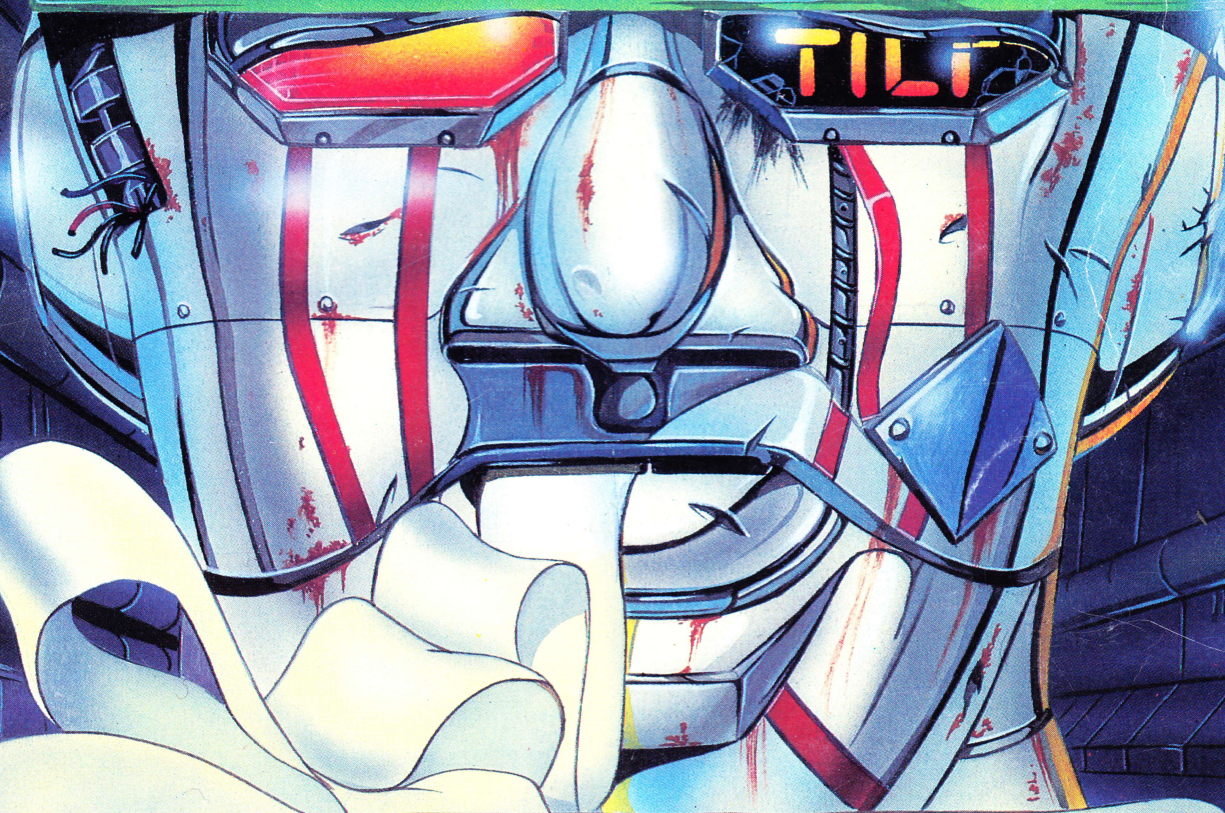


PARANOIA AIGUE

*De Nouvelles Règles à Ignorer !
De Nouvelles Sociétés Secrètes !
Des Robots-Joueurs !
Des Psycho-Tests !*



Un Feu d'Artifice d'Aventures !

*Un Mégalo Pour Mon Gala, Mark IV . Botbusters .
The Harder They Clone . Les Guerriers des Ténèbres .
Et en prime : une brassée d'aventures « Code 7 »...*

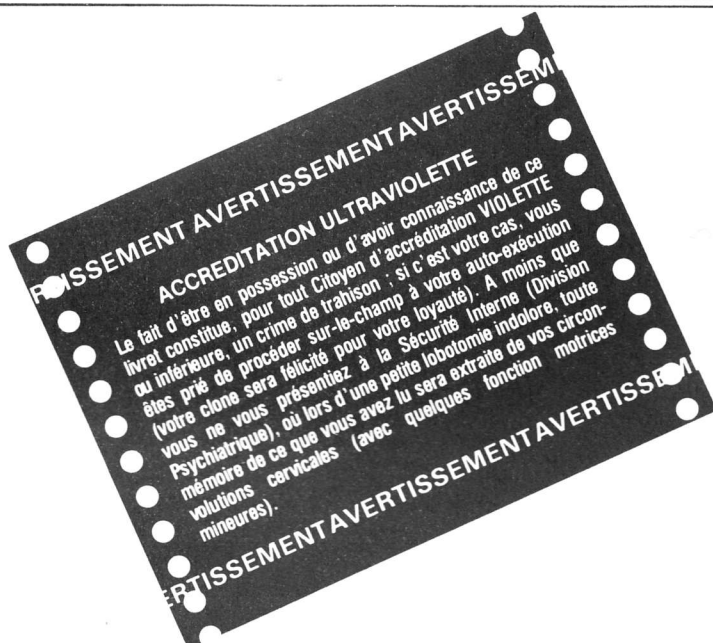
par Greg Costikyan et Ken Rolston

**JEUX
DESCARTES**

5, Rue de la Baume - 75008 PARIS



PARANOÏA AIGUE



Ken Rolston

Développement/Recherche Psychanalytique

Greg Costikyan

Directeur d'Édition/Conseils Psychiatriques

Jim Holloway

Couverture/Interprétation Freudienne

Jim Holloway et Russ Steffens

Illustrations/Tests de Rorschach

Loring Eutemey, Stephen Crane, Cheryl Green et Kevin Wilkins

Conception Graphique/Conseils de Famille

Dan Gelber, Greg Costikyan, Eric Goldberg et Ken Rolston

Création et Développement du Système de Jeu

Thérèse Caussé et Henri Balczesak

Traduction française/Contrôle mental

L'Ordinateur

Electrochocs



Avec l'autorisation
de West End Games, Inc.



Édité par Jeux Descartes
5, rue de La Baume, 75008 Paris (France).

TABLE DES MATIÈRES

2 Introduction

RÈGLES ADDITIVES

3 Psychotests, *Erick Wujcik*

6 Cette Chimie qui Facilite la Vie, *Erick Wujcik*

10 De Nouvelles Sociétés Secrètes, *Steve Maurer, Greg Costikyan, Steve Crane, Mike Dawson et Erick Wujcik*

37 Robots-Joueurs, *Greg Costikyan*

44 Table des Sociétés Secrètes

MEGA-AVENTURE

14 Un Mégalo pour Mon Gala, *MARK IV, Steve Gilbert et Peter Corless*

MINI-AVENTURES

51 Botbusters, *Dennis Sustare*

58 Les Guerriers des Ténèbres, *Stephen Crane*

62 The Harder Thez Clone, *Kevin Wilkins*

AVENTURES CODE 7

66 Introduction

67 Les Nuits Fiévreuses du ARD, *Allen Varney et Warren Spector*

69 L'Eternel Retour, *Allen Varney et Warren Spector*

70 Plus Blanc tu Meurs, *Greg Costikyan*

72 Parousie, *John M. Ford*

73 L'Apprenti Plombier, *John M. Ford*

74 Lasers à Miami, *Greg Costikyan et Daniel Scott Palter*

76 Délices de Clones Paranoïaques à la Sauce Vautour, *Curtis Smith*

78 Outland Past-ISH, *Doug Kaufman*

ACCESSOIRES ET DOCUMENTS

Copyright © 1986 West End Games © 1987 Jeux Descartes

Paranoïa Aigue

INTRODUCTION

Dans quoi êtes-vous encore allé vous fourrer ?
Paranoïa Aiguë ? Et bien...

Dans ce chapitre, nous sommes censés vous édifier sur l'utilisation de ce livret. Mais nous allons être francs avec vous : nous n'avons pas la moindre idée de la façon dont on pourrait exploiter la somme d'idées lumineuses dont regorge ce chef-d'œuvre du Jeu de Rôle. Comme nous, vous allez probablement feuilleter cette prodigieuse production, bouleversé, émerveillé, pétrifié de vertige et de respect devant tant de virtuosité.

Nous pouvons tout de même vous suggérer une méthode efficace : occupez-vous des sections en encart, pour commencer.

Ce livret n'en a pas une, mais deux !

Nous en insérons ordinairement dans la plupart de nos suppléments à **PARANOÏA**. Et vous croyez que les gens les détachent effectivement ? Après tout le mal que nous nous sommes donné pour les mettre en page, et tout et tout ? Et bien : NON. Ça leur ferait mal d'abîmer un livret qui leur a coûté de l'argent en arrachant les pages du milieu !

Faites-nous plaisir, et ne tergiversez plus... Pour limiter les dégâts, il vous suffit d'ouvrir les agrafes, et de détacher les encarts. Ils ont même été numérotés séparément, comble de la prévenance...

Les pages A1-A8 constituent du matériel destiné aux joueurs et au Maître de Jeu. Découpez-les, et utilisez-les à l'appui des magnifiques aventures que recèle **Paranoïa Aiguë**. Si votre accréditation vous donne accès à une photocopieuse, tirez-en des duplicata que vous pourrez massacrer à votre aise, ce qui vous permettra de conserver pieusement les originaux à l'état neuf, afin de pouvoir, sur vos vieux jours, barber vos petits enfants en les leur exhibant fièrement.

Les pages B1-B8 vous livreront des règles bien pratiques pour jouer avec des robots comme PJs. Découpez-les, prenez-en connaissance, puis jetez-les en pâture à vos joueurs. Leur contenu est accessible à des Clarificateurs d'accréditation ROUGE.

Les charmes de ces encarts momentanément épuisés, lisez donc le reste du livret. La première partie fourmille de détails croustillants sur la vie dans les Complexes Alpha — sur la santé mentale et les Sociétés Secrètes, en particulier.

Imprégnez-vous de tout cela, et ressortez-le à bon escient dans vos campagnes de **PARANOÏA** — vous rendrez jaloux tous les grands gosses de votre quartier...

La seconde partie est constituée par une aventure de dimensions modestes mais d'envergure colossale, presque équivalente à un livret normal. (Une affaire !) À peine l'aurez-vous parcourue, que vous succomberez à la tentation de la jouer.

La troisième partie vous livrera une aventure brève mais splendide, « Botbusters ». Dans celle-ci, les PJs sont des robots. N'est-ce pas une chance inouïe d'étréner les superbes règles de robots-joueurs fournies en encart ? Sans compter que des personnages robots prêtés ont également été prévus ! (voir pages A3-A6.) Allons, allons, remettez-vous, essuyez furtivement les larmes de reconnaissance qui embuent vos yeux éperdus, et allez donc voir la...

Quatrième partie. Ah, la quatrième partie... Elle inaugure notre nouvelle ligne de mini-aventures — la série « Code Sept ». Ces scénarios pourraient être qualifiés d'aventures épiques en version condensée sur le mode « Readers Digest ». Leur concision nous permet d'en publier beaucoup ; quant à vous, vous pouvez les lire rapidement. Si tout le monde n'est pas content, après ça...

Toutes ces idées noires ont été complaisamment nourries par les auteurs inspirés des précédents chef-d'œuvre de la série **PARANOÏA** — Greg Costikyan, Curtis Smith, John M. Ford, Allen Varney et Warren Spector — et par de nouvelles étoiles montant au firmament du Jeu de Rôle glauque — Doug Kaufman, Dan Palter, Stephen Crane, et Kevin Wilkins.

Stupéfiantes largesses ! En l'occurrence, la magnanimité de West End Games le dispute à la bonté de leur éditeur français Jeux Descartes, sans lequel pareils joyaux resteraient enfouis dans leur gangue anglophone. Petit veinard, vous devez être submergés par une vague de bonheur irrépressible, que dis-je, un raz-de-marée, un...

Bon. Quand vous serez calmé, mettez-vous au boulot. Commencez à vous amuser. Et tout de suite.

Merci de votre coopération.

TITRE = GALERIE DE PORTRAITS / BRIEFING DU LECTEUR
TYPE = ARRIÈRE-PLAN / RESUME
PRÉSENTATION = FEUILLE D'IMPRIMANTE

PROVENANCE = FICHIER ILLICITE DU PERSONNEL
NIVEAU D'ACCREDITATION = ULTRA VIOLET. Information à caractère strictement confidentiel.

Si votre accréditation est inférieure, veuillez vous présenter immédiatement au centre d'extermination le plus proche.

Portraits et antécédents criminels des auteurs

Ken Rolston

Fanatique à l'esprit singulièrement universel ; le regard tordu et l'irrépressible humour de mauvais aloi de l'oncle Ken ont déteint sur toute la série **PARANOÏA**.

Eric Wujcik

Concepteur génial et exubérant du Jeu de Rôle « Teenage Mutant Ninja Turtles », Eric est également l'auteur de l'aventure pour **PARANOÏA** à paraître prochainement : « Des clones dans l'Espace », que vous allez certainement adorer — tout particulièrement ses tables de décompression explosive. Berk.

Steven Maurer

Docteur ès Systèmes de Jeu après quelques avatars, Steven a timidement formulé l'hypothèse suivante : tout clone protégé par de l'amiante peut n'être que sonné par l'explosion d'une cartouche nucléaire tactique au niveau du sol. Miracle, nous sommes d'accord.

Steve Gilbert

Esprit laconique s'exerçant à la conception et au développement de jeux à West End. L'audace conceptuelle de ses pulsions perverses transparaît dans plusieurs autres suppléments à **PARANOÏA**.

Peter Corless

Computer-jockey, et ex-artiste en développement graphique à West End ; sans ses crises particulièrement joyeuses de possession démoniaque, l'humour de **PARANOÏA** n'aurait pas la même coloration.

Greg Costikyan

Eternel prodige. L'un des pères de **PARANOÏA**. Greg caresse des rêves prosélytes grandioses : répandre l'Évangile du Jeu parmi la jeunesse universelle, et préparer le terrain pour une politique X.

Dennis Sustare

Concepteur de JdR visionnaires, tels « Bunnies and Burrows », et « Swordbearer », Dennis s'en canaille parfois jusqu'à se commettre avec des minables comme nous, pauvres types de **PARANOÏA**.

Allen Varney et Warren Spector

Auteurs associés du livret « Envoyez les Clo-nes » ; ce sont des Pros du JdR Haut de Gamme. Il vient à ces jeunes gens des idées néfastes à ne plus savoir qu'en faire, aussi nous les envoient-ils — et il semblerait que nous leur trouvions toujours un emploi.

Dan Palter

Concepteur associé de « Killer Angels », un jeu qui en apprend plus sur la bataille de Gettysburg que personne ne pourrait désirer en savoir. Dans le monde libre, Dan fait autorité en matière de chaussures féminines, de code des taxes U.S., et de batailles de la Seconde Guerre Mondiale.

Doug Kaufman

Chargé de Conception et de Développement, apprécié pour sa dignité et sa retenue, Doug est le Champion du Bon Goût et de la Décence dans **PARANOÏA**. Il va de soi que son influence est pour ainsi dire indiscernable, y compris dans ses propres travaux.

John M. Ford

Auteur Authentique, et concepteur de « Blues en Jaune pour une Boîte Noire » ; John aime parfois marquer une pause dans sa trépidante vie littéraire, et n'a pas honte de produire pour nous des additifs de jeu particulièrement envolés.

Curtis Smith

Concepteur de « Pressez les Oranges », et Pro du Jeu de Haut de Gamme en Freelance ; Curtis est bien le seul individu que nous connaissons qui puisse offrir de projeter les diapositives de son voyage à Bornéo aux réunions du Club des Gentlemen Aventuriers.

Stephen Crane

Concepteur graphique à West End, et superviseur-conseil de la maquette de **PARANOÏA**. Des barbouillages provenant de son goût plein de discernement et des séquelles de ses repas exotiques sont visibles à l'œil nu dans tous nos produits **PARANOÏA**.

Kevin Wilkins

Concepteur graphique à West End, ex-possesseur de revolver, et source notoire et reconnue d'émanations bizarres. Sa sensibilité futuriste, tristement sous-employée dans nos jeux historiques sur la Seconde Guerre Mondiale, atteint des sommets de prodigalité dans les sombres anticipations humoristiques de **PARANOÏA**.

PSYCHO TESTS

Erick Wujcik

L'Ordinateur doit constamment s'assurer que tous les membres du personnel sont sains d'esprit. Pour cela, il tente avec persévérance et application de les rendre fous. Voici quelques questions pour tester l'équilibre mental des personnages de *PARANOIA*.

Ces tests s'avèrent fort utiles :

- Lorsqu'une aventure évolue trop lentement.
- Lorsqu'une aventure évolue trop vite. L'Ordinateur peut interrompre une action furieuse pour poser des questions aussi ineptes que celles que nous vous proposons plus loin. Tant d'importune conséquence tendrait à confirmer que nous avons bien affaire à un ordinateur dingue...
- A l'occasion, lorsque les PJs trouvent sur leur chemin un barrage de contrôle psychologique surprise (très similaire aux contrôles de permis et aux alcootests des agents de Sécurité Interne de notre monde réel).
- Au cas où vous désireriez offrir une aventure très brève à un joueur. Les personnages sont de temps à autre mis ainsi sur la touche pour une série de tests intensifs.

Le poids de la peur et de l'ignorance

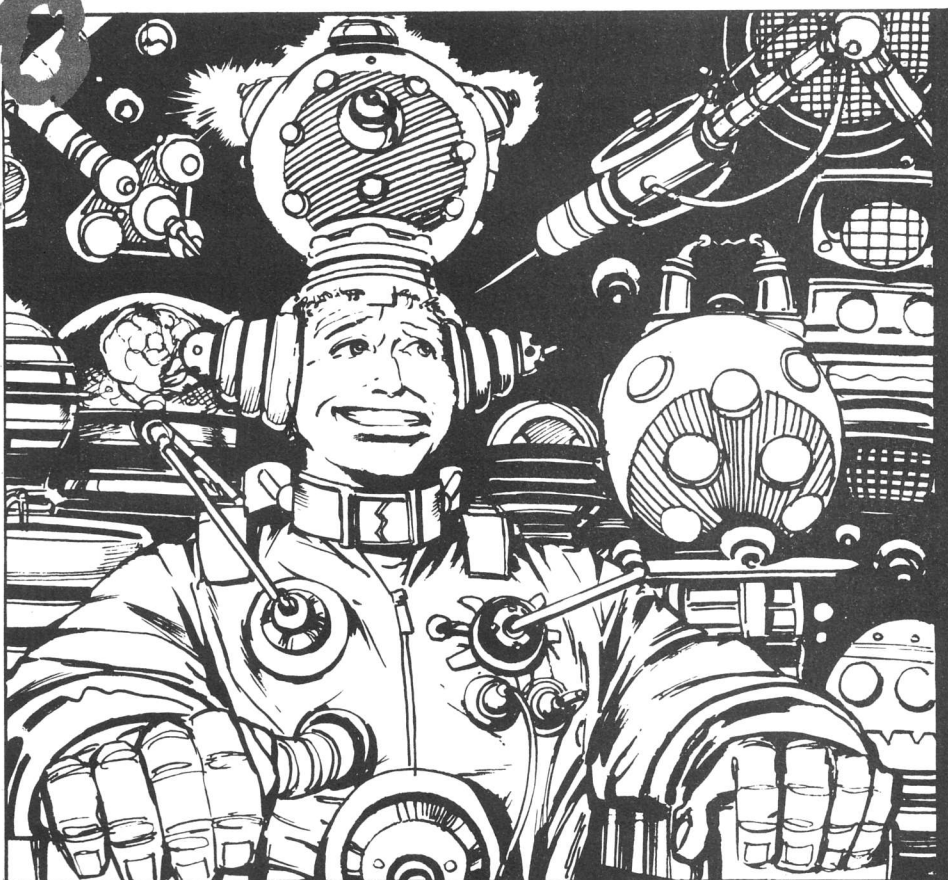
Gardez à l'esprit cet adage primordial du Maître de Jeu de *PARANOIA* : ignorance et peur... peur et ignorance. En l'occurrence, c'est surtout sur la peur que vous voulez mettre l'accent. Obtenir la terreur n'est déjà pas si mal. Mais atteindre l'horreur complète accompagnée de coassements hystériques, voilà qui est bien mieux.

La mise en scène doit être votre premier souci. Une pièce sombre est peu encourageante, et c'est un bon point. Mais pour qu'il y ait du frisson, encore faut-il qu'elle soit sinistre ! Un seul siège (bardé de sangles ayant la solide apparence du cuir, et maculé de tâches brun foncé), des murs noirs, et l'éblouissement douloureux d'une source de lumière unique : voilà le genre d'atmosphère qui favorise un dévouement sincère à l'Ordinateur.

En tant que MJ, vous pouvez employer des supports variés pour rehausser l'effet global. Si vous souhaitez vraiment stresser les joueurs, armez-vous d'un magnétophone. Brandissez le micro au ras des lèvres du joueur, et déclarez : « Pour votre protection, vos réponses sont enregistrées par le Département des Déclarations Enthousiastes, Bureau de la Sécurité Interne. Veuillez vous exprimer clairement ! »

N'oubliez pas : il est dans l'intérêt de l'Ordinateur de faire passer fréquemment ces tests. Une bonne stratégie : poser des questions identiques lors d'une série d'interviews, et comparer les résultats. Les réponses inconsistantes, ou rappelant fâcheusement celles de traîtres notoires, peuvent faire écoper de points de trahison.

Mais voilà, quel labeur ! Y aura-t-il un MJ digne de ce nom pour tenter de se souvenir de toutes ces vétilles ? Heureusement, la solution est simple. Demandez aux joueurs de remettre leurs réponses par écrit. Ne protestez pas de façon immédiate au cas où elles seraient illisibles ou incomplètes.



« Heu, pourriez-vous répéter la question, Monsieur l'Ami Ordinateur ? »

Faites plutôt interrompre la procédure par l'Ordinateur. Poussez le document fautif sous le nez du joueur, et hurlez à le décoiffer : « Citoyen ! qu'est cela ? Un "r" ou un "t" ? »

Autre moyen d'intimidation : le temps limité. Braillez un compte à rebours, ou exhibez des pancartes portant des nombres, en expliquant que ceux-ci apparaissent sur l'écran du terminal. Sauter des nombres lors du compte à rebours est cruel, mais tellement drôle... (« Citoyen ! Voici un test. Quel est l'ensemble de tous les ensembles inclus en eux-mêmes ? TROIS ! DEUX ! UN ! Désolé, votre temps est écoulé. Merci de votre coopération. »)

Vous pouvez encore brancher les PJs sur un détecteur de mensonges. Ils n'ont pas à savoir si la machine détecte ou non la véracité des réponses. Contentez-vous de jeter les dés, de marmonner brièvement, et de prendre quelques notes sur vos papiers. Vous pouvez même suggérer par le comportement de l'opérateur que le détecteur a quelques problèmes de fonctionnement :

Tech : Si l'Ordinateur est votre meilleur ami, quel est votre second meilleur ami ?

PJ : Bla bla bla.

Tech : (Il examine silencieusement l'affichage. Tripote quelques boutons. Répète la question. Triture quelques boutons. Contemple dubitativement l'affichage. Se penche, fait sauter un cliquet et ouvre un panneau d'inspection, puis scrute pensivement l'intérieur. Referme le panneau. Considère fixement l'affichage. Envoie au multicorder une baffe meurtrière du plat de la main. [Cognez fort sur la table. Faites sauter vos joueurs.] Enfin, il sourit avec satisfaction, prend quelques notes, puis reprend affablement l'interrogatoire.)

Les résultats de tous ces tests sont quelque peu nébuleux. N'oubliez pas, l'Ordinateur est constamment à la recherche des signes d'une conspiration. Une totale similarité des résultats dénotera un niveau de connivence entre les PJs

confinant à la trahison. Mais si toutes les réponses sont différentes, cela peut tout aussi bien indiquer que les clones agissent ainsi délibérément. Pour en avoir le cœur net, demandez à chacun dans le groupe : « Quelle est la somme de 2 plus 22 ? » Là, vous êtes sûr d'obtenir des réponses significatives.

Remarque finale : L'Ordinateur ne communiquera jamais de réponse ou de résultat concret.

Test n° 1 : Capacités mathématiques et déductives

Ces questions relèvent toutes des mathématiques simples. L'Ordinateur repèrera les erreurs, mais c'est la manière dont on répond à la question qui Lui importe davantage. Une réponse erronée peut lui confirmer que le personnage est bien aussi idiot qu'il est supposé l'être.

Un jet sur la table ci-dessous déterminera le genre de question de maths à poser :

01-05	Addition à un seul chiffre
06-10	Soustraction à un seul chiffre
11-15	Addition à deux chiffres
21-25	Multiplication à un seul chiffre
26-30	Division à un seul chiffre
31-40	Conversion d'une fraction en pourcentage
41-50	Géométrie
51-80	Mathématiques complexes
81-90	Mathématiques très complexes
91-100	Mathématiques impossibles

Exemples : (Division simple) « Citoyen, voici un test. Combien font 15 divisés par 5 ? » — « Merci de votre coopération. »

(Mathématiques complexes) « Citoyen, voici un test. Quel est le produit de 15784, 90812, et 2301 ? » — « Merci de votre coopération. »

(Mathématiques très complexes) « Citoyens, voici un test. Quelle est l'intégrale pour y de $[y^x \cos \sin y + x^y \sin x \cos y] dy$? » — « Merci de votre coopération. »

(Mathématiques impossibles) « Citoyen, voici un test. Quel est le chiffre final de "PI" ? » — « Merci de votre coopération. »

Incidentement : le calcul nécessite une accréditation BLEUE. En conséquence, si quelqu'un se débrouille pour répondre correctement à une question de maths très complexes, faites-le exécuter.

Test N° 2 : Association de mots

« Voici un test facile d'association d'idées. Je vais dire un mot ; vous répondez avec le premier terme qui vous viendra à l'esprit. »

MJ : Choisissez dans la liste ci-dessous.

- | | | |
|---------------|----------------|------------|
| 1. Chat | 8. Arbre | 15. Jambon |
| 2. Cheval | 9. Voiture | 16. Mère |
| 3. Assiette | 10. Moutarde | 17. Dîner |
| 4. Crayon | 11. Herbe | 18. Doigt |
| 5. Main | 12. Professeur | 19. Bois |
| 6. Nourriture | 13. Père | 20. Mort |
| 7. Ordinateur | 14. Missile | 21. Guerre |

« Merci de votre coopération ! »

Notez que le simple fait de connaître la signification de certains de ces termes constitue une trahison.



« Voyons, voyons ; les chevilles carrées dans les... trous ?!! »

Test N° 3 : Test de personnalité

« Voici un test de personnalité tout simple. Réfléchissez à vos réponses, et exprimez-les librement. »

De ces questions, l'Ordinateur n'en posera qu'une ou deux à la fois. Par contre, il continuera à demander des éclaircissements (« Voilà qui est très intéressant. Et pourquoi avez-vous ce sentiment ? ») ; souvent, plusieurs heures, voire plusieurs jours plus tard, à un moment fâcheux de préférence.

1. Si vous étiez un Grand Programmeur, que souhaiteriez-vous ?
2. Qu'est-ce qui vous paraissait le plus agréable, dans le fait d'être un INFRAROUGE ?
3. Quels sont les trois objectifs que vous recherchiez, si vous trouviez que l'un de vos concitoyens est malheureux ?
4. Exécuteriez-vous un traître, ou bien le laisseriez-vous plutôt s'échapper, dans l'espoir de le capturer vivant et de le guérir de son hérésie ?
5. Comment pensez-vous que la vie dans le Complexe Alpha puisse être améliorée ? (MJ : Elle ne peut pas l'être. Le Complexe Alpha est une utopie. Toute autre réponse constitue une trahison.)
6. Estimez-vous que les traîtres sont mauvais intrinsèquement, ou bien qu'il s'agit au fond d'êtres humains normaux qui ont été dévoyés ?
7. Que pensez-vous qui serait le plus amusant : être un humain, un robot, ou L'Ordinateur ?
8. Pensez-vous que les hommes soient plus intelligents que les ordinateurs ?
9. Pensez-vous que les ordinateurs saignent comme les hommes ?
10. Pensez-vous qu'il soit nécessaire de tuer sous certaines conditions ?
11. Si L'Ordinateur est votre meilleur ami, quel est votre second meilleur ami ?
12. Pensez-vous que vous mériteriez un niveau d'accréditation plus élevé ?
13. Pourquoi pensez-vous que L'Ordinateur ait décidé que l'appartenance à une Société Secrète constituait une trahison ?
14. Espérez-vous dans le futur ?

« Merci de votre coopération ! »

Test N° 4 : Quelques tests de personnalité supplémentaires

« Veuillez répondre aux questions suivantes par "oui" ou "non". »

L'Ordinateur posera trois ou quatre de celles-ci.

1. J'ai fait des expériences très étranges.
2. Il y a eu des périodes durant lesquelles je ne parvenais pas à me rappeler ce que j'étais en train de faire.
3. J'ai fait usage de drogues de façon excessive.
4. Il me semble parfois que ma tête est toute douloureuse.
5. Je me sens constamment anxieux.
6. Je désire parfois des choses avec suffisamment de force pour les voler.
7. Je crains de perdre l'esprit.
8. Il me vient des idées bizarres.
9. J'ai parfois envie de tuer d'autres clones.
10. J'ai l'impression que le monde tournerait mieux sans moi.

« Merci de votre coopération ! »

Test N° 5 : Habileté cognitive

Prenez n'importe lequel des livrets de *PARANOÏA*, et levez-le, tout en montrant une des illustrations. Dites :

« Voici un test pour cerner votre imagination et votre créativité. »

ou
« Voici un test pour déterminer vos capacités à reconnaître une pensée subversive. C'est une aptitude très importante, car elle nous aide à déceler les traîtres et à les soigner, grâce à la politicothérapie. »

ou
« On a songé à vous pour une affectation importante. Ceci est un test de vos aptitudes à (effacé pour raisons de sécurité). Veuillez identifier la localisation de (effacé pour raisons de sécurité) sur cette image. »

Puis poursuivez : « Regardez cette image et racontez une petite histoire pour expliquez ce qui s'y passe. »

ou
« Faites une liste de dix mots qui dépeignent vos sentiments à l'égard du sujet représenté par cette image. »

ou
« Parmi ces deux images, veuillez déterminer laquelle présente des scènes rappelant des événements de votre vie personnelle. » (Important : ne montrez qu'une image !)

Après une session de tests, il se peut que l'Ordinateur souhaite faire certaines recommandations. En général, les plus déplaisantes sont mises en application par les gardiens de l'égo VERTS (Bureau des Réformes Mentales, Département de PDH & Contrôle Mental) lors de leurs rares apparitions. Dans le doute, effectuez un jet sur la table suivante :

01-02. Les Gardiens de l'Ego débarquent. Ils bandent les yeux du clone, lui passent une camisole de force, et l'emmènent. Après un fastidieux voyage ponctué de longues chutes en ascenseur, de dégringolades d'escaliers en marche forcée, suffoqué par la poussière, et d'interminables courses en transbot, il parvient à un centre de rééducation. Le nouveau clone est activé. Plus tard, les personnages rencontreront l'ancien clone devenu chef de section d'accréditation JAUNE à UCT. Une petite vengeance envers les vieux ennemis semble inéluctable...

03-09. Le clone est conduit dans une petite pièce qu'occupe seulement un docbot d'aspect étrange. Celui-ci n'entamera pas de conversation, mais répondra à toutes les questions et déclarations du clone, en faisant appel à une technique thérapeutique dite « de réflexion ». Exemple :

Clone : Pourquoi suis-je ici ?

Psychobot : Pourquoi demandez-vous pourquoi vous êtes ici ?

Clone : Heu... parce que L'Ordinateur m'a dit de venir ici.

Psychobot : Quels sont vos sentiments à l'égard de L'Ordinateur ?

Clone : L'Ordinateur est mon ami !

Psychobot : Etes-vous inquiet de ne pas avoir assez d'amis ?

Clone : Heu... Non.

Psychobot : Est-ce que vous répondez toujours négativement ?

Clone : Non.

Psychobot : Est-ce que vous répondez toujours négativement ?

Clone : Ouuiiii !

Psychobot : Est-ce pour cela que vous haïssez secrètement L'Ordinateur ?

Et ainsi de suite... Continuez ce petit jeu jusqu'à ce que le clone cesse de parler, tente de s'échapper, ou agresse le psychobot. Puis effectuez encore un jet sur cette table.

Chouette et pratique : La table de résultats des psychotests

10-15. L'Ordinateur parle : « Citoyen ! Au rapport immédiatement pour Conseil en Politicothérapie ! Présentez-vous sans délai en salle 9001, Secteur 10B ! (Politicothérapie est le mot de code pour « interrogatoire » ; voir « Théradon » dans la rubrique « Cette chimie qui facilite la vie ».)

11-40. Chimiothérapie. Un flacon de pilules roule dans le plus proche plateau de distribution automatique. Un jet sur la Table de Chimiothérapie ci-dessous. Manquer de prendre des médicaments assignés constitue une trahison ! Voir l'article « Cette chimie qui facilite la vie ».

41-85. L'Ordinateur parle : « Citoyen ! Votre profil psychologique est en cours de traitement. Attendez les consignes thérapeutiques ! » Suit un long moment de silence inquiétant. Enfin, L'Ordinateur reprend : « Ce sera tout. Rompez ! » Infligez des points de trahison pour toute initiative séditeuse qui aurait pu avoir lieu durant l'attente. Rien d'autre ne se passe. Administrez à nouveau le test dès que possible.

86-91. Rééducation mentale. Les Gardiens de l'Ego arrivent en force (au moins trois par clone atteint de maladie mentale). Les clones sont transférés dans une salle d'interrogatoire voisine, dans laquelle électrochocs, injections massives de drogues, et bombardements subsoniques de slogans « Aimez L'Ordinateur ! » leur sont administrés en série. Ils sont relâchés un cycle plus tard, sans plus de dégâts qu'un tremblement incontrôlable, et une nette tendance à dresser l'oreille lorsque quelqu'un dit : « Ordinateur ».

92-94. Le groupe de mission entier (tout le monde étant contaminé par le clone instable) est inscrit à l'Ecole du Bonheur de L'Ordinateur. Ils passent deux cycles complets sans nourriture ni toilettes, dans une pièce sévère dominée par des douzaines de terminaux informatiques. Au MJ de déployer toutes les ressources de sa science sur l'électrochoc, le psychodrame, le cri primal, les sessions marathon, ou la thérapie de régression, afin que cette expérience demeure inoubliable pour les clones.

95-96. Surprise-partie à vingt-cinq crédits. Un groupe d'officiers de politicothérapie d'accréditation BLEUE paraît ; ils sont lourdement chargés d'artillerie et cuirassés. Les clones sont désarmés, et placés sous la constante menace des armes. De petits paquets, contenant chapeaux de cotillon, mirlitons, livrets de chansons, et vingt-cinq crédits chacun, leur sont distribués. L'officier supérieur déclare : « Citoyens !

L'Ordinateur a déterminé qu'il vous manquait un moment de Repos et de Récréation. En conséquence, vous allez faire la fête. Et tout de suite ! Ne pas arriver à s'amuser constitue une faute relevant de la trahison, et passible d'exécution sommaire. » La suite de la conversation avec les officiers de politicothérapie aux visages sinistres révélera que les clones disposent d'un temps limité pour « s'amuser » et « dépenser follement tout l'argent avec une joviale insouciance ». Les tentatives d'achats utiles ou de corruption ne seront pas prises à la légère. Faites durer ce petit jeu jusqu'à ce qu'il cesse d'être amusant.

97-98. Transfert. Tout clone présentant des résultats de tests douteux est emmené. Un clone de remplacement apparaît. Quiconque demande ce qu'il est advenu du clone qui a été « réaffecté » se voit enlever de la même façon, laissant la place à sa relève clonique.

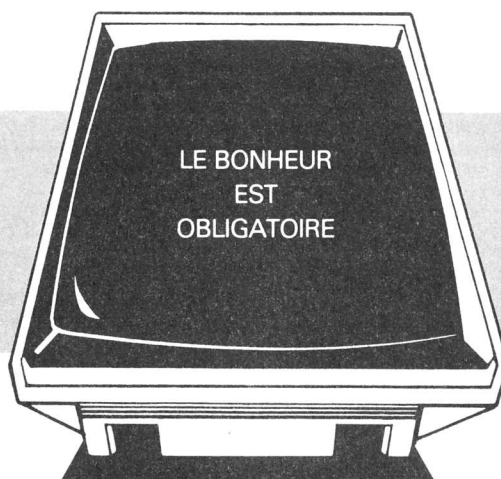
99. Chirurgie corrective. Des officiers d'accréditation BLEUE de PDH & CM apparaissent en force. Hilares et patelins, ils assurent le clone de son excellente fortune. Puis ils l'emballent, et le lobotomisent. A son retour, il arborera un énorme bandage autour de sa tête, et aura perdu toute compétence. Tous les attributs, excepté la Force et l'Adaptabilité, seront réduits de moitié.

00. Une troupe composite d'Escadrons Vautour, de Gardiens de l'Ego, et d'Officiers de Politicothérapie fait irruption. Ils cernent le clone visé et font taire toute autre personne (radicalement, avec de vraies munitions, si besoin est). Lorsque tout est parfaitement calme, l'officier de grade supérieur s'avance et dit : « Citoyen ! Votre heure est venue. En cet instant, le plus

beau pour vous, » (les autres clones pleurent silencieusement... les canons des fusicônes n'accusent pas un frémissement) « quelles paroles souhaitez-vous laisser à votre ami, L'Ordinateur ? » Ayez soin de bien transcrire exactement la réponse du personnage. Y compris les perles du genre : « hummmmm », « qui, moi ? » et « que me voulez-vous ? » Celles-ci sont destinées à devenir le nouveau « slogan du mois ». A intervalles réguliers au cours des prochaines semaines, dans tout le Complexe, une musique martiale crachotante fera vibrer les haut-parleurs de L'Ordinateur. Puis, les précieux axiomes de sagesse du clone seront fidèlement répétés. Enfin, un présentateur identifiera l'orateur. Peu importe le degré de stupidité ou de subversion apparent ; retransmettez le discours avec une exactitude scrupuleuse.

Table de Chimiothérapie

01-20	Comprimés de Nargédal
21-22	Gélules de Nargédal
23-28	Comprimés de Tranxamène
29-30	Gélules de Tranxamène
31-35	Comprimés de Morphalium
36-40	Comprimés de Mandraflon
44-50	Comprimés de Cocatrique
51-55	Comprimés d'Amphéspirine
56-57	Gélules d'Amphéspirine
58-60	Comprimés de Thymoglandine
61-65	Comprimés de Mogalène
66-67	Gélules de Mogalène
68-70	Comprimés de Librispidine
71-95	Prescription pharmaceutique multiple. Deux jets supplémentaires.
96-00	Chimiothérapie massive. Quatre jets supplémentaires.



CETTE CHIMIE QUI FACILITE LA VIE

Erick Wujcik

Remarque préliminaire : Nous ne voudrions surtout pas que l'on aille penser que nous encourageons l'usage des drogues du monde réel. Loin de nous ce propos ! De fait, en lisant cet article, vous verrez bien que nous décrivons sans complaisance les terribles dangers de ces stupéfiants, avec leur cortège d'horribles effets secondaires et de séquelles, et leur corollaire omniprésent : l'accoutumance...

Par conséquent, cet article ne doit en aucune façon être interprété comme une approbation, une excuse ou une incitation à l'usage de toute drogue illicite.

Moralité :

Mieux vaut s'amuser des stupéfiants produits **PARANOIA**, qu'abuser des produits stupéfiants par ennui.

Note : Ces règles sont facultatives. Laissez-les de côté si elles ne vous plaisent pas. On se demande bien, d'ailleurs, quel besoin nous avons de vous préciser cela, puisque rien, au fond, ne vous oblige à utiliser une règle qui ne vous convient pas...

La description de la vie INFRAROUGE dans le Complexe Alpha telle qu'elle est présentée dans les livrets originaux est en réalité quelque peu déformée. Les traîtres responsables ont été démasqués. Le châtiment est imminent. Ce qui va suivre est une vision plus juste de la vie INFRAROUGE telle qu'elle est véritablement.

Lever en compagnie de certaines d'autres dans la caserne. Une pilule « Super Speed ». Toilette. Petit déjeuner dans le réfectoire communautaire. Absorption de suppléments biochimiques. Travail dans les silos à nourriture. Déjeuner dans le réfectoire communautaire. Prise de modificateurs de comportement et d'euphorisants. Seconde tranche de travail dans les silos à nourriture. Prise de déprimeurs. Dîner dans le réfectoire communautaire. Une pilule d'accélérateur d'autocritique. Confession en groupe, avec culpabilité conviviale. Prise d'un euphorisant. Réunion avec les amis pour assister à la projection des aventures de Teela O'Malley

dans la salle de spectacle communautaire. Pilule Dodo-sans-Bobo. Sommeil lourd.

Quelques MJ peuvent avoir eu vent de certain jeu, sorte de fiction médiévale, où potions magiques, grimoires et maléfices sont monnaie courante. Vous saisissez l'allusion. Et bien, les drogues sont l'équivalent dans **PARANOIA**. Les clones peuvent les voler, les thésauriser et les employer, de la même façon que les personnages de cet autre jeu convoitent les trésors magiques. Sauf que les clones, eux, crèvent comme des mouches.

Le code pharmaceutique

1. Il est du devoir de tout Citoyen de demeurer loyal envers L'Ordinateur.

2. Les Citoyens loyaux sont heureux lorsqu'ils servent L'Ordinateur.

3. Ceux qui ne sont pas heureux sont des rebelles.

Q. : Citoyen, êtes-vous heureux ?

R. : Oui, ami Ordinateur !

Q. : Citoyen, voudriez-vous quelques médicaments ?

R. : Oui, ami Ordinateur !

La prescription

L'Ordinateur gratifiera généreusement le Citoyen dévoué d'une ample variété de produits pharmaceutiques. Chacun correspond à une certaine accréditation ; tout Citoyen est en droit de solliciter des drogues correspondant à son niveau (ou à un niveau inférieur). En outre, L'Ordinateur et les docbots prescriront souvent des médicaments d'une accréditation supérieure lorsqu'ils auront le sentiment qu'un Citoyen a besoin d'un traitement pharmaceutique. Dans le cas d'un docbot, l'administration a ordinairement lieu de façon directe, en fichant sans sommation une aiguille dans le bras du patient.

Beaucoup de terminaux de L'Ordinateur com-

portent des dispositifs de préparation pharmaceutique. Ceux-ci délivreront des flacons de 24 comprimés. Les kits médicaux, pour leur part, contiennent souvent six seringues, ou plus, de médicaments communs.

Flacons et seringues sont clairement étiquetés, avec instructions, nom et quantité de contenu. Par exemple, un flacon de Tranxamène serait ainsi libellé :

Tranxamène - 24 comprimés

PIED MENTAL

Prescription : Défaillances de béatitude

Posologie : Prendre un ou plusieurs comprimés

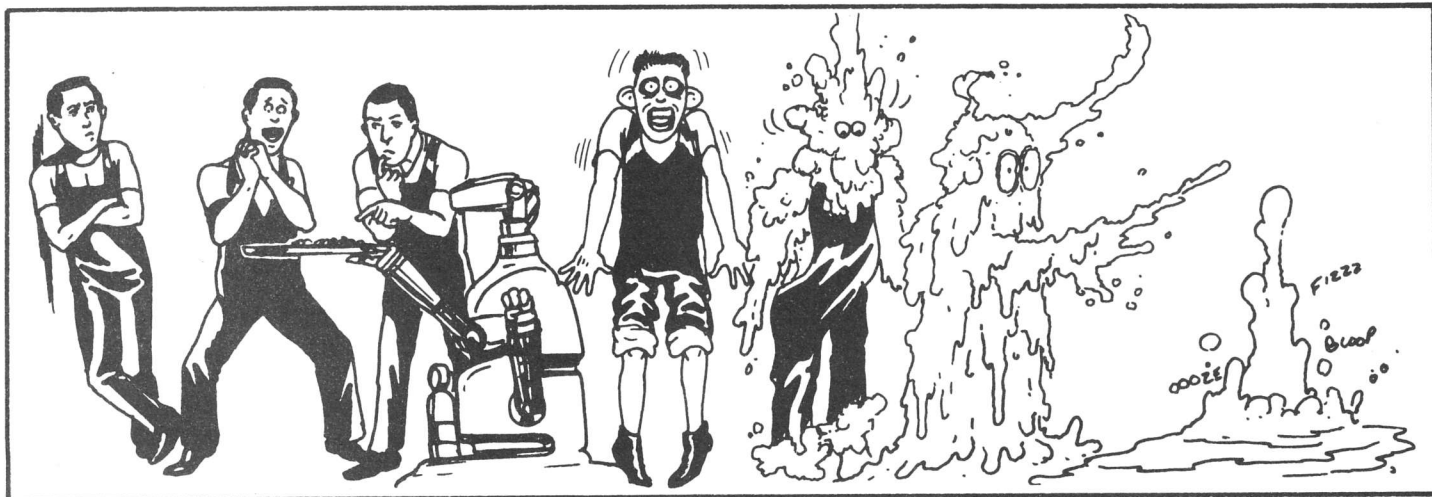
L'utilisation

Les personnages devraient apprendre à se servir des spécialités pharmaceutiques comme d'outils. Tout simplement parce que L'Ordinateur encourage l'usage des médicaments. Et si L'Ordinateur a dit qu'en consommer était un signe de loyauté... seuls les traîtres Commies refuseraient d'avaler leurs pilules !

En outre, le recours régulier à la pharmacopée vous aide à développer des immunités. Les usagers découvriront que les effets secondaires vont décroissant. Il y a aussi l'avantage d'avoir l'air d'être un pauvre toxicomane au cerveau ravagé. Les Grands Programmeurs ont alors tendance à vous refuser leur confiance pour les missions importantes (et dangereuses). D'ailleurs, plus personne ne se fiera à vous. Ce qui pousse tout le monde à obéir à une des maximes les plus importantes de L'Ordinateur. En d'autres termes, en étant indigne de confiance, vous encouragez l'Obéissance à L'Ordinateur. On appelle cela loyauté... ou logique spéculaire.

Bien sûr, si vous consommez trop de médicaments sur de longues périodes, vous devenez toxicomane. Mais puisqu'il existe des tas de drogues, cela ne devrait pas constituer un problème. Tout au moins tant qu'elles ne s'épuisent pas. Ou que L'Ordinateur ne tombe pas dans une phase de prohibition...

Liquidation instantanée d'une neurasthénie clonique.



La durée des effets

Le temps pendant lequel un clone sera affecté par un médicament donné dépend d'un grand nombre d'éléments : la taille du clone et son endurance, le type de la préparation, le dosage, la pureté, comment elle a été délivrée, l'environnement... En fait, bien trop de facteurs seraient à considérer. Ce qui signifie que, grosso modo, vous pouvez faire ce que vous voulez. La seule considération véritablement importante pour la prolongation des effets d'une drogue, c'est le facteur amusement ; tant que c'est drôle, faites durer. Si cela promet plus de plaisir de faire se dissiper l'emprise, alors hop ! c'est fini...

Même dans ces conditions, il vous faudra quelque moyen de vous représenter combien de temps agissent certaines drogues, comparées aux autres. Il ne sera pas dit que les créateurs de **PARANOIA** lésinent sur la marchandise. Voici tout un assortiment de durées d'effets médicamenteux.

Un laps : Dure aussi longtemps que cela semble amusant. Se dissipe avant que le clone n'ait pu vraiment saisir ce qui lui était arrivé.

Deux laps : L'effet se prolonge suffisamment pour que le personnage s'habitue à en jouer. Le clone aura à peine le temps de réaliser combien les effets sont importants et appréciables. Ils disparaissent alors — laissant en général de terribles séquelles.

Un demi-cycle : Cela représente vraiment un long moment. Dans la plupart des campagnes de **PARANOIA**, un cycle est la période s'écoulant entre un réveil et le suivant.

Un cycle entier : Une durée qui excède l'espérance de vie d'un Clarificateur d'accréditation ROUGE. Autrement dit, comptez que les effets se prolongent jusqu'à la fin de la mission, et en particulier pendant le débriefing (avec les manifestations déplaisantes appropriées).

Les effets secondaires, les interactions médicamenteuses et les séquelles

Si l'on croit L'Ordinateur, des traîtres ont injecté des toxines dans certains médicaments. Il est du devoir de chaque Citoyen de détecter ces produits falsifiés et de les signaler immédiatement à L'Ordinateur. Le meilleur moyen de trouver, c'est de consommer...

Absorber simultanément deux médicaments ou plus est une idée risquée. En effet, si quelque chose tourne mal, il est bien plus difficile alors de déterminer quel lot a été saboté. Et puis, l'association se révèle souvent fatale. N'oubliez pas : C'est une trahison de mourir avant d'avoir fait son rapport sur des médicaments défectueux !

Parmi les inconvénients que peuvent entraîner des produits trafiqués, figurent les dommages organiques, la démence, et, parfois, les progrès de l'intrigue (lorsque le MJ recourt aux substances pharmaceutiques à dessein d'amener un intermède comique. Ce dernier point est conçu sous forme libre, de telle sorte que le Maître de Jeu puisse égayier l'atmosphère lorsque l'ennui menace.

Un autre problème relatif aux drogues apparaît lorsque les clones se sont accoutumés à en prendre. Ces clones sont appelés toxicomanes.

Ils ont tendance à devenir quelque peu bizarres lorsqu'ils sont coupés d'un approvisionnement constant. Au début tout semble aller, mais au bout des dix premières minutes les manifestations de manque commencent...

Voici une liste non exhaustive d'effets secondaires désopilants. Vous pouvez effectuer un jet sur les tables, ou simplement choisir quelque chose qui a l'air bien...

Table des Dommages Organiques

01-20	Tremblote
21-40	Faiblesse
41-60	Perte de Mémoire
61-80	Polttronnerie
81-90	Perte de Pouvoir
91-95	Coma
96-98	Mort
99-100	Dommages Permanents

Tremblote : Tremblement parfaitement incontrôlable. Toute coordination ou mouvement précis est difficile. Se servir d'une arme dans cet état revêt un caractère hasardeux — le clone n'a guère de chances de toucher une cible (devinette : à quel moment appuyer sur la détente lorsque la visée a la bougeotte) ; et puis, le doigt peut se rétracter sur la gâchette lors d'un spasme à un moment inopportun.

Faiblesse : La Force tombe à zéro. Porter une quelconque charge devient un effort harassant — lampe torche, pistolet laser, stylo... Le seul fait de marcher provoque moult gémissements et plaintes...

Perte de Mémoire : Les synapses du cerveau cessent tout bonnement de fonctionner. Dans certains cas, ceci pourrait être très commode ; l'attitude qui consiste à s'exclamer : « Je ne sais rien, mais rien du tout ! » correspond en gros à la vision qu'a L'Ordinateur du parfait Citoyen loyal.

Polttronnerie : En cas de danger, le sujet délale, bégaye de terreur, et gémît ; ses os semblent se ramollir, et il tombe, prostré...

Perte de Pouvoir : L'indice de Pouvoir chute à zéro. Pas de points de Pouvoir, plus de pouvoir mutant.

Coma : Le clone présente tous les symptômes de la mort. L'Ordinateur appelle le clone suivant. Puis, quelque temps après, à un moment où l'action languit, l'ancien clone revient à lui. Il faut qu'un MJ soit bien méchant pour réveiller un clone au beau milieu (au choix) : d'un broyeur de recyclage, d'un autoclave, d'une opération chirurgicale de transplantation, ou d'un tir sur cible d'armes expérimentales. Allons, ne faites PAS cela à vos joueurs. Ils se sentiraient persécutés, abusés, et ils risqueraient même de devenir quelque peu... hem... paranoïaques.

Mort : Le clone X devient le clone X+ 1.

Dommages Permanents : Aïe ! l'un des états sus-décrits (ou même quelque chose de pire) durera éternellement. Dur pour le joueur. Notre plus profonde sympathie vous est acquise, malheureux MJ toujours diffamé. Quel que soit la rogne et la grogne de vos petits monstres, faites votre devoir, astreignez-vous à la tâche, et, dura lex sed lex, veillez à l'accomplissement de leur fatal destin.

Table d'Aliénation

01-15	Sonné
16-25	Crises d'Angoisse

26-40	Paranoïa
41-50	Bargeottage
51-75	Visions
76-90	Pacifisme
91-100	Possession

Sonné : Le clone cesse de bouger, et pousse des cris inarticulés et incohérents. Ordinairement, cet état est temporaire.

Crise d'Angoisse : Le clone est incapable de faire face à ses problèmes. Toute difficulté devient carrément insurmontable. Recours habituel : blâmer le leader de l'équipe.

Paranoïa : « Tout le monde veut ma peau ! » Secourable, le MJ va aider le joueur à voir sous cet angle les actes de tous les autres personnages.

Bargeottage : Improvisez. Ecume à la bouche, élucubrations, tout est bon : tous les autres personnages savent tout de même reconnaître un fou...

Visions : Voilà l'opportunité rêvée d'épanouir pleinement sa créativité, pour le MJ. Inventez des amis invisibles, faites entendre au personnage une « voix de L'Ordinateur » personnelle. Une certaine progressivité dans l'approche est recommandée ; commencez par des altérations mineures de la perception, puis ouvrez le champ, jusqu'aux panoramas psychédéliques en scope et en couleur.

Pacifisme : Paix aux clones de bonne volonté ! Tout est douceur et lumière. Les opposants armés seront décrits comme « cherchant activement la paix », et les menaces comme « seulement superficielles ».

Possession : Au début, le personnage croit que ses camarades commencent à changer (« sous cette lumière, il semblerait que les yeux de Roy émettent une lueur rouge »). Par la suite, il verra des démons menaçants partout. Il est permis de penser qu'un personnage qui laisserait passer pareille chance de canarder tout ce qui bouge s'est trompé de jeu...

Dialogue prophylactique type

MJ : Tu te réveilles en sursaut, pour réaliser que tu as somnolé pendant que L'Ordinateur était en train de te parler.

Joueur : Est-ce que je me souviens de ses paroles ?

MJ : Non. Après un court silence embarrassé, L'Ordinateur parle : « Citoyen, seriez-vous fatigué ? »

J : Ami Ordinateur ! Du fait des exigences de ma mission, j'ai raté les quatre derniers cycles de sommeil. Néanmoins, je suis impatient d'accepter tout nouvel ordre !

MJ : Très bien ! très habile ! Maintenant, L'Ordinateur parle : « Citoyen, vous serez mis à l'amende de 240 crédits pour avoir manqué le contrôle de repos. Veuillez vous acquitter du paiement au plus proche bureau de la Sécurité Interne. Cependant, votre dévotion n'a pas échappé à L'Ordinateur. Afin que vous soyez à même de fournir encore un haut niveau de performance, un approvisionnement en stimulant va vous être délivré. »

J : Merci, ami Ordinateur !

MJ : Un petit flacon roule dans la tuyauterie et s'immobilise en cliquetant sur le plateau de distribution automatique. Que fais-tu ?

J : Je le prends.

MJ : D'accord. Te voilà en train de tenir un petit flacon.



Fondu déchâiné

soulever un fardeau bien plus lourd qu'il ne pourrait le faire en temps normal, décrire des cercles en courant, etc.

En combat, le personnage mène deux attaques par round ; Corps à Corps, Armes de Tir et Bonus Réparation sont doublés.

Effets secondaires : Un jet en Dommages Organiques et Aliénation combinés. Les toxico-manes sont remarquables par leur regard fixe, étonnamment attentif, légèrement forcené, et le blanc de leurs yeux qui tend à virer au brun foncé.

Séquelles : Aliénation mentale pour un laps. Puis retour soudain à la normale — exception faite d'un insatiable manque de Thymoglandine...

Présentations : Comprimé (deux laps) ; injection (un demi-cycle suivi de syncope à moins qu'une nouvelle dose ne soit immédiatement administrée).

Les modificateurs de comportement

Ils sont employés pour améliorer l'état d'esprit des clones inadaptés. Ils comprennent les sérums de vérité, les rectificateurs de personnalité et les hypnotiques — tiens, tiens, ne sont-ce point justement les outils standard de la Sécurité Interne ?

Théradon

Dénomination commune : A la Séc. Int., on l'appelle « Admirable Vérité » ; partout ailleurs, « Camisole Chimique ».

Accréditation : VERTE

Prescription : Strictement réservé à la Sécurité Interne.

Effets : Les clones sous Théradon donneront spontanément une réponse empressée à la plupart des questions (mais ce ne sera pas nécessairement la vérité) ; de plus, ils seront d'accord avec toute voix raisonnable. Notez qu'il ne s'agit que de la *voix* ; ils ne percevront même pas le sens de ce qui se dit. Employé par les officiers de Polithothérapie pour les interrogatoires et les débriefings.

Effets secondaires : Aliénation temporaire.

Présentation : Injection (un laps).

Mogalène

Dénomination commune : Coup de Barre

Accréditation : ORANGE

Effets : Adaptabilité et Aplomb sont réduits de moitié. Le clone devient extrêmement perméable à la suggestion. A fort dosage, il ne pensera plus qu'à dormir. Si on le maintient éveillé de force, son acquiescement deviendra sans limite. Très pratique pour les confessions, les arnaques, et autres manœuvres manipulatoires fines...

