'écart (le chef est responsable de l'utilisation de l'appareil !). Cet appareil étant sans prix, sa perte ou sa destruction serait très mal perçue par le Service de la Recherche et par L'Ordinateur... (= envoyez les clones suivants...).

JAMES.B.OND.1 tend l'appareil au chef de groupe et demande si lui ou ses coéquipiers ont des questions à poser.

Avant que l'un des personnages puisse réagir, une sonnerie se fait entendre. JAMES retire alors sa botte gauche et porte la semelle à son oreille droite. Après une suite de « Ok », il « raccroche » (il réenfile sa botte).

Il explique que l'on vient de lui signaler un « dépressif », par conséquent il ne peut répondre qu'à une seule question.

Aucune information ne sera donnée sur le mode de fonctionnement de l'appareil, ni sur le manuel de réparation utilisé par JAMES.B.OND.1. Pour tout autre détail, JAMES répondra qu'il n'est pas le concepteur de cet engin et qu'il lui est impossible de répondre ou que le renseignement demandé dépasse de loin le niveau de son interlocuteur.



Ayant « répondu » à la question, il se dirige vers le véhicule le plus proche qu'il réquisitionne et disparaît sur les chapeaux de roues.

4.3 LE SECTEUR EIS

Alors que JAMES.B.OND.1 s'éloigne, les personnages ont le plaisir de voir apparaître l'Autobot qui leur a été si utile dans leur mission précédente. En fait, il n'est identique qu'en apparence à celui que les Clarificateurs ont « testé ». La grande différence réside dans le fait qu'il ne fonctionne qu'en mode automatique (parfaitement fiable) et que sa voix artificielle est grave et rauque...

— Autobot : « **Quelle est votre destination, Messieurs ?** »

Dès que les personnages auront répondu, il répètera inlassablement durant 1D100 minutes de temps réel la même litanie.

— Autobot : « **Recherche-Recherche-Recherche-Recherche...** »

A la fin des 1D100 minutes de recherche ardue, son cerveau artificiel retrouve dans ses mémoires infaillibles l'adresse de EDEL.V.EIS.2 et voulant rattraper le temps perdu, il démarre en trombe... Surpris, les personnages se retrouvent plaqués sur leurs sièges...

Notes pour le MJ :

Les auteurs conseillent fortement au MJ d'enregistrer, à ses moments perdus, sur cassette, environ 1 heure et 40 minutes de cette tirade passionnante afin d'épargner sa voix le moment venu...

Durant toute la litanie de l'Autobot, le MJ observe les joueurs et note leurs réactions. Si l'un d'entre eux baille, se déconcentre ou se lève de table (traduction dans le jeu : descend de l'Autobot) le MJ pourra lui attribuer 1 point de trahison pour « attitude visant à entraver le bon déroulement de la mission ».

4.3.1 EIS : son univers impitoyable

EIS est un secteur d'habitation peu prisé par les citoyens de haut niveau parce qu'il est trop proche des réacteurs nucléaires. La chaleur qui y règne est presque insoutenable et les périodes de sommeil sont hachées par les hurlements à la mort des « boucliers anti-radiations »...

Les mutations spontanées sont choses courantes dans ce secteur, ainsi que les exécutions sommaires et les raids de groupes Anti-Mutants. Ce qui explique que le niveau d'Accréditation le plus élevé parmi les résidents oscille perpétuellement entre Orange et Bleu.

De nombreux groupuscules subversifs connaissent et apprécient ce secteur.

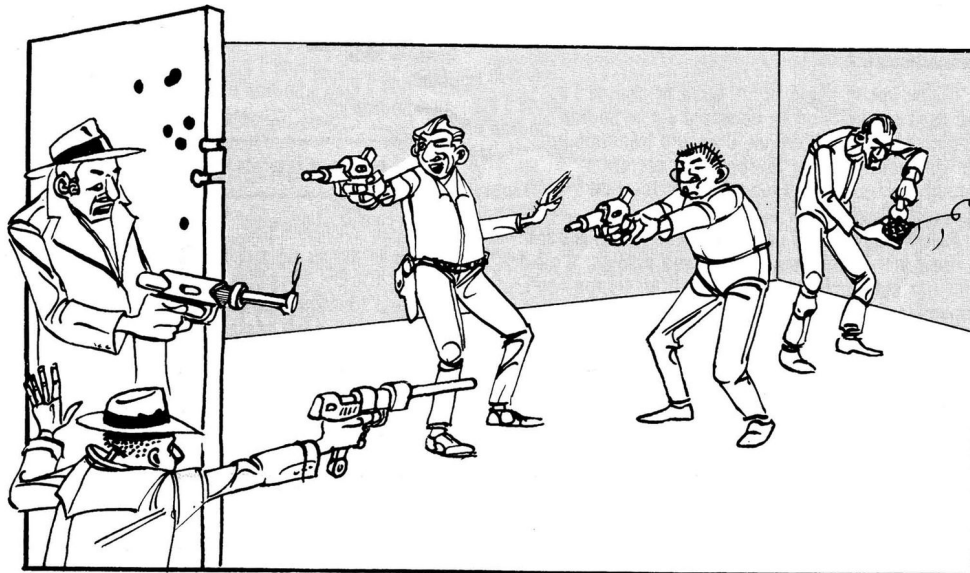
— les Anti-Mutants y introduisent leurs nouveaux membres pour qu'ils y fassent leurs « premières armes ».

— les Mystiques trouvent que cet endroit est un lieu propice à la méditation sur ce grand mystère qu'est la mort pour peu que l'on porte une bande jaune sur son uniforme...

— les Pro-Tech et les membres de la « Première Eglise... » protègent les réacteurs nucléaires des attaques des...

— PURGE et des Léopards de la mort pour qui la destruction de la source d'énergie du Complexe serait un coup d'éclat d'une audace et d'une envergure jamais atteinte (en fait les réacteurs n'ont rien à craindre d'eux parce que, dans sa grande sagesse, L'Ordinateur a fait ôter tous les écrans de protection anti-radiations de ce côté du secteur empêchant quiconque de les approcher à moins de 300 mètres).

— les membres du Club Sierra profitent des conditions uniques qui règnent dans ces lieux : chaleur intense, radiations et humidité (la chaleur fait parfois fondre des tuyaux ce qui, couplé avec la lenteur proverbiale des Services Techniques, permet d'entretenir une douce atmosphère moite) pour tenter d'acclimater au Complexe des végétaux ramenés de l'Extérieur...



« Pourquoi cela finit-il toujours comme ça ?... »

En somme, les Clarificateurs connaissent ce secteur comme un endroit « chaud ». Le MJ s'aidera de ces quelques informations pour « meubler » le trajet des personnages à travers ce secteur. La présence de nombreuses Sociétés Secrètes dans cette partie du Complexe facilite la réalisation d'une tentative d'assassinat (cf. paragraphe 2.3.3). Après avoir sillonné le Complexe pendant une heure et éliminé de nombreux traîtres Infra-Rouges dont le but évident était de ralentir la mission en se jetant délibérément sous ses roues, l'autobot s'arrête brusquement devant une porte peinte en Vert :

4.3.2 Derrière la porte Verte

A ce moment précis, EDEL.V.EIS.2 est en plein marchandage avec deux citoyens Violetés désireux d'acquiescer un baobab nain et à qui il essaye de refiler un plant de pissenlit.

Ses deux gardes du corps, CRO.O.KUS.4 et BEG.O.NIA.5, montent une garde vigilante de part et d'autre de la porte d'entrée, et ce, malgré le système de protection qui assure une sécurité totale, du moins d'après les dires du vendeur.

Ils sont armés de pistolasers Bleus et portent une armure REFLEC multicolore. Mais la personne qui les leur a vendues s'est contentée de repeindre des armures Oranges avec un pot de peinture de contrebande. CRO.O.KUS.4 et BEG.O.NIA.5 ne le savent pas, ils se battront donc avec tout le courage et le mépris du danger que procure le sentiment d'être invulnérable !

Si les personnages se servent de leur appareil pour visionner l'intérieur du bâtiment, ils observent une scène tout à fait anodine : EDEL.V.EIS.2 assis dans son fauteuil captivé par une émission de vidéo. L'appareil cesse brusquement de fonctionner (l'écran passe au gris...) puis re fonctionne à nouveau mais présente aux personnages une scène différente : EDEL.V.EIS.2 étudiant un dossier (la vidéo est coupée, les meubles sont disposés légèrement différemment) ceci correspond au changement de bande vidéo du système de protection.

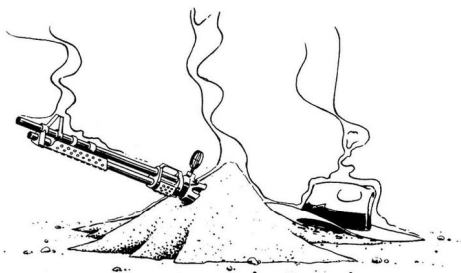
Fatalement, les personnages en viendront à tenter de pénétrer dans l'habitation (ne pas le faire serait une trahison punie comme il se doit !). La porte n'oppose qu'une résistance virtuelle et ils se retrouvent très vite sous le feu nourri des lasers de CRO.O.KUS.4 et BEG.O.NIA.5 (ceux-ci, persuadés d'être intouchables, resteront à découvert). EDEL.V.EIS.2, qui ne dispose pour toute arme que d'une grenade fumigène, créera au moment propice un écran de fumée permettant aux deux citoyens Violetés de s'enfuir. Malheureusement, il se prendra les pieds dans un meuble en courant dans la pièce et s'assomera en tombant.

EDEL.V.EIS.2 sera capturé VIVANT. Si par inadvertance, il devait être tué, plus aucune piste ne subsisterait et, les personnages ayant failli dans cette mission de simple routine disparaîtraient du Complexe.

Le MJ devra se présenter au plus proche centre technique pour une reprogrammation d'urgence.

4.4 ET LES LASERS SE TURENT...

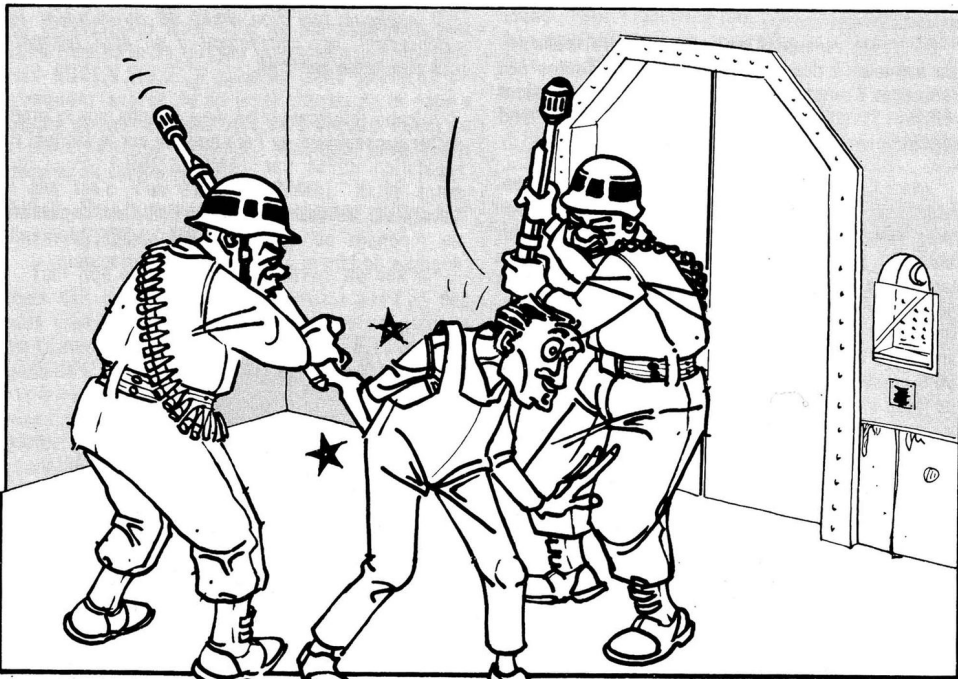
La fureur du combat étant retombée et les Clarificateurs survivants ayant capturé EDEL.V.EIS.2, il ne leur reste qu'à obtenir de leur prisonnier les renseignements qu'ils sont venus chercher.



A des questions comme « Connais-tu un certain BO.U.DHA.6 ? » même posées avec la plus exquise délicatesse, EDEL.V.EIS.2 répondra.

— « Je ne le connais pas, ma parole, yo no lo cognosco, je suis innocent comme l'agneau qui vient de naître... damned je me suis trahi... »

Les Clarificateurs ont tous pouvoirs pour soutirer à cet ignoble traître les renseignements dont ils ont besoin, mais s'ils manquent d'un « spécialiste », le



Un aperçu de la « Confession spontanée » de EDEL.V.EIS.2.

MJ leur rappellera que la Sécurité Interne se targue de posséder les meilleurs « professionnels » du Complexe...

De toute façon, EDEL.V.EIS.2 parlera avant de faire une « mauvaise chute ». Voici la teneur de ses confessions spontanées.

LA CONFESION SPONTANÉE

EDEL.V.EIS.2 connaît bien BO.U.DHA.6. Alors que celui-ci était encore dans le Complexe, il lui est arrivé de fournir EDEL.V.EIS.2 en marchandises provenant de l'Extérieur. Quand BO.U.DHA.6 fut accusé de trafic de plantes (voir paragraphe 3.5.2.2), EDEL.V.EIS.2 fut un des rares qui ne le dénonça pas. Cela eut pour conséquence indirecte de supprimer toute concurrence dans sa profession.

Il y a un mois au moment de partir définitivement du Complexe, BO.U.DHA.6 contacta EDEL.V.EIS.2 et ils se rencontrèrent dans sa résidence (comme l'atteste la prise de rendez-vous sur le carnet de BO.U.DHA.6). Il expliqua à EDEL.V.EIS.2 qu'il devait partir du Complexe et qu'il lui faudrait beaucoup de matériel pour pouvoir réaliser ce qu'il avait en tête. Malheureusement, la précipitation lui interdisait d'emporter avec lui tout ce qu'il avait entreposé dans sa maison. Il proposa à EDEL.V.EIS.2 de lui fournir ce que dont il avait besoin (pistolets, lampes, briquets, composants électroniques...) en échange de plantes rares en provenances des alentours du Complexe.

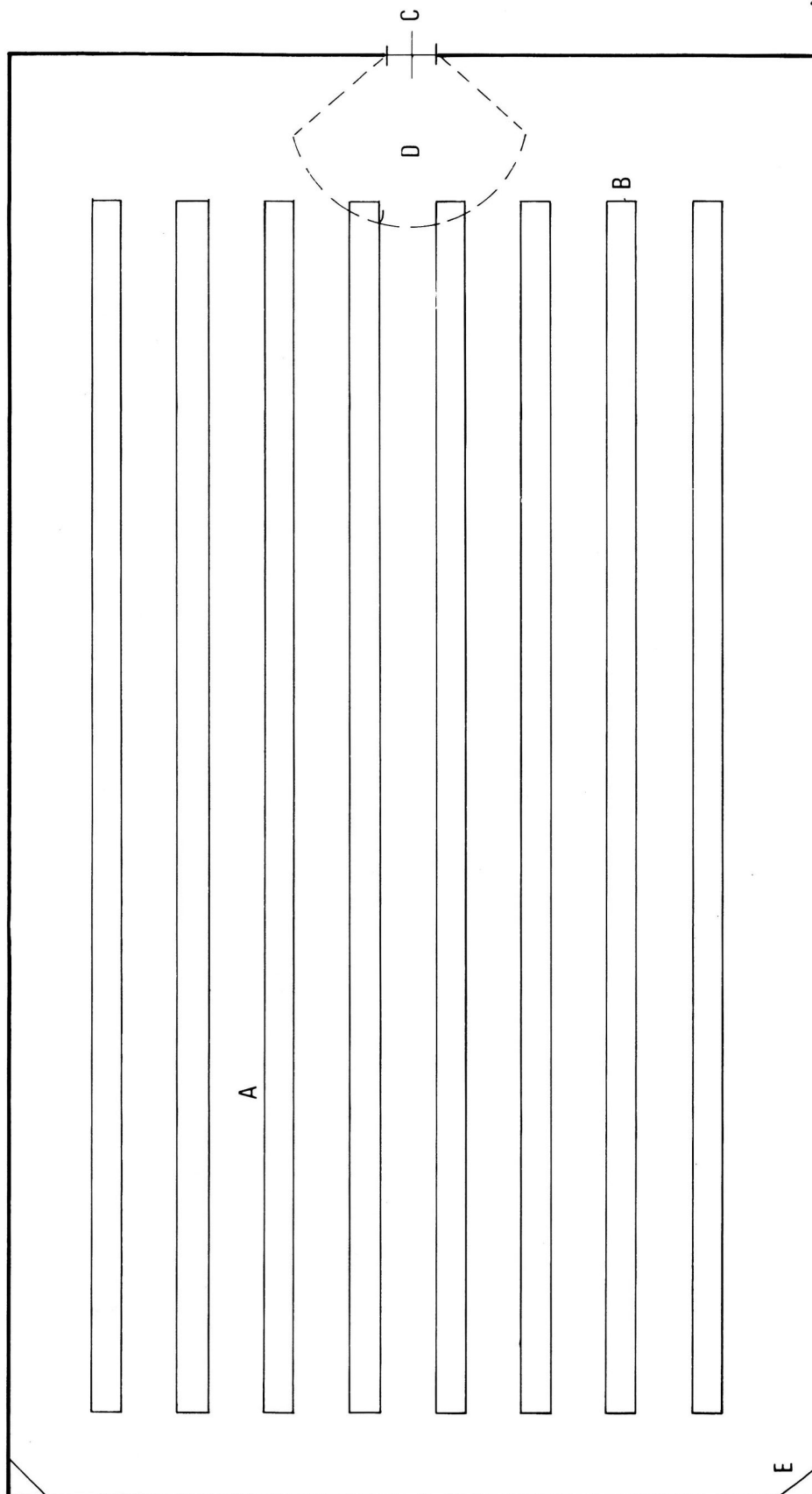
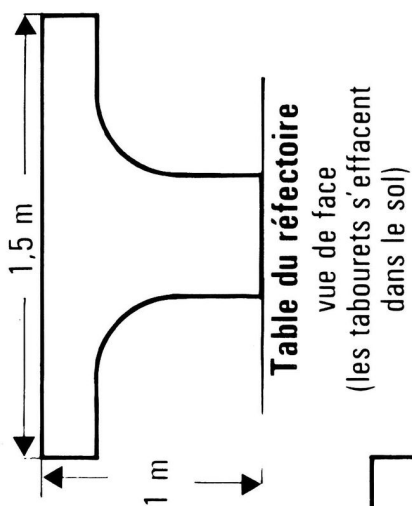
EDEL.V.EIS.2 accepta. Cette association dura jusqu'à la semaine dernière, date de leur ultime rencontre au cours de laquelle BO.U.DHA.6 déclara qu'il n'avait plus besoin de rien et que la tractation en cours serait la dernière.

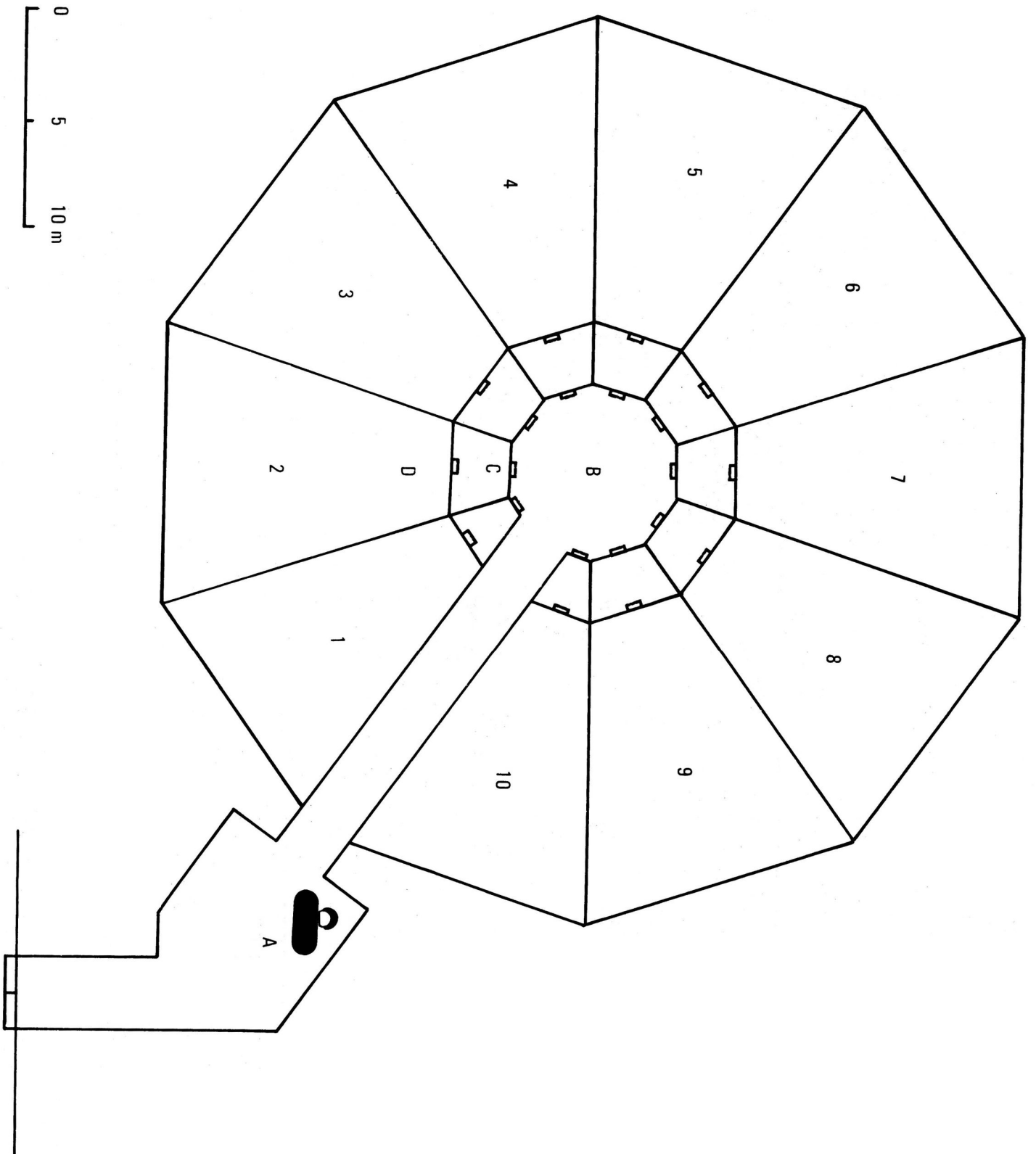
EDEL.V.EIS.2 ne l'entendant pas de cette oreille chargea TAR.V.ANT.4, un membre du Club Sierra d'Accréditation Verte, de le suivre pour découvrir d'où provenait la marchandise que BO.U.DHA.6 lui livrait.

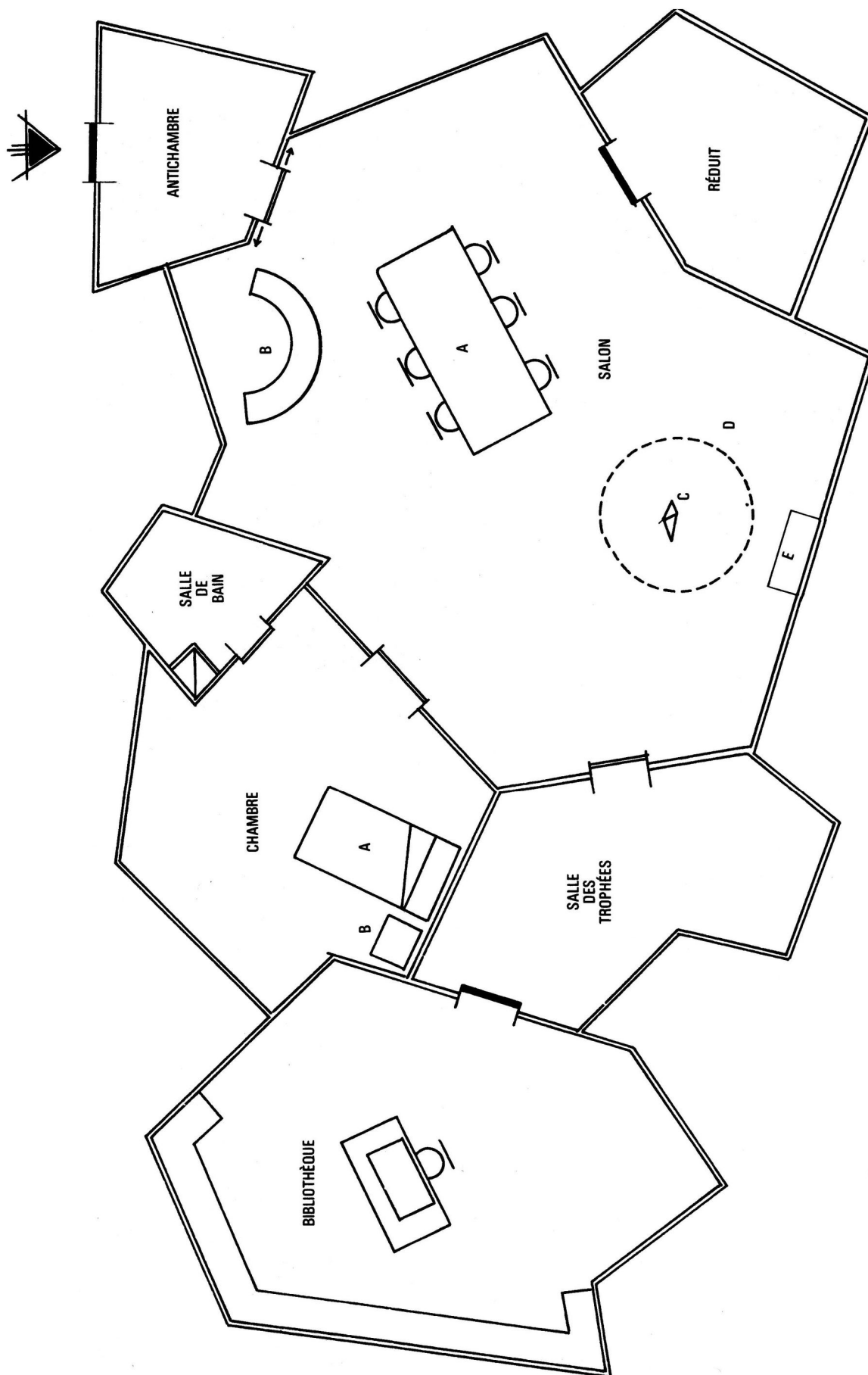
TAR.V.ANT.4 fut arrêté à son tour et passa lui aussi aux aveux. Toute une section de la Société Secrète Club Sierra fut démantelée (Il existe d'ailleurs une probabilité de 25 % pour que l'une des personnes arrêtées dénonce à son tour un personnage qui ferait partie de cette Société Secrète).

Comme il était le seul à connaître la localisation exacte de BO.U.DHA.6 à l'Extérieur, L'Ordinateur lui proposa de racheter son erreur en aidant l'équipe de Clarificateurs à le ramener. Il accepta.

L'Ordinateur ayant acquis la certitude que l'objet de ses recherches se trouve à l'Extérieur et ne désirant pas changer d'équipe de Clarificateurs, décida de faire suivre aux personnages un entraînement accéléré dans les services spécialisés des Forces Armées afin qu'ils puissent mener eux-même cette mission.

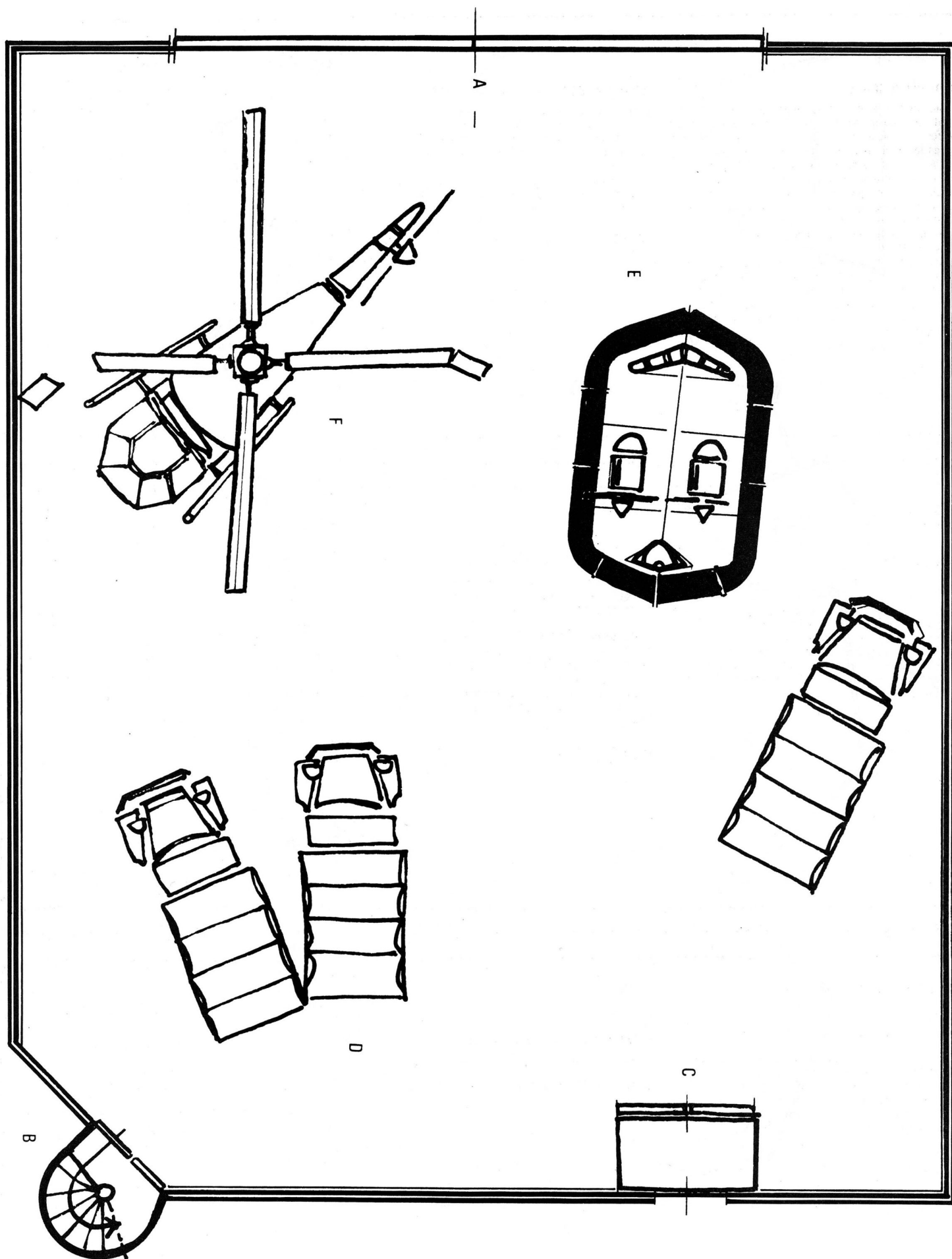






 PORTE AUTOMATIQUE
 PORTE BLINDÉE EN MÉTAL
 FERMÉE A CLEF
 RÉSISTANCE
 ARMURE TYPE REFLEC

RÉSIDENCE DE BO.U.DHA.6
 PLAN C (paragraphe 3.5.2)



**LE VIEUX HANGAR DONNANT
SUR L'EXTÉRIEUR**

PLAN D (paragraphes 6.2 et 7.2)

PERS-O-NNE-1

VOTRE PERSONNAGE :

Vous êtes une des têtes pensantes de la Société Secrète des Communistes... Votre connaissance parfaite des dogmes rigides du Parti alliée à une étude approfondie des textes anciens (le petit livre rouge) vous ont propulsé vers les cimes dirigeantes de cette Société Secrète. Vous faites partie du bureau collégial du Parti en qualité d'idéologue et de « gardien de la doctrine prolétarienne ». Vous dénoncez publiquement les « déviationnistes » tentés par les sirènes du « compromis historique avec le totalitarisme autocratique exploitationniste, bourgeois et décadent » de L'Ordinateur...