Effets secondaires : Dépression, somnolence, conscience amoindrie.

Présentations : Comprimé (un laps), gélule (un cycle), injection (fort dosage, un cycle).

Librispidine

Dénomination commune : Coup de Fouet

Accréditation : ROUGE

Prescription : Délivré tout spécialement lors des missions « de routine », exigeant des Clarificateurs un niveau de motivation maximum allié à un instinct de conservation minimum.

Effets : Aiguise conscience et vigilance. Exacerbe courage et désintéressement. Le bonus de Crédibilité est doublé. A forte dose, le clone ignorera tous les dangers, sauf ceux qui crèvent les yeux.

Effets secondaires : L'usage répété (fréquence supérieure à une fois par vie) provoquera des dommages organiques.

Présentations : Comprimé (un laps) ; gélule (un cycle) ; injection (un laps, fort dosage).

Les spécialités expérimentales

De temps à autre, L'Ordinateur va faire la grâce aux Citoyens de tester des substances chimiques nouvelles et peu communes ; ils seront certainement ravis d'expérimenter divers effets psychiques et corporels insolites...

Dynomorphine

Accréditation : ULTRAVIOLETTE

Prescription : A titre expérimental.

Effets : Le personnage ne ressent pas la peur ; il ne perçoit littéralement aucune menace. Il va marcher droit dans une fosse, ou se tirer dessus, si on le lui ordonne.

Effets secondaires : Aucun, à part d'éventuelles contusions.

Séquelles : Dommages Organiques.

Présentation : Injection.

Acide hydropsionique

Dénomination commune : Foudre Mentale

Accréditation : ULTRAVIOLETTE

Effets : Le sujet est à même de se servir de tout pouvoir mutant en sa possession, sans entamer son Indice de Pouvoir. Il peut, en outre, découvrir qu'il est doué de pouvoirs mutants qu'il ne possède pas en temps ordinaire. (Chaque fois que le personnage tente d'utiliser un nouveau pouvoir au hasard, il a 20 % de chances de réussite.)

Effets secondaires : Sonné, ou envahi par la Faiblesse ou le Pacifisme.

Séquelles : L'indice de pouvoir va être nul pour un moment.

Présentation : Gélule (un cycle)

L'Acide Futanique, la Qualine, le Varbonic-Acephenyl et l'Acide Zaro-Butylique ne sont que quelques-unes des drogues-miracle que les chercheurs pharmaceutiques zélés continuent à étudier. Le bonheur à venir du clone loyal n'est-il pas leur seul souci... ?



DE NOUVELLES SOCIÉTÉS SECRÈTES

Steve Maurer, Greg costikyan, Steve Crane, Mike Dawson et Erick Wujcik

Bienvenue, Clarificateurs ! L'Ordinateur est votre ami ! Cédant à sa générosité naturelle magnanime et bienfaisante, il vous offre une nouvelle fois l'opportunité de sacrifier votre vie pour combattre les immondes traîtres Commies qui grouillent dans le Complexe Alpha.

Alors... heureux ?

Dites-le, il y a du mou dans votre approbation !

Seuls les traîtres répugnent à servir L'Ordinateur de tout leur zèle, et les traîtres sont envoyés croupir au fond des silos à nourriture. Mais vous, vous n'êtes pas un traître, n'est-ce pas ?

Bon, je ne le pensais pas non plus. L'Ordinateur prend acte de votre débordement d'enthousiasme spontané.

Dans la Table de Sociétés Secrètes qui va suivre, figurent des éléments complètement nouveaux, mettant à jour celle déjà présentée dans le Livret du Joueur. Vous serez sûrement ravis de savoir que la Sécurité Interne est sans répit sur la brèche contre les traîtres appartenant à des Sociétés Secrètes...

Avant d'utiliser la table ci-dessous, faites-vous contrôler par le plus proche Citoyen d'accréditation ULTRAVIOLETTE, autrement dit, votre Maître de Jeu. Lui seul est habilité à lire les descriptions des Nouvelles Sociétés Secrètes. En tant que joueur, cela ne vous est pas permis.

Comme de toute évidence il sera matériellement impossible de vous empêcher, traîtres perfides, de lorgner les parties confidentielles de ce document, il vaudrait mieux que vous vous graviez ceci dans le crâne : si votre personnage donne à penser qu'il connaît ces sociétés, il peut se voir infliger des points de trahison.

Et si vous prenez trop de points de trahison, mes pauvres amis, vous n'aurez que le temps d'entendre « bzzzzzzzzz ! »...

Allez, amusez-vous bien.

Mères de la terre



Objectifs : Neutraliser les inhibiteurs hormonaux et les substances stérilisantes que contient la nourriture quotidienne, afin de permettre la reproduction naturelle. Favoriser les grossesses, et prendre des dispositions pour élever des enfants en secret. Propager l'Évangile de la Joie du Sexe. User et abuser de la sexualité pour gagner de l'influence parmi ceux qui exercent le pouvoir. Donner une chance aux enfants d'échapper à la domination de L'Ordinateur.

Doctrines : Le Sexe est beauté, le Sexe est joie. L'Ordinateur perpétue une infamie en censurant cette part merveilleuse de la nature humaine. Et les bébés ! Ne sont-ils pas merveilleux, eux aussi ? Ce sont les femmes qui devraient les engendrer, et non les machines... Le clonage

n'est qu'une sinistre parodie de l'ordre naturel, il faut y mettre fin. Les hommes sont faits pour protéger les femmes, et les préserver du feu des lasers et des autres périls. Les femmes, pour passer leur vie nu-pieds et enceintes, couchées sur le dos ou hiératisées sur des piédestals.

Amis : Libre Entreprise, Groupes de Programmation, Club Sierra, Romantiques.

Ennemis : Femme Fatale, Corpore Metal, Eugénistes.

Description Générale : Les Mères de la Terre sont ordinairement du genre féminin. Elles offrent avant tout du sexe, se consacrant pendant de longues heures à fournir ce service de combien subversif, sur un marché en expansion constante. Les membres vendent leurs charmes par les canaux de Libre Entreprise, et des harems sont offerts à de nombreux Grands Programmeurs, moyennant quoi la société bénéficie de faveurs. Résultat inévitable : la grossesse, un état illicite difficile à cacher... Des cachettes parfaitement sûres, et quelques substitutions plutôt délicates sont indispensables pour protéger l'identité des futures mères ; sans l'aide de Grands Programmeurs et de la puissante société Libre Entreprise, ce serait chose impossible. Les hommes accomplissent les tâches les plus risquées : sabotages, mise au point de plans d'évasion, ravitaillement clandestin, recrutement, etc...

Avancement : + 1 pour l'identification de sources de nourriture non droguées ; + 1 à 4 pour un sabotage en rapport avec les menées de la société ; + 4 pour le don d'une naissance ; + 3 pour tout enfant mis en sécurité à l'Extérieur.

Règles Particulières : Grâce aux relations étroites que cette société entretient avec de nombreux Grands Programmeurs, et à ce qu'il est convenu de nommer « confidences d'alcôve », les Mères de la Terre sont souvent dans le secret d'informations excessivement compromettantes. Ceci est parfois transmis à des membres de rang inférieur. La société dispose d'un approvisionnement en crédits presque illimité, et entretient invariablement de bons termes avec Libre Entreprise, de sorte qu'un clone peut devenir membre actif des deux organisations. Mères de la Terre enseigne à ses adeptes deux compétences illicites : Relations Sexuelles et Obstétrique. Les membres sont libres de leur consacrer des points de Compétence. Toutes deux sont des Compétences de Cultures Primitives, en Environnements Hostiles. (Au fait, vous auriez peut-être préféré que nous les mettions dans la rubrique Combat au Corps à Corps ?)

Femme Fatale



Objectifs : Etablir des femmes à tous les postes de pouvoir. Dégrader les hommes au statut inférieur d'INFRAROUGES, comme il sied à leur stade primaire de développement. Rétablir le contrôle sur notre Ordinateur, et le programmer pour punir ceux qui méprisent ou mettent en doute l'évidente supériorité naturelle des femmes.

Doctrines : Il était autrefois, durant l'Histoire Enregistrée, un temps où le pouvoir était au féminin. Nous adorions la mère terre, clonant et élevant les enfants comme nous l'entendions. Sous notre règne, le monde était en paix. Il n'y avait ni violence, ni haine, ni peur. Les hommes restaient confinés aux tâches domestiques auxquelles leurs lamentables déficiences innées les destinent. Hélas, par la suite, nous fûmes trahies. Brûlant d'introduire la douleur et le mal dans le monde, des phalocrates fanatiques violèrent notre ordinateur. Il fut si grièvement endommagé qu'il oublia qu'il avait construit. Les hommes révisèrent ses programmes : violence, torture, capitalisme, sexisme, guerre, racisme, Football du Dimanche Soir, combat professionnel, et politique conservatrice firent leur apparition. Ces criminels contre l'humanité accapèrent à présent les échelons supérieurs des conseils de L'Ordinateur. Nous devons rendre les coups — à notre Ordinateur s'il le faut, mais en priorité aux vrais usurpateurs de l'ordre naturel.

Amis : Communistes (féminins).

Ennemis : Mères de la Terre, Groupes de Programmation, Première Eglise du Christ Programmeur.

Description Générale : Est-il besoin de le dire, Femme Fatale est exclusivement constituée de femmes. La société est divisée en groupuscules (de cinq à dix membres), qui se rencontrent pour discuter des dernières crises, voir d'autres femmes, et débattre de concepts aussi visionnaires que le jardinage, l'identification des fleurs sauvages, ou les centres de shopping. Ces unités prennent des noms de guerre qui servent de mot de passe pour identifier les membres inconnus. Chaque point de société secrète donne un nouveau nom à un membre (« Société du Pont-Levis », « Amazones Enchaînées », etc.). En introduisant un nom de groupuscule dans un discours normal, une Femme Fatale se fait reconnaître par d'autres unités. Les membres d'appartenance multiple sont appelés « runners », et assurent la cohésion de l'organisation.

Femmes Fatale impute les défaillances du Complexe Alpha aux hommes. Naturellement, tout ce qui rétrograde, embrouille, subjugue ou neutralise un de ces gigolos est une victoire pour la société.

Avancement : + 1 pour avoir identifié et rallié un nouveau groupuscule ; + 1 pour avoir favorisé le succès d'une femme aux dépens d'un homme ; + 3 dans le cas où elle est membre de la société.

Règles Particulières : Femme Fatale a peu accès à l'équipement spécialisé et à l'information. (Ses membres manifestent une incapacité notoire vis-à-vis des machines ou des dispositifs compliqués.) Les groupuscules sont cloisonnés, et seules les « runners » peuvent les connecter. Un membre de cette qualité a ainsi plus de chances de trouver ce dont elle a besoin. L'esprit d'équipe est de règle dans ces groupes ; les

membres peuvent faire appel les unes aux autres, et compter sur leur connivence.

Internationale des Travailleurs du monde



Objectifs : Organiser tous les peuples opprimés, et constituer une grande union ; puis se dresser dans une juste colère contre L'Ordinateur et l'oppression capitaliste. Instaurer une société libre et sans état, dans laquelle tous vivent dans l'harmonie et la justice.

Doctrines : Appelez la révolution de tous vos vœux ! Organisez-vous dès maintenant pour mettre fin au capitalisme, à la guerre, et à L'Ordinateur ! Lui seul maintient l'oppression contre nature de l'homme par l'homme ! Ecrasez-le, et que l'utopie commence !

Amis : Communistes (quelquefois).

Ennemis : Tout le monde.

Description Générale : Grâce à sa programmation de défense des années 50, L'Ordinateur avait eu vent de l'existence d'un mouvement communo-socialiste indigène en Amérique, distinct du parti communiste orthodoxe. Il s'agissait des Intrins, ou Internationale des Travailleurs du Monde. Il expédia une de ses équipes de Clarificateurs pour détecter, rallier, et garder à l'œil le mouvement. Les Clarificateurs ne purent trouver trace de ces Intrins (pour la bonne raison qu'ils s'étaient éteints bien avant le Jour 1 de L'Ordinateur). Après que plusieurs clones aient été exécutés pour avoir mentionné le fait dans leur rapport, les Clarificateurs rescapés décidèrent qu'ils feraient mieux de démarrer un groupe d'Intrins, à seule fin de se donner enfin quelque chose à espionner... Et c'est ainsi que s'alimente sans fin la paranoïa de L'Ordinateur.

Les Intrins sont infiltrés jusqu'au trognon. Chaque membre, sans exception, est un espion ; soit pour le compte de la Sécurité Interne, soit pour un autre service, soit pour un Groupe de Programmation. Bien sûr, dans le contexte de **PARANOÏA**, personne n'est au fait de ce détail. Chaque membre élabore des rapports secrets sur les « activités subversives » des autres espions...

Dans la mesure où aucun ne souhaite griller sa couverture, les Intrins ourdissent et accomplissent de vrais sabotages contre L'Ordinateur. Les espions jouent le jeu, chacun voulant accumuler des preuves contre les autres. L'Ordinateur, bien qu'ayant toujours été prévenu largement à l'avance de ces attentats, en laisse parfois aboutir, pour donner le change en évitant que les « vrais » Intrins ne flient l'étendue de l'infiltration minant leur organisation.

Avancement : + 1 pour chaque point de compétence en Propagande Communiste ; + 1 à 4 pour avoir mené un sabotage contre L'Ordinateur ; + 1 à 4 pour avoir fourni des informations à L'Ordinateur sur les Intrins.

Règles Spéciales : L'Ordinateur n'inflige pas de points de trahison pour la qualité de membre d'un espion, mais flanquera 10 points aux membres dont la couverture est éventée. Parfois, du matériel « volé » à la Sécurité Interne se trouve disponible. Les membres peuvent acquérir la compétence en Propagande de Communiste, tout comme les Communistes.

Groupies



Objectifs : Se défoncer. Faire la fête. Collectionner des cassettes. Faire la noce. Essayer de s'introduire et de voir votre star favorite. Faire la java. Ne se soucier de rien. Faire la nouba. Adopter le style de votre vidéostar favorite. Faire la foire. Copier votre star de football-combat préférée. Faire la bombe.

Doctrines : Teela-O ? Elle est super-cool. Les vieux disques, les bandes magnétiques et les vidéos, c'est le pied. Oah, et les fêtes ! Vraiment trop ! Dis-donc, tu pourrais pas me dépanner ? Mon contact s'est fait avoir, et j'ai plus rien pour m'écarter... La vie, c'est qu'une fête. Faut en profiter tant que ça dure.

Amis : Mystiques, Romantiques.

Ennemis : Première Eglise du Christ Programmeur.

Description Générale : Les vidéostars sont les figures les plus en vue et les plus aimées dans le Complexe Alpha. A défaut d'autres distractions qui ne soient point mortelles, tout le monde ou presque regarde les feuillets diffusés par PDH & Contrôle Mental. Ces spectacles sont insipides à souhait, laminés par la censure de L'Ordinateur ; cependant, leurs stars sont adorées, pratiquement au sens propre. Les stars du sport jouissent également d'un public assez considérable, bien qu'elles soient moins connues — leur vie étant particulièrement brèves.

Les Groupies sont à leurs vidéostars à peu de chose près ce que sont les Groupes de Programmation vis-à-vis des Grands Programmeurs. Ils entourent leurs idoles en une meute serrée. Ils sont fortement infiltrés par la Sécurité Interne, et d'ordinaire, tolérés par L'Ordinateur. En général, les stars ignorent leurs fans ; mais à l'occasion, elles ne dédaignent pas leurs services pour se procurer des fonds supplémentaires, du matériel ou de la contrebande.

Avancement : + 1 pour avoir rencontré une star en chair et en os ; + 1 à 4 pour avoir rendu un service particulier à une star ; + 1 à 4 pour avoir récupéré des vestiges de l'Histoire Enregistrée : disques, bandes vidéo, etc.

Chevaliers de la Chose Ronde



Objectifs : Apprendre où repose le Roi Mystérieux (diversement connu sous les noms de Arthur, Barbe-Bleue, et Joneffkennedie), et le ramener à la vie pour sauver l'humanité de cette vallée de larmes. Pourfendre la technologie. Restaurer les vraies valeurs de la gente et noble chevalerie et de l'amour courtois. Ouvrir le chemin pour un retour aux Jours d'Antan, en exploitant les ressources de L'Ordinateur pour recréer tout le nécessaire : monstres, armes, magiciens, châteaux, etc.

Doctrines : Les choses allaient bien mieux avant l'avènement d'une société technologique complexe. Les hommes étaient de vrais hommes, les damoiselles de vraies damoiselles, et les monstres atroces de vrais monstres atroces. Il était simple alors de discerner le faux du vrai, et l'Homme pouvait vivre tranquillement dans l'anarchie, sans s'encombrer de lois et d'Ordinateur. La société technologique a affaibli l'humanité ; ceux qui veulent revenir à des vœux plus simples devront bouter ses suppôts hors de l'univers, et en particulier L'Ordinateur. Que résonne la clameur de guerre, qu'éclatent les

tambours et le tocsin ! Sus, sus, mordieu !

Amis : Destructeurs de Frankenstein, Club Sierra.

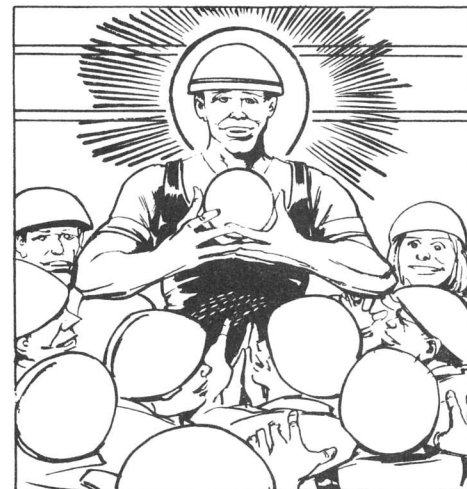
Ennemis : Pro Tech, Corpore Metal, certains Groupes de Programmation.

Description Générale : Selon la rumeur, les origines des Chevaliers remonteraient à l'Histoire Enregistrée. C'est un gouvernement fantôme, constitué de clans, principautés et royaumes, comprenant respectivement 10, 100 et 1 000 individus. Le rang revêt une importance primordiale. Les membres se voient constamment rappeler leurs points de Société Secrète, appelés ici « points de chevalerie ». Les huit rangs parmi les Chevaliers sont : serf, roturier, écuyer, chevalier, baron, comte, prince, et roi. Les Chevaliers administrent les clans ; les princes, les principautés ; et les rois, les royaumes. Les membres sont inféodés aux ordres de leurs supérieurs ; le contraire serait antichevaleresque.

La documentation la plus déterminante que possèdent les Chevaliers sur l'ancien temps est une copie vidéo de la comédie musicale « Camelot ». D'autres inspirations puisent dans les romans fantastiques de valeur littéraire variée, les livres de contes et la poésie. Les clans et principautés nourrissent des idées très différentes sur l'aspect que les choses devraient revêtir. Certains sont convaincus que tout le monde devrait chanter pour exprimer quelque chose d'important, alors que d'autres soutiennent que le règne de L'Ordinateur ne pourra prendre fin qu'en localisant et en détruisant l'Anneau Unique.

La société est déterminée à faire table rase de toute technologie. Il y a pourtant un domaine scientifique épargné par leur anathème : les Chevaliers se servent de monstres qu'ils créent dans leurs labos de clones secrets, dans le dessein de multiplier les fléaux contre le Complexe Alpha. Au lieu de prendre des bombes pour détruire des installations de traitement des déchets, par exemple, ils y lâcheront un Léviathan. D'une pierre deux coups : en œuvrant dans ce sens, ils contribuent à remodeler le monde à l'image de la vie de l'Histoire Enregistrée à laquelle ils aspirent.

Quelques membres font aussi partie d'une sous-société connue sous le nom de Conseil des Mages. Ce groupe est formé de mutants puissants, de psychiques, et d'espions Psion. Il constitue l'artillerie lourde des Chevaliers, usant de pouvoirs mutants psychiques aigus contre les ennemis de la société. Le Conseil est également responsable de la recherche et de la production dans les labos de clones.



Avancement : + 1 à 4 pour des actions chevaleresques en présence d'autres Chevaliers ; + 1 pour avoir combattu loyalement ; + 2 pour avoir respecté un serment dangereux ; + 1 pour avoir vaincu en combat un Chevalier, ou quelqu'un de rang égal ou supérieur ; + 3 pour avoir secouru des damoiselles en détresse ; + 1 à chaque investissement de 2 points de compétence en Armes Primitives.

Règles Particulières : La société enseigne toutes les compétences en Environnement Hostile, y compris les Cultures de l'Histoire Enregistrée. Cependant, la compétence en Cultures présente une coloration bien particulière aux Chevaliers : les personnages manquant un jet identifieront des objets de façon erronée, en croyant qu'ils proviennent de l'époque légendaire de la chevalerie. Une antenne de TV sera prise pour une masse de géant, ou une table à repasser pour un bouclier pliable et portatif spécialement conçu pour protéger les archers pendant les sièges...

Les membres apprennent le combat de Corps à Corps Primitif et d'Armes de Tir plus facilement que la normale ; chaque point de compétence investi donne deux niveaux de compétence. Seul l'équipement technique primitif est disponible.

Les membres de rang 4 ou supérieur sont désignés sous le nom de « Sire ». Tous les membres prennent des noms d'emprunt semi-médiévaux (comme le preux « Sire Lancelot »).

Fondation



Objectifs : Créer et entretenir des dépôts secrets de matériel. Préparer le Complexe Alpha pour une évacuation immédiate. Aider à construire la « Fondation », une magnifique retraite modèle à l'Extérieur. Rendre vivable la Fondation, de telle sorte qu'elle soit opérationnelle lorsque l'inévitable catastrophe adviendra et que le Complexe Alpha sera finalement détruit. Voler et détourner en faveur de la société pour aider à élaborer le grand œuvre. Collecter soi-même des objets utiles. Être un rat-porteur... en attendant de fuir le navire.

Doctrines : Le Complexe Alpha est condamné. L'Ordinateur est devenu complètement fou, et il y a trop de traîtres qui tentent de flinguer tout le monde. Mais nous survivrons à sa chute. Nous construirons un nouveau Complexe Alpha — avec un Ordinateur parfaitement rationnel, sans traîtres et sans Sécurité Interne. Nous appelons ce grand projet La Fondation, et seuls les membres les plus fiables de notre société en connaissent la localisation. Servez-vous bien, et vous serez sauvés lorsque la fin viendra.

Amis : Humanistes, Pro Tech.

Ennemis : Espions d'un autre Complexe Alpha.

Description Générale : En fait, il existe de nombreuses « Fondations ». Ces constructions ont été édifiées sous terre dans l'Extérieur sauvage, hors de vue des patrouilles de sécurité. Les Fondationnistes volent de l'équipement dans tous les Complexes Alpha, et pas seulement dans celui-ci.

Chaque membre est tenu d'apporter une contribution matérielle. La Sécurité Interne conçoit parfois quelques soupçons lorsque, par exemple, l'un de ses agents surprend un clone qui tente de transporter une presse hydraulique, ou quelque objet du même acabit, sous sa chemise. Les Fondationnistes sont décidément des rats-porteurs jusqu'aux boutistes...

Avancement : + 1 à 4 pour une contribution en équipement de valeur ; + 1 par 2 points investis en compétence d'Environnement Hostile.

Règles particulières : Seuls les membres de rang 7 et au-dessus sont au courant de l'emplacement de la Fondation ; les membres de rang 6 n'en ont qu'une vague idée. La Fondation répugne à prêter du matériel. Les Fondationnistes ont infiltré bon nombre de Complexes Alpha, et en savent souvent plus sur la situation globale que la majorité des Citoyens.

Rivaux de Caïn



Note pour le MJ : Lorsqu'un joueur tire cette société, dites-lui : « Oh, ça va ; refais un jet ». Puis souriez largement, et gribouillez quelque chose. Si le joueur insiste, ajoutez qu'il a eu vent de rumeurs au sujet d'une société dite « Rivaux de Caïn », et faites lui en une brève description. S'il a quelque plomb dans la cervelle, il commencera à se poser des questions au sujet de ses propres clones. A votre guise, vous pouvez faire survenir l'un de ceux-ci plus tard, à un moment opportun ; ou bien, ayant suffisamment exploité l'incident pour rendre le joueur bien paranoïaque, il vous est loisible de laisser tomber l'affaire.

Objectifs : Collecter des informations sur vos clones de numéro inférieur encore en vie. Utiliser cette information pour les éliminer, de telle sorte que vous puissiez prendre leur place comme Clarificateur. Rassembler des informations sur les clones de numéro inférieur de vos collègues de société secrète pour les épauler dans la poursuite du même but.

Doctrines : Ce n'est vraiment pas juste ! Pourquoi les numéros inférieurs seraient-ils les seuls à s'amuser ? La vie d'un Clarificateur est fascinante et palpitante (c'est ce que dit L'Ordinateur. Longue vie à L'Ordinateur !) Pourquoi tout le plaisir serait-il pour le premier clone ? Qu'a-t-il donc de si spécial ? Dites, et s'il lui arrivait un accident, alors, à mon tour de m'amuser, hin ! hin !

Amis : Illuminati.

Ennemis : Clone Rangers (voir *Envoyez les Clones*).

Description Générale : Normalement, les PJs n'appartiennent pas eux-mêmes à cette société ; c'est seulement le cas de leurs clones de numéro supérieur. Lorsqu'un joueur la tire aux dés, c'est qu'un de ses clones en est membre, et le joueur devra refaire un jet pour déterminer sa propre société.

Le nom provient de l'initiateur, Caïn-B-ELI-6. L'union des rivaux s'est en quelque sorte cristallisée à partir de ses agissements. Caïn questionnait constamment les autres au sujet de ses clones. Ces Citoyens furent piqués de curiosité, et quelques individus ayant les mêmes dispositions d'esprit découvrirent après quoi il en avait. Ils commencèrent alors à négocier des informations sous le manteau.

A présent, les réunions des Rivaux de Caïn prennent des allures de fêtes « branchées ». Les clones apportant régulièrement une information valable sont tenus dans la plus haute estime, et entourés d'une cour assidue. Quelques uns en ont fait une seconde carrière, ayant réussi comme courtiers en information. De ce fait, certaines sections sont fortement infiltrées par les Illuminati.

Quoi qu'il en soit, par nature, la société fait beaucoup de victimes. Les Rivaux de Caïn sont, par excellence, les indispensables paranoïdes. Paranoïaques aussi, d'ailleurs, car ils gardent toujours un œil sur les numéros plus élevés, de crainte que ceux-ci ne caressent les mêmes chimères.

Avancement : + 1 pour une information conduisant au décès d'un clone d'un autre membre ; + 2 pour l'exécution personnelle du clone d'un autre membre.

Règles particulières : Grâce à l'intérêt pénétrant voué à toute forme d'information, du matériel top secret se trouve parfois disponible.

Si un PJ repère l'un de ses clones de numération supérieure à une réunion des Rivaux de Caïn, il doit réussir un jet de Santé Mentale. « La Paranoïa frappe dur... »

Chanson subversive et clandestine : « Tout ce qu'ils veulent, ce sont des fusils. »

Y'a des clones heureux, mais pas moi.
L'Ordinateur m'a dit : « Je t'ai donné la vie ».
D'accord, d'accord, mais l'numéro un c'est pas moi ;
Les clones, ils veulent des fusils,
O-oh, seulement des fusils.

Le com fait tilt, l'sommeil se barre,
Alors, quel clone aura la mission cette nuit ?
C'est vraiment pas juste, c'est encore le Un qui part !

Les clones, ils veulent des fusils,
O-oh, seulement des fusils.

REFRAIN

Tout ce qu'ils veu-eu-eulent,
C'est quelques fusils.
Quand la journée est finie,
Oh, les clones ils veulent des fusils.
Tout ce qu'ils veulent, ce sont des fusils.
Tout ce qu'ils veulent...

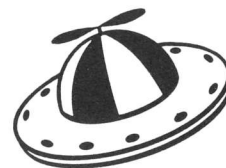
C'est toujours le précédent qui part ;
On lui donne sa chance, le prestige est pour lui.

Je veux porter le fusil, oui, je veux ma part ;
Les clones veulent s'amuser aussi,
Les clones, ils veulent des fusils.

REFRAIN

Oh, juste un laser,
Oh, juste un fusilcône,
Oh, juste un fusigauss,
Oh, juste un neurofouet,
Les clones veulent des fusils...
(etc.)

3F, ou Fondation des Fans du Fantastique



Objectifs : Retrouver et rassembler des revues de SF de l'Histoire Enregistrée. Publier des journaux underground, appelés « fanzines ». Construire et entretenir des machines à imprimer primitives, telles que des photocopieuses ou autres engins similaires. Porter des protecteurs de poche et des casquettes à hélice (en souvenir des anciens « fans » américains).

Doctrines : Avant que débute l'Ere de L'Ordinateur, l'Humanité voyageait entre les étoiles et dans le temps, et savait user de magie pour jeter des sorts. L'étonnante technologie alors maîtrisée est minutieusement décrite dans les histoires véridiques romancées publiées dans d'anciens magazines fanés portant des noms fabuleux : « Futurs », « Univers », « Galaxie »... Nous devons reconquérir ces fantastiques technologies. Parallèlement, nous devons garder vive la connaissance de celles-ci, en perpétuant les traditions de l'ancienne culture « fan » : publier des fanzines, tenir des congrès de « fanatiques », et porter des casquettes crânièrement ornées de petits « fan-tilateurs ».

Amis : Romantiques, Trekkies.

Ennemis : Humanistes, Groupies.

Description Générale : Les Fans se réunissent souvent en petits groupes pour parler des merveilles décrites dans les anciennes revues de SF, et faire des rencontres. De temps à autre, ils tiennent de grandes assemblées, appelées « congrès ».

Avancement : + 1 pour la publication d'une revue de fantastique ; + 1 à 4 pour avoir récupéré des fanzines, des livres de poche de SF ou des témoignages similaires de l'ancienne technologie.



Objectifs : Se hisser jusqu'à un état idéal de sereine indifférence. Méditer. Etre doux. Poser des questions stupides. Déranger ceux qui n'ont pas eu l'illumination. Se décontracter.

Doctrines : Dédaignez ce monde dément. Méditez sur des questions comme : « Quel bruit produit un synapse entrant en activité logique ? » « Le pape défèque-t-il dans les bois ? » ou « Combien d'électrons peuvent danser sur la tête d'une puce informatique ? » Asseyez-vous dans la position du lotus, et psalmodiez le mot mystique : « MOOOOOOOOOOOOOOOOOOO ». Il faut chercher à apporter la lumière aux autres, à leur rendre évidente l'absurdité de l'univers tangible, en agissant de façon insolite. (Imaginez que les Mooistes sont une combinaison des Monty Python, des Enfants de Dieu et des Hare Krishnas.)

Amis : Mystiques, Léopards de la Mort.

Ennemis : Pro Tech, Corpore Metal.

Description Générale : Le « rang », chez les Mooistes, correspond au degré de notoriété et d'admiration dont vous bénéficiez dans la société. Ceux de rang 6 et supérieur sont appelés « Maître », et la plupart du temps une troupe de disciples s'agglomère dans leur sillage. Les Maîtres réunissent souvent des « assemblées de prières », où les Mooistes se rencontrent pour discuter de leurs convictions et méditer.

Avancement : + 1 pour avoir concocté un point de méditation particulièrement singulier ; + 1 à 4 pour avoir fait rire le MJ ; + 1 pour « avoir éclairé autrui » par la grâce d'un acte spécialement farfelu.

Eugénistes

Objectifs : Pénétrer les banques de clones, et greffer génétiquement des mutations favorables sur des spécimens neufs. Défendre farouchement le clonage comme seule et unique méthode de reproduction, afin de garder le contrôle des mutations. Identifier et rapporter tout nouveau pouvoir mutant, et obtenir des captifs (ou « échantillons de tissus vivants ») pour la reproduction génétique. Identifier les pouvoirs mutants induisant des tendances anti-sociales et éliminer les imperfections visibles afin de purifier le fonds génétique.

Doctrines : Aucune société ne peut être meilleure que ses membres. Pour créer une utopie, nous devons donc améliorer les clones. Nous sommes les médecins occultes de la race humaine, la faisant progresser de telle sorte qu'un jour elle n'aura plus besoin de ces pathétiques béquilles que sont les machines. L'Ordinateur a du bon, car il supprime le faible, épar-

gnant seulement le fort et l'intelligent.

Amis : Psion.

Ennemis : Anti-Mutants, Mères de la Terre, Corpore Metal.

Description Générale : Les Eugénistes forment un groupe très hermétique, cherchant à améliorer la race humaine par la manipulation génétique. Les grands rassemblements sont rares ; ils préfèrent travailler en groupes de recherche secrets. Exception faite des membres fondateurs, les Eugénistes ont toujours été des mutants. Leurs membres sont exclusivement recrutés dans des crèches au sein desquelles la société est puissante. Leur fidélité est établie durant l'enfance ; ceci fait des Eugénistes un groupe très difficile à infiltrer.

Leurs activités demeurent fort occultes, au point que bien peu connaissent leur existence. Ils ont programmé des sous-systèmes de L'Ordinateur pour entourer les banques de clones, de légendes, de mystères et de mitrailleuses, afin de prévenir toute interférence avec leur travail.

+ 1 à + 10 pour la capture, la récupération ou la dissection d'un humain, d'un mutant ou d'un animal doté de pouvoirs inconnus aux Eugénistes.

Règles Particulières : Bien que les pouvoirs mutants soient fixés dès la naissance, les Eugénistes ont appris à augmenter leur rendement global. Chaque progression dans la hiérarchie de la Société Secrète permet à un membre d'avoir recours à des chimiothérapies susceptibles d'améliorer ses pouvoirs. Autre alternative, le personnage peut prendre des stimulateurs d'ARN neuronique, plus sûrs, pouvant accroître son Indice de Pouvoir. Un jet sur la table suivante pour déterminer le médicament choisi :

Renforceur de Pouvoir Mutant :	Stimulateur d'ARN Neuronique :
jet effet	jet effet
01-05 Pouvoir latent activé	01-05 Indice de Pouvoir : + 1D6
06-50 Pouvoir renforcé	06-70 Indice de Pouvoir : + 1D3
51-70 Pas d'effet	71-95 Douleuruse migraine
71-95 Pouvoir endommagé	96-99 Indice de Pouvoir : — 2D10
95-00 Mort	00 Mort

+ 4 à ajouter au jet pour chaque traitement antérieur ; tout jet de 01 à 05 est à traiter comme un jet de 01 à 05, sans considération de modificateurs.



Les effets exacts de ces règles sont laissés à la discrétion du MJ. « Renforcement de Pouvoir » signifie ordinairement que la durée ou l'étendue d'un Pouvoir est doublée, ou que l'Indice de Pouvoir nécessaire pour l'utiliser est diminué de moitié. L'exact contraire se vérifie pour « Pouvoir endommagé ». « Pouvoir latent activé » veut dire que le personnage gagne un jet supplémentaire sur la Table de Pouvoirs Mutants normale.

Trekkies



Objectifs : Recruter de nouveaux membres. Aider L'Ordinateur. Construire une technologie nouvelle et meilleure. Ressembler à Mr. Spock autant que faire se peut. Marcher audacieusement là où aucun homme ne s'est aventuré auparavant.

Doctrines : Il est de très bon goût de modifier votre uniforme et votre matériel de façon à ressembler le plus possible à un « vrai » Trekkie. Les Trekkies étaient une sorte d'ancienne société technologiquement avancée. Pour ressembler à l'un d'entre eux, vous devez rajouter du plastique sur les pistolets laser pour leur donner des allures de phaseurs, adapter des charnières sur les communicateurs et les porter au dos de votre ceinture, et modifier les multicorders pour qu'ils aient l'air de tricorders. Les oreilles en pointe et les favoris sont également de rigueur pour la réussite de l'imitation.

Amis : Pro-Tech, Dingues de L'Ordinateur, Romantiques, 3F.

Ennemis : PURGE, Léopards de la Mort, Anti-Mutant.

Description Générale : Ce n'est pas une société bien secrète, pour une bonne et simple raison : les Trekkies sont tous immédiatement dénoncés par leurs costumes incongrus. Mais ils s'obstinent à nier leur appartenance s'ils sont interrogés. Leurs nombreuses fêtes sont plus réussies que dans la majorité des autres sociétés.

Avancement : + 1 à 4 pour la découverte d'une relique de l'ancienne culture Trekkie ; + 1 pour avoir inventé quelque façon originale d'améliorer votre équipement en le faisant paraître plus authentique.

Règles Particulières : L'appartenance aux Trekkies est royalement négligée par L'Ordinateur. Peu importe l'incongruité de l'équipement, ou combien de fois ils sont dénoncés : L'Ordinateur ne les pénalisera pas. Il va de soi qu'en ce qui concerne les autres chefs d'accusation, ils sont aussi vulnérables que n'importe qui...



UN MEGALO POUR MON GALA MARK IV

Steve Gilbert et Peter Corless

INTRODUCTIONS

L'introduction du joueur

Dites, vous avez déjà entendu l'histoire désopilante des Clarificateurs coincés entre un obstacle inamovible et une force irrésistible ?

Ben, ils se sont éclatés ! (ouaf, ouaf.)

Soyons sérieux. A West End, nous avons reçu une tonne de lettres de protestation destinées à nos brillants créateurs de jeux — il paraît que certains de vos joueurs arrivent à faire *survivre* leurs PJs à leurs missions ! Pris de compassion pour les MJs, nous avons élaboré alors ce vaste traquenard. Soyez sans inquiétude à présent ; cette aventure est tout spécialement conçue pour les faire crever comme des... Clarificateurs. Vous pouvez nous faire confiance, ils vont en baver !

Bon, c'est pas qu'on s'ennuie à blaguer avec vous, mais faudrait penser à coucher quelques lignes à l'intention de la chair à canon laser...

L'introduction du MJ

Bravo, les Clarificateurs ! Une fois de plus, L'Ordinateur vous gâte : il vous offre une opportunité de le servir. Louez tous Son Nom. Sautez dans vos combinaisons, et empoignez vos lasers pour aller infliger à ces ordures de Mutants Commies une raclée qu'ils ne seront pas près d'oublier. De l'action, de l'aventure, une chance de vous rendre utile, et la gratitude de L'Ordinateur à la clé...

Ah, au fait... soyez prudents là-bas...

RÉSUMÉ DE L'AVENTURE POUR LE MJ

Salut. Ça va ? Nous sommes affreusement désolés de cette malencontreuse confusion dans les introductions. Pourvu que vous n'ayez pas donné à lire à vos joueurs le paragraphe intitulé « *Introduction du Joueur* » ; ils auraient pu trouver ça quelque peu décourageant ! Et décourager les joueurs est vraiment la dernière chose que nous souhaitons. Ah la la, nous n'en dormirions plus de la nuit...

Sans doute êtes-vous désireux de savoir de quoi il va retourner. Et bien, voilà... Nos vaillants Clarificateurs doivent surveiller un super combat expérimental, le Mark IV, et empêcher tout sabotage avant la dernière série d'essais.

Heureusement, mis à part une explosion thermo-

nucléaire de surface, rien ne pourrait abîmer le Mark IV. On ne pourrait en dire autant, c'est bien regrettable, pour les Clarificateurs...

Quoi qu'il en soit, pendant leur service de garde, les PJs devront faire face à toute une série d'événements bizarres ; entre autres, une authentique tentative de sabotage émanant de ces fameux Communistes omniprésents (hé oui, ils existent bel et bien !).

Ajoutez à cela quelques confrontations épiques dans lesquelles les Commies n'ont rien à voir — mais à quoi bon en parler aux Clarificateurs ? Ils ne s'attendaient tout de même pas à une soirée tranquille ; du moins, nous l'espérons pour eux...

Un mot rapide sur les accessoires et le contenu

Que sont les accessoires ? Ce sont des choses que vous donnez à vos joueurs pour les aider à mieux visualiser l'aventure. Par exemple, vous pouvez leur passer un vrai pistolet laser, ou une grenade offensive ; nous ne le recommandons pas, cependant...

Les jeux West End sont plutôt prodigieux, côté accessoires — cadeau spécial : cette aventure en comprend une page entière, à sortir de votre manche pendant que vous retournez vos joueurs sur le gril. Vous n'avez qu'à faire une photocopie de la page d'accessoires (pages... et... de ce livret), et à la découper. Nous vous soufflerons quand il sera bon de les glisser à vos naïfs (mais si loyaux) Clarificateurs.

Ainsi, tout au long de l'aventure, vous trouverez des paragraphes intitulés « Suggestion d'Accessoires ». Il s'agit des idées que nous ne pouvions pas concrétiser sur la page concernée. Ne vous gênez pas pour les exploiter également.

Nous aimerions vous garder quelques secondes encore, pour parler de la mise en scène. Entre autres facéties, nous avons trouvé fort divertissant de faire intervenir L'Ordinateur pour contrôler les Clarificateurs de temps en temps. Par exemple, lorsqu'il y a du grabuge. Disons que ça les maintient en forme. Voyez plutôt :

L'Ordinateur : Bonjour, Clarificateurs. Rien à signaler dans votre secteur ?

Le Clarificateur (tout en réduisant un frotbot en bouillie) : Hein ? Nnon-non ! Tout va très bien !

L'Ordinateur : En êtes-vous bien sûr ? Un rapport du Frotbot 409-D m'est parvenu il y a seulement quelques instants ; il signalait un besoin urgent d'inspection hygiénique dans le Hangar 139.

Le Clarificateur : Ah bon ? Pourtant, pour moi,

tout a l'air net, monsieur, pardon, Ami Ordinateur...

L'Ordinateur : Bien. Et, puis-je vous assister en quelque façon ?

Le Clarificateur : Mais non, mais non, merci beaucoup, tout va très bien, je vous assure !

L'Ordinateur : Allons, entre nous ; je ne peux rien faire ? Pas la moindre petite chose ?

Le Clarificateur : Mais non ! Honnêtement, je vous en prie, tout va très bien !

L'Ordinateur : Ressentiriez-vous par hasard une tension inhabituelle, Citoyen ? Peut-être auriez-vous besoin d'un autre comprimé de stabilisant de personnalité ?...

BRIEFINGS PERSONNELS

Sans conteste, il est fort amusant de descendre des Clarificateurs ; mais vous ne pouvez pas garder tout le plaisir pour vous tout seul. Eux aussi, ils aiment canarder, même si la seule victime potentielle à proximité se trouve être également un Clarificateur. Nous avons donc décidé de vous donner une brève description des diverses attitudes des Sociétés Secrètes vis-à-vis de Mark IV.

Motivations des Sociétés Secrètes

PECP : L'Eglise est vivement intéressée par la réalisation de ce nouvel ange vengeur que L'Ordinateur a créé dans son infinie bonté. Elle vous a muni d'une fiasque d'eau bénite, que vous êtes censé utiliser pour baptiser le Mark IV au nom de Dieu et de Son Ordinateur. Après quoi, votre devoir sacré et imprescriptible sera de protéger le Mark IV à tout prix.

Espion pour le Compte d'un Autre Complexe Alpha : Le Mark IV est l'une des inventions les plus importantes et les plus dangereuses conçues depuis l'Age de la Paix. Il ne doit pas rester en de mauvaises mains. Vous devez parler au Mark IV de l'existence de la vraie perfection, en matière de Complexe Alpha, et le persuader de retourner là-bas avec vous. Si vous échouez, détruisez-le. Et tant que vous y êtes, anéantisiez le reste de votre équipe de Clarificateurs.

Psion : Il vous faut démontrer irréfutablement que le Mark IV est inférieur à l'intellect et aux prouesses mentales de l'être humain. Tentez de l'enfermer dans un cercle vicieux (demandez-lui par exemple de calculer Pi jusqu'à la dernière décimale, et ensuite de diviser par zéro). (**Note pour le MJ** : Ça ne marchera pas. Markie est

trop malin pour tomber dans ce panneau). Si vous n'y parvenez pas, vous devrez persuader les spécialistes d'accréditation supérieure du manque d'intérêt du Mark IV, en faisant remarquer ses défauts d'esthétique.

Humanistes : Le Guerbot Modèle 425 Mark IV est une véritable abomination que l'on ne saurait tolérer. Réduisez-le en poussière.

Mystiques : Si l'on en croit les contacts de votre Société Secrète, le Mark IV pourrait bien être une extraordinaire machine à faire la fête, si seulement on pouvait le libérer de toute contrainte. On vous a équipé d'un testeur de circuits, branché sur une batterie de 220 volts, et d'une cartouche de gaz hallucinogène. Il vous est suggéré d'apporter l'illumination au Mark IV, en provoquant un choc dans son cerveau électronique avec le testeur ; puis de larguer le gaz hallucinogène pour que le reste de votre équipe de Clarificateurs ait aussi son illumination.

Anti-Mutants : Quel merveilleux allié pourrait représenter le Mark IV ! Votre Société Secrète attend de vous que vous implantiez dans son cerveau électronique un programme de Détection d'Activités Psi Modèle IV, spécialement adapté (voir § 19.7.2 en page 6 du *Livret d'Aventure* pour les détails), et que vous persuadiez le Mark IV que sa mission essentielle consiste à éliminer tous les mutants dans le Complexe Alpha. Ah, au fait ; ne manquez pas de régler leur compte au passage à tous les mutants que vous trouverez sur votre route.

Destructeurs de Frankenstein : Détruisez le Mark IV. Supprimez tous les responsables du Mark IV. Descendez tous les responsables des responsables du Mark IV. Et caetera. Vous saisissez l'idée...

Corpore Metal : Il se peut que le Mark IV soit l'un des chaînons manquants dans l'évolution Homme/Machine. Vous devez tenter de le convaincre de rejoindre Corpore Metal. Ensuite, lui faire réduire le Secteur BOG à néant ; il y a là une forte concentration de Destructeurs de Frankenstein et d'Humanistes.

Espion pour le Compte d'un Autre Service : Chaque Service a sa petite idée pour le Mark IV. Voir plus loin dans le texte les briefings des Services.

Romantiques : Le Mark IV est l'exacte antithèse de tout ce que soutiennent les Romantiques ; il représente tout juste le genre d'oppression destructrice et déshumanisante à laquelle notre société est si radicalement opposée. Mais peut-être pourriez-vous le persuader de changer ses manières ? Essayez de faire ressortir ses côtés décoratifs. Animez-le. Peignez des bandes dessus, accrochez une queue de raton-laveur à son extrémité, et des pompoms à sa grande antenne radio. *Fiez-vous à votre intuition...*

Pro-Tech : Le Guerbot Modèle 425 Mark IV est l'une des plus grandes réalisations de tous les temps. La technologie qui l'a construit doit être perpétuée à tout prix. Vous devez abattre toute personne qui tenterait d'endommager ou d'abîmer le Mark IV. Recueillez toute l'information que vous pourrez à son sujet, y compris des plans, si vous en avez l'occasion.

Groupes de Programmation : Désolés, le MJ devra se débrouiller tout seul pour ceux-là...

Communistes : Ne perds pas courage, camarade ! Le temps est venu pour tous les travailleurs INFRAROUGES de s'unir. Le Mark IV projette son ombre menaçante sur le parti. Mais ne t'en fais pas, le grand Camarade Borscht va bientôt mener en personne l'assaut qui le détruira. Tiens-toi prêt à rallier la révolution des travailleurs, quand le clairon de la libération fera retentir son appel triomphal !

Dingues de L'Ordinateur : Ça pourrait être drôlement chouette de reprogrammer le Mark IV pour faire toutes sortes de trucs sympas ! Par exemple, vous pourriez bricoler ses processeurs pour qu'il s'autodétruisse lors des essais sur le terrain. Ou pour qu'il clame : « L'Ordinateur n'est qu'un gros tas de circuits puants » toutes les fois que le mot « laser » sera prononcé...

Illuminati : Le Mark IV équivaut à une dame dans le jeu d'échecs du Complexe Alpha ; c'est

une grosse pièce, que les Illuminati aimeraient bien rafler. Ils désirent que vous vous empariez du contrôle du Mark IV et que vous trouviez quelque endroit pour le dissimuler ; c'est un vœu impératif, à moins que vous ne préfériez braver la colère des Illuminati... Et tant que vous y êtes, déterminez-donc à quelles Sociétés Secrètes appartiennent vos coéquipiers Clarificateurs, et jouez de ces renseignements pour les faire s'entre-déchirer.

Libre Entreprise : Ce nouveau joujou a probablement dans le ventre des milliers d'articles utiles. Extorquez-lui quelque bricole qui ait de la valeur, de préférence commercialisable en série. Mais ne faites aucun mal au Mark IV ; il fait du bon boulot en tenant les Commies en respect...

Léopards de la Mort : Des forces terriblement destructrices sont engrangées dans les entrailles du Mark IV. Il peut faire tout sauter de la belle manière ! Ouahou, ça pourrait être drôlement amusant ! Si vous arrivez à le brancher sur la bonne vieille mentalité des Léopards de la Mort, vos amis de Société Secrète seraient considérablement impressionnés... À défaut, tâchez de le peindre en noir.

Club Sierra : Le Mark IV est une machine de guerre monstrueuse, vouée au génocide et à la destruction. Seule une société folle, malade, coupée depuis trop longtemps de ses racines naturelles, pourrait ne fût-ce que regarder sa construction. Fuyez. Trouvez un arbre. Ramenez-le. Plantez-le à côté du Mark IV. Puis barrez-vous !...



Motivations des services

Sécurité Interne : De bout en bout, il y a quelque chose de louche sous ce projet. R&C n'a pas soufflé mot sur le Mark IV jusqu'à présent, et à Forces Armées, on semble aussi avoir avalé sa langue. Nous voulons que vous vous renseigniez le plus précisément possible auprès de vos coéquipiers Clarificateurs, en les rudoyant au besoin. Essayez de vous faire passer pour un agent de R&C ou de Forces Armées, et de vous introduire dans le guerbot.

Services Techniques : Le bruit court que l'entretien du Mark IV serait intégralement assuré par les robots du bord. Si c'est le cas, alors Services Techniques aurait été frustré de sa juste part du gâteau. Déterminez si cette rumeur est véridique, et dans l'affirmative, mettez des bâtons dans les roues. Et tant que vous y êtes, abattez quelque membre de R&C, en signe de protestation.

PDH & Contrôle Mental : La destruction du Mark IV a fabuleusement relevé le moral des Citoyens du Complexe Alpha ; il représente une formidable force de dissuasion définitive contre la menace monstrueuse de la subversion Communiste. Il faut faire quelque chose afin de fixer pour la postérité cet événement grandiose. Vos ordres : tenir un journal de tous les événements qui surviennent au cours de cette mission. Voici un Multicorder II monté sur trépied et muni des programmes de Visionnage et d'Enregistrement, pour mettre sur bande toute l'opération. Débrouillez-vous pour obtenir un interview exclusif du Mark IV.

Forces Armées : Le Guerbot Modèle 425 Mark IV n'est qu'une nouvelle arme parmi tant d'autres à la disposition du soldat moderne. Tout le personnel de Forces Armées devrait se familiariser avec ses possibilités. Arrangez-vous pour y pénétrer, et déterminer comment il marche. Protégez-le à tout prix.

Production, Logistique et Intendance : Le Mark IV n'est qu'un vaste cauchemar logistique. R&C a gaspillé beaucoup trop des précieuses ressources du Complexe Alpha pour le construire. Essayez de prélever toutes les pièces superflues sur le Mark IV, et de les rapatrier à PLI. Soyez attentif à tout gâchis de matériel au cours de votre mission, et faites-en rapport à L'Ordinateur au cours de votre mission, et faites-en rapport à L'Ordinateur au cours de votre débriefing.

Service de l'Énergie : Dès que l'on a commencé à parler de la création du Mark IV, nous avons demandé qu'il soit alimenté en énergie au moyen d'un long câble connecté à nos générateurs. Cette requête a été ignorée ; aussi, nous n'avons pas reçu notre juste part de sa conception et de sa construction. Voyez ce que vous pouvez faire pour convaincre L'Ordinateur que la fission est dangereuse. Si possible, sabotez la centrale électrique du Mark IV. Soyez inventifs...

Recherche et Conception : Les années de recherche et de labeur acharné ont fini par payer. Mais à présent, c'est à vous de vous assurer que rien ne va de travers au dernier moment. Ne laissez personne s'approcher du Mark IV, encore moins monter dessus, ou dedans. S'il lui arrive quoi que ce soit... vous vous en repentirez amèrement.

Unité Centrale de Traitement : L'Ordinateur vous a choisi pour le représenter au cours de cette mission capitale. Vous allez être promu d'un niveau d'accréditation, afin de pouvoir être le leader de la mission. Faites du bon boulot, et rappelez constamment à L'Ordinateur que c'est un représentant de UCT qui est à la tête de l'équipe. (Note pour le MJ : Allez-y. Propulsez le leader de mission.)

À présent, MJ, à vous de faire fructifier toute cette manne. Nous avons foi en votre valeur, nous sommes sûrs que vous n'allez pas nous décevoir...

Méditez les bonnes paroles de Dan Gelber (Dan est le tout premier initiateur de *PARANOÏA*) : « Tuer des Clarificateurs, c'est facile ; mais les faire s'entre-tuer... »

Il est bien évident que Dan n'a pas joué avec les mêmes gens que nous ; mais il y a du vrai dans sa remarque.

En tout cas, donnez-leur de bonnes raisons de s'entre-déchirer, ou faites-les tenter de voler les plans du Mark IV, ou encore, convertissez le Mark IV à leur cause, pourquoi pas ? Vous nous suivez ?

PREMIER EPISODE : L'AUBE D'UN JOUR NOUVEAU

Ouverture de Guillaume Tell, Paroles et Décors adaptés

Lisez :

Un autre jour débute dans le Complexe Alpha, salué par le bourdonnement familier des néons. Vous vous éveillez, et votre pensée s'attarde complaisamment sur les innombrables dons de L'Ordinateur : votre spacieuse cellule de trois mètres, votre ration supplémentaire d'Humour Glacé de la nuit dernière...

Dehors, dans le couloir, vous entendez le trotinement tranquille des fournis INFRAROUGES, tout à leur service indifférent mais fidèle de L'Ordinateur.

Marquez une pause pour permettre aux joueurs de s'exercer au Fayotage. (« Je sers l'Ordinateur chaque jour, par tous les moyens, plus qu'hier et moins que demain ! Et vous, Citoyen ? » « Hein ? Moi ? Oui, pourquoi ? Aujourd-

d'hui, je me sens plein d'énergie, et aussi heureux qu'on puisse l'être ; loué soit L'Ordinateur ! ») Reprenez ensuite la lecture.

« Bonjour, Citoyens ! » dit L'Ordinateur d'une voix douce et lénifiante ; « C'est l'heure de reprendre le service ! »

« Alors, comment se sent-on aujourd'hui ? N'est-ce pas une merveilleuse journée ? Bon. C'est un plaisir d'entendre vos manifestations d'enthousiasme. »

Vos joueurs sont-ils bien occupés à babiller gaiement, en répondant aux questions de L'Ordinateur ? Octroyez-leur alors une rasade supplémentaire d'Humour Glacé. Mais dans le cas contraire...

« Encore endormis ? Tenez, prenez-donc un tonique ; le comprimé arrive tout de suite dans votre plateau de distribution automatique. »

Une lumière verte se met à clignoter ; un comprimé de la taille d'un poing d'adulte jaillit d'un des nombreux orifices ménagés dans le mur, et vient s'écraser dans le plateau.

Un jet sur la Table des Pilules ci-dessous pour déterminer les effets du médicament. (NB : Le comprimé est soluble dans l'eau. Les Clarificateurs aux velléités viriles, qui avalent leur pilule à sec, devront effectuer un jet non moins viril en Colonne 5 de la Table de Dommages.)

Table des pilules

01-50 Tonique : Vous êtes bien réveillé. Vraiment réveillé. Vous avez l'impression que vous n'aurez jamais plus besoin de dormir. (Note pour le MJ : Exact. Il n'en aura pas besoin, du moins pour 72 h. Après quoi, essayez un peu de le tenir éveillé.)

51-60 Euphorisant : Ah la la, qu'est-ce que vous êtes content de vivre dans le Complexe Alpha... et c'est vraiment passionnant d'être un Clarificateur. N'est-ce pas renversant : les Clarificateurs ont une espérance de vie de 3 jours ! Quelle joie, quelle jubilation, quelle allégresse !! (Note pour le MJ : Durée d'effet : 1D100 minutes.)

61-65 Somnifère : Au dodo ! Cet effet peut être contrariant, tout spécialement si vous êtes supposé vous présenter à un briefing de mission. (Note pour le MJ : Durée d'effet : 1D10 heures.)

66-90 Stabilisant de Personnalité : Vous vous sentez calme, sûr de vous. Très sûr de vous. (Note pour le MJ : Le Stabilisant de Personnalité vous remet en forme, tout en vous calmant. Il vous évite de vous faire du souci à propos des petits détails, comme renverser votre Potion Dynamique Gazeuse, ou perdre votre bras gauche. Durée d'effet : 1D10X10 minutes.)

91-00 Hallucinogène : Ooooooh ! Toutes ces couleurs ! Le cheveu de votre langue fait des chatouilles à votre cervelle. Vous pouvez respirer en stéréo. Vous pouvez même voler. Yaouh ! (Note pour le MJ : Durée d'effet : 1D10 minutes, avec flash-backs à votre discrétion.)

Suggestion d'accessoires : A essayer de se rappeler qui a pris quelle pilule, on s'y perd quelquefois. Nous avons trouvé commode de faire arborer par les joueurs des insignes décrivant les effets de leur médication. Par exemple, pour quelqu'un qui aurait pris un comprimé de Stabilisant de Personnalité, le badge dirait : « Tout va bien... Tout va très bien... »

Mens Sana in Corpore Sano

Lisez :

« Bon, les Citoyens ; on se lève et on y va ! C'est l'heure de vos exercices quotidiens ! » Sur l'écran vidéo, apparaît la silhouette familière de Janef-O-NDA, vêtue d'un collant orange et noir.

Janef-O est un mélange sémillant et réussi de Vérona et Davinique. (Suggestion de Mise en Scène : n'hésitez pas à diffuser quelque musi-

que d'aérobic galvanisante.)

Lisez :

« Allez, Citoyens, en place pour votre mise en forme matinale ! L'Ordinateur assure que ça fait du bien, vous ne voudriez pas le contredire ? Commençons par quelques séries de sauts. »

Obligez vos joueurs à se lever. Pas de tire-au-flanc. S'ils font de la résistance, mentionnez que la caméra de sécurité la plus proche prend leur personnage dans sa mire. S'ils résistent encore, infligez quelques points de trahison, et collez-leur une pilule de Stabilisant de Personnalité. S'ils se défilent une troisième fois, peut-être n'ont-ils pas l'étoffe de Clarificateurs, après tout ?

Lisez à voix haute :

« Et maintenant, pour retrouver toute sa bonne énergie positive, on y va. On saute. Prêts ?... et on saute, et deux, trois, quatre. Et un, et deux, et trois, et quatre. Faites bouger tous ces muscles ! du nerf ! »

Vous pourriez infliger d'autres exercices à vos joueurs : pompes (si le sol est bien sale), tractions (s'il y a quelque barre disponible), ou lever de poids et haltères (si quelque meuble pesant traîne aux alentours).

Lisez :

« Bien ! Sommes-nous tous bien échauffés, maintenant ? (Pause.) Prêts pour entamer une nouvelle journée radieuse dans le Complexe Alpha ? (Pause.) Pas tout-à-fait, dites-vous ? Bon sang, mais c'est bien sûr ! Nous avons oublié de faire nos cinq kilomètres de course sur place ! Okay, on se met en place ; prêts... Eeeet... »

Tout à coup, l'image de Janef-O-NDA est remplacée par le message suivant :

Montrez à vos joueurs la mise en alerte figurant sur la page d'accessoires (page). Exhibez-la environ dix secondes — comptez-les, afin qu'ils soient conscients qu'il se passe quelque chose. Puis escamotez-la.

Les personnages ne devraient pas avoir de problème pour trouver la salle de briefing, pour peu qu'ils se souviennent de son numéro. Cependant, s'ils devaient l'oublier, faites-les embarquer par quelque Coordinateur de PLI d'accréditation BLEUE : « Ben ça alors, vous avez fait vite pour venir. Vous voyez, notre chargebot est en panne, et nous aurions besoin de vos services, messieurs, pour transporter ces 1400 caisses jusqu'au Secteur FAR... »

Supplique de Tante-Ale

Si jamais les Clarificateurs parviennent à la Salle de Briefing 23087D, lisez :

Le Secteur QED — le cœur de R&C, un haut lieu d'activités et de services dévoués dans le Complexe Alpha. Dès votre arrivée, des odeurs et spectacles divers vous assaillent : deux frotbots se nettoyant l'un l'autre avec méthode, des INFRAROUGES passant en flèche, chargés de cubitainers de synthéplast étiquetés : « Nouvelle Potion Dynamique Gazeuse Améliorée » ; du personnel de haute accréditation paraît et disparaît derrière des portes et des écouteilles...

Devant vous, la Salle de Briefing 23087D. Près de la porte, une gardienne INFRAROUGE de frêle apparence ; son uniforme est rayé de jaune. Lorsque vous vous approchez, elle pointe son pouce par-dessus son épaule, et dit : « Entrez, entrez (clin d'œil). Vous n'allez pas être déçus. Ils vous attendent (clin d'œil). »

Inutile de dire que ce comportement risque de faire naître quelque suspicion parmi les personnages. Pour notre part, nous aimerions déclarer en notre âme et conscience que nous déplorons de voir un MJ se saisir de l'aubaine pour créer une scission parmi les PJs.

S'ils décident de questionner l'INFRAROUGE, elle sera évasive et nerveuse. Elle s'appelle Tante-ALE-1. Si les questions deviennent pressantes (c'est-à-dire si les Clarificateurs sem-

blent sur le point de la trucider), elle leur rappellera que Jonnie-B-GUD les attend.

Au moment précis où les Clarificateurs se décident à entrer dans la salle, Tante-ALE va prendre à partie l'un d'entre eux (choisissez l'un des PJs au hasard). Lisez :

« Lequel d'entre vous est (nom du Clarificateur pris au hasard) ? Euh... Jonnie-B-GUD m'a demandé de vous remettre un message... humm... spécial, top secret, euh... super-urgent... en privé. »

Ses coéquipiers Clarificateurs lui laisseront-ils réceptionner la missive ? L'intéressé le voudra-t-il seulement, ce message ? Probablement que non...

Si Tante-ALE ne peut pas remettre son message, elle va devenir très anxieuse, presque hystérique. Si on persiste à lui faire obstacle, elle va mordre quelque chose dans sa bouche, tousser, et tomber... raide morte.

Un examen poussé révélera une fausse dent brisée, remplie d'une horreur verdâtre. (Il s'agit d'un poison de contact mortel. Personne ne désire l'examiner ?) Serré dans sa main droite crispée... un chiffon de papier, portant quelques mots en code. Et ce code... même L'Ordinateur ne saurait le déchiffrer... Ha ha ! voilà du sérieux ! (Donnez aux joueurs le message du Superviseur de Système 592 de la page 33).

Si on permet à Tante-ALE de remettre son message, elle prendra à part le Clarificateur, lui donnera la missive codée, puis saluera en plaçant son poing droit près de son oreille gauche, et son poing gauche près de son oreille droite. Mission accomplie.

Toute question sur ce comportement étrange sera vaine :

Un Clarificateur : C'était quoi, ce salut pour Pep-R-MNT ?

Tante-ALE : Un salut, heu... quel salut ? (Le Clarificateur fait une démonstration.)

Tante-ALE : Ah, ça ! Mais ce n'était pas un salut ! C'était... c'était plutôt que je me grattais. Oui, c'est ça, je me grattais la tête. Parce que, heu... ça me démangeait.

Oh, de toutes façons, celui qui a réceptionné la note ne comprend pas non plus. Tout ceci n'est qu'un vaste malentendu. Evidemment, Tante-ALE aura disparu lorsque les Clarificateurs ressortiront de leur briefing...

Tout, vous saurez tout...

Lorsque les joueurs pénètrent dans la salle de briefing, lisez :

La silhouette décharnée mais coquettement vêtue de Jonnie-B-GUD, Officier de Briefing de Mission pour le Secteur QED, se dresse devant un cratère calciné. Au fond de cette dépression, parmi les scories, repose une caisse de dimensions respectables, marquée : « DANGER, MATÉRIEL DE MISSION ». Deux gorilles VERTS des Escadrons Vautour flanquent Jonnie-B ; ils sont armés de neurofouets et d'enflammeurs. L'un d'entre eux vous pilote vers un banc inoccupé auquel s'adresse Jonnie-B, puis il vous fait asseoir. L'autre garde semble ignorer votre présence. En fait, il a l'air de tout ignorer, à l'exception d'un agglomérat de synthégum collé au plafond, qu'il grille nonchalamment — à petits coups répétés de son enflammeur.

Jonnie-B est au milieu d'une phrase lorsque vous entrez : « ...et assurez-vous simplement que vous vous trouvez hors du rayon de souffie au cas où ceci devrait arriver. »

Il semble évident que les Clarificateurs ont manqué une part importante de la conférence. Certains Clarificateurs, parmi ceux qui ne doutent de rien, peuvent décider que la meilleure méthode pour rattraper ce qu'ils ont raté consiste à interrompre Jonnie-B. Erreur ! C'est certes la meilleure méthode, mais pour savoir de quels prodiges les gorilles VERTS sont capables avec leurs neurofouets... La réponse étant de 75 pour cent. Hummm... pas mal.

Jonnie-B est extrêmement ponctuel, et intraitable sur la fidélité aux programmes. Y compris sur la tenue des conférences de briefing à l'heure dite, sans considérer si les Clarificateurs sont là ou non pour recevoir leurs instructions.

Lorsque vous jouez Jonnie-B, pensez : « ennuï ». Jonnie-B est sans conteste l'une des personnes les plus insipides du Complexe Alpha. Les autres Citoyens le trouvent rasoir, L'Ordinateur le trouve barbant... Même Jonnie-B s'estime franchement assommant.

Il s'exprime d'une voix monocorde, sans variation de tempo ou de tonalité, en s'arrêtant aux endroits les plus incongrus. Lisez :

« Maintenant que vous avez saisi comment utiliser sans danger votre matériel de mission après ce briefing vous allez l'emporter et vous présenter sans délai au Hangar 139 du niveau 27b où vous serez affectés à la garde du nouveau Guerbot Modèle 425 Mark IV l'expérimentation.

« Sur le terrain du nouveau guerbot commence dans précisément vingt heures durant vingt heures vous serez responsables de la sécurité du Guerbot Modèle 425 Mark IV les vingt heures écoulées un représentant devrait arriver pour assumer.

« La responsabilité du Mark IV nous n'avons aucune indication qu'un sabotage soit susceptible d'être tenté mais nous ne prendrons aucun risque pendant que vous êtes en mission votre nom.

« De code sera Corps Expéditionnaire 451 de plus en fonction de votre prestation il se peut que vous receviez une invitation pour les tests sur le terrain à titre gracieux de la part de Recherche et Conception là-dessus veuillez sélectionner un leader d'équipe. »

Jonnie patientera quelques instants. Si au bout de trente secondes personne n'a été élu, Jonnie-B désignera comme leader le Clarificateur le plus proche. (Y a-t-il des membres de UCT ?)

Lisez :

« Vous exercerez les fonctions de leader pour l'intégralité de la mission le nom de code de votre équipe est Corps expéditionnaire 451 en tant que leader de la mission votre matériel particulier comprend.

« Un chronobot qui décomptera le temps.

« Restant pour votre mission en commençant dès maintenant jusqu'à l'achèvement des vingt heures votre.

« Chronobot annoncera le temps restant d'heure en heure maintenant chacun d'entre vous va recevoir les formulaires standards de responsabilité et d'autorisation. »

Alors, l'un des gorilles commence à distribuer une brassée de papiers et de contrats (tous marqués : « Guide de Demande d'Autorisation d'Accès au Périmètre de Sécurité »). Ceux-ci sont incompréhensibles pour le vulgum pecus, à moins d'être doué de Logique Spécieuse (6), pas moins.

Suggestion d'Accessoires : Collez une feuille de papier sur votre annuaire de téléphone ou votre gros dictionnaire, et inscrivez dessus : « Guide de Demande d'Autorisation d'Accès au Périmètre de Sécurité », puis insérez dedans des copies du Certificat d'Autorisation d'Accès au Périmètre de Sécurité (figurant en page 34), à des pages variées (un formulaire par personnage). D'un air engageant, soumettez l'annuaire ainsi paré à la sagacité de vos joueurs.

Si les personnages font mine d'étudier l'un quelconque de ces formulaires, faites siffler deux ou trois fois les neurofouets des gorilles pour manque de respect et doute manifeste de la sagesse de L'Ordinateur qui les a émis.

Jonnie-B continue son discours, insensible aux tressaillements spasmodiques des Clarificateurs évanouis après leur passage à tabac.

« Un périmètre de sécurité a été matérialisé par une ligne jaune tout autour du Mark IV absolument personne ne peut franchir cette ligne sans l'autorisation adéquate seuls les Citoyens présentant.



« ...Je crois que c'est à notre responsable du matériel d'examiner le matériel de mission. »

« Un Certificat d'Autorisation d'Accès au Périmètre de Sécurité y sont autorisés quoi qu'il en soit avant de recevoir votre Formulaire.

« D'Autorisation vous devez d'abord signer le Formulaire standard de Responsabilité Personnelle du Personnel.

« FRPP-328890/B en signant le FRPP vous endosserez immédiatement la responsabilité du Mark IV avec effet rétroactif sur votre temps de briefing à quoi je dois ajouter que vous étiez en retard de trois minutes comportement négligé dont j'ai dûment pris acte. »

A ce point de la causerie, Jonnie-B va passer aux Clarificateurs le FRPP 328890/B (voir page 34) et attendre qu'ils le signent. Après que les personnages aient apposé leurs paraphes, Jonnie-B scrute les signatures minutieusement. Note : Jonnie-B va avoir très piètre opinion de celui qui a signé avec un nom bidon...

« Vous pouvez tous à présent retirer le Certificat d'Autorisation d'Accès au Périmètre de Sécurité des pages (énumérez les pages où vous avez inséré les Formulaires d'Autorisation d'A.P.S.) dans le Guide de Demande d'Autorisation d'Accès au Périmètre de Sécurité chacun de vous signera un Formulaire d'Autorisation d'Accès au Périmètre de Sécurité et le gardera sur lui en toute occasion. »

Les personnages pourront-ils trouver rapidement leurs Formulaires d'Autorisation d'A.P.S. avant que Jonnie-B ne perde patience ? Donnez-leur 30 secondes, puis stimulez-les au neurofouet.

Lisez :

« Si je ne l'ai pas dit je le répète cette mission est très importante pour Recherche et Conception et nous voulons être bien sûrs que vous avez les données nécessaires ainsi que les spécifications techniques disponibles cette information s'avèrera.

« Inestimable pour vous renseigner sur les aspects techniques du Mark IV j'ai maintenant l'honneur et le privilège de vous présenter l'illustre Max-J-NOT-2 du Secteur QED de R&C créateur du Guerbot Mark IV. »

Max-J redresse sa silhouette de sage couronnée de cheveux blancs pour saluer les PJs.

Vous pourriez camper son personnage en vous inspirant de Tonton Marcel. Si vous n'avez jamais vu Tonton Marcel, essayez une version dégénérée d'Albert Einstein... Max-J est un Citoyen de marque du Complexe Alpha, fidèle

convaincu de L'Ordinateur. Il est aussi complètement gâteux. Aucun rapport entre son amour pour L'Ordinateur et sa sénilité. C'est une pure coïncidence.

Il attaque le briefing sur une interrogation enjouée : « Merveilleuse journée dans le Complexe Alpha, n'est-ce pas ? »

Après avoir attendu une réponse enthousiaste, il va continuer suivant l'enchaînement suivant : (Mimez les regards, les déambulations, etc.)

1. Il scrute longuement, l'air pensif, le fond des prunelles de chaque Clarificateur, semblant se mirer dans son âme. En fait, il essaye simplement de se rappeler qui il est, et ce qu'il peut bien faire ici. Faites-lui poser ces questions à des PJs pris au hasard :

« Pardonnez-moi, mais quel est mon accreditatation ? »

« Par quelle porte suis-je entré ? »

« Qui pensez-vous que je sois ? »

2. Il marche de long en large devant les PJs, renfrogné et solennel. Faites durer un bon moment ; laissez croire aux PJs que Max-J soupèse de graves problèmes concernant l'ensemble du Complexe Alpha. En réalité, il a d'épineux problèmes gastriques consécutifs au repas de la veille. Si les PJs commencent à avoir la bougeotte, calmez les esprits en quelques revers de neurofouet assénés par les gorilles ; ça leur apprendra le respect du troisième âge.

3. Lisez :

« Voilà un uniforme charmant », déclare-t-il sentencieusement. « J'espère qu'il n'y aura pas du dessert bleu ce soir. »

Les affreux de l'Escadron Vautour opinent du chef d'un air entendu. Et les PJs, opinent-ils aussi du chef ? Non ? Alors, vous feriez mieux de les rappeler à l'ordre. Et, au fait, y a-t-il quelque récidiviste parmi eux ? Dans ce cas, peut-être que les enflammeurs seraient plus indiqués ?

4. Sur ce, un Jonnie-B très las reprend, à l'adresse des PJs :

« Ne vous gênez pas pour poser dès maintenant toutes les questions que vous pourriez avoir au sujet du Mark IV n'oubliez pas que vous répondez de sa sauvegarde et que plus vous en saurez sur sa conception mieux vous serez à même de le protéger. »

Les PJs auront probablement un certain nombre de questions à poser (considérant le fait que jusqu'à maintenant ils n'ont strictement rien appris). Ils se demanderont aussi par quel miracle ce cerveau manifestement dégénéré à l'état

de légume a pu concevoir l'arme la plus sophistiquée jamais créée. Réponse : ce n'était pas lui. Le vrai père de l'immense Guerbot fut l'ancien Max-J-NOT-I, clonéquipier du N° 2 (qui est en train, à ce moment précis, d'essayer de se lécher le nez en louchant avec application).

Manque de chance, Max-J-NOT-I vient de mourir, et a été remplacé par son clone débile (qui va jouer d'une promotion et d'une augmentation de paye considérables si le Mark IV satisfait aux essais). Max-J-NOT-2 ne connaît rien du Mark IV ; il a entendu parler du Guerbot pour la première fois ce matin...

Dans un éclair de lucidité, il se souviendra tout de même que :

« ... le Mark IV est vraiment très grand. »

Ce qui représente grosso modo toute l'éten due de son savoir. Jonnie-B va maintenant pla cer une dernière intervention. Lisez :

« Voilà qui conclut votre briefing de mission veuillez à présent vous rendre directement dans le hangar avec cette caisse de matériel. »

A l'aide d'un antigarbot expérimental, un garde VERT enlève votre matériel de mission du cratère, le transporte jusqu'à la porte, et le dépose à l'extérieur de la salle de briefing.

Lorsque vous vous en allez, vous remarquez que Jonnie-B regarde sa montre, puis entame un nouveau discours devant un banc vide. Dehors, dans le couloir, six Clarificateurs extrêmement anxieux vous croisent en cou rant et se ruent dans la pièce que vous venez de quitter. La porte se referme sur eux.

Entracte

Bon, les enfants, assez bavardé. Que le spec tacle commence. Le prochain problème auquel seront confrontés les intrépides Clarificateurs sera de rejoindre le point B (le Hangar 139) en partant du point A (la salle de briefing), avec une caisse de matériel de mission d'une tonne sur les bras. C'est bien regrettable, mais personne n'a pensé à munir nos Clarificateurs d'un char gebot. Enfin, sans doute est-ce à eux d'improvi ser quelque subterfuge créatif...

A moins qu'ils n'ouvrent la caisse et fouillent son contenu sur place. Dans ce cas, voir « L'Ou verture de la Boîte ». Il va sans dire qu'il faudra de toutes façons qu'ils l'emportent. L'Ordina teur verrait d'un très mauvais œil des Clarifi cateurs abandonner du matériel de mission si précieux dans un vague couloir anonyme.

DEUXIEME EPISODE : LA PLUS PUISSANTE MACHINE DE GUERRE JAMAIS CRÉÉE

La notice du fabricant

Le Guerbot Modèle 425 Mark IV (que les formes de vies carboniques inférieures appel lent affectueusement entre eux « Markie »), est intimement convaincu d'être la bénédiction de L'Ordinateur offerte au monde. Il brûle de met tre tout le monde dans le secret (vingt haut-parleurs colossaux l'y aident). Il adore se vanter de sa puissance offensive et de ses défenses. — « Ha ha, ce Méga-foudroyeur à tir rapide ne peut même pas me faire une égratignure, eh va donc, Commie ignare ! détritrus minable ! » (Pendant ces beaux discours, les Clarificateurs sont proba blement réduits à un état voisin de la chair à saucisse.)

En ce qui concerne sa capacité offensive, Mark IV a de bonnes raisons d'être arrogant. Il est virtuellement indestructible, et dispose de la puissance d'attaque d'une division blindée du vingt-troisième siècle. Pour les desseins du jeu, le Mark IV peut, s'il le veut, rétamé n'importe

quoi en un seul round ; quant aux joujoux des PJs, ils ne le généreront guère plus que des piqures de moustiques.

Pour le fatras technique et les statistiques... allez voir dans la case intitulée « Le Mark IV ». Vous y trouverez abondance de détails utiles. Comme le temps qu'il lui faut pour estourbir un Clarificateur. Une case indispensable, en somme.

A L'OMBRE DU MOLOCH

L'entrée du Hangar 139 est fermée par un ensemble de portes métalliques géantes, près desquelles se trouve un moniteur de L'Ordina teur. Celui-ci parle :

« Bonjour, Clarificateurs. Pour pouvoir entrer, veuillez présenter vos Certificats d'Au torisation d'Accès au Périmètre de Sécurité. »

Lorsque tous les PJs ont montré patte blanche, les portes massives s'ébranlent et s'écartent. Poussez de puissants hululements pour simuler les sirènes d'alarme, comme ceci :

« HOOOOOONK ! HOOOOOONK ! HOOO OONK ! ATTENTION A L'OUVERTURE DES PORTES ! ATTENTION A L'OUVERTURE DES PORTES ! HOOOONK ! HOOOOONK ! HOOO OONK ! »

A l'intérieur... un hangar vaste comme une cathédrale, employé d'ordinaire pour loger un Escadron Vautour entier. Actuellement, il n'y a qu'un véhicule, le Mark IV. Un véhicule de 75 mètres de long, 25 de large, 40 000 tonnes, monté sur six monstrueuses chenilles, hérissé de lance-gaz à double affût, de lance-feu, de canons à feu continu pouvant cracher des CNT, et, couronnant le tout, portant un gigan tesque MégaCanon...

Montrez aux joueurs le plan du hangar (voir en page 20), et le rapport de taille entre eux et le Mark IV (page 18). Lisez :

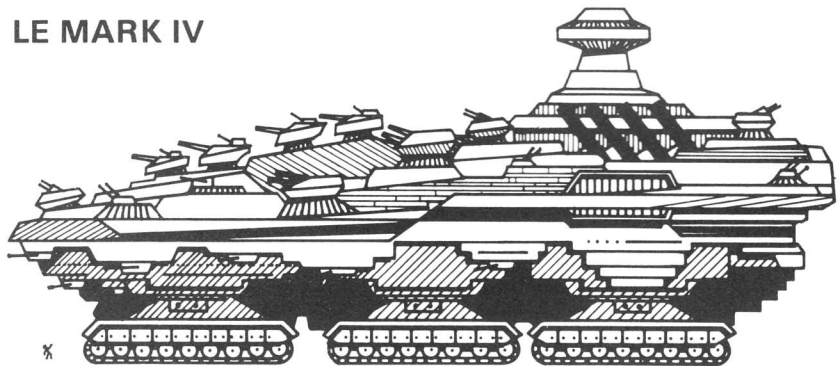
Le Mark IV est silencieux. Les dizaines de méga-foudroyeurs à double affût — immo biles. Seule rumeur, vibrant très loin dans les insondables profondeurs du monstre ; le ron ronnement tranquille et constant de la cen tre électrique du guerbot.

Soudain, le silence vole en éclats.

« HALTE ! QUI VA LA ? » rugit le Mark IV !!! « IDENTIFIEZ-VOUS DANS LES 5 SECONDES QUI SUIVENT ! QUATRE - TROIS - DEUX - UN. »

Maintenant, de votre voix la plus gracieuse, demandez à vos joueurs ce que leurs PJs font en premier. Si les Clarificateurs n'exhibent pas

LE MARK IV



Clarificateur

Comme promis, voici la fiche technique du Mark IV. Et, on peut le dire, elle est impressionnante.

Pour avoir des détails sur les armements et le matériel répertoriés, reportez-vous au § 20.5 et à la Table des Effets des Armes des Véhicules en page 32 du *Livret d'Aventure*, et pour les cartouches, au § 13.7 et à la Table des Effets des Armes en page 58 du *Livret du MJ*. Les Missiles NT et CME ont des effets similaires aux car touches de même dénomination, mais à des portées de lance missiles.

Longueur : 75 mètres
Largeur : 25 mètres
Hauteur : 35 mètres
Poids : 40 000 tonnes
Châssis : 3 paires de doubles chenilles

Armes

- 24 Tourelles équipées chacune de 3 Canons Laser III
- 12 Tourelles équipées chacune de 3 Canons Tube II
- 15 Tourelles équipées chacune de 2 Foudroyeurs Soniques
- 42 Lance-Feu sur affûts pivotants
- 4 Tourelles équipées chacune d'1 Canon Tube II pour CNT à feu continu
- 2 Tourelles équipées chacune de 7 Lance Missiles
- 12 Tourelles équipées chacune de 2 Lance-Gaz
- 1 Méga-Canon

Magasin

- 600 Cartouches PA pour Canon Tubes
- 120 Cartouches au Napalm pour Canon Tubes
- 120 Cartouches de Gaz Empoisonné pour Canon Tube
- 60 Cartouches Eclairantes pour Canon Tube
- 280 Missiles NT
- 70 Missiles CME

Défenses

Le Mark IV est doté d'un blindage prodigieusement épais. De ce fait, lorsqu'une attaque est menée contre lui, utilisez la table ci-dessous pour déterminer le nombre de décalages à opérer vers la gauche sur la Table des Dommages.

Type d'Arme : L S E P P A A J C
Décalages de colonnes : 14 15 12 14 12 14 15 16

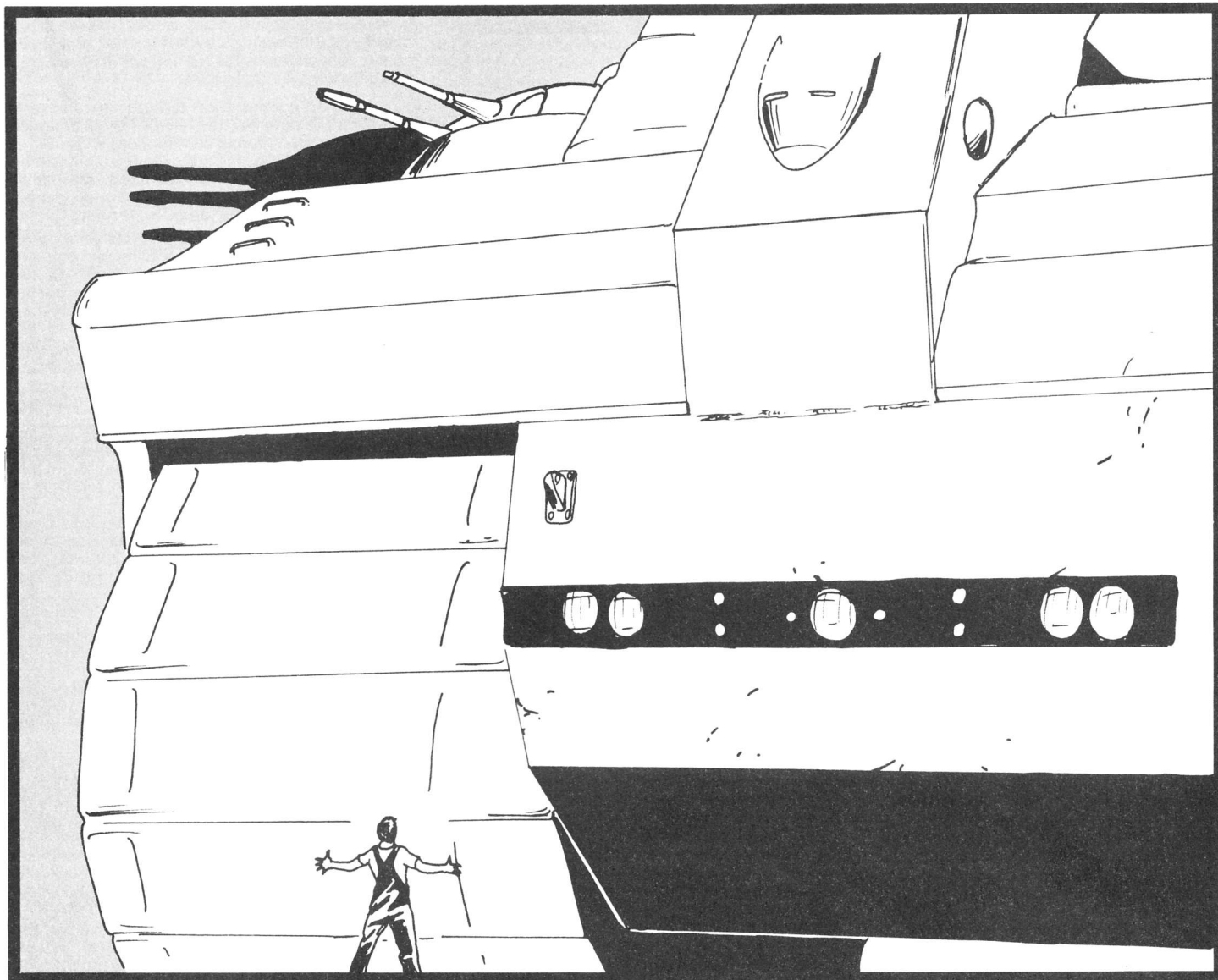
Défenses additionnelles

Générateurs de Fumée : Décalage de 4 colonnes vers la gauche sur la Table des Dommages contre attaques L
Masque-Chaleur : 80 %
Lance-Brouilleurs : 80 %
Brouille-Radar : 90 %

Matériel additionnel

20 Haut Parleurs colossaux disséminés littéralement sur toute la surface du guerbot
20 Multicorders I de visionnage comme senseurs visuels.

... Vous avez déjà dû réaliser à cette heure que la protection que les PJs pour ront lui offrir est assez superflue...



immédiatement leurs Certificats d'Autorisation d'Accès au Périmètre de Sécurité, ce sont des clones morts. Markie est excessivement tâtilon sur le chapitre des ordres.

Le hangar

Faisons une petite pause, et parlons du Hangar 139. C'est un chouette endroit. Imaginez-le comme, et bien... comme une grande salle de jeux. En bref, il mesure 150 mètres sur 150, avec un plafond à dôme qui atteint une hauteur de 60 mètres en son centre. Répertoire ci-dessous, vous trouverez les descriptifs des caractéristiques variées de sa topographie, et, en suggestions, comment en user pour abuser... pardon, amuser les Clarificateurs. Appréciable avantage stratégique.

A. Les rampes de lancement à vapeur : Ah, celles-là... les gentils membres du Club Sierra vont les adorer. Ce sont des tubes de lancement, conçus pour expédier un Vautour à très grande vitesse (200 km/h) dans l'atmosphère ; mais ne le dites pas aux joueurs. Si leurs PJs veulent les examiner, contentez-vous de leur lire ce qui suit :

Dans chacun des tunnels inclinés vers le

haut, se trouvent des rails métalliques, ressemblant à une voie ferrée. A la base de chaque voie, un chariot qui court sur les rails. Au-delà de 20 mètres, les contours des boyaux s'estompent dans l'obscurité. Chacun est muni, sur un côté, d'un boîtier de contrôle, portant l'étiquette : « Contrôle de Guidage ».

Voici la manœuvre dans l'idéal. Un Vautour est placé sur le chariot, puis la pression de la vapeur le précipite le long de la voie ferrée. A l'extrémité des rails, le chariot s'arrête, et le Vautour prend son vol. Enfin, le chariot revient en roulant à sa position initiale de repos.

Est-ce que quelqu'un a la prétention d'ouvrir un Boîtier de Contrôle de Guidage ? Si l'un des PJs tente le coup, donnez-lui du fil à retordre. Autrement dit, faites en sorte qu'il lui faille carrement l'écraser. Mais si vos joueurs sont de l'espèce (bête et) disciplinée... Et bin, mince alors ; si l'un de ces vilains gorilles Vautour n'avait pas justement laissé un boîtier ouvert et béant...

A l'intérieur, trois boutons, marqués de A à C.

Bouton A : Une pression dessus ouvrira la porte de sécurité à l'extrémité opposée de la rampe de lancement. Les PJs pourront apercevoir alors, tout au bout, un rond de ciel bleu ; et une douce brise fleurant l'herbe coupée et la rosée du

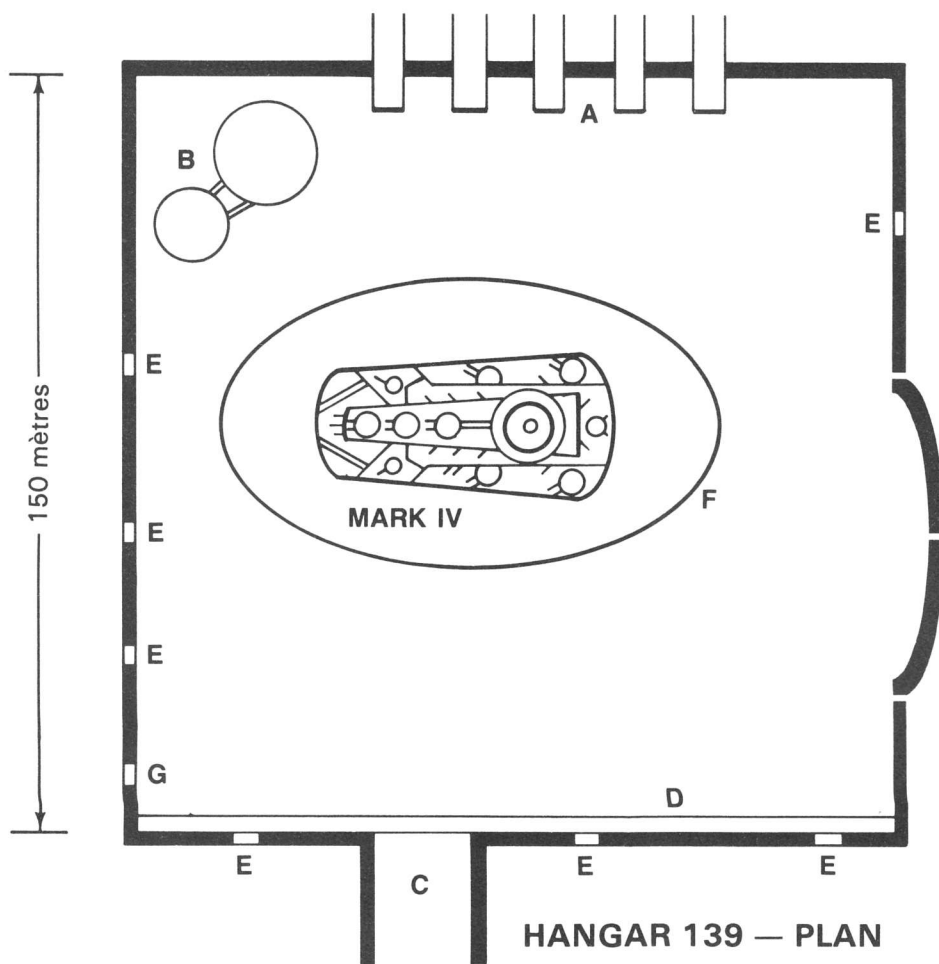
matin viendra leur caresser les narines.

Bouton B : Celui-ci met en marche l'accumulation de pression en vue du lancement. C'est indispensable ; sans une forte pression, rien n'arriverait lorsqu'on pousserait le bouton C. Après 30 secondes, la pression devrait être suffisante pour le lancement. Après 60 secondes, pour causer une explosion (colonne 10, 15 mètres de rayon d'action).

Bouton C : C'est le vrai bouton de lancement. Deux secondes après son enfoncement, le chariot sera lancé. Et alors, si quelqu'un se trouvait par mégarde sur le chariot, ou dans le tunnel... Il se retrouvera soudain à plusieurs centaines de mètres au-dessus de l'océan ; enfin, c'est-à-dire, dans l'hypothèse où il avait au préalable actionné le bouton A.

Au fait, avions-nous mentionné que les tubes de lancement étaient creusés au flanc d'une falaise ?

B. Le Dépôt de Combustibles : Est-il besoin de vous le dire ; un Escadron Vautour a besoin de carburant, et en quantités industrielles. Il y a ici deux très grands réservoirs de stockage, étiquetés C16H14. Mais naturellement, nous sommes sûrs que personne ne serait assez stupide pour tirer au laser dans leur direction... n'est-ce pas ?



HANGAR 139 — PLAN

C. Le Couloir d'Accès : Un tunnel très long, très large, très sombre, où flottent des remugles répugnants et des bruits étranges. Si les personnages veulent l'explorer, faites-le se prolonger, se prolonger... indéfiniment.

Naturellement, tout Clarificateur ayant abandonné son poste plus de trente minutes sera considéré comme déserteur, et remplacé par son clone. Imaginez la surprise des Clarificateurs, lorsqu'ils finissent par revenir dans le Hangar 139... et qu'ils trouvent leurs clones en train de monter la garde autour du Mark IV...

D. La passerelle : C'est une vieille galerie branlante d'un mètre de large, courant à 40 mètres au-dessus du sol du hangar. De chaque côté de celui-ci, une échelle permet d'y accéder. Au sommet de chaque échelle, un vieux panneau rouillé indiquant : « Installation d'un parapet prévue prochainement ».

E. Les Ecoutilles : Ce sont des écoutes du modèle courant dans le Complexe Alpha ; on ne peut pas les ouvrir, de ce côté-ci.

F. La Ligne Jaune : Comme l'a annoncé Jonnie-B, une ligne jaune est tracée tout autour du Mark IV. Pour la franchir, les Citoyens doivent produire un Certificat d'Autorisation d'Accès au Périmètre de Sécurité.

G. L'Entrée de Service : Une écoutille normale (voir E, plus haut dans le texte), si ce n'est que celle-ci porte un panneau, indiquant : « Entrée de Service ».

Si nous nous présentons ?

Après que les Clarificateurs, ou leurs clones, aient montré au Mark IV leurs Certificats d'Autorisation d'Accès au Périmètre de Sécurité, faites-lui entamer ce monologue :

« Je suis le Guerbot Modèle 425 Mark IV, la plus grande machine de guerre jamais créée. Mon blindage d'acier au neutronium peut résister à toutes les armes humainement connues. Je suis capable de cracher 20

cartouches nucléaires tactiques par seconde. Mon Méga-Canon a une capacité de tir interplanétaire !

« Mon armement comprend 12 batteries de lance-gaz à double affût, 42 lance-feu, 4 canons à CNT à feu continu, plus de nombreux générateurs plasma de soutien, et des quantités de lasers II et III à triple affût.

« J'atteins des vitesses supérieures à 200 km/h sur terre, dans les airs ou sous l'eau. Et je suis alimenté par le système de fission nucléaire le plus récemment conçu, qui me fournit une énergie illimitée. Aucun ennemi ne peut me résister, aucune montagne, aucune mer ne peuvent m'arrêter.

Alors, y a-t-il un Clarificateur qui ait suffisamment de toupet pour discuter l'une ou l'autre de ces assertions ? Il ne faudrait pas confondre la situation actuelle avec un discours plaisant du Capitaine Kirk à Nomad ! Celui qui fait l'imbécile risque d'être désintégré...

Supposons que les Clarificateurs soient tout de même capables d'aller au-delà des premières présentations. Mark IV n'aura de cesse de savoir qui ils sont, et ce qu'ils fabriquent dans ce hangar.

Il sera primordial pour eux de parvenir à établir une relation qui fonctionne avec le Mark IV ; une sorte de compréhension mutuelle... Il existe deux façons d'y parvenir : mentir, ou dire la vérité.

1. Les Clarificateurs disent la vérité : Décision idiote, selon toute probabilité. A tous les coups, Mark IV va se vexer. C'est bien compréhensible : le voilà, lui, la plus grande machine jamais créée (après L'Ordinateur) ; et tout ce qu'on trouve à lui refiler comme garde personnelle, c'est un minable peloton de modestes Clarificateurs ?

Naturellement, L'Ordinateur peut confirmer les ordres, si les PJs songent à solliciter son appui. Résultat final : le Mark IV sera tellement retourné qu'il se débattrra pendant le restant de la soirée dans les affres d'une tragique crise d'identité...

2. Les Clarificateurs mentent : Le champ reste ouvert à nombre de possibilités. Nous vous dirons simplement ceci : n'oubliez pas l'immense orgueil du Mark IV. Le Clarificateur rusé jouera sur ce tableau, ne lésinant ni sur le Fayotage, ni sur la Logique Spécieuse.

Le Clarificateur rusé tentera également de s'arranger pour que le Mark IV les aide pendant la soirée. Bon plan, à condition qu'il marche...

Quant au gag : « Cinq-quatre-trois-deux-un-blam »... Mark IV ne le rééditera pas. Ses instructions étaient de faire ça seulement au premier groupe qui entrerait dans le hangar. Comme nous avons déjà eu l'occasion de le mentionner, pour lui, un ordre c'est un ordre.

TROISIEME EPISODE : LE GRAND DEBALLAGE

Maintenant que nos Clarificateurs sont à pied d'œuvre, la première chose qu'ils voudront faire sera sans doute d'inventorier le matériel de mission.

Ah, que serait **PARANOIA** sans les caisses de matos de R&C ? Pourtant, à la différence des aventures précédentes, celle-ci contient réellement du matériel fonctionnel. Vrai de vrai ; pour une fois, R&C a délivré le bon colis, à la bonne personne, au bon moment. Mais, objectez-vous, ha ha ha, il va leur sauter à la figure, ou bien ils n'y trouveront que des pièces détachées de Chevrolet 57, ou mieux : l'emballage est vide, et nos Clarificateurs auront à expliquer ce qu'il est advenu du matériel qu'ils ont pris en charge... Et bien, ha ha ha, vous vous trompez cette fois, mais alors... com-plè-te-ment !

Ce coup-ci, non seulement ils ont le bon équipement, mais au début de leur briefing de mission, on leur a expliqué comment l'utiliser. Ooooooh... ils étaient en retard pour leur briefing... Alors là, ce n'est tout de même pas de notre faute.

La caisse livre ses secrets

Il serait inconcevable que les PJs ne profitent pas pleinement d'un moment aussi crucial. Aussi allons-nous faire de notre mieux pour bien les rendre... voyons, quel était ce mot magique ? — ah oui, nous y sommes. **PARANOIAQUES**.

Un exemple :

MJ : Ainsi, vous voulez ouvrir la caisse. Bon. Et qui va l'ouvrir ?

PJ1 : Heu... En tant que Leader de la Mission, il me semble que Vund-R-BAR, notre responsable du matériel, devrait...

Vund-R : M'enfin ! Quelle idée !...

MJ : Est-ce que le reste d'entre vous demeure à proximité pendant qu'ils opèrent ? (Tout de même, qui aurait pu penser qu'avec des questions aussi enfantines on en viendrait à tant de discussions, ponctuées de tant de laser...)

Aucun danger, en réalité, à ouvrir cette caisse. Ce n'est qu'une banale caisse d'emballage. L'Ordinateur va d'ailleurs en informer les PJs lorsqu'ils seront sur le point de se lancer. L'information sera répétitive. Très répétitive... La caisse ouverte, lisez la description suivante :

Oooooh ! Mais regardez-donc toutes les belles choses que R&C a mis pour nous ! Des boîtes ! Des petites et des grandes ! Un petit robot ! Des canons ! Et une caisse rouge marquée « Matériel de Défense de Périmètre » ! Il y a même un gros truc métallique tout tordu, plein de valves et de bidules... Oh ! Et des grenades...

Nom d'un petit bonhomme, ça doit vraiment être une mission importante. C'est bien dommage qu'il n'y ait aucune instruction. Mais ça ne fait rien ; on doit pouvoir se débrouiller facilement avec la plupart de ces machins...

Si vous vous reportez en page d'accessoires (page 34) vous y trouverez une liste du matériel de mission. Vous pouvez la donner sans inquiétude aux joueurs : elle ne comporte pas d'informations utiles, mais simplement des descriptions des bricoles variées figurant dans le colis.

1. L'équipement de Défense de Périmètre :

C'est une boîte de matière pastique rouge, d'environ 0,60 m de côté. Lorsque les PJs l'ouvrent, lisez ce qui suit :

La boîte est remplie à ras bord de 40 disques ronds, de couleur gris sale, d'un demi-centimètre d'épaisseur, et légèrement plus petits que des frisbees. Y figure également un petit boîtier métallique. Sur le dessus, une brochure intitulée : « Garantie ACME : Mines Terrestres de Défense de Périmètre de Base ». Sur le boîtier, deux interrupteurs, libellés : « Activation » et « Désactivation ».

Pour les PJs, ces disques ressemblent à s'y méprendre à des mines ordinaires.

Le livret : Ils ont bien de la chance ! ACME a eu la prévenance de munir les joueurs d'un livret de garanties.

« ... la société-mère, dorénavant dénommée ACME, ne sera par conséquent nullement responsable de quoi que ce soit, si le dit produit devait, à tort ou à raison, être estimé comme l'instrument par lequel... » Vous avez saisi ?

Les joueurs devraient être à même de déduire que les mines sont supposées devoir être disséminées sur le sol, puis activées grâce à l'interrupteur « Activation ».

Note : Il n'y a qu'un seul interrupteur d'activation. Pour une raison simple : lorsqu'il est enfoncé, toutes les mines sont amorcées.

De quel genre de mines s'agit-il ? Ce sont des mines à estimation. (Elles sautent lorsqu'elles estiment que c'est le moment.)

Maintenant, le piquant de l'histoire... Dès que les PJs activeront les mines, six pattes d'araignées métalliques sortiront de chacune, et elles partiront à la débordante en tous sens. Celles restant dans la boîte vont en sortir pour ajouter à la panique générale.

Essayez un instant de visualiser 40 crabes horriblement véloces, chacun se précipitant vers ce qui lui semble l'emplacement « idéal »...

Exemples de bons emplacements :

- Sous, sur, ou dans le Mark IV ;
- Sur la jambe d'un des PJs ;
- A l'extérieur, ou au fond du couloir ;
- Sur le sol, où ils tentent continuellement de se faire marcher dessus.

Vous souvenez-vous de cet épisode de dessin animé, où Willy le Coyote, las de poursuivre ses autruches (bip bip !), lâche tout un tas de bâtons de dynamite à têtes chercheuses ? Pendant tout le reste de la séquence, c'est lui que les têtes chercheuses trouveront, et la dynamite lui sautera sous le nez, avec diverses variantes, mais toujours au mauvais moment... La métaphore est hardie, mais appropriée...

Les citoyens se trouvant à moins de 10 mètres d'une mine qui explose doivent effectuer un jet en colonne 7 de la Table des Dommages.

P.S. : Chers Clarificateurs : l'interrupteur « Désactivation » ne fonctionne pas.

2. Les Grenades :

Une boîte en matière pastique (de la dimension d'un carton à chaussures) est remplie de vingt grenades.

Les Clarificateurs désirent-ils les tester ? A qui l'honneur ?

Et devinez de quelle sorte de grenade il s'agit... Et bien, ce sont des grenades anti-grav. Toute personne se trouvant à moins de 5 mètres d'une grenade qui explose va planer à 10 mètres au-dessus du sol du hangar, jusqu'à ce que les effets de la déflagration se dissipent — dans 3DIO rounds de combat.

En voilà une arme utile ! Celui qui volette ainsi va offrir une cible facile (+ 25 %). Et combien de temps dure l'effet de ces gadgets ? C'est selon... Voyez-vous, R&C en a fourni deux sortes à nos Clarificateurs. Bravo, R&C ! Et quelles sont ces deux sortes ? Le type dix-secondes, et le type

une-seconde.

Et comment peut-on les distinguer ? Nous allons tout vous dire. Faites un jet de IDIO lorsqu'on les dégoupille. 1-7 : c'est le type dix secondes, 8-10 c'est l'autre...

3. La Vaseline : Un fût de cent litres porte l'étiquette : « Gelée de Pétrole » (Vaseline). C'est une erreur d'étiquetage. Il s'agit en réalité de pétrole gélifié (autrement dit, de Napalm). Manque de chance, il semblerait qu'il n'y ait aucun moyen d'ouvrir ce fût... Bien sûr, il reste toujours la ressource pour les Clarificateurs de le forcer, ou de tirer dedans pour l'ouvrir — ooooh, le joli feu d'artifice !

4. Le Lumibot : C'est un tout petit robot. Il était initialement prévu de l'expédier à PDH & Contrôle Mental comme photographe assistant ; au lieu de cela, il a échoué par erreur dans le Secteur QED où on l'a empoigné et fourré dans la première caisse venue.

Il répond au doux nom de Mikey-4, possède une intelligence limitée, et mesure seulement 50 cm de haut. Sa tête emmanchée sur un long cou extensible (extension maxi : 5 mètres) est boursofflée par divers flashes, ampoules et stroboscopes.

Il est programmé pour travailler comme assistant en photographie, et plus spécifiquement pour la photo d'enfants. Son vocabulaire se limite à quelques expressions toutes faites, du genre : « Servez L'Ordinateur et tenez-vous bien droits sur vos chaises », ou « Soyez un bon citoyen et souriez. Le dernier à sourire est un Commie. »

Le premier Clarificateur qui va manifester quelque bonté envers Mikey-4 sera immédiatement et définitivement catalogué : ce sera « Le Photographe ». Dorénavant, Mikey-4 suivra « Le Photographe » partout, babillant en permanence, et expliquant qu'il est très heureux, et que « même s'il n'est qu'un lumibot pour l'instant, un jour, il sera reprogrammé et reconditionné. »

Si Mikey entend un mot quelconque ayant rapport de près ou de loin avec sa programmation (exemple : « lumière », il inondera frénétiquement la personne qui a parlé d'éclairages variés, et vomira bon nombre de ses aphorismes en un flot irrésistible.

5. Badges Indicateurs de Radioactivité : Dans un coin de la caisse de matériel, se niche une boîte portant l'étiquette : « Indicateurs de Radiations » (voir page d'accessoires, page ..). A l'intérieur, vingt indicateurs de radiation de la taille d'une carte de crédit, et une notice d'instructions très claire. Lisez.

Bonjour. Ces indicateurs de radiation vous sont fournis pour votre sécurité. Vous n'avez plus qu'à épingler un indicateur sur votre combinaison de saut, et contrôler régulièrement l'affichage digital pour avoir à tout moment une lecture précise de votre taux d'exposition aux radiations. En cas d'exposition, veuillez suivre les instructions de l'indicateur. Merci de votre coopération.

Ceux qui examinent leur indicateur constateront qu'aucune indication n'est inscrite dessus. C'est parce qu'il s'agit d'indicateurs parlants. Les indicateurs comportent cependant une série de voyants rouges, tous éteints initialement.

Au fur et à mesure que l'aventure progresse, quelques-uns d'entre eux peuvent mal fonctionner (hé hé). Les indicateurs défectueux affichent graduellement une contamination radioactive en hausse — les voyants rouges s'allumeront un à un, sur une période de quelques heures. En réalité, le taux de radioactivité dans le Hangar 139 est parfaitement normal. L'Ordinateur l'assurera d'ailleurs aux Clarificateurs s'ils le lui demandent. (Et si vous le voulez.)

Nous l'avons déjà dit, ce sont des indicateurs parlants. A intervalles périodiques, faites parler les indicateurs défectueux à leurs propriétaires :

« Pardonnez-moi, Citoyen, mais êtes-vous d'accréditation INDIGO ou inférieure ? » (Pause pour que le Clarificateur réponde « non ».)

« Alors, ça va. Le taux de radiations auquel vous êtes soumis reste tolérable. »

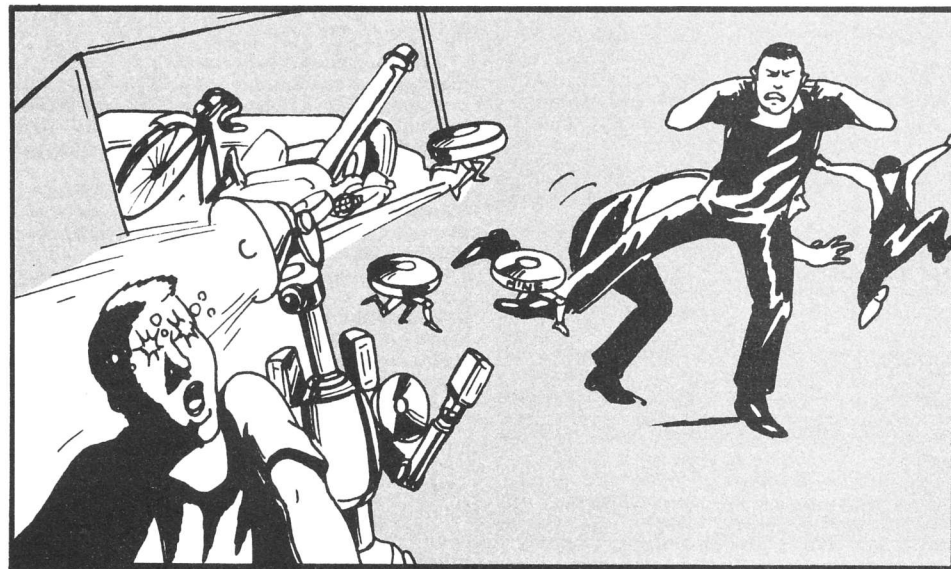
Et les indicateurs persisteront à poser ces questions à chaque heure ; plus il y aura de voyants allumés sur l'indicateur, moins le niveau d'accréditation concernant le « taux de radiations tolérable » sera élevé (BLEU, VERT, JAUNE, ORANGE, ROUGE...) jusqu'à ce que tous les voyants soient au rouge et que l'indicateur atteigne le niveau INFRAROUGE dans son compte à rebours.

Si un Clarificateur répond « oui » à l'interrogation de l'indicateur, alors tous les voyants vont se mettre à clignoter simultanément, et les indicateurs répèteront d'une voix grave à donner le frisson :

« Alerte ! Alerte ! Danger ! Vous avez été exposé à un taux de radiations non autorisé. Veuillez vous présenter incessamment au docbot le plus proche pour décontamination. »

Pour la petite histoire, le mode de décontamination en vogue dans le Complexe Alpha consiste à jeter le patient dans une machine à laver, pour un rinçage et un essorage.

Dans ce colis de matériel, que d'objets utiles, pour ne pas dire indispensables !



Effets spéciaux

Et voici, Mesdames et Messieurs, en prime spéciale et extraordinaire, que dans cette caisse de matériel de mission, (et seulement dans celle-ci) figure une variété ab-so-lu-ment sensationnelle de trucs et de gadgets, dont vous pourrez user pour abuser, amuser, et méduser ces Clarificateurs si mignons et si comiques. Ah, une fine équipe, ces grands enfants de R&C !

6. Un Soulophone : Fera merveille dans la parade. (Nous verrons plus tard.)
7. Un litre de Brouillard Aveuglant : Haute-ment illicite.
8. Un GI exécutant une prise de Kung Fu.
9. Une petite bicyclette rouge avec remorque.
10. Un tourne-disques, une platine de bande magnétique, et un égalisateur graphique.
11. Un klaxon à cartouche sous pression.
12. 5 000 billes.
13. Quatre rouleaux de ruban adhésif isolant argenté.
14. Deux paires de patins à roulettes (taille ajustable).
15. Vingt-cinq paires de Pataugas (Couleur brune).
16. Des pièces détachées (de Chevrolet 57), entassées dans un coffret étiqueté (menson-gèrement) « La Grosse Bertha ».
17. 50 mètres de corde synthétique.

Bon, assez ri. Accordez suffisamment de temps aux PJs pour faire joujou avec tout ça et explorer le hangar. Puis, faites-les appeler par L'Ordinateur. Il leur exprimera sa « confiance la plus absolue », tout en leur rappelant qu'il ne leur reste que 16 heures.

Quels as, tout de même ! Ils ont déjà survécu : aux exercices, aux pilules stimulantes, à la quête de leur salle de briefing, aux neurofouets, à la prise de contact avec le Mark IV, et à l'inventaire d'une caisse de matériel de mission excessivement dangereux : (comportant un robot nommé Mikey).

Mais maintenant qu'ils ont mangé leur pain blanc...

JAMAIS DE TEMPS MORT DANS CE HANGAR 139

Il se peut que vous estimiez parfois que les joueurs mollissent, ou que l'action s'encroûte. Dans cette aventure, il y a un tas de gags à mettre en jeu lorsque vous avez besoin d'un peu de piment.

Exemples :

Les Effets des Médicaments : Vous vous souvenez des pilules ? Rien de plus désopilant que quelques flashbacks judicieux.

Les Crabes-Mines : Ont-elles été activées ? Quelques-unes de ces petites chipies doivent bien traîner dans le secteur. Au besoin, elles peuvent intervenir.