Gare à ceux qui s'éloignent de la ligne tracée par le Parti (donc par vous !), l'« exclusion » les guette et c'est vous, le grand inquisiteur du peuple, le Torquemada des masses laborieuses qui les forcez à faire publiquement leur « autocritique » avant de les « exclure » d'un coup de laser entre les deux yeux...

Parfois, il faut savoir être dur.

MISSION ACTUELLE DE VOTRE SOCIÉTÉ SECRÈTE :

Vous devez recruter des nouveaux membres pour regarnir les rangs des « Camarades » que votre dernière « purge » a plus « éclaircis » en une semaine que la Sécurité Interne et les détecteurs de mensonges depuis la création du Complexe...

Le « Bureau » vous conseille de tempérer vos ardeurs « épurationnistes » à l'avenir, sinon des « têtes » pourraient bien tomber lors du prochain congrès du Parti...

MÉTIER : Technicien roboticien spécialiste en DocBot.

ATTRIBUTS PRINCIPAUX

Force	9
Endurance	9
Agilité	17
Dextérité	11
Adaptabilité	10
Aplomb	30
Sens de la mécanique	12
Indice de pouvoir	21

ATTRIBUTS SECONDAIRES

Capacité de transport	25
Bonus aux dommages	0
Bonus macho	0
Bonus mêlée	+ 15 %
Bonus armes de tir	+ 1 %
Bonus Compréhension	— 1 %
Bonus crédibilité	+ 46 %
Bonus réparation	+ 2 %

SOCIÉTÉ SECRÈTE : Communistes (Niveau 5)

POUVOIRS MUTANTS :

Empathie envers les machines
Aplomb supérieur
Indice de pouvoir supérieur

COMPÉTENCE INTERDITE :

Propagande Communiste (niveau 7)

MATÉRIEL INTERDIT POSSÉDÉ :

2 canons de laser (à bandes ROJVB)
un petit livre rouge...

YVES-O-JMA-1

VOTRE PERSONNAGE :

Vous êtes un combattant. Un dur. Un vrai. Un tatoué. Et vous n'aspirez qu'à une seule chose : devenir un soldat Vautour... Vous êtes bourru, impulsif, bagarreur et il vous arrive de tirer parfois à tort et à travers ! mais malgré cela vous savez attirer la sympathie de ceux avec qui vous « travaillez »... Vous avez déjà fait l'expérience de l'Extérieur lors d'une précédente mission et cela a changé votre vie... Vous avez donc rejoint tout naturellement les rangs du Club Sierra.

MISSION ACTUELLE DE VOS SOCIÉTÉS SECRÈTES

Club Sierra : Pour passer au niveau 4 de la Société Secrète, il est nécessaire que vous vous confectionnez un collier en véritables Griffes de Grizzly, telle est votre mission...

Rivaux de Sy-B-LNG : Votre mission est de compromettre ou d'éliminer SOPHIA-O-REN-1, 2 et 3 pour que SOPHIA-O-REN-4, membre de notre Société Secrète, devienne Clarificatrice...

(Cette Société Secrète fait partie du supplément « Paranoïa Aigue », si vous ne l'avez pas encore, courez l'achever...)

MÉTIER : Commando.

ATTRIBUTS PRINCIPAUX

Force	16
Endurance	17
Agilité	15
Dextérité	17
Adaptabilité	16
Aplomb	6
Sens de la mécanique	16
Indice de pouvoir	10

ATTRIBUTS SECONDAIRES

Capacité de transport	45
Bonus aux dommages	+ 1
Bonus macho	— 1
Bonus mêlée	+ 10 %
Bonus armes de tir	+ 15 %
Bonus Compréhension	+ 10 %
Bonus crédibilité	— 15 %
Bonus réparation	+ 10 %

SOCIÉTÉS SECRÈTES :

Club Sierra (niveau 2).
Rivaux de Sy-B-LNG (niveau 3).

POUVOIRS MUTANTS :

Contrôle de l'Adrénaline.
Esprit Combatif.

COMPÉTENCES INTERDITES :

MATÉRIEL INTERDIT POSSÉDÉ : Néant.

MOUR-O-UZI-1

VOTRE PERSONNAGE :

Votre « chef » de Service vous a enrôlé dans les Clarificateurs afin que vous fassiez un reportage vécu sur eux... Il est très mal vu de refuser d'exécuter un ordre d'un Citoyen d'Accréditation Ultra violette et donc vous avez accepté ce travail avec enthousiasme !

Vous voilà parmi les Clarificateurs, vous qui n'avez jamais tenu une arme de votre vie. Dur, dur...

Vous vous êtes muni de votre caméra pour immortaliser les moments forts de cette mission qui pourrait bien être la première et la dernière de votre vie. Mais enfin, ce sont les risques du métier...

MISSION ACTUELLE DE VOTRE SOCIÉTÉ SECRÈTE :

Recruter de nouveaux membres, c'est tout...

MÉTIER : Pigiste à la rédaction du journal télévisé.

ATTRIBUTS PRINCIPAUX

Force	18
Endurance	10
Agilité	6
Dextérité	9
Adaptabilité	14
Aplomb	16
Sens de la mécanique	2
Indice de pouvoir	20

ATTRIBUTS SECONDAIRES

Capacité de transport	55
Bonus aux dommages	+ 1
Bonus macho	0
Bonus mêlée	— 5 %
Bonus armes de tir	— 2 %
Bonus Compréhension	+ 5 %
Bonus crédibilité	+ 12 %
Bonus réparation	— 30 %

SOCIÉTÉ SECRÈTE :

Psion (niveau 2).

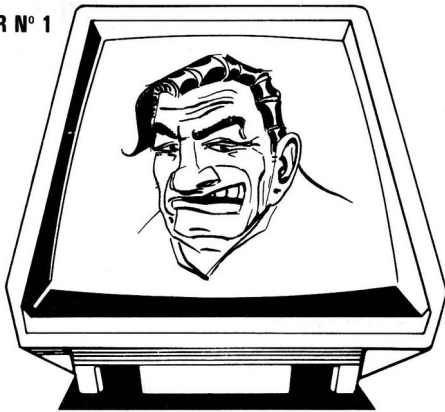
POUVOIRS MUTANTS :

Précognition
Télékinésie
Foudre mentale
Pénétration mentale

COMPÉTENCES INTERDITES :

MATÉRIEL INTERDIT POSSÉDÉ : Néant

PR N° 1

**PERS-O-NNE-1**

ACCREDITATION : Orange

SERVICE : Services techniques

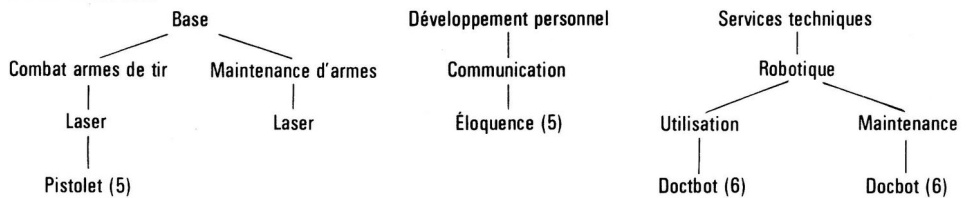
NOM DU JOUEUR : _____

ARMES :

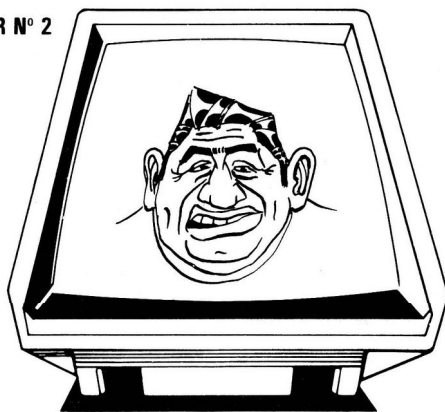
Pistolet laser
 Pourcentage de réussite : 41 %
 Type : L
 Portée : 50 mètres
 Nbre de rounds avant rechargement : 6

ÉTAT DE SANTÉ**CRÉDITS**
262**ÉQUIPEMENT PERSONNEL**

armure reflec RO
 2 pistolasers
 3 canons de laser (à bandes RO)
 combinaison de saut
 ceinture avec bourse tous usages
 COM UNIT I
 couteau
 carnet et stylo

COMPÉTENCES

PR N° 2

**YVES-O-JMA-1**

ACCREDITATION : Orange

SERVICE : Forces armées

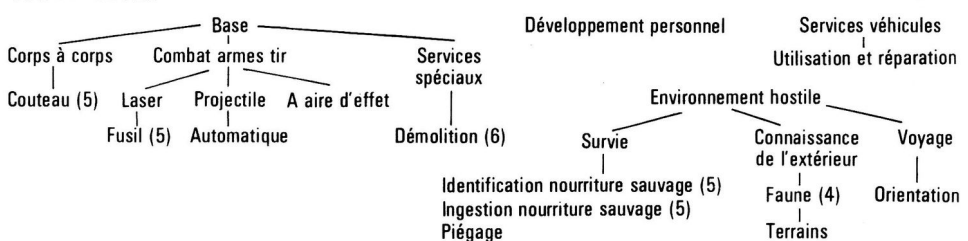
NOM DU JOUEUR : _____

ARMES :

Fusil laser
 Pourcentage de réussite : 55 %
 Type : L
 Portée : 100 mètres
 Nbre de rounds avant rechargement : 6

ÉTAT DE SANTÉ**CRÉDITS**
148**ÉQUIPEMENT PERSONNEL**

armure reflec RO
 1 fusil laser
 8 canons laser bicolore RO
 combinaison de saut
 1 deltaplane (En kit)
 chaussures de randonnée
 jumelles
 hache
 ceinture avec bourse tous usages
 COM UNIT I
 couteau (dans la botte droite)
 carnet et stylo

COMPÉTENCES

PR N° 3

**MOUR-O-UZI-1**

ACCREDITATION : Orange

SERVICE : PDH&CM

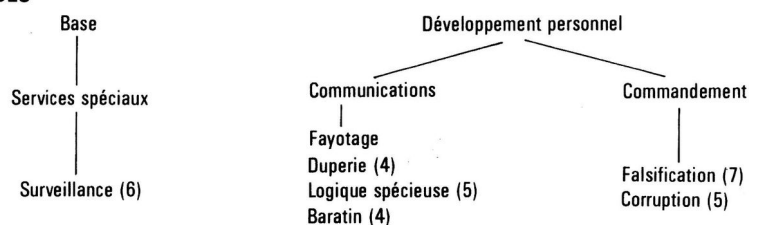
NOM DU JOUEUR : _____

ARMES :

Aucune
 Pourcentage de réussite : ridicule
 Type :
 Portée :
 Nbre de rounds avant rechargement :

ÉTAT DE SANTÉ**CRÉDITS**
391**ÉQUIPEMENT PERSONNEL**

armure reflec RO
 combinaison de saut
 1 caméra
 lotion solaire
 ceinture avec bourse tous usages
 COM UNIT I
 couteau
 carnet et stylo

COMPÉTENCES

PR N° 4

**BOLCH-O-VIC-1**

ACCREDITATION : Orange

SERVICE : Sécurité interne

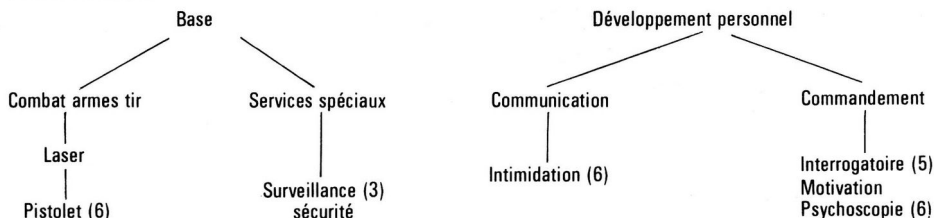
NOM DU JOUEUR : _____

ARMES :

Pistolet laser
 Pourcentage de réussite : 55 %
 Type : L
 Portée : 50 mètres
 Temps de rechargement : 6 rounds

ÉTAT DE SANTÉ**CRÉDITS**
342**ÉQUIPEMENT PERSONNEL**

armure refléct. RO
 pistolet laser
 4 canons lasers bicolores RO
 combinaison de saut
 ceinture avec bourse tous usages
 COM UNIT I
 couteau
 carnet et stylo

COMPÉTENCES

PR N° 5

**IFVENG-O-T00-1**

ACCREDITATION : Orange

SERVICE : U.C.T.

NOM DU JOUEUR : _____

ARMES :

Fusil Sonique
 Pourcentage de réussite : 55 %
 Type : S
 Portée : 100 mètres
 Nbre de rounds avant rechargement : 10

ÉTAT DE SANTÉ**CRÉDITS**
1302**ÉQUIPEMENT PERSONNEL**

armure refléct. RO
 fusil sonique
 5 batteries soniques
 combinaison de saut (de luxe)
 une paire de poings américains
 compteur Geiger
 multicorder I
 programme pour multicorder :
 infrarouge diagnostic médical
 radar enregistrement
 rayons X
 ceinture avec bourse tous usages
 COM UNIT I
 couteau
 carnet et stylo

COMPÉTENCES

PR N° 6

**SOPHIA-O-REN-1**

ACCREDITATION : Orange

SERVICE : Recherche et conception

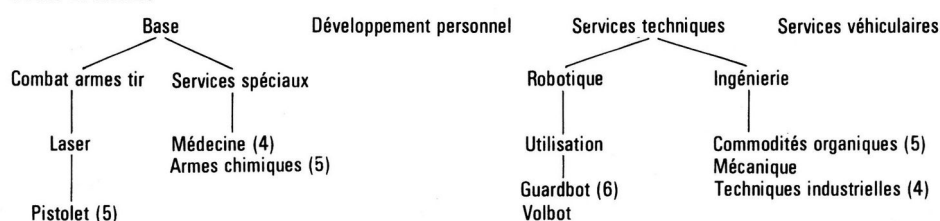
NOM DU JOUEUR : _____

ARMES :

Pistolet laser
 Pourcentage de réussite : 45 %
 Type : L
 Portée : 50 mètres
 Nbre de rounds avant rechargement : 6

ÉTAT DE SANTÉ**CRÉDITS**
666**ÉQUIPEMENT PERSONNEL**

pistolet laser
 2 canons lasers bicolores RO
 combinaison de saut
 lunettes de protection
 20 éprouvettes (avec bouchon)
 gants antichocs
 ceinture avec bourse tous usages
 COM UNIT I
 couteau
 carnet et stylo

COMPÉTENCES

BOLCH-O-VIC-1

VOTRE PERSONNAGE :

Vous êtes un des meilleurs agents de la Seclnt, L'Ordinateur a su détecter en vous les qualités requises pour faire partie de ce Service dès votre plus tendre enfance. En effet, vous n'aviez pas votre pareil pour découvrir les traîtres parmi vos petits camarades de jeu... Au long des années vous avez infiltré plusieurs des groupes subversifs qui existent dans le Complexe et exécuté pas mal de traîtres véritables ou potentiels... Gravissant un à un les échelons de la loyauté vous êtes à présent membre de la SISI : Sécurité Interne de la Sécurité Interne... (Les traîtres sont partout même dans la Seclnt...) Vos supérieurs vous prophétisent une belle carrière, vous serez sans doute un jour membre de la SISISI et peut-être, on peut rêver, membre de la SISISISI...

MISSION ACTUELLE DE VOTRE « SOCIÉTÉ SECRÈTE »

Découvrir et éliminer les traîtres avant même qu'ils s'aperçoivent qu'ils le sont devenus...
(L'idéal ! mais pas simple à réaliser...)

LISTE DES SOCIÉTÉS SECRÈTES INFILTRÉES :

Communistes, PURGE, Protech, Mystiques, Club Sierra, Léopards de la mort, Anti-mutants.

ATTRIBUTS PRINCIPAUX

Force 15
Endurance 16
Agilité 17
Dextérité 15
Adaptabilité 11
Aplomb 11
Sens de la mécanique 16
Indice de pouvoir 6

ATTRIBUTS SECONDAIRES

Capacité de transport 40
Bonus aux dommages + 1
Bonus macho — 1
Bonus mêlée + 15 %
Bonus armes de tir + 10 %
Bonus Compréhension + 1 %
Bonus crédibilité + 1 %
Bonus réparation + 10 %

SOCIÉTÉ SECRÈTE :

Espion pour le compte d'un Service (en l'occurrence la Sécurité interne...)

POUVOIRS MUTANTS : Esprit combatif.

COMPÉTENCES INTERDITES : Néant.

MATÉRIEL SECRET AUTORISÉ POSSÉDÉ :

(Toutes les drogues qui suivent sont détaillées dans le supplément « Paranoïa aigue. » Ce serait bête de s'en priver !)

5 ampoules de Télésopalmine
15 comprimés de Zybenzaphrene
3 ampoules de Zybenzaphrene

IFVENG-O-TOO-1

VOTRE PERSONNAGE :

Vous en avez assez de supporter l'arrogance et les brimades de vos collègues masculins ! Vous êtes lasse de leur incompétence et de leur lourdeur d'esprit ! Le règne des gros muscles et des mâchoires carrées a assez duré ! Place aux femmes !...

Au fond de vous-même vous savez que vous êtes infiniment supérieure à n'importe quel homme, vous avez donc tout naturellement rejoint les rangs des « Femmes Fatales » afin de conquérir la place qui vous est due au sein du Complexe et d'asseoir un pouvoir féminin sans partage...

MISSION ACTUELLE DE VOS SOCIÉTÉS SECRÈTES :

Dingues de L'Ordinateur : Altérer les banques de données de L'Ordinateur pour que celui-ci envoie à tous les membres de la Société Secrète des places gratuites pour assister au concert exceptionnel de YOKO-O-NOO-1 et ses Vautours... (4 pts d'avancement) (Indice de protection du programme : 3).

Femmes fatales : Éliminez ce misogyne de MOUR-O-UZI-1 qui, par des manœuvres indignes, a pris la place qui revenait de droit à l'une de nos « sœurs »... (3 points d'avancement).

(Cette Société Secrète fait partie du supplément « Paranoïa aigue », si vous ne l'avez pas encore, courez l'acheter...)

MÉTIER : Secrétaire de direction.

ATTRIBUTS PRINCIPAUX

Force 11
Endurance 10
Agilité 15
Dextérité 13
Adaptabilité 18
Aplomb 17
Sens de la mécanique 15
Indice de pouvoir 13

ATTRIBUTS SECONDAIRES

Capacité de transport 25
Bonus aux dommages 0
Bonus macho 0
Bonus mêlée + 10 %
Bonus armes de tir + 5 %
Bonus Compréhension + 12 %
Bonus crédibilité + 15 %
Bonus réparation + 7 %

SOCIÉTÉS SECRÈTES :

Dingues de L'Ordinateur (Niveau 3).
Femmes Fatales (Niveau 4).

POUVOIRS MUTANTS : Bosse des maths.

COMPÉTENCES INTERDITES :

Programmation d'ordinateurs (Niveau 6).
Pénétration de Sauvegardes (Niveau 5).

MATÉRIEL INTERDIT POSSÉDÉ : Néant.

SOPHIA-O-REN-1

VOTRE PERSONNAGE :

Vous aspirez à vous connaître mieux, à trouver votre « voie » et toutes ces louables aspirations vous ont conduit à rejoindre les rangs de la Société Secrète des « Mystiques ».

Vous êtes une « tête en l'air » dont l'ange gardien est surentraîné à force de vous sauver la vie... Cette chance insolente vous permet de survivre dans le Service qui est le vôtre : La Recherche et la Conception...

Vous avez découvert, en déchiffrant des textes anciens en votre possession, une nouvelle forme de méditation appelée SMURF et vous la pratiquez tous les soirs...

MISSION ACTUELLE DE VOS SOCIÉTÉS SECRÈTES :

Mystiques : Faire une étude comparée du « Smurf » avec les méthodes de méditation déjà connues : « Rockn'roll », « Stakeboard » et « Star wars fan club »...

Mères de la Terre : Faire un enfant...

(Cette Société Secrète fait partie du supplément « Paranoïa Aigue », si vous ne l'avez pas encore, courez l'acheter...)

MÉTIER : Tests en tous genres...

ATT. PRINCIPAUX

Force 9
Endurance 18
Agilité 13
Dextérité 13
Adaptabilité 15
Aplomb 14
Sens de la mécanique 9
Indice de pouvoir 16

ATT. SECONDAIRES

Capacité de transport 25
Bonus aux dommages 0
Bonus macho — 1
Bonus mêlée + 5 %
Bonus armes de tir + 5 %
Bonus Compréhension + 7 %
Bonus crédibilité + 7 %
Bonus réparation — 2 %

SOCIÉTÉS SECRÈTES :

Mystiques (Niveau 4).
Mères de la Terre (Niveau 1).

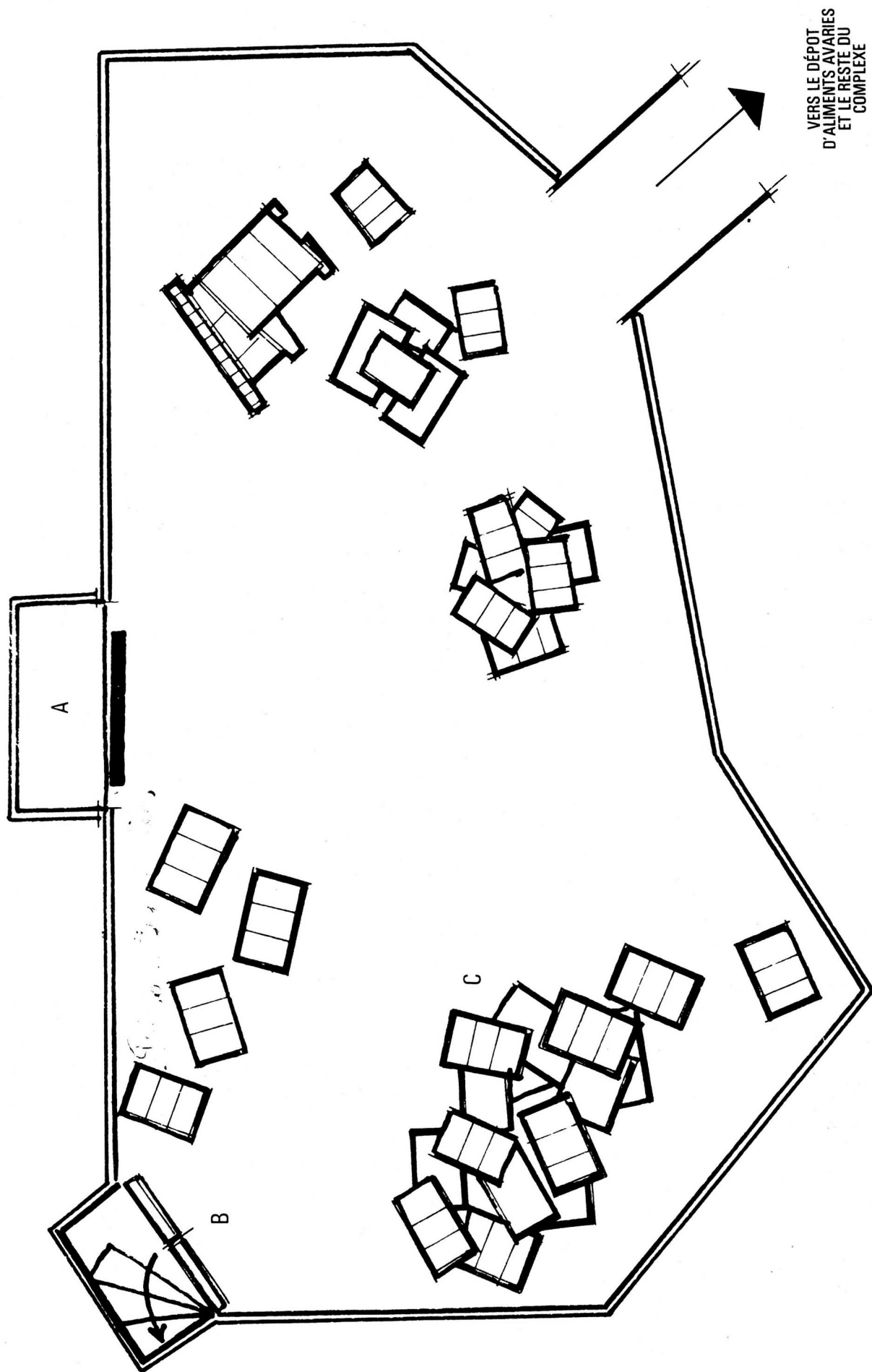
POUVOIRS MUTANTS : Chance.

COMPÉTENCES INTERDITES :

Cultures de l'Histoire Enregistrée (Niveau 4).
Relations sexuelles (Niveau 6).
Techniques de l'accouchement (Niveau 3).

MATÉRIEL INTERDIT POSSÉDÉ :

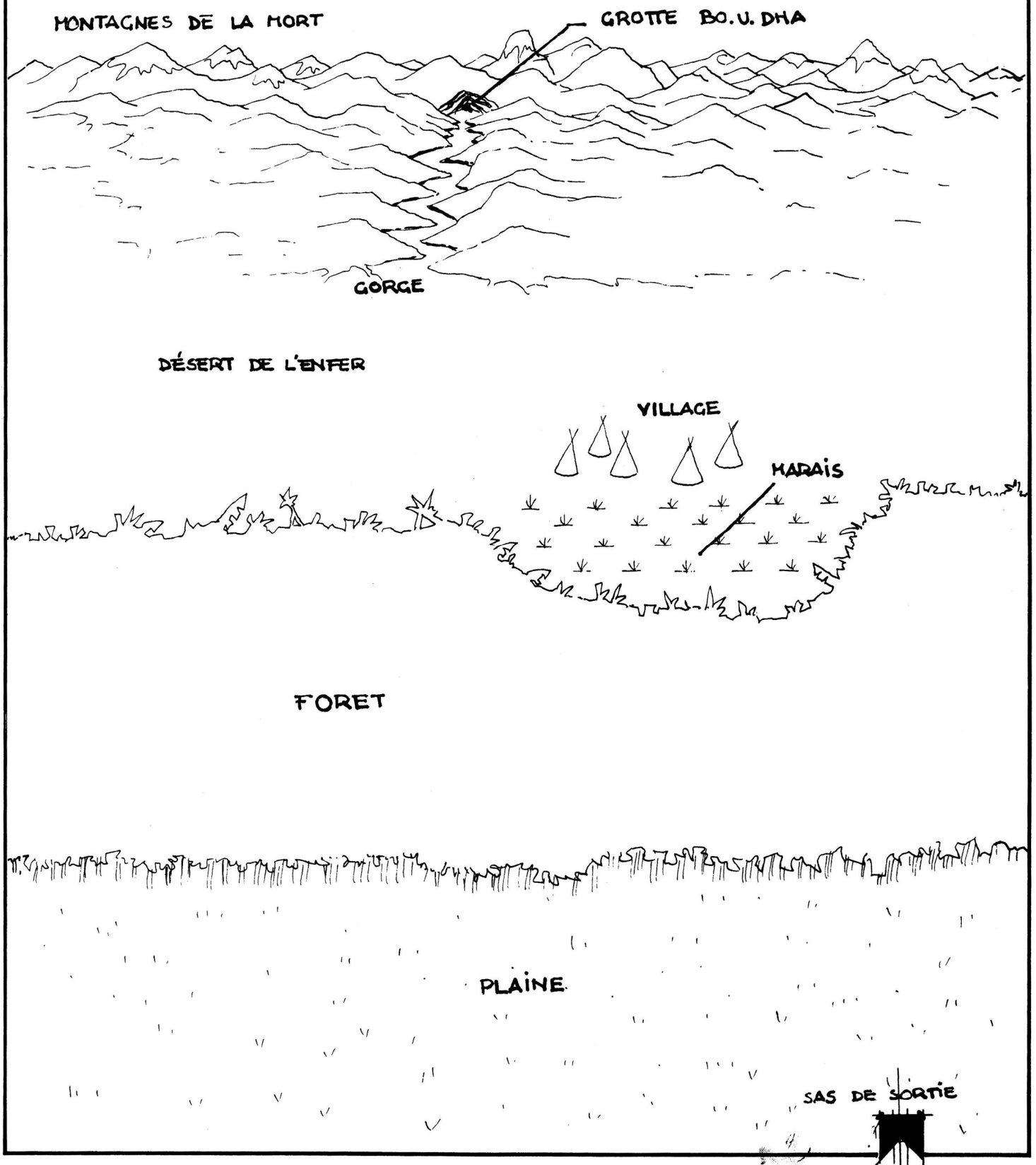
Un tube de rouge à lèvres
Un assortiment de drogues aphrodisiaques
Un traité sur le Smurf (sans musique)
(Toutes les drogues qui suivent sont détaillées dans le supplément « Paranoïa Aigue ». Ce serait bête de s'en priver !)
5 comprimés de Gelgernine
3 capsules de Benetridine
4 capsules de Rolactine
1 ampoule injectable de Thymoglandine
1 ampoule injectable de Telescopalmine
4 capsules d'acide Hydropsionique.



VERS LE DÉPÔT
D'ALIMENTS AVARIES
ET LE RESTE DU
COMPLEXE

L'ATELIER DÉSAFFECTÉ
PLAN E (paragraphes 6.2 et 7.2.3)

L'EXTERIEUR



LÉGENDES DES PLANS

PLAN A : Le Réfectoire Infrarouge

(Paragraphe 1.1.2)

- A. Position du traître
- B. Table longiligne
- C. Portes du réfectoire
- D. Zone de lumière
- E. Point de départ du NetBot

PLAN B : Le secteur CHU

(Paragraphe 3.2.1)

- A. Bureau de la secrétaire
- B. Place centrale
- C. Sas faisant fonction de vestiaire (un par salle)
- D. Salle (numérotée de 1 à 10)

PLAN C : La résidence de BO.U.DHA.6

(Paragraphe 3.5.2)

Le salon :

- A. Table avec 6 chaises
- B. Bar
- C. Un projecteur d'hologrammes
- D. Zone de projection des hologrammes
- E. Meuble de rangement des enregistrements holographiques

La chambre :

- A. Lit
- B. Table de nuit

PLAN D : Le vieil hangar donnant sur l'Extérieur

(Paragraphe 6.2 et 7.2)

- A. Portes coulissantes donnant sur l'Extérieur
- B. Escalier de secours
- C. L'ascenseur
- D. Camions GMC rongés par la rouille
- E. Hovercraft démantelé
- F. Hélicoptère éparpillé sur le sol façon puzzle

PLAN E : L'atelier désaffecté

(Paragraphe 6.2 et 7.2.3)

- A. L'ascenseur
- B. L'escalier de secours
- C. Piles de caisses de carton vides
- D. Rien

PLAN F : L'Extérieur

Sans commentaires.

Paragraphe 2.4.3.

ÉQUIPEMENT DE LA MISSION

- Uniformes expérimentaux top secret.
- Mise à disposition de l'équipe d'un Autobot non expérimental.
- Une caisse de bouteilles de jus de soja.
- 2 lance-projectiles semi-automatique
- 2 chargeurs de cartouches DUM DUM
- 10 chargeurs de cartouches solides
- 10 canons de laser à bandes RO
- Un maillet et des pieux en bois
- Un ventilateur à énergie marémotrice

DOSSIER MISSION

« ON NE VIT QUE SIX FOIS »

Paragraphe 2.4.3

Attention, Informations confidentielles
Accès limité au seul chef de l'équipe
Toute lecture non autorisée est passible d'exécution sommaire

DOSSIER BO.U.DHA.6

Nom du disparu : BO.U.DHA.6 dit « BO.U.DHA »

Description physique : 1,78 mètres, 70 kg, chauve, toujours souriant, aucun signe particulier.

Accréditation : Ultraviolette. Service : Forces Armées.

Pouvoirs Mutants : Informations non accessibles.

Etats de service : Informations non accessibles.

Lieu d'habitation : Résidence particulière, secteur résidentiel des Forces Armées DHA.

NOTE : La résidence est sous scellées depuis la disparition de BO.U.-DHA.6.

Activités illicites : Informations non accessibles.

VOIES DE RECHERCHE PROPOSÉES

NIVEAU ORANGE :

NIVEAU JAUNE :

NIVEAU

ULTRA-VIOLET :

Nom du suspect :

GOUADL.O.UPE.2
MUTANT.

Informations générales :
1 m 90, 110 kg, cheveux bruns, yeux noirs, agent de la sécurité interne.

Accréditation : orange.

Pouvoir Mutant : épiderme de couleur noire (déclaré).

Corrélation avec BO.U.-DHA.6 : a fait partie de 85 % des services de protection rapprochée demandé par l'U.V.

Position probable : secteur CHU.

Mission : arrestation et élimination si résistance.

Nom du suspect :

BO.J.OLE.4 MUTANT.

Informations générales :
1 m 78, 65 kg, cheveux bruns et yeux bleus, agent du service group « Production, logistique et intendance ».

Accréditation : jaune.

Pouvoir Mutant : « Goût développé » (déclaré).

Corrélation avec BO.U.-DHA.6 : BO.J.OLE.4 et BO.U.DHA.4 se sont connus alors qu'ils étaient tous deux de grade orange.

Position probable : lieu de travail, secteur BZH.

Mission : recueil de renseignements.

Nom du suspect :

BO.U.DHA.6

Informations générales :
VOIR DOSSIER.

Accréditation : ultra-violette.

Pouvoir Mutant : VOIR DOSSIER.

Corrélation avec BO.U.-DHA.6 : VOIR DOSSIER.

Mission : fouille de la résidence de BO.U.DHA mise sous scellées depuis le résultat de l'expertise du cadavre.

NOTE SPÉCIALE POUR LE CHEF DE MISSION :

Les documents de niveau supérieur au vôtre doivent être ramenés à la salle de briefing pour qu'une personne autorisée puisse en prendre connaissance et transmettre les informations à L'ORDINATEUR.

Le chef de mission a la responsabilité du contenu de l'habitation et a le devoir d'abattre sommairement tout membre de son équipe qui tenterait de subtiliser, copier ou de prendre connaissance d'un document sans l'accord préalable de L'ORDINATEUR.

Paragraphe 5.4.1

CARTON D'INVITATION

SECTEUR CIA

ORDRE DE MISSION : 23445.876.09,0

OBJET : entraînement au tir sur cibles mouvantes

BÉNÉFICIAIRE :

ACCREDITATION :

DESTINATION : salle N.45, 13^e Etage

Paragraphe 5.7.1 FORMULAIRE DE FIN DE TEST

n° 2435678124 bis

Identification du testeur :
 Accréditation :
 Service d'origine :
 Personne à prévenir en cas d'accident :

DESCRIPTION DU MATÉRIEL TESTÉ :
 Uniformes issus de l'Histoire Enregistrée.

NATURE DES TESTS :
 TEST 1 : Appréciation des qualités protectrices de ces uniformes. *Cochez la bonne case.*

SOUS TEST 1.A : Résistance aux armes lasers :
Précisez la couleur de chaque rayon laser testé
 Couleur : Protection : Très Bonne ☐ Bonne ☐ Insuffisante ☐
 Couleur : Protection : Très Bonne ☐ Bonne ☐ Insuffisante ☐
 Couleur : Protection : Très Bonne ☐ Bonne ☐ Insuffisante ☐
 Couleur : Protection : Très Bonne ☐ Bonne ☐ Insuffisante ☐

SOUS TEST 1.B : Résistance aux armes chimiques :
Précisez la nature des armes chimiques testées
 Agent chimique : Protection : Très Bonne ☐ Bonne ☐ Insuffisante ☐
 Agent chimique : Protection : Très Bonne ☐ Bonne ☐ Insuffisante ☐
 Agent chimique : Protection : Très Bonne ☐ Bonne ☐ Insuffisante ☐
 Agent chimique : Protection : Très Bonne ☐ Bonne ☐ Insuffisante ☐

SOUS TEST 1.C : Résistance aux projectiles :
Précisez la nature des projectiles testés
 Projectile : Protection : Très Bonne ☐ Bonne ☐ Insuffisante ☐
 Projectile : Protection : Très Bonne ☐ Bonne ☐ Insuffisante ☐
 Projectile : Protection : Très Bonne ☐ Bonne ☐ Insuffisante ☐
 Projectile : Protection : Très Bonne ☐ Bonne ☐ Insuffisante ☐

SOUS TEST 1.D : Résistance aux autres armes :
Précisez les armes testées
 Arme : Protection : Très Bonne ☐ Bonne ☐ Insuffisante ☐
 Arme : Protection : Très Bonne ☐ Bonne ☐ Insuffisante ☐
 Arme : Protection : Très Bonne ☐ Bonne ☐ Insuffisante ☐
 Arme : Protection : Très Bonne ☐ Bonne ☐ Insuffisante ☐

TEST 2 : Appréciation des autres qualités de ces uniformes.
Mettre une note de 1 à 100.

SOUS TEST 2.A : Appréciation de la souplesse.
 Ultra souple ☐ Très souple ☐ Souple ☐ Rigide ☐ Cadavérique ☐

SOUS TEST 2.B : Appréciation du confort.
 Très bon ☐ Bon ☐ Correct ☐ Rugueux ☐ A hurler ☐

SOUS TEST 2.C : Appréciation de l'élégance de la coupe
 Ultra Super génial ☐ Délicieusement décadent ☐ Néo romantique ☐
 Fou Fou Fou ☐ Ringardos ☐ Complètement nul ☐

QUESTION SUBSIDIARE : Combien de clones votre famille a-t-elle perdues au cours de ce test ?
Cocher la bonne case

0 ☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5 ☐ 6 ☐ plus de 6 ☐

SIGNATURE DU TESTEUR :
 Je soussigné,, assure sur ma vie que les renseignements portés sur cette feuille sont exacts.

Date :
 Signature :

NE RIEN ÉCRIRE DANS CE CADRE SOUS PEINE DE MORT

A remplir par le responsable du test et lui seul.

ÉTAT DU MATÉRIEL RENDU :
 Bon ☐ Moyen ☐ Mauvais ☐ Détruit ☐ Perdu ☐ Autre ☐

Précisez « Autre » :

COMPOTEMENT DU TESTEUR DURANT LE TEST :
 Son comportement est de nature à :
 Promotion ☐ Compliment ☐ Avertissement ☐
 Destitution ☐ Exécution ☐ Eradication ☐
 Autre ☐

Précisez « Autre » :

remis aux Clarificateurs membres de l'U.C.T. :

Paragraphe 5.4.1

CARTON D'INVITATION

SECTEUR CIA

ORDRE DE MISSION : 23445.876.09,1

OBJET : entraînement à l'esquive de rafales lasers à munitions réelles.

BÉNÉFICIAIRE :

ACCREDITATION :

DESTINATION : salle N.45 bis, 13^e Etage

Paragraphe 3.3.8

CONSTAT A L'AMIABLE

Modèle standar 43RT67 modifié 9U

TYPE DE MATÉRIEL FOURNI :

ÉTAT DU MATÉRIEL FOURNI :

impeccable ☐ miteux ☐

pas si mal ☐ délabré ☐

ÉTAT DU MATÉRIEL RENDU :

en plus mauvais état ☐

en meilleur état ☐

DÉTAIL DES RÉPARATIONS A EFFECTUER :

..... coût

..... coût

..... coût

..... coût

ACCEPTATION :

Je soussigné responsable du matériel décrit ci-dessus, accepte de rembourser intégralement et dans les meilleurs délais les frais de réparation des dégâts causés par mon incompétence et mon manque de jugement. La somme sera prélevée sur ma solde par virement automatique au crédit des « Services Techniques LTD ».

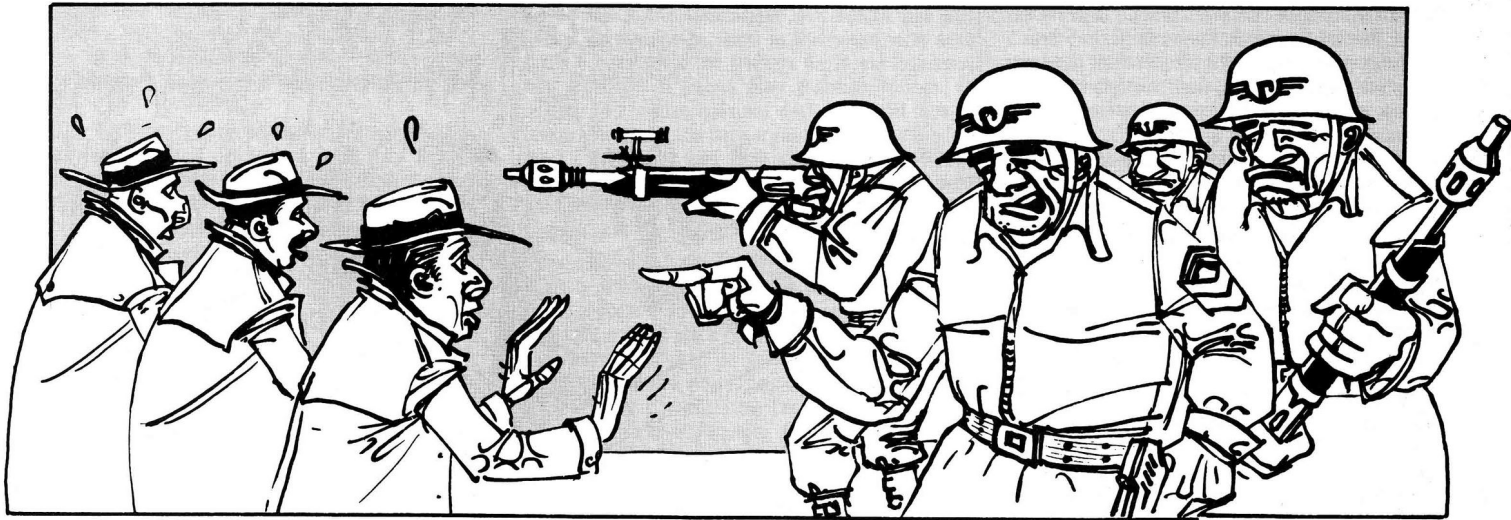
Signature :

Paragraphe 4.1

URGENT URGENT URGENT URGENT URGENT
 URGENT URGENT URGENT

LE CLARIFICATEUR DOIT SE RENDRE AU PLUS TÔT AU CENTRE DE BRIEFING. SI CET ORDRE DE MISSION VOUS EST PARVENU PAR ERREUR VEUILLEZ LE RAPPORTER AU BUREAU DE LA SÉCURITÉ INTERNE LE PLUS PROCHE QUI PRENDRA LES MESURES NÉCESSAIRES.

UNE JOURNÉE SANS ÉLIMINER UN TRAITRE EST UNE JOURNÉE PERDUE. FIN DE TRANSMISSION.



« Allez-y les petits gars, exécutez-les et qu'on en finisse... »

5. AVENTURE ACTE III : LES PRÉPARATIFS DE LA MISSION

5.0 RÉSUMÉ

Les personnages subissent un entraînement aussi poussé qu'intensif, dispensé par les durs des durs des Forces Armées : les soldats Vautours.

Une occasion pour eux de découvrir l'univers impitoyable des Forces Armées et de vivre de courts mais exaltants moments en compagnie de véritables professionnels... Puis ils assistent à leur dernier briefing au cours duquel L'Ordinateur leur présente EDGARD.R.EIS.4, membre « repent » du Club Sierra qui sera leur guide lors de leur sortie à l'Extérieur... Après un petit tour du côté du Service de la Recherche et de la Conception, l'équipe menée par EDGARD.R.EIS.4 quitte le Complexe...

5.1 APPELLE-MOI SEULEMENT BABY...

L'Ordinateur, devant l'importance de la mission, ne veut négliger aucune possibilité d'augmenter les chances de réussite des Clarificateurs. Dans ce but louable, il a demandé aux Forces Armées de faire subir aux personnages un **entraînement intensif** en vue de les préparer à leur mission à l'Extérieur et, chose exceptionnelle, l'Armée a accepté sans rechigner l'intrusion de citoyens de Services étrangers dans ses « secteurs réservés »...

A la sortie de la salle de briefing, les personnages sont attendus par un peloton de soldats Vautours. Le chef de celui-ci est une **brute immense au visage patibulaire** et à l'uniforme déchiré sur lequel on peut, malgré tout, encore lire un nom : SERGAN.-B.ROK.2. Ce militaire s'adresse alors à ses hommes, en montrant les Clarificateurs :

— (avec un large sourire) « Ah ! enfin, voilà les traîtres que nous devons exécuter. Faites vite les petits gars ! on a encore beaucoup de boulot avant la prochaine période de repos... »

Les Vautours arment leurs lasers bleus et les braquent sur les personnages. Si un des Clarificateurs possède le Pouvoir Mutant « **Esprit Combatif** », le MJ le tempérera parce que, après quelques instants de vive tension, les Vautours éclatent de rire et l'un d'eux lance :

« Baby, tu nous fera mourir de rire avec tes plaisanteries... » (Baby est le surnom de SERGAN.-B.ROK.2).

Que les personnages rient jaune ou vocifèrent contre les plaisanteries de mauvais goût des Vautours, le peloton mené par Baby ROK les conduira à

travers le Complexe vers un secteur ultra-secret des Forces Armées : le secteur CIA.

5.1.1 Le secteur CIA

Tous les abords du secteur sont déserts. De nombreuses équipes de Vautours y patrouillent constamment...

CIA se présente comme un immense immeuble de béton, sans fenêtres apparentes. Une seule porte d'entrée sévèrement gardée permet d'y pénétrer et d'en sortir...

Guidés par Baby ROK, les personnages passent sans s'arrêter devant de nombreux postes de contrôle qui filtrent les entrées dans le secteur. Ça et là, des espions démasqués sont sommairement abattus dans l'indifférence la plus complète, celle qui naît de la routine...

Le groupe prend un ascenseur et descend dans les entrailles du bâtiment. Arrivés au 13^e sous-sol, Baby ROK prie les Clarificateurs de descendre de l'ascenseur puis leur dit au revoir et leur souhaite bonne chance en éclatant de rire.

Sur ce, les portes de la cabine se referment et l'ascenseur remonte avec Baby ROK et ses Vautours, laissant les personnages seuls. Bientôt des pas résonnent dans les couloirs déserts du sous-sol, des pas qui se rapprochent. Les personnages entendent alors une voix hurler derrière eux :

« Qu'est-ce que vous faites là ? »

Si les personnages se retournent, ils découvrent une équipe de Vautours d'Accréditation Indigo, laser au poing.

Quelques soient leurs explications, les Vautours ne les croient pas et leur chef décide de les abattre.

Au moment où les Clarificateurs vont disparaître dans une gerbe de lasers indigos, les portes de l'ascenseur s'ouvrent et Baby ROK en sort, plié de rire.

— La voix qui hurle : « Baby, encore toi, tu sais bien que l'on t'a interdit de recommencer tes plaisanteries depuis que 324 familles dont le nom commençait par CIA ont été intégralement exécutées... »

— Baby ROK : « Vous n'avez aucun sens de l'humour... et s'adressant aux personnages, je m'excuse, je me suis trompé, vous n'allez pas au 13^e sous-sol mais au 13^e étage... »

Baby fait remonter les Clarificateurs dans la cabine et l'ascenseur s'élève. Si un des personnages demande à leur guide ce qu'il y a au 13^e sous-sol, Baby répondra laconiquement : « les salles d'interrogatoire ».

Et voyant les têtes que ne manqueront pas de faire les personnages, il sera pris d'une crise de fou rire qui durera jusqu'à ce que l'ascenseur s'immobilise au 13^e étage.

5.1.2 La « prise de contact »

Les Clarificateurs sont accueillis par un officier d'Accréditation Bleue répondant au nom de CIVIS.-B.ACM.4

— CIVIS : « Bonjours Messieurs, je serai bref, le temps nous est compté, nous vous avons concocté un programme d'entraînement particulièrement intensif qui débute dans 3,45 secondes, j'espère que vous apprécierez ce que nous faisons pour vous... et, se tournant vers un subordonné, allez-y quand même doucement, nous n'avons droit qu'à 20 % de pertes... »

Le subordonné s'approche des Clarificateurs et leur hurle aux oreilles :

— « Et maintenant on court et le premier qui s'arrête aura affaire à moi... »

Le subordonné entraîne les personnages au pas de course dans les innombrables couloirs de l'étage tout en continuant à leur hurler aux oreilles :

— « Allez tas de tir au flanc ! Du nerf ! Le premier qui s'arrête avant 10 kilomètres, je l'abats comme un vulgaire traître... »

Un nombre croissant de soldats se rassemblent sur la route des Clarificateurs et, tandis qu'ils courent, les paris vont bon train sur celui qui « craquera » le premier...

Chaque personnage doit réussir une suite de jets sous son Endurance pour tenir le coup.

— un jet « Très Facile » pour le premier kilomètre ;

— un jet « Facile » pour les 3 suivants ;

— un jet « Difficile » pour les 3 suivants ;

— un autre jet « Difficile » pour les 3 suivants.

Si un personnage rate un de ces 4 jets, il s'arrête de courir, hors d'haleine, avant les fatidiques 10 premiers kilomètres. Le premier Clarificateur qui « craque » est aussitôt abattu par le subordonné d'un coup de laser entre les deux yeux, sans sommations ni regrets, mais avec un commentaire :

— « 20 % de pertes... ».

Si plusieurs personnages « craquent » en même temps (au même jet de dés) le subordonné exécutera celui qui a le plus sévèrement échoué (la plus grande différence entre le score en Endurance et le résultat des dés) ou choisira sa victime grâce au

« bon vieux système » : As Tram Gram, Pic et Pic et Colegram, Bour et Bour et Ratatam, As Tram Gram...

Les autres personnages qui craqueraient pendant cette « prise de contact » seront abandonnés sur place, des soldats se chargeant de les traîner jusqu'aux quartiers qui leur ont été attribués.

Passé les 10 premiers kilomètres, le subordonné se sentira satisfait de ses nouvelles recrues mais continuera tout de même à les faire courir « pour voir ce qu'ils ont dans le ventre ». Faites alors relancer quelques séries de dés aux personnages continuant de courir.

— un jet « Très Difficile » pour les 15 kilomètres suivants.

— un autre jet « Très Difficile » pour les 25 autres kilomètres suivants.

— un jet « Extrêmement Difficile » pour les 50 derniers kilomètres.

Après le 100^e kilomètre, si au moins un des personnages tient jusque là, le subordonné s'arrête de courir, regarde sa montre et convie les personnages encore « dans la course » à venir regarder avec lui la dernière émission de la série « Rions avec les Vautours » et ils passent toute la période de repos à discuter armes, techniques de combat et exécutions sommaires devant des bouteilles de jus de soja munies du nouveau type de capsules.

5.2 LE LENDEMAIN

Les Clarificateurs sont réveillés trop tôt à leur gré par des hurlements dont l'auteur n'est autre que le subordonné :

— « **Debout, tas de robots rouillés... J'abats le dernier à se lever...** »

Le MJ fait tirer aux personnages un jet d'Agilité, mais le résultat n'aura aucune conséquence fâcheuse, le subordonné étant, ce matin-là, d'humeur à plaisanter.

CIVIS.B.ACM.4 entre à son tour dans les quartiers des personnages avec, à sa suite, le clone suivant du Clarificateur de l'équipe étant éventuellement entré par mégarde dans les « 20 % de pertes » lors de la « prise de contact » et leur annonce qu'il va répartir entre eux les différentes activités prévues pour la journée.

— CIVIS : « **Bonjour chers " invités ". Voici le programme qui vous est proposé aujourd'hui.** »

LES ACTIVITÉS PROPOSÉES ET LES CRITÈRES DE « RÉPARTITION »

— 1 — La détermination de la R.S.M. :

Les candidats tous désignés pour cette activité sont les Clarificateurs membres de l'UCT. Si d'aventure il n'y en avait pas dans le groupe, CIVIS.B.ACM.4 saura se « contenter » d'un personnage issu d'un Service mineur comme le Service de l'Energie.

CIVIS.B.ACM.4 élude toutes les questions que les heureux élus poseront sur la signification des initiales « R.S.M. »...

— 2 — Cours de tactique de combat en milieu hostile :

Cette activité est essentiellement réservée aux personnages membres des Forces Armées ou du Service de R&C, sans oublier ceux qui ont éventuellement tenu les 100 kilomètres de la veille.

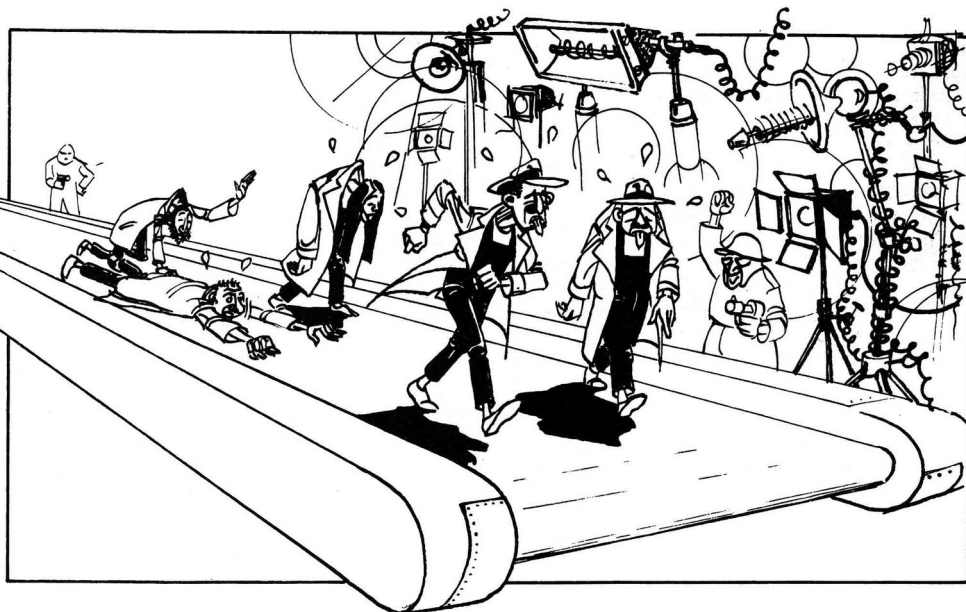
— 3 — Une séance supplémentaire de mise en condition :

En clair une nouvelle journée passée à courir, en TOUS POINTS semblable à celle de la veille. Les personnages ne participant pas aux activités 1 ou 2 en seront les « bénéficiaires »...

5.2.1 La détermination de la R.S.M.

Il s'agit de déterminer la Ration de Survie Minimum (R.S.M.) nécessaire aux personnages. Cette détermination est effectuée sur un ou plusieurs cobayes choisis par CIVIS.B.ACM.4.

Chaque participant est placé sur un tapis roulant et est obligé, sous la menace de lasers, de marcher sans trêve sous de puissantes lampes, durant 12 heures (cette mise en scène est censée recréer les conditions hostiles de l'Extérieur). Puis il est prévu 12 heures de repos dans le noir total et le cycle recommence le lendemain.



La détermination de la R.S.M.

Chaque jour les rations des participants sont réduites jusqu'à ce qu'ils ne puissent plus continuer à marcher sur le tapis... C'est ainsi qu'on détermine la Ration de Survie Minimum. Donnée utile, bien qu'encore expérimentale, à toute préparation d'expéditions à l'Extérieur. Cette méthode est très éprouvante pour les participants, ce qui explique qu'elle soit volontiers utilisée pour « bizuter » des nouvelles recrues ou pour régler des comptes personnels ou entre Services rivaux...

Notes pour le MJ :

Le MJ demande à chaque participant à cette « activité », des jets d'Endurance de difficulté croissante, la difficulté étant augmentée d'un cran tous les jours. Si un ou plusieurs des participants réussit son jet « Extrêmement Difficile », les soldats chargés de l'« activité » le laisseront sans manger jusqu'à ce qu'il tombe d'inanition... (voir paragraphe 6.1).

5.2.2 Les cours de tactique de combat en milieu hostile

C'est le nom donné par les soldats à la vidéothèque de l'étage contenant tous les épisodes de séries célèbres comme « Teela O'Malley », « Rions avec les Vautours », « Sérum de vérité » ou « Rendez-vous avec la mort ». C'est un lieu de détente où l'on s'amuse beaucoup et où le jus de soja coule à flots, les personnages désignés par CIVIS.B.ACM.4 y resteront jusqu'à ce que la R.S.M. ait été déterminée.

5.2.3 La séance de mise en forme

Reprenez l'exposé de la séance de « prise de contact » de la veille, ou innovez...

Cette séance de mise en forme sera rééditée chaque jour tant que la R.S.M. n'aura pas été déterminée.

Toutefois, à chaque nouvelle séance, la difficulté des jets d'Endurance sera décalée d'un cran, un jet « Très Difficile » devenant « Difficile », un jet « Difficile » devenant « Facile », et ainsi de suite, les jets « Très Faciles » devant « Inutiles »...



5.3 LA SUITE DES RÉJOUISSANCES

La première phase de l'entraînement étant terminée, CIVIS.B.ACM.4 rassemble les Clarificateurs et leur annonce qu'ils ont droit à une double période de repos. Le fait est exceptionnel, mais cela, seul un personnage issu des Forces Armées est censé le savoir. Au lieu de les conduire à leurs quartiers, CIVIS.B.ACM.4 les entraîne dans les dédales des couloirs de l'étage jusqu'à une porte blindée surmontée d'une inscription à demi-effacée : « **COURS DE SURVIE** » qu'une séditieuse main anonyme a anoté : « **Toi qui entre ici, perd tout espoir...** »

Les personnages passent la porte blindée qui se referme derrière eux d'un coup sec. Tout est sombre et l'on distingue à peine le bout de son laser. De plus des bruits bizarres, inhumains, terrifiants même, emplissent l'air. Ce sont tantôt des frottements rythmiques (craquements), tantôt des gazouillis (oiseaux) et parfois des horribles grognement au timbre grave (grizzly). La voix de CIVIS.B.ACM.4 leur parvient d'un haut parler :

— « **L'entraînement pour votre sortie à l'Extérieur commence réellement maintenant. Vous devez tout d'abord vous habituer aux conditions de vie de l'Extérieur et en particulier apprendre à dormir. Bonnes périodes de repos...** »

Tout bon membre du Club Sierra de niveau supérieur à 3 s'endort comme un bébé. Les autres personnages n'arrivent à faire de même que s'ils possèdent la compétence « **Camping** » au moins au niveau 1 ou s'ils réussissent un jet « Très Difficile » sous leur Adaptabilité. Ceux qui ne parviennent pas à s'endormir céderont tout de même à la fatigue durant la 2^e période de repos mais seront réveillés régulièrement par les grognements...

Des hurlements, familiers eux, les tirent de leur sommeil, peuplé pour les uns par des tapis roulants, pour d'autres par d'interminables couloirs et pour d'autres enfin par le doux visage et le laser impitoyable de Teela O'Malley.

— Les hurlements : « **Debout là dedans ! Remuez-vous bande de mutants dégénérés !** »

En ouvrant les yeux, les personnages sont aveuglés par une lumière crue provenant du plafond. Une deuxième voix se fait alors entendre : une voix que les personnages ont déjà entendue, mais où...

— La voix : « **Comme on se retrouve...** »

Les yeux des Clarificateurs s'adaptant peu à peu à la lumière, ils peuvent reconnaître le chef de l'opération d'évacuation du secteur BZH : PARA-B.LOM.2...

Notes pour le MJ :

Suivant ce que les personnages ont dit à PARA-B.LOM.2 lors de leur première rencontre, deux cas peuvent se présenter.

CAS n° 1 :

Les personnages ont laissé croire à PARA-B.LOM.2

qu'ils sont des acteurs et, par conséquent, le militaire leur a confié son « scénario ». PARA.B.LOM.2 renvoie son subordonné et, une fois seul avec les personnages, leur demande des nouvelles de son « œuvre ».

Toute réponse évasive ou carrément négative ne lui conviendra pas et il décidera alors de « donner une leçon » à ces « planqués » du Service du PDH & CM, à titre d'avertissement...

Si les personnages lui donnent une réponse positive et donc mentent délibérément, il gèrera naïvement le mensonge et, à la prochaine période de repos, annoncera « la grande nouvelle » à son grand ami de toujours : CIVIS.B.ACM.4. Celui-ci lui apprendra la « cruelle vérité » et PARA.B.LOM.2 n'aura de reste que de se venger.

CAS n° 2 :

Si par contre, les personnages n'ont pas profité du quiproquo et se sont présentés comme étant des Clarificateurs « comme les autres », PARA.B.LOM.2 ne leur en tiendra pas rigueur et leur entraînement se passera de la meilleure façon du monde...

5.3.1 Le premier jour

PARA.B.LOM.2 explique aux Clarificateurs quel est le genre de « cours » qu'ils vont suivre ici :

Des Clarificateurs loyaux s'entraînent avec acharnement en vue d'affronter les mille périls qui les attendent à l'Extérieur.

— **PARA.B :** « L'Extérieur est habité par des traîtres de tous poils. Dans le Complexe vous avez appris à combattre les traîtres de forme humaine, mais **DEHORS** il existe bien d'autres formes de traîtres, des formes qui pour certaines sont incomparablement plus dangereuses que l'homme lui-même... Les cours que vous allez suivre vont vous permettre de ne pas être surpris par ces formes et également d'apprendre à les combattre... et à les exécuter... »

Ceci exposé, PARA.B.LOM.2 convie les personnages à entrer dans la « salle de cours », et verrouille la porte à double tour derrière eux...

La salle est une pièce circulaire d'environ 10 mètres de diamètre. En face de la « porte d'entrée », on aperçoit une autre porte. Les murs autrefois lisses sont couverts d'impacts de laser et profondément labourés de traces étranges (des griffes de grizzlybot...). Le toit est fait de plastique transparent pour que PARA.B.LOM.2 puisse observer ses « élèves ».