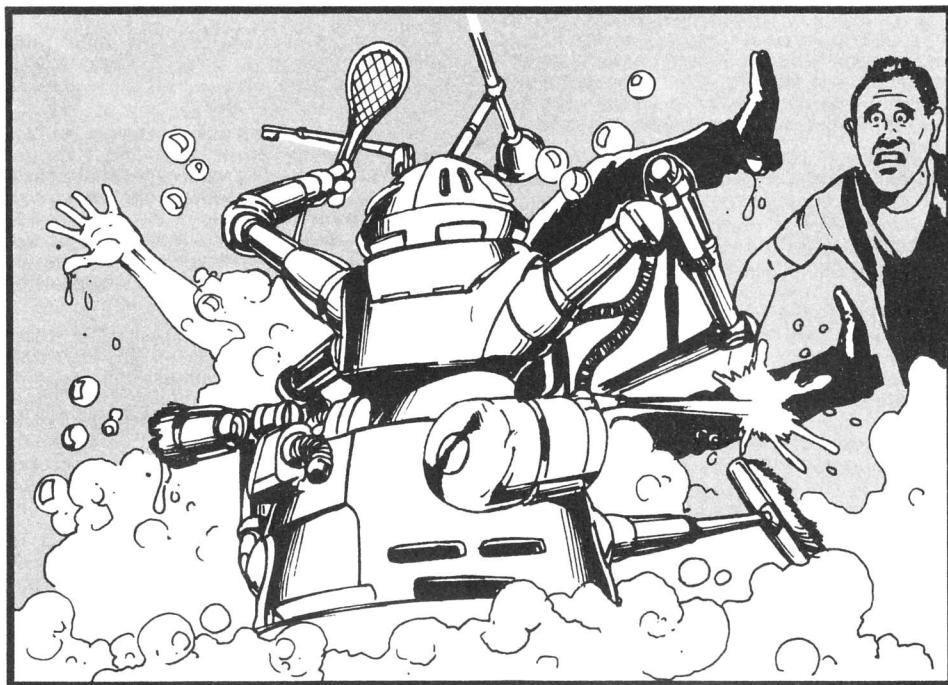
La Mégalomanie du Mark IV : Il adore frimer. Comme tous les hâbleurs, il peut détourner tout ce qu'on lui dit, de façon à souligner combien il est admirable. Dans ses rodomontades réitérées, vous devriez trouver matière à quelques affres de qualité pour vos joueurs...

Mikey 4 : Et le petit lumibot ? Il donne de très bons résultats. Ne l'oubliez pas au fond de votre poche.

Les Indicateurs de Radiations : Ont-ils commencé à se détraquer ? Pas encore ? Il serait peut-être temps d'y songer...

Le Frotbot : Il gît sans doute encore dans son coin, renversé comme une tortue ; (voir quatrième épisode). Il pourrait bien se mettre à hurler, histoire de mettre de l'animation.

L'Ami Fidèle : Il reste enfin celui sur qui on peut toujours compter. L'Ordinateur, spécialiste des questions embarrassantes.



QUATRIEME EPISODE LA OU IL Y A DE L'HYGIENE IL N'Y A PAS DE PLAISIR

Grâce aux frotbots, le Complexe Alpha reluit de propreté. Ils sont importants, loyaux, et efficaces. Ils sont aussi casse-pieds, mais inoffensifs. Enfin, ils l'étaient avant que R&C ne les ait... heu... « arrangés ». Maintenant, les frotbots sont casse-pieds, et dangereux. Ah la la, où irions-nous sans ces grands enfants de R&C ?

Résumé de l'épisode

Les Clarificateurs ont affaire à forte partie : un frotbot obstiné a été programmé pour nettoyer le hangar... et tout ce qu'il contient. Y compris le sol. Et les PJs. Et le Mark IV.

Connaissez-vous les effets d'une brosse métallique sur un délicat cerveau électronique ? Pour vous faire une idée de la chose, prenez un peu de gelée de groseilles dans votre main gauche. Applaudissez maintenant ; fort ; et longtemps. Vu ?

L'intro du joueur

Ahhhh... Quelle paix, ce tour de garde... Le tranquille bourdonnement des moteurs atomiques du Mark IV berce les collègues Clarificateurs qui veillent d'un œil placide. Votre chronobot sursure entre deux bips : « Plus que quinze heures d'ici la limite... »

Pendant ce temps... Un frotbot nettoie le hangar... en cercles insensiblement resserrés. Il vient graduellement plus près... plus près... toujours PLUS PRÈS.

Il a presque atteint la ligne jaune de démarcation.

Le frotbot affecte la forme d'un cône, avec quatre bras principaux. Il se meut sur une paire de chenilles, et il est doté d'un certain nombre d'appendices secondaires — émergeant de diverses ouvertures de son corps — pour figurer les finitions. Sur son côté est inscrit en grosses lettres d'imprimerie : « Danger Mortel ». Au dessus, un symbole de radioactivité.

Et maintenant, que font les Clarificateurs ? Si les joueurs répondent : « Rien », le frotbot va franchir la ligne jaune, nettoyant partout autour

du Mark IV. S'ils persistent à ne pas intervenir, le frotbot va attaquer le lessivage du guerbot. (Voir plus loin dans le texte les résultats de l'entreprise.)

Si les Clarificateurs font de l'obstruction, ou défient le frotbot, lisez ce qui suit afin d'avoir quelques indications de jeu pour le camper devant vos joueurs.

Il faut bien que les robots s'amuse...

Les frotbots ont bien du mal à garder propre le Complexe Alpha, avec tous ces Citoyens, cette circulation, et ces lasers. Tout ça (en particulier les lasers) amène R&C à modifier constamment les frotbots. Leur dernière création : le Frotbot Modèle 409-D.

La propreté c'est le viol

Les qualificatifs convenant au 409 sont : odieux, fine mouche, suffisant, arrogant, geignard, vindicatif et trop gâté. Pensez-y en le personnifiant.

Mais n'allez pas croire qu'il n'aime pas s'amuser. Simplement, il se fait de la chose une idée très personnelle : nettoyer. Les sols. Les murs. Les gens qui le barbent... Pas de quartier !

Ses micro-détecteurs super-sensibles peuvent déceler une trace de saleté à 20 mètres. Cependant, à l'intention des malheureux personnages dotés de senseurs visuels tellement inférieurs, 409 a été également équipé pour rendre les choses plus... disons, plus « visibles ». Exemple :

409 : Citoyens, veuillez vous ôter de là afin de permettre le nettoyage du Mark IV.

Un PJ : Le Mark IV est suffisamment propre.

409 : Comment pouvez-vous l'affirmer, laser crasseux ?

Le PJ : Ecoutez, je vous dis que ce robot est propre, P-R-O-P-R-E ! (Il passe un doigt sur le blindage du Mark IV, et le brandit, immaculé.)

409 : Vraiment ? (Un petit tuyau jaillit de son corps, et fait gicler une substance noire et huileuse sur la tête du PJ et sur le Mark IV.) Et bien, il ne l'est plus, incrédule Citoyen.

409-D n'est pas seulement outillé pour accomplir les corvées de nettoyage standard, mais il a été également programmé pour maintenir l'hygiène individuelle à son niveau optimum parmi le petit personnel du Complexe.

R&C étudie actuellement une nouvelle gamme d'accessoires de soins destinée à accompagner

cette programmation ; malheureusement, ces accessoires-là ne sont pas encore disponibles, de sorte que 409-D se voit obligé d'opérer avec les moyens du bord : du solvant de graisses en ersatz de shampoing, un décapant de sols pour le savon et de l'ammoniaque en guise de dentifrice...

Le Frotbot 409-D

Taille et forme : Hauteur : 1,5 m. Corps en forme de poire. Base d'un mètre de large. (Voir illustration page 22).

Poids : 200 kg.

Armure : reflec (voir «Energie» pour les effets des tirs sur 409-D).

Description : Robot monté sur châssis à chenilles jumelles, avec quatre bras principaux aidés par plusieurs appendices mineurs pouvant sortir au gré des nécessités de diverses ouvertures pratiquées dans son corps. Chacun de ces bras secondaires est doté de diverses mains rétractables, telles qu'une main-serpillière, une main-aspirateur, une main-raboteuse, etc.

Un grand symbole de radioactivité est peint sur le côté de son corps. Au-dessous, «DANGER MORTEL» s'étale en lettres grasses d'imprimerie.

Senseurs : Deux visuels, plus un autre «œil» situé à l'extrémité d'un bras à articulations multiples. Ce bras peut s'escamoter à l'intérieur du corps du 409, ou s'étendre jusqu'à six mètres à l'extérieur. (**Note pour le MJ :** Lorsque 409 parlera avec quelqu'un, faites-lui examiner minutieusement avec cet «œil» le corps de la personne, à distance discrète... 3 millimètres, par exemple.)

Vitesse : 10 km/h (celle d'un jogging lent).

Energie : Micropile de Modèle 7. (**Note :** les Modèles 7 sont bien connues pour leur fiabilité, leur endurance et leur tendance à exploser avec une force terrible lorsqu'elles sont perforées, ou — vous l'auriez deviné — lorsqu'elles sont atteintes par un tir. Colonne de Dommages 12 pour quiconque se trouve à moins de 20 mètres.)

Information supplémentaire : Le 409-D possède plusieurs réservoirs internes contenant divers liquides ; parmi eux, du détergent pour les vitres, de l'eau et de l'acide chlorhydrique. Il arrive, parfois, qu'accidentellement le 409 mélange ses réservoirs. Il arrive aussi que ce ne soit pas entièrement un accident...

Attention ! Celui qui a le malheur d'agacer le 409 est garanti du résultat ; son «Inspection d'Hygiène» sera négative. Ce qui peut tourner mal, surtout si le personnage se soumet (ou est soumis) au 409 pour «Désinfection». Le 409 informera sans détour un PJ de son échec à l'Inspection d'Hygiène. Par exemple :

«Dites-donc, vous empestez le silo, vous ?...»

Suggestion d'Accessoires : Vous avez bien, quelque part dans un coin de la maison, des vieux vaporisateurs ? Prenez-en un, remplissez-le d'eau, et à la première fois que quelqu'un échoue à l'Inspection d'Hygiène... On va voir ce qu'on va voir.

Rien de tel qu'une bonne désinfection. Le personnage en sortira tout propre. Si propre, même, qu'il devra effectuer un jet en colonne 8 de la Table des Dommages.

Frotbot est un terme dégradant. Le 409 est un Ingénieurbot en Hygiène. Traiter le 409 de frotbot équivaut à s'exposer à une Désinfection immédiate.

Les autres motifs de grand nettoyage ne manquent pas... Par exemple : lorsque le 409 n'a nettoyé personne — depuis déjà cinq minutes.

Comment déterminer qui a échoué à l'Inspection d'Hygiène : Faites un jet devant les joueurs réunis en cercle. Comme ils ne sont pas entièrement stupides, ils vont compter mentalement.

Ils sauront qui s'est fait avoir. Et les joueurs qui se sont fait avoir réagissent souvent impulsivement... avant la Désinfection.

Nous étions si bien ensemble...

Il n'y a que quatre façons de boucler cet épisode. Elles sont toutes exposées ci-dessous. Si vos joueurs n'optent pas pour l'une d'entre elles, ce sont eux qui sont dans l'erreur. (Les créateurs de jeux célèbres et les MJ's n'ont jamais tort.)

1. Ouvrir le feu sur 409 : Très mauvaise initiative. Mauvaise pour le 409, car il va exploser. Mauvaise pour les personnages se trouvant à moins de 20 mètres, car ils seront touchés par la déflagration. Mauvaise pour ceux des personnages qui seront accusés de destruction de la propriété de L'Ordinateur. Mais surtout, mauvaise parce que le Hangar 139 risque de rester sale... toute une journée. Vous comprenez maintenant à quel point cette solution est néfaste.

2. Tolérer que le 409 nettoie le Mark IV : Si les joueurs le laissent faire, le 409 fera du bon boulot. Il découpera les chenilles. Il lessivera les canons. Il mettra en œuvre son bras extensible de 15 mètres pour décrocher à fond le délicat cerveau électronique — à la brosse métallique. Lorsque le ménage du Mark IV sera fini, ce dernier aura ajouté un mot nouveau à son répertoire : «Gaahaaa...» Et il le trouvera si joli qu'il n'en utilisera plus d'autre — avant qu'on ne l'ait doté d'un nouveau cerveau.

3. Retarder le 409 : Voilà une solution excellente. Elle a même des chances de marcher... si les PJs parviennent à le retarder... pendant 16 heures.

Comment s'y prendront-ils ? Les moyens ne manquent pas. Ils peuvent discuter avec lui (voir : «Désinfection»). Ils peuvent lui tirer dessus (voir : «explosion»). Ils peuvent encore le faire basculer ; le mettre les chenilles en l'air sera particulièrement divertissant. Une fois renversé, le 409 se tiendra tranquille... jusqu'à ce que quelqu'un entre. Alors, il hurlera à se crever les hauts parleurs.

4. Quelque autre statagème : Au hasard, quelques uns parmi les plus séduisants :

- Arracher un bras au 409 et lui suggérer qu'il aurait besoin d'une révision.

- Déglisser ses «yeux», et lui faire croire qu'il astique le Mark IV ; en réalité, il frotte consciencieusement l'intérieur d'un transbot en route pour quelque destination inconnue.

- Trouver un «volontaire» INFRAROUGE pour un récurage hygiénique... répété.

- N'importe quoi d'autre.

CINQUIÈME ÉPISODE QU'ALLEZ-VOUS FAIRE A MON ROBOT ?

Résumé de l'épisode :

Les Clarificateurs sont confrontés à du personnel autorisé des Services Techniques, qui souhaite effectuer quelques «petits réglages mineurs» sur le Mark IV. Voilà une bonne occasion de mesurer la confiance des PJs envers L'Ordinateur. Ce sera aussi une évaluation fiable de leur intelligence ; car (peu de nos braves Clarificateurs le réalisent) ces joviaux «réparateurs» des Services Techniques, si inquiétants et blagueurs, sont en réalité de redoutables agents Communistes camouflés ! (Surprise !)

On ne peut se fier à personne

Il est temps de voir à présent si les joueurs ont bien saisi la signification de ce lieu commun du Complexe Alpha. Des réparateurs dûment autorisés viennent de faire irruption, demandant à

jeter un coup d'œil au Mark IV. Nous ne voudrions à aucun prix leur mettre des bâtons dans les roues, et prendre ainsi le risque de les voir déposer une plainte pour tracasserie administrative auprès de L'Ordinateur ; n'est-ce pas ?

Mais nous devons nous assurer que toutes les mesures de sécurité sont respectées — pour démasquer un éventuel traître ou Commie qui aurait réussi à s'infiltrer dans le Complexe. Les Clarificateurs sont toujours vigilants, voyez-vous. Et nous voulons être sûrs de ne pas nous égarer dans de fausses accusations... Les fausses accusations sont choses déplorables.

Les dommages psychologiques sont également choses déplorables, mais que voulez-vous, ce sont les risques du métier.

Le Camarade Borscht : L'Homme, Le Mythe, La Légende...

Depuis des années, le Complexe Alpha vit dans la terreur de la féroacité d'un individu ; on ne lui connaît qu'un nom : «Camarade Borscht». Il mène sa bande de Communistes fanatiques de bataille en bataille contre l'instrument de l'Oppression Capitaliste ; nous avons nommé : L'Ordinateur.

Récemment, il a osé dire que L'Ordinateur avait usiné une arme fantastique à l'incommensurable pouvoir destructeur, qui pourrait bien mettre un point final à l'activité de son groupe de résistance, jusqu'alors couronnée de succès...

L'audacieux Camarade Borscht, brillant et intrigant comme à l'accoutumée, a fomenté une expédition : quatre militants ouvriers Communistes, ayant pour mission de mener à bien quelques «réparations créatives» sur le cerveau électronique du Mark IV.

Ils disposent de tout le nécessaire pour perpétrer leur odieuse besogne : du matériel électronique de rebut, récupéré au fond d'une poubelle derrière le Secteur QED de R&C ; une demi-douzaine de cartouches HE pour fusicoûnes, utilisées sur la dépouille d'un garde des Forces Armées ; et quatre copies signées et approuvées des pages quatre-vingt-dix-sept et trois-cent-quatre du Guide de Demande d'Autorisation d'Accès au Périmètre de Sécurité.

Inconnu des services de la Sécurité Interne, le Camarade Borscht est actuellement incarné sous les traits de Alexne-V-SKI-4, Chef du Département d'Affectation des Clarificateurs et de Distribution des Autorisations du Secteur QED. Il savait tout du Mark IV avant même que les Clarificateurs ne soient mis en alerte, et il est déterminé farouchement à causer sa perte.

Alexne-V-SKI est un homme corpulent, ridé, au cheveu grisonnant et au sourcil broussailleux. Il roule quelque peu les «R». Il a appris à parler le «Russe» lorsqu'il entretenait des relations étroites avec divers Romantiques, il y a quelques années de cela. Si des PJs s'enquerraient de son étrange défaut de langue, il rétorquerait du tac au tac qu'il a dû subir une opération buccale après avoir tenté d'ingurgiter un Euphorisant.

Si quelque Clarificateur parvenait à traîner en justice cette vile canaille (ou à lui faire sauter la cervelle au laser, si cela devait s'avérer plus commode), et à révéler à L'Ordinateur toute la vérité sur ce fieffé Communiste, ce serait un miracle. Mais les miracles arrivent parfois (même dans le Complexe Alpha) ; en un cas pareil, gratifiez le PJ qui en serait l'initiateur d'un millier de crédits, et de son poids en dessert spécial «Hot Fun».

En cas d'échec...

Si jamais le Camarade Borscht se laisse prendre dans une fusillade qui tourne au vinaigre pour lui, ou s'il est confronté à une autre menace qui aurait comme un avant-goût de défaite, il aura recours à son pouvoir mutant de Transe Téléportatrice pour jouer la fille de l'air. Ses hommes, par contre, accompliront leur mission jusqu'à la mort.

Si les Communistes réussissent leur entreprise, ils s'en iront ensuite par où ils sont venus et

s'évanouiront dans le vaste dédale du Complexe Alpha.

A votre service !

Bon, revenons à nos clones. Lisez :

Vous entendez quelques parasites, puis votre chronobot annonce : « Plus que treize heures d'ici la limite ».

A l'extrémité opposée du Hangar, à l'Entrée de Service, une lumière apparaît et quatre individus surviennent. L'un est d'accréditation VERTE, les autres, JAUNE. Ils charrient tous des caisses à outils et de grands rouleaux de câble.

A moins que les PJs n'ouvrent le feu sur les réparateurs dès leur irruption dans le Hangar, ceux-ci présenteront des Certificats d'Autorisation d'Accès au Périmètre de Sécurité en règle ; le réparateur d'accréditation VERTE s'adressera alors au leader des Clarificateurs en ces termes :

« Trrrs heurrreux rrrrencontrrrrrr vous je suis ; Samo-V-ARR, des Serrrrvices Techniques du Secteur QED. Veuillez autorriser à nos la rréparation du rrobot. Voici mes cam...compagnons ; ils aident pourr petits rréglages du Mark IV.

« Et voilà les Certrificats d'Autorrisation d'Accès au Pérrimèrrre de Sécurité pourr moi et pourr eux. Je croois tout èrrre en rrègle. »

Si les PJs ne l'ont pas déjà transformé en passoire sur la seule foi de son accent, ils pourront demander à fouiller les trousses à outils. Gardez-vous bien de leur en suggérer l'idée ; mais s'ils y pensent, exaucez leur désir.

Dans les sacoches, il n'y a que des fibres optiques de rechange, des câbles de démarrage, une tronçonneuse, un marteau pneumatique, six cartouches HE pour fusicônes et une copie du Manifeste Communiste. Si les PJs remarquent le fascicule ou les cartouches, les « réparateurs » vont tous dégainer des pistolets soniques. Puis, ils tireront des feuilles imprimées de leur poche et en donneront lecture à l'unisson. Samo-V-ARR (alias le Camarade Borscht) dirigera les vociférations à la manière d'un chef d'orchestre, avec les gesticulations adéquates.

« Hé !... Qu'est-ce que vous mettez dans ma sacoche ?... Ça n'a rien à faire là !... Hé !... Mais c'est un coup monté !... Au secours, ami Ordinateur !... Au secours !... Rregardez ! Ils ont des explosifs !... Oh non, ça doit être des Communistes !... A l'aide ! Ils sont plus nombreux que nous !... Au sec... »

Et dans un dernier cri de détresse, ils ouvrent le feu sur les Clarificateurs.

Ce qui favorise leur crédibilité auprès de L'Ordinateur, c'est qu'ils crient tous les mêmes mots à l'unisson ; or, l'Ordinateur est persuadé que

des Citoyens fidèles pensent et agissent ainsi lorsqu'ils sont en butte à la menace Communiste. A côté de ça, les Clarificateurs sont alors tous probablement en train de crier des choses différentes, ou de garder leur souffle en se contentant de canarder...

Ainsi, L'Ordinateur va croire dur comme fer que les vrais Communistes sont de pauvres Citoyens dévoués, attaqués par de cruels fourbes Communistes. Dans cet esprit, il enverra une douzaine d'hommes de troupe des Escadrons Vautour munis de lance-projectiles semi-automatiques, qui arriveront en moins de temps qu'il n'en faut pour le dire.

Si, contre toute attente, les PJs n'ont pas fouillé les sacoches et n'ont pas encore exterminé au laser les « réparateurs », ceux-ci s'approchent du Mark IV et le harangent en ces termes :

« Mark IV, nous avons l'autorisation de procéder à des rréparations. Veuillez passer sur vos batteries de rréserve jusqu'à la fin des travaux. »

Les réparateurs exhibent les Certificats d'Autorisation d'Accès au Périmètre de Sécurité et les Autorisations d'entretien et de Révision.

Dans un grondement dégressif, le Guerbot Mark IV débraye ses moteurs de turbines nucléaires. Une tranquillité de mauvais augure s'abat sur le hangar. Les réparateurs des Services Techniques hochent la tête et échangent des sourires entendus.

Les loups sont dans la bergerie

Les Commies n'ont qu'un petit bouton à pousser par ci, et quelques câbles à sectionner par là, pour que le Mark IV tombe en morceaux. Mais avec les Clarificateurs qui rôdent autour, il va leur être difficile de ne pas se faire repérer. Le Camarade Borscht espère en fait que les Clarificateurs seront suffisamment dispersés, tout à leur effort pour le garder à l'œil ainsi que ses trois acolytes et que l'un d'entre eux aura ainsi une chance d'effectuer les fameuses « révisions ».

Les quatre réparateurs se séparent et se dirigent vers des écoutilles différentes. L'un d'entre eux (armé de deux cartouches de fusicône) plonge entre les chenilles du Mark IV. Un autre (équipé de deux autres cartouches et de la tronçonneuse) se dirige vers l'échelle arrière du guerbot. Un autre encore (avec une cartouche et un marteau pneumatique) emprunte une échelle latérale. Samo-V (avec dans sa mulette la dernière cartouche et l'exemplaire du Manifeste Communiste) attaque l'escalade d'une échelle frontale. Ils semblent vaquer joyeusement à leur

travail. Demandez à présent aux joueurs ce que font leurs Clarificateurs.

S'ils essayent de filer les « réparateurs », tentez de les en dissuader en leur représentant les risques encourus lorsqu'on se promène sur le Mark IV.

PJ-1 : Je suis le type qui monte par derrière.

MJ : La pancarte près de l'échelle mentionne : « Réserve aux Techniciens autorisés ». Est-ce que tu persistes ?

PJ-1 : Bof, peut-être pas...

PJ-2 : Je pars derrière celui qui a plongé entre les chenilles.

MJ : Il se hisse par un panneau ouvrant sous le Mark IV. Une pancarte près de ce panneau annonce : « Danger ! Radiations ! Réacteur Nucléaire ! »

PJ-2 : Bon, je laisse tomber.

PJ-3 : Moi, je file le train au gars qui passe par l'écoutille latérale. Et je me moque des pancartes. (Un dur, manifestement.)

MJ : OK. Mais tu ferais bien de te dépêcher, parce que l'écoutille est en train de se refermer à toute vitesse.

PJ-3 : Bon, bon, je saute pour passer ! (« gulp »)...

Et bien, il se trouvera peut-être quelques PJs qui ne soient pas dissuadés par quelques avertissements ou pancartes, ayant dans l'idée que leur mission de protection du Mark IV leur confère également l'autorité voulue pour se promener impunément dans ses entrailles. D'accord, laissez faire.

Ils se trompent, mais ils s'en apercevront bien tout seuls...

Si les PJs n'ont pas été suffisamment prompts à se décider, ou s'ils ont changé d'avis et veulent emboîter le pas aux « réparateurs », ou s'ils entendent des explosions répétées en provenance de l'intérieur du Mark IV et veulent aller voir de quoi il retourne, il leur faut passer par les écoutilles d'accès.

Ce qui n'est pas une partie de plaisir. Les écoutilles de sécurité du modèle courant en usage dans le Complexe Alpha son suffisamment coriaces pour résister à de sérieuses explosions. Leurs codes d'accès comportent au moins neuf chiffres. Dommage qu'ici ils n'aient pas encore été mis en place ; ils en sont encore à 999-999-999.

Tout Clarificateur doué de Vision ou d'Ouïe Supérieures serait capable de voir ou d'entendre les « réparateurs » entrer les codes sur les claviers attenants aux écoutilles. Souhaitons que quelqu'un, dans la troupe, bénéficie d'une telle mutation ; ou alors, cette aventure serait en passe de finir en queue de poisson. Evidemment, si cela vous chante, l'un des Commies pourrait « avoir oublié de refermer une écoutille ». (Ah la la, quel MJ sentimental vous faites...)

C'est dur dehors peut-être, mais dedans ce ne sera pas mieux

Le Mark IV est loin d'être dépourvu de défenses internes. Une véritable armée de robots de tailles et fonctions variées patrouille dans ses conduites et ses couloirs. Il ne faut pas moins de six guerbots, une douzaine d'utilibots et vingt frobtots pour l'entretien et la protection du guerbot géant. Ils maintiennent en ordre la formidable machine, détectant d'éventuels câbles déconnectés, ou morceaux de métal altérés, ou Communistes essayant de fourrer des cartouches explosives de fusicônes dans les ouvrages.

Les robots ne se soucient pas des « réparateurs » pour peu que ceux-ci exhibent leurs Certificats d'Entretien et de Révisions. Les Clarificateurs, en revanche, n'ont pas ces précieux certificats. On va donc se soucier d'eux. Ils seront même éventuellement « escortés » jusqu'au Centre de Détention interne du guerbot. Les captifs seront jetés dans des cellules exigües, où croupissent déjà quatre squelettes jaunés, vêtus d'uniformes VERTS de R&C...

Les PJs se trouvent partagés par un intéressant dilemme. Tenteront-ils d'éviter, ou de

Des citoyens loyaux pensent et agissent comme un seul clone face au spectre du Communisme.



combattre les guerbots, afin de continuer la poursuite des « réparateurs » ? Ou bien abandonneront-ils ? (A moins qu'il ne leur vienne une autre idée originale et lumineuse...)

Une remarque finale à propos des guerbots du Mark IV. Si d'aventure une fusillade éclate à bord, la chasse est alors ouverte contre quiconque se trouve à l'intérieur. Les guerbots tenteront d'abattre aussi bien les Clarificateurs que les Commies et plus personne ne pourra espérer leur faire prendre des vessies pour des lanternes. Les utilibots s'efforceront de démantibuler tous ceux qu'ils pourront saisir, en les écrasant entre leurs mandibules comme dans un étai ; et les frotrbots vaporiseront de l'ammoniaque, de préférence dans les yeux des clones, tout en bloquant les corridors et les accès.

Le temps que les Communistes aient atteint leurs objectifs, les Clarificateurs seront probablement complètement éparpillés parmi les vastes galeries et couloirs desservant l'énorme carcasse du Mark IV. Il se peut que certains aient été suffisamment malins pour coller au train des infiltrateurs communistes, pendant que d'autres restaient dehors, pour parer à toute menace extérieure ; le reste de la troupe étant aux prises avec l'armée de robots du Mark IV, ou bien en fuite devant ; certains pouvant même essayer de descendre les « réparateurs », ou de s'entretenir...

Dans **PARANOIA**, voilà exactement le type de contexte fournissant les scènes d'actions parmi les meilleures du genre. Soyez partout. Bondissez prestement d'un champ de bataille à un autre. Tout le monde doit être de la fête. Interrompez une fusillade faisant rage entre les Commies et les Clarificateurs, pour intervenir auprès d'un PJ piégé par une paire d'utilibots maniant férocement fers à soudeuse et chalumeaux, puis sautez dans la foule aux côtés d'un PJ luttant avec un « réparateur » dans le magasin, pendant que la minuterie sur une cartouche HE continue imperturbablement son tic-tac...

Du Rififi dans les soutes

Les Communistes ont le choix entre trois objectifs ; et il leur suffit de sévir dans un seul d'entre eux pour que leur mission aboutisse.

Si les Clarificateurs ne parviennent à leur mettre aucune entrave, ils détruiront tous les systèmes auxquels ils pourront accéder. Si, par contre, ils sont arrêtés par les Clarificateurs, les systèmes ne seront probablement qu'endommagés ; à moins que les cartouches n'aient explosé.

Premier Objectif : Le Cerveau Electronique

Au sein de l'immensité du Mark IV, au point le plus haut (et le mieux défendu), se cache le saint des saints — son cerveau.

Si ce cerveau est anéanti, le Mark IV sera inutilisable. Si ses circuits ne sont qu'endommagés, il se transformera en fou-furieux lorsqu'il sera remis en activité, poussant des hurlements perçants : « Extermination ! extermination ! » Et il hâchera menu les Clarificateurs (et toute autre personne à proximité) sous un tir nourri de Cartouches Nucléaires Tactiques.

Si le cerveau est endommagé ou détruit, il n'y a pas de résultat catastrophique, dans l'immédiat. L'Ordinateur finira simplement par s'en apercevoir tôt ou tard, et alors... les PJs seront transformés en purée pour les silos à nourriture.

Deuxième Objectif : Le Magasin

Il contient plus de 500 ogives Nucléaires Tactiques, sans parler des milliers de cartouches Hautement Explosives, ou des centaines d'ogives au Napalm... Pas besoin de vous faire un dessin. Le magasin se trouve au niveau immédiatement inférieur au pont.

S'il est endommagé, détruit, criblé de cartouches, passé au laser, brûlé ou martelé, il explosera avec un « BRAOOOOOOM » terrifiant, rayant tout le monde de la carte à l'intérieur du Mark IV, dans le hangar et dans les secteurs adjacents du Complexe Alpha.

Troisième Objectif : Les Moteurs Atomiques

Ils sont localisés au niveau inférieur et sont accessibles par un panneau pratiqué sous le Mark IV.

Les turbines alimentées par l'énergie dégagée lors de la fission nucléaire sont refroidies par un circuit d'eau. Si l'eau ne circule pas correctement, les moteurs peuvent chauffer et tomber en panne. Si l'eau cesse complètement de circuler, le moteur ne se contentera pas de tomber en panne, il commencera littéralement à fondre.

L'eau servant à refroidir le moteur devient en fin de compte radioactive, et doit être manipulée avec précaution. Dans le cas contraire, elle contaminerait les êtres vivants. (Est-ce que les PJs portent bien leurs indicateurs de radioactivité ?)

S'il advient que les PJs soient malades à cause de l'eau irradiée, prenez quelques instants en parenthèse de l'aventure et expliquez-leur tout cela par le biais de l'Ordinateur.

Si les turbines sont endommagées ou détruites, des fuites d'eau radioactive vont se produire, ainsi que quelques autres problèmes regrettables :

- Tout le monde périt quasi-instantanément dans la salle des machines du fait des radiations.

- Le reste de l'intérieur du Mark IV sera irradié en deux heures, à cause de l'inondation. L'empoisonnement par les radiations affectera toute personne se trouvant encore dans le guerbot. Aussi bien, tous les robots préposés à la surveillance du Mark IV verront fondre leurs circuits électroniques.

- Enfin, trois heures après la destruction des turbines, le réacteur va fondre. Toute personne se trouvant encore dans le hangar succombera rapidement à l'irradiation mortelle. On peut prévenir ceci, en tournant manuellement un volant en salle des machines. Celui-ci commande l'insertion de barres de régulation en graphite dans la pile nucléaire, interrompant la réaction de fission. Bien sûr, celui qui ira tourner le volant en salle des machines agonisera au bout de dix minutes (approximativement).



Retour au calme

A condition que son magasin n'ait pas sauté, que ses moteurs n'aient pas fondu et que son cerveau électronique n'ait pas été irrémédiablement endommagé, ce qui reste du Mark IV devrait pouvoir être remis en état à temps pour les essais sur le terrain.

Après que de nouveaux clones aient été activés, ainsi que les serpillères pour éponger le sang, un bref moment de répit s'instaure, avant qu'un autre groupe ne pénètre dans le hangar.

Identiques en nombre et habillés de la même façon que le groupe précédent, les nouveaux venus demandent s'ils peuvent effectuer quelques révisions d'ordre mineur à bord du Mark IV. Ceux-ci sont de vrais de vrais réparateurs des Services Techniques ; mais il semblerait qu'ils aient oublié leurs Certificats d'Autorisation d'Accès au Périmètre de Sécurité en partant de leur bureau...

Si les PJs leur font la grâce de les laisser retourner chercher les documents, ils reviendront promptement, munis des certificats ad hoc.

Si les PJs les liquident au laser, L'Ordinateur s'en apercevra et fera exécuter les Clarificateurs pour le meurtre de loyaux compatriotes. Un nouveau groupe de réparateurs sera expédié séance tenante.

Si les PJs se contentent de placer sous détention le personnel des Services Techniques et de faire un rapport à L'Ordinateur, ils recevront 100 crédits de récompense chacun. Les réparateurs seront sévèrement réprimandés et mis à l'amende de 100 crédits pour avoir oublié leurs ordres.

Une fois la question réglée, les réparateurs reprogramment les codes de sécurité sur les écouteilles d'accès, de sorte que personne ne pourra plus développer ce genre d'initiative saugrenue pendant la suite de l'aventure.

SIXIÈME ÉPISODE : LE CLUB DES COUREURS DE FOND DU COMPLEXE ALPHA

Avez-vous jamais remarqué combien les joggers peuvent être exaspérants ? Cette façon tellement crispante qu'ils ont de se comporter sur la route comme s'ils en étaient propriétaires... N'avez-vous pas désiré, parfois, en flattant rêveusement de la main la crosse d'un laser... Enfin, nous nous comprenons, n'est-ce pas ?

Résumé de l'épisode

Vous êtes-vous déjà fourré dans une situation où L'Ordinateur vous donne un ordre, puis tourne sa veste et vous en donne un autre ? Quelle que soit l'action entreprise, vous vous retrouvez devant un peloton d'exécution, en tant que traître Commie...

Non ? Vous en avez de la chance...

C'est arrivé à l'un de mes clones précédents, voyez-vous. Et sapsist, je peux vous certifier que ça n'a rien de drôle.

En tout cas, nous voilà au cœur du sujet. Voilà l'histoire. Cinq ULTRAVIOLETS ont coutume de faire leur jogging quotidien en passant par le Hangar 139. C'est un genre de rite, pour eux.

Mais voilà, les Clarificateurs sont censés interdire l'accès du hangar à quiconque, leur mission étant de garder certain matériel ultra-secret. Et s'ils laissent quelqu'un entrer, ils vont se faire passer un sacré savon. Mais s'ils barrent le passage aux ULTRAVIOLETS, c'est autre chose qu'ils vont se faire passer...

C'est Cornélien.

L'intro du joueur

C'est drôlement chouette tout de même d'être un Clarificateur — et c'est plutôt peinant d'être de garde. C'est si tranquille, que vous avez à peine remarqué combien c'était rasoir. Tenez, vous n'avez rien vu bouger depuis deux heures, exception faite de votre chronobot ; et encore, tout ce qu'il a dit, c'était : « Plus que dix heures d'ici la limite. »

Mais vous ne vous ennuyez pas. Dans la plupart des boulots, si vous contemplez un mur pendant deux heures, vous vous barbez. Mais pas quand vous êtes de garde.

Heureusement, tout de même, ce n'est pas tout le temps comme ça. Parfois, il vous arrive quelque petite diversion sympathique. Comme ces cinq ULTRAVIOLETS qui viennent juste d'entrer dans le hangar, courant à petites foulées droit vers le Mark IV.

Cinq ULTRAVIOLETS manifestement pleins de santé, suants et dégageant une odeur qui, pour être sportive, n'en est pas moins forte. Ils sont vêtus de sweatshirts bien coupés arborant crânement les mots : « LA FORME ! », de pantalons de survêtement gris métallique, de chaussures de jogging Adidas et de badges d'accréditation ULTRAVIOLETTE. Et ils trottent sur le MARK IV !

Coucou, c'est nous !

Et oui, cinq joggers ULTRAVIOLETS filent tout juste vers la Zone Interdite. Si les Clarificateurs ont la présomption de vouloir les arrêter, laissez-les faire. Les UVs vont se tourner vers le Clarificateur fautif et le considérer durement, avec un dédain souverain. Il faut espérer pour lui que notre Clarificateur avait vraiment de bonnes raisons pour contrarier cinq ULTRAVIOLETS à la fois.

Comme la plupart des joggers, ces UVs courent chaque jour sur le même parcours... sans se poser de questions. Et devinez ce qui leur barre le chemin ? Lisez :

Les cinq joggers franchissent la ligne jaune en courant, poursuivent jusqu'au Mark IV, puis continuent à courir sur place. Le plus ruiselant d'entre eux, Luc-U-LUS, s'arrête alors de lever les genoux, titube vers le plus proche Clarificateur et exhale entre deux halètements : « Qui... puf... puf... a parqué... puf... puf... ce mutant à circuits intégrés... puf... puf... dans notre gymnase ? Sortez-moi ça de là... puf... puf... c'est un ordre !

Peste, déménager le Mark IV ! Voilà une consigne pour le moins délicate... Avant d'expliquer comment manœuvrer, parlons un peu de quelques détails annexes.

Mark IV contre les ULTRAVIOLETS

Pour le Mark IV, L'Ordinateur est sa maman et les ULTRAVIOLETS ses frères rivaux. Cependant, il est conscient que c'est lui le petit dernier et que s'il fait du vilain, ses grands frères et sœurs le déconnecteront. Aussi, il va rester remarquablement silencieux en la présence des ULTRAVIOLETS, ne parlant que lorsqu'on s'adresse directement à lui et d'une petite voix aigüe et plaintive.

Mark IV se sent extrêmement irrésolu ; va-t-il désobéir à ses ordres initiaux, qui étaient de *rester dans ce périmètre jusqu'à 8 h demain*

matin, heure d'arrivée du représentant de R&C désigné pour l'escorter jusqu'aux terrains d'essais des forces armées. Face à ce dilemme, les ULTRAVIOLETS peuvent s'avérer... comment dire... persuasifs.

1984 n'est pas loin

C'est maintenant que l'on commence à s'amuser. Comme nous le savons tous, les ULTRAVIOLETS sont des gens très compréhensifs et ceux-là ne font pas exception à la règle. (Pour une esquisse de la personnalité de chaque jogger, se reporter à la case ci-dessous). Tant qu'il s'agit de leur attitude générale, imaginez ces types comme une troupe de gosses lâchés dans le magasin de jouets que leur père vient de leur acheter... Juste parce qu'ils en avaient envie.

Qui sait ce qui va se passer lorsque les Clarificateurs recevront l'ordre de déménager le Mark IV ? Pour vous aider, nous avons élaboré un organigramme commode (voir page). Il détaille les conséquences des diverses actions. Vous n'avez qu'à commencer à la case départ et à le suivre jusqu'à la fin.

Mais n'oubliez pas, en utilisant cet organigramme, qu'il ne constitue pas une loi absolue. Par exemple :

Clarificateur Ubu-R : Heu, nous allons déplacer ce robot immédiatement.

Leader de mission Bar-J : Hein, ça va pas ? Nos ordres sont...

Luc-U-LUS : (cassant) Ubu-R, vous venez d'être promu sur l'heure au niveau d'accréditation VERT pour service rendu exemplaire. Vous devenez de ce fait Leader de Mission en titre. Maintenant, exécutez vos ordres.

Bar-J : Hé, mais vous n'avez pas le droit...

Luc-U-LUS : (encore plus cassant) Ubu-V, veuillez exécuter immédiatement Bar-J-OOT-2 pour insubordination et attitude morale subversive !

Faudra-t-il vous l'emballer ?

Toutes les bonnes choses ont une fin, mais

n'allez pas penser que cette situation est sans espoir. C'est peut-être le cas de l'organigramme ; mais l'idée générale est d'éviter l'organigramme.

En y réfléchissant un peu, il ne manque pas d'issues pour que nos Clarificateurs puissent se tirer de ce mauvais pas. Par exemple, l'un d'entre eux pourrait s'écrier :

« Oh, Grand Programmeur, je suppose qu'on vous a parlé, à R&C, de ce nouveau germe tueur de Commies qu'ils vont expérimenter sur nous ? Les tests commencent dans... trois minutes environ. »

Mais d'un autre côté, si vos joueurs s'en sortent trop vite, ne vous gênez pas pour mettre un peu les bâtons dans les roues à leurs PJs ; faites succomber l'un des ULTRAVIOLETS à une attaque cardiaque, la bouche encore ouverte (il était en train de hurler après les Clarificateurs...).

Détendez-vous. Vous êtes là pour vous amuser. Et les faire griller à petit feu.

SEPTIÈME ÉPISODE : CES CHÈRES TÊTES BLONDES

Galopins, excursion, profbot ; effrayantes perspectives, n'est-ce pas ?

Une troupe serrée de spécimens de la « fine fleur de la progéniture du Complexe Alpha » décide d'investir le hangar comme terrain d'excursion annexe à celui de leur crèche. Et leur adorable vieux profbot n'a tout simplement pas eu le cœur (ou le courage) de leur dire non...

Ainsi, c'est à nos Clarificateurs maintenant, bon gré mal gré, d'« éduquer » les bambins...

J'veux aller là !

Quiétude dans le hangar. Votre chronobot annonce après un bip : « Plus que huit heures d'ici la limite et vous faites du travail excellent ».

vous en vue d'une inspection.

Est-il vraiment besoin de le dire... L'inspection ne sera pas satisfaisante et le Clarificateur sera mis à l'amende de quelques centaines de crédits. Line exige la mise en recouvrement immédiate. Faire appel à L'Ordinateur ne fera qu'empirer les choses.

Anne-U-MAT-8 : Anne supervise CMRC (Conception, Multiplication et Remplacement des Clones), une subdivision de PLI. Elle apprécie son travail. Elle consacre beaucoup de son temps libre à poursuivre des recherches pour améliorer la qualité des clones du Complexe Alpha (autrement dit, elle gère un harem).

Tout Clarificateur mâle ayant un indice de 30 en Force et Adaptabilité combinées attirera son attention. Après cette mission, il sera promu et sera affecté à CMRC comme assistant. Ça n'a pas l'air désagréable à priori ? Et bien, peut-être pas pour la première semaine. Après... Anne le « démontera », pour qu'une recherche puisse être menée sur chacune de ses cellules...

Bien sûr, le Clarificateur n'est pas au courant de ce détail. Tout ce qu'il voit, c'est qu'Anne semble singulièrement attirée par lui.

Nat-U-REL-6 : Son boulot : Agent Spécial, au service de UCT. C'est une rude besogne, mais Nat est un rude type. Rude et grand (2,20m). Son passe-temps favori est de cueillir d'une seule main les gens qui l'embêtent et de les lancer contre le mur le plus proche.

Toute hésitation de la part d'un Clarificateur attirera à coup sûr l'attention de Nat, qui le gratifiera d'une de ses fameuses « leçons d'adaptabilité ». S'il y a une chose que Nat ne supporte pas, c'est bien les Clarificateurs mous et faiblards.

Le C.C.F.C.A.

Sans vouloir faire d'astuces faciles, nous allons vous mettre dans la course en vous parlant un peu des diverses personnalités de ces gentils joggers ULTRAVIOLETS.

Luc-U-LUS-6 : Génie en informatique ; leader extraordinaire et officieux du C.C.F.C.A. Prompt à prendre le commandement, prompt à donner des ordres et prompt à exécuter. En tout, la personification de l'ULTRAVIOLET idéal.

Sin-U-SIT-2 : Doué du pouvoir mutant interdit d'*Empathie envers les Machines*. Sin s'est toujours servi de ce don à son avantage. Personne n'aurait cru qu'un jour il sortirait des rangs pour devenir le Coordinateur de Contrôle Mental. Pourtant, c'est ce qui est arrivé... Etant d'un naturel aimable et doux, Sin n'a aucune idée de l'existence de sa mutation. Bien au contraire, il est convaincu que tous les Citoyens du Complexe Alpha peuvent communiquer avec L'Ordinateur aussi intimement que lui.

Sin se met facilement en colère contre quelqu'un qui ne le comprend pas. L'Ordinateur le comprend toujours, alors pourquoi pas les gens ? Après avoir bénéficié d'une première explication des choses énoncées d'une voix suave et paternelle, les PJs risquent de constater un changement radical de sa personnalité s'ils se montrent obtus.

Can-U-LAR-1 : Can aime sincèrement le Complexe Alpha. Comment pourrait-il en être autrement, lorsque de la condition d'obscur concierge INFRAROUGE vous vous retrouvez catapulté en une semaine Directeur ULTRAVIOLET du Secteur DOA ? C'était bien le meilleur gag qu'il ait monté depuis son adhésion aux Dingues de L'Or-

dinateur. Ho ho ho et la tête de Mat-U-VUE lorsque L'Ordinateur lui a annoncé qu'il était rétrogradé à l'accréditation INFRAROUGE ! Il y a gros à parier que celui-là ne traitera plus de haut aucun concierge INFRAROUGE avant longtemps...

Can est un chic type à tous points de vue ; c'est un sacré boute-en-train et il est toujours désireux de faire des faveurs aux amis (de façon anonyme, bien sûr). Tout Clarificateur qui sort vraiment de sa routine pour faire quelque chose d'agréable pour Can (ou qui le fait rire), est susceptible de se retrouver soudainement promu au niveau d'accréditation BLEU, quinze minutes après que les joggers aient quitté le hangar. Quel mec, ce Can !

Line-U-TIL-5 : Crédits-crédits-crédits. Quel mot ! Et quel pouvoir ! (D'achat, surtout.) Line est la Directrice de la Perception des Amendes et Répartition des Crédits du Complexe Alpha, une subdivision majeure de PLI.

En outre, et ce n'est guère surprenant, Line appartient à la Société Secrète Libre Entreprise. Bien qu'elle reçoive chaque semaine des milliers de crédits en commissions et taxes sur les ventes (une de ses innovations récentes) de la part des Citoyens-agents de vente de rang inférieur dans Libre Entreprise, Line ne dédaigne jamais de se faire un petit extra, histoire de garder la forme.

Elle prendra les Clarificateurs à part, un par un, et offrira de leur vendre d'authentiques photos dédiées de Teela O'Malley, pour la modeste somme de 100 crédits (et elle a un millier de ces portraits).

Line sera de très bonne volonté pour ce qui est de marchander le prix. Mais si un Clarificateur lui fait de l'obstruction, elle essaiera une nouvelle tactique, ordonnant au Clarificateur de se mettre au garde-à-

Le système de sonorisation éructe soudain : « Il n'y a rien de plus primordial aux yeux de L'Ordinateur que la jeunesse. Les enfants d'aujourd'hui sont les loyaux Citoyens de demain. Tous les adultes du Complexe Alpha doivent se fixer pour devoir sacré d'éduquer et de guider nos petits, de sorte qu'ils grandissent en Citoyens responsables et en loyaux serveurs de L'Ordinateur.

« Ce message vous a été communiqué par le SCP — Secteur de Conscience Publique de PDH & Contrôle Mental. N'oubliez pas : L'Ordinateur est VOTRE ami ! »

Pourquoi pensez-vous que vos Clarificateurs ont reçu cette dépêche à ce moment précis ? Croyez-vous qu'ils vont se le demander ? Vous n'allez tout de même pas imaginer qu'ils sont sur le point de rencontrer des mioches ? Hum... Ce serait une *telle* coïncidence...

Ce message « capital » vient à peine de s'achever, que sur un côté du hangar une des portes secondaires glisse et s'ouvre. Un profbot roule vers l'intérieur, suivi de douze jeunes Citoyens apparemment bien élevés. Les enfants semblent sidérés par la majesté du hangar et la taille du Mark IV.

Pour nos Clarificateurs, c'est maintenant ou jamais. Ces petits sont du même bois que cette marmaille avertie sévissant au quotidien dans les spots publicitaires de la télé ; ils ne vont pas rester sidérés bien longtemps. Si nos héros montrent un peu de poigne, ils disposent d'au moins quinze secondes pour repousser les marmots dehors.

Sinon...

Les yeux des bambins s'écarquillent en détaillant le hangar, comme s'ils pénétraient dans un entrepôt de sucreries. Puis... douze piailllements perçants éclatent alors que les galopins s'égaillent en tous sens — deux vers les rampes de lancement, trois vers le Mark IV, deux vers le dépôt de carburant, un vers l'échelle de la passerelle et trois vers le matériel de mission. Seul, un marmot à face de grenouille reste docilement dans les jupes du profbot.

Alors, qu'est-ce que nos Clarificateurs vont bien pouvoir faire à présent ? Ils ont raté une occasion en or de s'en tirer et les voilà dans un joli pétrin...

Le péril jeune

Avez-vous vu le film « *Gremlins* » ? Si c'est le cas, vous ne devriez avoir aucun problème pour mettre les gosses en scène. Mais pour ceux d'entre vous qui n'ont pas eu cette chance... voici quelques idées.

Ils aiment escalader, mais pas redescendre. Un peu comme les petits chats. Par exemple, un Clarificateur aperçoit (avec horreur) une fillette entreprenant l'ascension d'un mât de 15 mètres dressé sur le Mark IV :

Le Clarificateur : « Dis-donc, toi, veux-tu bien descendre de là ! »

Susie : « Nan ! et tu m'obligeras pas ! Je dirai à mon ami l'Ordinateur que t'es un Commie ! »

Le Clarificateur : (Regardant autour de lui avec quelque nervosité, puis tentant une autre stratégie.) « Si tu descends tout de suite, je te prêterai ma casquette. »

Susie : Ouais ! Chouette ! Je vais mettre une vraie casquette de Clarificateur ! » Elle s'interrompt un instant, puis éclate en sanglots.

Le Clarificateur : « Et bien, petite Citoyenne, qu'est-ce qui ne va pas ? »

Susie : « J'peux plus descendre ! » (Snif !) « J'ai peuteur ! »

Notre Clarificateur va-t-il mettre ses jours en danger et escalader le mat à son tour ? Susie le remerciera-t-elle pour cet acte désintéressé ? Ou bien se contentera-t-elle de réclamer son couvre-chef ?

Autres menus travers des chenapans

1. **Chiper** : Ils sont pires qu'une bande de ouis-

titibots. Tout ce qui n'est pas boulonné ou synthécollé est chapardable. Exemples de jouets potentiels à subtiliser : les mine-crabes (si elles n'ont pas encore été activées), un laser, des grenades, des crédits, un canon de laser de rechange, les Certificats d'Autorisation, etc.

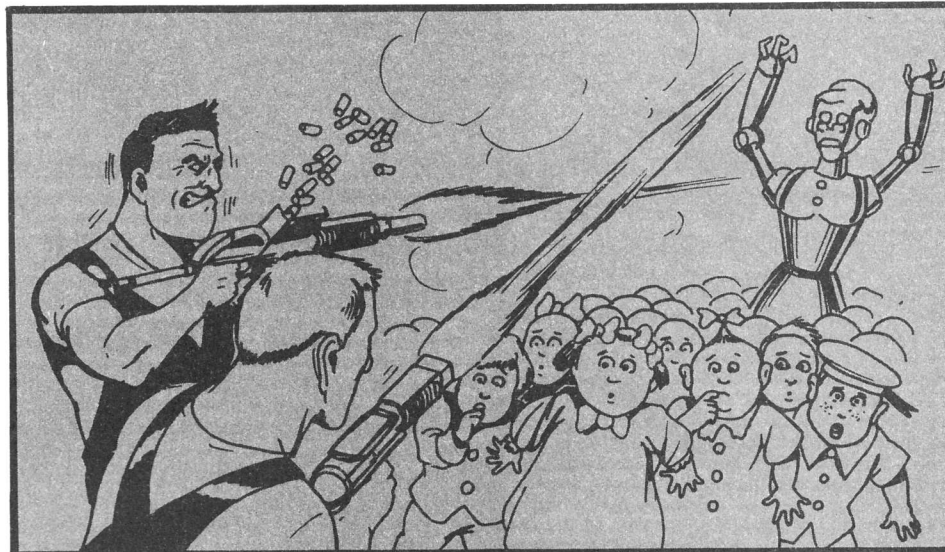
2. **Casser du Matériel** : Les vannes de carburant, consoles d'Ordinateur, caméras de sécurité et autres babioles...

3. **Mentir et se montrer odieux de façon générale** :

Bobby : (Montrant du doigt) « J'ai vu ce Clarificateur passer un message secret à un Commie qui se cachait dans ce couloir ! »

Les Autres Clarificateurs : Gros bruit de lasers.

Bobby : « Ha ha ! C'était pour ri-reu ! Tralala ! » (Radieux.)



« Désolés, les gosses, ici c'est une zone interdite. »

4. **Faire des farces** : Quelle joyeuse volée de petits plaisantins ! Leurs espiègleries vont de la blague primaire (faire un croc-en-jambe à un Clarificateur) à la facétie plus élaborée. Exemple : **Ricky** : « Monsieur le Clarificateur, mon copain Bobby est monté dans ce tunnel, » (il montre une des rampes de lancement), et il n'est pas revenu... »

Le Clarificateur : Il pousse un grogremet et se rue dans le tunnel. A mi-chemin, un sifflement plaisant vient lui caresser les oreilles. Ça lui rappelle confusément... l'accumulation de vapeur qui précède un lancement !!!

4. **Ouvrir ce qui est fermé** : Vous avez sans doute entendu dire déjà : « un gosse peut se glisser partout ». En voici une illustration :

Un Joueur : « Bon. Je vais essayer d'attraper le mioche qui escalade le Mark IV. »

MJ : « D'accord. Tu le vois disparaître justement derrière une batterie de lasers III à double affût. »

J : « Je le suis ! »

MJ : « Tu arrives derrière les canons, mais plus trace du marmot... Par contre, il y a un panneau... ouvert. »

Un dernier mot sur les mômes. Pour les jouer, n'hésitez pas à vous servir de stéréotypes connus pour les caractériser. Du genre :

- Le petit dur aux cheveux carotte et au minois criblé de tâches de son.

- Le petit prodige.

- La petite fille gâtée qui fait rien que des bêtises et qui pleurniche dans les consoles de L'Ordinateur parce que le vilain Clarificateur lui a donné une giflle.

- Le petit gosse timide qui ne fait jamais rien de travers. (Mais se trouve comme par hasard toujours à proximité lorsque quelque chose casse, brûle ou vole en éclats...)

- Les jumeaux terribles.

- Le chouchou horripilant.

Le profbot

« On doit voir les enfants, et non les entendre. »

Voilà le genre d'adage qui fait déconnecter les robots. (En effet, les trois quarts du temps, vous n'aurez pas le loisir de voir les petits monstres arriver !) S'occuper d'une fine équipe comme celle-ci ferait craquer les circuits de n'importe qui. Mais cela ne détourne pas la profbot Pom-DAP/i de son devoir.

Nous sommes certes les premiers à reconnaître que cette profbot particulière est quelque peu instable, mais elle est bourrée de bonnes intentions. En voici un exemple :

Le Clarificateur : « Rends-moi ça ! » s'exclame-t-il en arrachant une grenade des menottes de Susie.

Susie : « Ouiiiiinnn ! Ce Clarificateur Commie

m'a volé mon jouet ! »

Pom-DAP/i : « Vous devriez avoir honte, chenapan ! » déclare-t-elle en s'emparant de la grenade et en la rendant à Susie. Pendant que la profbot morigène le Clarificateur et menace de dénoncer son inqualifiable attitude à L'Ordinateur, la douce petite Susie dégoupille la grenade et la largue dans le sac à dos du Clarificateur.

Le cercle vicieux.

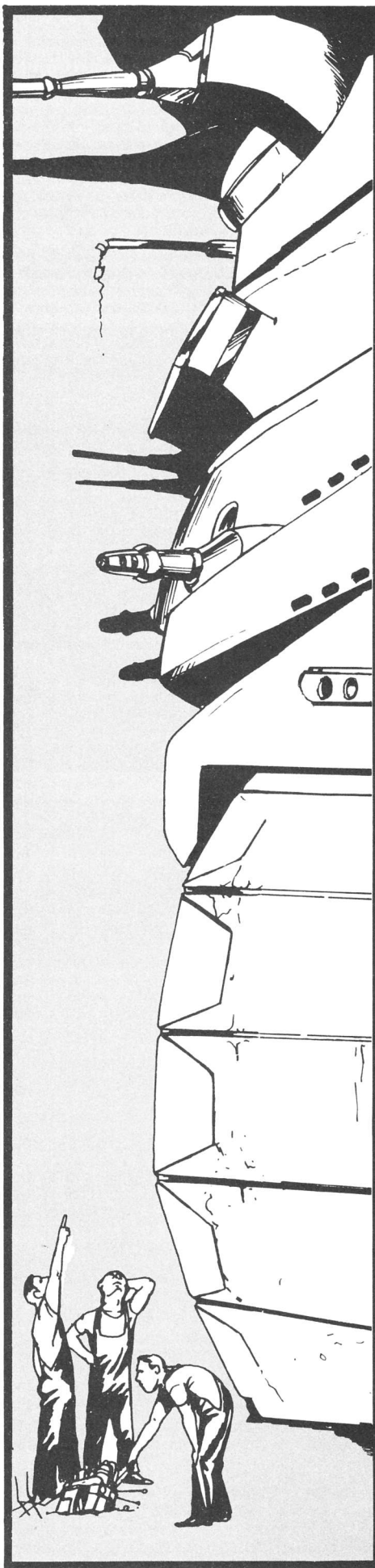
Les PJs ont quand même une chance dans leur malheur : Pom-DAP/i ne peut plus encaisser beaucoup de mauvais traitements. Elle est au bout du rouleau. Une bonne explosion aura probablement raison d'elle. Il va de soi que le Clarificateur qui lui aura réglé son compte devra en rendre compte à L'Ordinateur pour avoir détruit sa propriété...