La seconde porte s'ouvre lentement, découvrant un abîme de ténèbres que la lumière de la salle n'arrive pas à faire reculer. Soudain deux points lumineux, petits, rouges et cruels percent l'obscurité et les personnages entendent de nouveau l'horrible grognement qui a ponctué leur dernière nuit. Len-

tement les points lumineux avancent et un robot d'environ 3 mètres de haut, marchant sur 2 pattes, sort des ténèbres. Ses 2 bras sont munis de longs couteaux figurant des griffes, son ombre recouvre les Clarificateurs qui étreignent la crosse de leur laser...

Des haut-parleurs leur fournissent les dernières et ultimes recommandations de PARA.B.LOM.2 :

— « Ce robot est la réplique parfaite d'une forme de traître particulièrement dangereuse : le « Grizzly ». Pour tuer un « Grizzly », il suffit de toucher une des zones vitales peintes en rouge sur le robot. Le robot n'arrêtera le combat que si vous touchez une de ces zones... Attention, ne visez pas la tête. Elle contient le cerveau électronique. Bonne chance... »

GRIZZLY-ROBOT ou GRIZZ-BOT :

Force : 35

Agilité : 7

« Coup de griffes » : 40 % colonne des armes : 5

« Coup de pattes » : 25 % colonne des armes : 3

Malus pour viser les « zones vitales » ou la tête : aucun.

Dans le cas où PARA.B.LOM.2 décide de « donner une leçon » aux personnages, il fera en sorte que le robot ne s'arrête pas quand une des zones vitales est touchée ; les élèves doivent alors détruire le robot pour éviter d'être tous mis en pièces. (2 points de trahison pour chaque « élève » pour destruction de matériel.

A la fin du « premier cours », les survivants retournent dormir dans les mêmes conditions que la fois précédente et les clones suivants des « loyaux élèves morts entrant dans les 20 % de pertes » sont invités par L'Ordinateur à poursuivre l'entraînement commencé par le clone précédent.

5.3.2 Le deuxième jour

Les élèves dorment et sont réveillés de la même façon que durant la précédente période de repos, à ceci près que les personnages devant réussir un jet sous l'Adaptabilité pour dormir ne le font plus dans des conditions « Très Difficiles » mais uniquement « Difficiles ». On s'habitue à tout...

Les élèves retournent dans la salle de cours et la seconde porte s'ouvre de nouveau. Deux points lumineux petits, rouges et cruels apparaissent, mais cette fois-ci au ras du sol.

— **PARA.B :** « Aujourd'hui vous allez étudier un genre de traître imprévisible. Il a l'air inoffensif mais c'est un redoutable tueur, avec ses petites dents acérées... Il s'appelle « lapin ».

Un petit robot marchant à 4 pattes, aux pattes postérieures hypertrophiées et portant de curieuses antennes plates sur la tête sort alors timidement des ténèbres.

Dès le premier coup de laser, il bondit en tous sens, virevoltant autour des personnages puis saute à la gorge de l'un d'eux et essaye de le tuer.

LAPIN-ROBOT ou LAP-BOT :

Force : 5

Agilité : 30

« Egorger avec ses petites dents acérées » : 60 % colonne des armes : 9

« Virevolter » : 80 %

Malus pour viser les « zones vitales » ou la tête : — 30 %

Le reste de la journée se passe de la même façon que le premier jour.

5.3.3 Le troisième jour

Dormir devient chose « Facile » pour les personnages devant pour cela réussir un jet sous leur Adaptabilité.

Pour la troisième et dernière fois, les élèves sont enfermés dans la salle de cours et PARA.B.LOM.2 prend la parole :

— **PARA.B :** « Vous voici maintenant devant un cas un peu à part. Cette forme n'est pas dangereuse en elle-même, mais ses capacités naturelles font d'elle le meilleur des espions. La seconde porte s'ouvre. Elle est maintenant dans la salle, trouvez-la et capturez-la. Cette forme se nomme " Fourmi "... »



Les personnages observent la pièce et ne voient rien, peut-être cette forme est-elle invisible ou gazeuse, qui sait... Si un des personnages possède le Pouvoir Mutant « **Vue développée** », le MJ lui indique qu'un petit point noir se déplace sur le sol. Les autres personnages doivent, eux, réussir un jet « **Très Difficile** » sous leur **Indice de Pouvoir** pour apercevoir la même chose. La fourmi-robot se laissera prendre sans trop de difficulté et ne mettra en aucune manière la vie des personnages en danger.

FOURMI-ROBOT ou FOUR-BOT :

« Se glisser entre les doigts des clarificateurs désirant la capturer » : 80 %

A la fin du 3^e jour, PARA.B.LOM.2 ayant terminé son programme d'entraînement, laisse partir les personnages en leur rappelant, le cas échéant, que son « scénario » pour un épisode de Teela O'Malley est vraiment génial et que les personnages feraient bien d'en persuader Teela elle-même, sinon...

5.4 LA FIN DU CALVAIRE

CIVIS.B.ACM.4 attend les Clarificateurs à la sortie du « cours de survie » et calcule rapidement combien de clones sont morts. Puis il guide les personnages jusqu'à leurs quartiers où ils goûtent une nuit de délice dans un lit douillet.

Le lendemain, ils commencent l'étude approfondie des arts militaires : « tir et combat au corps à corps », dernier volet de leur entraînement surhumain...

5.4.1 Le tir

CIVIS.B.ACM.4 remet à chaque personnage un petit carton (voir le cahier détachable). Si un des personnages fait partie de l'U.C.T., il reçoit des mains de CIVIS.B.ACM.4 un carton légèrement différent (voir également le cahier détachable).

CIVIS les conduit dans une vaste pièce vide, leur donne à chacun 30 chargeurs de laser et les laisse s'entraîner sur des cibles-robots se déplaçant à des vitesses variables, parmi lesquelles se retrouvera le ou les éventuels personnages membres de l'U.C.T.

Chaque Clarificateur gagne à l'issue de cet entraînement 1 point de compétence qu'il placera en « **Laser** » (« **Pistolet** » ou « **Fusil** » suivant son choix). Les membres de l'U.C.T. s'ils survivent à

l'« entraînement » ne gagneront rien d'autre que la joie sans mélange d'être encore en vie...

5.4.2 Le combat au corps à corps

Un autre jour est passé, CIVIS.B.ACM.4 leur confie que c'est le dernier qu'ils passent dans ce secteur et le dernier de leur entraînement. Aussi faut-il finir en beauté...

CIVIS.B.ACM.4 leur réserve une surprise, c'est lui-même qui les entrainera... Il appelle autant de Soldats Vautours qu'il reste de personnages et le groupe disparate pénètre dans une salle aux murs et au sol matelassés et à l'insonorisation parfaite.

L'un des Vautours est le chef de la patrouille qui cherchait le réfectoire RFG-98. Si le personnage qui l'a renseigné s'est trompé, le Vautour se place devant lui et lui lance des regards plein de haine en glissant à ses doigts des poings américains...

Avant de commencer l'entraînement, CIVIS.B.ACM.4 précise quelques points aux participants :

— **CIVIS** : (s'adressant aux Vautours) Ceci n'est qu'un entraînement, je répète, ce n'est qu'un E.N.-T.R.A.I.N.E.M.E.N.T., alors tout doux... » (et s'adressant aux personnages) « Ça va bien se passer... »

La séance commence, mais très vite CIVIS.B.ACM.4 interrompt les Clarificateurs membres de l'UCT et leur tient ce langage :

— « **Votre style est excellent, fantastique, je vais vous faire bénéficier d'un entraînement SPÉCIAL...** »

Il appelle des Vautours qui se trouvaient en faction dans le couloir (3 par Clarificateur concerné) et entraîne les membres de l'UCT vers une pièce adjacente tout en les félicitant pour leurs « dispositions exceptionnelles »...

Aussitôt à l'intérieur de cette pièce, les membres de l'UCT sont roués de coups par les soldats Vautours appelés en renfort (Colonne des armes 13).

Les autres personnages gagnent 2 points de compétence à placer dans « **Corps à corps** » et « **Mains nues** ».

Le MJ lance 1D6 et détermine ainsi la facette du combat à corps à corps à laquelle le Vautour-instructeur initie le Clarificateur qui lui est confié...

Une fois que le personnage est immobilisé ou « **neutralisé** », l'entraînement prend fin...

Un personnage issu des Forces Armées ne subira

LES VAUTOURS DE L'ENTRAINEMENT AU CORPS A CORPS :

Force : 25 Bonus aux Dommages : + 3

Agilité : 8

Endurance : 20 Bonus Macho : — 2

Accréditation : bleue

Compétences : Colonne des armes

1 — « Casser les vertèbres » : 20 %	8
2 — « Briser un bras ou une jambe » : 50 %	8
3 — « Coups vicieux » : 80 %	5
4 — « Tordre les doigts » : 60 %	3
5 — « Mordre une oreille » : 50 %	3
6 — « Immobiliser » : 30 %	3

pas le même sort, bien au contraire. Le Vautour-instructeur lui montre ses « secrets » et le ou les personnages concernés gagnent un point de compétence supplémentaire dans une des compétences numérotées de 1 à 6, ci-dessus de son choix (ces compétences, non prévues dans les règles peuvent être assimilées à des sous-compétences de « **Mains nues** »).

Si un des Vautours porte des poings américains, le MJ ajoute 3 à la colonne des armes pour les compétences 1, 2 et 3...

5.5 L'ADIEU AU SECTEUR CIA

Cette séance de combat, à mains nues termine donc l'entraînement des personnages. Les survivants accompagnés de quelques Vautours entrent dans l'ascenseur tandis que CIVIS.B.ACM.4 agite un mouchoir en ravalant ses larmes et que PARA.B.LOM.2, le cas échéant, leur glisse dans la poche une modification de dernière minute à apporter à son scénario.

Dans le hall, tandis que les (mauvais) souvenirs de l'entraînement commencent à s'estomper, une voix tonitruante hurle :

— « **Ce sont des espions, tuez-les, tuez-les...** »

Les personnages sont aussitôt ceinturés et les lasers s'arment en cascade. L'on entend alors des rires inextinguibles et les personnages sont libérés alors qu'une voix générale empreinte de lassitude lâche :

— « **Baby Rock, arrête un peu tes plaisanteries !** »

Des soldats Vautours d'élite initient les Clarificateurs aux subtilités du combat à mains nues...



5.5.1 Précisions utiles pour le MJ

L'armée a accepté si volontiers de former les Clarificateurs dans le seul but de pouvoir envoyer un de ces hommes à l'Extérieur avec pour mission de les suivre, les protéger sans se faire voir, les aider à retrouver BO.U.DHA.6 et, surtout, détruire les preuves qui pourraient faire condamner l'UltraViolet. Cet homme, expert en armes silencieuses, maître du combat au corps à corps, expert en tir, commando accompli, c'est l'as du service Action de l'armée : RAM.B.HHO.1...

RAM.B.HHO.1

Force : 25 **Endurance :** 25 **Agilité :** 20 **Dextérité :** 20

Aplomb : 20 **Sens de la mécanique :** 10 **Adaptabilité :** 05

Indice de Pouvoir : 30

Pouvoir Mutant : esprit combatif

Compétences : RAM.B.HHO.1 possède toutes les compétences dépendant de « Environnement hostile » au niveau 5 et toutes les compétences dépendant de « Bases » au niveau 7.

Armement : arc et flèches à pointe explosive (colonne des armes n° 10), poignard, fusils laser, pistolet laser, jumelles.

Au moment du briefing, RAM.B.HHO.1 attend à l'Extérieur que les personnages sortent du Complexe pour qu'il puisse les suivre...



Un exemple de « réinsertion » réussie : A gauche TAR.V.ANT.4 un traître ; à droite EDGARD.R.EIS.4 un citoyen neuf...

5.6 LE DERNIER BRIEFING

Un jour après la fin de leur entraînement « spécial » (temps nécessaire pour que les éclopés se remettent !), les Clarificateurs sont de nouveau dérangés par un MessageBot qui leur délivre une convocation d'urgence à la salle des Briefings Orange qu'ils connaissent maintenant comme leur poche.

Comme la fois précédente, le MessageBot répète inlassablement d'une petite voix enfantine : « Message confidentiel pour le clarificateur Untel » jusqu'à ce que l'intéressé (et lui seul, car le robot, en dépit de sa petite taille, peut identifier le destinataire du pli qui lui est confié grâce aux banques de données anthropométriques que possède L'Ordinateur) retire de la fente le document qui lui est destiné.

Ceci fait, le robot dira : « Message remis en main propre à XX heures XX minutes. » et se taira. Il reste planté là, comme s'il était éteint, jusqu'à ce que le Clarificateur sorte de chez lui. A ce moment seulement, il repartira en trombe en disant : « Message remis à XX heures XX minutes, Clarificateur parti à XY heures YY minutes ; fin de transmission. »

Le décompte du temps est uniquement un facteur de stress pour le personnage. Il n'en sera pas tenu compte car le module temporel de ce type de robot n'est pas infallible et L'Ordinateur le sait.

Comme on peut s'y attendre, le MessageBot est toujours aussi efficace qu'exaspérant et sa fragilité reste extrême. Sa destruction vaut toujours quatre points de trahison, plus quelques réprimandes de la part de L'Ordinateur...

Une fois arrivé à destination, après les divers cordons de Vautours protégeant la salle, le personnage va s'asseoir sur un des fauteuils à côté d'un de ses camarades arrivé précédemment. En face d'eux, ils retrouvent l'omniprésent terminal ainsi qu'un garde Bleu de la Sécurité Interne. Une fois que tous les Clarificateurs sont présents, le terminal s'allume et la douce voix de L'Ordinateur résonne dans la salle :

— Ordinateur : « Bonjour, loyaux Clarificateurs, après la formation que vous avez reçue dans les locaux des Forces Armées, tout nous indique que vous êtes fin prêts pour mener à bien cette mission. Toutefois, votre science étant encore trop « fraîche », il nous apparaît utile de vous adjoindre une aide, membre repentini d'un groupe subversif ayant de fréquentes relations avec les traîtres qui peuplent l'Extérieur. »

Le garde Bleu fait alors monter un homme sur l'estrade.

Lire la description aux joueurs :

Il se dégage quelque chose d'étrange de cet homme. Quand on examine son visage, on s'aperçoit qu'il est formé d'un assemblage de deux moitiés de visages différents...

Le côté droit de cet homme est vêtu de rouge, porte l'emblème des Clarificateurs et son nom (« EDGARD.R.EIS.4 »).

Son héli-face droite est blonde aux yeux vert et résolument virile. Son côté gauche est tout autre, il est vêtu d'un demi uniforme vert sans marques particulières : son héli-face gauche, brune aux yeux noirs, n'est pas inconnue des personnages bien que ceux-ci ne l'aient vue que brièvement auparavant *seul un personnage réussissant un jet Difficile sous l'Adaptabilité pourra reconnaître en cet homme TAR.V.ANT.4, un des traîtres du Club Sierra dénoncé par EDEL.V.EIS.*

— L'Ordinateur : « Voici EDGARD.R.EIS.4, engagé volontaire dans les rangs des Clarificateurs. Il sera votre guide et votre subordonné pendant votre séjour à l'Extérieur. S'il tentait de s'échapper ou de nuire au bon déroulement de la mission, vous n'aurez qu'à presser le bouton de cet appareil. » *Le garde Bleu présente au chef de l'équipe un petit boîtier ressemblant à une télécommande de télévision* « Observez bien l'effet que produit une pression sur le bouton rouge : » *le garde presse le bouton rouge et EDGARD s'écroule* « et maintenant observez l'effet de la pression du bouton vert » *le garde presse le bouton vert et l'homme se redresse lentement un peu choqué.* « A la fin de la mission, si EDGARD s'est bien comporté, pressez le bouton blanc, il enclenchera le processus de destruction du mécanisme que le Service de la Recherche lui a implanté dans le cerveau et lui permettra de redevenir un citoyen comme les autres aux services du Complexe et de L'Ordinateur. »

Cette démonstration faite, l'appareil est donné au chef d'équipe contre une petite signature au bas d'une feuille de prise en charge.

— L'Ordinateur : « Maintenant veuillez passer au Service du R&C. Une liste d'équipement standard à rassembler leur a été portée ce matin pour que vous soyez prêts le plus tôt possible. »

5.6.1 Quelques renseignements sur EDGARD.R.EIS.4, alias TAR.V.ANT.4, le traître repentini

TAR.V.ANT.4 a vendu tous les siens et a proposé « spontanément » (avant que le premier coup de matraque ne l'effleure !) de servir de guide à l'équipe de Clarificateurs, arguant du fait que lui seul connaît l'endroit où BO.U.DHA.6 se cache. Il a

échangé cette aide contre l'assurance qu'il aurait la vie sauve et la possibilité de vivre normalement dans le Complexe. Pour cela il lui fallait changer de visage et de lieu de résidence pour échapper à la vengeance de sa Société Secrète. L'Ordinateur accepta mais partiellement. En ce qui concerne l'habitation, L'Ordinateur lui alloua l'ancien logement de EDEL.V.EIS après l'avoir fait repeindre en rouge. En ce qui concerne le visage, une équipe de DOC-BOT spécialisés en chirurgie esthétique s'en est occupé dans les locaux du Service de la Recherche. Une seule moitié de visage a été modifiée, condamnant TAR.V.ANT (devenu entre temps par la magie des banques de données : EDGARD.R.EIS.4) à une loyauté sans faille durant la mission qui lui est confiée pour gagner le droit de se faire opérer l'autre moitié... Pour plus de sûreté, L'Ordinateur a fait placer, par un des robots chirurgiens, un prototype de contrôleur de cerveau réalisé dans le Service de la Recherche. Ce petit appareil permet, selon son auteur, de contrôler n'importe quel homme en étant muni, grâce à un petit boîtier de commande. Le boîtier ne comporte que trois touches :

- une Rouge = « Assomme »
- une Verte = « Réveille »
- une Blanche = « Auto-détruit »

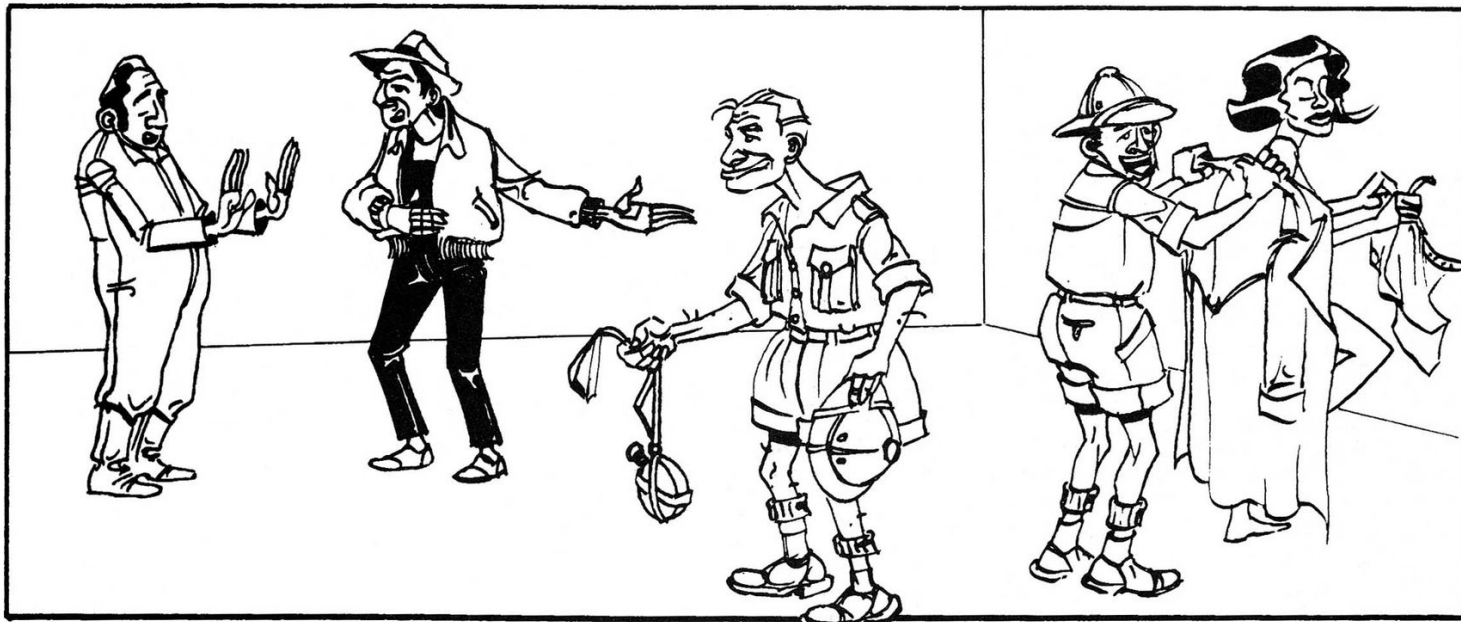
L'électronique fragile de ce boîtier déteste l'eau et s'il venait par malheur à être immergé ou simplement mouillé, le MJ aurait le plaisir de décrire aux personnages le comportement d'EDGARD.R.EIS.4 tour à tour rieur, triste, agressif, affectueux, prostré... Jusqu'à ce que le boîtier s'assèche (une bonne heure sera nécessaire). Si ce boîtier venait à être détruit, EDGARD.R.EIS.4 serait libéré de toute emprise et s'enfuierait.

La touche blanche détruit le système grâce à une petite charge d'explosif qui, il faut bien le dire, a été un peu surestimée au moment de la réalisation de l'appareil (ce n'est qu'un prototype après tout...) Toujours est-il que la pression libératrice fera en même temps sauter l'appareil et la calotte crânienne de son hôte...

5.7 LE BLUES DU TESTEUR

Les personnages sont attendus par NOF.U.TUR.4, ce qui explique que très peu de difficultés leur seront opposées pour pénétrer dans le Service de la Recherche.

Les Clarificateurs sont amenés dans la salle d'attente où NOF.U.TUR.4 vient les chercher quelques instants plus tard en disant simplement : « veuillez me suivre. »



A nouvelle mission, nouvel équipement expérimental...

Et il part sans attendre les personnages. Ceux-ci auront un retard de 5 mètres sur lui jusqu'à l'arrivée, sauf s'ils le rejoignent en courant *une telle attitude est suspecte dans ce Service où personne ne se presse jamais et un garde pourrait tirer sans sommation sur un homme ou un groupe armé courant après un des Ultra Violets du Service !*

Au fur et à mesure qu'ils progressent, les personnages sont photographiés, radiographiés, mesurés, étudiés par des appareils aussi automatiques que bruyant (en fait, seul les personnages qui existaient à l'origine de la mission et qui avaient été touchés par le rayon de l'arme expérimentale intéressent les appareils et donc NOF.U.TUR.4).

5.7.1 L'Équipement standard

Enfin, l'Ultra Violet débouche dans une salle Bleue où sont entreposés les équipements nécessaires à la mission. Dans cette pièce relativement vaste (100 m²) de nombreux employés Bleus, Verts et Jaunes supervisent la préparation, par des agents Oranges, de « packs » de matériel de mission destinés à d'autres équipes de Clarificateurs.

— **NOF.U.TUR.4** : « Messieurs, votre mission va vous mener bien au-delà des limites de ce Complexe. L'équipement qui vous a été délivré, ici-même, il y a peu de temps, se trouve être complètement inadapté à une mission à l'Extérieur. En conséquence, nous en avons conçu un autre... Nous allons vous le remettre contre la restitution du précédent et l'accomplissement d'une petite formalité. »

Il tend à chaque personnage (sauf le chef et EDGARD) un formulaire à remplir (voir Cahier déta-chable).

Même s'ils n'ont pas eu à « tester » toutes les situations prévues dans les rubriques du formulaire, ils ont intérêt à répondre à toutes les questions, sinon, NOF.U.TUR.4 se montrera déçu et marmonnera dans son coin qu'il n'y a plus de testeurs valable de nos jours.



Contre le matériel rendu et une petite signature au bas d'une feuille de prise en charge, un employé Bleu leur remet le nouvel équipement :

- un casque colonial
- un short bouffant
- une chemise

le tout de la couleur de l'Accréditation du Clarificateur.

— **NOF.U.TUR.4** : *au chef de l'équipe* : « Vous n'avez pas besoin de changer d'équipement car le vôtre est aussi bien adapté au Complexe qu'à l'Extérieur, mais vous et vos hommes aurez besoin de ces quelques accessoires que L'Ordinateur, dans sa grande sagesse, nous ordonne de vous fournir. » Il se tourne vers un de ses subordonnés et lui ordonne d'apporter le matériel auquel il fait référence. Peu de temps après, celui-ci aidé de 4 employés rouges, ramène une caisse contenant :

— **Provisions déshydratées** : quantités nécessaires pour 10 Jours et pour toute l'équipe (pour peu que ses membres ne mangent pas plus que la RSM par jour !)

— **Couverts**, récipients pour reconstituer les aliments déshydratés : un ensemble par Clarificateur.

— **Gourdes** (2 litres) : une par Clarificateur.

— **Sac de couchage** : un par Clarificateur.

— **Deux paires de jumelles**.

— **Lunettes de soleil** : une paire par Clarificateur.

— **Une tente pour 6 personnes** : se démonte en plusieurs parties pour pouvoir être transportée par les membres de l'équipe.

— **Un dispositif analyseur d'eau** : destiné au chef d'équipe. Il donne souvent des réponses erronées...

— **Un kit de premiers soins** : pour le chef d'équipe ; confère la compétence « médecine » au niveau 3.

— **Un COM II** : pour chaque Clarificateur.

L'inventaire réalisé, les employés Rouges font les paquetages et l'employé Bleu les remet aux personnages contre une petite signature sur un formulaire de prise en charge de modèle courant. Ceci fait, NOF.U.TUR.4 prend la parole :

— « Vous êtes maintenant équipés, mais vous pouvez, si vous le désirez, tester un de nos prototypes. Venez avec moi, un coup d'œil n'engage à rien. »

Il prend le chef d'équipe par le bras et l'entraîne dans une salle adjacente où sont entreposés des tas d'objets hétéroclites.

5.7.2 Les prototypes

Lorsque tous les Clarificateurs sont dans la salle aux prototypes, NOF.U.TUR.4 leur présente ce qui

est susceptible de les intéresser (il est hors de question de laisser les personnages fouiller eux-mêmes dans les tas de prototypes). *Dans les descriptions d'objets qui suivent, les notes en caractère italique sont réservées au MJ ; les autres notes correspondent aux descriptions qu'en fait NOF.U.TUR.4.*

5.7.2.1 L'Engleur

Concepteur : NOF.U.TUR.4.

Description : Cet appareil ressemble en tous points à un pistolaser à ceci près qu'au lieu de rayons laser, il projette une substance d'une extrême viscosité qui provoque de violentes démangeaisons. Le sujet touché est immobilisé (*1D10 Rounds sans pouvoir se défendre ou fuir si ses jambes sont touchées*) et se gratte (*pendant 1D100 Rounds ; durant cette période il sera toujours surpris et subira un malus de 20 % sur toute forme de Défense*).

Portée : 10 mètres.

Dysfonctionnement : aucun (*en fait, l'appareil se bouche sans cesse et nécessite une connaissance de la maintenance des armes chimiques pour pouvoir être réparé ; ceci arrive chaque fois que l'utilisateur rate sa cible...*

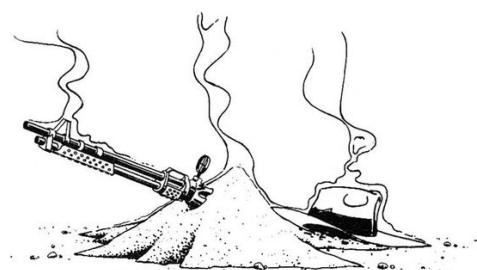
De plus sur tout jet supérieur à 95 %, l'appareil explose et les effets décrits ci-dessus sont appliqués en totalité à l'utilisateur lui-même...)

5.7.2.2 Ultrajet 3000

Concepteur : RAOUL.V.CHU.6.

Description : Ce produit est contenu dans une seringue munie d'une aiguille hypodermique. Une fois injecté, l'Ultrajet 3000 augmente les attributs primaires de l'utilisateur. L'effet dure un certain temps (*1D10 × 1D10 heures*) (*Force, Endurance et Adaptabilité sont augmentées de 2D10 ; Dextérité, Agilité, Indice de Pouvoir sont réduits de 1D10 chaque.*)

Effets secondaires : Un peu de fatigue (*En outre, sur un jet supérieur à 95 %, le personnage voit des*



poils lui pousser sur l'ensemble du corps jusqu'à ce qu'il soit recouvert d'un pelage roux permanent qui aura les propriétés suivantes :

1) Déclencher l'hilarité chez toute personne faisant partie du Service de R&C.

2) Déclencher l'hostilité chez tout membre de la Société Secrète des Anti-mutants (le « monstre » doit être abattu à vue !)

3) Les poils se dressent en cas de danger.

4) Toutes tentatives pour faire disparaître cette toison se solderont par un échec, car elle repoussera opiniâtement.

5.7.2.3 Grenade à gaz

Relique de l'Histoire Enregistrée

Description : C'est un objet cylindrique rouge tenant dans la main et comportant une goupille sur la section supérieure et des inscriptions à demi effacées sur le pourtour, (sûrement le mode d'emploi !). On peut encore lire : « EXTRAITS... GAZ... U... ».

La puissance de cette arme est telle qu'elle ne peut être testée dans le Complexe. (L'objet est en fait une canette de coca-cola. Quand l'utilisateur dégoupille la « grenade », un flot de coca-cola moussant et collant à souhait l'asperge. C'est sans danger, mais un jet sous l'Indice de Pouvoir doit être réussi pour surmonter sa frayeur.)

La chose se présente en pack de 6 à 8 unités solidarisées par une courroie en plastique qui doit être déchirée pour détacher une des « grenades ».

Dysfonctionnement : ?

5.7.2.4 Antisectivapo

Concepteur : NOF.U.TUR.4.

Description : produit anti-moustique efficace présenté en vaporisateur à cartouche de gaz.

Dysfonctionnement : Aucun... jusqu'à présent (sur un jet supérieur à 95 % le produit attire les insectes).

5.7.2.5 Pistolet Antigrav

Concepteur : œuvre collective du laboratoire.

Description : il ressemble à un pistolet-laser en un peu plus volumineux, il annule la gravité de l'objet touché par le rayon qu'il tire.

(Chaque fois que le personnage l'utilise, le MJ jette 1D100 :

* 01-60 % = rien

* 61-85 % = la masse touchée décolle de 1 cm du sol.

* 86-94 % = la masse touchée décolle de 1D10 mètres du sol.

* 95-00 % = mise sur orbite de l'objet touché.

S'il est utilisé à l'intérieur du Complexe, l'ascen-

cion de la victime sera arrêtée par le plafond sans aucun dommage.

NB : l'effet est permanent).

Portée : 50 mètres.

Dysfonctionnement : ils sont peu fréquents. Si la batterie n'a pas eu le temps de se recharger suffisamment entre deux tirs, le rayon n'est pas assez puissant et l'effet est réduit, voir annulé.

5.7.2.6 Pistolet projecteur de grappin

Concepteur : NOF.U.TUR.4

Description : l'ensemble comprend 100 m de corde ultra-résistante (supporte le poids de trois hommes), un pistolet et trois grappins à usage unique. Le manche du grappin se plante dans le canon du pistolet. En pressant la détente, on libère la fusée incorporée dans le grappin et celui-ci est projeté dans la direction voulue.

Portée : 100 mètres.

Dysfonctionnement : Aucun (en raison du recul non négligeable, l'appareil est difficile à maîtriser. Sur un jet supérieur à 95 %, le grappin part dans une direction aléatoire en emportant avec lui les 100 mètres de corde et le pistolet).

5.7.2.7 Objet non identifié Rn 456

Relique de l'Histoire Enregistrée.

Description : ressemble à un pistolet assez volumineux aux couleurs multiples mais où le blanc domine. Il s'en dégage une telle impression de puissance que personne n'a encore eu le courage de le tester. (C'est en fait un antique sèche cheveux découvert lors d'une des nombreuses fouilles organisées à l'Extérieur. Quand le personnage s'en sert, le MJ lui fait noter qu'un intense dégagement de chaleur se fait sentir ainsi qu'un léger chuintement mais que, malheureusement, l'effet sur la cible est nul (le personnage vise mal !))

Portée : 2 mètres.

Dysfonctionnement : ? (sur un jet de 95 % à 100 %, la pile de l'objet s'emballe et l'engin fonctionne à un tel régime qu'il libère un courant d'air surchauffé capable de liquéfier le plastique de l'arme sur les mains du tireur (main « Neutralisée ») tandis que la cible, si elle se trouve à moins de 5 mètres de l'appareil, se voit infliger un dégât équivalent à celui causé par une arme de colonne 5).

5.7.2.8 Lampe torche

Relique de l'Histoire Enregistrée.

Description : objet cylindrique argenté surmonté d'une section de cône ressemblant à une lampe torche. Il comporte un bouton poussoir sur la surface du cylindre. Si ce bouton est poussé, l'appareil dégage une faible lumière verte. (L'objet est en fait

une épée laser jetée à la décharge il y a très très longtemps parce que son bouton poussoir s'est grippé. En effet, quand on essaie de l'utiliser on sent une nette résistance au coulisement. Si l'on force, on libère le bouton de la rouille et une lame laser verte de 1 m de long jaillit du manche. Cette lame tranche tout ce qui ne porte pas de protection anti-laser vert ou supérieur. Etant formée de lumière elle ne peut pas parer un coup donné avec un objet physique.)

Dysfonctionnement : ? (sur un jet de 95 % à 100 %, les batteries de l'appareil se vident prématurément).

5.7.2.9 Bracelet montre

Relique de l'Histoire Enregistrée.

Descriptions : l'objet ressemble à un bracelet montre à cela près que le cadran ne comporte ni fenêtre d'affichage, ni aiguilles.

Intérêt : inconnu (l'objet est un antique champ de force portatif. Pour être activé, le bracelet doit être mis côté « montre » plaqué sur le poignet. La chaleur du bras active alors l'appareil qui génère un champ de force plan de 60 cm de rayon dont le centre se trouve sur la « montre » du bracelet. Ce bouclier protège de tous les coups physiques et atténue de 50 % les dégâts des lasers. Pour arrêter l'appareil, il suffit de le retirer du poignet).

Dysfonctionnement : aucun. N.B. : en cas de perte, les sanctions seraient très faibles (1 pt de trahison) car l'appareil ne représente rien pour le Service de la Recherche).

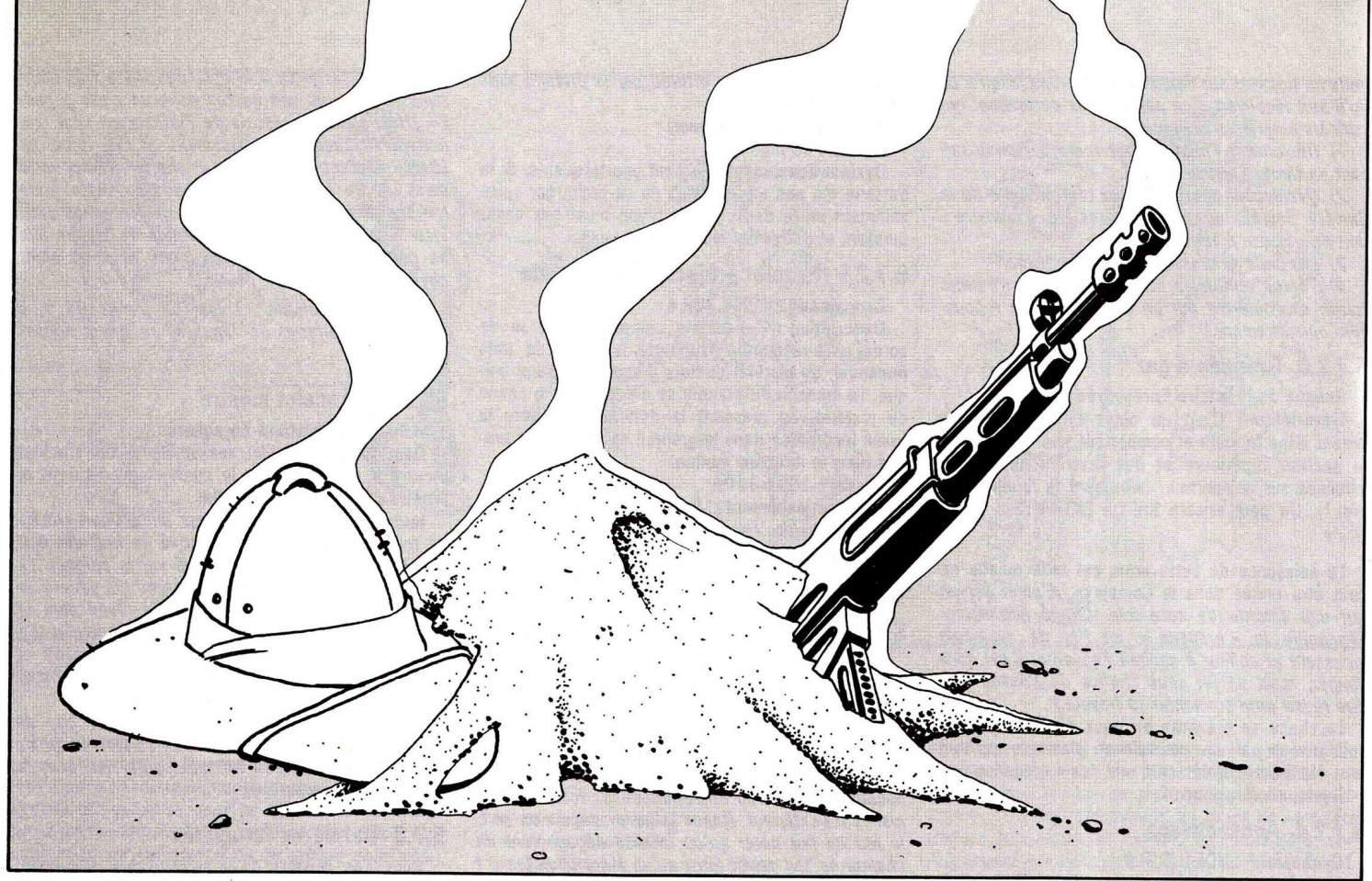
5.7.3 Dernières formalités

Pour des raisons de « solvabilité » évidentes, chaque personnage n'aura le droit d'emporter qu'un seul appareil. EDGARD.R.EIS.4, vu son statut, ne pourra en prendre aucun.

À la sortie de la salle, un agent du Service de la Recherche tend aux personnages un formulaire de décharge à remplir pour pouvoir emporter les prototypes qu'ils ont choisis. Le visage de cet homme ne leur est pas inconnu : c'est celui du traître que JAMES.B.OND.1 a arrêté récemment devant eux. Si les personnages lui en font la remarque, l'homme leur répond que cette malheureuse affaire a ébranlé sa famille et que son traître de clone a payé comme il se doit... Ceci dit, il leur représente les formulaires.

Une fois toutes les formalités remplies, le groupe est repris en main par NOF.U.TUR.4 qui leur apprend que pour des raisons de discrétion faciles à comprendre, ils ne pourront utiliser un véhicule. Leur mission doit donc commencer sur le champ...





6. AVENTURE ACTE IV : L'EXTÉRIEUR...

6.0 RÉSUMÉ

L'équipe de Clarificateurs menée par EDGARD.R.EIS.4 sort du Complexe par une issue connue jusqu'à présent que par les membres du Club Sierra. Une fois à l'Extérieur, EDGARD les guide vers l'endroit où il a vu BO.U.DHA.6 pour la dernière fois : un village de primitifs.

Arrivé au village, les personnages apprennent que BO.U.DHA.6 s'est retiré du monde et habite maintenant au-delà du désert de l'enfer, dans les montagnes de la mort...

Après bien des difficultés, les Clarificateurs trouvent enfin BO.U.DHA.6, mais les problèmes sont-ils bien réglés pour autant...

6.1 PRÉCISIONS UTILES POUR LE MJ

6.1.1 La R.S.M.

Une fois à l'Extérieur, les personnages doivent réussir chaque jour un jet d'Endurance de difficulté égale à la plus haute difficulté réussie par le ou les volontaires lors de la détermination de la R.S.M. (paragraphe 5.2.1) pour se contenter de la ration journalière... En cas d'échec, le ou les personnages concernés devra manger une ration supplémentaire pour assouvir sa faim (et donc puiser dans les provisions des jours suivants...).

6.1.2 Règles spéciales sur l'orientation

EDGARD.R.EIS.4 guide les Clarificateurs d'une manière sûre dans ce monde étrange et hostile qu'est l'Extérieur. S'il venait à mourir, les personnages devraient trouver tout seuls leur chemin. Dans cette éventualité, voici une petite règle amusante bien dans l'esprit de Paranoïa...

Si un personnage doit s'orienter et trouver son chemin seul, le MJ lui demande son niveau dans la compétence « Orientation », puis lance les dés A LA PLACE DU JOUEUR bien caché derrière son

écran et lui demande, avec un large sourire s'il accepte le jet ou non...

S'il l'accepte, en déduire les conséquences sans en informer le joueur. S'il refuse, relancer les dés jusqu'à ce qu'il en accepte un...

Ainsi le personnage ET LE JOUEUR ignorent s'ils prennent le « bon » chemin et l'atmosphère de la partie gagne en suspens et en angoisse.

6.2 EN ROUTE POUR L'EXTÉRIEUR

EDGARD.R.EIS.4 mène l'équipe toujours plus haut dans le Complexe jusqu'à un point de sortie vers l'Extérieur. Cet ancien passage réservé aux membres avertis du Club Sierra est maintenant connu de L'Ordinateur et répertorié comme étant la sortie 37bis. Après avoir traversé un dépôt d'aliment « défectueux » et un atelier de réparation désaffecté maintenant entièrement vide, les personnages se retrouvent en face d'un ascenseur apparemment en panne. EDGARD.R.EIS.4, après quelques manipulations, réussit à le faire fonctionner et bientôt la porte de l'ascenseur s'ouvre sur une cabine délabrée.

6.2.1 L'issue 37bis

L'équipe doit se serrer pour entrer au grand complet et leur guide a du mal à réunir les deux fils dénudés qu'il doit mettre en contact pour que la cabine consente à s'élever. Mais avec un peu de persévérance, il y parvient enfin. La cabine décolle à une vitesse impressionnante, les personnages sont comprimés par l'accélération (120 niveaux sont franchis en quelques secondes puis le compteur saute) ; après une dizaine de minutes, la cabine décélère enfin et s'arrête...

La porte est rouillée et les Clarificateurs doivent faire travailler leurs muscles pour en forcer l'ouverture (tirer dessus serait une erreur car elle est constituée de matériaux réfléchissant fortement les rayons lasers).

Hors de l'ascenseur, l'équipe se retrouve dans une pièce obscure. EDGARD se détache d'eux et se

dirige vers un coin de la salle où il actionne un interrupteur. Celle-ci est alors baignée d'une lumière faible (les néons sont vieux) mais suffisante pour se faire une idée de l'endroit...

6.2.2 Un peu d'Histoire

Le local dans lequel ils viennent de pénétrer est un ancien hangar à véhicules. Ceux-ci servaient à approvisionner le Complexe souterrain en pièces détachées, nourriture, etc. au temps où il faisait partie d'un ensemble beaucoup plus vaste installé à la surface.

Après la grande attaque communiste de l'an 1 de L'Ordinateur, les rapports avec l'Extérieur cessèrent et ce hangar, ainsi que beaucoup d'autres disséminés à la surface, furent peu à peu oubliés. Ça et là on peut apercevoir un overcraft démantibulé ou un camion GMC complètement rongé par la rouille. En tout, dix véhicules occupent le centre de la salle qui couvre une superficie de 300 m².

En face d'eux, au fond du local, les personnages aperçoivent l'immense porte de métal à deux battants montée sur rail qui jadis fermait hermétiquement le local et qui aujourd'hui laisse filtrer quelques rayons de soleil par son entrebaillement.

6.2.3 Le baptême de l'Extérieur

Après être revenu vers les Clarificateurs, EDGARD.R.EIS.4 démonte le boîtier de commande de la cabine tout en leur disant.

— « Cette sortie n'est pas encore surveillée et il reste des membres du Club Sierra en vie qui en connaissent l'existence. L'un d'eux pourrait essayer de gagner l'Extérieur par cette voie. Le problème est que si on peut appeler la cabine d'en bas, on ne peut plus le faire d'ici, il leur montre un tableau de commande passablement « grillé » et je n'ai plus l'âge de descendre par l'escalier. Tout en bricolant » et oui, il y a un escalier de secours dans le coin à droite et autrefois il y avait aussi un monte-charge avant que des illuminés ne nous tombent dessus et ne le détruisent pour éliminer une menace d'invasion communiste ! (en se retournant, les per-

sonnages peuvent reconnaître le trou béant qui abritait le monte-charge et, non loin de là, la porte de l'escalier de secours) et voilà ! La cabine attendra notre retour ! On peut y aller. »

EDGARD fait signe au groupe de le suivre mais avant de franchir les portes du hangar il fait une dernière recommandation :

— « **avant de sortir, mettez vos lunettes de soleil** »

Puis il leur demande de l'aider à pousser les deux battants de la porte et la lumière frappe violemment leurs visages. Après le temps nécessaire à leurs yeux pour s'accoutumer, l'Extérieur leur apparaît dans son immensité :

(Un ciel bleu avec un soleil éclatant et quelques rares nuages blancs ; une prairie immense et verdoyante avec, à l'horizon, une forêt.)

Ce spectacle tout nouveau qui tranche résolument avec leur conception du monde, met leur santé mentale à rude épreuve, à tel point que le MJ leur demandera d'effectuer un jet **Difficile** sous leur **Indice de Pouvoir** pour voir si celle-ci n'est pas durablement marquée (table 14.2.3), les personnages membres du Club Sierra sont bien évidemment dispensés de cette « formalité ».

EDGARD prend à part le chef d'équipe et lui explique très brièvement le trajet qu'ils vont suivre :

— « **Nous allons rapidement traverser la plaine puis nous enfoncer plein Nord dans la forêt pendant 60 km, puis, pour gagner du temps, nous allons traverser le marais et nous nous retrouverons non loin du campement où j'ai vu B.O.U.DHA.6 pour la dernière fois. Ce plan de route vous convient-il ?** »

Il est hors de doute que le Clarificateur comprenne plus du quart de la moitié de ce discours et EDGARD s'en doute bien. Il explique alors en détail chaque terme si le personnage lui en fait la demande expresse. Dans le cas contraire, il considère l'affaire réglée et demande à l'équipe de le suivre.

EXPLICATION DES TERMES :

LA PLAINE : vaste étendue plate sans murs ni plafond apparent. La plaine est souvent recouverte d'herbe (voir « Herbe »).

HERBE : race de Végétal (voir « Végétal »).

VÉGÉTAL : forme de vie fruste et inférieure. Sa détention dans les limites du Complexe est une trahison.

FORÊT : plaine remplie d'arbres (voir « Arbre »).

ARBRES : sorte d'herbe, mais plus grande, plus haute et plus résistante...

MARAIS : forêt inondée.

6.3 LE TRAJET

6.3.1 La plaine

Le groupe marche résolument vers la forêt qui se dessine au loin, à une dizaine de km, EDGARD.R.EIS.4 semble inquiet, il scrute l'horizon et colle de temps à autre son oreille contre le sol...

Les personnages peuvent légitimement se poser des questions sur un comportement aussi étrange. S'ils demandent une explication à leur guide, celui-ci répond laconiquement :

— « **Bisons...** »

Au moment précis où les personnages lui demanderont ce qu'est un « Bison », le sol de met à trembler comme s'il était martelé par des milliers de presses hydrauliques et EDGARD.R.EIS.4 pointe un doigt vers l'est en hurlant :

— « **Là ! les bisons ! les bisons !... Il faut que l'on coure jusqu'à la forêt, sinon nous sommes tous morts... Vite, il n'y a plus une seule seconde à perdre, vite !** »

Il attend que les personnages se mettent à courir pour le faire lui-même. Si ceux-ci regardent vers l'est, ils découvrent alors une masse noire fonçant droit devant elle et bien évidemment dans leur direction (sinon cela n'aurait aucun intérêt pour l'aventure).

S'ils prennent le temps de l'observer à la jumelle, au grand dam de EDGARD transis de peur, ils se rendent compte que la masse est formée d'une myriade de gros animaux, ressemblant vaguement

au grizzly (qui est, en matière de « gros animaux », leur seule référence). S'ils n'ont pas encore pris leur jambes à leur cou, le MJ leur fera subtilement comprendre que la fuite est vraiment leur seule chance de survie face à la horde qui fonce sur eux...

Notes pour le MJ :

Cet intermédiaire offre l'occasion rêvée de donner une utilité à l'entraînement subi par les personnages... le MJ leur fait tirer une série de jets sous l'Endurance comme au début de l'entraînement.

— un jet « Très Facile » pour le premier kilomètre.

— un jet « Facile » pour les 3 suivants

— un jet « Difficile » pour les 3 suivants

— un jet « Difficile » encore pour les 3 derniers.

Pour les personnages ayant suivi des séances de « mise en forme » supplémentaires (paragraphe 5.2.3) le MJ décalera la difficulté des jets d'un nombre de crans égal au nombre de séances suivies.

EDGARD n'aura aucun mal à atteindre la forêt, mais par contre, tout personnage ratant un jet d'Endurance sera distancé... Le MJ lui accordera une deuxième chance en lui laissant recommencer son jet : S'il venait à le rater également, il serait impietoyablement piétiné par des milliers de sabots...

La nuit tombant, les survivants s'accordent une période de repos bien méritée...

6.3.2 La forêt

La traversée de la forêt demande deux jours au groupe. Durant ce voyage les personnages auront peut-être l'occasion de rencontrer quelques-uns de ses habitants. Pour le déterminer, le MJ lance 2 fois les dés, sur la table de rencontre, par journée et une fois par nuit.

6.3.3 Description des rencontres

6.3.3.1 Rien à signaler

Les Clarificateurs marchent sous les hautes frondaisons des arbres d'essences diverses (pins, chênes, bouleaux, ...). La présence d'une voûte leur masquant le ciel les tranquillise sans pour autant les mettre à l'aise. L'Extérieur est un repaire de traîtres donc leur vigilance ne doit pas se relâcher une seconde. Leur laser doit rester armé et leur doigt appuyé sur la détente...

« *Bisons !* »

LA TABLE DE RENCONTRE :

Lancez 1D100.

DE JOUR

01-30 % rien à signaler

31-50 % un nid d'espion (une fourmilière)

51-60 % un animal inoffensif (une biche, un écu-reuil)

61-70 % un lapin

71-80 % un bébé grizzly

81-90 % un serpent

91-95 % un grizzly

96-100 % 1D10 chasseurs primitifs accompagnés de 2 chiens.

DE NUIT

01-50 % rien à signaler

51-75 % une meute de loups (5 + 1D5).

76-85 % un serpent

86-95 % une colonie de fourmis rouges en vadrouille, ou un raid d'une nuée de moustiques, ou de tout autre sorte d'insectes

96-100 % un groupe de 1D10 chasseurs primitifs fatigués accompagnés de 2 chiens.

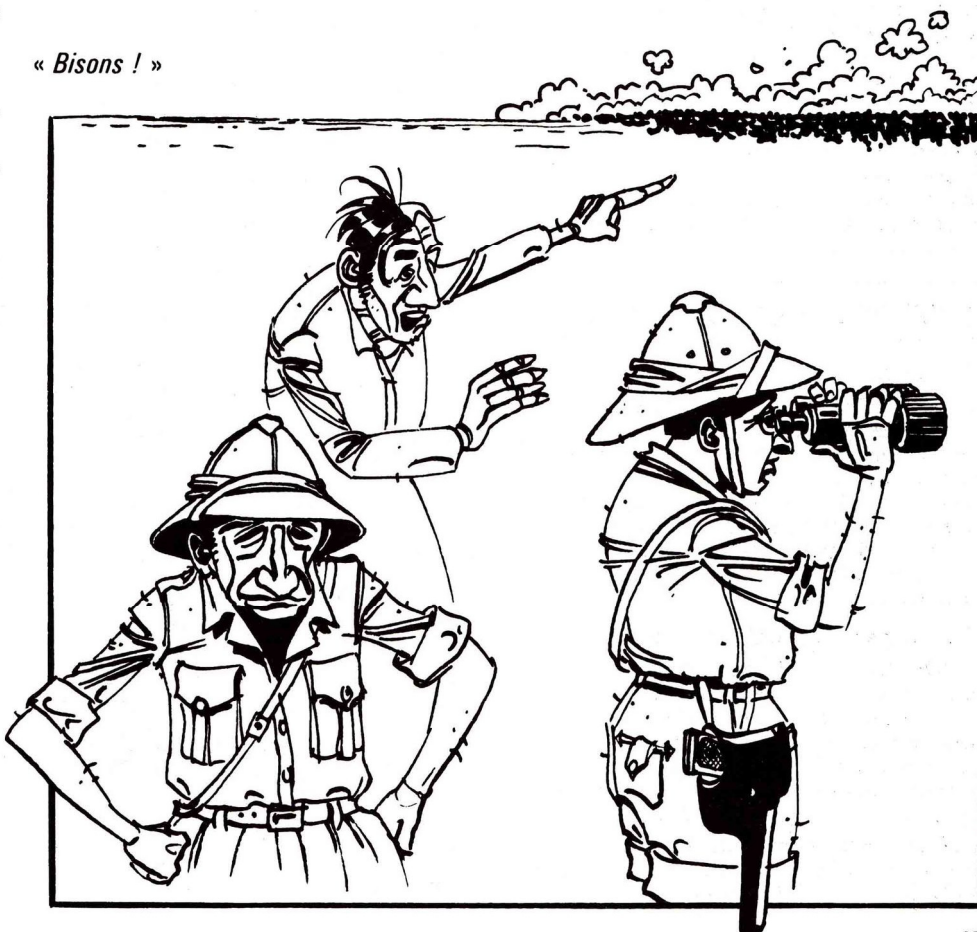
Des oiseaux chantent dans les arbres, mais les personnages ne peuvent les apercevoir, tellement le feuillage est dense et les branches entremêlées.

6.3.3.2 Une fourmilière

Un tumulus d'environ un mètre de haut se trouve sur le chemin du groupe, EDGARD.R.EIS.4 le contourne prudemment et enjoint les personnages de faire de même. Si l'un d'eux y regarde de plus près, il découvre que ce tumulus est, en fait, un nid d'espions connu sous le nom de « fourmi »...

Les fourmis, si elles sont attaquées, se défendent en mordant les personnages (dégâts sans importance, mais elles se fauillent sous les vêtements des Clarificateurs, les obligeant à se débarrasser d'elles...) Le MJ leur glisse alors sournoisement :

— « Avez-vous vérifié qu'aucun espion ne reste sur vos vêtements et dans vos sacs ? »



6.3.3.3 Une biche ou un écureuil

EDGARD aperçoit l'animal à une dizaine de mètres devant lui et le montre aux Clarificateurs, espérant leur faire partager son amour de la nature...

Il faut réussir un jet de « Chasse » pour s'en rapprocher sans bruit. En cas d'échec, l'animal s'enfuit aussitôt.

6.3.3.4 Un lapin

Un lapin coupe la route d'un des personnages dont l'échine se couvre de frissons glacés quand il identifie l'animal...

Aura-t-il le temps de tirer avant que le monstre ne lui saute à la gorge ?

6.3.3.5 Un bébé Grizzly

Dans une clairière, les Clarificateurs tombent nez à nez avec une boule de poils ressemblant, en plus petit, à un grizzly. La boule de poils ne semble pas agressive et désire jouer avec les personnages. Si malgré les conseils d'EDGARD, ils jouent ou tirent sur l'ourson, la mère alertée par les cris de son rejeton accourt aussitôt à la rescousse et se bat jusqu'à la mort (voir le paragraphe 6.3.3.7).

6.3.3.6 Un serpent

Lors d'une halte demandée par EDGARD.R.EIS.4 pour « s'orienter », un des Clarificateurs entend un bruit bizarre, comme une sonnerie de COM 1, tout près de lui. Il se retourne et voit un bizarre animal, sans bras ni patte et tout en longueur, qui se dresse en agitant sa queue...

EDGARD lui conseille de ne pas bouger, de ne faire aucun geste, l'animal est dangereux et peut tuer. Il demande au meilleur tireur du groupe de tuer l'animal et du premier coup, sinon...

Si le personnage venait à bouger ou si le « meilleur tireur » ratait son coup, l'ultime recours du malheureux menacé par le crotale serait RAM.B.HHO.1, qui, tapis dans les fourrés, protège le groupe depuis son entrée dans la forêt.

Si le serpent se jette malgré tout sur le Clarificateur, ce dernier doit réussir un jet « Très Difficile » sous l'Agilité pour éviter d'être mordu.

Si le serpent s'avérait plus rapide que lui, lancez 1D100 et lisez le résultat sur la table ci-dessous.

01-30 : les crocs du serpent s'enfoncent dans la botte du personnage et y restent plantés. EDGARD redemande alors au « meilleur tireur » de pourfendre le vil animal...

31-99 : le venin se mêle au sang du pauvre Clarificateur que seul un jet « Extrêmement Difficile » sous son Endurance peut sauver d'une lente agonie...

Il est d'emblée sonné, puis le venin fait son œuvre. Toutes les 1D10 heures, son état s'aggrave (de « Sonné » il passe à « Blessé », puis à « Neutralisé » et enfin à « Mort »). A chaque stade, la victime a le droit de tenter un jet « Extrêmement Difficile » sous son Endurance, qui, s'il est réussi, signifiera que l'évolution du mal est stoppée et que le personnage a vaincu le poison. Sinon...

100 : le Clarificateur est tué sur le coup...

6.3.3.7 Un Grizzly

Le groupe, toujours mené par EDGARD.R.EIS.4, débouche dans une clairière où un Grizzly se délecte du miel d'une ruche sauvage. Dérangé dans son repas, l'ours se dresse sur ses pattes de derrière et avance lentement vers les personnages tandis qu'EDGARD s'écarte prudemment et monte dans un arbre.

Si les Clarificateurs restent sur place, le Grizzly les charge. Par contre, s'ils rebroussement chemin, l'ours se calme et retourne à son repas qui dure 1D2 heures, après quoi il s'enfoncé, les babines encore collantes, dans la forêt.

Si les Clarificateurs tirent sur le Grizzly, l'animal combattra jusqu'à la mort en s'acharnant sur celui qui l'a blessé le premier. Il en ira de même si les personnages rencontrent un bébé Grizzly et que la mère en vient à intervenir.

6.3.3.8 Les chasseurs primitifs

Le chemin des Clarificateurs croise celui d'un groupe de 1D10 chasseurs armés de lances, d'arcs et d'un vénérable fusil de chasse. Ces chasseurs sont accompagnés de deux chiens.

Le chef du groupe des chasseurs lève la main en signe de paix. EDGARD.R.EIS.4 conseille alors aux personnages de pactiser, mais l'Extérieur n'est peuplé que de traîtres, ceci ne peut donc être qu'une ruse grossière...

Si, par miracle, les Clarificateurs n'exterminent pas les chasseurs, ceux-ci les mèneront au village.

6.3.3.9 R.A.S. de nuit

Le soleil se couche lentement et EDGARD.R.EIS.4 cherche un endroit pour passer la nuit, après quelques dizaines de minutes de recherches il trouve enfin le lieu rêvé. Une petite clairière aux déli-

cieuses senteurs de fleurs printanières. Tandis que les Clarificateurs montent avec grand mal la tente multicolore fournie par L'Ordinateur, EDGARD ramasse de la mousse et se confectionne un douillet matelas à l'ombre d'un chêne centenaire. Puis il allume un feu avec deux silex et des brindilles et va donner un coup de main aux apprentis campeurs.

Une fois la tente montée, il regagne son « lit » et s'endort en écoutant la forêt et en regardant les étoiles qui habillent la nuit...

Les personnages, quant à eux, tentent de dormir dans cet environnement hostile où tout est traître...

6.3.3.10 La meute de loups

Les Clarificateurs mènent une lutte désespérée avec le manuel de montage de la tente sous le regard amusé de EDGARD.R.EIS.4 quand plusieurs (1D5+5) loups affamés jaillissent de la forêt et les encerclent.

EDGARD prévient les personnages que le moindre geste brusque déclencherait l'attaque des loups, aussi les enjoint-il de prendre le plus doucement possible leurs armes et de les armer sans à-coup. Il s'empare, pour se défendre, d'une branche enflammée provenant du feu qu'il vient juste d'allumer et attend sans bouger que le combat commence...

6.3.3.11 Une colonie de fourmis rouges

Le trajet rectiligne d'une colonie de fourmis rouges migratrices coupe la clairière où les Clarificateurs ont établi leur campement...

En pleine nuit, les personnages sont tirés de leur sommeil par des légers picotements qui deviennent autant de brûlures. Ils se réveillent pour découvrir que la tente est envahie de fourmis qui dévorent leurs provisions et, accessoirement, goûtent à la chair humaine...