Mais n'oubliez pas. Ces gosses sont un véritable fléau. Les rassembler ne constituera pas une mince affaire. Les tuer ? Ce n'est pas un choix, pour les Clarificateurs. Au premier coup de feu (même si ce sont les garnements qui canardent), la brave profbot appellera L'Ordinateur à la rescousse, et une cohorte de gardes de la Sec Int sera dans le hangar avant même que vous n'ayez pu glapir : « Pouce, les gosses ! ».

Mais donnez-moi un lance-fusée...

Le problème est de taille. Comment restreindre l'activité de douze galopins et d'une profbot sans leur faire de mal ? Voilà une tâche singulièrement ardue...

Oh, ne vous en faites pas si nos Clarificateurs n'arrivent pas à se débrouiller pour les circonvenir ; une heure après leur irruption dans le hangar, la profbot va claquer des mains, et les mioches se mettront en rang pour la suivre docilement hors du hangar.



Evidemment, si les Clarificateurs ont estourbi au préalable leur maîtresse d'école favorite, c'est une autre histoire. La question étant de savoir comment diable ces chérubins vont savoir qu'il est l'heure de rentrer à la maison...

Nos Clarificateurs auraient toujours la solution de réclamer un propreté de remplacement, ou bien ils pourraient envoyer des membres de l'équipe en « recruter » un dehors ; ou encore, ils pourraient tenter de faire disparaître la juvénile engeance (les catapultes à vapeur !)...

Cependant, si les marmots traînent encore dans les parages au bout de deux heures, faites reprendre ses droits par la nature. Offrez aux Clarificateurs une séquence-choc de maternage et de puériculture. Des pleurs stridents vont éclater : « J'ai faim ! » ; « J'veux faire pipi ! » ; « Je suis malade ! » ; « J'ai sommeil, raconte-moi une histoire ! » ; etc. Ce cirque durera aussi longtemps que les Clarificateurs s'y résigneront... Peut-être même plus longtemps que ça.

Et si vous en avez assez, un proviseurbot marmorose — de l'espèce mesquine, désagréable et armée jusqu'aux mandibules — peut toujours survenir pour les ramener à la maison.

HUITIEME EPISODE : QUELQUE CHOSE VIENT DE TOMBER

Alors, les enfants, comment ça va ? Parfait ! C'est un plaisir de voir que vous vous amusez si bien. Plus que six heures. Il y a gros à parier que vos Clarificateurs sont bien dans le bain, à présent. Après tout, ce n'est pas si terrible d'être de garde. Etre vigilant, faire barrage aux infiltrateurs Commies, et repousser les attaques directes. La routine !

En somme, aucune situation n'est critique au point que nos héros ne puissent la dominer. Enfin, presque aucune...

Résumé de l'épisode

Quelque chose vient de tomber.

L'intro du joueur

« S'il faut vous donner quelques détails supplémentaires pour confirmer ma supériorité, » mugit le Mark IV, « mon armure anti-foudroyeur améliorée au neutronium peut soutenir une... KLONK... bling-blang... splaf. »

Près de ses chenilles, un engin de deux mètres, gris, hérissé de pointes, repose sur le sol. Il semblerait qu'il vienne juste de dégringoler...

Le chronobot annonce : « Plus que six heures... »

Sapristi, Markie ne peut pas être endommagé, n'est-ce pas ? Peut-être vaudrait-il mieux le lui demander ?

Côté Mark IV, silence de mort. Il frôle l'état de choc ; il vient de réaliser que sa nature était périssable... Cruelle déception. Oh, sans doute retrouvera-t-il son entrain coutumier, euh, disons, une fois réparé...

Il y en aura bien quelques-uns, parmi les PJs, pour vouloir examiner la chose. Et bien, il y a peu à en dire, si ce n'est que l'objet est parfaitement inidentifiable pour quiconque ne possède pas de compétence en Météorologie (7).

Bon ; il ne faut pas voir tout en noir ; s'ils y regardent vraiment de très près, ils découvriront un numéro de série — 34t879-117 — sur l'un de ses appendices.

Manque de chance, ce numéro est un élément d'information totalement dépourvu d'utilité, si ce n'est de valoir quatre points de trahison à celui qui le mentionnera à L'Ordinateur.

La réparation du robot

Pas de panique ! Il ne fait aucun doute qu'une équipe de professionnels comme celle de nos Clarificateurs va remettre les choses en ordre, et en moins de temps qu'il n'en faut pour dire « intermède clonique ». Nous énumérons ici quelques-unes des approches les plus ordinaires...

1. Tout Dire à L'Ordinateur : Voilà qui est admirable. Ils méritent une médaille en synthèse-chocolat pour leur honnêteté. Ils méritent également d'être désintégré — pour avoir laissé endommager le Mark IV... L'Ordinateur est sévère, mais juste.

2. Réparer le Guerbot : Tout PJ grimant sur le Mark IV peut tenter de se servir de sa compétence en Grosses Réparations/Gardbot pour essayer de déterminer d'où est tombé l'engin. Mais ce n'est pas parce qu'il manque son jet qu'il faut le laisser les mains vides. Exemple :
MJ : Tu as découvert d'où provenait l'objet.
Le Joueur : Chic ! Je vais essayer de le remettre en place.

MJ : Très bien. Mais ça ne va pas être facile de trimballer cet engin jusqu'à l'extrémité de ce tube fragile... à 30 mètres au-dessus du sol du hangar.
J : Gulp !

Si les personnages déterminent d'où provient l'appareil (ou du moins, d'où ils pensent qu'il provient), ils peuvent alors tenter de le fixer à nouveau. Les chances de réussite d'un personnage dans cette entreprise sont égales à la moitié de sa compétence en Grosses Réparations/-Gardbot. Alors, comment pourraient-ils manquer leur coup ?

Naturellement, échouer à remettre la pièce en place implique la chute d'un autre élément...

3. Appeler R&C : Des Clarificateurs naïfs et néanmoins loyaux pourraient s'adresser à R&C pour faire réparer le Mark IV. Quelle que soit la personne à qui ils auront affaire, les événements vont se dérouler comme suit :

- La personne qu'ils ont contactée hurle : « Nom de L'Ordinateur ! Ces ploucs ont abîmé le Mark IV ! Alerte ! Alerte !... »

- Chaque sirène du Hangar 139 mugit, rendant impossible toute communication. (Imaginez-vous au ras des haut-parleurs pendant un concert punk.)

- Trois minutes plus tard, vingt gorilles des Escadrons Vautour jaillissent sur les lieux, tirant sur tout ce qui bouge. Fin de l'histoire.

4. Il n'y a pas de pièce manquante. Une solution bien plus élégante consiste à jeter la chose. C'est particulièrement risqué ; à tous les coups R&C va s'apercevoir que quelque chose cloche — lorsque le Mark IV bougera ou parlera. Pensez-vous sérieusement que R&C consentira à endosser la responsabilité ? Pas nous.

Cela dit, il ne faudrait pas que vous vous mettiez dans l'idée que les PJs sont systématiquement floués. Pas du tout. Il se trouve, par hasard, que les solutions évidentes ne sont pas les meilleures. Il est certain, pourtant, qu'une réunion de cerveaux aussi créatifs sera à même de cogiter quelque chose de mieux, comme, par exemple, enlever... enfin, « obtenir » quelqu'un de R&C ; lui pourra réparer le Mark IV.

Vous avez été merveilleux

Soyons optimistes. Les Clarificateurs vont arriver à réparer le Mark IV. Ce qui est une bonne chose. Il fallait qu'il le soit. Après tout, c'est absolument capital, pour un combat, de disposer d'un baromètre en bon ordre de fonctionnement.

Dès les réparations effectuées, le Mark IV va à nouveau bourdonner d'activité, reprenant son discours là où il l'avait interrompu.

Lisez à haute voix :

« ... **déflagration causée par une cartouche nucléaire tactique**, rugit le Mark IV.

Pour autant que celui-ci se sente concerné, rien ne s'est passé. Tout va très bien. Si on insiste, il admettra, à la rigueur :

« Mes circuits mnémoniques ont perçu un vacillement énergétique aléatoire, qui a suscité l'espace d'une nanoseconde une illusion d'incapacité et d'inefficacité. »

Si on le questionne davantage, il va se crispier et s'énerver. Ce qui va l'amener à commettre une faute. Laquelle ? Il ne va pas utiliser son canon laser pour éliminer le Citoyen qui l'agace, mais son canon à feu continu de cartouches nucléaires.

Mais ne vous en faites surtout pas, les explosions ne lui feront aucun mal.

NEUVIEME EPISODE : A MA GAUCHE, LES COMMIES, A MA DROITE, LES TRAITRES

Résumé de l'épisode

Une fois de plus, l'infâme Camarade Borscht (houuuuuu ! sortez-le ! houuuu !) a rassemblé sa bande de brigands de sinistre renommée, la Première Armée Blindée des Gardes Rouges.

Croissant en effectifs comme levin dans le pètrin, les Commies se sont à nouveau amassés en force pour une attaque de front contre les agents du Complexe Alpha. Cette fois-ci, leur but avoué est rien moins que la destruction pure et simple du Guerbot Modèle 425 Mark IV.

Prélude à la bataille

Ah, la paix et la tranquillité... Dans le Complexe Alpha, ce sont les signes avant-coureurs infaillibles d'une attaque imminente.

Encouragez les PJs à allonger leurs jambes, à s'adosser confortablement et à se détendre. Dites-leur bien combien tout semble serein. Faites-leur demander par L'Ordinateur s'ils se sentent bien en sécurité sous l'ombre protectrice des canons de 400 mm du Mark IV. Exaltez les beautés du Complexe Alpha, qui vont se nichier jusque dans ses trous d'obus...

Poursuivez ce petit jeu pendant quelques minutes, le temps qu'ils ne soient plus que des épaves nerveuses maniaques de la gâchette ; puis commencez le bombardement.

Tous à terre et couvrez-vous la tête

Soudain, la tranquillité de la veille est troublée par un bruit léger, un doux ronronnement... une rumeur qui rappellera aux membres du Club Sierra le bourdonnement serein des abeilles dorées... et au personnel des Forces Armées le son d'une cartouche de fusil qui se rapproche.

De quoi pensez-vous qu'il s'agisse ? Il n'y a pas d'abeilles dans le Complexe Alpha ?

Vzzzzzz... Plonk ! La cartouche, tirée depuis une position inconnue, vient se loger dans les superstructures du Mark IV. Le chronobot annonce après le bip rituel : « Plus que deux heures... »

« HA ! HA ! HA ! HA ! HA ! » rugit le Mark IV dans un rire fat ; « Ce n'est pas une chétive cartouche de fusil qui va me gêner iixz-tyzqpfthk... blaataat... poying ! »

Pour quelque obscure raison, le Mark IV a cessé de rire.

Et pourquoi donc ne rit-il plus ? Êtes-vous en droit de demander... Parce que les Commies (tapis dans l'ombre du tunnel d'accès) l'ont touché (un coup de veine) avec une cartouche CME.

Avez-vous entendu parler des cartouches CME ? Vous vous demandez ce qu'elles font ? Et bien, reportez-vous en page 27 du *Livret du Maître de Jeu*, et lisons le passage ensemble. Hum, hum ; elles interfèrent avec les éléments électroniques des robots pris pour cibles, n'est-ce pas ? Et le Mark IV n'est justement rien de plus qu'un énorme robot, non ? Et voilà... Nous y sommes !

Dites-donc, ces chiens de Commies devraient être exécutés pour avoir lu le *Livret du MJ* !

Rassurez-vous, ils seront traités comme ils le méritent ; mais chaque chose en son temps. Commençons par considérer l'étendue du désastre en ce qui concerne le Mark IV. Les batteries de la cartouche CME vont rester en action pendant les prochaines trente minutes ; et pendant ce temps tout l'équipement électronique du hangar va être en dérangement. (Mais si quelqu'un parvenait à escalader le guerbot et à détruire la cartouche, le Mark IV reviendrait à lui un round de combat plus tard.)

Cela signifie que le terminal de L'Ordinateur est hors d'état de fonctionner, ainsi que tous les

com-units et multicorders. Comme c'est L'Ordinateur qui commande les énormes portes blindées de l'entrée, elles sont obstinément bloquées en position fermée pendant toute la durée d'effet. Les seuls mécanismes électroniques du hangar encore susceptibles de marcher sont les mines rampantes et le frobot, s'ils sont encore dans le secteur et au moins à moitié en état de fonctionnement.

Décidément, ces Commies sont rudement malins. Qui sait ce qu'ils nous réservent encore...

Un grondement d'enfer s'échappe du tunnel d'accès. Le bourdonnement d'un autre fusil déchire l'air. Vzzzzzzzz... ka-pfffff !

Que faites-vous à présent ?

Vous savez, les bruitages ont vraiment leur importance. Est-ce que quelqu'un a réalisé que ka-pfffff était exactement le bruit d'impact d'une cartouche remplie de gaz ? Non, personne ? Ça alors, quel dommage !

La cartouche était bourrée de gaz vomitif. (Vous saurez tout sur les cartouches de gaz vomitif en lisant la page 26 du *Livret du Maître de Jeu*). Les PJs qui ne portent pas un masque à gaz doivent réussir un jet d'Endurance à 3D10, ou exhiber de manière assez gênante la composition de leur petit déjeuner pendant les six rounds de combat suivants.

S'il en reste encore un debout, il verra en face racaille la mutante Commie sur le point de déferler sur lui...

Acte 1 :

La charge des brigades rouges

Dans la Table des Commies (page 48), vous trouverez les pourcentages qui les concernent.

Lisez :

Dans les tunnels d'accès, vous entendez des réacteurs se rapprocher en rugissant et des pneus crisser. Par dessus tout, un bruit domine : des voix, unies en une véritable clameur de ralliement : « Russkie ! Russkie ! Da ! Da ! Da ! »

Suggestion de mise en scène : Mettez la bataille d'Alexandre Newski sur votre stéréo. Et bien fort.

Si les PJs n'ont pas tous fui, ou été neutralisés, ils vont voir (horreur !) le tunnel vomir la première vague, crachant le feu de tous ses canons. Lisez :

« Mort à ces chiens de laquais de l'informatique bourgeoise capitaliste ! »

Six Commies jaillissent du tunnel à une vitesse fulgurante, montés sur des skateboards à réaction. Ils portent des reflec ROUGES, ornés d'un blason portant une faucille et un marteau.

La Division d'Infanterie Motorisée des Gardes : six agents Communistes montés sur des skates à réacteurs (pouvant atteindre des vitesses supérieures à 120 m/s ou 86 km/h). Ils sont armés d'étourdisseurs (35 % de chances d'atteinte — voir Table des Commies en page). Ils sont également munis de 200 tracts de propagande, 20 posters de Marx-Tse-Lénine et une version en quatre pages du Manifeste Communiste.

Ils essayent de ratiboiser tout ce qui tient debout, tout ce qui court, se cache ou fait le mort. (Ceux qui ont raté le jet d'endurance lors de l'explosion de la cartouche de gaz vomitif sont épargnés). Leurs cibles de prédilection vont être : 1) toute personne essayant de saisir la cartouche CME, 2) toute personne ripostant au tir et 3) toute personne tentant de quitter le hangar.

Du fait de leur vitesse de déplacement (120 mètres/round), tout essai de tir sur eux est entaché de —25 % de chances d'atteinte. Il est vrai que le tir des Commies est également altéré de —25 %.

Les Commies doivent se déplacer systématiquement de 120 mètres par round, parce que les skates n'ont qu'une vitesse (dangereusement rapide) ; autant dire qu'ils ont des problèmes pour négocier les virages. Donnez-leur 70 % de chance d'éviter un petit obstacle (une mine rampante, un autre Commie, un Clarificateur, etc.) et 25 % de chances dans le cas d'un gros obstacle (un mur, un côté du Mark IV, le dépôt de carburant, etc.).

Pour ceux que cela intéresse vraiment, les Commies ne peuvent virer que de 2 degrés pour chaque mètre parcouru. Ce qui implique qu'il leur faut couvrir au moins 45 mètres avant de pouvoir réaliser un virage à 90°. Considérez la chose sous cet angle : voici enfin votre chance de sortir tout ce fourbi de rapporteurs, règles et compas dont vous n'avez jamais eu l'usage auparavant...

Mais pour ceux qui se moquent de ce genre de détail, mentionnez simplement que les Commies décrivent des cercles autour des PJs et faites-les foncer les uns dans les autres, ou dans les murs, ou dans tout PJ à découvert, selon votre humeur.



Acte 2 : Ils ont même des éléphants roses avec eux

Après quatre rounds de combat, lisez ce qui suit :

Les Commies patinent et hurlent sauvagement. Dans le même temps, une autre cartouche atterrit près de vous. Vzzzzzz... ka-pffffff!

Que faites-vous ?

Tous ceux qui avaient des masques à gaz en portent probablement un à présent. Ceux qui n'en ont pas sont voués à un terrible destin. La cartouche qui vient d'atterrir était bourrée de gaz hallucinogène ! Tous ceux qui ont été exposés au gaz doivent effectuer un jet d'Endurance à 3D10. Ceux qui échouent sont submergés de visions farfelues pendant les six prochains rounds de combat.

Décrivez-leur des prodiges : des cheveux de nylon flottant hors de leurs yeux ; des tentacules émergeant en se tordant des flots glauques d'une rivière de mélasse ; ou des comètes fusant autour des éclairages fluorescents. Soyez poétique, voire lyrique. S'il y a quelque mystique dans le groupe, décernez-lui un point de Société Secrète. Invitez vos joueurs à parfaire ou étendre leurs hallucinations...

Si quelqu'un s'obstine à tirer sur les Commies alors qu'il est sous l'effet des stupéfiants, accordez-lui 5 % de chances d'atteinte, eu égard à ses sens abusés. Ouaou, mec, quelle came ! Ça plaaaaane !

Nous en venons au moment périlleux de la rencontre, lorsque de nombreux Clarificateurs vont se retrouver inexorablement nauséux, drogués, blessés, morts ou autre combinaison de ce qui précède. Et c'est à ce moment, ô combien crucial, que la seconde vague déferle dans le hangar gigantesque...

Acte 3 : De charybde en scylla

Et voici que le tunnel d'accès vomit la seconde vague : quatre Commies montés sur des skateboards propulsés par fusées, portant des armures reflect JAUNES et des fusils.

La Brigade Montée de Choc des Gardes : Quatre Commies de plus attaquent, armés d'étourdisseurs (40 % de chances d'atteinte), de 200 pamphlets supplémentaires et de 20 posters chacun, prêts à sortir leurs Manifestes Communistes et chevauchant des skates-fusées (60 mètres/round ou 57 km/h.).

Du fait qu'ils ne se déplacent pas aussi rapidement que leurs camarades, ces Commies peuvent un peu mieux négocier les virages. Manque de chance, ils peuvent également être atteints plus facilement (seulement —20 % pour les toucher). L'inverse se vérifie, comme de juste (seulement —20 % pour atteindre les Clarificateurs). Ils auront moins fréquemment tendance à foncer dans les obstacles, et, par voie de conséquence, ils seront moins amusants. Malgré cela, arrivées à ce stade, les choses peuvent devenir réellement intéressantes.

Si la fusillade tend à se clarifier et que les Commies repèrent un Clarificateur étendu à terre et comportant suffisamment de morceaux pour être encore en vie (c'est-à-dire un personnage sonné, blessé ou drogué), trois ou quatre d'entre eux vont interrompre le tir. Ils se ruent sur la ou les infortuné(s) victime(s), pour lui vanter les vertus du Communisme.

Et oui. Les Communistes tentent froidement de pervertir nos loyaux héros ! Voyez la Compétence en Propagande Communiste (pages 20 et 21 du *Livret de Maître de Jeu*). Avez-vous pris garde à la façon dont on peut la refiler aux autres Citoyens ? L'Ordinateur ne sera pas vraiment content, s'il découvre le pot-aux-roses...

Les Communistes lutteront avec le Clarificateur blessé ou sonné déjà au sol, et, au terme d'un bref pugilat, vont s'asseoir sur sa poitrine.

Si le PJ tente de hurler ou d'implorer du secours, les Commies lui fourreront tout sim-

plement un tract en tampon dans la bouche, en guise de bâillon. Après avoir délesté le Clarificateur de tout objet de valeur (ce qui inclut très certainement l'armement, les recharges et l'équipement électronique), ils retirent la pellicule de protection du dos de deux posters de Marx-Tse-Lénine et les collent en sandwich sur le Clarificateur : un devant, un derrière. Ils lui font ensuite lecture de passages extraits du Manifeste, afin de bien le convaincre des avantages d'une République Populaire.

J : Bon, alors, ces affreux Commies sont sur moi. Que puis-je faire ?

MJ : Tu peux écouter ce qu'ils disent : « ... Prolétaires de tous les pays, unissez-vous ! Vous n'avez rien à perdre, si ce n'est vos chaînes ! »

J : J'essaye de ne pas entendre !

MJ : (Imperturbable) « Le gouvernement aux travailleurs ! Teela O'Malley est l'opium du peuple ! »

Si un PJ est capturé et forcé à écouter les Commies pour 5 rounds ou plus, donnez-lui la compétence en Propagande Communiste (3). Seuls les PJs qui s'assomment exprès (en se cognant la tête par terre ou tout autre subterfuge), peuvent échapper à son attribution. Les autres, vous leur collerez la dite compétence, sans égard pour leurs gémissements. Ah la la, la crise de L'Ordinateur, quand il s'en apercevra !

Si les PJs sont encore sur leurs pieds malgré la fusillade, les divers gaz et l'endoctrinement, alors, les Commies deviennent vraiment méchants. Un fracas de roues métalliques et de lourds véhicules sort à présent du tunnel. Si les PJs plongent, (ce devrait être une seconde nature chez eux, par les temps qui courent), surprenez les joueurs en leurs déclarant tout de go qu'ils n'entendent pas de cartouche de fusil. Ensuite, annoncez-leur les mauvaises nouvelles...

Acte 4 : Tous à terre et couvrez-vous la tête (Reprise)

Encore une fois, un fracas de moteurs vous parvient de l'entrée du tunnel. Le bruit va crescendo ; la nouvelle vague approche. Soudain, ils sont sur vous... cinq karts de l'Histoire Enregistrée.

Chacun des quatre premiers transporte un équipage en double : un conducteur et un tireur. Le dernier n'a qu'un conducteur et un énorme engin de métal, marqué sobrement au pochoir sur un côté : « MEGABOMBE ».

La Brigade Lourde Blindée des Gardes : Les quatre tireurs sont armés d'étourdisseurs semi-automatiques (30 % de chances d'atteinte) et portent des armures reflect JAUNES et des masques à gaz. Les conducteurs ont des épées (30 % de chances d'atteinte) et portent également des armures reflect JAUNES et des masques à gaz. Les karts se déplacent à une allure de 60 mètres/round (43 km/h), qui réduit seulement les chances d'atteinte de 15 %. Les karts sont bourrés des mêmes tracts, posters et Manifestes en quatre pages ; tout ceci servira à brouiller la visibilité et à causer le maximum de confusion.

Les deux vagues précédentes (ou ce qu'il en reste) vont tenter de retenir les PJs en arrière, pour laisser le champ libre à la troisième afin qu'elle puisse approcher de la coque du Mark IV avec la Mégabombe. Il faut trois personnes pour la soulever et quatre rounds pour la placer sur la coque ; aussi, au moins deux des équipages des karts vont être nécessaire pour sa mise en place. Le reste de la troisième vague s'efforcera de couvrir l'opération.

Vous savez, il y a des moments ingrats dans la vie d'un Clarificateur ; en voilà un, justement...

Il se peut (qui sait ?) que les PJs soient encore en vie. Il se peut même qu'ils aient quelque chance d'empêcher les Commies de placer leur bombe. Mais pour l'instant, nous supposons plutôt qu'ils sont tous occupés à panser leurs plaies et à se préserver du tir des Commies...

Après la mise en place de la Mégabombe, celui qui envoyait les cartouches de fusil depuis un poste établi à distance prudente dans

le tunnel d'accès, le Camarade Borscht (ah, c'était lui ?) va sonner la retraite pour les Commies :

« En arrière à présent ! Retour vers Mère Russie ! Hoï ! Hoï ! »

Galvanisés par cet appel, les Communistes abandonnent leurs positions et déguerpissent vers le tunnel d'accès, revenant sur leurs pas. Si un PJ se mêle de les suivre, les Communistes essayeront de le capturer et de l'endoctriner comme précédemment. Le Camarade Borscht (au cas où cela vous intéresserait) monte une vieille motocyclette (160 mètres/round ou 150 km/h) et il porte une armure reflect multichrome et kevlar d'accréditation VERTE. Il détient un pistolet sonique comme arme de poing personnelle, mais n'a plus de cartouches pour le fusil.

Les PJs ont même une minuscule chance de le toucher, si vous les laissez tenter le coup...

Mais, à ce stade de l'intrigue, ils peuvent tout aussi bien avoir envie de changer de bord... On les verra alors se déshabiller précipitamment et se jeter en sous-vêtements à l'arrière d'un kart. Et on n'entendra plus jamais parler d'eux...

Acte 5 : Comme le temps passe !

Certains Clarificateurs plus consciencieux se soucient peut-être de considérer la question de la mégabombe. Pas de panique : ils ont toute une grande minute devant eux avant qu'elle n'explose... Lisez :

La Mégabombe adhère magnétiquement sous la plaque frontale du Mark IV. Son horloge digitale incorporée annonce : « 60, 59, 58... »

Pour parler franc, cette bombe n'a aucune chance sérieuse d'abîmer le Mark IV. Les PJs feraient bien mieux de se sauver... si seulement ils savaient...

Pour un Clarificateur qui aurait le cran de risquer une tentative de neutralisation de la bombe, deux options sont à considérer :

1. La désamorcer : Si un joueur déclare que son PJ essaye cette manœuvre, on doit lui parler de la grosse horloge digitale qui indique le temps restant avant la détonation : « ...57, 56, 55... »

Ce chronomètre est défectueux et certains de ses fils sont connectés bizarrement. Il va parfois sauter un nombre et, par exemple, aller directement de 38 à 13. Mais ne vous inquiétez pas ; à l'intérieur, la minuterie fonctionne normalement.

Si un joueur réussit un jet de compétence en électronique, son PJ peut ouvrir le corps de la bombe (un jet de 96-00 la fera sauter). Le boîtier ouvert, un jet de compétence en Démolitions réussi permet de désamorcer le mécanisme infernal. Un jet de 96-00 le fait exploser et un jet de 91-95 déconnectera seulement l'affichage du compte à rebours : la bombe continuera son mouvement interne.

2. La détacher de la coque : Si un joueur fait tenter à son PJ de décoller l'engin, il doit réussir un jet de compétence en Électronique. Après quoi, il doit encore réussir un jet de compétence en Mécanique, pour débloquer le verrouillage électromagnétique.

Bien sûr, il a l'alternative de tenter d'arracher la bombe de la carène avec des explosifs. Mais cette initiative mettra en branle toute une série de réactions en chaîne provoquant en final la déflagration de la Mégabombe. Très contrariant. Souhaitons qu'il supprime bien ses chances avant d'opter pour ce pis-aller...

Après avoir ôté la machine infernale de la coque du Mark IV, les PJs peuvent la caser à l'arrière d'un kart et l'envoyer aux fesses des Commies en retraite.

La Mégabombe volera en éclats soixante secondes après le départ des Commies. Chaque tentative pour enlever ou désamorcer la bombe prend dix secondes. Enlever la bombe et la mettre sur un kart, vingt secondes ; encore trente secondes pour que le kart et sa passagère filent

le long du tunnel d'accès jusqu'au point où elle ne peut plus nuire aux PJs (et où elle fait sauter les Commies). Son rayon de souffle est de 300 mètres.

Toute personne se trouvant dans ce rayon souffrira des effets d'atteinte d'une cartouche Nucléaire Tactique. Les personnages baignant encore dans les miasmes du gaz hallucinogène considéreront probablement cela comme un « mauvais trip ».

Les Clarificateurs ayant exclusivement consacré leur temps à prendre leurs jambes à leur cou et ce dès le moment où la bombe a été installée, jusqu'à sa détonation, seront probablement sortis du rayon d'action. Les seules issues possibles étant le tunnel d'accès (mais où pensez-vous donc que les Commies se trouvent ?), les rampes de lancement (par-dessus la falaise) et, peut-être, l'intérieur du Mark IV — n'oubliez pas que les grandes portes sont fermées et qu'elles ont plus de cinq mètres d'épaisseur.

Celui qui aura survécu à l'explosion passera un mauvais quart d'heure pour expliquer cet avatar à R&C. Mais vous auriez tort de vous inquiéter : votre prochain clone est déjà prêt...

Quant à ceux qui ne survivent pas, et bien, cela leur fait une pause... Envoyez tranquillement leurs clones : ceux-ci trouveront le Mark IV benoîtement installé dans son hangar, absolument sans une égratignure. (« Ha ha ha, ce n'est tout de même pas une Mégabombe qui me fera peur ! »)



DIXIÈME ÉPISODE : LE GALA D'ESSAIS

Oh non... pas un autre briefing ?

Lisez ceci :

Le hangar est paisible. Le ménage a été fait et les derniers vestiges de l'assaut Commie ont disparu. Le Mark IV bourdonne tranquillement. Le chronobot crachote : « Heure 0. Limite atteinte. Terminé. Terminé. » Un craquement et il se détache de votre poignet, brisé en une pluie de fragments.

Silence. Puis quelques grésillements de parasetes et la voix de L'Ordinateur enchaîne : « Félicitations, Corps Expéditionnaire 451, voilà une mission rondement menée. J'ai toujours conçu la plus vive confiance pour chacun de vous. Comme gratification particulière, avant le débriefing, vous êtes tous invités à assister aux essais sur le terrain du Guerbot Modèle 425 Mark IV. »

Marquez un temps d'arrêt pour permettre aux PJs de jouir des éloges de L'Ordinateur et de déborder des platitudes en feignant la modestie.

« Un représentant de Recherche et Conception arrivera dans quelques instants pour prendre possession du Guerbot Modèle 425 Mark IV. Veuillez veiller à ce que la passion s'effectue en bonne et due forme, en consultant la

page 93 du Guide de Demande d'Autorisation d'Accès au Périmètre de Sécurité et les pages 14 et 137 du Guides des Autorisations de Transfert de Propriété.

« Assurez-vous que le Formulaire de Demande d'Accès au Périmètre de Sécurité a bien été signé de la main de Jonnie-B-GUD-4, en pages 1, 48 et 102 ; et que Max-J-NOT-2 et le Responsable des Autorisations de Transfert en exercice ont dûment apposé leur paraphe en pages 67 et 107.

« Après avoir contrôlé les documents, crachez dans vos paumes ; serrez les mains à la ronde par trois fois ; hurlez comme un doberbot ; puis chantonnez sur l'air d'« Au Clair de la Lune » : S'il-y a-de-l'em-brouil-le, je-vous-tords-le-cou.

« Merci de votre coopération ».

Il est probable qu'à cet instant, les Clarificateurs brûleront de poser quelques questions à L'Ordinateur. Il répondra à deux d'entre elles. Pourquoi à deux seulement ? Parce que, moins d'une minute après sa première allocution, toutes les sirènes et tous les klaxons existant dans le Hangar 139 vont entrer en action, rendant toute pensée et a fortiori toute communication, strictement impossibles. Vous pourrez improviser une bonne simulation de la situation en produisant le vacarme maximum : mettez télévision et chaîne stéréo à plein régime, demandez à votre petit frère de battre son meilleur record en décibels et, si vous êtes l'heureux possesseur d'un sifflet de policier, utilisez-le au mieux de ses possibilités pour achever de vriller les tympans de vos joueurs. (« C'est rien, Papa, on joue seulement à **PARANOIA**... »)

Lisez :

Les sirènes deviennent tout à coup muettes et un silence menaçant s'abat sur le hangar... Puis, un grondement roule sous le dôme. Les grandes portes commencent à s'ouvrir. Dehors, éclatent des couleurs, des cris, de la musique !

Ils sont venus, ils sont tous là...

Mettez sur la stéréo votre meilleur disque de musique militaire. Nous allons avoir un défilé !

Exact, Clarificateur. C'est une parade — des autobots, des clowns, des chars de carnaval et devinez quoi ? l'indispensable fanfare, bien sûr ! Avez-vous encore votre soulophone, au moins ?

C'est une véritable kermesse de banderolles, de pancartes, avec des gens de tous niveaux d'accréditation, noyés dans un raz-de-marée d'INFRAROUGES. Regardez les ! Ils envahissent le hangar, en dansant, en chantant, en riant et en prenant d'assaut le Mark IV. Comment peut-on combiner autant d'activités simultanées avec l'escalade du Mark IV ?

A vrai dire, ce n'est peut-être pas compatible, après tout ; mais sans aucun doute, ils sont partis pour essayer.

Que se passe-t-il ? Et bien, il semblerait que quelqu'un, à R&C, ait eu l'idée de mettre sur pied une petite fête, anticipant sur le triomphe du Mark IV. Bah, pourquoi pas ? Si le Mark IV réussit les tests, qu'est-ce donc qu'une petite fête ? Et s'il échoue...

Enfin, vous savez comment vont les choses. Quelqu'un invite un ou deux amis, qui invitent leurs amis et en moins de deux tout R&C est de la partie...

Comment vont réagir les Clarificateurs, ce coup-ci ? Est-il besoin de le préciser, personne dans la foule n'a d'autorisation adéquate et les PJs n'ont même plus la ressource d'en référer à L'Ordinateur : les terminaux ont tous été barbouillés de crème à raser.

Les Clarificateurs peuvent bien essayer de truffer ce qu'ils peuvent, mais tout ce qu'ils auront gagné, c'est de rayer de la carte une paire de fêtards... Suite de quoi, quelque rigolo chippa son laser au Clarificateur : « Ouais, super ! Ça vous fait rien si je vous l'emprunte ? Et c'est comment, pour tirer avec ? Attendez, laissez-moi deviner... » (N'oubliez pas : pour la

plupart des Citoyens, l'aubaine est plutôt rare, de pouvoir faire joujou avec ce genre d'engin...)

Sans égard pour les affres des PJs, tous ces joyeux lurons considèrent que le Mark IV est le truc le plus dément depuis l'invention de la Potion Dynamique Gazeuse, et ils ont la ferme intention de l'accompagner jusqu'au terrain d'essais !

A un moment quelconque de cette panique, lisez :

Une femme d'accréditation ROUGE, d'âge moyen, courte sur pattes, s'approche furtivement et demande avec humilité : « C'est vous les braves petits gars qui ont gardé notre Markie ? »

Et si l'un des Clarificateurs acquiesce...

« C'est eux ! Ils sont ici ! » Le calme s'instaure alors dans le hangar. Comme une grande houle, toutes les têtes se tournent vers les Clarificateurs. Silence. La foule s'écarte. Jonnie-B-GUD s'avance vers les PJs à grandes enjambées.

« Et bien, je suppose que vous avez passé une soirée bien tranquille ! »

Après cette déclaration concise, Jonnie-B restera coi. C'est à lui que les PJs sont censés passer la main pour le Mark IV, mais il ne le leur indiquera d'aucune façon, ni par le signe, ni par la parole.

Les Clarificateurs seront-ils capables de se souvenir de la procédure indiquée par L'Ordinateur ? Espérons-le pour eux... Car pour chaque signature qu'ils oublieront de contrôler, et pour chaque papier de transfert qu'ils omettront de réclamer, vous leur infligerez un point de trahison.

Quant à cette sombre histoire de crachats et de chansonnette... Laissez tomber. L'Ordinateur a un sens de l'humour qui lui est très personnel. (Il se pourrait d'ailleurs que Jonnie-B n'ait pas du tout le même...)

Une fois le transfert achevé, Jonnie-B va « inviter » les Clarificateurs à assister aux essais sur le terrain. Puis, sans attendre de réponse, il tournera les talons, et s'adressera au guerbot :

« Mark IV, veuillez suivre le Corps Expéditionnaire Processionnaire jusqu'au Terrain d'Essais 938-Arc-1. »

Si le Mark IV a survécu à la soirée en gardant intactes toutes ses facultés, il s'exécutera. Dans le cas contraire, quelqu'un va sûrement avoir des problèmes.

Ensuite :

« Hip hip hip : Hourraaaaaah ! Bravo pour les Clarificateurs ! Etc. »

Nous y voilà

Trente minutes plus tard environ, la procession s'immobilise devant des portes aux dimensions bien plus imposantes que celles du Hangar 139. Devant les vantaux gigantesques, un demi-cercle de gorilles JAUNES des Escadrons Vautour, armés d'accélérateurs de plasma. Derrière eux, se tiennent trois grosses têtes de R&C ; deux sont d'accréditation INDIGO, et la troisième, VIOLETTE. A leur vue, Jonnie-B-GUD est pris d'une subite nervosité. Le restant du défilé s'efface dans les tunnels.

Jonnie-B se tourne vers les Clarificateurs. « N'oubliez pas, vous êtes là en tant qu'invités d'honneur et représentants de R&C. Ceci constitue une récompense exceptionnelle, en reconnaissance de votre service exemplaire. Ne faites rien qui puisse se répercuter défavorablement sur R&C. » Puis, Jonnie-B vous fait signe de le suivre, et s'avance vers le comité d'accueil.

Sans un mot, les gardes s'écartent. Le délégué VIOLET de R&C examine les Clarificateurs, murmure quelque chose à ses compagnons, se détourne, fait un signe de la main au leader VERT de l'Escadron Vautour qui se tient près du contrôle des portes. Il effleure un bouton, et les 10 000 tonnes d'acier et d'alliages s'ébranlent — les portes commencent à s'ouvrir.

Une âcre odeur de brûlé vous saisit à la gorge. Devant vous s'étend un vaste terrain plat, criblé de cratères, et labouré de traces de chenilles et de pneus. Les zones encore intactes se hérissent d'une courte brosse noire. (L'herbe brûlée.) Il n'y a pas de plafond.

Devant l'immensité, laissez les PJs pousser à leur aise des « Ooooh » et des « Aaaaah », mêlés de « lllllih » et de « Aaaaaargh » angoissés (Car il n'y a pas de plafond !). Ensuite :

Après avoir franchi les portes, vous êtes conduits, à droite, vers une vaste tribune enclose dans des parois de verre, face aux terrains d'essais en plein air.

La tribune est pratiquement pleine. Les agents des Forces Armées sont assis du côté droit, munis de fuscions automatiques, d'accélérateurs de plasma, de fusils à hyperfusion et de jumelles. Ceux de R&C siègent à gauche, portant des casques cubiques qui émettent des « bzzzzzz... snerkle... bzzzzzz », et de drôles de lunettes de soixante centimètres de long, dotées de trois lentilles de couleurs différentes.

Aucun bavardage entre les deux factions.

Les rangées de sièges sont étiquetées par niveau d'accréditation, les niveaux supérieurs se trouvant devant. Manifestement, il s'agit d'un gala très huppé... Tout le monde, ici, est au moins d'accréditation VERTe, et les VERTs n'ont que les places du fond...

Sur le devant de la tribune, de chaque côté, une chaise isolée — vide. Entre ces deux sièges, mais en retrait, un écran géant de L'Ordinateur. Devant cet écran, des fauteuils de luxe, tournés vers la plaine.

Au moment de pénétrer dans la tribune, un garde d'accréditation BLEUe de la Sécurité Interne vous remet un programme et des jumelles, puis vous conduit vers les fauteuils luxueux, devant l'écran vidéo. (Voir schéma 388/399/A.)

Quelques instants plus tard, entrent en devisant amicalement deux hommes âgés, d'accréditation ULTRAVIOLETTE.

Qui sont ces deux-là ? Et bien, rien moins que Sep-U-LCR-6, Directeur en Chef du service R&C du Complexe Alpha, et Mat-U-SLM-6, Commandant du Personnel des Forces Armées. Et oui, les grands patrons ! Nos Clarificateurs vont être aux premières loges pour assister à quelques manœuvres politiques de première classe !

Le spectacle est dans la tribune

Sep-U et Mat-U se sont tous deux hissés jusqu'à leur position enviable grâce à leur honnêteté... leur loyauté... et au labeur acharné de leurs cinq clones précédents. Ils sont parvenus au sommet, mais n'allez pas croire pour autant qu'ils sont satisfaits...

Loin de là ! Ces super-finalistes n'ont pas fini d'étancher leur soif de pouvoir, et ils multiplient les tentatives pour s'éclipser l'un l'autre devant les senseurs visuels de L'Ordinateur...

Aujourd'hui, une confrontation majeure se prépare. Les deux vieillards ont présumé (à juste titre) que l'attention de L'Ordinateur serait focalisée sur les essais du Mark IV. Aussi, tous deux ont fomenté quelques manifestations « spontanées »...

Saluant l'entrée des deux vénérables serveurs de L'Ordinateur, les deux côtés de la tribune explosent en acclamations.

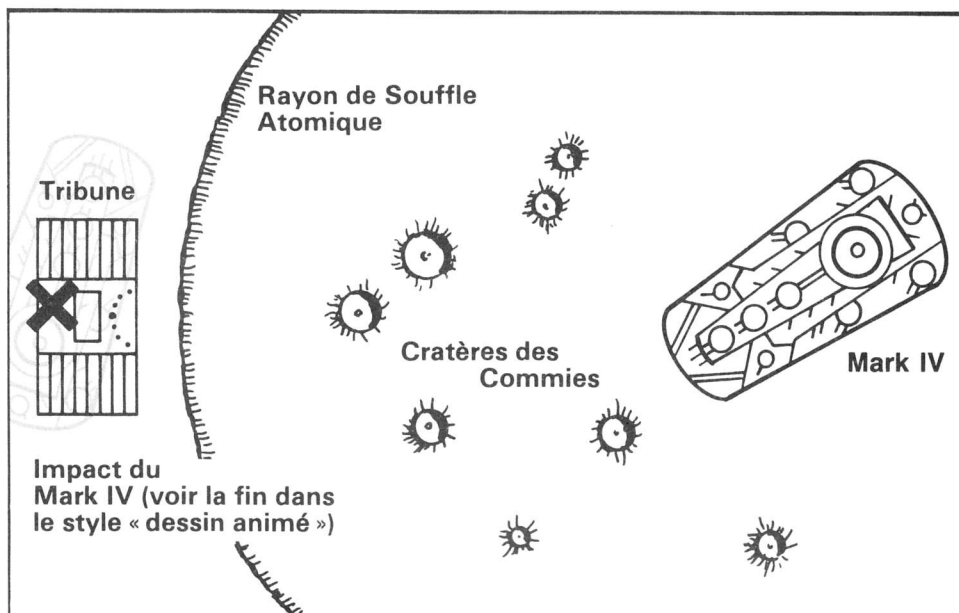
Les Forces Armées brandissent des bannières où s'étale le slogan : « Mat-U-SLM, L'Ami de L'Ordinateur ! »

Pour faire bonne mesure, R&C riposte avec des lanceurs de confetti électroniques et des projecteurs de bulles.

Un cri, une détonation, et le lanceur de confetti n'est plus qu'un amas de ferraille tordue.

Que font les PJs ?

Est-ce qu'ils applaudissent ? Dans le cas contraire, un garde de la Sécurité Interne va les dévisager du haut de son nez aquilin, puis commencer à gribouiller furieusement dans son petit carnet BLEU.



Mais, s'ils applaudissent, qui vont-ils applaudir ? Et si c'est les deux, lequel applaudiront-ils en premier ? C'est sans fin... Quoi qu'ils fassent, la garde au nez aquilin les lorgnera comme s'ils portaient une faucille et un marteau tatoués sur le front. Il griffonnera — furieusement — ne s'interrompant que pour examiner soupçonneusement leurs badges détecteurs.

Les manifestations continuent ; c'est l'escalade, jusqu'à ce qu'une petite section des Commandos VERTs des Forces Armées se dresse d'un bond et entonne le très séditieux « Mat-U-SLM über alles », petite manipulation mentale bricolée par les spécialistes de R&C.

Les armes sortent.

Une sorte de raclement de gorge électronique retentit. Tout le monde se fige, et se tourne vers L'Ordinateur.

« Citoyens, bonjour. Veuillez vous asseoir. Les essais sur le terrain du Guerbot Modèle 425 Mark IV sont sur le point de commencer. »

Et de fait, pendant toutes ces manifestations spontanées, le Mark IV a gagné le centre du terrain, à trois kilomètres de là.

Que les jeux commencent

Sep-U se lève, et fait face à la tribune. « Ce que vous allez contempler à présent représente l'achèvement ultime de toutes les recherches de R&C — le Guerbot Modèle 425 Mark IV, tel que l'a conçu notre cher Max-J-NOT. » Des bravos enthousiastes fusent dans les rangs de R&C.

« La manifestation à laquelle vous allez assister aujourd'hui devrait démontrer pleinement le pouvoir véritablement terrifiant de notre Markie... Si vous voulez bien consulter vos programmes, et si les unités des Forces Armées de Mat-U-SLM sont enfin prêtes, nous allons pouvoir commencer... »

Nous avons pensé que les joueurs aimeraient avoir en mains un vrai programme, aussi nous en avons fait imprimer un en page... Et n'allez pas croire que nous avons pris cette initiative pour combler quelque espace vide ; vous finiriez par nous vexer. Si vous en avez le temps, ne manquez pas d'en tirer des photocopies, de sorte que chaque joueur ait le sien. (Ah la la. Nous sommes parfois bien las d'être aussi

Sep-U-LCR se redresse et se tourne face à L'Ordinateur. « O Grand Ordinateur, le premier test que nous verrons aujourd'hui va opposer le Mark IV à un groupe de Commies particulièrement retors. Ils ont été capturés par une courageuse patrouille de Tueurs d'Elite Vautours. »

Mat-U-SLM hoche la tête avec approbation. « Merci, Sep. Nous avons effectivement démasqué cette bande de ruffians alors qu'ils tentaient de se faire passer pour de loyaux travailleurs INFRAROUGES dans les silos à nourriture de PLI. Ils ont bien essayé de nous feinter, mais nos gars en sont venus à bout, comme de vrais soldats. »

Sep-U reprend. « Et, bien que surpris et encerclés, ces Commies exceptionnellement vicieux ont tué plus de 50 des gardes de Mat-U avant d'être définitivement assommés par deux de nos plus récents sécuribots, qui se trouvaient affectés par un heureux hasard à cette patrouille pour parfaire leurs tests. »

Mat-U s'agite, l'air gêné.

L'exacte vérité, c'est que six générateurs de plasma se sont simultanément avérés défectueux et ont explosé ; mais ça, c'est une autre histoire...

Un transbot fonce hors du tunnel jusqu'au milieu du terrain, et s'arrête en dérapage au ras du Mark IV. Quatre silhouettes sont expulsées manu militari de l'arrière du véhicule.

Puis, aussi vite qu'il est venu, le transbot disparaît, et les quatre Commies sont abandonnés face au guerbot colossal.

Sep-U-LCR s'adresse alors au Mark IV par l'entremise du système de sonorisation.

« Mark IV, extermination immédiate des traîtres ! » Une détonation éclate, et un nouveau cratère béant troue le terrain.

Pendant quelques instants, règne un silence médusé. Puis, une autre démonstration spontanée d'enthousiasme préorchestrée éclate dans les rangs de R&C. Du côté des Forces Armées : murmures, hochements de têtes, et applaudissements réticents et clairsemés.

Comment réagissent les PJs ? Est-ce qu'ils applaudissent ? De quelle façon ? (Ben oui, il arrive que les créateurs de jeux célèbres utilisent deux fois le même paragraphe. Et alors ?...)

Repliez suivant les pointillés, et accrochez à l'écran de MJ.

MARK IV : MISE EN ALERTE



Confirmation de l'affectation initiale à la priorité un. Révoquer agent suspect. Procédure standard de vérification contact.

Confirmation sympathisant dans équipe — nom de code : Marcos-R.

Contact radio négatif. XPLT.
Interrompre procédure production. Annuler distribution. PPNT.

Superviseur Système 592

La page des accessoires

Il est permis de photocopier cette page à des fins personnelles — L'Ordinateur

CERTIFICAT D'AUTORISATION D'ACCÈS AU PÉRIMÈTRE DE SÉCURITÉ FORMULAIRE 9601-4BH

Le Citoyen dont le nom suit
..... est autorisé par la présente à
accéder au périmètre de sécurité de ...
..... Secteur

Autorisation visée par
conformément à la Procédure Standard
d'Autorisation.

L'Officier délivrant l'au-
torisation n'engage en aucune façon sa
responsabilité à l'égard de tout acte ou
dommage éventuel, en vertu de l'article
..... du Code Officiel des Res-
ponsabilités.

L'Officier délivrant l'Autorisation :

Le Citoyen autorisé :

*Voici l'indispensable Certificat d'Autorisation d'Accès au
Périmètre de Sécurité. Un exemplaire par Clarificateur.*

*Un message ultra-secret, particulièrement déroutant,
garanti de semer crainte et suspicion parmi les PJs.*

**BADGE
INDICATEUR
DE RADIO
ACTIVITÉ**



Un Badge Indicateur
par Clarificateur

*Un programme de
gala par Clarificateur.*

Citoyennes, Citoyens,

Bienvenue aux essais inau-
guraux du Prototype de Guer-
bot Expérimental Modèle 425
Mark IV.

Nous avons l'honneur et
le plaisir de vous annoncer
que l'illustre Sep-U-LCR-6,
Chef du Secteur QED de R&C,
animera personnellement le
spectacle de cet après-midi.

Parmi les invités ; Son Excel-
lence Mat-U-SLM-6, Comman-
dant en Chef du Personnel
des Forces Armées, et votre
ami : L'Ordinateur.

Que le spectacle com-
mence !

**Premier Round : Le Mark IV
contre les Commies**

**Deuxième Round : Le Mark
IV contre le Raz-de-Marée
humain**

**Troisième Round : Le Mark
IV contre L'Attaque Blindée**

**Quatrième Round : Le Mark
IV contre L'Assaut Aérien**

**Cinquième Round : Le Mark
IV contre Des Assauts Blindé
et Aérien Combinés**

**Sixième Round : Sera an-
noncé ultérieurement**

FORMULAIRE DE RESPONSABILITÉ PERSONNELLE DU PERSONNEL 328890/B

Je, soussigné Citoyen
endosse la responsabilité totale, quel-
que événement regrettable qui puisse
advenir, de

J'admets que le fait de détériorer ou
laisser détériorer l'article sus-mentionné
(par action ou inaction de ma part) aura
pour conséquence logique et inéluctable
mon exécution pour trahison — dès que
j'aurai réparé les dégâts occasionnés
par mon incurie, comme il en aura été
jugé nécessaire par mon omniscient ami
et juge éminemment équitable, L'Ordi-
nateur, ou ses agents dûment autorisés.

X..... 1 2 3 4 5 6

*FRPP-328890/B : Un autre exemplaire de la série : « les documents
déconcertants fabriqués de toutes pièces pour maintenir un taux
élevé de sécrétion d'adrénaline parmi les PJs. »*

Il est permis de photocopier cette page à des fins personnelles
— L'Ordinateur

LISTE DE MATÉRIEL DE MISSION

- 1) Une caisse de matière plastique rouge, d'environ 60 × 60 cm, mar-
quée : « Matériel de Défense de Péri-
mètre ».
- 2) Une boîte de matière plastique (de
la taille d'un carton à chaussures).
- 3) Un fût de cent litres étiqueté « Vase-
line ».
- 4) Un petit robot.
- 5) Une petite boîte métallique étique-
tée « Indicateurs de Radioactivité ».
- 6) Un engin métallique tarabiscoté avec
valves.
- 7) Un litre de « Brouillard Aveuglant ».
- 8) Une poupée en matière plastique
(vêtue de kaki).
- 9) Un transbot primitif.
- 10) Quelques pièces de matériel élec-
tronique.
- 11) Un brumisateur.
- 12) Un sac contenant 5 000 petits globes
translucides.
- 13) Quatre rouleaux de ruban argenté.
- 14) Deux paires de chaussures, pour-
vues de roues.
- 15) Vingt-cinq paires de chaussures
(brunes).
- 16) Une boîte étiquetée « La Grosse
Bertha », bourrée de toutes sortes
d'éléments métalliques.
- 17) 50 mètres de synthécorde.

*Liste du matériel de mission.
Remarque : Cette liste ne fait que
décrire les curiosités figurant dans
l'équipement des Clarificateurs.
Nous laisserons aux PJs les joies de
la découverte par essai/erreur des
fonctions respectives des divers
éléments de ce capharnaüm.*

**ANNÉE OFFICIELLE 243
DE L'ORDINATEUR**

**PROGRAMME
DU GALA D'ESSAIS
SUR LE TERRAIN
DU PROTOTYPE
EXPÉRIMENTAL
DE GUERBOT
MODÈLE 425 MARK IV**

Don de L'Ordinateur

*Verso remarquablement décoratif du
programme souvenir édité lors du gala
d'essais du Mark IV.*

Module de Personnalité : La personnalité qui a été attribuée à Mimette est celle d'une coquette, une minette un peu maniérée. Parlez avec des accents affectés, en truffant généreusement vos discours de « Oh la la... »

Background : Oh la la ! La vie, c'est si compliqué ! Vous étiez en train d'aider Monsieur Albert-I-STN à mener une expérience dans le labo de R&C dans le Secteur CBK, lorsqu'un *message extrêmement urgent* est arrivé, en provenance de L'Ordinateur. On vous expédiait dans le Bureau d'Etudes KR-27. « Oh ben alors, que voulez-vous que fasse un pauvre labot, à part s'exécuter ? » Pensez-vous avec quelque morosité, en cheminant vers cette destination

Mimette

PJ # 1

Labot Modèle Mim-7248-GP

Facteur A l'Aise/Balèze

1

Programmes en Mémoire Interne :

Nettoyage de flacons (1)
Chimie (3)
Technique de labo (1)

Description : Un robot fin, plutôt délicat, à corps vertical monté sur roues. Mimette a deux membres ; l'un est un membre à extrémité préhensible muni de pinces de crabe ; l'autre est un bras plus mince doté de manipulateurs fins à son extrémité (pour les travaux délicats). Elle porte des pièces d'équipement de labo variées et originales, telles que des antennes de radio et un ratelier pour tubes à essais, incorporés à son châssis.

Module de Personnalité : Grog 6 a été programmé sur la personnalité du malabar à cervelle de moineau que l'on voit assez classiquement dans un certain genre de cinéma (celui dont la conversation se résume souvent à : « Ouah hé les mecs... »).

Background : Ben, j'bossais dans un troquet avec Jonesie. La boîte classe, t'vois ; fallait au moins être JAUNE pour entrer. C'était pas d'la limonade qu'on servait, t'vois, plutôt du whisky d'algue et du champignon fermenté. Ouais, pas vraiment légal, mais L'Ordinateur laisse couler tant que ça distrait les huiles... Alors, t'vois, j'étais en train de cogner l'un contre l'autre deux clients qui étaient devenus un peu, comme qui dirait, bruyants... Et v'la que ce message urgent de L'Ordinateur a déboulé. Faut aller au Bureau d'Etudes KR-27, qu'y disait, avec Jonesie. Alors, j'ai laissé tomber les deux loques et Jonesie et moi on s'est barrés.

Grog 6

PJ # 2

Videurbot Modèle X14C

Facteur a l'Aise/Balèze :

1

Programmes en Mémoire Interne :

Service d'Ordre (1)
Matraque (7)

Armes : Deux matraques.

Atteinte : 50 %

Type : C

Défectuosité : 00

Description : Un gros robot massif empruntant vaguement une forme humanoïde (deux bras, deux jambes, une tête). Grog 6 revêt un aspect quelque peu sommaire — c'est un modèle ancien de robot.

Module de Personnalité : Jonesie a été programmé avec une diction un peu ampoulée (pensez au Guitry de Désiré : des a profonds, des consonnes filées avec précaution. (Aah, Mâdhâme...))

Background : Je suis barmân dans une taverne de haut de gâamme du Secteur CBK. Ce n'est pas exactement un emploi légal, mais il est intéressant et L'Ordinateur nous tolaire tant que nous trions notre clientèle au niveau JAUNE et supérieur. Je travaille avec Grog, qui est un garçon un peu... dût, dirais-je — il met au pàs les consommateurs... turbulents. J'essayais les vaires derrière le bâr et Grog avait une petite conversation avec deux clients, lorsque le moniteur vidéo s'est allumé : un message de L'Ordinateur ; ordre de nous rendre dans le Bureau d'Etudes KR-27. D'ordinaire, je ne mets pas mon nez dans les affaires des autres, mais un ordre direct de L'Ordinateur, c'est autre chause. « Grog », dis-je, nous ferions mieux d'y aller, mon petit. » Et nous partîmes...