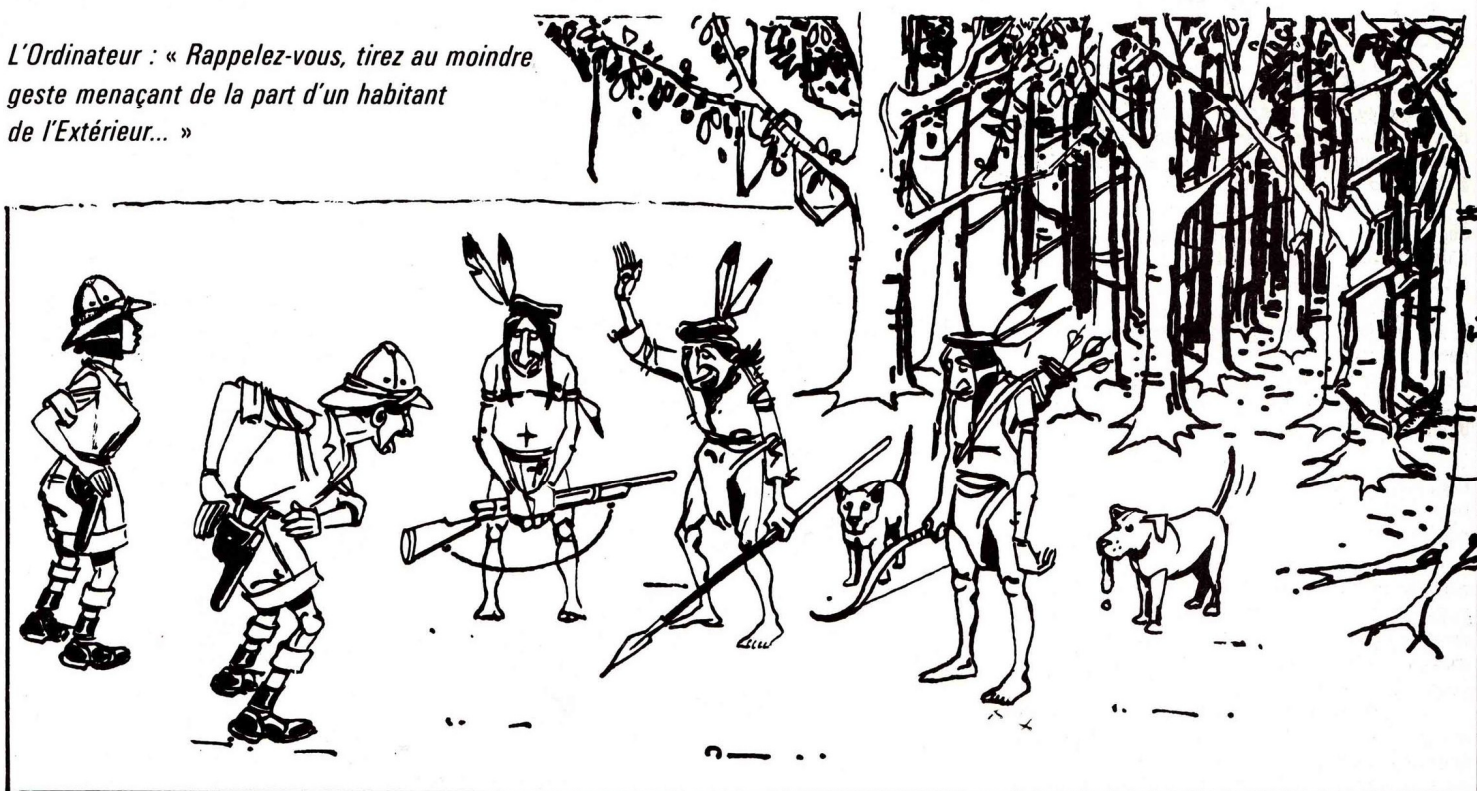
Le salut est, là aussi, dans la fuite. EDGARD sera heureux de les accueillir sous son arbre et le guide passera le reste de la nuit à les éduquer sur les us et coutumes des fourmis rouges migratrices...

Au matin, il ne restera plus rien de leurs rations et, la faim aidant, les personnages seront bien forcés de goûter la nourriture « sauvage ».

6.3.3.12 Les moustiques

Une nuée de moustiques envahit la tente et se jette tel un vampire sur les Clarificateurs endormis qui ne se réveillent qu'au petit matin, le visage bouffi par les piqûres des insectes...

L'Ordinateur : « Rappelez-vous, tirez au moindre geste menaçant de la part d'un habitant de l'Extérieur... »





Leçon de chose : L'anaconda.

6.3.3.13 Caractéristiques des animaux rencontrés

Nom	BD	BM	Arme	%	Ca	Commentaires
Fourmis	00	+4	morsures	100	1	
Biche	00	-2				Malus au toucher dû à sa grande vivacité : 35 %
Ecureuil	00	-2				Malus au toucher dû à sa grande vivacité : 35 %
Lapin	00	+1				Malus au toucher dû à sa grande vivacité : 35 %
Serpent	03	+1	morsures	70	1	
Grizzly						
Bébé	01	-1	crocs	35	1	Ses gémissements attirent l'adulte
Adulte	05	-4	crocs	45	4	S'il est blessé : BD=6
			griffes	75	6	% de toucher diminué de 20 %
Loup	03	-2	crocs	75	4	Ca=5 en plaine
Moustiques	0	+4	piqûres	100	1	Ca=2 dans le marais
Chiens	02	0	crocs	75	3	
Chasseurs	0	0	couteau	75	4	Ils sont toujours accompagnés d'au moins deux
			lance	70	4	chiens
			arc	70	4	
			fusil	40	6	

BD = Bonus aux Dommages
% : Pourcentage de réussite

BM : Bonus Macho
Ca : Colonne des armes

6.3.4 Les marais

Après deux journées dans la forêt, le groupe arrive, au crépuscule, sur les berges du marais où ils passent la nuit (tirer une fois sur la table de rencontre de nuit en remplaçant les loups, la colonie de fourmis rouges et les chasseurs par des nuées de moustiques...).

A l'aube, EDGARD tire les Clarificateurs du lit sous un prétexte futile que les personnages ne saisissent pas bien...

— EDGARD : « Vite, debout, il faut traverser le marais pendant que les alligators dorment encore... »

La traversée du marais dure 4 heures pendant lesquelles les personnages endurent le martyre. Le MJ tire les éventuelles rencontres toutes les demi heures.

TABLE DES RENCONTRES :

lancez 1D100

01-54 % rien à signaler, à part les moustiques.
55-74 % un vol de moustiques.
75-85 % des sangsues et des moustiques.
86-96 % un anaconda survolé par des moustiques.
97-100 % 1D2 alligators entourés de moustiques.

6.3.4.1 R.A.S. à part les moustiques

Les personnages avancent péniblement dans le marais. Leurs corps s'enfoncent dans l'eau boueuse et croupissante, tantôt jusqu'au genou, tantôt jusqu'au cou. Les moustiques les assaillent sans relâche tandis que EDGARD semble miraculeusement épargné...

EDGARD s'est recouvert d'un onguent qu'il a confectionné durant la nuit avec quelques plantes et les excréments d'un crapaud buffle femelle en gestation (vieille recette des membres du Club Sierra).

Le groupe profite des rares îlots dépassant de la surface de l'eau pour se reposer. EDGARD ne s'y attarde guère, les alligators aussi aiment se reposer au sec...

6.3.4.2 Les moustiques

Sans commentaires...

6.3.4.2bis Les sangsues

Les personnages les découvriront lorsqu'ils sortiront des marais et qu'ils ôteront leurs vêtements pour les faire sécher.

Le MJ tire alors 1D10 par personnage, EDGARD y compris. Le nombre obtenu représente le nombre de sangsues que le Clarificateur a récolté dans le marais.

EDGARD se fera une joie d'apprendre aux personnages comment se débarrasser de ces bestioles en les brûlant avec un tison ou en les décollant avec un couteau...

6.3.4.3 L'anaconda

EDGARD perçoit de légers clapotis à la surface de l'eau et, soudain, un des Clarificateurs est attiré sous l'eau...

Rapidement, il refait surface, à moitié immobilisé dans les anneaux d'un serpent géant. Le malus pour toucher la tête du reptile sans atteindre le Clarificateur prisonnier de ses anneaux est de 50 %. Bonne chance à tous !

Les anneaux se ressèrent impitoyablement sur la victime et au moment où tout semble perdu, un trait de laser déchire l'air et touche le reptile en pleine tête...

Les Clarificateurs se retournent mais ils ne peuvent voir d'où est parti le coup. A environ 50 mètres de là RAM.B.HHO.1 se félicite lui-même de son tir remarquable...

6.3.4.4 Les alligators

Des bulles crèvent soudain la surface calme des eaux fangeuses et une queue écailleuse crève à son tour l'écran liquide... EDGARD hurle aussitôt :

— EDGARD : « Des alligators ! tuez-les, tuez-les ! »

L'alligator choisit sa proie et s'acharne sur elle malgré les coups de laser qui ne peuvent blesser un ennemi réfugié sous l'eau. La seule méthode efficace est de combattre le monstre au couteau, au corps à corps ou de se réfugier sur un îlot afin d'attirer l'animal hors de l'eau là où les lasers seront « efficaces ».



6.3.4.5 Caractéristiques des animaux rencontrés

Nom	BD	BM	Arme	%	Ca	Autres	%	Ca
Moustiques	00	+4	piqûre	100	02			
Sangsues	00	00	piqûre	100	02			
Anaconda	03	-3		100	05			
Alligator	03	-3	dents	65	06	queue	40	04

BD = Bonus aux Dommages

% = pourcentage de réussite

BM = Bonus Macho

Ca = colonne des armes

6.3.5 Les abords du village

Les personnages mettent enfin définitivement pied sur la terre ferme... mais dans quel état ! Leurs vêtements sont trempés et recouverts d'une boue nauséabonde. Leur corps n'est plus que douleur et fatigue.

EDGARD.R.EIS.4 n'est pas mieux loti qu'eux et c'est avec joie que le groupe découvre une rivière après quelques minutes de marche...

Le cours d'eau n'est pas profond, à peine 50 centimètres d'eau fraîche, courant entre les rochers et la pierreaille de son lit.

EDGARD se déshabille sans attendre les Clarificateurs et se plonge avec délice dans la rivière. Les personnages peuvent choisir de ne pas se laver (c'est leur droit !) mais le soleil de midi aidant, l'odeur du marais devient vite pestilentielle et le, ou les personnages, réfractaire, devra réussir un jet Difficile sous son Indice de Pouvoir pour résister à l'envie de se laver...

Le groupe est tout à sa toilette quand 5 femmes portant des cruches débouchent de la forêt sur la rive opposée de la rivière. Quand elles les aperçoivent, les femmes marquent un temps d'arrêt. EDGARD s'empresse de les rassurer sur leurs intentions dans un langage que les Clarificateurs ne connaissent pas.

De toute façon, les personnages en seraient bien incapables vu la quantité de drogues inhibitrices qu'ils avaient à longueur de journée. Seul un personnage membre de la Société Secrète « Mères de la Terre » trouvera des « possibilités » intéressantes dans cette rencontre fortuite...

EDGARD profite de l'occasion pour se renseigner sur l'emplacement du village et la présence éventuelle de BO.U.DHA.6. Les femmes répondent sans détours à la première question, dans le même langage inconnu, mais restent muettes sur la 2^e, puis discutent entre elles en poussant de petits rires moqueurs et disparaissent dans la forêt.

Tout ceci, bien sûr, si les personnages n'ont pas transformé les douces personnes en cadavres fumants, dès le premier bruissement de feuillages...

Une fois lavés, séchés et nourris, le groupe traverse la rivière et s'enfonce dans la forêt. Rapidement EDGARD trouve un chemin de terre qu'il décide de suivre et, enfin, au détour d'un bosquet, il aperçoit les premières tentes du village et en informe les personnages, non sans les avertir de modérer leurs « réflexes ».

EDGARD : « Ceci est le village où j'ai, pour la dernière fois, rencontré BO.U.DHA.6. Il en était le chef à l'époque. Je ne sais pas s'il y est encore, les femmes n'ont pas voulu répondre à cette ques-

tion.. (et, l'air désabusé) Un dernier conseil : DU CALME...

6.4 LE VILLAGE

EDGARD suivi des Clarificateurs, lasers au poing, pénètre dans le village. La population s'est rassemblée sur la place centrale et les notables ont organisé à la hâte un comité de bienvenue.

Des jeunes filles portant des colliers de fleurs courent vers les Clarificateurs dès qu'elles les aperçoivent...

6.4.1 Commies... !

La réaction spontanée des jeunes filles est mal interprétée par les personnages qui se croient attaqués. L'Ordinateur a bien raison quand il répète inlassablement que l'Extérieur n'est peuplé que de traîtres. Les lasers parlent, alors qu'EDGARD répète son conseil... « Du calme, du calme... »

Parmi les morts et les mourants, les Clarificateurs trouvent un survivant qui, sous la torture, leur apprend où se trouve leur ancien chef : BO.U.DHA.6.

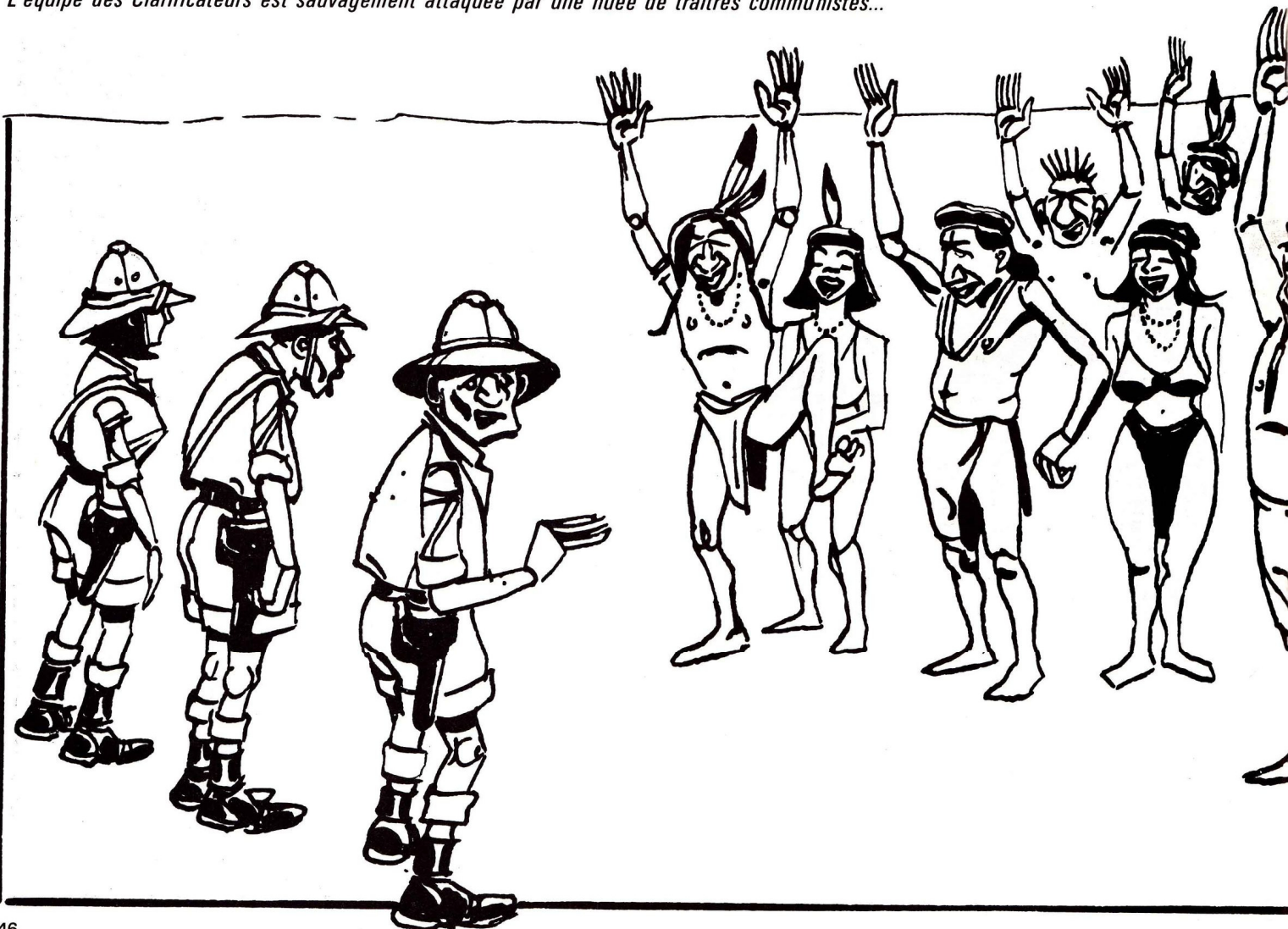
Le survivant : « Il a quitté le village depuis longtemps. Il vit maintenant à l'écart du monde, loin des hommes. Pour arriver jusqu'à lui il vous faudra traverser le Désert de l'Enfer et gravir les Montagnes de la Mort... (Rire ponctué de rictus de douleur) Vous allez tous mourir... »

6.4.2 L'autre possibilité

Les jeunes filles passent les colliers de fleurs au cou des personnages et les embrassent. La population se mêle aux nouveaux arrivants et fraternise tout de suite...

Le village leur offre l'hospitalité pour la nuit et la meilleure nourriture qu'il possède. Sans qu'il soit besoin d'un quelconque jet de dés, les personnages

L'équipe des Clarificateurs est sauvagement attaquée par une nuée de traîtres communistes...



découvrent, voisinant avec les wigwams, des équipements provenant du Complexe (un système d'éclairage nocturne avec un générateur nucléaire, une machine à laver la vaisselle (inutilisée) des bouteilles de jus de soja avec l'ancien système d'ouverture, etc...).

Et, s'ils cherchent bien, ils peuvent même trouver des rations nutritives pour personnels Infra-rouge qui leur seront bien utiles quand les leurs seront épuisées... (rations pour une semaine).

6.4.2.1 Le banquet :

La nourriture, pour aussi bonne qu'elle soit, n'en reste pas moins « sauvage » et les personnages sont soumis aux règles la concernant (voir p. 41 du livret du MJ).

6.4.2.2 La nuit

Une « douce compagnie » se propose de venir « réchauffer » la couche de chaque Clarificateur. Chacun d'eux est parfaitement libre de décliner cette invitation et de préférer dormir avec son laser sous les couvertures... C'est, sans nul doute, plus moral mais bien moins passionnant...

Pour ceux qui, sachant que L'Ordinateur ne les surveille pas, se vautrent dans la trahison, il leur faudra encore réussir un jet « Difficile » sous leur **Indice de Pouvoir** pour réussir à « aller jusqu'au bout » malgré les drogues inhibitrices... (Pour ceux-là encore, la Société Secrète « Mères de la Terre » offre de vastes perspectives encore laissées en friche...) Mais qu'ils ne croient pas que l'on retourne aussi facilement à la nature alors qu'on l'a ignorée pendant de longues années ! Chaque personnage s'étant vautré dans la trahison (et le plaisir) est la proie de terribles remords le lendemain matin, mettant à mal son esprit déjà bien ébranlé par la découverte de l'Extérieur, et doit effectuer un jet de **Santé Mentale**.

Au petit matin, EDGARD réveille les personnages et leur raconte ce qu'il a appris durant le banquet.

EDGARD : « BO.U.DHA.6 n'est plus ici. Il est parti depuis longtemps et s'est retiré là-bas (sourir. Il montre du doigt la ligne grisée qui se dessine à l'horizon). Il va falloir que l'on traverse le Désert de l'Enfer et que l'on gravisse les Montagnes de la Mort. Ensuite seulement, nous aurons une chance de retrouver BO.U.DHA.6... »

EXPLICATION DES TERMES :

DÉSERT : plaine sans herbe.

MONTAGNE : haute plaine en pente.

Le groupe repart dès que possible, sauf si les personnages craquent et décident de rentrer au Complexe en annonçant à L'Ordinateur que BO.U.DHA.6 est mort, ou s'ils désirent se « reposer » un jour de plus dans le village.

6.5 LE DÉSERT DE L'ENFER

Peu après être sortis du village, les Clarificateurs s'aperçoivent que la végétation se raréfie pour disparaître totalement après une dizaine de kilomètres. Bientôt, le désert de l'enfer s'étale devant leurs yeux : plat, immense, brûlant comme un réacteur nucléaire en fusion...

EDGARD s'y engage résolument, sa réhabilitation est à ce prix... Les Clarificateurs n'ont pas d'autres choix que de le suivre, lui seul en effet connaît le chemin pour revenir au Complexe...

La traversée du désert dure en tout trois jours plein.

6.5.1 La journée

Durant toute la journée, les Clarificateurs marchent sous un soleil de plomb. Le sable des dunes se dérobe sous leurs pieds et les rocaillies des plateaux les font trébucher. Parfois un serpent fuit devant eux...

Dans le ciel, les vautours les survolent, toujours plus nombreux, toujours plus audacieux...

A une question les concernant, EDGARD répond :

« Ce sont des "vautours", ils attendent que l'un de nous tombe d'épuisement pour se jeter sur lui et le dévorer... »

Un personnage transportant tout le matériel qui lui a été confié doit, pour traverser ainsi chargé le désert, réussir un jet **Difficile** sous l'**Endurance** par journée de marche.

La difficulté est augmentée si le personnage est à jeun.

Par jet d'**Endurance** raté, le personnage doit se délester d'une partie de son équipement pour continuer à avancer...

Par commodité, le MJ considérera que l'équipement transporté est constitué de trois « parties ». Chaque partie étant le minimum que le personnage doit abandonner par jet d'**Endurance** raté.

Les armes et les vivres forment la troisième et dernière partie de l'équipement.

Rappelons que perdre ou abandonner des équipements confiés par L'Ordinateur est une trahison.

Si un personnage, en loyal Clarificateur, se refuse à abandonner, soit une partie de l'équipement, soit son laser, le MJ pour le récompenser de sa loyauté lui accordera une nouvelle chance en lui permettant de recommencer le jet raté. Mais s'il venait à le rater de nouveau, il ne pourrait plus faire un pas, même en jetant tout ce qu'il a sur lui et les vautours se repaîtraient de son frêle petit corps...

La loyauté à ses martyrs...

N'oubliez pas de soumettre alors aux autres personnages l'idée d'achever leur camarade — victime de sa loyauté sans bornes à L'Ordinateur — afin d'abrèger ses souffrances en lui évitant d'être lentement desséché par le soleil ou dévoré vivant par les vautours...

Les personnages s'étant séparé de leur équipement avant d'entrer dans le désert ne sont pas tenus aux mêmes jets d'**Endurance** : la difficulté est





Pour qui sont ces vautours qui tournent au-dessus de vos têtes...

réduite du fait qu'ils ne transportent que le strict minimum.

LES JETS D'ENDURANCE :

Un jet par personnage et par journée de marche.
La difficulté est variable suivant les circonstances.

* Pour un personnage transportant tout l'équipement confié par L'Ordinateur, le jet est Difficile.

* Pour un personnage ne transportant que le strict minimum, le jet est Facile.

* La difficulté est augmentée quand :

— Un personnage transporte plus que sa part d'équipement (un cran au-dessus par « partie » d'équipement en sus)

— Un personnage n'a pas mangé de la journée (un cran au-dessus par journée de jeun)

— Un personnage a déplu ou a irrité le MJ

— Un personnage transporte un de ses compagnons épuisé (trois crans au-dessus)

* La difficulté n'est jamais diminuée.

Note importante : EDGARD en raison de son long passé dans les rangs du Club Sierra n'est tenu à aucun jet d'Endurance tant qu'il ne transporte que son propre équipement.

6.5.2 La nuit

Autant les journées sont torrides, autant les nuits sont fraîches et les personnages grelottent de froid tandis que EDGARD essaye de les intéresser à la course des étoiles, constellations et galaxies où, peut-être, les hommes iront un jour...

6.5.3 Le troisième jour

Il fait de plus en plus chaud, l'air est brûlant et les Clarificateurs sont inondés de sueur. EDGARD assure que la fin du désert est proche, mais peut-on croire un traître, même s'il est repentant...

Les brumes de chaleur font onduler l'horizon et l'on perçoit par moment des formes fugitives et évanescentes...

Faire tirer à chaque joueur un jet Difficile sous leur Indice de Pouvoir. Ceux qui ont la chance de la rater voient alors un mirage...

6.6 LA MONTAGNE DE LA MORT

Les Clarificateurs aperçoivent devant eux l'entrée d'une gorge profonde où s'engouffrent le vent

TABLE DES MIRAGES Tirer 1D100.

* 01-25 : Le personnage voit un immense écran de terminal où il peut lire un message le concernant (au choix du MJ)

message A : « Clarificateur....., EDGARD est un vil traître qui ne cherche qu'à te faire périr dans les pires souffrances... Tu sais ce qu'il te reste à faire... »

message B : « Clarificateur....., en raison de ta conduite loyale et héroïque lors de cette délicate mission, L'Ordinateur a décidé de t'accorder l'Accréditation Ultra-Violette dès ton retour au Complexe... »

message C : « Clarificateur....., tes compagnons sont tous des traîtres qui ne cherchent qu'une occasion pour t'abattre, reste sur tes gardes... »

* 26-50 : Le personnage voit un homme vêtu d'une robe de bure et au visage caché sous une capuche. Celui-ci lui désigne du doigt l'horizon en lui disant : « Rappelle-toi....., la Force est avec toi, à jamais... »

* 51-75 : Le personnage voit Teela O'Malley (nue !) courant dans le désert en direction des montagnes...

* 76-00 : Le personnage voit une cafétéria de son Accréditation où ses amis Clarificateurs l'invitent à prendre un jus de soja bien glacé...

Le mirage s'éloigne à mesure que les Clarificateurs s'approchent de lui. Quand les membres du groupe victimes de cette « vision » l'atteindront enfin, ce sera pour la voir s'évanouir et découvrir à sa place les premiers rochers de la montagne de la mort...

et le sable du désert. EDGARD, après avoir fait un rapide tour d'horizon, choisit de s'y engager. Si les personnages, redoutant une forfaiture, préfèrent gravir la paroi, libre à eux...

Le MJ leur demande alors un jet Facile sous l'Agilité, puis un jet Difficile et enfin un jet sous la compétence « Escalade ». Dure sera la chute...

Le sable laisse peu à peu la place à la pierraille à mesure que le groupe s'enfonce dans la gorge plongée dans l'ombre. Des pierres roulent du haut des parois et les pas des personnages résonnent dans le silence des rochers. Ça et là, poussent des

cactus gorgés d'eau et pouvant être « mangés », mais ceci, seul EDGARD le sait.

La pente du sol devient plus dure tandis que la gorge se rétrécit. Bientôt, le groupe atteint la crête de la gorge.

Devant lui s'élève une montagne majestueuse dont les sommets flirtent avec les nuages.

6.6.1 L'escalade

EDGARD avise une amorce de sentier qui serpente à flanc de parois et propose aux Clarificateurs de s'y engager. (Ceci par pure politesse, car il n'existe aucun autre moyen de gravir cette montagne, à moins que les personnages aient envie de se suicider... *Ne pas les en dissuader !*)

EDGARD leur explique que l'escalade est dangereuse et que la prudence commande de « s'encorder ». Libre à eux de refuser.

Les Clarificateurs, menés par EDGARD, s'engagent donc sur ce sentier. Rapidement, ils doivent marcher en file indienne, puis se plaquer contre la paroi en agrippant de leurs doigts crispés les aspérités du rocher nu et, finalement, les conditions sont telles qu'elles nécessitent un jet d'Agilité « Facile » pour les personnages encordés, « Difficile » pour les autres, « Inutile » pour EDGARD.

Les personnages possédant la compétence « Escalade » peuvent choisir de l'utiliser à la place du jet d'Agilité.

Notes pour le MJ :

Si un Clarificateur encordé venait à rater ce jet, celui-ci « dévissera » mais sera retenu par ses compagnons encordés eux aussi. Le Clarificateur malheureux subira tout de même des dommages tirés sur la colonne 1 de la table 14.3.1 (livret du maître de jeu).

Si le Clarificateur ratant son jet n'est pas encordé, son petit corps frêle rebondira longuement sur les rochers escarpés tandis qu'il hurlera de terreur. Le MJ fera observer une minute de silence à la mémoire de ce Citoyen loyal ayant perdu la vie au service de L'Ordinateur.

Le sentier se termine sur un plateau où souffle un vent brûlant. Une fois que les survivants du groupe y ont pris pied, ils se trouvent nez à nez avec un Cougar, sorte de gros lapin aux petites oreilles. L'animal est menaçant et prêt à attaquer...

6.6.2 Le moment tant espéré

Au moment où les lasers vont parler, une voix venue de nulle part calme le félin.

— La voix venue de nulle part qui calme le félin : « Calme-toi, ami Cougar, et va ton chemin en paix. Ils ne te veulent aucun mal, c'est moi qu'ils sont venus chercher ici... »

Le Cougar les observe une minute encore et disparaît entre les rochers. Un homme au crâne rasé, vêtu d'une simple robe de bure et tenant à la main un bâton s'approche des personnages...

Les Clarificateurs reconnaissent en lui, malgré son crâne rasé et son bizarre accoutrement, le citoyen qu'ils recherchent avec acharnement. Avant qu'ils aient pu dire un mot, BO.U.DHA.6 s'exprime en ces termes :

« Vestiges de mon ancienne existence, que me vaut votre visite ?... »

Quelque soit la réponse il continue en ces termes :

« Longue est la route qui mène à la connaissance du Soi. Voulez-vous la parcourir avec moi ? Et se tournant vers un des Clarificateurs. Ami, jette tes armes, brûle tes vêtements, renie les lambeaux de cette culture décadente qui t'a engendré et vient me rejoindre dans la voie de l'accomplissement ultime... »

Le Clarificateur concerné doit réussir un jet Facile sous son Aplomb pour ne pas céder à BO.U.DHA.6 (S'il fait partie de la Société Secrète des Mystiques, son jet sera Difficile).

En cas d'échec, il est subjugué par l'aura qui se dégage de cet homme et ne pourra s'empêcher de lui obéir.

Si BO.U.DHA.6 ne réussit pas à en faire un disciple, il tentera alors d'influencer un autre personnage, jusqu'à ce que l'un d'eux ne lui résiste pas.

Il invite ensuite toute l'équipe à le suivre jusqu'à sa fruste demeure.

6.6.3 La demeure de BO.U.DHA.6

Aucune hostilité n'est tolérée dans la grotte qui tient lieu d'habitation à BO.U.DHA.6. La première arme dégainée jaillira des mains de son possesseur pour aller se coller trois mètres au-dessus de lui, au plafond de la grotte. (Utilisation du Pouvoir Mutant « Télékynésie ».)

Si malgré cet avertissement, un autre personnage tentait de blesser BO.U.DHA.6 ou un de ses éventuels disciples, il s'écroulerait sur place (Utilisation du Pouvoir Mutant « Foudre Mentale »). L'ermite est un homme plein de sagesse et, par-dessus tout, non violent. Il acceptera de discuter avec les Clarificateurs si ces derniers s'en donnent la peine.

A tous leurs arguments en faveur d'un retour au Complexe, BO.U.DHA.6 répond qu'il a besoin de temps pour réfléchir. Il propose son hospitalité le temps nécessaire pour qu'il prenne une décision.

Sur ce, il se met à léviter (Utilisation du Pouvoir Mutant « Lévitiation ») puis entre dans un semi-coma (Utilisation du Pouvoir Mutant « Ralentissement Métabolique ») duquel il ne sortira que trois jours plus tard...

Durant cette période de Méditation, il a une brève vision de l'avenir (Utilisation du Pouvoir Mutant « Précognition ») et il sait qu'il doit suivre ces hommes car tel est son destin...

Durant sa méditation, il ne peut se défendre, c'est donc le moment rêvé pour un assassinat...

Pendant que BO.U.DHA.6 pèse le pour et le contre sur la balance de son esprit, les Clarificateurs attendent. Les seules réserves de nourriture de la grotte consistent en un sac de fruits secs et une cruche de jus de cactus, ration frugale, convenant parfaitement au saint Homme, mais absolument pas à une équipe de Clarificateurs zélés au grand complet...

Ces maigres provisions leur permettent tout au plus de tenir un jour, s'ils arrivent à l'avalier...

Le plateau balayé par les vents et desséché par le soleil regorge en fait de vie et il ne se passera pas un jour sans que EDGARD ne rapporte un lézard, du Cougar, du serpent ou même du vautour à manger (ainsi que du jus de cactus à boire) pour la plus grande joie des Clarificateurs...