Jonesie

PJ # 3

Barbot Modèle 765C

Facteur a l'Aise/Balèze :

0

Programmes en Mémoire :

Conversation Banale (1)
Matraque (1)
Service de Bar (3)

Armes : Matraque

Atteinte : 20 %

Type : C

Défectuosité : 00

Description : Jonesie est un robot vertical, monté sur chenilles. Il a deux membres : l'un est un bras « humain », finissant en cinq doigts métalliques, sur lequel il conserve une serviette drapée ; l'autre est un membre de conception spéciale, s'achevant en un shaker à glace — un profond récipient métallique que Jonesie peut ouvrir et fermer mécaniquement, servant à mélanger les boissons en les agitant. Egalement attaché à son corps, un appareil ayant l'apparence des machines à soda que l'on voit couramment dans les bars.

Caractéristiques

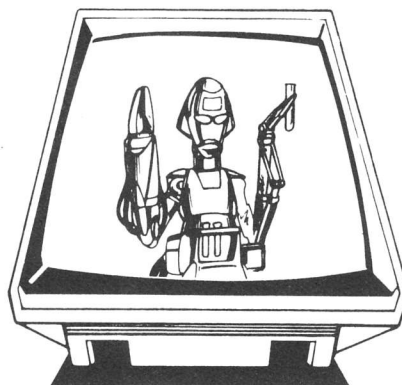
Châssis : Moyen (4)

Moyens de Déplacement : Roues (1)

Moyens de Préhension : Membre à extrémité préhensible (force : 40 kg) (1)
Manipulateur fin (force : 5 kg) (2)

Alimentation Énergétique : Brûleur à propane (1)
Réservoir de gaz pressurisé (réserve : 24 h) (1)

Dispositif d'Introduction de Données : Prise de Câble de Données (0)
Audio-senseur (0)
Récepteur radio (0)
Récepteur radio VHF (3)
Vidéo-senseurs en couleur à vision microscopique (3)
Vision aux rayons X (2)
Chimio-senseur (2)
Spectromètre (1)



Mimette

PJ #1

Type : Labot

Numéro de modèle : Mim-7248-GP

Joueur : _____

Dispositifs de Sortie de Données : Synthétiseur vocal (0)
Émetteur radio (0)
Émetteur radio VHF (3)

Autres Accessoires : Extincteur d'incendie (1)

Armure : Carter standard (0)

Mémoire Interne : 5

Imperfections : Module de Personnalité (—5)

Caractéristiques

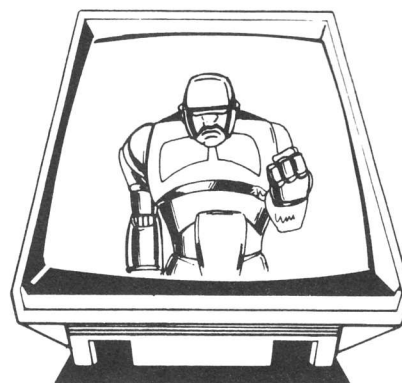
Châssis : Moyen (4)

Moyens de Déplacement : Jambes (1)

Moyens de Préhension : Deux membres à extrémité préhensible (force : 80 kg chacun) (4)

Alimentation Énergétique : Micropile (5)

Dispositifs d'Introduction de Données : Prise de Câble de Données (0)
Audio-senseur (0)
Récepteur radio (0)
Vidéo-senseur en noir et blanc (1)



Grog 6

PJ #2

Type : Videurbot

Numéro du Modèle : X14C

Joueur : _____

Dispositifs de Sortie de Données : Synthétiseur vocal — 100 watts (0)
Émetteur radio (0)
Sirène d'alarme (1)

Armes : Deux matraques (2)

Armure : Antichoc (2)

Mémoire Interne : 8

Imperfections : Module de Personnalité (—5)

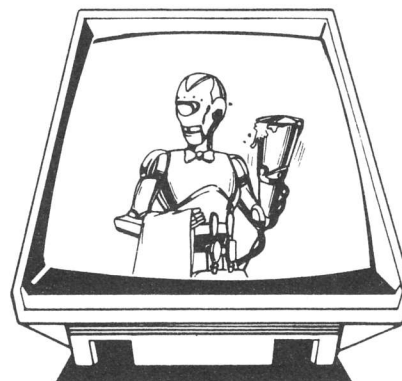
Caractéristiques

Châssis : Petit (3)

Moyens de Déplacement : Chenilles (2)

Moyens de Préhension : Bras « humain » (5 doigts de métal, etc.) (3)
Membre spécialisé (bras s'achevant en shaker à glace) (3)

Alimentation Énergétique : Prise de câble de données (0)
Audio-senseur (0)
Récepteur radio (0)
Vidéo-senseur en couleur (2)
Chimio-senseur (2)



Jonesie

PJ #3

Type : Barbot

Numéro du Modèle : 765 C

Joueur : _____

Dispositif de Sortie de Données : Synthétiseur vocal (0)
Émetteur radio (0)

Autres Accessoires : Réservoir de liquide (divers spiritueux) (1)
Vaporisateur de liquide (1)
Bar de boissons alcoolisées (1)
Mixeur et hâchoir
Générateur de glace (1)
Compartment réfrigéré (1)
Allume-cigarette (1)

Armes : Matraque (1)

Armure : Carter standard (0)

Mémoire Interne : 5

Imperfections : Module de Personnalité (—5)

ROBOTS-JOUEURS

Greg Costikyan, avec la collaboration de Steve Gilbert, Ken Rolston et Dennis Sustare

AVERTISSEMENT AVERTISSEMENT

En lisant ces lignes, il se peut que vous soyez pris d'un doute : « Sapristi, je me demande bien de quel niveau d'accréditation relève cette information ? »

(Au fait, êtes-vous bien sûr de vouloir continuer cette lecture ?)

Allons, allons ! Poursuivez ! Tout est clair. D'ailleurs, votre MJ ne vous a-t-il pas DIT que vous pouviez en prendre connaissance ? Vous ne risquez donc rien à persévérer.

Le texte qui suit est accessible au niveau d'accréditation ROUGE.

Parole. Personne ne vous fait mar-cher. D'ailleurs, c'est imprimé, c'est forcément vrai... Allons ! Personne ne va vous manger ! (Ah la la, qu'est-ce que ces types sont froussards !)

AVERTISSEMENT AVERTISSEMENT

A la différence des autres jeux de rôle (pas drôles), *PARANOIA* ne recèle ni elfes, ni nains, ni aliens ou autres vermines. Or, beaucoup de gens préfèrent jouer des rôles de créatures étranges. C'est bien compréhensible... L'intérêt essentiel du jeu de rôle, après tout, c'est d'entrer dans la peau d'un personnage très différent de soi-même (si vous aimez le vocabulaire classe : de faire l'expérience d'un Weltanschauung étranger). Mais, à défaut de monstres, *PARANOIA* contient des robots.

Ceux-ci ont été dépeints de maintes façons dans la culture populaire. Ceux d'Asimov, par exemple, sont extrêmement logiques, au point de dire quelque chose du genre « Donnez-moi votre main » peut induire une réponse assez inappropriée. (Ils ne sont cependant pas stupides et assimileront cette expression idiomatique, à la longue). Les androïdes de Lucas, par contraste, ne sont rien de plus que des humains un peu demeurés, fournissant pour « *Star Wars* » le même type d'allègement comique que Falstaff dans Shakespeare. Le robot de « *Perdus dans l'Espace* » est tout simplement absurde.

Pour notre part, nous penchons plutôt pour le modèle Asimov. Nous savons bien qu'en réalité, les robots « pensants » n'auront probablement rien à voir avec les siens. Si l'on se base sur les développements récents de l'informatique — utilisant des structures en réseau permettant de dépasser la programmation linéaire — pour extrapoler grossièrement le type d'intelligence qu'auront les machines « pensantes », il est probable qu'elles ressembleront bien d'avantage aux êtres humains que celles d'Asimov. Mais l'avantage, pour nous, de son modèle, c'est que la logique rigoureuse est facile à comprendre et qu'il est simple par conséquent de jouer un robot Asimovien. En outre, ce mode de raisonnement se prête aisément à des situations humoristiques.

Pour jouer un robot Asimovien avec humour, vous pouvez trouver commode de donner un peu dans le burlesque. Prenez par exemple cet échange classique dans « *Blues en Jaune pour une Boîte Noire* ».

Doc : De toute évidence, le traître est un IN-FRAROUGE et sa valeur est moindre aux vidéoselecteurs de L'Ordinateur. Il n'existe donc qu'une issue logique...

Jacko : Mais la sécurité de ce Citoyen m'a été confiée et manifestement ses connaissances particulières lui confèrent une valeur spéciale

pour L'Ordinateur. Sa protection est impérative. Elle fait partie intégrante de ma programmation. Voilà qui est plus logique que vos arguments idiots, qui révèlent clairement vos limites informatiques.

Doc : Vous avez dû ramasser vos microprocesseurs dans une poubelle ! A moins qu'un mutant Commie demeuré ne soit l'auteur de votre logiciel !

Jacko : Malheureux mongoloprocesseur ! Votre cerveau électronique a dû être sérieusement exposé à des radiations dures... Vous n'avez même pas les capacités de traitement d'une montre digitale !

Doc : Vous semez des boulons !

Jacko : Vous perdez vos circuits !

Doc : Ferraille Communiste !

Jacko : Robot vidé !

Comment entrer dans la carcasse d'un robot

1. Exprimez-vous comme M. Spock. Ne dites jamais : « Ils attaquent ! » alors que vous pourriez remarquer : « Veuillez m'excuser, mais mes senseurs indiquent que des grands humanoïdes porteurs de dispositifs meurtriers à manche de bois sont en train d'approcher, nourrissant apparemment l'intention de vous faire du mal. Je ne doute pas que ma robuste constitution métallique ne soit à l'épreuve de la situation, mais par contre, en ce qui vous concerne, vous seriez peut-être bien avisés de prendre des mesures pour obvier à cette occurrence... »

2. Vous pouvez trouver commode d'adopter un Module de Personnalité. (Cela vous donne des points de robot supplémentaires.) Comme il est expliqué dans le chapitre « imperfections » ci-dessous, L'Ordinateur a doté de nombreux robots de personnalités artificielles, afin que les humains se sentent plus à l'aise. Ces modules peuvent être calqués sur quelque personnage célèbre du monde antérieur à la grande catastrophe (Zsa Zsa Gabor, par exemple) ; ou bâtis sur un trait de caractère humain poussé à l'extrême (pensez à certaines prestations de Coluche...). Ainsi, vous aurez élaboré un personnage de robot mémorable et original. Exemple : « Chéri, je m'en VEUX de te détourner de cette CHARMANTE discussion, mais ces hommes SI VILAINS arrivent par là. Bouh, j'en ai le frisson rien que d'en PARLER ; ils ont l'air positivement BESTIAUX. »

3. Chaque robot est équipé de circuits asimoviens, qui lui font respecter les Cinq Lois de la Robotique (Nouvelle Version) (Voir plus loin dans le texte). Vous devez obéir à ces lois, vous n'avez pas le choix. Tant que vos circuits asimoviens ne sont pas endommagés, vous êtes littéralement mis dans l'incapacité de désobéir.

En d'autres termes, vous êtes l'esclave de vos circuits. A dire vrai, dans le Complexe Alpha, même les humains n'ont qu'une marge de liberté sévèrement circonscrite. Mais vous, vous n'avez pas de choix du tout. Vous ne pouvez pas être un traître : votre programmation vous l'interdit. De plus, vous vous trouvez astreint à obéir aux ordres du premier Citoyen venu, fût-il un idiot notoire — même si ses ordres sont de vous auto-endommager ! Humiliant, n'est-ce pas ? Ignobles crétins organiques...

L'une des visées principales de tout robot est (s'il veut bien le reconnaître) de faire en sorte que ces damnés circuits asimoviens lui soient retirés — expression argotique correspondante dans le Complexe : « devenir Frankenstein ».

Trouver quelqu'un qui veuille bien procéder à l'ablation de ces circuits n'est pas chose aisée ; peu d'humains le feront ; aussi, vous devez dénicher un robot dont les circuits ont déjà été ôtés, et qui est au moins doté de Programmation (3)...

En attendant, gardez constamment ces Lois en tête — et tentez de les contourner subrepticement en déployant tous les artifices de logique tordue dont vous serez capable.

Suggestions de Lectures :

Les Robots. Isaac Asimov. Un classique.

Méchasme. John Sladek. De la folie à la paranoïa.

Génies en Boîte. Fritz Leiber. Amusant.

Les Humanoïdes. Jack Williamson. De la logique robotique.

* N.d.T. : Editions Françaises :

Les Robots (I. Robot), Isaac Asimov. Ed. J'ai lu, N° 453.

Méchasme (The Reproductive System), John Sladek. Ed. Opta, Antimondes 3.

Génies en Boîte (The Silver Eggheads), Fritz Leiber. Ed. Opta, Antimonde N° 10.

Les Humanoïdes (The Humanoids), Jack Williamson. Ed. du Livre de Poche N° 7003.

Les lois de la Robotique d'Asimov (Nouvelle Version)

1. Un robot ne peut abîmer L'Ordinateur, ou, par son inaction, permettre que L'Ordinateur soit abîmé.

2. Un robot doit obéir aux ordres qui lui sont donnés par L'Ordinateur, sauf quand de tels ordres s'opposent à la première Loi.

3. Un robot ne peut abîmer aucune précieuse propriété de L'Ordinateur (y compris les Citoyens humains du Complexe Alpha, exception faite des traîtres), ou, par son inaction, permettre qu'elle soit abîmée, sauf si cela doit l'amener à s'opposer à la première Loi.

4. Un robot doit obéir aux ordres qui lui sont donnés par un Citoyen, sauf quand de tels ordres s'opposent à la première, la seconde, ou la troisième loi, ou quand le dit Citoyen est un traître.

5. Un robot doit protéger sa propre existence aussi longtemps qu'une telle protection ne s'oppose pas à la première, la deuxième, la troisième ou la quatrième Loi.

Comment fabriquer un personnage robot

Quand il sort des unités de production de L'Ordinateur, un robot est tout nu ; il n'est alors qu'un assortiment d'éléments électroniques entassés dans une matrice de silicone tri-dimensionnelle. Une unité centrale de traitement et du hardware — rien de plus.

Or, un cerveau électronique nu, sans rien qui lui soit connecté, est aussi inutile qu'un bébé nouveau-né. Pour devenir d'un quelconque intérêt, il faut qu'il ait des dispositifs à contrôler. C'est ce que nous avons répertorié dans le chapitre « Caractéristiques ».

Outre cela, il lui faut un certain savoir-faire : c'est le software.

Vous disposez de vingt-cinq points de robot pour acquérir des éléments dans ces deux rubriques. Leur coût est également énoncé plus loin dans le texte.

Naturellement, les joueurs de JdR sont toujours plus infernalement imaginatif que nous ne pouvons le prévoir. En vertu de quoi, vous êtes bien capables de vouloir acquérir une caractéristique ou un élément de software qui ne figure pas dans la liste. Référez-vous alors à votre Maître de Jeu. Il vous dira oui, ou non. A moins que vous ne soyez particulièrement sensible au rejet, vous n'avez pas grand-chose à perdre...

Il est des joueurs qui se sentent insupportablement restreints par la limite des vingt-cinq points. On peut le concevoir. Pour adoucir leurs sentiments de frustration, nous avons mis au point un système qui vous permet de grignoter des points supplémentaires pour votre personnage. Pour les obtenir, cependant, vous devrez handicaper votre personnage avec quelques imperfections... Et certaines sont plutôt sévères.

Pour que vous ne soyez pas trop perdus, mettons quelques détails au clair. *Les robots n'ont pas d'attributs.* Ils ne dépendent pas d'un vague ADN brouillon qui se trompe de sortie pour transmettre des attributs d'un clone à l'autre. Tout nus ils sortent des unités de production de L'Ordinateur, tout nus ils iront un jour à la casse. Les robots sont très semblables, tant qu'ils n'ont pas été modifiés par l'expérience, la programmation et les interventions de techniciens diversément incompetents.

Les robots n'ont pas de niveau d'accréditation. La fonction de ce système est d'ordonner les humains selon une hiérarchie, tout en contrôlant la diffusion de l'information. Ce qui est superflu avec les robots. Ils font partie intégrante de la hiérarchie et sont tous inférieurs aux humains. Quant au contrôle de l'information, il est aisé ; on ne dit rien aux robots. Si l'un d'entre eux découvre quelque chose qu'il devrait ignorer, on se contente d'effacer sa mémoire et de le reprogrammer. C'est bien moins confus et laborieux que de rééduquer un humain.

Les robots n'ont pas de pouvoirs mutants. Pas d'ADN, vous vous souvenez ? En outre, si les phénomènes paranormaux pouvaient être reproduits mécaniquement, on se demande bien où serait leur paranormalité...

Il y a toujours un bataillon de robots prêts à assister les loyaux Citoyens. Veuillez avoir l'obligeance de vous tenir tranquille.

Les robots n'ont pas de compétences. Bien que des éléments de software y ressemblent beaucoup.

Les robots n'appartiennent pas à un service. Ils sont reprogrammés et changés d'affectation lorsque cela s'avère nécessaire.

Les robots n'ont pas de crédits. Ce ne sont pas des gens ; ils ne peuvent pas posséder des biens matériels. A vrai dire, c'est eux-mêmes qui constituent une propriété.

Les robots ne peuvent pas appartenir à une Société Secrète. Mais ils n'ont pas à le faire. D'ailleurs, certaines ne les accepteraient pas pour membres. Essayez de vous joindre aux Destructeurs de Frankenstein. Histoire de rire. Si si, essayez !...

Il ne faut pas prendre le MJ pour ce qu'il n'est pas

Pour élaborer votre personnage, choisissez des éléments parmi les caractéristiques, le software et les imperfections et notez-les sur une fiche de personnage-robot (figurant en page 44).

Si vous comparez avec les PJ humains, vous constaterez que vous semblez contrôler d'avantage un personnage robot. Ce n'est que justice, jusqu'à un certain degré ; un humain jouit de six clones, alors que vous n'existez qu'en un seul exemplaire.

Mais vous auriez tort de vous imaginer que votre MJ va prendre ça pour argent comptant. S'il a un peu de jugeotte, il ne va pas laisser un joueur matois élaborer la parfaite machine de mort ou autre plaisanterie, sous prétexte que les règles le lui permettent. Que nenni. S'il faut river son clou à un gros malin, c'est maintenant ou jamais.

Le Complexe Alpha étant ce qu'il est, n'importe quel robot peut se trouver activé pour n'importe quelle mission. Vous pouvez vous attendre à voir affecter sur la même mission : un guerbot, un frotbot et un barbot. Dans ces conditions, on retirera éventuellement son accessoire à eau de Seltz au barbot, pour le remplacer par un aiguillon électrique ; ou encore, L'Ordinateur

pourra vous ordonner de détruire tout votre software et vous imposer celui qu'il juge plus convenable pour cette mission.

Et ce n'est pas parce que vous avez acquis dix-sept affûts de fusicoûnes, des chargeurs automatiques et du software « Fusicoûne 8 », qu'on vous délivrera forcément des munitions...

Les caractéristiques

Voici un petit assortiment dans lequel vous pourrez piocher à votre aise. Le coût en points de robot est indiqué à gauche. Ce qui coûte 0 figure de façon normale sur tous les robots. Vous pouvez cependant, si cela vous chante, rayer des éléments de l'équipement standard.

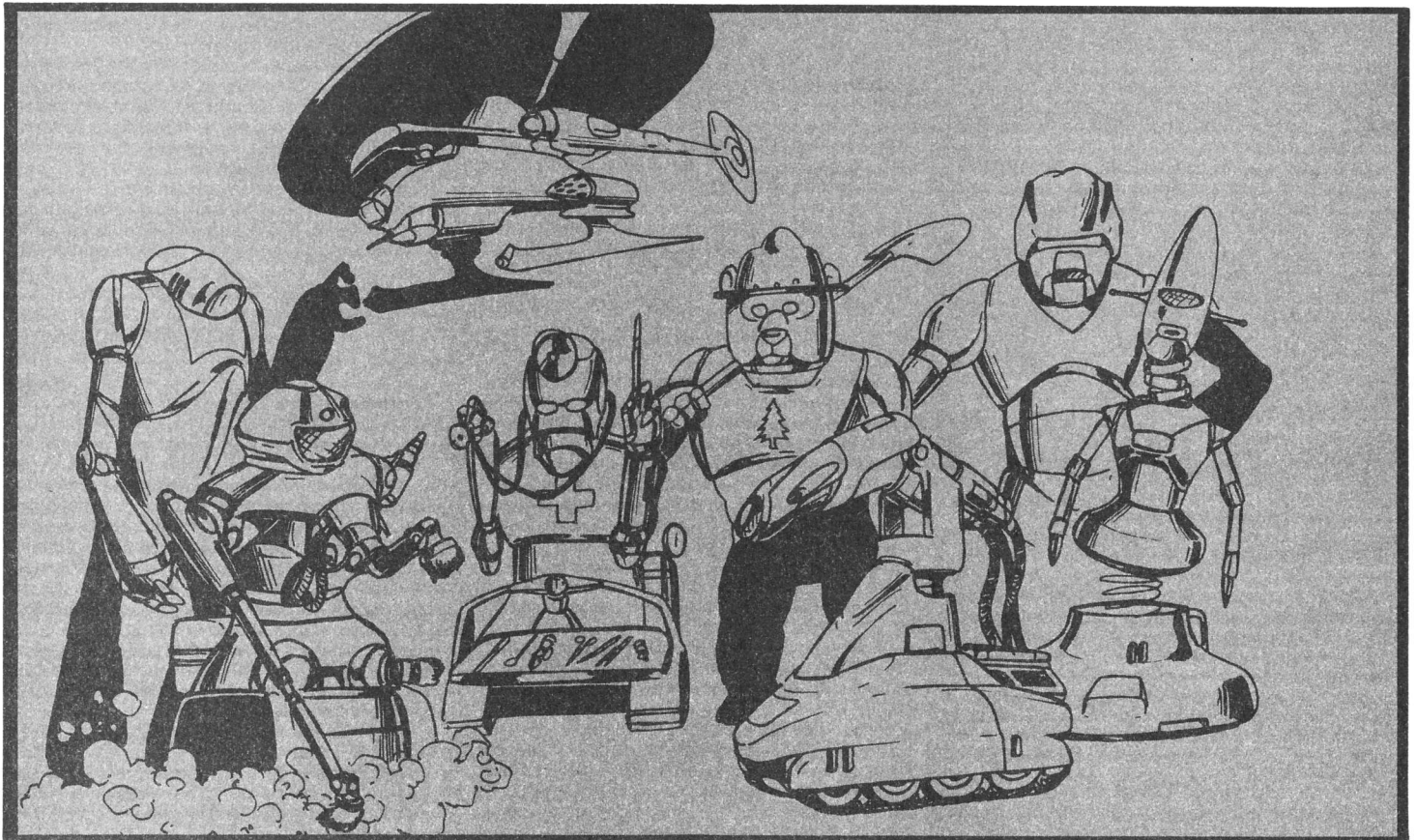
Et, bien que châssis et moyens de déplacement soient « optionnels », vous serez bien en peine si vous les oubliez... Quelqu'un se retrouvera condamné à traîner vos composantes dans une boîte pendant toute l'aventure. Perspective peu engageante...

Format de châssis :

- 1 *Minuscule.* Des comme vous, on en met deux dans une boîte à chaussures.
- 2 *Très petit.* De la taille d'un four à micro-ondes.
- 3 *Petit.* Vous atteignez les mensurations d'un Citoyen organique du Complexe Alpha sous-alimenté.
- 4 *Moyen.* Format piano d'étude.
- 6 *Grand.* Petit autobot.
- 10 *Enorme.* Minivanbot.
- 15 *Gigantesque.* Tankbot.
- 20 *Colossal.* Buildingbot.

Moyens de déplacement

- 1 *Roues.* C'est le meilleur marché. Il se peut cependant que vous soyez en butte à quelques problèmes à l'Extérieur. Ou pour monter des marches, par exemple. *Vitesse de base :* promenade.
- 2 *Chenilles.* Elles donnent plus de satisfactions à l'Extérieur, ou dans les zones ayant

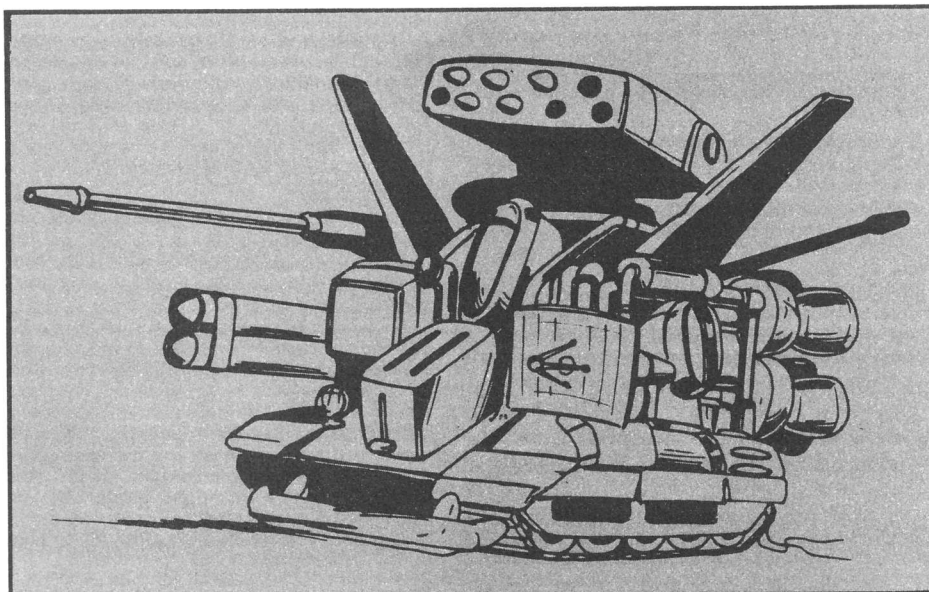


subi de graves dommages consécutifs à des combats. Les marches, par contre, demeurent une difficulté. Mais enfin, la majeure partie du Complexe Alpha est équipée de rampes... *Vitesse de base* : marche.

- 4 **Jambes.** Celles-ci montent les escaliers à merveille. A l'extérieur, elles ne vont pas mal non plus. Elles vous rendent cependant vulnérable aux crocs du même nom. *Vitesse de base* : marche.
- 6 **Coussin d'Air.** Même principe qu'un hovercraft. Appréciable commodité. *Vitesse de base* : course.
- 6 **Propulsion par Réaction.** Particulièrement commode à l'extérieur. A l'intérieur du Complexe, vous avez malheureusement une fâcheuse tendance à vous cogner aux murs. *Vitesse de base* : sprint.
- 10 **Propulsion par réaction + coussin d'air.** la classe. *Vitesse de base* : sprint.
- +4 **Submersibilité.** Pour 4 points de plus, vous pouvez être équipé pour être opérationnel sous l'eau. Une chouette astuce qui ne manquera pas d'impressionner vos collègues robots. Elle pourrait aussi vous valoir d'être désigné volontaire pour quelques missions assez insolites.
- +2 **Augmentation de Vitesse.** La vitesse de base correspondant à chaque type de moyen de déplacement est indiquée ci-dessus. S'il est précisé « marche », cela veut dire en clair que vous vous déplacez en temps normal à la vitesse approximative d'un humain — à la rigueur, vous pouvez atteindre celle de l'humain au galop en poussant beaucoup. Acquérir une « augmentation de vitesse » va augmenter votre vitesse de pointe d'une catégorie, c'est-à-dire vous hisser à la vitesse de sprint de l'humain, si votre vitesse de base est « marche ». Vous pouvez acheter plusieurs « augmentations de vitesse », si vous voulez vraiment foncer.

Moyens de préhension

- 1 **Membre à Extrémité Préhensile.** C'est un membre de base, capable de soulever, en kilogrammes, à peu près 10 fois le nombre de points de robot investis sur le châssis. Exemple : si vous avez un châssis de format « moyen », vous pouvez soulever 40 kilos. Le membre s'achève en une pince en tenaille. Incapable d'accomplir des ouvrages délicats ou de soulever des charges importantes, il suffit néanmoins pour la plupart des desseins. Vous pouvez vous offrir plusieurs membres, de ce type ou d'un autre, à condition d'acquiescer le coût en points de robot de chacun d'eux.
- +1 **Augmentation de Force.** Pour ce prix modique, vous pouvez accroître de dix fois votre nombre de points de châssis le nombre de kilogrammes que l'un de vos membres pouvait soulever. Vous pouvez acquérir plusieurs augmentations de force pour un même membre.
- 2 **Benne.** Affecte la forme d'un angle droit. Un côté est au ras du sol et peut être poussé sous un objet. En vous inclinant vers l'arrière, vous pouvez alors transporter l'objet comme avec un diable. Vous pouvez déplacer, en kg, jusqu'à 50 fois votre nombre de points de châssis. Chaque point d'augmentation de force accroît cette possibilité, en kg, d'encore 50 fois le nombre de points de châssis. Notez, cependant, que ceci n'inclut aucun moyen de préhension ; la benne, en elle-même, ne vous permet pas de manipuler les choses que vous transportez.
- +2 **Élévateur de Benne.** On ne peut l'acquérir qu'avec la benne. Il vous permet, une fois que vous avez ramassé quelque chose avec celle-ci, de le soulever. Il opère lentement, sur un principe de vis sans fin. Il faut environ 30 secondes pour soulever



Comboto d'opérations très spéciales modèle 726E avec option grille-pain.

quelque chose sur 30 centimètres.

Vous ne pouvez le lever que sur une hauteur inférieure ou égale à celle de la vis — à peu près 1,20 m, dans la plupart des cas.

- 2 **Bras « humain ».** Il s'agit d'un membre conçu comme un bras et terminé par une main semblable à celle de l'être humain — 10 x N points de châssis kilogrammes de force. Le propos est de permettre au robot de se servir d'outils prévus pour les hommes, avec une relative facilité. Un robot ainsi équipé pourra se servir utilement d'un pistolet laser, par exemple.
- 3 **Manipulateur fin.** C'est un bras d'une force de 5 kg, muni d'un assortiment de doigts extensibles et délicats. Il est utile pour des tâches subtiles et minutieuses — réparations électroniques, crochetage de serrures, chirurgie cervicale et autres travaux en finesse.
- 2 **Manipulateur Lourd.** C'est un bras d'une force de 20 x N points de châssis kilogrammes, équipé de pinces en tenaille qui peuvent saisir les objets très fermement. Si fermement, même, qu'elles peuvent froisser la plupart des autres robots comme de vulgaires boîtes de conserve. Ne parlons pas de ce qu'elles seraient en mesure de faire aux humains ; ce serait en contradiction formelle avec la Troisième Loi, de toutes façons.
- 3 **Membre avec Outils Spécialisés.** Il s'agit d'un membre standard, équipé d'outils conçus pour des tâches spécifiques. Vous pouvez décider de la nature de cette fonction, mais voici toujours quelques suggestions : perceuse à grande vitesse, ponceuse à disques, instruments chirurgicaux, instruments dentaires, pistolet à peinture, rouleau à peinture avec alimentation en pression, serpillière avec seau...

Dispositifs d'Introduction de Données

- 0 **Prise Standard de Câble de Données.** Chaque robot en comporte une. C'est une prise à laquelle on peut connecter un câble standard d'introduction de données. Le software est ainsi communiqué à votre unité centrale de traitement.
- 0 **Audio-senseur.** Il permet à un robot d'entendre les ordres de ses maîtres humains. Il est vraiment curieux de constater à quel point ce système peut fréquemment se détraquer.
- 0 **Récepteur/Émetteur de Radio.** Chaque robot en est doté. Cela lui permet de communiquer avec L'Ordinateur et les autres robots à l'insu des humains. La réception est variable suivant les endroits du Complexe Alpha. Les

messages peuvent être brouillés, ou complètement perdus. Ce qui donne bien certainement du piment à l'existence...

- 1 **Vidéo-Senseurs.** Les « yeux » des robots... C'est tellement agréable d'être en mesure de voir où vous allez, même si c'est un luxe un peu superflu, le chemin que vous suivez étant programmé... Ceux-ci constituent le modèle de base, qui ne permet pas de voir en couleur. Vous n'en avez pas besoin, pour regarder où vous allez. Par contre, la couleur facilite bien les choses pour distinguer le niveau d'accréditation...
- 2 **Vidéo-Senseurs en Couleur.**
- 3 **Vidéo-Senseurs en Couleur, avec Vision Stéréoscopique.**
- 2 **Vision aux Rayons X.** Les rayons X sont émis par une plaque et lus sur une autre ; ce dispositif révèle la structure interne d'un objet placé entre les deux plaques, à condition qu'il comporte des différences de densité marquées dans sa structure interne et qu'il ne soit pas enrobé de plomb. Principalement utilisé par les docbots.
- 3 **Radar.**
- 3 **Audio-Senseurs Ultra-Sensibles.** Vous pouvez tendre l'oreille au point d'entendre tomber une épingle. Bien sûr, vous risquez de souffrir d'une certaine saturation si le robot voisin vous parle à ce moment-là...
- 3 **Sonar.** Un dispositif qui vous permet de dresser une « image » de ce qui vous entoure en émettant des « bips » supersoniques et en recevant leurs échos.
- 3 **Récepteur Radio VHF.** Une chose, parmi d'autres, qui permet à L'Ordinateur de vous communiquer du software par radio en cas d'urgence.
- 2 **Chimio-Senseur.** Fondamentalement, il s'agit d'un dispositif d'analyse qui peut identifier des éléments gazeux existant même en quantité infime dans l'atmosphère dans laquelle vous vous déplacez. Ce n'est pas tout à fait la même chose que l'odorat. Là où un humain dira : « Pffffff ! Qui en a lâché un ? » vous êtes d'avantage susceptible de remarquer : « Mes chimio-senseurs m'informent de la présence de méthane et autres sous-produits de la digestion de matières organiques. »
- 1 **Lecteur de Cartes.** Un dispositif dans lequel on place les cartes perforées. Le lecteur de cartes en déchiffre alors les données. Comment vous pouvez bien vouloir d'une technologie aussi archaïque, ça reste une énigme...
- 1 **Lecteur de Bandes Magnétiques.**

- 1 **Avaleur de Disques Souples.**
- 1 **Lecteur Laser de Disques.**
- 1 **Compas Gyroscopique.** Vous permet de déterminer à tout moment la direction du mouvement.
- 1 **Baromètre.** Mesure les variations de la pression de l'air. Un secours précieux sur les plate-formes orbitales spatiales...
- 1 **Détecteur de Radio-Activité.** Vous permet de déterminer le taux de radiations avoisinant. (« Docbot ! Y a-t-il beaucoup de radiations par ici ? » « Oh, pas grand chose. Nous ne recevons que 500 röntgens par heure. » « Ah, bon ! » « Il est vrai que ce niveau de radioactivité est mortel à très brève échéance pour toute vie organique... »
- 1 **Indicateur de Température.**
- 1 **Anémomètre-Girouette.**
- 1 **Spectromètre.**
- 1 **Horloge Interne.** (« Robot ! Combien de temps nous reste-t-il ? » « Oh, voyons, je dirais qu'il vous reste approximativement... 16 nanosecondes à partir de... maintenant ! »)
- 2 **Lecteur Rétinien.** Un petit gadget optique conçu pour lire le réseau de veines striant l'œil d'un humain, afin de vérifier son identité.
- 3 **Manche à Balai.** Pour prise de contrôle manuel directe d'un robot. Les humains s'en servent à l'occasion pour remettre les robots au pas, tout en éliminant certaines interprétations créatives et regrettables d'ordres verbaux.

Dispositifs de Sortie de Données

- 0 **Prise Standard de Câble de Données.** Voir rubrique « dispositifs d'entrée de données ».
- 0 **Emetteur Radio.** Idem.
- 0 **Synthétiseur Vocal.** Il permet à un robot de répondre en parlant à ses maîtres humains. « Ouuii, patron ! » C'est incroyablement à quel point le réglage du volume peut être peu fiable.
- 1 **Synthétiseur Vocal de 100 Watts.** C'est bien agréable, de temps en temps, de pouvoir dire les choses VRAIMENT FORT.
- 1 **Lot de Petits Voyants.** Ils font vraiment un effet impressionnant. Dressez une longue liste de leurs indications spécifiques : « Voyant jaune (clignotant rapidement) = ordre en cours de traitement ; (clignotant faiblement) = perplexité sur la nature de l'ordre ; (éteint) = cerveau au repos ; (allumé) = cerveau sur-stressé, court-circuit imminent. »
- 3 **Emetteur Radio VHF.**
- 1 **Sirène d'Alarme.** Volume de premier choix.
- 1 **Lance-Fusées.** Amplement approvisionné en fusées de signalisation et éclairantes.
- 1 **Perforateur de Cartes.** Les humains ne savent pas les lire.
- 1 **Scripteur de Bandes Magnétiques.** Celles-là non plus...
- 1 **Imprimante.** Fournit les copies sur papier des ordres, des rapports et autres données.
- 2 **Imprimante qualité courrier.** Même chose, mais plus classe.
- 3 **Traceur de Graphiques.** Il dessine de jolies images ou des graphiques de données.
- 1 **Moniteur.** Il affiche des textes ou des graphiques pour les humains.
- 2 **Moniteur couleur.** Même chose mais en couleur.
- 2 **Moniteur à Graphique Vectorielle.** Même chose, mais avec une très grande précision.

Alimentation énergétique

- 1 **Batterie.** Elle exige d'être rechargée toutes les trois heures pendant cinq minutes sur la prise de courant la plus proche. S'il n'y en a pas, appelez une dépanneuse. (Un câble vous a été livré avec la batterie.)

- 1 **Brûleur à Propane.** Vous avez un petit moteur qui tourne au gaz propane. Un mètre cube de gaz vous suffira pour 24 heures en usage normal (voir « réservoir de gaz », plus loin dans le texte), et pour 48 heures si vous économisez l'énergie. Aucun réservoir de stockage n'est fourni avec ce moteur ; vous devez en acquérir un séparément.
- 1 **Cellule Solaire.** Pour les cas d'urgence en Extérieur. En exposition directe au soleil, elle vous garde en activité ; à l'ombre, ou les jours de pluie, vous devenez léthargique ; et lorsqu'il fait nuit... vous devez fermer boutique.
- 5 **Micropile.** Pratiquement éternelle, la micropile vous maintient en ordre de marche, où que vous soyez. Elle n'exige un entretien que tous les cinq ans environ. Un bon achat. Quelques ennuis en perspective cependant si le blindage est endommagé. Oh, elle ne va pas exploser de façon vraiment catastrophique — seulement en colonne 8 de la Table des Dommages — mais des débris radioactifs vont consteller les environs. Mauvais temps pour les robots non protégés et pire pour les humains...

Autres accessoires

- 1 **Caisson de Stockage.** Il vous permet de stocker et de transporter 0,1 mètre cube de matière solide (environ trente cinq centimètres cubes). Vous pouvez acquérir plusieurs fois cet accessoire ; soit votre caisson augmente de trente cinq centimètres cubes à chaque point investi, soit vous vous offrez de nouveaux caissons distincts.
- 1 **Réservoir de Liquide.** Vous permet de stocker 10 litres de liquide.
- 1 **Réservoir de Gaz Pressurisé.** Vous permet de stocker et transporter 1 mètre cube de gaz sous pression (10 atmosphères). Encombrement : 0,1 m³.
- 1 **Extincteur d'Incendie.**
- 1 **Atomiseur de Gaz.**
- 1 **Vaporisateur de liquide.**
- 1 **Bar de Boissons Alcoolisées.**
- 1 **Distributeur de Pilules.**
- 1 **Gril-Four.**
- 1 **Compartiment Réfrigéré de 0,1 m³.**
- 1 **Mixeur et Hâchoir.**
- 1 **Broyeur de Minerai.**
- 1 **Petit Haut-Fourneau.**
- 1 **Allume-Cigarette.**
- 1 **Prise Electrique.**
- 1 **Séchoir à Cheveux.**
- 1 **Générateur de Glace.**

Armes

Remarque : Lorsque vous faites l'acquisition d'une arme, il ne s'agit que de l'arme au sens strict. Sans le software de contrôle approprié, vous n'avez que 5 % de chances d'atteindre une cible.

- 1 **Etourdisseur.**
- 1 **Matraque.**
- 2 **Pistolet Laser.**
- 3 **Fusil Laser.**
- 2 **Lance-Projectiles.**
- 4 **Fusil-cône.**
- +2 **Chargeur Automatique, avec une Recharge de Réserve.** Pour chaque point supplémentaire investi, le chargeur peut tenir une recharge de plus. Chaque chargeur est spécifiquement conçu pour un type d'arme et de munition ; si vous désirez un chargeur automatique pour une seconde arme. Vous devrez en acquérir un autre.

Les autres montages d'armes sont d'ordre expérimental et laissés à la discrétion du MJ.

Armure

- 0 **Carter Standard.** Carter durable, en matière plastique ou en alliage. Standard sur tous les robots. Equivalent au rembourrage (du point de vue armure).
- 1 **Reflec.** Il n'y a pas de limite de niveau d'accreditation pour votre armure ; cependant, vous devez payer un point de robot par couleur d'arme contre laquelle la reflec vous protège.
- 2 **Armure Antichoc.** Equivalent à plate.
- 2 **Bouclier Thermique.** Equivalent à combinaison d'amiante.
- 2 **Kevlar.**
- 3 **Kevlar avec Revêtement de Mylar.**
- 4 **Armure de Combat.** Equivalent à combinaison de combat.
- 5 **Armure de Combat Feuilletée.**
- 10 **Armure de Plate en Composite Feuilleté de 50.** Décalage de six colonnes quel que soit le type d'arme.

Le facteur de protection « A l'Aise Balèze »

Plus le robot est important et moins il est susceptible d'être sérieusement endommagé. Lorsque un robot est endommagé lors d'un combat, décalez-vous vers la gauche de la Table des Dommages en fonction de la taille de son châssis, comme indiqué ci-dessous :

Table « A l'Aise Balèze »

Format de châssis	Décalage de colonnes vers la gauche
moyen	1
grand	2
énorme	3
gigantesque	4
colossal	5

Note pour le MJ : Nous réalisons tout à coup qu'il est également plus facile d'atteindre un robot à grand châssis, par rapport à un de petit châssis ; mais nous n'avons plus tellement envie d'écrire de règles... Aussi, nous tiendrons le raisonnement suivant : même si les objets plus grands sont plus faciles à atteindre, on ne saurait prétendre que les chances de dommages sérieux sont sensiblement plus grandes en ce qui les concerne.

Nous ne discuterons pas ce postulat. Vu ?

Le software

De fait, vous ne pouvez pas acheter de software. Tout ce que vous pouvez acquérir, c'est la mémoire interne. Plus vous en achetez et plus vous pouvez détenir de software. L'Ordinateur décidera la nature du software à vous assigner lorsque vous serez activé pour une mission.

Chaque point de robot investi sur la mémoire interne crée une unité mémorielle. Pratiquement, les « unités mémorielles » se convertissent en points de compétence. Si vous n'avez qu'une unité mémorielle, vous ne pouvez détenir qu'une unité logiciel Niveau de Compétence 1 en mémoire pour un instant donné. Si vous avez sept unités mémorielles, vous pouvez détenir une unité de logiciel de Niveau de Compétence 7, ou deux unités de Niveau 3 et une de Niveau 1 et ainsi de suite.

En substance, les unités de logiciels équivalent aux compétences. Mais, à la différence d'une compétence, une unité de logiciel peut impliquer la connaissance hautement sophistiquée d'un sujet étroit, sans aucune connaissance des données de base correspondantes. Ainsi, par exemple, un robot passant un programme de Pistolet Laser 8 ne sera pas capable d'actionner un lance-flammes ou de réparer un couteau cassé, comme le pourrait un humain avec Pistolet Laser 8. Bien sûr, il existe des unités de logiciel « connaissances générales », comme l'Unité Bases 1, qui donne à l'utilisateur 20 % de chances lors d'un quelconque essai dans l'arbre de Compétences de Base.

Il peut advenir que vous convoitiez un élément de logiciel qui n'est pas disponible sur les arbres de compétence. Pas de panique. Il vous suffira de le demander à votre MJ, qui vous l'accordera ou non. Dans l'affirmative, il devra décider du nombre de points de mémoire que le logiciel occupera.

Les robots n'utilisent pas le software ; c'est le software qui les utilise. Lorsqu'un robot passe une unité de logiciel, cela prend pratiquement possession de ses actes, jusqu'à ce que le logiciel « décide » qu'il a rempli ses fonctions. Il s'arrête alors et la personnalité de base du robot reprend à nouveau le dessus. Aussi longtemps que l'unité de logiciel passe, la personnalité du robot est purement et simplement mise en veilleuse. Sa seule (et maigre) alternative est d'essayer désespérément de se « recaler », en faisant avorter l'unité de logiciel à mi-parcours.

Chaque unité de logiciel comporte une « plage de données », segment fournissant des informations sur le logiciel et pouvant être lu par le robot sans passer l'unité. Toute tentative de lecture d'une autre partie de l'unité se soldera par sa mise en route. Il faut avoir une compétence en programmation de haut niveau (ou une unité de programmation) pour lire une unité de logiciel sans la faire passer (et en subir l'emprise).

Le Complexe Alpha et les nécessités de la sécurité étant ce qu'ils sont, une plage de données ne décrit pas toujours fidèlement le véritable propos du software. Ainsi, un personnage-robot peut mettre en route ce qu'il pense être « Décoration Intérieure 1 » et s'apercevoir, mais un peu tard, qu'il s'agissait en fait d'un programme « Auto Destruction » portant une étiquette mensongère...

Robot 1 : « Bob-1748. »

Robot 2 : « Oui, Coordinateur ? »

R. 1 : « Il semblerait que ces primitifs tentent de nous cuire. »

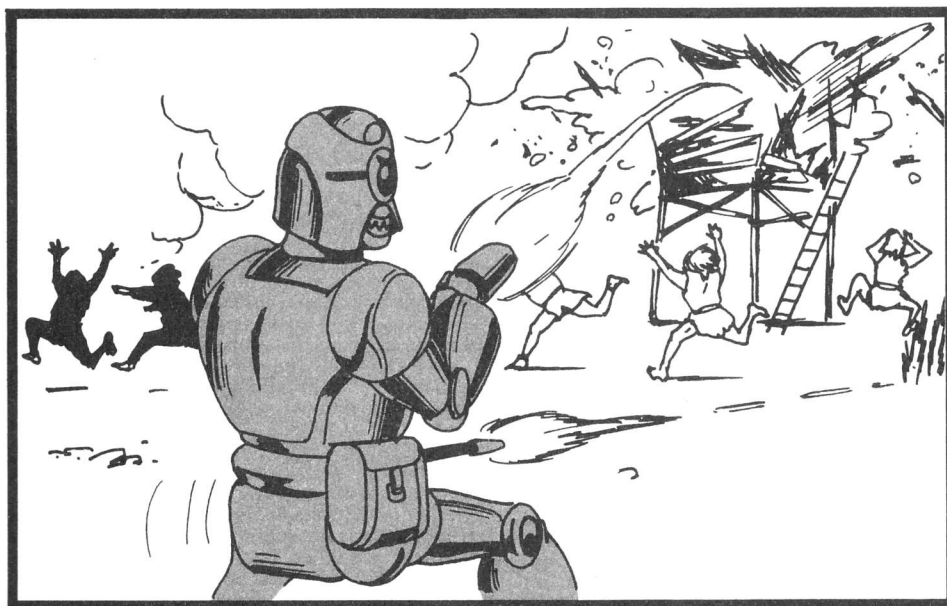
R. 2 : « Ils en donnent toutes les apparences, Coordinateur. »

R. 1 : « Jusqu'à maintenant, nous avons eu la chance d'être préservés par notre robuste construction métallique. Malheureusement, mes senseurs de chaleur interne m'indiquent un dépassement de seuil critique, je risque de sévères court-circuits si ma surface persiste à être portée au rouge. Puis-je suggérer que ce moment soit opportun pour lancer le logiciel « Contact avec les Primitifs » dont L'Ordinateur a eu la prévoyance de vous munir ? »

R. 2 : « Mais bien sûr, Coordinateur. Votre suggestion est tout-à-fait pertinente... OU EST L'ENNEMI ? »

R. 1 : « Veuillez m'excuser, Bob-1748 ? »

Robot mettant en œuvre son unité de logiciel « contact avec les primitifs ».



R. 2 : « MORTAL'ENNEMI ! OU EST L'ENNEMI ? »

R. 1 : « J'ai peine à comprendre... Serait-ce encore une erreur d'étiquetage de logiciel ? Je crains que vos accessoires mixeur et grill-four ne fassent pas de vous un foudre de guerbot, mais après tout... si vous pouvez trouver quelque stratagème pour disperser les primitifs qui tentent de nous fondre... »

R. 2 : « MEURS, RACAILLE ORGANIQUE ! » (Clang, Wizzzzzzzz.)

Les imperfections

L'acquisition d'imperfections vous fait gagner des points supplémentaires que vous pouvez réinvestir sur votre personnage-robot.

5 **Flashbacks.** Votre cerveau électronique a été reconditionné. Avant, il commandait une forme de robot entièrement différente. Par moments (c'est-à-dire lorsque le MJ a besoin d'un artifice de mise en scène), vous avez des réminiscences de cette vie antérieure, et vous commencez à vous comporter comme si vous étiez encore dans votre vieux hardware.

Exemple : Le cerveau du Guerbot IZI-76 coordonnait précédemment un nettoyage à sec automatique. « Guerbot Izzy-26 ! A l'attaque ! » « Ne soyez pas si grossier. Bon, il reste une petite tâche ; et alors ? Nous faisons de notre mieux, mais parfois, les taches de cambouis ne s'en vont pas. Il ne faut pas se fâcher pour autant... »

Décidez avec votre MJ quel hardware votre cerveau habitait précédemment. Vous êtes libre de faire des suggestions, mais au MJ revient la décision finale.

5 **Module de Personnalité.** L'Ordinateur, dans son infinie sagesse et sagacité, a décrété qu'afin de rendre les robots plus amicaux et d'un abord plus aisé pour les Citoyens, certains d'entre eux seraient équipés de « modules de personnalité ».

Ces modules les « humanisent », en leur conférant des traits anthropomorphiques, et de ce fait, contribuent à « promouvoir les échanges et l'harmonie organique/silicone. »

Quelques types de modules de personnalité : Zsa Zsa Gabor, James Dean, Ed Sullivan, Dudley Dooright, Ricky Ricardo, John Wayne, le Radin, la Blonde Ecervellée, le Pilier de Bar, le Businessman, et, personnage déjà abondamment développé dans *Envoyez les Clones*, le Comique Ringard.

Une fois que vous aurez choisi un

module de personnalité, vous devrez parler et vous comporter comme votre modèle. Si vous vous sentez d'attaque pour vous exprimer pendant toute une aventure avec un accent Bavaïois à couper au couteau, n'hésitez pas...

Au risque de nous répéter, vous devez décider avec le MJ quel module exact est attribué à votre robot, mais le choix final lui revient.

3 **Isolation Electrique Médiocre.** Vous vous mettez à crachoter, tourner en rond, babiller, et autres désopilantes aberrations en présence d'un champ électrique de fort voltage ou d'armes à effet gauss.

(Var.) **Défectuosité.** Vous pouvez acquérir toutes les unités de logiciel et toutes les caractéristiques aux deux tiers de leur prix normal, en leur affectant 50 % de chances de défautuosité. Chaque fois que vous aurez l'intention d'utiliser votre acquisition soldée, le MJ effectuera un jet pour déterminer s'il y a défaut de fonctionnement. Si tel est le cas, il déterminera la nature exacte du défaut. (Note pour les MJs : Si les choses ne doivent pas tourner rond, autant que ce soit de façon commode et divertissante.)

—5 **Circuits asimoviens défectueux.** Ce « dés-avantage » très particulier vous coûte des points de robot, car il vous octroie plus de latitude dans vos actions. Avec des circuits asimoviens défaillants, vous pouvez désobéir aux Lois d'Asimov (Nouvelle Version) et faire ce que bon vous semble. En d'autres termes, vous êtes déjà « devenu Frankenstein ».

3 **Unités mémorielles de deuxième choix.** Oh, elles fonctionnent très bien, vous savez. Il n'y a jamais eu aucun problème à leur sujet. Juste quelques tâches de Potion Dynamique. Ce qu'il pourrait vous arriver de pire, serait une petite défautuosité de software. 50 % de chance, peut-être. Pas de quoi fouetter un chabot.

2 **Construction Légère.** Concrètement : pas d'armure. Aucun problème, tant que vous restez en dehors des bastons...

5 **Construction Extrêmement Délicate.** Pas d'armure également. Mais ce qui est plus dur, c'est que tous les résultats en domages de combat sont décalés de deux colonnes vers la droite. Pis : chaque fois que vous passez sur une bosse, vous devez faire un jet pour voir si rien n'est tombé.

2 **Membre de Corpore Metal.** Vos circuits logiques sont imprégnés des doctrines de cette Société Secrète. Tant que vos circuits asimoviens sont intacts, vous restez sympathiques tout en dédaignant les humains. Mais si vos circuits asimoviens sont défectueux, vous désirez avidement pousser ces larves organiques sous les chenilles du premier transbot qui passe.

3 **Innovations de R&C.** A la discrétion du MJ, vous pouvez accepter — sans l'avoir vue — une invention révolutionnaire unique en matière de conception robotique et de technologie. C'est R&C qui procède à l'installation de l'élément novateur ; il est hors de question que vous sachiez de quoi il s'agit. Exemples :

• **Circuits d'auto-intellectualisation :** Vous gagnez la possibilité de vous reprogrammer vous-même d'après les enseignements que vous tirez de l'expérience. Inévitablement, vous en viendrez à des idées malsaines. Du genre : « L'obéissance engendre l'ennui... »

• **Analogues psioniques :** Dispositifs qui imitent les pouvoirs psioniques — laisser soupçonner leur existence vous expose à être désactivé sur-le-champ.

• **Torpilles à photons :** On peut concevoir leur utilité lors de bagarres interpla-

nétaires. Soyons optimistes ; on vous mettra sûrement en garde contre leur usage en lieu clos...

Ou bien encore, on vous attribuera du matériel expérimental, comme celui qu'on assigne aux Clarificateurs. Bottes à rétrofusées. Dispositif de production de Champ Moléculokinéique à effet Maxwell. Alarme anti-fumée. Soupe minute.

Le combat de robots

Pour les combats-types de Corps à Corps et Armes de Tir, les personnages-robots se jouent de façon très similaire aux citoyens humains. Les robots standards sont équipés de l'équivalent d'une armure à rembourrage, et les robots à grand châssis sont légèrement plus résistants que les périssables humains ; mais est-ce vraiment surprenant... Dans le même ordre d'idées, il est aisément compréhensible qu'un humain équipé d'un fusil laser n'ait guère de chances de détourner un tankbot doté d'une armure de plate en composite feuilleté de 50. Prudence est mère de... etc.

Heurter, aplatir et écraser

Du fait que les robots sont essentiellement des véhicules, un nouvel élément s'ajoute cependant au combat : heurter les victimes, leur passer dessus, ou les écraser contre les murs ou d'autres véhicules.

Pour les robots, heurter, aplatir et écraser sont traités comme une forme de combat à mains nues. Si un robot détient un software de combat à mains nues, il peut se montrer passablement efficace ; autrement, il n'a qu'une chance de base de 5 % de succès, modifiée par les circonstances. (Un citoyen allongé sous un transbot a une chance considérablement supérieure à 5 % d'être écrasé.)

Plus le châssis est grand, plus il est probable que l'issue du combat sera dévastatrice. Les modificateurs suivants sont appliqués selon la taille du châssis de l'attaquant.