6.6.4 BO.U.DHA.6

* Attributs principaux et secondaires :

Force : 13

Endurance : 17

Agilité : 15

Dextérité : 9

Adaptabilité : 18

Aplomb : 18

Sens de la Mécanique : 5

Indice de Pouvoir : 30

Capacité de transport : 30

Bonus aux Dommages : 0

Bonus Macho : —1

Bonus Mêlée : +10%

Bonus Armes de Tir : —2%

Bonus Compréhension : +15%

Bonus Réparation : —15%

Bonus Crédibilité : +17%

* Compétences :

BO.U.DHA.6 possède toutes les compétences de :

— « BASE » au niveau 6

— « DÉVELOPPEMENT PERSONNEL »

au niveau 5

— « ENVIRONNEMENT HOSTILE »

au niveau 7

* Pouvoirs Mutants :

— Indice de Pouvoir Supérieur

— Pénétration mentale

— Foudre Mentale

— Transe Téléportatrice

— Guérison Empathique

— Précognition

— Lévitiation

— Ralentissement Métabolique

— Empathie envers les animaux (voir notes).

* A fait partie, dans l'ordre chronologique, des Sociétés Secrètes suivantes :

— Rivaux de Sy-B-LNG (voir Paranoïa aigüe)

— Communistes

— Groupes de Programmation

— Anti-Mutant

— Psions

— Soleil Intérieur (membre fondateur) (voir notes)

Notes complémentaires :

Empathie envers les animaux :

Ce pouvoir permet à BO.U.DHA.6 de contrôler les animaux pour peu qu'ils ne soient pas aveuglés par la rage. Il a acquis ce Pouvoir au contact de la nature et l'utilise sans en avoir réellement conscience.

La Société Secrète du Soleil Intérieur :

Cette Société Secrète ne comporte pour l'instant qu'un seul et unique membre qui n'est autre que son fondateur : BO.U.DHA.6 dit « Boudha ».

— Objectifs : La connaissance de Soi, la communion avec la nature.

— Doctrines : L'homme perd sa vérité intérieure dans la tourmente de la vie matérielle. Pour la retrouver et la cultiver, il doit se libérer de toute attache matérielle et s'isoler pour méditer. L'Extérieur est pour cela le lieu idéal...

— Amis : Club Sierra, Mystiques.

— Ennemis : Première Eglise..., Corpore Metal, Anti-Mutants.

— Description Générale : La vie de BO.U.DHA.6 dit « Boudha » est une longue suite de méditations entrecoupées de repas frugaux.

— Hiérarchie : Il n'existe pas de possibilité d'avancement : chaque membre est le maître de son propre « Soleil Intérieur »...



6.7 PENDANT CE TEMPS LÀ

RAM.B.HHO.1 ayant reçu l'ordre d'effacer toutes preuves pouvant permettre d'accuser BO.U.DHA.6 de trahison, est fort occupé (si ce n'est déjà fait) à raser le village où BO.U.DHA.6 a séjourné et que les personnages ont visité en passant.

Une fois le village détruit (cela devrait lui prendre une journée complète), il attendra patiemment le retour des Clarificateurs pour les attaquer dans la forêt afin de ramener lui-même BO.U.DHA.6 au Complexe.

Si, par malheur, l'UV devait mourir des mains des personnages, ou s'ils devaient revenir du désert sans lui (ce qui dans l'esprit simple du commando d'élite revient au même), la fureur de RAM.B.HHO.1 n'aurait pas de limites...



La sérénité de BO.U.DHA.6 face à la violence du matérialisme athée.



RAM.B.HHO.1 découvrant les futilités des passions humaines grâce aux enseignements de BO.U.DHA.6.

7. AVENTURE ACTE V : LE DÉNOUEMENT

7.0 RÉSUMÉ

BO.U.DHA.6 accepte de suivre les Clarificateurs et le groupe entame le voyage de retour. Dans la forêt ils font la « connaissance » de RAM.B.HHO.1 que BO.U.DHA.6 transforme en un « fidèle disciple » amoureux de la non-violence évitant ainsi un bain de sang...

Les Clarificateurs pénètrent dans le Complexe où ils auront à déjouer un lâche attentat à la bombe, échapper aux tueurs des Anti-mutants, percer à jour le plan machiavélique de terroristes communistes, pour enfin arriver à leur salle de briefing. Mais l'aventure est-elle finie pour autant ?...

7.1 LE RETOUR

Trois jours se sont écoulés depuis que BO.U.DHA.6 est entré en transe. Trois jours durant lesquels les personnages ont dû (peut-être) manger des choses innommables ou pire encore...

Alors qu'ils s'apprêtent à entamer un quatrième jour d'attente, BO.U.DHA.6 « redescend » et s'éveille. Puis il prend son sac et son bâton et lâche aux Clarificateurs :

— « Je dois vous suivre, ceci est mon Karma... »

7.1.1 Opération terre brûlée

Sur le chemin du retour, les personnages ayant abandonné du matériel dans le désert le retrouvent. A chaque halte, BO.U.DHA.6 médite selon sa « méthode » habituelle (Lévitacion) jusqu'à ce que l'ordre de repartir soit donné.

L'équipe quitte le désert et arrive en vue des restes du village. Seules quelques mats aussi carbonisés qu'épars témoignent de l'existence passée d'une activité humaine.

Même si les Clarificateurs avaient rasé le village avant de s'enfoncer dans le désert, les armes dont ils disposaient ne leur permettaient pas d'obtenir un tel résultat et ce spectacle est de nature à les étonner.

En cherchant bien, les personnages ne peuvent même pas retrouver le moindre objet ou matériel qui n'ait pas été réduit en cendres. Une fois le marais traversé, l'équipe accompagnée de BO.U.DHA.6

s'enfonce dans la forêt où RAM.B.HHO.1 les attend de pied ferme...

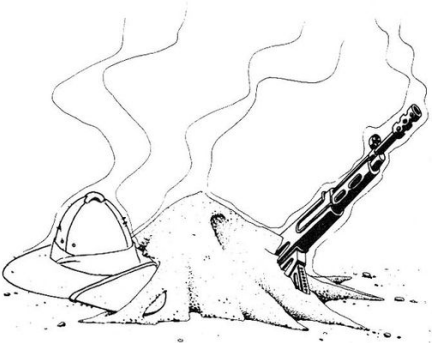
7.1.2 La rencontre avec RAM.B.HHO.1

Dans la forêt, aucun animal n'attaquera le groupe et aucun animal ne sera mangé car BO.U.DHA.6, qui reprouve la violence sous toutes ses formes, les écarte de la route de l'équipe. La forêt apparaît donc aux Clarificateurs comme étrangement silencieuse... **Mauvais présage !**

Le premier jour dans la forêt se passe sans événement notable. Par contre, au cours du deuxième, alors que l'équipe se dirige d'un pas décidé vers le Complexe (Si EDGARD.R.EIS.4 est mort BO.U.DHA.6 le remplacera avantageusement en tant que guide.) RAM.B.HHO.1 surgit de derrière un fourré et se jette sur le Clarificateur fermant la marche...

Tout en l'empêchant de proférer un son et, par conséquent, d'appeler à l'aide, il lui passe son poignard sur la gorge et se prépare à l'égorger selon les règles de l'art.

BO.U.DHA.6 sent alors la présence d'un être violent et se retourne tout en attirant l'attention des autres membres de l'équipe. RAM.B.HHO.1, surpris, n'achève pas son geste (heureusement pour le Clarificateur) mais se sert du corps de son prisonnier comme bouclier contre les réactions intempestives des autres personnages...



— BO.U.DHA.6 : « Ami, sais-tu que la violence ne résout rien ? »

— RAM.B.HHO.1 : « Groumf ! »

— BO.U.DHA.6 : « Ami, comment veux-tu aboutir à l'accomplissement de ton Moi profond avec ces pauvres artifices que sont cette lame, ces deux lasers, cette hâche, ces sucettes et ces grenades que tu dissimules grossièrement sous les bandes de munitions qui ornent ton torse puissant... »

(Silence).

— BO.U.DHA.6 : « Ami, jette tes armes et viens me rejoindre dans la sérénité qu'engendre le dénuement et la non violence... »

RAM.B.HHO.1 tombe à genoux, jette ses armes et vient baiser les pieds de BO.U.DHA.6 à la grande surprise des Clarificateurs (et au grand soulagement de son prisonnier).

A partir de ce moment, RAM.B.HHO.1 passe sous la protection de BO.U.DHA.6 et ce dernier ne permettra pas qu'on lui fasse le moindre mal.

Notes pour le MJ :

Si d'aventure, un des personnages tentait de faire du mal à RAM.B.HHO.1, celui-ci dégainera le laser qu'il a négligemment oublié de jeter et videra le chargeur de l'arme sur son présomptueux agresseur. Ceci fait il avouera bien bas à BO.U.DHA.6 qu'il a du « mal » à assimiler parfaitement toutes les facettes de la doctrine. Ce dernier lui pardonnera cet écart tant son repentir est convaincant.

— RAM.B.HHO.1 : « Un bête réflexe, Maître, je ne le ferais plus... »

Le reste du trajet menant au Complexe se passe sans incidents autres que ceux que les personnages pourraient créer...

7.2 HOME, SWEET HOME !

Enfin, ils aperçoivent la porte à double battant de la sortie du Complexe qui se dessine dans le lointain. Bientôt ils pénètrent dans le hangar. Le local est sombre, silencieux, inquiétant. L'ascenseur est toujours présent grâce à l'ingénieux bricolage d'EDGARD.

Les personnages peuvent décider de descendre avec l'ascenseur ou d'emprunter l'escalier.

7.2.1 L'ascenseur de tous les dangers

Seul EDGARD est à même de remettre en marche l'ascenseur. S'il a succombé durant la mission, les personnages sont obligés d'emprunter l'escalier, à moins que l'un d'eux ne possède la Compétence « **Electronique** » au niveau 4.

Une fois tout le monde dans la cabine, EDGARD rebranche les fils adéquats. Les portes se referment et la cabine amorçe sa descente. Alors qu'elle se trouve à mi-parcours, un bruit suspect se fait entendre :

— Le bruit suspect : « Tic Tac Tic Tac Tic Tac... »

EDGARD et tout personnage ayant au moins un niveau en « **SERVICES TECHNIQUES** » sont à même de déduire que ce son n'est pas « normal » pour un ascenseur, même passablement déglingué... En tendant bien l'oreille, les Clarificateurs peuvent déterminer l'origine de ce bruit : le plafond de la cabine...

DIALOGUE TYPIQUE :

— Le bruit suspect : « Tic Tac Tic Tac Tic Tac... »

— Un Clarificateur : « Serait-ce le fait de mes sens abusés que ce bruit inusité ? »

— Le bruit suspect : « Tic Tac Tic Tac Tic Tac... »

— Un autre Clarificateur : « Non pas, je l'entends également. »

— Un troisième Clarificateur : « Mais qu'est-ce donc ? »

— RAM.B.HHO.1 (laconique) : « Détonateur modèle XW 425 couplé à un mécanisme d'horlogerie pour explosion à retardement, ça devrait sauter dans environ 3 minutes... »

Comme toute bonne cabine d'ascenseur qui se respecte, celle-ci possède une trappe pour pouvoir accéder aux câbles. Les personnages le découvrent s'ils regardent au plafond. La trappe est rouillée, mais cède néanmoins aux efforts des Clarificateurs, tandis que BO.U.DHA.6 et ses disciples éventuels discutent du fascinant mystère qu'est la vie et de son aboutissement inévitable qu'est la mort...

BO.U.DHA.6, grâce à son pouvoir de « **Pré-cognition** », sait qu'il ne risque rien, aussi reste-t-il serein...



La bombe est placée sur le toit de la cabine, près des câbles dans le but évident de les faire sauter. La désamorçage nécessite un jet réussi sous la compétence « **Démolition** ».

Si la bombe venait à exploser, la cabine se décrocherait mais les freins de sécurité l'empêcheraient de venir s'abîmer plusieurs centaines de mètres plus bas...

Dans ce cas il ne reste plus à ses occupants qu'à finir le voyage à pied ! C'est-à-dire en sortant de la cabine par la trappe et en descendant le long de l'échelle de service à moitié rouillée dont malheureusement certains barreaux manquent...

BO.U.DHA.6 profite de cette occasion pour initier ses disciples aux joies de la Lévitation et ainsi, il descend telle une plume jusqu'en bas tandis que ses disciples doivent réussir un jet « **Difficile** » sous leur Indice de Pouvoir pour l'imiter à la perfection. En cas d'échec la plume escomptée se changerait en encluse...

Quant aux loyaux Clarificateurs, s'il en reste, le MJ leur fait lancer de nombreux dés durant la descente, dans le seul but d'entretenir un certain climat d'angoisse...

Une fois descendue de 300 étages, que ce soit par un moyen ou un autre, l'équipe retrouve le décor familier du Complexe et sa douce quiétude...

Suite au paragraphe 7.2.3 : Embuscade

7.2.2 L'escalier du destin

Il ne reste personne capable de remettre en marche l'ascenseur (ou l'équipe décide volontairement de prendre de l'exercice). Le groupe n'a alors qu'une seule solution : emprunter l'issue de secours qu'EDGARD leur avait désignée quelques jours auparavant. C'est un escalier en colimaçon, caché derrière une porte sur laquelle sont gravées quelques inscriptions rendues illisibles par la rouille et le lichen sauvage. *Retranscription pour le MJ : ATTENTION A LA MARCHE !*

Toutefois un personnage ayant une bonne imagination (**Adaptabilité supérieure à 16**) finira par en comprendre le sens après deux heures de réflexion intense !

BO.U.DHA.6, sans vraiment en comprendre la signification, sent qu'il s'agit d'un avertissement de la présence d'un danger imminent et en fera part à ses disciples et à eux uniquement...

En effet, la première marche de cet escalier est vraiment dangereuse. Le membre de l'équipe qui l'inaugure doit réussir un jet **Difficile** sous son **Agilité** pour ne pas tomber la tête la première dans l'escalier...

Notes pour le MJ :

La chute occasionne des dégâts tirés sur la colonne 2 de la « table des accidents de véhicules et des chutes de grandes hauteurs » (table 14.3.1). Que le jet soit réussi ou pas, les autres membres de l'équipe prennent conscience du danger et ne pourront pas trébucher. Ceci à l'exception des personnages dont l'**Agilité** est inférieure à 7, qui devront, même prévenu, réussir un jet **Facile** sous cet Attribut.

L'escalier est plongé dans la pénombre la plus complète. Un système astucieux permet d'allumer la lumière : le faisceau d'une cellule photoélectrique balaie l'entrée de l'escalier et est censée l'illuminer quand une personne le coupe. Hélas, le matériel n'est plus tout jeune et il fonctionnera seulement après le passage du 1D10^e personnage... Si ce nombre est supérieur à celui des membres de l'équipe, la lumière s'allumera après le passage de BO.U.DHA.6, fait qui impressionnera ses disciples au plus haut point...

Deux personnes peuvent descendre de front sans se gêner. La progression est rendue hasardeuse par les mousses glissantes qui recouvrent les marches (1 point de loyauté pour tout Clarificateur qui rapportera à l'Ordinateur le laisser-aller qui sévit dans les Services Techniques chargés de la maintenance des installations du Complexe...), il n'est donc pas question de descendre à grandes enjambées...

L'escalier compte 300 étages, distants chacun de 6 mètres. Chaque personnage doit réussir un jet **Facile** sous son **Endurance** pour descendre les 100 premiers, puis un jet **Difficile** pour les 100 suivants et enfin un jet **Très Difficile** pour les 100 derniers. Un échec revient à perdre son souffle et nécessite un repos de 4 heures avant de « reprendre la route ».

Ceci ne s'applique pas aux disciples de BO.U.DHA.6 qui transfère, grâce à son Pouvoir de « Guérison Empathique », la fatigue des plus faibles sur RAM.B.-HHO.1 qui est virtuellement infatigable.

7.2.2.1 Rencontre !

Dans les environs du 150^e étage, les personnages tombent nez à nez avec un groupe de 4 citoyens d'Accréditation Rouge remontant vers la surface et donc l'Extérieur... Ces quatre personnes sont des membres du Club Sierra partant en expédition et qui, n'ayant pu prendre l'ascenseur, ont pris leur courage à deux mains et ont décidé d'emprunter l'escalier. L'équipement qu'ils transportent les a rapidement épuisé et les gênera s'ils sont amenés à tirer sur l'équipe...

Attitude des membres du Club Sierra :

* **Cas 1** : Si EDGARD.R.EIS.4 est présent, ils dégagent aussitôt leurs armes et arrosent le groupe d'un feu nourri jusqu'à ce que le traître n° 1 de la Société Secrète soit abattu ou que les Clarificateurs les éliminent.



« TIC, TAC, TIC, TAC... »

* **Cas 2 :** Dans le cas contraire, ils essaieront d'abord de baratiner le chef des Clarificateurs en prétendant faire partie des Services Techniques et être là pour juger de l'étendue des travaux de réfection. Si le chef de l'équipe reste sceptique, ils essaieront de le corrompre en lui proposant des champignons hallucinogènes (facilement revendable au marché noir, un Mystique pourrait en offrir jusqu'à 150 crédits ou l'équivalent en matériel).

Pour ce faire ils demanderont à lui parler en particulier, loin des oreilles indiscrettes des autres Clarificateurs. Si la tentative de corruption échoue se reporter au Cas 3.

* **Cas 3 :** Que le meilleur gagne...

Renseignements utiles sur la gestion du combat :

Les membres du Club Sierra sont armés de lasers rouges et de lance projectiles à balles Dum Dum. Leur chance de toucher est de 30 % en raison de l'équipement qui les gêne pour viser et de l'ascension qui les a épuisés...

Si plus de deux personnes se trouvent sur une même marche, appliquer les malus suivants aux compétences de combat :

— Une personne supplémentaire : —15%

— Deux personnes supplémentaires : —30%

(On ne peut pas placer plus de 4 personnes sur une même marche).

La configuration du terrain est telle que seuls les personnages se trouvant dans une zone de trois marches successives peuvent se tirer dessus.

Au cours de ce combat, RAM.B.HHO.1 réussira à se contrôler et à ne pas sombrer dans la violence (les personnages se trouvant à ses côtés se rendront compte de son extrême tension).

BO.U.DHA.6 ne pourra pas être touché sauf si un joueur tente de l'assassiner, auquel cas il tentera de se soigner en reportant sa blessure sur son agresseur (Utilisation du Pouvoir Mutant « Guérison Empathique ») que RAM.B.HHO.1 se fera un plaisir de mettre à sa disposition. Si BO.U.DHA.6 devait mourir, la vengeance de RAM.B.HHO.1 serait aussi implacable que retardée (3 à 4 heures après, le

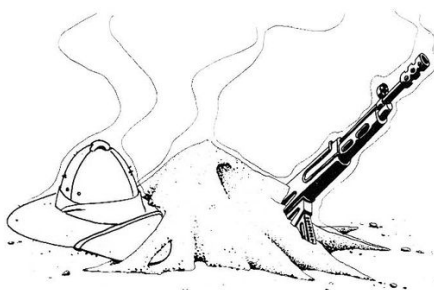
temps que son cerveau assimile toutes les informations et remette en cause les principes de non violence que l'UV lui avait patiemment inculqués).

Les 4 membres du Club Sierra ne transportent rien qui puisse avoir une valeur marchande (mis à part les champignons hallucinogènes), mais un point de loyauté sera accordé à chaque personnage qui rapportera le paquetage d'un des cadavres.

Une fois que les Clarificateurs en auront fini avec les quatre hommes, rien ne se « dresse » plus entre eux et les 150 derniers niveaux à descendre. Arrivés en bas ils trouvent la porte de l'escalier fermée. Celle-ci n'offre qu'une résistance symbolique à leurs coups et ils se retrouvent dans une salle sombre... (suite au paragraphe 7.2.3).

7.2.3 Embuscade !

Les personnages trouvent l'interrupteur sans difficulté et la lumière jaillit dans la pièce découvrant un petit groupe de 15 hommes armés jusqu'aux dents qui se mettent à tirer tout en criant : « Mort aux mutants ! ». Leurs premiers tirs sont imprécis et manquent tous leur cible ce qui donne aux personnages le temps de se cacher derrière un des nombreux appareils défectueux et emballages entreposés dans la pièce (ceux-ci n'offrent aucune protection contre les tirs des Anti-Mutants, mais diminuent leur chance de toucher de 75 % ce qui élimine tout risque d'être atteint pour le personnage visé s'il ne dévoile pas sa cachette en tentant de riposter).



Pendant ce temps BO.U.DHA.6 expose à ses disciples les bienfaits de la non violence et RAM.B.HHO.1 lutte pour ne pas céder à ses instincts belliqueux qui lui commandent d'entrer dans l'action. Soudain, il semble que les tirs dans leur direction se font plus rares bien que leur fréquence ne paraisse pas changée. Les Clarificateurs qui osent sortir leur tête pour observer ce qui se passe se rendent compte que le groupe qui les a attaqué a fort affaire avec des nouveaux venus. Le combat a l'air au départ inégal puisque les Anti-mutants ont des lasers et l'autre groupe ne possède pas d'armes, mais les pertes sont aussi nombreuses dans un camp que dans l'autre.

Note pour le MJ :

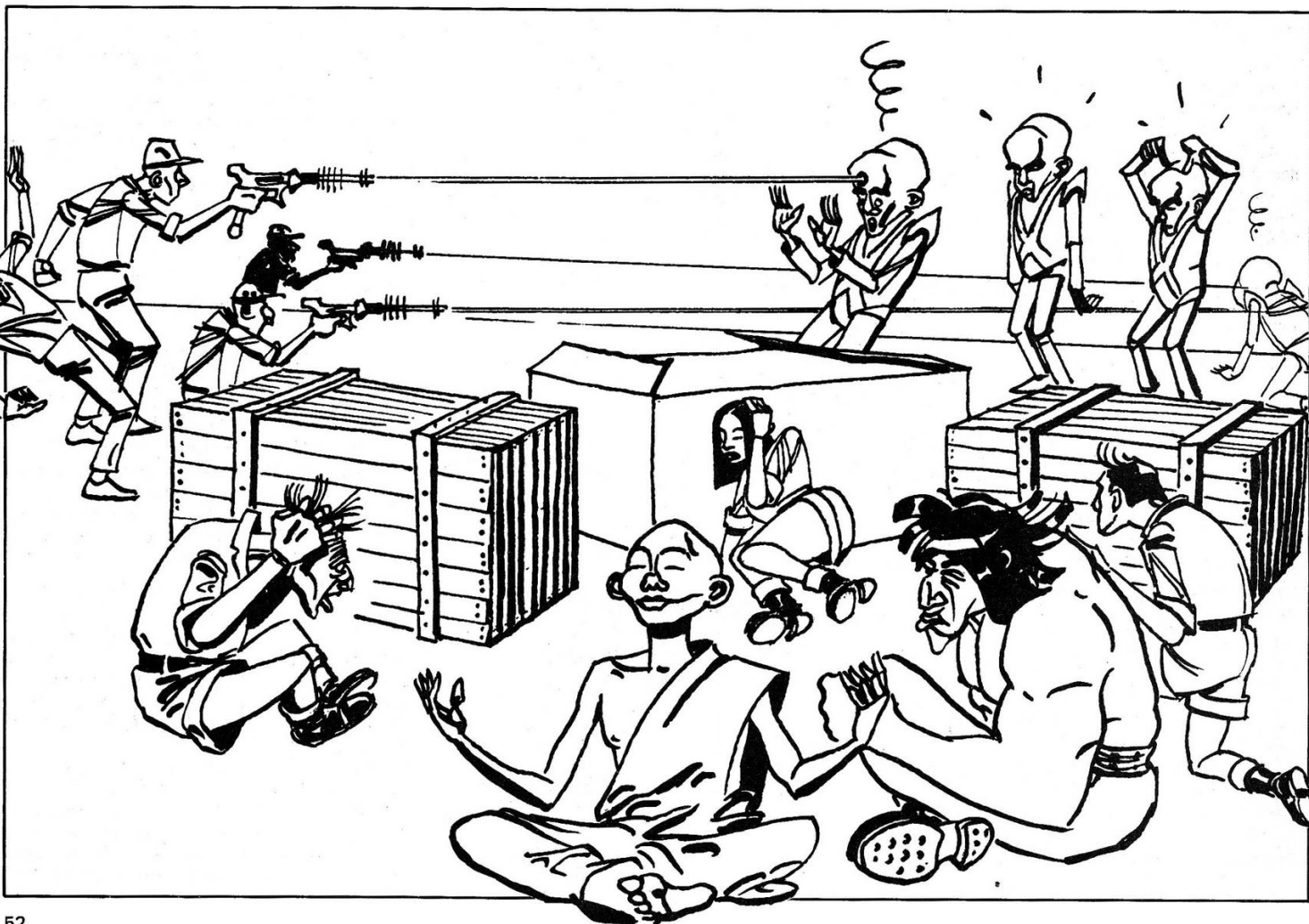
1) Le groupe qui attaque les Anti-mutants est formé de Psions purs et durs décidés à éliminer les membres de cette Société Secrète. Ils ignorent totalement la présence de BO.U.DHA.6 dans ces lieux. Ce dernier ayant « boudé » leur compagnie ne tient pas à se signaler à eux mentalement...

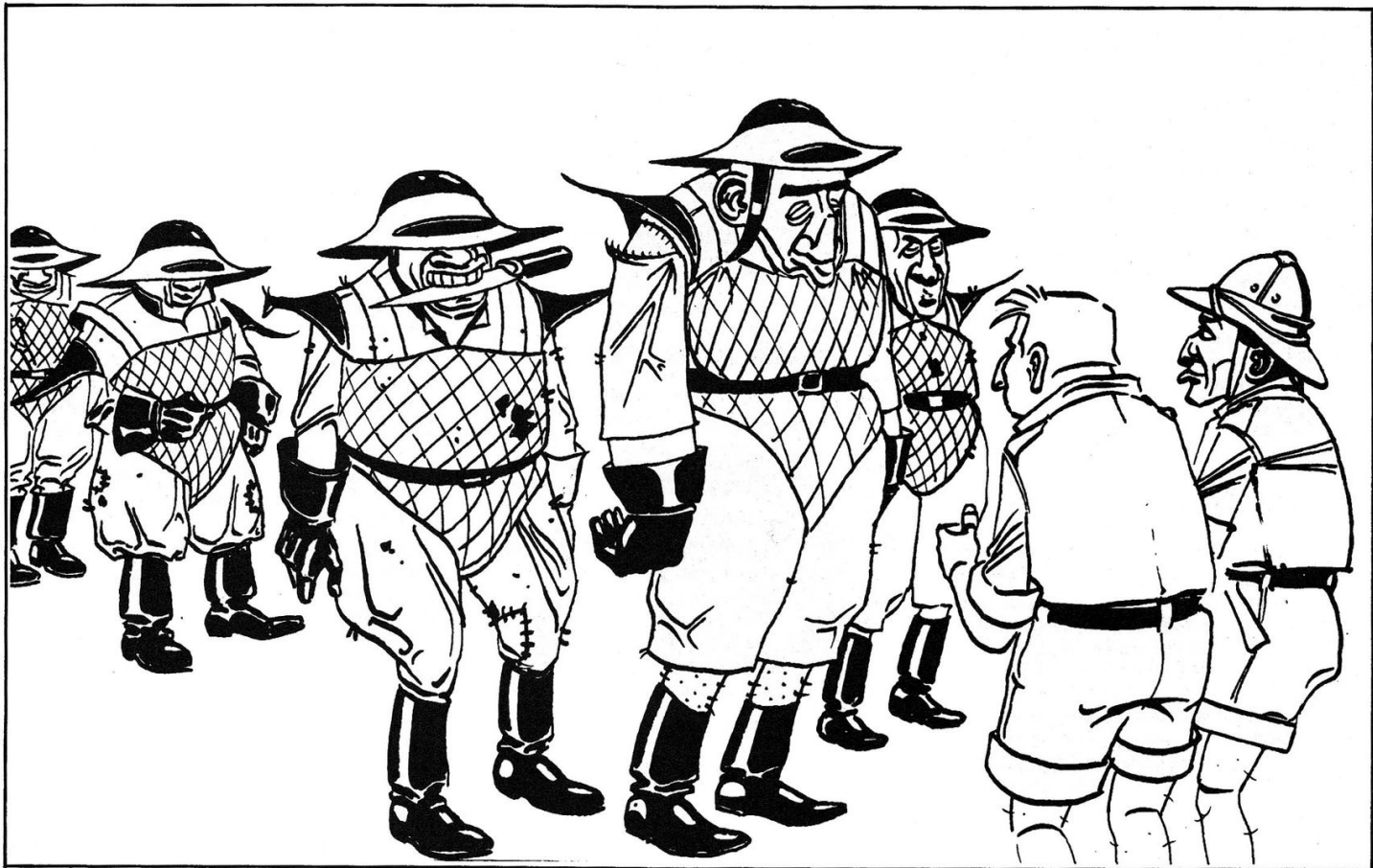
Le MJ en profite pour décrire aux personnages ce que peut être un combat opposant la technologie à des capacités biologiques... Tandis que des jets de lasers fusent et éclaircissent les rangs des Psions, les vêtements de certains Anti-mutants s'enflamment spontanément. On peut en apercevoir quelques-uns tentant de rattraper leur arme flottant dans les airs et leur tirant dessus.

2) L'eau, le sel, le sable, la chaleur ont eu raison des délicats composants électroniques des COM I des personnages. Il leur est donc impossible d'appeler à l'aide ou de contacter qui que ce soit à ce moment de l'histoire si ce n'est par des moyens télépathiques (avec un malus de 50 % dû au bruit environnant rendant la concentration difficile).

Le combat est acharné et les forces en présence ont l'air de s'équilibrer. Un des PNJ, (EDGARD, s'il est toujours en vie) fera remarquer au chef de l'équipe que, puisque les deux groupes de belligérants ont l'air de les avoir oubliés, il serait peut-être sage d'en profiter pour s'en aller discrètement. La

« Keep Cool... »





Le subtil déguisement adopté par les Communistes pour rouler les Clarificateurs dans la farine...

chose est très possible à condition de passer 5 mètres à découvert, distance sur laquelle tout peut arriver...

Pour chaque personnage tentant le trajet, le MJ fait tirer deux fois de suite 1d100 au joueur (un par tranche de 2,5 m parcouru) puis se reporte à la table suivante pour savoir ce qui lui arrive.

de 01 à 50 % : Le personnage parcourt la distance sans encombre.

de 51 à 75 % : Un rayon laser « perdu » le frôle...

de 76 à 90 % : Le personnage perd une partie de son équipement (à la discrétion du MJ). Pour le récupérer, il est nécessaire de rebrousser chemin et d'inspecter les lieux (en clair tirer trois autres D100...)

de 91 à 99 % : Le personnage glisse et tombe sur une pile de cartons en provoquant un bruit intense. Cela le ralentit... (tirer 1D100 supplémentaire en ajoutant le score obtenu au précédent).

100 % : Le personnage est frappé en pleine course par une décharge de « Foudre mentale » d'une puissance équivalente à 2D10 points d'Indice de Pouvoir (Cf. paragraphe 15.2.16 du guide du MJ). Une décharge de moins de 6 points est considérée comme « sans effet ». Dans le cas où le personnage ne meurt pas, faites-lui tirer 3 D100 supplémentaire (le temps qu'il retrouve ses esprits et continue de courir...). Un personnage Psion ne pouvant raisonnablement pas être agressé par un de ses « collègues », remplacez la « Foudre Mentale » par un coup de fusil laser bleu.

Notes pour le MJ :

1) Les PNJ et les disciples de BO.U.DHA.6 jouissant d'une chance insolente, leurs jets sont immanquablement inférieurs à 75 %...

2) Si les personnages décident de rester et de se battre, veillez à les amuser un peu avant de les tuer.

BO.U.DHA.6 s'enfuiera à l'Extérieur avec ses disciples et tout sera à recommencer.

Une fois tous les personnages en sécurité, le groupe peut repartir. Passé l'entrepôt d'aliments défectueux et bien des niveaux plus bas encore ils se retrouvent enfin au sein de l'activité fébrile du Complexe.

7.3 COMMUNISTES !

Aucun véhicule n'est disponible, les personnages doivent donc rallier la salle de briefing grâce à un moyen qu'ils connaissent bien : la marche !

Heureusement, le lieu de rendez-vous est relativement proche (3 km, distance insignifiante pour des Clarificateurs bien entraînés...).

La progression est rendue difficile par la foule qui, intriguée par leur accoutrement, a tendance à s'agglutiner autour d'eux. Néanmoins l'équipe s'engage bientôt dans le couloir menant à la salle où tout a commencé.

Au bout du couloir, un groupe de 5 agents d'Accréditation Jaune de la sécurité interne commandé par un Supérieur d'Accréditation Bleu barrent l'accès à la salle.

Notes pour le MJ :

Ces hommes sont des communistes déguisés et le chef du groupe n'est autre que le sergent BLACK-JACK.4, rebaptisé pour la circonstance BLACK.B-QTY.2...

Ils représentent l'ultime essai de la Société Secrète pour récupérer l'UV et ils ont reçu pour consigne de tenter le tout pour le tout.



Leur plan comporte deux phases : Une tentative de baratin/intimidation qui en cas d'échec sera suivie d'une tentative d'enlèvement. Ce plan a dû être mis en place à la hâte et certains détails « clochent ».

— Tous les Clarificateurs ayant survécu aux événements du secteur BZH reconnaîtront sans difficulté BLACK (leur en faire part en privé).

— Les communistes n'ont pas eu le temps de créer de faux documents. BLACK ne peut donc pas fournir la moindre pièce justificative aux personnages.

— Si les Clarificateurs observent avec attention le groupe, certains détails suspects leur « sautent » aux yeux :

* Certains agents flottant dans leur uniforme alors que d'autres semblent avoir du mal à respirer.

* Plusieurs tuniques sont percées de trous ou brûlées.

* Un des membres du groupe a un couteau entre les dents, un autre dissimule un laser sous sa tunique ce qui crée une grosse bosse quand il respire.

Une fois les Clarificateurs près de lui, BLACK.B-QTY.2 (le supérieur bleu) s'adresse à eux :

— « Loyaux Clarificateurs, vous avez brillamment accompli la mission qui vous était assignée ! L'Ordinateur, qui est notre ami, nous envoie prendre en charge BO.U.DHA.6 afin que vous puissiez prendre un repos bien gagné. »

Si les personnages refusent de livrer BO.U.DHA.6, BLACK se fera menaçant :

— « Alors on est daltonien ? je vous ordonne de me remettre cet homme (il désigne BO.U.DHA.6) »

Et s'ils persistent dans leur refus, il s'exclamera.

— « Camarades ! Pour Lénine et le collectivisme triomphant, abbattez-les !... » et ils se ruent à l'attaque.

RAM.B.HHO.1 que toutes ces épreuves ont épuisé nerveusement craque et, oubliant tous les principes patiemment inculqués par son maître, arrache aux deux Clarificateurs les plus proches leur pistolet laser et tire sur les faux agents de la sécurité interne en hurlant : « COMMUNISTES !!! ». Avant que les Clarificateurs ne puissent réagir, cette ten-

tative d'enlèvement, ainsi que ses auteurs, appartiennent au passé et c'est en enjambant les cadavres encore fumants qu'ils pénètrent dans la salle de briefing.

N.B. : Si BO.U.DHA.6 n'existe plus, cette scène ne peut pas avoir lieu. (Les personnages auront donc dû triompher de RAM.B.HHO.1, de l'ascenseur piégé et de l'embuscade du retour, seuls). Le MJ n'en tiendra alors pas compte et dirigera l'équipe vers le paragraphe suivant.

7.4 LE DEBRIEFING

Les personnages pénètrent donc dans la salle de briefing où trône un terminal.

— L'Ordinateur : « Identification des Clarificateurs ! Objet de la mission ! »

Les personnages entrent les données, L'Ordinateur recherche le dossier dans ses mémoires puis reprend la parole :

— « Loyaux Clarificateurs, avez-vous rempli votre mission ? »

— réponse du chef de groupe : « Bla, bla, bla... »

Quelque soit la réponse, L'Ordinateur demande ensuite à chaque Clarificateur de faire son rapport, en terminant par le chef de l'équipe (parlera bien qui parlera le dernier !). Celui-ci a un bonus de crédibilité supplémentaire de 20 % du fait de sa position dans l'équipe.

Ayant recueilli tous les rapports, le MJ est à même d'attribuer aux personnages les points de loyauté et de trahison auxquels ils ont légitimement droit. Pour l'aider dans cette tâche, des points de mission lui sont proposés ci-dessous à titre indicatif :

RÉSULTAT DE LA MISSION :

— Ramener BO.U.DHA.6 vivant : 6 pts de loyauté par personne.

— Ramener BO.U.DHA.6 mort : 3 pts de loyauté par personne.

— Ne pas ramener BO.U.DHA.6 : 2 pts de trahison par personne.

— Être un disciple de BO.U.DHA.6 : pas de pts de trahison (être dévoué à un UV n'est pas reprehensible...).

N.B. : le chef d'équipe récolte le double des points de loyauté ou de trahison.



BO.U.DHA ayant accumulé moult points de loyauté de par ses multiples bons et loyaux services passés, ne sera pas déclaré traître quelque soit le nombre de points de trahison accumulés par ailleurs.

Une fois les Clarificateurs loyaux récompensés (les points de loyauté peuvent être transformés à la demande du bénéficiaire en points d'entraînement dans un ou plusieurs compétences de son choix) et les traîtres exécutés, L'Ordinateur ordonne aux survivants de se rendre en compagnie de BO.U.DHA.6

et de ses disciples à la salle 421 du secteur JSF où de nouvelles instructions leur seront délivrées. (Si BO.U.DHA n'a pas été ramené de l'Extérieur, les Clarificateurs se rendront seuls à destination) tandis qu'EDGARD (s'il est toujours vivant) est prié de rester pour qu'on le « délivre » de l'appareil de contrôle qu'il transporte malgré lui (si les personnages demandent de ses nouvelles plus tard, il leur sera répondu que la chirurgie est une science en plein essor et que de nombreux progrès doivent encore être accomplis...).

7.5 SECTEUR JSF, L'ENFER DU JEU

Un autobot attend les PJs à la sortie de la salle de briefing. Il les conduit à vive allure à travers le Complexe vers le secteur JSF. Aussitôt arrivés, ils sont pris en charge par un employé d'Accréditation Jaune du PDH&CM qui les guide dans un dédale de couloirs jusqu'à une porte de couleur blanche surmontée d'une lampe rouge qui s'ouvre automatiquement à leur approche.

Dès qu'ils ont franchi le pas de cette porte les clarificateurs et leurs compagnons éventuels sont éblouis quelques secondes par des lumières violentes, alors qu'une voix enjouée les accueille :

— « Et voici les derniers de nos loyaux candidats, ils méritent bien un petit encouragement... »

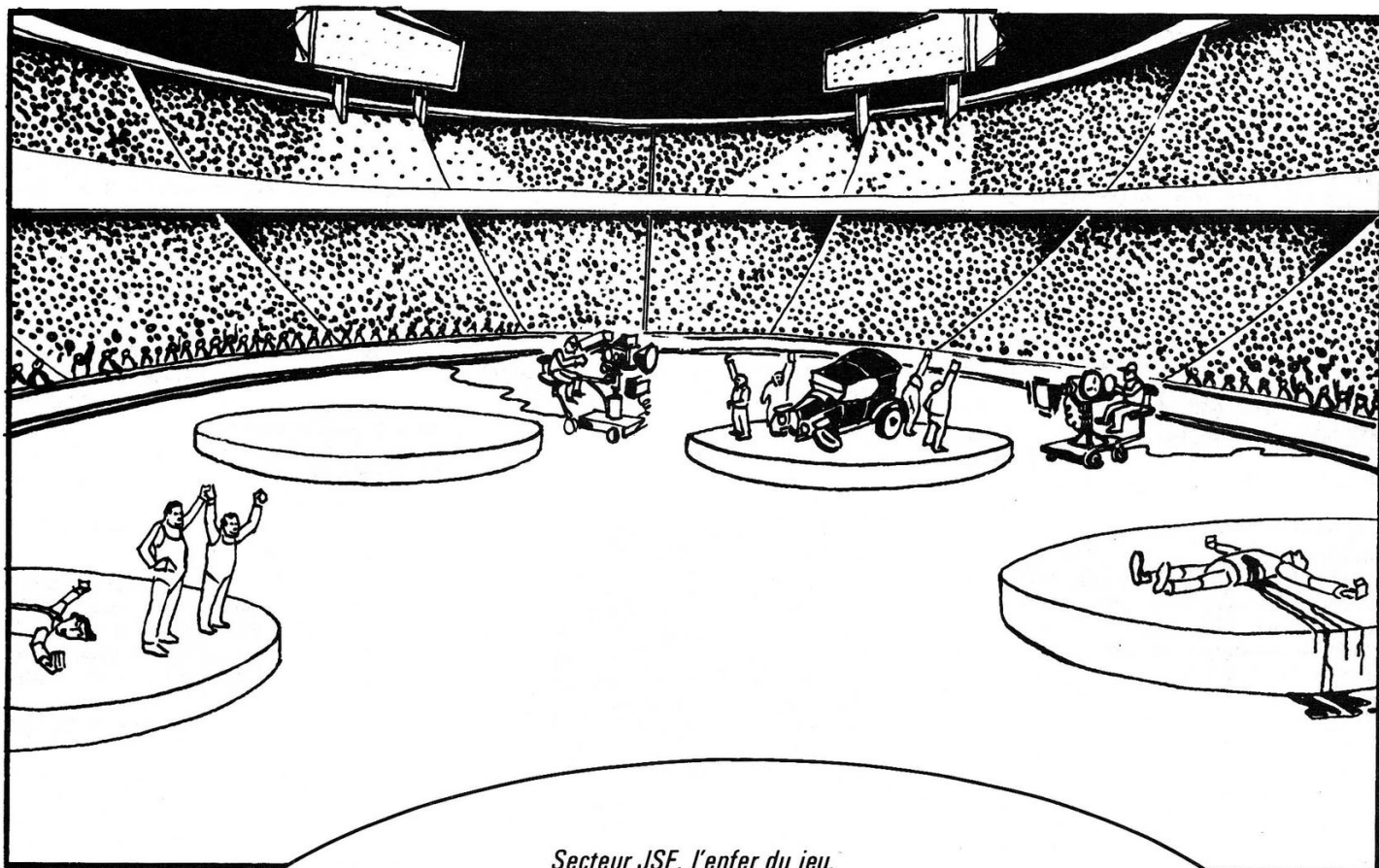
Sous un déluge de cris et d'applaudissements, les nouveaux venus encore éblouis, sont guidés vers une estrade où ils prennent place.

Ce n'est que lorsque leurs yeux se sont accoutumés à l'éclairage agressif de la salle que les personnages réalisent ce qui leur arrive.

L'endroit est en fait un gigantesque plateau de télévision destiné à l'enregistrement et la diffusion en direct d'émissions de variété. Il ressemble à un ancien cirque romain...

Des gradins, noirs de monde, surmontés d'écrans entourent un espace central où sont disposées, côte à côte, 5 estrades rondes qui, à une exception près, sont toutes occupées par des groupes plus ou moins importants de Clarificateurs :

— Estrade n° 1 (à l'extrême droite) : un seul Clarificateur en piteux état.



Secteur JSF, l'enfer du jeu.

— Estrade n° 2 : 4 Clarificateurs entourant ce qui ressemble vaguement à un Autobot.

— Estrade n° 3 : Vide...

— Estrade n° 4 : 2 Clarificateurs avec un cadavre à leurs pieds.

— Estrade n° 5 : Celle des personnages.

Chaque estrade est entourée d'un groupe de dix Soldats Vautours d'accréditation bleue qui ont l'ordre de tirer sur toute personne tentant de monter ou de descendre des estrades sans l'accord préalable du présentateur...

En face de celles-ci, sur une tribune, trônent deux stars du monde télévisuel du Complexe que les personnages reconnaissent à coup sûr : GUYLU.HXX.1, l'illustrissime présentateur vedette, assisté de l'incomparable Teela O'Malley...

7.5.1 Les règles du jeu

Soudain le texte inscrit sur les écrans géants change et les personnages peuvent lire : **N'APPLAUDISSEZ PLUS.**

Un silence de mort s'abat instantanément sur les gradins...

GUYLU.HXX.1 s'approche du micro et prend la parole :

— « Tout d'abord cher public, merci d'être venu si nombreux à la 100^e de notre jeu " On ne vit que six fois... " ».

Le texte change sur les écrans : un « **APPLAUDISSEZ** » déclenche une véritable vague de délire dans les gradins. Elle est coupée net quelques minutes après par un « **N'APPLAUDISSEZ PLUS** ».

— GUYLU.HXX.1 : « Permettez-moi tout d'abord de vous rappeler les règles du jeu : 5 équipes de Clarificateurs choisies parmi les meilleures se sont vu assigner une mission suicide tirée au sort par la main aussi loyale qu'innocente de notre splendide héroïne : Teela O'Malley... »

Le texte change à nouveau : **APPLAUDISSEZ** puis 3 minutes après **N'APPLAUDISSEZ PLUS...**

Un spectateur plus enthousiaste que les autres ou tout simplement plus myope continue à manifester bruyamment sa joie... GUYLU.HXX.1 fait alors négligemment claquer les doigts de sa main droite et un rayon laser, venu d'on ne sait où, fait taire à jamais l'exubérant spectateur...

— GUYLU.HXX.1 : « Les missions étant de même difficulté et les équipes comportant toutes le même nombre de Clarificateurs et de clones potentiellement " activables ", les chances étaient donc égales au départ. Pour gagner, il suffisait de mener à bien la mission confiée. Une mission parfaitement réussie rapporte 3 points, une mission partiellement réussie ne rapporte, elle, qu'un seul point et un échec 0 point. L'équipe ayant totalisé le plus grand nombre de points remporte la victoire. En cas d'ex-aequo, les équipes concernées sont départagées par des questions ayant pour thème le feuilleton le plus populaire du Complexe : " Teela O'Malley, Clarificatrice très spéciale. " Ma chère Teela, pouvez-vous nous présenter les missions des différentes équipes en compétition... »

— Teela O'Malley : « Mais bien sûr mon cher GUYLU. L'équipe n° 1 devait désamorcer un engin explosif déposé par une main criminelle quelque part dans le secteur EIS, l'équipe n° 1 a malheureusement échoué... Il est prouvé que l'unique rescapé présent ici a lâchement fui, il est donc disqualifié... »

Le plancher de l'estrade n° 1 s'efface et le Clarificateur disparaît dans un broyeur-malaxeur géant.

— GUYLU.HXX.1 : « Comme vous pouvez le voir, ma chère Teela, le Service de la Recherche et de la Conception a considérablement amélioré notre système de disqualification... »

— Teela : « En effet mon cher GUYLU, le laser ça devenait lassant ! Mais continuons... L'équipe n° 2 devait, elle, ramener de l'Extérieur un antique véhicule de l'Histoire Enregistrée appelé " Ford T ". Le véhicule rapporté est bien une Ford T mais, étant donné qu'il ne fonctionne pas, nous ne pouvons accorder à cette équipe qu'un seul petit point... »

— GUYLU.HXX.1 : « C'était pourtant une mission qui devait marcher " comme sur des roulettes ", ma chère Teela... »

— Teela : « Vous êtes en forme aujourd'hui, mon cher GUYLU... L'équipe n° 3 devait ramener un échantillon de la nourriture servie au réfectoire RFG 98 pour effectuer un contrôle biologique. Cette équipe n° 3 étant totalement détruite, elle ne reçoit aucun point... »

— GUYLU.HXX.1 : « Ils n'ont pas eu de chance, mais c'est le jeu... »

— Teela : « L'équipe n° 4 devait trouver et éliminer un chef d'un des groupes subversifs répertoires. L'équipe a réussi haut la main et remporte 3 points. On les applaudit bien fort ! (**APPLAUDISSEZ/1 minute/N'APPLAUDISSEZ PLUS...**) ».

Sur l'estrade les Clarificateurs survivants de l'équipe 4 saluent la foule tandis que GUYLU.HXX.1 porte sa montre-COM à son oreille...

— GUYLU.HXX.1 : « Attendez ma chère Teela, il semblerait que l'équipe n° 4 ait triché ! »

Un dôme de plastique transparent s'abat sur l'estrade n° 4 et emprisonne les candidats dont la joie laisse place à la panique...

— GUYLU.HXX.1 : « Oui, c'est confirmé. Maintenant c'est officiel ! L'équipe n° 4 est convaincue de tricherie et est éliminée... »

Et un gaz mortel remplit le dôme...

— Teela : « L'équipe n° 5 maintenant. Elle devait retrouver et ramener vivant au Complexe un citoyen UV disparu dans des circonstances mystérieuses... »

Le MJ poursuit la phrase en prenant en compte le résultat de la mission...

— CAS 1 : BO.U.DHA.6 a été ramené vivant.

— Teela : « ... Ils ont réussi et remportent donc 3 points ; il faut reconnaître qu'ils ont été fabuleux ! »

— GUYLU.HXX.1 : « C'est vrai ma chère Teela, ce sont des candidats comme on en voit peu. Ils méritent vos acclamations... » (**APPLAUDISSEZ/5 minutes/N'APPLAUDISSEZ PLUS**).

— CAS 2 : BO.U.DHA.6 a été ramené mort.

— Teela : « ... C'est une demie victoire ; ils remportent tout de même 1 point ! »

— GUYLU.HXX.1 : « C'est quand même une performance honorable, on les applaudit bien fort ! » (**APPLAUDISSEZ/2 secondes/N'APPLAUDISSEZ PLUS**).

— CAS 3 : BO.U.DHA.6 n'a pas été ramené.

— Teela : « ... Les Candidats ont échoué, l'équipe ne remporte pas de points ! »

— GUYLU.HXX.1 : « Il faut reconnaître que cette mission était délicate et nécessitait plus de diplomatie que de force brute... » (Aucun applaudissement...)



7.5.2 CAS 3 : BO.U.DHA.6 n'a pas été ramené

L'équipe des personnages a « perdu » mais est quand même « deuxième », elle a donc droit à un « lot de consolation » : une cassette holographique du dernier épisode du feuilleton « Teela O'Malley, clarificatrice très spéciale » qu'il ne pourront pas visionner puisqu'ils ne possèdent pas l'appareil adéquat... L'équipe n° 2, quant à elle, reçoit la récompense prévue au paragraphe 7.6.

7.5.3 CAS 2 : BO.U.DHA.6 a été ramené mort

Les équipes n° 2 (La Ford T) et n° 5 (celle des joueurs) sont *ex-aequo*... Une question subsidiaire leur est alors posée par Teela sur un épisode du feuilleton dont elle est la vedette.

Cet épisode est justement celui qu'il leur était proposé de suivre au paragraphe 2.3.4 « les joies de la télévision ».

Si un des personnages avait choisi cette option et, de plus, avait réussi à suivre l'épisode, il est à même de répondre et de faire gagner son équipe (passer au paragraphe 7.5.4 sans tenir compte de ce qui concerne BO.U.DHA.6).

Dans le cas contraire, ce sont les membres de l'équipe n° 2 qui répondront et ce sont eux qui remporteront la récompense suprême (passer au paragraphe 7.5.2).

7.5.4 CAS 1 : BO.U.DHA.6 a été ramené vivant

Les personnages remportent le jeu haut la main. Sur l'estrade n° 5 c'est la joie, la salle croule sous les applaudissements. Pour sa part BO.U.DHA.6

trouve ce lieu trop bruyant pour être propice à la méditation dont il a tant besoin. Aussi décide-t-il de se téléporter avec ses disciples dans sa grotte (Il peut le faire...) ; sa disparition ainsi que celle de RAM.B.OHH.1 (s'il est encore en vie) et de ses autres disciples éventuels crée une vive émotion dans la salle.

Aussitôt, l'estrade se couvre d'un dôme transparent (indestructible et reflétant les rayons lasers...) et GUYL.U.HXX.1 annonce que, face à ce fait sans précédent, un jury va se réunir pour décider si l'équipe n° 5 doit être oui ou non « éliminée »...

Quelques dizaines de minutes plus tard, GUYL.U.HXX.1 reçoit la réponse par l'entremise de sa montre-COM I et l'annonce à haute voix...

— GUYL.U.HXX.1 : « Les clarificateurs de l'équipe n° 5... (suspense de quelques secondes, roulement de tambours)... ne sont pas « éliminés ».

(Le dôme se lève, libérant l'estrade où se trouve les personnages). Néanmoins, puisque l'objet de la mission s'est « échappé », celle-ci n'est plus qu'un succès partiel et l'équipe n° 5 ne remporte que 1 point ce qui la met à égalité avec l'équipe n° 2 (la Ford T). Nous allons devoir les départager... (passez au paragraphe 7.5.3).

Chaque personnage reçoit un point de trahison « symbolique » pour l'« évasion » de BO.U.DHA.6 et de ses disciples...

7.6 VICTOIRE !

Cette fois la victoire est incontestable, une hôtesses guide les personnages (ou les Clarificateurs de l'équipe n° 2 suivant le cas) jusqu'au podium où trônent GUYL.U.HXX.1 et Teela O'Malley.

GUYL.U.HXX.1 les invite à monter auprès d'eux. Une fois tous installés sur le podium, la cérémonie de la remise des prix commence.

Une hôtesse apporte un coffre sur le podium et le place près de GUYL.U.HXX.1 en prenant bien soin de ne pas le « cacher » aux caméras et s'en va avec la plus grande discrétion. De ce coffre, GUYL.U.HXX.1 extrait autant de lance projectiles que de membres de l'équipe présents sur le podium, les tend à Teela qui s'empresse de les dédicacer en demandant à chaque personnage de lui donner son nom, puis de les remettre à chaque personnage accompagné d'une bise (récompense suprême !). Pour finir, une somme de 500 crédits est remise à chaque personnage par GUYL.U.HXX.1 en personne.

— GUYL.U.HXX.1 : « *tendant le micro vers l'équipe* » alors, qu'est-ce que " ça " vous fait d'avoir gagné ? »

Réponse des personnages...

— GUYL.U.HXX.1 : « Vous savez que vous pouvez rejouer le mois prochain en remettant en jeu vos gains... Alors, QUITTE OU DOUBLE ? »

S'ils décident de rejouer, il leur est demandé de rendre les 500 crédits, quant aux armes dédicacées, elles sont à eux à jamais. Le MJ leur fera alors jouer une des aventures déjà parues...

Les personnages ayant donné leur réponse, ils quittent la salle sous les applaudissements d'une foule déchainée que les coups de laser ne calment pas. Le MJ fera alors remarquer à chaque personnage ayant le Pouvoir Mutant « Vision développée », ou à défaut ayant réussi un jet « Difficile » sous son Indice de Pouvoir que PARA.B.LOM.2 se trouve dans les gradins et essaye d'attirer leur attention en brandissant des feuilles de papier...



NOTES DES AUTEURS

— Pierre : « Ce qu'il faut retenir de cette aventure est, sans conteste possible, l'illustration de l'affrontement titanesque de deux conceptions de la vie radicalement opposées.

La recherche de la vérité par la méditation et le renoncement pour BO.U.DHA.6 et l'obéissance servile au despotisme matérialisme athée pour les Clarificateurs...

Le combat est franchement inégal, voir carrément perdu d'avance. L'issue ne fait, bien sûr, aucun doute... En effet les Clarificateurs n'ont que de pauvres lasers et autres lances projectiles, stigmates révélateurs d'un refoulement sexuel compliqué d'infantilisme chronique, à opposer à la force tranquille et sereine des neurones transcendants survoltés

de BO.U.DHA.6...

Mais revenons sur la signification psychanalytique de l'attachement viscéral des Clarificateurs à leurs armes... »

— François : « Je t'arrête Pierre, parce que je crois que tu fais une analyse complètement fautive du contenu culturel de cette aventure... »

— Pierre : « Ah oui ! et qu'y a-t-il de plus important que le combat séculaire de l'homme contre ses chaînes matérialistes qui empêchent son envol spirituel... J'ose poser la question au risque de passer pour fou... »

— François : « Ce qui est plus important que tout c'est évidemment le nouveau système de fermeture des bouteilles de jus de soja... As-tu remar-

qué le bouton d'éjection de la capsule ? »

— Pierre : « Non, où ça ! »

— François : « Là ! juste entre le logement de la pile atomique et le système de maintien d'Ultra hyper haute pression à l'intérieur de la bouteille... »

— Pierre : « Juste à côté de la soupape de sécurité et un peu à droite de la charge explosive qui fait sauter la capsule... »

— François : « Mais non, ça c'est le système d'autodestruction... »

— Pierre : « Dans ce cas, je ne vois pas... »

— François : « Là, c'est sous ton nez, à droite de la goupille d'amorçage. »

— Pierre : « Fantastique ! Tu en ouvres une pour voir... »

On ne Vit que Six Fois est une aventure de **Paranoïa** destinée à un Maître de Jeu et Quatre à Six Clarificateurs d'accréditation rouge à jaune. Cette Aventure se décompose en deux grandes parties : une enquête au sein du Complexe et une Sortie à l'Extérieur.

Ce livret comprend -- pages de textes illustrés où sont présentés tous les renseignements qui vous permettront de diriger cette aventure sans effort et sans que l'action ne s'enlise. Vous y trouverez une section détachable comprenant des cartes et plans, des formulaires et autres « petits papiers » à donner aux joueurs durant la partie, et des fiches de personnages prêtirés si vous ne voulez pas risquer de perdre les vôtres... La couverture du livret peut être détachée et utilisée comme écran par le Maître de Jeu. Cet écran lui permettra de dissimuler aux personnes n'ayant pas l'accréditation requise, les informations classées « secrètes », de pouvoir lancer surnoisement les dés sans que les joueurs n'en connaissent les résultats et d'avoir constamment sous les yeux les Tables des Robots, des Personnages prêtirés et des PNJ qui sont tous trois imprimés à l'intérieur.

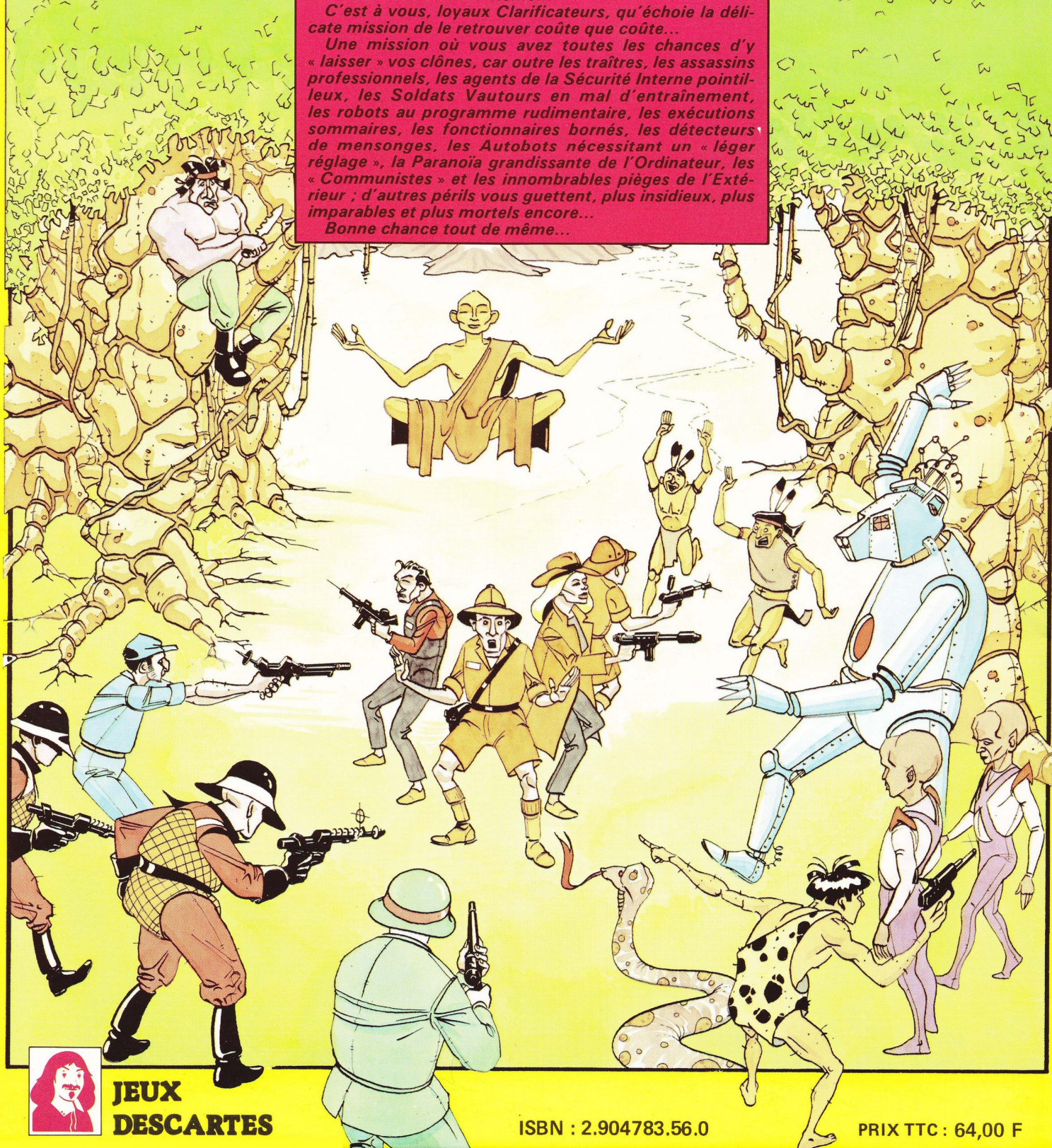
BO.U.DHA.6 a disparu !
Qu'est devenu ce citoyen d'accréditation UltraViolette ?

Est-il un traître comme l'affirme le prétendant à son poste (maintenant vacant) ? Ou est-il la victime d'une terrible machination ? Autant de questions qui restent sans réponses... Une seule personne pourrait y répondre : BO.U.DHA.6 lui-même...

C'est à vous, loyaux Clarificateurs, qu'échoie la délicate mission de le retrouver coûte que coûte...

Une mission où vous avez toutes les chances d'y « laisser » vos clones, car outre les traîtres, les assassins professionnels, les agents de la Sécurité Interne pointilleux, les Soldats Vautours en mal d'entraînement, les robots au programme rudimentaire, les exécutions sommaires, les fonctionnaires bornés, les détecteurs de mensonges, les Autobots nécessitant un « léger réglage », la Paranoïa grandissante de l'Ordinateur, les « Communistes » et les innombrables pièges de l'Extérieur ; d'autres périls vous guettent, plus insidieux, plus imparables et plus mortels encore...

Bonne chance tout de même...



**JEUX
DESCARTES**

ISBN : 2.904783.56.0

PRIX TTC : 64,00 F