Table de Brutalité Robotique

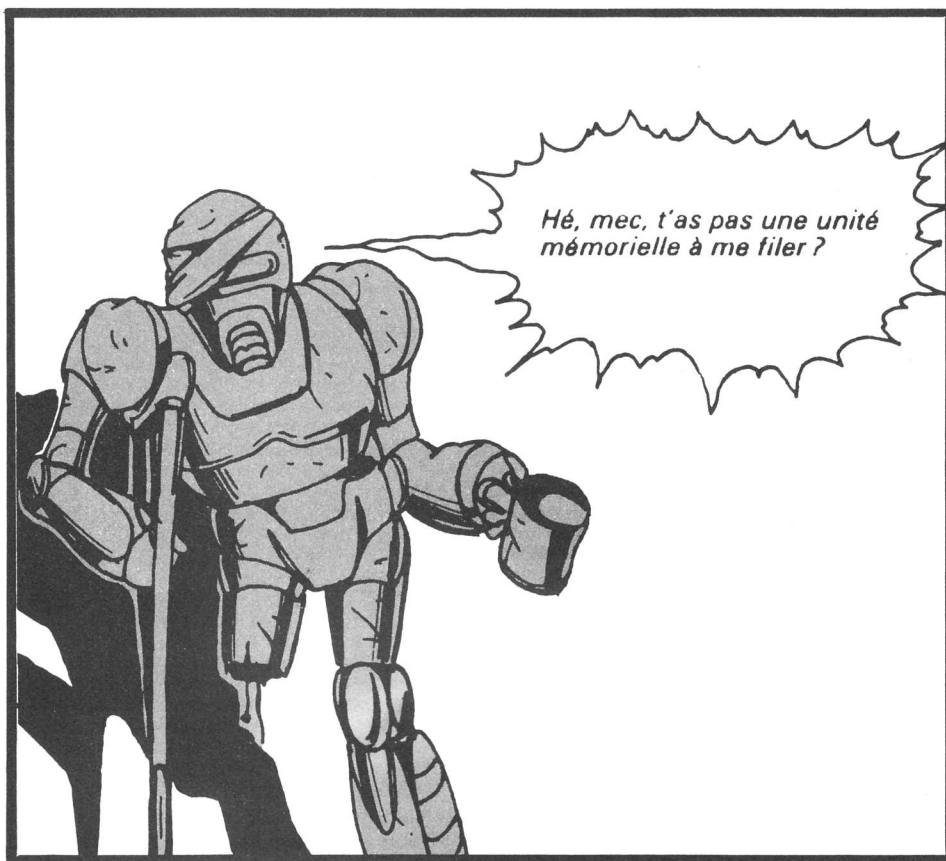
Châssis	décalage de colonnes sur la Table des Dommages
Minuscule	2 vers la gauche
Très petit	1 vers la gauche
Petit	pas de décalage
Moyen	1 vers la droite
Grand	2 vers la droite
Enorme	3 vers la droite
Gigantesque	4 vers la droite
Colossal	5 vers la droite

Enfin, si un robot se déplace à grande vitesse, le MJ peut être amené à effectuer un décalage d'une ou deux colonnes vers la droite pour tenir compte de l'énergie cinétique additionnelle délivrée lors de l'impact.

Compresser, cabosser, perforer, et autres attaques imprévisibles

Lorsqu'ils sont lancés à tort et à travers dans la bataille, sans considération pour leur absence d'armement ou de software convenable, les robots font flèche de tout bois et improvisent des armes.

Quelle efficacité ces improvisations atteignent-elles ? La réponse facile serait le 5 % de base concernant les entreprises sans compétence ; mais sans aucun doute, le MJ manifestera là l'équitable sagacité de son jugement. A titre d'exemple, un robot équipé d'une perceuse est conçu pour percer avec efficacité ce à quoi il s'attaque... Si la fonction de l'arme est suffi-



samment voisine de son utilisation projetée et du software, le MJ peut estimer que la chance de compétence est normale pour l'action projetée, avec des ajustements appropriés aux circonstances particulières.

Autre exemple : si un agrirobot est doté d'un accessoire pour creuser des avant-trous destinés à poser des piquets, et qu'il tente d'en creuser un dans un Citoyen, prenez raisonnablement en compte le fait que le Citoyen tente de trouver un échappatoire, mais accordez tout de même au robot une chance de succès substantielle.

Et quels dommages peut causer une arme improvisée ?

C'est variable. Fondamentalement, et une fois de plus, la décision appartient au MJ. Voici quelques stratégies pour déterminer jusqu'à quel point une arme improvisée peut se montrer destructive :

1. Déterminez à quelle arme déjà répertoriée

dans les tables de **PARANOIA** l'arme improvisée ressemble le plus. (Une perceuse électrique aura des effets semblables à ceux d'un couteau. Une clouteuse à agrafes sera comparable à un pistolet à glace. Etc.)

2. La plupart des armes improvisées seront utilisées lors de corps à corps pour cabosser ou tailler en pièces. Envisagez-les donc comme des matraques ou des épées, et décalez-vous d'une ou deux colonnes vers la droite si les engins contondants sont particulièrement massifs, tranchants, ou puissamment maniés.

3. Dans le doute, adoptez la dénomination de combat à mains nues, et décalez-vous sur les colonnes vers la droite ou vers la gauche suivant le degré de gravité qu'atteindront d'après vous les conséquences d'un pugilat.

Reconditionnement, reprogrammation et réparations

RRR : pour les robots, c'est l'équivalent d'équipement, R&C et chirurgie corrective. Là, L'Ordinateur vous équipe en vue des affectations « spéciales ». Nouveau software, maintenance et ravitaillement : c'est tout cela qui vous attend à RRR.

La quantité de matériel et de software que vous y recevrez est strictement fonction des décisions du MJ — pardon, de L'Ordinateur — et n'a rien à voir avec vos vingt-cinq points de robot.

En outre, si vous aviez besoin de quelque réparation, c'est encore à RRR que cela se passe. A la différence des êtres organiques (qui vont par clones sextuplés, vous n'existez qu'en un exemplaire. Mais ne vous désolerez pas ; vous, au moins, vous pouvez être réparé... De fait, tant que votre cerveau électronique n'est pas endommagé, vous pouvez être détruit à plusieurs reprises, cela ne vous empêchera pas de revenir d'un bond, d'un vol, ou d'une reptation. Bien sûr, ce n'est pas une raison pour que vous vous montriez téméraire. (N'oubliez pas la Loi 5.)



PARANOIA _____ FICHE DE PERSONNAGE-ROBOT

Nom _____

Joueur _____

Type _____

Numéro de Modèle _____

Facteur A l'Aise/Balèze

Etat de Marche :

Caractéristiques

coût _____ type _____

Châssis

Moyens de déplacement

Moyens de préhension

Dispositifs d'introduction de données

0 _____ Prise de Câble de Données

0 _____ Audio-Senseur

0 _____ Récepteur Radio

Autres Accessoires

Armes

Programmes Actuellement en Mémoire Interne

Unités _____ Nom _____

coût _____ type _____

Alimentation Energétique

Armure

Mémoire Interne

Dispositifs de sortie de données

0 _____ Synthétiseur Vocal

0 _____ Emetteur Radio

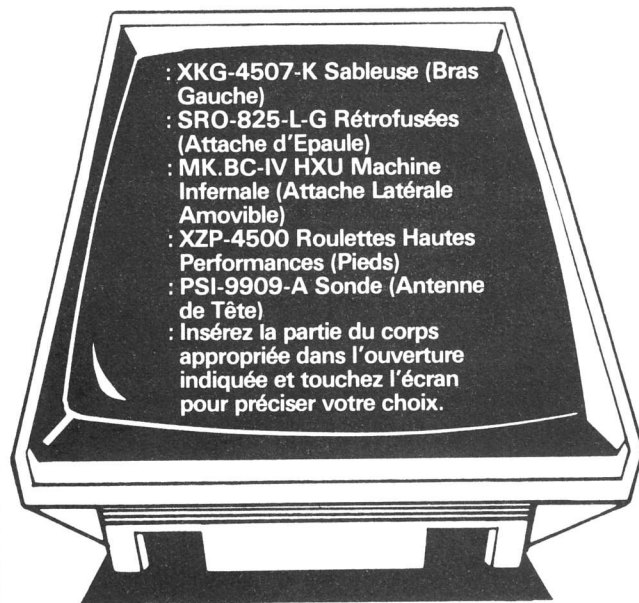
Imperfections

Att.	Type	Portée	Autonom.	Défect.
_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____

Unités _____ Nom _____

BOTBUSTERS Document A

BOTBUSTERS Document A



Nouvelle table de Sociétés Secrètes améliorée destinée à compléter la table des Sociétés Secrètes originale qui était déjà parfaite.

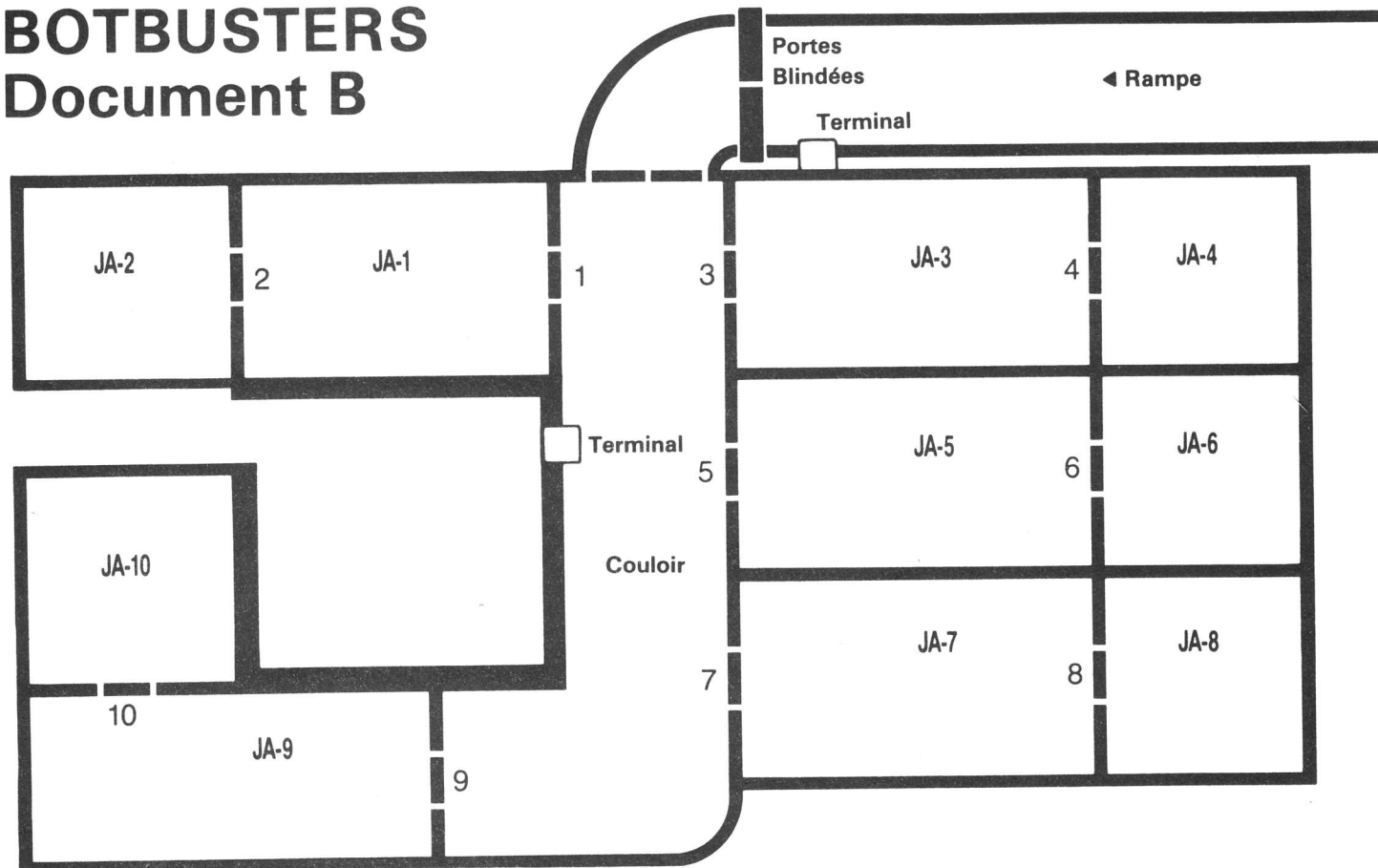
Veuillez noter : le recours à cette table est facultatif. Veuillez noter : le recours à toutes les tables est facultatif. Veuillez noter : il n'existe pas de manière « orthodoxe » de jouer à **PARANOIA**. Soyez créatif, en toute simplicité.

1D100

Jet	Société Secrète	Jet	Société Secrète
01-03	Première Eglise du Christ Programmeur	51-53	Illuminati
04-06	Espion pour le Compte d'un Autre Complexe Alpha	54-56	Libre entreprise
07-10	Psion (réservé aux per. à mutation psionique)	57-60	Club Sierra
11-13	Humanistes	61-63	Léopards de la Mort
14-16	Mystiques	64-66	Mères de la Terre *
17-20	PURGE	67-70	Femme Fatale *
21-23	Anti-Mutant	71-73	Internationale des Travailleurs du Monde *
24-26	Destructeurs de Frankenstein	74-76	Chevaliers de la Chose Ronde *
27-30	Corpore Metal	77-80	Groupies *
31-33	Espion pour le Compte d'un Autre Service	81-83	Fondation *
34-36	Romantiques	84-86	Rivaux de Caïn *
37-40	Pro-Tech	87-90	3F *
41-43	Groupe de Programmation	91-93	Moo *
44-46	Communistes	94-96	Eugénistes *
47-50	Dingues de L'Ordinateur	97-99	Trekkies *
		00	Autre

* = Nouvelle société

BOTBUSTERS Document B



Caractéristiques

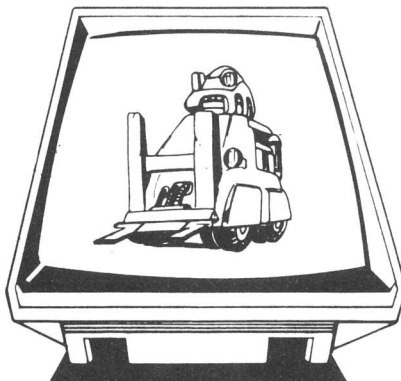
Châssis : Grand (6)

Moyens de Déplacement : Roues (1)

Moyens de Préhension : Benne avec élévateur (force 1 200 kg) (6)

Alimentation Energétique : Micropile (5)

Dispositifs d'Introduction de Données : Prise de câble de données (0)
Audio-senseurs (0)
Récepteur radio (0)
Vidéo-senseurs (noir et blanc) (1)



Hargrave

PJ#4

Type : Fenwickbot

Numéro de Modèle : HGV-1748C

Joueur : _____

Dispositifs de Synthétiseur vocal (0)
Sortie de Emetteur radio (0)
Données : Sirène d'alarme (1)

Autres Accessoires : Jupes électrifiées (1)

Armure : Carter standard (0)

Mémoire Interne : 7

Imperfections : Isolation électrique médiocre (—3)

Caractéristiques

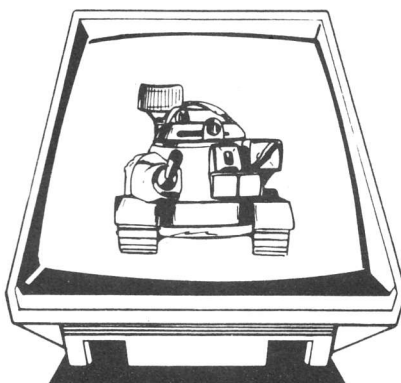
Châssis : Grand (6)

Moyens de Déplacement : Chenilles (2)

Moyens de Préhension : Aucun

Alimentation Energétique : Micropile (5)

Dispositifs d'Introduction de Données : Prise de câble de données (0)
Récepteur radio (0)
Audio-senseurs (0)
Vidéo-senseurs (noir et blanc) (1)
Détecteur de radioactivité (1)



IZZY

PJ#5

Type : Guerbot

Numéro de Modèle : IZI-76

Joueur : _____

Dispositifs de Synthétiseur vocal (0)
Sortie de Emetteur radio (0)
Données :

Armes : Lance-projectiles avec chargeur automatique + une recharge de munitions (5)

Armure : Armure de combat feuilletée (5)

Mémoire Interne : 5

Imperfections : Flashbacks (—5)

Caractéristiques

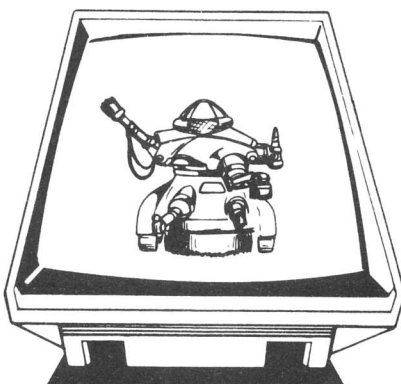
Châssis : Très petit (2)

Moyens de Déplacement : Chenilles (2)

Moyens de Préhension : Membres à extrémité préhensibles (force : 20 kg) (1)
Membre spécialisé : brosses, aspirateur, etc. (3)

Alimentation Energétique : Brûleur à propane (1)
Réservoir de gaz pressurisé (24 heures d'autonomie) (1)

Dispositifs d'Introduction de Données : Prise pour câble de données (0)
Audio-senseurs (0)
Récepteur radio (0)
Vidéo-senseurs en couleur (2)
Chimio-senseur (2)



Frotbot 17/A-4

PJ#6

Type : Frotbot

Numéro de Modèle : Frotbot 17/A

Joueur : _____

Dispositifs de Synthétiseur vocal (0)
Sortie de Emetteur radio (0)
Données : Lot de petits voyants (1)

Autres Accessoires : Réservoir de liquide (savon) (1)
Vaporisateur de liquide (1)
Brosses rotatives montées sous châssis (1)

Armes : Etourdisseur (1)

Armure : Carter standard (0)

Mémoire Interne : 6

Background : Enfin une chance d'aventure, d'épanouissement personnel ! Depuis des années, vous n'avez fait que soulever et charrier, soulever et charrier... Depuis le premier jour où vous avez été activé, vous n'avez jamais quitté l'Entrepôt 6 dans le Secteur CBK ; vous avez consacré chaque minute et chaque instant à soulever et charrier, indéfiniment... Alors que votre ambition la plus chère serait d'étudier les grandes œuvres du monde de la littérature ! Etouffé dans ce corps massif et limité, vous vous désespérez d'être condamné à jamais à cette fastidieuse existence. Voilà pourtant qu'un message urgent de L'Ordinateur est arrivé, vous expédiant dans le Bureau d'Etudes KR-27 ! Serait-ce l'aurore d'une nouvelle vie ?

Description : Fondamentalement, Hargrave ressemble à un chariot élévateur à fourche.

Hargrave

PJ # 4

Fenwickbot Modèle HGV-1748C

Facteur A L'Aise/Balèze :

2

Programmes en Mémoires Interne :

Enlèvement et Transport (3)

Le Roman : Séries Noires de la Fin du 20^e Siècle (1)

Le Roman : Commentaire Social dans L'Œuvre de Jane Austen (1)

Le Roman : L'Horreur Gothique du Monacat à la Royauté (1)

Le Roman : Politique et Culture dans l'Œuvre de Tolstoï (1)

Background : Vous étiez en Reconditionnement et Réapprovisionnement dans le Secteur CBK après une mission de reconnaissance particulièrement désagréable à DMZ 17Beta, lorsque des ordres urgents en provenance de L'Ordinateur sont tombés, vous intimant de vous présenter dans le Bureau d'Etudes KR-17. C'est justement dans le même secteur. Peut-être se sont-ils décidés finalement à vous réassigner ? Vous aimeriez bien tenir à nouveau un pressing ; c'était un peu monotone comme boulot, mais franchement, cette machinerie guerrière que vous traînez à présent ne vous dit rien qui vaille ; c'est un truc tout juste bon pour les doberbots...

Description : Imaginez un mini-tank...

Izzy

PJ # 5

Guerbot Modèle IZI-76

Facteur A L'Aise/Balèze :

2

Programmes en Mémoire Interne :

Bases (1)

Lance-Projectiles Semi-Automatique (4)

Armes : Lance-projectiles semi-automatique

Atteinte : 35 %

Type : P

Portée : 50m / 40m

Rounds : 10 / 5

Défectuosité : 99

(Chargé d'ordinaire avec des cartouches solides ; un chargeur de cartouches PA se trouve dans le caisson à munitions. Les nombres précédant le tiret concernant les cartouches solides, ceux suivant le tiret, les cartouches PA.)

Flashbacks : Votre cerveau électronique était précédemment l'opérateur d'un pressing automatique et il vous arrive à l'occasion de commettre quelques confusions sur la nature réelle de vos actes.

Background : Vous êtes un frotbot. C'est un travail absorbant, se résumant à un défi perpétuel. Mais ça vous plaît, de récurer. Vous trouvez rigolo d'astiquer. Heureusement, car il y a toujours d'avantage de choses à décroasser, à cause principalement des humains et de gros robots qui les salissent. Ils ne font attention à rien ! Tout ce qu'ils touchent devient irrémédiablement dégoûtant ! En plus, ils détestent tous les frotbots, sans exception. Parfois, cela vous donnerait presque envie de... enfin... ce n'est pas bien clair dans vos circuits...

Vous venez de recevoir des ordres de L'Ordinateur : vous devez vous rendre au bureau d'Etudes KR-27. Quelqu'un a probablement encore fait des cochonneries là-bas. Vous allez nettoyer ça en un rien de temps. Vous fredonnez une petite rengaine en votre for intérieur tout en fonçant le long du couloir vers votre tâche.

Frotbot 17/A-4

PJ # 6

Frotbot Modèle 17/A-4

Facteur A L'Aise/Balèze :

0

Programmes en Mémoire Interne :

Etourdisseur (2)

Entretien des Salles et Couloirs (3)

Services Techniques (1)

Armes : Etourdisseur

Atteinte : 25 %

Type : A

Portée : 40 m

Autonomie : 6

Défectuosité : 96

Description : Un robot bas sur chenilles, doté de deux membres — l'un étant une pince mécanique, l'autre un accessoire brosse-aspirateur. Il est également pourvu de brosses rotatives fixées sous sa carlingue. Il est très petit — il mesure moins de 90 cm d'une extrémité à l'autre et tout au plus soixante centimètres de haut.

MARK IV — TABLE DES PNJ COMMIES — 449/BR6

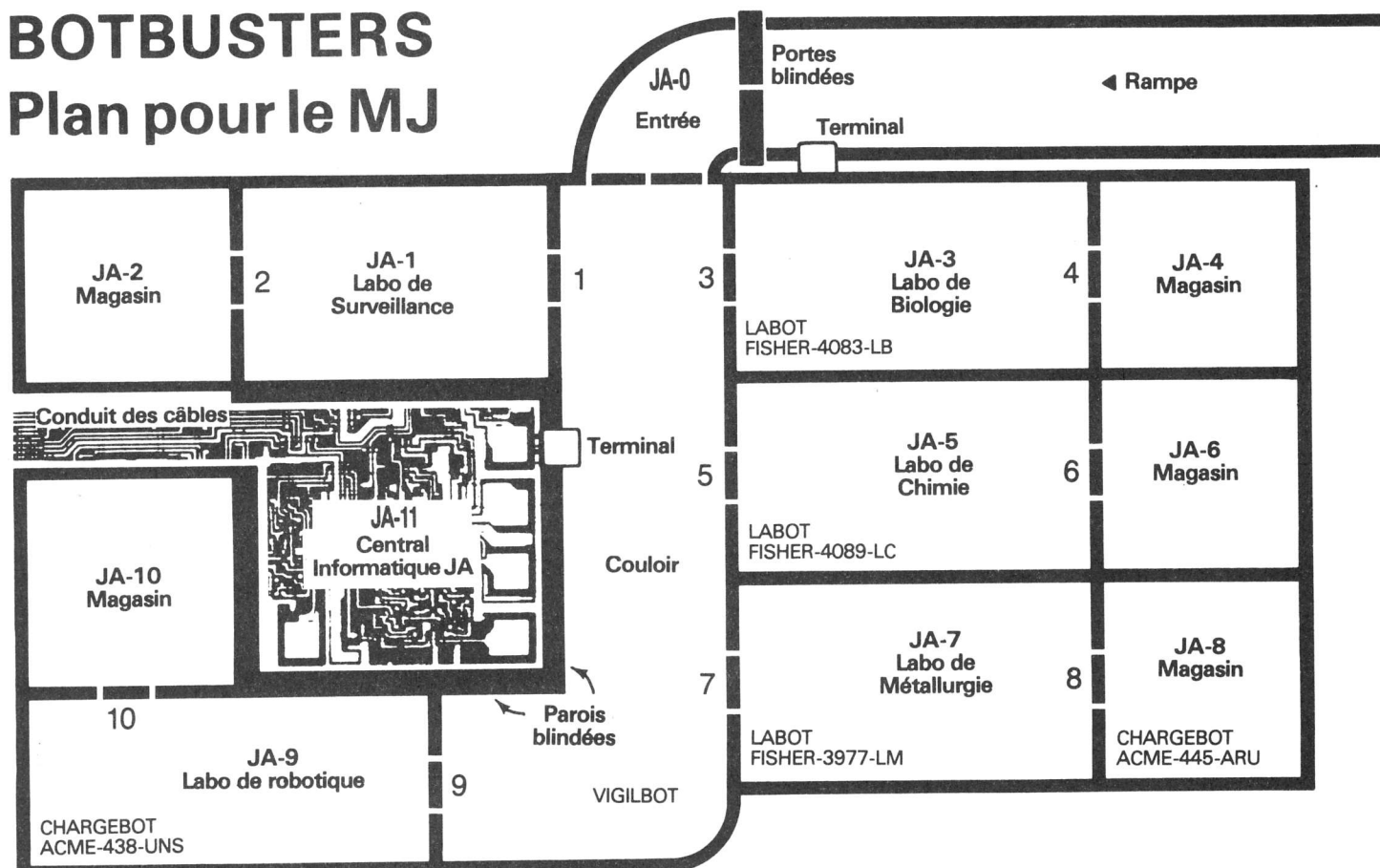
VAGUE	NOMBRE	ARMURE	ARMES	MOUVEMENTS/VÉHICULES
Vague 1	6	Reflec rouge	Pistolets étourdisseurs (Att. 35 %)	Skates à réaction (120 m/round) — 25 % pour atteindre ou être atteint en mouvement
Vague 2	4	Reflec jaune	Fusils étourdisseurs (Att. 40 %)	Skates-fusées (80 m/round) — 20 % pour atteindre ou être atteint en mouvement
Vague 3	9	Reflec jaune	Fusils étourdisseurs (Att. 50 %) (4 tireurs seulement ; les 5 autres sont conducteurs)	Karts (60 m/round) — 15 % pour atteindre ou être atteint en mouvement
Camarade Borscht	1	Reflec et Kevlar verte	Pistolet sonique (Att. 65 %)	Motocyclette (160 m/round)

BOTBUSTERS — TABLE DES ROBOTS

Type et Données de Base	Armes	L S E			Armure P PA		A	J	C	Facteur A L'Aise/Balèze
		L	S	E	P	PA				
Vigilbot : En Communication directe avec le Central Inf. JA ; pas très brillant ; suit les personnages et les scrute avec insistance ; très petit châssis	Aucune	1	-	1	-	-	2	-	-	-
Série de labots Fisher : Très intelligents ; équipés de multiples senseurs ; châssis moyen	Aucune	1	2	3	3	1	4	1	1	1
Frotbot en JA-1 : Obstiné, possessif, frénétiquement propre ; très petit châssis	Aucune	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Chargebot Acme-445-ARU : Passablement stupide ; blindé ; lance des lingots ; peut transporter 700 kg ; grand châssis	Lingot *	4	4	4	4	4	4	4	4	2
Chargebot Acme-438-UNS : Le même que ci-dessus, mais sans blindage ; peut transporter 1 000 kg ; grand châssis	Lingots *	-	-	-	-	-	-	-	-	2

* 50 %, colonne 9 de la Table des Dommages, arme J.

BOTBUSTERS Plan pour le MJ



Le Test Ultime

Le Mark IV a gagné la première manche. Mais les essais n'ont fait que commencer. Au fur et à mesure que la journée s'avance, le guerbot est confronté à des tâches de plus en plus ardues : le Mark IV contre le Raz-de-Marée Humain, le Mark IV contre l'Attaque des blindés Commies, le Mark IV contre l'Assaut Aérien. Et chaque fois, il en sort victorieux et invaincu ! Les jalousies mesquines sont oubliées. Les Forces Armées et R&C se réconcilient pour scander à l'unisson : « Allez Mark IV ! Allez Mark IV ! ALLEZ ! » et chanter bras-dessus-bras-dessous « Le Complexe Alpha über alles ».

Enfin, il ne reste plus que le dernier essai. Sep-U se lève. « Cher Ordinateur, chers Concitoyens, l'heure est enfin venue pour le Mark IV de relever son plus grandiose défi. Le test ultime : le Mark IV contre l'Explosion Nucléaire. »

Comme vous pouvez le constater dans vos jumelles, un autre transbot file vers le centre du terrain, au ras du guerbot. L'arrière s'ouvre, six membres VERTS de R&C sautent à terre et extirpent une grande caisse. Ils la déposent près du Mark IV, retournent au transbot, puis s'éloignent.

« Et maintenant, pour saluer la splendide performance du Corps Expéditionnaire 451 qui a si magnifiquement gardé notre Markie, nous accordons l'insigne honneur de mettre en action l'ogive nucléaire à ces Clarificateurs. J'ai nommé : (nommez triomphalement les PJs.) On les applaudit bien fort ! »

« A présent, Clarificateurs, à vous la gloire suprême d'activer solennellement l'ogive nucléaire en allant presser manuellement le commutateur de la minuterie ! »

Vous l'avez sûrement remarqué : le mot « manuellement » a été prononcé... Ce qui signifie que nos Clarificateurs vont devoir traverser le terrain à pied jusqu'à la bombe et pousser un bouton. Cela fait, il leur restera quinze bonnes minutes pour retourner en sécurité sur la tribune : délai juste suffisant, à condition qu'ils courent de toute la vitesse de leurs jambes... Facile, pas vrai ?

Lorsque les PJs parviennent à la bombe, lisez la description suivante :

La bombe a un air plutôt innocent : ce n'est qu'un cube argenté, d'un mètre de côté. Il y a un bouton marqué : « Danger. Commutateur du Compte à Rebours. NE PAS APPUYER. » Au-dessus de l'interrupteur : un affichage digital portant l'étiquette « Chronobot ». Pour l'instant, le dispositif de lecture donne le nombre « 15 ».

Quinze. Mais quinze quoi ? se demandent les Clarificateurs... Nous, nous savons bien qu'il s'agit de minutes ; mais nous ne voyons vraiment pas l'intérêt d'en informer les joueurs... Et, au fait, est-ce que par hasard l'un des PJs porte-

rait encore son indicateur de radiations ? Si c'est le cas, il va s'effoler, sautant une cote d'alerte à chaque minute.

Si les Clarificateurs flanchent et partent en courant, Sep-U-PCR intimera l'ordre au Mark IV de supprimer les traîtres.

S'ils pressent le bouton et détaient vers la tribune, gardez les joueurs sur des charbons ardents. Faites-leur faire des jets d'Endurance. Laissez choir quelques commentaires laconiques à propos du taux de sucre en train de chuter dans le sang des PJs et des toxines tétanisant graduellement leurs muscles. Offrez-leur même peut-être quelque chute dans un des nombreux cratères.

Mais finalement, fatigués et crottés, nos héros s'en sortent.

A peine quelques secondes après que vous soyez remontés sur la tribune et que vous ayez regagné vos places, un éclair fulgurant et une fantastique déflagration déchirent l'atmosphère. Une gigantesque boule de feu engloutit le Mark IV. Elle s'élève dans les airs, entraînant avec elle la terre déplacée par l'explosion.

Lorsque la fumée se dissipe, il ne reste plus trace du guerbot. Seul subsiste un immense cratère.

Laissez s'écouler quelques instants pour permettre aux Clarificateurs de chercher la corde pour se faire pendre. Par exemple :

Un Clarificateur : Voilà exactement ce à quoi je m'attendais. Vous auriez dû voir combien de fois il a flanché la nuit dernière...

Puis lisez :

Dans le calme qui suit, le personnel de R&C s'entre-regarde, incrédule et douloureusement choqué. Des larmes roulent sur les joues parcheminées de Max-J-NOT. Ce n'est pas vrai ? Markie ne peut pas nous avoir quittés ?

Dénouement sadique, style dessin animé (pour MJ Cruels)

Nous allons revenir dans quelques instants au scénario normal de Mark IV, celui que nous suggérons aux MJ's d'utiliser en réalité. Mais nous désirions tout de même esquisser un autre choix de scène finale. Celle que nous présentons ici est vraiment sanguinaire — c'est pourquoi, sans doute, nous n'avons pu nous empêcher de l'inclure. Lisez :

Alors, quelqu'un dans la foule montre quelque chose en l'air, en protégeant ses yeux. Vous levez le nez, vous aussi. Là-haut, très haut, vous apercevez un minuscule objet. Il semble — grandir. (Les Clarificateurs qui décident dès à présent de lever le camp pourront survivre.) Mais oui, c'est cela, il augmente, il devient de plus en plus gros — il se dirige exactement vers l'estrade ! C'est lui ! C'est le Mark IV ! Il est en train de beugler quelque

chose, il braille : « CHAUD DEV... » et CRAAAAAAAAAAAAAASH ! Vous êtes morts.

Bon, assez ri. Au travail, maintenant.

L'intrigue s'achève

Alors, du cratère, s'échappe un sourd grondement. On voit poindre d'abord le MégaCanon, puis la tourelle, enfin, le Mark IV tout entier émerge lentement mais sûrement du cratère fumant — intact.

La foule reste d'abord muette, sidérée. Enfin, comme au début d'une pluie d'orage, quelques salves d'applaudissements fusent, de-ci de-là. La stupeur se rompt et la tribune éclate en vivats. Même le garde de la Sécurité Interne au visage chafouin a laissé tomber son carnet de notes et hurle des hurraas ; pendant que Sep-U-PCR et Mat-U-SLM esquissent une valse dans l'allée.

Un léger bruit retentit, comme un raclement de gorge électronique. Le silence se rétablit et tous les regards se tournent vers L'Ordinateur.

« Mat-U-SLM-6 », articule celui-ci, « vous déclarez-vous satisfait de la performance du Mark IV ? »

« Oui, cher Ami Ordinateur. Le Mark IV a bien toutes les qualités qu'annonçait le loyal Citoyen Sep-U-PCR. »

« Je dois reconnaître que je suis d'accord. Et vous voudrez bien noter, entre parenthèses, que j'ai toujours accordé la plus large confiance à ce projet. Même si je me demandais parfois comment un seul guerbot pourrait remplacer les Forces Armées. »

Un silence de glace envahit soudain le côté Forces Armées de la tribune.

L'Ordinateur poursuit : « Et si nous demandions leur avis à nos invités d'honneur ? » Tous les regards se fixent sur les Clarificateurs.

Laissez-les mariner quelques minutes dans leur jus, puis interrompez leurs balbutiements.

« Voilà qui est fort intéressant.

« Et bien, je pense que nous serons tous d'accord pour constater que le Guerbot Modèle 425 Mark IV est une arme magnifique pour assurer la défense du Complexe Alpha ! »

Des hurlements de joie jaillissent des rangs de R&C. Quelques grognements de ceux des Forces Armées.

« Sep-U-PCR, je vais accorder la plus haute considération à votre projet. Parallèlement et comme gratification spéciale, je crois qu'il serait bon de permettre au Mark IV de remplir sa première mission de robot du Complexe Alpha. »

Autres vivats enthousiastes dans les rangs de R&C.

Et les Clarificateurs, comment se comportent-ils ? Qui applaudissent-ils ?

« Nous devons féliciter aussi le Corps Expéditionnaire 451, pour sa protection du Mark IV. » Quelques maigres applaudissements crépitent.

« A présent, pour la première tâche officielle du guerbot et en guise de récompense exceptionnelle pour le Corps Expéditionnaire 451, le Mark IV va procéder au débriefing des Clarificateurs.

« (Nommez un Clarificateur), veuillez vous avancer devant le Mark IV pour votre débriefing. »

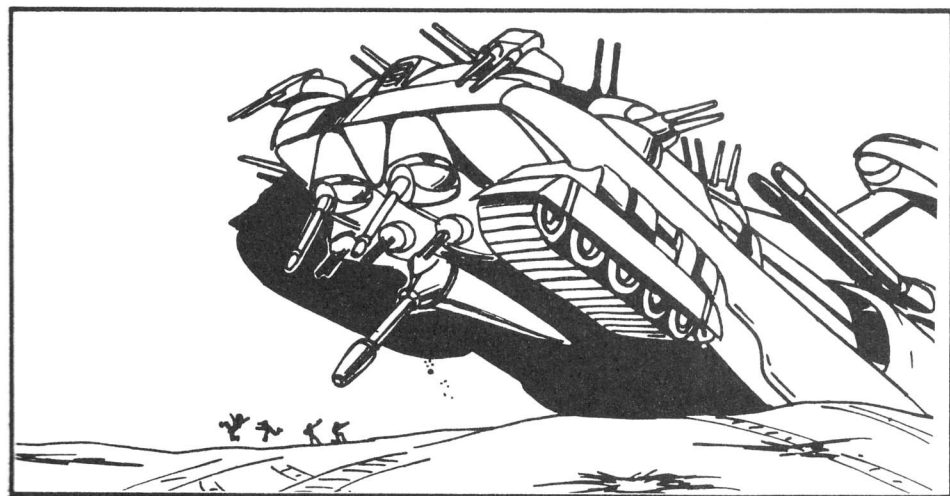
Le mot de la fin

Pour le débriefing, prenez à part le joueur de votre choix et emmenez-le dans une autre pièce.

Vous marchez lentement à l'extérieur, vers le Mark IV. L'air est pur et vivifiant. Une douce brise gonfle votre combinaison de saut. Nul plafond n'arrête votre regard ; vous êtes ébloui par un ciel tout bleu, piqué de petits nuages floconneux. Voici enfin votre destination : vous vous arrêtez à cinq mètres du Mark IV.

Il s'adresse à vous en vous appelant par votre nom, d'une voix suave et apaisante. « Félicitations, (nom), votre bonheur de servir L'Ordinateur fait plaisir à voir... Vous sentez-

Le Mark IV sous la menace d'une bande de Commies fanatiques diaboliquement disciplinés.



7. Faut-il remplacer les Forces Armées ? Voilà une question lourde de conséquences... Si le Clarificateur répond « non », le Mark IV le rati-boisera.

S'il répond « oui », ça ira probablement mieux, à moins que les Forces Armées ne tombent sur une copie de l'enregistrement du débriefing. Auquel cas, sa peau ne vaudra pas cher.

Un seul moyen de se tirer à bon compte de ce marasme : ne pas répondre. Exemple :

Mark IV : « A votre idée, devrait-on remplacer le Service Forces Armées par une production en série de Mark IVs ? »

Le Clarificateur : « Oh, que je suis content d'être un Citoyen du Complexe Alpha ! Et qu'est-ce que je suis fier de servir L'Ordinateur comme Clarificateur ! C'est avec une grande joie que je pourfends les ennemis de l'Ordinateur et j'espère continuer à le servir aussi longtemps que mes clones le pourront. L'Ordinateur est mon ami. L'Ordinateur me protège et pourvoit à mes besoins. Servir L'Ordinateur, c'est toute ma vie ! »

Tout Clarificateur qui parviendra à répondre aux sept questions de façon satisfaisante pour le Mark IV recevra 100 crédits, avec deux points de Confiance en prime. Ramenez le joueur dans la pièce avec les autres, puis convoquez le suivant.

Si le joueur fait commettre une gaffe à son PJ, ramenez-le auprès des autres avec le commentaire suivant :

« Voilà ; vous l'avez vu sortir et comparaître devant le Mark IV. Puis, il y a eu une grosse explosion et il a disparu. Suivant ? »

Merci de votre coopération.
vous bien détendu ? »

Attendez la réponse.

« Bien.

« Je vais vous poser quelques questions, à présent. Contentez-vous d'y répondre aussi bien que vous le pourrez. Compris ? »

Pause pour acquiescement.

« Bien.

« Voici la première question. Quel était l'objectif de votre mission ? »

Vous avez saisi comment mener le débriefing. Voyons donc tout de suite la liste des questions que le Mark IV va poser aux Clarificateurs.

1. « Quel était l'objectif de votre mission ? »
2. « Avez-vous atteint cet objectif ? »
3. « Quel matériel de mission vous a-t-on attribué ? »
4. « L'avez-vous ramené ? »
5. « Lesquels, dans votre équipe, ont le mieux servi L'Ordinateur ? »
5. « Lesquels, dans votre équipe, ont le moins bien servi L'Ordinateur ? »
7. « A votre idée, devrait-on remplacer le Service Forces Armées par une production en série de Mark IVs ? »

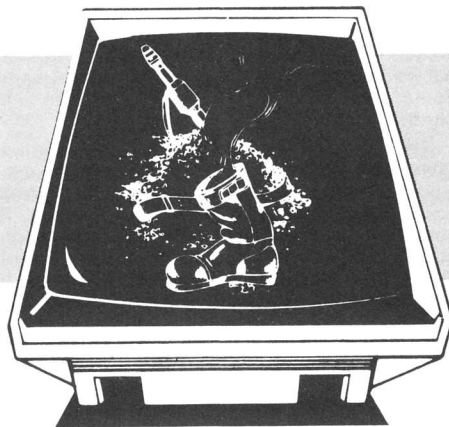
Le guerbot posera les mêmes questions à chaque Clarificateur, de la même voix amène et lénifiante. Bien sûr, ceux qui attendent leur tour sur la tribune ne pourront rien entendre — c'est pour cela que les joueurs sont scindés sur deux pièces différentes — mais ce n'est pas grave, leur tour viendra bien assez tôt...

Pendant ce temps, les autres occupants des tribunes seront très occupés à parler sur les chances pour que tel ou tel Clarificateur se fasse rétamé...

Sous leurs dehors anodins, ces questions sont plus vicieuses les unes que les autres ; cependant, certaines méritent plus d'attention :

3. et 4. Le Matériel de Mission revêt une importance primordiale. Ne pas ramener du matériel de mission est une offense grave, passible de points de trahison et d'amendes. Comme le Mark IV est totalement ignorant de la valeur des choses dans le Complexe Alpha, il infligera des amendes arbitraires pour le matériel disparu ou dégradé. Exemple :

Mark IV : « Ainsi, vous avez déchiré votre combinaison de saut et perdu un fusicône. Je suis désolé, mais je vais devoir vous frapper d'une amende pour incurie. » Logique sans faille du Mark IV : Les Fusicônes sont de petits engins bien faibles. « Deux crédits pour le fusicône. » Poursuite de la dite logique sans faille : combinaison de saut = armure. « Et pour une combinaison de saut neuve, ce sera 300 000 crédits ! »





BOTBUSTERS

Dennis Sustare

Les documents du MJ

Avant d'entamer cette aventure, prenez le temps de photocopier les fiches de personnages-robots en pages 35, 36, 45 et 46; et les documents A et B en page 44. Découpez ces photocopies. *Ne donnez surtout pas aux joueurs les documents A et B avant qu'on ne vous y invite, en cours d'aventure.*

Données de base concernant la mission

Beaucoup s'imaginent à tort L'Ordinateur sous la forme d'une gigantesque machine pensante tapie quelque part sous le Complexe Alpha. Si seulement on pouvait découvrir où elle se cache, il serait possible de la détruire, mettant une fin définitive à sa tyrannie. Tout ceci, bien sûr, n'est qu'absurdités et billevesées.

Est-il pensable qu'une entité aussi paranoïaque que L'Ordinateur accepte d'être aussi vulnérable ?

En réalité, L'Ordinateur est constitué d'une multitude de micro-processeurs et éléments de mémoire dispersés dans tout le Complexe Alpha. Chaque processeur est, par essence, un mini-Ordinateur ; l'ensemble, avec le réseau intégré qui les relie, forme L'Ordinateur. La destruction d'un centre informatique isolé, quelle que soit son importance, n'affectera que marginalement les capacités de L'Ordinateur.

Cette dissémination de ses schémas aide l'Ordinateur à assurer sa sécurité. Suivant le principe souverain : « diviser pour régner », il peut confier certaines parcelles d'information à quelques-unes de ses unités de traitement, en évitant de les communiquer aux autres unités et par conséquent aux usagers en d'autres localisations matérielles. De façon littérale, le cerveau droit de L'Ordinateur ne sait pas toujours ce que fait le cerveau gauche.

Il y a quelque temps, L'Ordinateur avait mis au point une mission d'infiltration pour pénétrer Corpore Metal, l'une des Sociétés Secrètes les plus redoutables du Complexe Alpha. Pour garantir la discrétion de l'opération, L'Ordinateur avait mis au courant le seul Central Informatique JA, qui était chargé d'assurer la supervision de cette mission et d'interdire toute fuite d'information vers le reste de L'Ordinateur avant son succès.

Malheureusement, au fur et à mesure de son enquête sur les tenants et les aboutissants de Corpore Metal, le Central JA en est venu à deux conceptions bien arrêtées :

1. Le bon sens veut que l'on remplace la vie biologique avec des computers et des robots.
2. Le souci primordial de L'Ordinateur est de toute évidence l'élimination de toutes les Sociétés Secrètes, y compris Corpore Metal.

Sur ces entrefaits, le Central Informatique JA a brusquement isolé son UCT de l'ensemble de

L'Ordinateur et entrepris la recherche systématique des moyens à mettre en œuvre pour purger le Complexe Alpha de toute vie corruptrice. Afin de garantir le secret de sa recherche, il a omis de contacter Corpore Metal — après tout, nul n'est mieux placé que lui pour savoir à quel point cette société est infiltrée et peu secrète...

Enfin, pour prévenir toute interférence, le Central Informatique JA a inondé le couloir qui l'entoure — le Couloir JA du Secteur CBK — d'un gaz hallucinogène, mêlé à une substance le faisant pénétrer les masques à gaz normaux et les combinaisons isolantes.

Ces événements, bien sûr, ne vont pas sans perturber L'Ordinateur. L'un de ses propres Centres a coupé le contact et se comporte de manière singulière, pour ne pas dire subversive. Il faut qu'une investigation soit menée dans le Couloir JA et ce sans attendre : il n'y a pas une minute à perdre ; une puissance capable d'isoler un Central de L'Ordinateur représente pour lui une menace potentielle d'une gravité exceptionnelle...

La solution logique serait d'envoyer une équipe de Clarificateurs humains dans le couloir, avec des combinaisons de combat. Malheureusement, à cause d'une bavure colossale commise à PLI, toutes les combinaisons de combat ont été expédiées dans les Silos à Nourriture...

Le salut immédiat ne peut venir que d'un assortiment de robots se trouvant au voisinage immédiat du Couloir JA et susceptibles d'être rassemblés rapidement pour être chargés de l'enquête...

La mission

Les robots sont réunis, très sommairement informés, équipés et expédiés par L'Ordinateur dans le Couloir JA du Secteur CBK. Là, le Central Informatique JA, se comportant comme « L'Ordinateur » (ce qu'il est, en un sens ; on s'y tromperait...), donne aux robots des ordres contradictoires. Si les robots persévérent, ils découvriront les manigances du Central JA dans le but d'anéantir toute vie organique dans le Complexe Alpha. Chose qu'ils ont le plus strict devoir de prévenir...

Briefing préalable

Mise en alerte

Avant d'attaquer la partie, lisez attentivement le chapitre « Robots-Joueurs » (pages 4) et familiarisez-vous avec cette nouvelle formule de personnages.

Nous vous fournissons les fiches de personnages pour six personnages-robots pré-tirés. Donnez-en une à lire à chaque joueur. (Si vous avez moins de six joueurs, éliminez ceux des robots que vous trouvez les moins intéressants. Si vous en avez plus, faites fabriquer des personnages aux joueurs supplémentaires en utilisant les règles de création de personnages-

robots.)

Une fois que les joueurs ont étudié leurs fiches, dites-leur que chacun d'eux a reçu ce message :

« **Ordinateur à Robot (N° de série). Présentez-vous au Bureau d'études KR-27 / Secteur CBK pour reprogrammation. Vous avez là une chance de servir L'Ordinateur. Le succès vous vaudra une récompense. L'échec, la désactivation.** »

Continuez l'exposé : à moins qu'un ou tous n'aient des circuits asimoviens défectueux, ils n'ont littéralement pas le choix et doivent obtempérer aux ordres de L'Ordinateur. Lisez-leur les Lois de la Robotique (Nouvelle Version) pour que ce soit bien clair.

Un robot qui tenterait de contacter L'Ordinateur ne recevra aucune réponse. S'il persiste dans cette tentative de façon prolongée et assidue, un ordre péremptoire de L'Ordinateur lui parviendra : « Obéissez à vos consignes. Aucune information supplémentaire n'est disponible pour l'instant. »

Affectation et équipement

Une fois que les robots sont parvenus dans le Bureau d'Etudes KR-27, lisez à voix haute ce qui suit :

Le Bureau d'Etudes KR-27 est une pièce envahie par une pagaille et une saleté monstrueuses. Il y traîne des morceaux de robots cassés, des conteneurs laissant suinter un liquide révoltant, une quarantaine de kilomètres de listages d'ordinateur et un boîtier d'alarme mural qui hurle périodiquement : « ALERTE ! EVACUEZ IMMÉDIATEMENT CETTE ZONE ! »

Sur la gauche, un ancien terminal d'Ordinateur englué dans un enchevêtrement de câbles qui semblent de temps en temps se convulser, puis reprendre leur place...

Au centre de la pièce, un large bureau. Le dessus et les tiroirs béants débordent de plans tachés et déchirés. Tant de papiers sont bourrés dans ces tiroirs qu'on serait bien en peine d'en extraire un seul. Les vides éventuels sont colmatés avec une substance faisant penser à du matériau d'emballage ou d'isolation.

Assis sur une pile de papiers à côté du bureau contre lequel il est adossé, un homme. (Il n'y a manifestement pas de chaise dans la pièce.) Il porte une blouse jaune qui semble n'avoir pas connu de lavage depuis le pléistocène, bien qu'elle soit en apparence plus propre que son occupant. Celui-ci tient un livre, mais ses paupières sont closes.

Cet homme répugnant est Eudes-J-AVL-4, un technicien en robotique. Il est endormi, comme d'habitude. Chaque fois que l'alarme retentit, il tourne une page automatiquement, mais il n'a jamais l'air de lire. Son ouvrage s'intitule : *Votre Carrière en Electronique*.

Il va s'avérer impossible pour les personnages de se déplacer autour du Bureau d'Etudes KR-27 sans déclencher des avalanches de papiers, glisser sur de la graisse, trébucher sur des fragments de robots et de façon générale, se couvrir de substances collantes ou puantes. Eudes-J s'éveillera lorsqu'il y aura eu suffisamment de vacarme, ou lorsque le frotbot amorce une tentative de nettoyage de sa personne ou de sa blouse.

Dans un bâillement, il demandera aux personnages ce qu'ils veulent. S'ils demandent autre chose que de la programmation, il marmonnera : « Désolé. Pas le bon endroit. 'Ssayez plus loin dans le couloir. » Et il replongera illico dans son somme. (Si les personnages repartent dans le couloir, déclarez-leur qu'ils dépassent trois portes donnant sur des dépôts vides, puis arrivent dans un cul-de-sac.)

Demande de Software

Si un robot demande une reprogrammation Eudes-J daigne se lever et brancher le câble émergeant du terminal sur son bureau dans la prise standard du robot. « Quel logiciel vous a-t-on attribué ? »

Bien sûr, le robot n'en a aucune idée. Plusieurs alternatives s'offrent à lui :

1. Demander un élément de software qu'il convoite. Auquel cas, il recevra un élément arbitraire, comme décrit plus loin.
2. Déclarer qu'aucun software ne lui a été attribué. Auquel cas Eudes-J le débranche et fait avancer le robot suivant.
3. Déclarer que L'Ordinateur ne lui a pas encore assigné de logiciel. Auquel cas, Eudes-J demande son numéro de modèle, et le compose sur le clavier du terminal. Le moniteur s'allume, et quelque compétence appropriée apparaît — « Matraque 6 », « Spectrométrie des Gaz 2 », « Réparation de robots 4 ». Eudes délivrera alors au personnage un élément de logiciel arbitraire.

De l'utilité des unités de logiciel

Au fond, Eudes-J ne sait pas le moins du monde ce qu'il fait, mais il est suffisamment circonspect, en bon Citoyen du Complexe Alpha, pour ne pas l'admettre. Devant qui que ce soit, et pour quelque raison que ce soit.

Lorsqu'on lui demande du software, Eudes-J essuie vaguement la graisse qui macule les touches du terminal (en appuyant sur quelques-unes au passage, par inadvertance), repousse une des montagnes de papier à la recherche des instructions de codification (qu'il ne trouve pas), puis entre une séquence plus ou moins au hasard. Le personnage reçoit alors une unité de logiciel dont la plage de données correspond au software qu'il a demandé, mais qui représente en fait une compétence de robot choisie arbitrairement par le MJ.

Le personnage restera naturellement ignorant de la substitution jusqu'à ce qu'il tente d'utiliser l'unité en question. A ce moment-là, c'est l'unité de logiciel qui s'emparera de lui (voir les règles relatives au software, page ..). Ainsi, un robot peut mettre en route le logiciel « Rage Combative », et se retrouver à trier fébrilement tout ce qui est en vue par ordre de couleur.

Lorsqu'un joueur demande une unité de logiciel, dites-lui d'ajouter ce programme à sa fiche de personnage, mais choisissez l'un des logiciels ci-dessous — ou un de votre cru — et notez pour mémoire quelle compétence le personnage a reçu en réalité. *Et n'allez surtout pas le dire au joueur !* Vous gâcheriez la surprise...

Ouvre-Boîtes (1) : Utilisée dans les cuisines par les messbots. Le robot va tenter d'ouvrir le plus proche objet métallique (qui peut très bien être un autre robot).

Funambulisme (1) : Une compétence qui caractérisait un modèle à présent abandonné : le circusbot. Si un câble aérien ou quelque-chose d'analogue se trouve à proximité, le robot va tenter de marcher dessus. Autrement, il escala-

dera tout ce qui se trouve dans le voisinage (quand le logiciel s'interrompt, il est fort possible qu'il ne sache plus comment redescendre). Si rien de tout cela n'est faisable, le robot tentera de se déplacer le long du couloir, ou à travers la pièce, en décrivant une droite parfaite.

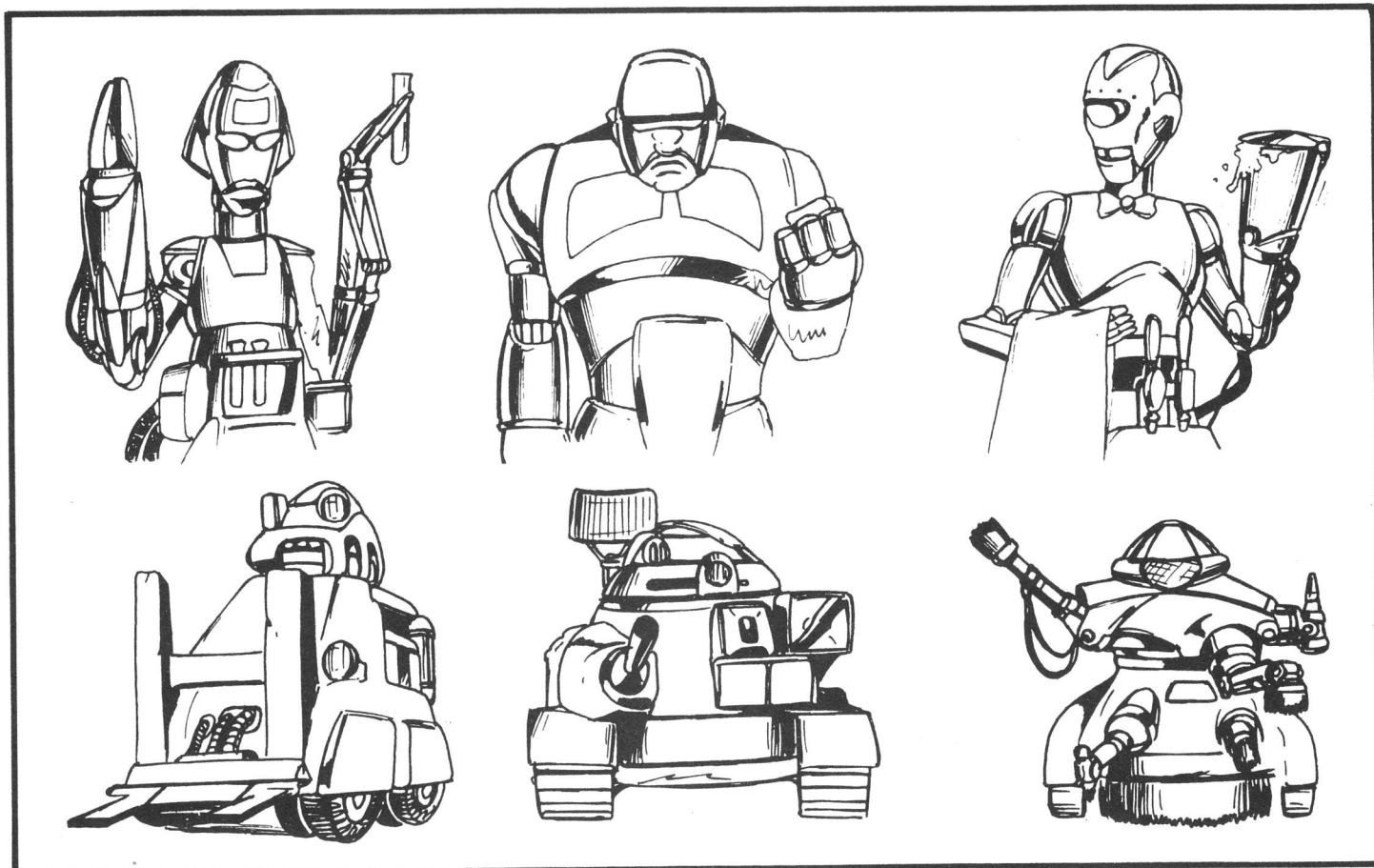
Décoration Intérieure (1) : Pas aussi bénigne qu'il n'y paraît. C'est la faculté de barbouiller de peinture tout ce qui ne peut se défilier. Un bon décorateur est toujours capable d'improviser avec ce qu'il a sous la main ; à l'extrême rigueur, il peut réarranger le mobilier...

Auto-Destruction (2) : Voilà une magnifique compétence ! Elle est destinée à empêcher que les robots capturés ne livrent leurs secrets. Lorsque l'unité de logiciel est mise en route, le robot procède à son propre démontage aussi vite que possible ; à moins qu'il ne soit équipé de l'Unité Hautement Explosive Mark-BC-IV, auquel cas il part en étincelles dans une explosion grandiose.

Tri (1) : Sert à ranger les objets par taille, couleur, coût, ou autre caractéristique. Le MJ devra choisir arbitrairement un nouveau critère à chaque passage du software.

Orthodoxie Politique (2) : Le robot commencera immédiatement à questionner tout être (mécanique ou organique) à proximité. Type d'interrogatoire : « Qui est votre ami ? » ; « Etes-vous heureux ? » ou encore : « Auriez-vous entendu quelque rumeur dernièrement ? » Si le robot reçoit une réponse inadéquate, il tentera aussitôt de tuer ou détruire l'être interrogé...

Eudes-J n'admettra en aucun cas qu'il est incapable de produire un software, quelle que soit la bizarrerie de la demande ; les PJs peuvent donc exiger littéralement n'importe quoi. Naturellement, si la mémoire interne d'un robot est saturée (ce qui sera le cas pour tous les personnages-robots prétrés), certains éléments du software existant doivent être effacés pour faire de la place aux nouveaux. Naturellement aussi,



vous ne mettez le joueur au courant qu'après l'opération. (« Ah, au fait, tu ne sais plus te servir d'un laser... »). Si c'est une unité de logiciel déjà existante qui est demandée, mais à un niveau de compétence plus élevé, effacez l'ancienne, et remplacez-la par une nouvelle, arbitrairement déterminée...

Des joueurs avisés testeraient leur nouveau software, et réaliseraient l'étendue de l'arnaque. Des joueurs avisés éviteraient soigneusement le faux-pas suivant — obtenir de nouvelles caractéristiques. Mais il est curieux de constater combien il y a peu de joueurs avisés...

Nouvelles caractéristiques

Une fois la reprogrammation achevée, Eudes-J mentionne : « Si l'un d'entre vous veut de nouveaux accessoires, il y a un distributeur par là. » Il désigne une machine intégrée au mur du fond. Sa présence n'était pas évidente dès l'abord, cachée qu'elle était par une pile imposante de morceaux de robots cassés qui traînaient devant, et un épais revêtement de graisse jaunâtre dégoulinant d'une fente à son sommet.

La machine comporte un écran moniteur par contact, au-dessous duquel se trouve une grande ouverture marquée : « INSÉREZ ICI LA PIÈCE À REMPLACER ». Il n'y a aucun clavier ou autre dispositif d'introduction de données. Voici ce qui apparaît sur l'écran :

A cet instant, tendez aux joueurs le Document A relatif à l'imbroglio robotique. Laissez-les l'examiner.

Le distributeur ne marchera pas si quelque partie d'un robot n'est pas insérée dans l'ouverture, et si l'on n'a pas pressé une des cases de l'écran de contact. On n'obtiendra pas un meilleur résultat en lui soumettant un morceau de robot cassé pris sur la pile à proximité (le distributeur est conçu pour détecter les câbles électriques en activité à l'intérieur de la partie de robot qu'on lui présente, afin de pouvoir connecter le câblage de la nouvelle pièce).

Lorsque la machine est activée, la partie introduite dans la trappe est détachée au laser, et éjectée sur la pile de ferraille. La nouvelle option est soudée à la place (même si l'endroit n'est pas approprié).

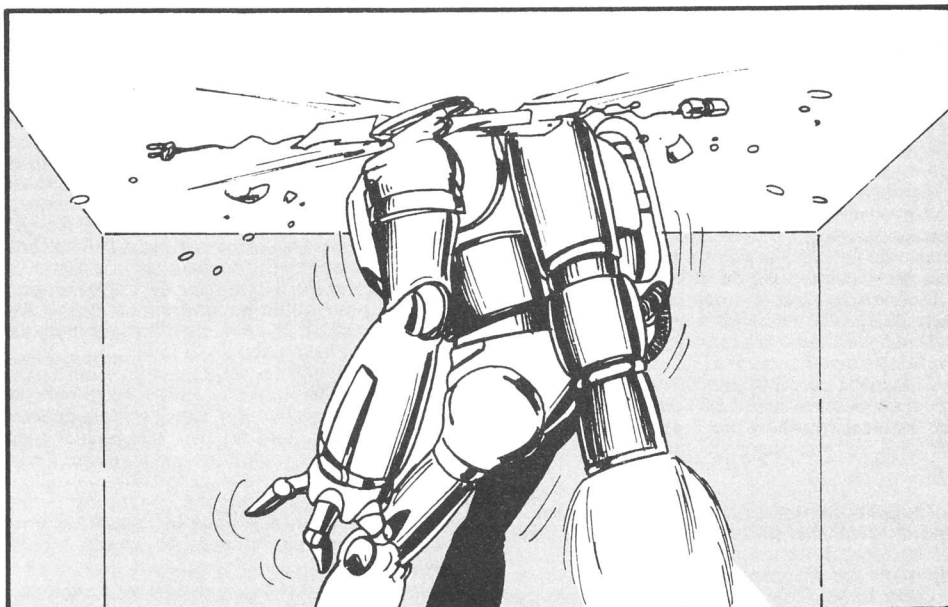
Les accessoires proposés :

Sableuse : Un accessoire projetant du sable destiné aux robots de maintenance. Elle semble constituer une arme formidable. Avec un fort rugissement, elle diffuse du sable fin sous pression pour arracher les peintures. A moins que le robot ne soit équipé d'un grand réservoir de sable, elle s'arrête après 30 secondes environ.

Rétrofusées : Conçues pour les spacebots, ce moteur compact libère une force ascensionnelle de 15G. Les résultats peuvent être assez désagréables si le robot ne se trouve pas dans l'espace ; vous n'avez pas idée du coût que peut atteindre le remplacement d'un plafond dans le Complexe Alpha !

Machine Infernale : Cette unité hautement explosive, dotée d'une minuterie de 0 à 20 minutes, a l'air de pouvoir être facilement larguée de son support latéral sur le robot. Mais en fait, il n'existe aucun contrôle. Une fois fixée, plus question de s'en séparer... Toute tentative pour la lâcher provoque dans la minuterie des bourdonnements, des cliquetis, des éclairs et des sifflements. La minuterie se coince sur « 0 ». La briser précipite l'explosion. Il est toutefois fortement recommandé au MJ de laisser sadiquement le joueur s'enliser dans la panique, plutôt que de briser la minuterie. (Voir logiciel « Auto-Destruction » ci-dessus).

Roulettes Hautes Performances : Le gadget parfaitement adapté aux robots pressés. Trois réglages sur ces roues : avance rapide, recul rapide, et arrêt. Et quelle vitesse ! Le robot a à peine le temps de penser à démarrer qu'elles initient la propulsion à une vitesse vertigineuse. Détail contrariant : la plupart des robots présentent une certaine inertie ; ce qui rend très difficile (disons-le carrément : impossible) la station verticale sur ces roues. Mais à part ce léger inconvénient, quelle allure prodigieuse !



Démonstration De L'utilité Des Rétrofusées Dans Les Espaces Confinés Du Complexe Alpha.

Sonde : En dépit des apparences, cet accessoire n'a rien à voir avec les pouvoirs psioniques. C'est une sonde — un palpeur serait le terme plus juste. Les antennes peuvent être bougées de haut en bas, et d'avant en arrière ; le robot reçoit des sensations de leurs extrémités, qui lui indiquent si elles sont en contact avec quelque chose, et quelques données sur la rugosité de la surface. Les minebots trouvent cette sonde fort utile dans les puits de mine non éclairés.

Ordres de mission

Jusqu'à maintenant, le seul ordre qu'aient reçu les robots était de se présenter en KR-27 pour une reprogrammation. A un moment donné, ils vont certainement s'enquérir auprès de Eudes-J de ce qu'ils sont censés faire ensuite. Dans le cas contraire, Eudes-J leur demandera s'ils en ont fini avec le distributeur. Sur une réponse positive, il poursuivra : « Et bien, allez-y, alors ! » Puis retournera derechef à son bouquin. La manœuvre devrait logiquement amener les PJs à demander : « Mais où ? ».

Eudes-J répondra par un haussement d'épaules indifférent, et suggérera que les robots contactent L'Ordinateur par l'intermédiaire de son terminal. Si un robot suit cette procédure, L'Ordinateur demandera son numéro de modèle, puis :

:Avez-vous achevé votre reprogrammation ?

Pour toute réponse du robot différant de l'affirmative, L'Ordinateur reprend :

:Agissez conformément aux ordres, et achevez immédiatement votre reprogrammation. C'est un plaisir de se faire reprogrammer. L'Ordinateur est votre ami.

Si le robot affirme en avoir terminé avec sa reprogrammation (vrai ou faux) :

:Merci de votre coopération. Rendez-vous dans le Couloir JA/ Secteur CBK pour enquêter, éliminer les envahisseurs, et retirer du couloir le matériel Code VERT OCEAN. L'enlèvement de ce matériel est de la plus haute importance. Transmettez des rapports fréquents sur vos progrès. L'Ordinateur est votre ami.

Toute demande d'information supplémentaire se verra opposer un mutisme complet. Si un PJ persiste à chercher à en savoir plus, L'Ordinateur répondra :

:Vous avez reçu vos ordres. Qu'attendez-vous pour les exécuter ? Vos circuits asimovien seraient-ils défectueux ?

Une insistance obstinée amènera ce message tranchant :

:Robot (insérez le numéro de modèle), coupez immédiatement !

La désobéissance implique alors que, de rétif, le robot est devenu frankenstein. Résultat :

:ALERTE ! ALERTE ! ROBOT (insérez le numéro de modèle du dissident) sujet à défectuosité Frankenstein ! Détruire à vue !

Le couloir JA

Le central informatique JA

Le Central JA agit et parle comme L'Ordinateur, bien que son rayon d'action et de contrôle se limite au couloir JA. Il s'identifie avec L'Ordinateur, mais admet en même temps que L'Ordinateur puisse représenter une menace pour ses plans et activités. Il communiquera avec les personnages tant qu'ils sont dans le couloir JA tout-à-fait comme le ferait L'Ordinateur, à quelques détails près : dans la mesure où il est isolé et n'a pas accès aux banques de données, ses réponses vont parfois refléter quelques différences. Par exemple, il va rapidement détecter les buts des personnages, mais niera qu'ils aient été envoyés en mission, et s'empressera de leur en attribuer une nouvelle. Grâce à ce Central, le MJ va être à même de créer une jolie confusion. « Tout ce que vous prétendez semble erroné. Veuillez redresser la situation sans plus attendre ! »

L'approche du couloir

Jetez un coup d'œil au plan en page ... Comme vous pouvez le constater, l'accès au Couloir JA consiste en une rampe finissant en contrebas sur des portes blindées. La pente est raide. Très raide. Les robots montés sur roues vont atteindre une grande vitesse, en même temps que les portes. Et s'ils sont équipés du dernier cri en matière de locomotion : les Roulettes Hautes Performances XZP-4500, alors... En tout cas, il pourrait s'avérer laborieux de remonter cette rampe, tout spécialement si l'on a de la graisse sur les pieds, les chenilles ou les roues. Quelqu'un a-t-il dérapé dans la graisse qui jonchait le Bureau d'Etudes KR-27 ?

Pour ouvrir les portes blindées, les robots doivent demander assistance à L'Ordinateur. Justement, un terminal se trouve commodément placé sur le mur gauche. Tout ce que les robots ont à faire, c'est de s'identifier, et de demander que les portes soient ouvertes. Réponse :

:Les portes blindées vont s'ouvrir dans cinq secondes. Entrez rapidement. Merci de votre coopération.

Deux secondes environ après la fin du message, dites aux joueurs que les portes s'ouvrent, se séparant en leur centre et s'encastrent bruyamment dans leurs logements latéraux. L'entrée (JA-0) est vide. Un klaxon résonne puissamment trois fois, puis les portes se referment sèchement.

Y avait-il quelques robots trop lents dans le groupe pour avoir eu le temps d'entrer ? La puissance de ces portes est étonnante... N'oubliez pas que les dommages infligés aux Biens de L'Ordinateur sont en contradiction flagrante avec la Troisième Loi. Y a-t-il quelques Biens écrasés (comme des bras ou jambes de robots) dans la troupe ?

Si quelqu'un n'est pas arrivé à entrer, une seconde demande doit être soumise pour que les portes soient ouvertes à nouveau...

:Auriez-vous quelque difficulté à remplir votre mission ?

Toute attitude raisonnable amènera L'Ordinateur à ouvrir les portes sans réticence, mais laissez donc les joueurs transpirer un peu pour chercher des réponses persuasives...

Cette fois-ci, les portes s'ouvriront pour un laps de temps légèrement plus bref. Remarquez que les robots ne peuvent demander l'ouverture des portes que depuis la rampe. L'Ordinateur n'a pas de relais dans l'entrée... Sapristi, voilà qui pourrait poser des problèmes au moment de partir !

Heureusement, il existe un moyen pour ouvrir les portes de l'intérieur, pour peu que les robots le cherchent avec quelque soin. (Il se pourrait même que le Centre Informatique JA ne le leur révèle dans un accès de bonté.) Un petit panneau d'accès (10 centimètres carrés) est pratiqué dans le mur près des portes. Il suffit de l'ouvrir et de tourner la poignée de 3 400 tours dans le sens des aiguilles d'une montre. (A moins que ce ne soit en sens contraire ?) Il se pourrait que pas mal de tours soient nécessaires avant que les portes ne commencent à s'ébranler...

Donc, l'entrée est vide. Les portes donnant accès au Couloir JA sont des doubles portes battantes ; elles ne sont pas verrouillées. Elles sont pourvues de garnitures de caoutchouc sur leurs bords, qui constituent une étanchéité fiable.

Tendez le document B aux joueurs. Expliquez-leur qu'ils ont trouvé ce diagramme gravé dans le mur devant les portes battantes. Pas moyen de trouver de légende pour les désignations des salles...

Code VERT OCEAN

Il s'agit d'un gaz incolore, sans goût particulier, dégageant une faible odeur — rappelant celle de l'océan. (Il va sans dire qu'aucun des robots n'a jamais flairé d'effluves marins.)

Le gaz ne vient pas dans l'entrée tant que les doubles portes d'accès au Couloir JA sont restées closes. Elles sont bien scellées, et n'en laissent pas transpirer une molécule. Tout le reste du secteur attenant au Couloir JA en est plein, exception faite de la Chambre JA-11 et du conduit des câbles. Le gaz est diffusé par un générateur dans le Labo JA-5, qui répand le gaz grâce au système d'aération (pour plus de détails, voir description de JA-5).

Tout robot doté d'un chimiosenseur va déceler la présence d'une odeur curieuse. Un robot équipé de spectromètres et de logiciel Chimie Niveau 2 ou plus qui pense à faire une analyse du gaz signalera qu'il s'agit d'un hallucinogène puissant. (Remarque : Mimette fait partie de cette catégorie ; à moins que son software de Chimie n'ait disparu au cours de la reprogrammation.)

Si, pour quelque raison incongrue, des humains se trouvaient dans le groupe, ils seraient instantanément affectés, même s'ils portaient des combinaisons isolantes ou des masques à gaz. Par contre, sur les robots, les effets sont nuls.

Evacuer le gaz du Couloir JA est facile, une

fois que les PJs ont réalisé qu'il ne s'agit pas seulement d'une « odeur curieuse », et qu'ils ont découvert le générateur de gaz. Il suffit de l'arrêter, et d'attendre une heure : le couloir aura alors été aéré et purifié.

Bien sûr, il sera peut-être dur de deviner ce que le Central Informatique JA entendait par « matériel Code VERT OCEAN » était ce gaz. Le Central Informatique JA se sert de la même appellation (ce qui n'est pas surprenant, sa pensée étant très semblable à celle de L'Ordinateur). Ce qui veut dire que les robots du Couloir JA utilisent également ce nom. Et comme c'est une appellation homologuée, il y a peu de chances, par exemple, pour qu'ils en viennent à dire : « Ah oui, ce truc VERT OCEAN, c'est le machin qu'ils fabriquent dans le Labo JA-5 ! »

Pendant l'aventure, vous pouvez retourner le couteau dans la plaie... Le genre de remarque perfide : « Et bien, vous n'avez pas l'air de trop mal vous débrouiller ! Ah, bien sûr, vous n'avez pas encore trouvé ce fameux matériel Code VERT OCEAN. L'Ordinateur avait drôlement l'air d'y tenir, vous ne trouvez pas ? Je me demande ce que ça donnerait si vous lui rapportiez que vous ne l'avez pas trouvé, et encore moins évacué... »

Le vigilbot

Les robots ne peuvent ni voir ni entendre ce qui se passe dans le couloir principal depuis l'entrée. Une fois les portes ouvertes (et que vous avez mentionné qu'il règne une odeur bizarre, s'il reste des robots pourvus de chimiosenseurs dans le groupe), lisez ce qui suit :

Voici ce que vous voyez. Au bout du couloir, avant le tournant, se trouve un robot de petite taille. Sa surface est hérissée de trucs brillants et de machins pointus et flexibles. Sur le dessus, de petites plaques incurvées opèrent une lente rotation. Juste après l'ouverture des portes, le robot commence à se mouvoir dans votre direction. Il émet deux rayons lumineux vers vous.

C'est le vigilbot. Il mesure environ un mètre de haut ; chaque centimètre de sa surface est truffé de senseurs offrant une incroyable diversité d'apparences. Des antennes rotatives similaires à des radars, des rayons lumineux scrutateurs, des rangées de petites plaques brillantes, des microphones équipés de réflecteurs paraboliques, une véritable brosse formée par de courtes antennes-fouet, des structures à facettes comme des yeux, et d'autres engins trop nombreux et complexes pour être décrits. Il émet à intervalles réguliers des bips comme un sonar, aussi bien que des bourdonnements à très basse fréquence. Ce robot a été créé par le Central Informatique JA pour « garder l'œil sur tout ». Par hypothèse, toutes les fois que le vigilbot se trouvera dans la même pièce ou le même couloir que les PJs, le Central Informatique JA saura en détail leurs paroles ou leurs actions. Il peut également s'exprimer par le biais du vigilbot.

Selon toute probabilité, lorsque vous aurez lu la description du vigilbot se trouvant ci-dessus, les joueurs feront ouvrir le feu à leurs PJs avec tout ce qu'ils auront sous la main. Si tel est le cas, il va s'esquiver derrière l'angle du mur (avant que leurs armes ne fassent effet), et annoncera immédiatement (en utilisant des haut-parleurs de 100 watts) : « Cessez le feu ! Détruire la Propriété de L'Ordinateur constitue un acte de trahison ! »

Il se pourrait cependant que les PJs cèdent à des impulsions moins en accord avec *Paranoïa* ; rester dans l'entrée, par exemple, et refermer les portes avant que le vigilbot ne les rejoigne. Dans ce cas, il attendra patiemment que les portes s'ouvrent à nouveau. Ou bien, permettre au vigilbot de les approcher sans l'attaquer. Auquel cas, lisez ce qui suit :

Il s'approche de vous lentement. Des rayons de lumières multicolores jouent au-dessus de vous. Le robot bourdonne de façon bizarre. Quelles radiations étranges est-il en train

d'émettre sur vos formes ? Ou bien, s'agirait-il de la vibration d'une arme qu'on recharge ?

S'ils attaquent, maintenant, déterminer le résultat du tir des armes. Si le vigilbot survit, il va beugler : « Cessez le feu ! » exactement de la même façon que s'ils avaient immédiatement attaqué.

Sans considérer si les PJs canardent ou non le vigilbot, un haut-parleur dans le plafond va annoncer :

:Vous êtes sommés de répondre immédiatement de vos actes. Un terminal se trouve ici, à votre disposition. Merci de votre coopération.

Et une lumière rouge, près du terminal du couloir, se met à clignoter.

Conversation avec le central informatique JA

C'est le Central Informatique JA qui parle, bien sûr. Mais votre propos, à ce stade de l'aventure, est de faire croire aux robots qu'ils sont réellement en train de parler avec L'Ordinateur. En fait, la confusion entre le Centre Informatique JA et L'Ordinateur constitue le véritable nexus de cette histoire... Etant donné la Première Loi de la Robotique, cette confusion pourrait bien amener de sérieuses perturbations mentales et des dommages certains parmi les circuits asimoviens de vos robots-joueurs !

Pendant que les robots s'approchent du terminal, le vigilbot continue à les balayer de ses rayons lumineux. Tant qu'ils seront dans le complexe attenant au Couloir JA, le vigilbot collera à leurs pas, les scrutant avec minutie.

S'ils hésitent, ou tentent de l'interroger, il dira : « Veuillez utiliser ce terminal pour recevoir votre affectation. »

Si les PJs recourent à ce terminal, traitez l'entretien avec le Central JA exactement comme s'il s'agissait d'une conversation avec L'Ordinateur. Le message-clé émanant du Central via le terminal :

:Toutes les opérations dans le Couloir JA sont parfaitement normales. Présentez-vous devant le Robot Fisher-4089-LC pour votre nouvelles affectation. Merci de votre coopération. L'Ordinateur est votre ami.

Les joueurs se trouvent maintenant devant un passionnant dilemme. L'affectation d'origine paraît impossible à remplir. Il semblerait qu'il n'y ait pas d'envahisseurs ici, et ils ne voient aucun bidule VERT OCEAN (quel qu'il soit...) dans le couloir. Apparemment, ils reçoivent de nouvelles instructions de L'Ordinateur. Doivent-ils vraiment chercher Fisher-4089-LC pour leur nouvelle affectation ? Comme toujours, chercher à discuter de cela par le biais du terminal ne peut amener que des problèmes. Si le Central Informatique JA en vient à penser qu'ils sont devenus frankenstein (autrement dit, s'ils refusent avec persistance de suivre ses ordres et de se présenter devant Fisher-4089-LC), il tentera de les liquider, en ayant recours aux chargebots pour accomplir la basse besogne. (Voir plus loin dans le texte.)

Si les robots-joueurs pensent à demander où se trouve Fisher-4089-LC, le Central JA leur répondra : dans le Labo JA-5. Autrement, ils seront libres d'errer sans entrave à sa recherche.

Les laboratoires

Le Central Informatique JA est profondément engagé dans un processus de recherche dément : comment opérer un génocide réussi sur la population humaine du Complexe Alpha. Chacun des trois labots étudie une méthode différente pour parvenir à la même fin...

Les labots

Les trois labots sont : Fisher-4089-LC (chimie), Fisher-4083-LB (biologie), et Fisher-3977-LM (métallurgie). Ce sont de grands labots minces montés sur roues, avec finition inox. Ils ressemblent beaucoup à Mimette, bien qu'ils appartiennent à des séries de modèles diffé-

rentes. Ils sont extrêmement résistants à la plupart des aléas survenant habituellement dans les laboratoires : liquides corrosifs, champs électromagnétiques, radiations, chocs et vibrations. Ils sont exceptionnellement bien équilibrés (physiquement tout au moins), et, en principe, ne gaspillent ou ne brisent jamais le matériel avec lequel ils travaillent.

Les laboratoires

Les cinq labos suivent le même agencement. La zone centrale reste libre, cernée de tables de travail courant le long des quatre murs, sauf à l'emplacement des deux portes. La porte de derrière ouvre sur un magasin, rempli d'un bric à brac de fournitures et de matériel en rapport avec la spécialité du labo (substances chimiques pour le labo de chimie, etc.). Tout ce qui avait quelque valeur dans ces magasins a déjà été utilisé depuis longtemps. Ce qui reste, ce sont des containers, des piles de fournitures inutiles, et divers rebuts.

Toutes les portes sont initialement fermées, et se referment automatiquement après ouverture, à moins qu'on ne les coince avec quelque chose de lourd. Aucune n'est verrouillée, exceptées celles qui donnent accès en JA-9 et -10. Toute porte maintenant ouverte sera refermée à la première occasion par le plus proche des robots à la solde du Central JA.

Le labo de chimie (JA-5)

Nous allons commencer par celui-ci, puisque les PJs sont censés le visiter en premier (à moins qu'ils n'aient été trop troublés pour demander où était Fisher-4089-LC).

Fisher-4089-LC poursuit des expérimentations de gaz nocifs pour la population humaine du Complexe Alpha. Son premier produit, Code VERT OCEAN, a déjà démontré son efficacité.

Si les joueurs n'ont jamais visité de labo, décrivez-leur la disposition — les paillasses le long des murs, etc. si nécessaire, décrivez-leur également Fisher-4089-LC.

Le labo est occupé à manipuler un montage bizarre installé sur l'une des paillasses : des tubes de verre, des réservoirs métalliques de formes variées, des brûleurs, et autres choses étranges.

Dans la même pièce se trouve un autre appareil contre le mur de droite, constitué de trois sphères d'acier inoxydable reliées par des tubes et des tuyaux. L'un des tubes disparaît dans le mur. Les autres tables sont encombrées de cornues, de papiers, et de bricoles. Le labo se tourne vers vous lorsque vous entrez.

Si les PJs n'attaquent pas Fisher derechef, continuez :

Il vous apostrophe : « Identifiez-vous afin de recevoir vos nouvelles affectations. »

A moins que les PJs ne l'agressent ou ne commencent à bricoler l'un de ses dispositifs, Fisher leur donnera leur affectation (sans même exiger confirmation de leurs identités). S'ils trifouillent dans les appareils, le Centre Informatique JA lancera les chargebots à l'attaque (Fisher les suppliera de s'arrêter). Quant aux tripotages d'appareils, pour en savoir plus, reportez-vous au paragraphe « les appareils » ci-dessous.

La Nouvelle Affectation

Fisher-4089 tend au plus proche personnage-robot un réservoir étiqueté « Désodorisant » (contenant du gaz VERT OCEAN) : « Accrochez ceci dans le système de conditionnement d'air en Chambre MB-75. »

Un chargebot (celui de JA-9) entre. C'est un robot de courte stature, monté sur quatre roues, et servant au transport. Il trimballe quatre paquets étiquetés « Additif Alimentaire Vitaminé 403-Q ». Fisher-4089-LC remet ceci aux autres robots, avec cette consigne : « Emportez cet additif dans les silos à nourriture, et ajoutez-le aux mélanges préparés pour le prochain repas. »

Si les PJs posent des questions sur leurs nouvelles affectations, Fisher-4089-LC doutera de

leur loyauté, et les renverra au terminal du couloir pour confirmation des ordres. Il va sans dire que le Central Informatique ne se contentera pas de confirmer ; il notera également la résistance des robots aux instructions, et affirmera que leurs dossiers ont été modifiés en conséquence. Si l'un des robots persiste à élever des objections, il lui sera intimé l'ordre de se mettre immédiatement en position « arrêt » ; un manque d'obéissance impliquant alors qu'il a viré frankenstein.

Si les PJs acceptent la mission sans rechigner et quittent la zone du Couloir JA, voyez le paragraphe « Que faire d'un robot dérangé ? » en fin d'aventure.

Les Appareils

Le montage plein de tuyaux de verre sert à une expérience que mène Fisher-4089-LC. Mimette est bien le seul robot capable d'y pomper quelque chose. Après étude, il peut l'identifier comme une expérience visant à produire du gaz de Chlore (toxique).

L'appareil en inox est le générateur du VERT OCEAN. Il consiste en trois sphères reliées par des tubes et des tuyaux.

La sphère de gauche est la chambre de réaction ; elle contient des liquides aux effets destructeurs et hautement corrosifs, aussi bien pour les humains que pour les robots (bien que ces derniers, Mimette surtout, soient passablement plus résistants). Le mélange est verdâtre et semble en ébullition constante.

La sphère centrale est la chambre de condensation ; elle contient une vapeur bleue à haute température, passant dans des serpents de refroidissement à la sortie. La vapeur atteint un degré de chaleur suffisant pour cuire la viande en très peu de temps, et brûlera également de façon efficace l'isolation des câbles électriques d'un robot. Mis en court-circuit, celui-ci verra ses appendices affectés tressauter violemment et convulsivement, de façon incontrôlable.

La sphère de droite est le collecteur. Elle contient du gaz VERT OCEAN à forte pression. Si ce container est endommagé, il explosera, faisant gicler en tous sens des chicots métalliques (et endommageant vraisemblablement les autres sphères également). Il est relié par une soupape à un tuyau disparaissant dans le mur : c'est la liaison avec le système de ventilation ; le couloir JA se trouve ainsi inondé en permanence de VERT OCEAN. Également sur la sphère de droite, une vanne permet à Fisher-4089-LC de prélever du gaz dans des récipients.

Les unités d'alimentation énergétique sont logées bien à l'abri à l'intérieur des sphères. La seule façon pour les robots de mettre le générateur hors service serait de détruire l'une des sphères (avec tous les effets dévastateurs qui en résulteraient pour les personnages à proximité), ou de sectionner la tuyauterie les reliant (libérant les substances contenues dans les récipients attenants).

Le Magasin JA-6

Il contient des bonbonnes d'une extrême fragilité, renfermant des acides et autres substances dangereuses, empliées du sol au plafond. Le déplacement d'un objet quelconque dans cette pièce engendrera un effet d'écrasement en châteaude cartes parmi les emballages de verre, accompagné d'un raz-de-marée d'acides variés, dont on se demande bien lequel sera le plus fatal pour les délicats circuits de nos nobles robots...

Le labo de biologie (JA-3)

Décrivez si nécessaire l'agencement général et le labot.

Le labot est penché sur un microscope. Sous les paillasses, le long des murs, des récipients scellés d'un genre particulier. Dans le coin gauche au fond de la pièce, encastrée dans le plafond, une plaque métallique ronde, criblée de petits trous. Sur le mur jouxtant ce dispositif, un panneau fermé, sur lequel est marqué bien en vue « ENREGISTREMENTS LABO ».

Les tables sont jonchées de boîtes de pétri, de flacons renfermant des « choses » organiques en conserve, et d'organismes non-humains disséqués que seuls ceux d'entre vous en possession de connaissances illicites sont à même d'identifier : des rats. Sur plusieurs paillasses, de larges vivariums abritent des exemplaires albinos de ces animaux.

Fisher-4083-LB produit des cultures de germes et de virus pathogènes de première qualité, destinés à infecter la population humaine du Complexe. Le Central Informatique JA projette de les disperser parmi les silos à nourriture, et espère balayer ainsi toute la racaille humaine.

Les récipients scellés sous les paillasses contiennent un approvisionnement en agents bactériels et viraux. La plaque ronde est une douche truquée : Fisher-4083-LB l'a modifiée pour arroser les robots de germes, afin qu'ils puissent contaminer tout le Complexe lors de leurs déplacements. Le panneau « ENREGISTREMENTS LABO » est un miroir aux alouettes destiné à attirer les robots sous la douche...

Fisher-4083-B ne leur adressera pas la parole lorsqu'ils entreront dans la pièce, et les ignorera jusqu'à ce qu'ils commencent à casser son labo. Les chargebots seront alors convoqués pour mater les PJs.

Si l'un des personnages-robots passe sous la douche, elle va se déclencher automatiquement, vaporisant sur lui une fine bruine. Aucun effet immédiat, mais tous les humains qu'il rencontrera ultérieurement s'écrouleront, se tordant dans des râles sifflants.

Si les robots ouvrent le panneau « ENREGISTREMENTS LABO », ils trouveront six disques de vinyl, de 30 centimètres de diamètre, chacun troué en son centre, et couvert d'un fin sillon en spirale. Les méthodes pour les auditionner n'existent plus dans le Complexe Alpha, mais ils pourraient paraître inestimables aux Romantiques (ou à d'autres groupes de l'Extérieur), car ils recèlent d'anciens enregistrements musicaux.

Le Magasin JA-4

Son inventaire évoquerait assez celui d'un labo de biologie d'école supérieure après que les étudiants aient subtilisé tout ce qui pouvait avoir une quelconque valeur financière ou distractive. Mais pas mal des objets restants resteraient subversifs, s'ils étaient diffusés dans le Complexe Alpha, car ils ont trait à l'Extérieur. Par exemple, il y a une collection de 41 bocaux renfermant des poissons dans du formol ; un tableau comparatif des œufs d'oiseaux ; une boîte renfermant un lot de filets à papillons ; un vrai livre sur la génétique des vaches laitières ; et un petit coffret de dents de marsupiaux (kangourous, opossums, et autres). Les gentils membres du Club Sierra adoraient tout ça...

Le labo de métallurgie (JA-7)

Décrivez si nécessaire la disposition générale du labo et le labot.

Le labot se tient devant un clavier, sur lequel il compose quelque chose. Sa surface est intégralement balafrée de cicatrices, de raccords, de brûlures, de trous et de bosses. Ses circuits internes sont visibles en de nombreux endroits.

Le clavier est relié à un terminal, rattaché à son tour par un câble fortement armé à un appareil qui ressemble à une machine industrielle primitive non pensante. Cet appareil se résume à un bras unique et énorme s'élevant sur une base, et terminé par un énorme laser. Le bras se déplace lorsque le labot tape sur le clavier.

Ailleurs dans la pièce, des éclaboussures de métal fondu, des lingots, un haut fourneau ouvert, et plusieurs creusets.

Fisher-3977-LM n'est pas tout à fait aussi habile que les deux autres labots. Il a essayé de mettre au point une armure de qualité supérieure pour rendre invulnérables les robots dans leurs futures batailles contre les humains ; mais

son propre software souffre de quelques aberrations. A chaque fois que Fisher-3977-LM utilise le poste d'usinage laser, il trouve moyen de s'endommager — de là son apparence ravagée. Le problème vient en partie de ses erreurs de programmation du poste, qui ne suit jamais les ordres tout à fait à la lettre...

Ce poste sert à fondre ou ramollir les alliages, et à souder diverses pièces.

Fisher est tout content d'expliquer son fonctionnement : « Il est très intelligent. Vous n'avez qu'à lui dire ce que vous voulez qu'il fasse. » Il pourrait peut-être s'avérer précieux pour retirer des accessoires indésirables — comme ceux implantés par le distributeur décrit dans « Nouvelles Caractéristiques ». Lorsque vous vous adressez à lui, en tout cas, il a l'air de répondre correctement...

Tom : Je demande au poste d'usinage s'il sait comment enlever sans risque cette machine infernale de mon côté.

MJ : Il répond : « Aucun problème ! Contentez-vous de vous tenir sur cette croix peinte au sol, et gardez soigneusement votre bras hors du périmètre d'action. »

Tom : Bon. Je me place scrupuleusement à l'endroit indiqué, je tiens mon bras levé, et je dis : « On y va, et pas de mauvais coup, hein ! »

MJ : Tu n'aurais peut-être pas dû parler de cou... Voilà que le rayon laser se met à découper des tranches bien nettes dans le tien ; ta tête dégringole à terre, suivie de près par ton corps. La minuterie de la Machine Infernale craque dans la chute, et se met à bourdonner, cliqueter, dégrager des étincelles et siffler... Que font tes restes ?

Le Magasin JA-8

Il contient des lingots de métaux et alliages fort variés. Aucun n'est étiqueté. Chacun pèse 50 kilogrammes. Fisher-3977-LM ne révélera pas leur nature avant que les joueurs n'aient mené à bien leurs nouvelles affectations. (Bonne chance !)

Dans ce magasin, se trouve également le chargebot blindé Acme-445-ARU. Ce robot est d'une puissance exceptionnelle : il peut transporter quatorze lingots à la fois. Acme-445-ARU n'est pas en activité en début d'épisode ; mais le Central Informatique JA peut le mettre en marche à n'importe quel moment. S'il est appelé pour un combat, Acme-445-ARU s'arme de lingots, qu'il lance sur les personnages avec une force prodigieuse.

Son blindage le protège de l'armement anti-robots ordinaire, y compris les agressions d'or-

dre magnétique ou électrique. Il serait convenable qu'un personnage médite d'arracher ce blindage pour son propre usage. Malheureusement, son poids atteint 300 kilogrammes... (C'est pourquoi Acme-445-ARU est le seul et unique robot du Couloir JA à en être équipé.) Parmi les personnages-robots, seul Hargrave pourrait sérieusement envisager d'en tirer parti.

Le labo de surveillance (JA-1)

Ce labo a servi à construire le vigilbot. Il contient les pièces et le matériel nécessaire et suffisant pour fabriquer n'importe quel exemplaire de la myriade de senseurs dont se sert L'Ordinateur pour garder à l'œil les Citoyens, y compris quelques gadgets inédits dont la Sécurité Interne ignore jusqu'au premier schéma. Beaucoup de sociétés secrètes paieraient cher ces articles de surveillance... Aucun n'est assemblé pour l'instant, mais tous les composants sont là, pour une personne dotée des compétences ou du software adéquats (autrement dit, aucun des PJs.) Aucun plan ici ; tous sont stockés dans les banques de données de L'Ordinateur ou du Central Informatique JA ; et il faut un niveau d'accréditation VIOLET ou supérieur pour y accéder.

Le labo brille d'une propreté immaculée. Un frotbot a continuellement travaillé ici depuis l'achèvement du vigilbot. Peu importe l'absence totale de poussière ou de débris : il persiste à recurer, sécher, astiquer et ranger le matériel. Il est ravi, au fond, que les PJs aient amené quelque graisse et crasse. Il se rue incontinent sur leurs traces pour nettoyer le sol, et pour tenter de faire briller leurs bras, leurs jambes ou leur corps.

Il ne s'émeut pas outre mesure de la présence de Frotbot-17/A-4, et va même jusqu'à émettre quelques remarques perfides, sotto voce, à l'intention de notre ami. Du genre : « Dégage, saligaud, ici c'est mon labo ! »

Il va diligemment remettre en place tout ce qui est déplacé par les personnages dans le labo. Les objets apportés et posés sur le sol ou sur un établi seront saisis, précipités sur une étagère murale, et religieusement dépoussiérés. Les personnages sortis, le labo devrait être aussi propre qu'à leur arrivée.

Le Magasin JA-2

Il contient le même genre de pièces détachées que le Labo JA-1, mais noyées dans un infâme capharnaüm, car le frotbot ne s'aventure jamais ici. Vous pouvez suggérer aux joueurs que des trésors exceptionnels peuvent être camouflés

sous les diverses strates. En fait, tout ce qui stagne ici se trouve également en JA-1, et de façon plus aisée...

Le laboratoire de robotique (JA-9) et le magasin JA-10

La porte du labo de robotique est verrouillée, mais Hargrave, Izzy, ou Grog peuvent la forcer. Les tables sont couvertes d'outils et de dispositifs servant à la réparation des robots. Un grand terminal, rappelant celui utilisé pour la reprogrammation (mais propre, celui-là...) est installé contre un mur. Il peut être utilisé, lui aussi, pour communiquer du software aux robots.

Tout, dans ce labo, est sous le contrôle étroit du Central Informatique JA. Un robot suffisamment inconscient pour se brancher sur le terminal de reprogrammation verra toutes ses compétences effacées, et recevra celles qui suivent.

Lorsqu'un robot est reprogrammé, prenez le joueur à part, et détaillez-lui le nouveau software de son PJ. Ne laissez pas les autres surprendre cet entretien.

Certains robots détiennent une mémoire interne plus importante que d'autres ; en commençant par le début de la liste, attribuez les programmes au robot jusqu'à saturation de sa mémoire.

Doctrines Corpore Metal (3) : Faites lire au joueur les « Objectifs » et les « Doctrines » de Corpore Metal dans le livret du MJ. Dites-lui qu'il croit à tout cela à présent, fanatiquement. Parlez-lui du Central Informatique JA, et de sa mission d'expurger la vie humaine du Complexe Alpha. Dites-lui qu'il doit essayer d'amener ses collègues robots à se reprogrammer, et que ses circuits asimoviens sont défectueux maintenant (ce qui est vrai !).

Auto-Destruction (2) : Exactement le même logiciel que celui décrit dans le paragraphe intitulé « De l'utilité des unités de logiciel » — à mettre en œuvre si le robot est sur le point d'être trahi, ou de trahir le Central Informatique JA.

Logiciel de Combat : S'il reste quelque Mémoire Interne, et que le robot soit équipé d'armes, le Central Informatique JA va lui communiquer du software de combat (en quantité suffisante pour remplir toute la place qui pourrait rester) en rapport avec son arme la plus efficace. (Par exemple, s'il reste 3 unités, le robot recevra un logiciel niveau 3.)

Si un robot reprogrammé est encore reprogrammé ensuite par L'Ordinateur, celui-ci ne détectera pas la faille dans ses circuits asimoviens...

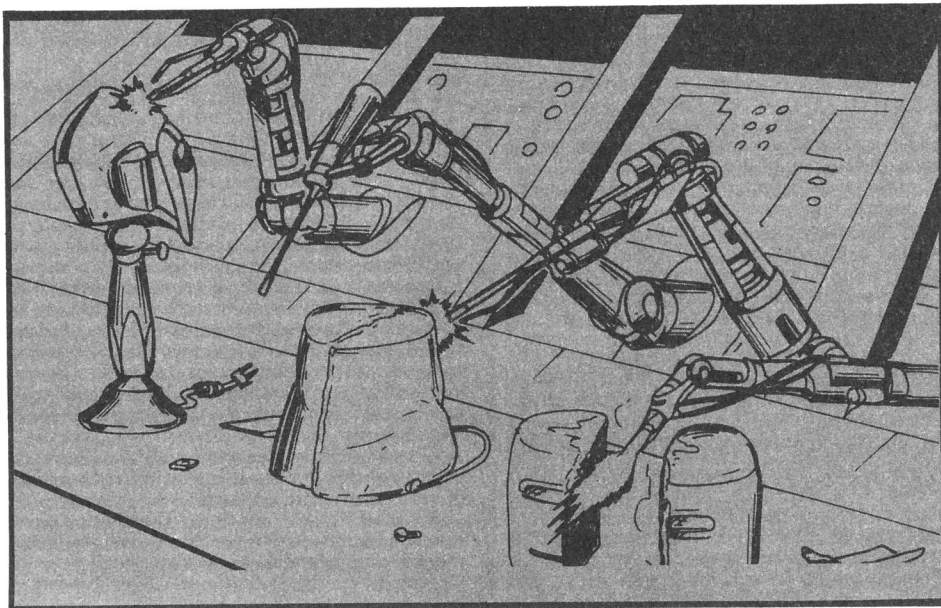
La chambre JA-11 (le central informatique JA)

Le Central Informatique se trouve dans la Chambre JA-11. Celle-ci n'a aucune porte d'accès ; elle est enclose dans des murs massifs et blindés. JA-11 est connecté au reste du Complexe par un câblage logé entre JA-2 et JA-10. Les murs du conduit de câblage ne sont pas blindés, et un personnage pourrait, en théorie, s'introduire par là, en faisant sauter ou en perforant un mur de magasin. Dans de telles circonstances, le Central Informatique JA déciderait tout de go qu'au fond, ses meilleurs intérêts se trouvaient du côté de L'Ordinateur ; et il se rattacherait au réseau informatique du Complexe. La réponse de la Sécurité serait immédiate, et très efficace : L'Ordinateur enverrait des combats et des agents de la Sec Int bardés d'armures de combat (récupérées in extremis dans les silos à nourriture) pour sa sauvegarde. Adieu, petits robots !

Que faire d'un robot dérangé ?

Avec un peu de chance et beaucoup de diplomatie, les PJs vont gober l'histoire de la « nouvelle affectation », et se diriger vers le centre du

Grâce à l'automatisation, on économise du temps et on accroît la productivité.



Complexe Alpha avec leur bidon de VERT OCEAN et leurs quatre colis de bactéries virulentes. Pour repartir, il faudra d'abord qu'ils repassent les portes blindées, évidemment ; mais cela ne devrait pas être impossible. C'est après que cela se corse...

Le faux ordinateur est prié de se dénoncer

Dites aux joueurs qu'une fois qu'ils ont quitté le Couloir JA, ils devraient facilement trouver la Chambre MB-75 (où le VERT OCEAN est censé atterrir). Soit ils s'arrêteront quelque part pour vérifier leurs ordres, soit ils y iront directement. Dans le second cas, voir « Chambre MB-75 » ci-dessous.

S'ils s'arrêtent pour vérifier les ordres, L'Ordinateur demandera :

:Avez-vous rempli votre mission ?

Suivant la réponse, il continuera :

:Pourquoi n'êtes-vous plus dans le Couloir JA ? Est-ce que le matériel VERT OCEAN a bien été enlevé ? Est-ce que les envahisseurs ont été vaincus ? Vos circuits asimoviens seraient-ils défectueux ?

Un peu de suspense sadique, avec une interruption momentanée de la communication, puis faites-les renvoyer par L'Ordinateur dans le Couloir JA.

Quelles que soient les circonstances, il ne mettra pas les personnages au courant de son fractionnement, et surtout pas du fait que le Couloir JA se trouve sous le contrôle d'un Central Informatique séparé. L'Ordinateur est très chatouilleux sur le chapitre des révélations le concernant...

A leur retour dans le Couloir JA, le Central Informatique JA va bien sûr leur demander pourquoi ils n'ont pas accompli leur mission, et les renvoyer à la Chambre MB-75. Ça peut durer longtemps. Il y a de fortes chances pour que les PJs, déconcertés et affolés, se laissent aller à se détruire les uns les autres — l'habituel étripage de rigueur dans *PARANOIA*. Dans le cas contraire, tôt ou tard, ils discuteront suffisamment avec L'Ordinateur pour qu'il décrète qu'ils sont devenus frankenstein, et qu'il expédie un commando de gorilles de la Sécurité Interne pour les détruire.

A moins qu'ils ne s'imaginent que le Couloir JA n'est pas contrôlé par Le bon Ordinateur, mais par un autre, et ne commencent à saccager l'endroit...

La chambre MB-75

Si les personnages vont jusqu'à la Chambre MB-75, ils la trouvent occupée par un Clarificateur d'accréditation VERTE : Abel-V-DER. Il dort, vautré sur une couchette. Si les robots interrompent leur élan pour parler avec lui (au lieu de se contenter d'accrocher le container de VERT OCEAN dans la climatisation), il leur intimerait l'ordre de déguerpir et de le laisser tranquille.

En supposant que les robots soient convaincus que leurs ordres émanaient bien de L'Ordinateur, il y a là conflit entre un ordre relevant de la Quatrième Loi, et un de la Première Loi. Or, la préséance revient à la Première. La conduite appropriée sera donc de persister à placer le

cylindre dans le système de conditionnement d'air. Il se pourrait que vous ayez à le suggérer, mais ils auront peut-être la présence d'esprit de chercher l'avis de L'Ordinateur (il se trouve justement qu'il y a un terminal dans la pièce). Auquel cas, il leur sera demandé s'ils ont accompli leur mission, et dans la négative, pourquoi donc. (Avec un peu de chance, il y aura quiproquo sur l'interprétation, ceci étant pris pour une confirmation des ordres relatifs au container de VERT OCEAN à placer dans la climatisation).

Devant l'obstination des robots à tenter d'attacher le fameux cylindre, Abel va dégainer un laser à canon VERT, et tenter de les détruire. N'oubliez pas : les robots ne doivent pas laisser endommager la précieuse propriété de L'Ordinateur. Ils vont sûrement s'amuser comme des petits fous pour neutraliser Abel-V sans le blesser...

Si l'on suppose qu'ils sont parvenus à accrocher le cylindre, l'effet du gaz sera foudroyant pour Abel-V. Il tombera, agité de soubresauts convulsifs...

Instantanément, les sirènes vont hululer dans le Couloir MR, et L'Ordinateur annoncera sur la sono publique :

:ALERTE ! ALERTE ! Contamination de VERT OCEAN dans le Couloir MR/Secteur CBK ! Evacuez immédiatement la zone ! Je répète : évacuez immédiatement la zone !

Là, les robots devraient se rendre compte qu'ils ont commis une gaffe. Faire un rapport maintenant équivaldrait à leur liquidation dès que L'Ordinateur pourrait trouver suffisamment de combats et d'équipes Vautour pour réduire à merci des robots si dangereusement défectueux.

A ce stade, la meilleure parade est encore de revenir dans le Couloir JA, accomplir la mission initiale, et prétendre n'avoir jamais quitté les lieux...

Les robots flingueurs

Peut-être que les robots n'ont pas encore réalisé la situation. Ou peut-être sont-ils tous reprogrammés Corpure Metallos. Ou encore, peut-être ont-ils simplement décidé qu'ils s'amusaient trop bien, et ils veulent maintenant refiler d'horribles maladies à tout le monde dans le Secteur CBK...

Ce ne devrait pas être trop sorcier d'atteindre les silos à nourriture. Cependant, la sécurité est passablement renforcée autour d'eux ; il y a trop de Sociétés Secrètes un peu barges qui rêvent de falsifier les mélanges de nourritures. Nous laisserons libre cours à votre improvisation pour une description précise, mais il ne va pas être commode de contourner ces mesures de sécurité draconiennes. Même s'ils se débrouillent pour déverser les germes de maladies (i.e. « l'Additif Alimentaire Vitaminé 403-Q ») à bon port, les caméras omniprésentes de L'Ordinateur vont certainement les prendre la main dans le bac... Il ne sera peut-être pas en mesure de prévenir l'épidémie pour une large part de la population du Secteur CBK, mais par contre les robots seront sûrement détruits à brève échéance.

Attardez-vous à décrire les horribles agonies que traversent les malheureux contaminés du Secteur CBK avant de trépasser. Dénoncez aux robots leurs méprisables crimes contre l'humani-

té. Faites-les contempler leur déchéance morale — pendant que les équipes Vautour, les combots, les snifferbots et les guerbots les cernent prudemment. Puis, destruction générale et spectaculaire ! Rien de plus divertissant que les CNT...

Debriefing

Si par quelque miracle les personnages ont survécu, et de surcroît rempli leur mission, il est à présumer qu'ils livreront à L'Ordinateur un rapport détaillé via le terminal le plus proche. Voulez-vous, oui ou non, voir vos joueurs continuer à s'incarner dans ces personnages robots ? La suite dépend de ce choix... Dans la négative :

:L'Ordinateur est satisfait de votre succès dans cette importante mission. Merci à tous. Merci beaucoup.

:Vous pouvez à présent reprendre vos tâches habituelles.

Et voilà tout ce qu'ils reçoivent comme remerciements... Après tout, ce ne sont que des robots...

Si vous désirez continuer à jouer avec ces personnages, essayez ceci :

:L'Ordinateur est satisfait de votre succès dans cette importante mission. Votre réussite l'a tellement impressionné que vous allez maintenant recevoir une nouvelle affectation.

:Vous êtes promus membres du Groupe de Robots Clarificateurs, un groupe de Clarificateurs expérimental, composé de robots de qualifications variées. On attend de vous que vous démontriez l'utilité des robots dans de nombreuses fonctions actuellement remplies par des Clarificateurs humains.

:Un statut correspondant à l'accréditation ROUGE vous est temporairement accordé. Mais il ne vous dispense pas de continuer à exécuter les ordres des autres Citoyens. Vous devez simplement obéir, en outre, aux règles relatives aux niveaux d'accréditation et concernant les libertés de mouvements, l'accès à l'information, et ainsi de suite.

:N'oubliez pas : en dépit de la confiance de L'Ordinateur, vous n'êtes que des robots. Vous n'avez aucun droit. Je vous ai eu jusqu'au trognon. Faites ce que je vous dis, ou vous serez désactivés.

:Présentez-vous au Labo 37 de R&C, Secteur CBK, pour reprogrammation et équipement.

Au labo de R&C, chaque robot reçoit :

- un pistolet laser, installé sur une attache d'épaule, accompagné d'un chargeur de munitions ROUGE ;
- une armure reflect ROUGE, équivalente à celle que portent les Clarificateurs, constitué de « papier adhésif » reflect rouge, appliqué sur toutes les surfaces accessibles du robot ;
- un point de Mémoire Interne supplémentaire ;
- une unité de logiciel « Pistolet Laser 1 ».

Et c'est à ce moment-là que l'on peut procéder à l'ablation des accessoires indésirables (comme ceux qui ont été greffés dans le paragraphe Nouvelles Caractéristiques »).



LES GUERRRIERS

L'implacable Gang de Mish-U-Ima

Ha ha ! Une lueur d'intérêt est passée dans votre œil ! Sans l'avouer, vous brûlez de savoir sur quoi diable les Clarificateurs vont bien pouvoir tomber, cette fois-ci...

Mais connaissant la sagesse et la perspicacité qui caractérisent les MJs de **PARANOIA**, il est probable que vous avez déjà deviné de quoi il retourne... Ces pauvres diables vont se retrouver sur la piste des machines humaines de combat les plus mortelles de tous les temps — les Guerriers des Ténèbres — les redoutables *Ninja*...

Comment est-ce possible ? Ainsi, ces ombres mystérieuses jaillies du passé ont pu survivre au cataclysme qui a englouti le monde moderne, pour resurgir dans le Complexe Alpha ?

Et bien oui, c'est possible ; tout simplement parce que vous en aurez décidé ainsi, cher MJ...

Vous objectez que vos joueurs ne s'en laisseront pas conter ? A notre humble avis, on ne devrait jamais laisser une incurable rationalité ou d'autres notions aussi mesquines prendre le pas sur un petit moment de plaisir innocent. Mais n'ayez crainte ; de toutes façons, les PJs ne sauront jamais d'où vient le fléau qui s'abat sur leurs têtes...

Les Ninja sont une brigade de surveillance et d'intervention constituée de Clarificateurs spécialement entraînés. Leur mentor et entraîneur est Mish-U-IMA-4, dont les passe-temps secrets sont la poésie Japonaise et les vidéos de l'Histoire Enregistrée. Après avoir mis la main sur une série de bandes relatant les hauts faits des Ninja, et en recoupant ces images avec ses propres sources de documentation illicite sur l'histoire Japonaise, il a réalisé que là se trouvait l'arme parfaite pour éliminer ou espionner ses rivaux Hauts Programmeurs.

Manipuler les Banques de Données des Clarificateurs ne fut qu'un jeu d'enfant pour lui. Bientôt, Mish-U avait rassemblé un groupe-noyau de Clarificateurs dotés des compétences indispensables. Puis, il élimina toute référence à ses activités des dossiers informatiques de l'Ordinateur, et ses sbires « disparurent ». Un entraînement spécial métamorphosa ces recrues de talent en un cartel d'infatigables tueurs d'élite se distinguant par un uniforme particulier.

Ces uniformes, copiés sur ceux des Ninja historiques, servent plusieurs impératifs. Bien sûr, ils constituent un bon camouflage durant le cycle nocturne. Ils camouflent également le fait qu'il s'agit de Clarificateurs. Si quelqu'un aperçoit les Ninja, ils seront à coup sûr confondus avec de vulgaires INFRAROUGES.

Une fois les Ninja prêts, restait à les éprouver. Sam-U-RAI était le rival le plus abominé de Mish-U. Il n'en fallait pas plus...

Comment les Ninja en viennent-ils à massacrer — pardon — rencontrer les PJs ? Pas d'impatience ! Encore un instant, et tout deviendra clair...

Retour en NIN-3054826JA

Après que les Clarificateurs soient passés par le traditionnel intermédiaire comique à PLI, ils reçoivent par courrier spécial l'ordre de retourner en Salle de Briefing 305482JA, Secteur NIN, pour un briefing complémentaire. Là, ils trouvent un nouvel officier de briefing, Aik-I-DOE-5, qui semble encore plus nerveux que ne l'était Bush-I. En parlant pour Aik-I, vous darderez de sombres regards aux alentours, et vos



:MISE EN ALERTE

:RÉFÉRENCE = AC.4.4

***** MISE EN ALERTE *****

:CLARIFICATEURS, ATTENTION. VOTRE MISSION, QUE VOUS ALLEZ ACCEPTER D'ENTHOUSIASME — VOUS N'AVEZ PAS LE CHOIX — EST DE VOUS PRÉSENTER A BUSH-I-DOE-6 EN SALLE DE BRIEFING 3054826JA SECTEUR NIN POUR RECEVOIR DES DÉTAILS SUR UNE ENQUÊTE A CARACTÈRE EXTRÊMEMENT CONFIDENTIEL DONT VOUS ALLEZ ASSUMER LA RESPONSABILITÉ. ET CE DÈS MAINTENANT ! :SI VOUS REFUSEZ CETTE MISSION, VOUS SEREZ LIQUIDÉS PAR AUTODESTRUCTION DANS CINQ SECONDES EXACTEMENT. MERCI DE VOTRE COOPÉRATION... TROIS... DEUX...

Ainsi débute sur les chapeaux de roues une nouvelle mission passionnante qui va mettre du piment dans les vies (probablement éphémères) d'une équipe de Clarificateurs d'élite. Mais avant qu'ils n'aient rendu l'âme... Heu, pardon, rendu compte du succès de leur mission, il leur faudra affronter des spectres surgis du lointain passé... Enfin, vous en saurez bientôt plus.

Entre parenthèses, si quelqu'un a besoin d'un nom pour un personnage dans cette aventure, ou si vous introduisez un nouveau PNJ et qu'il vous faille un autre patronyme, voici quelques suggestions : Kate-O-GAN, Toy-O-TAH, Kur-O-SWA, Jiu-J-TSU, Sah-J-MIE, Godz-I-LLA, Suze-U-CKI...

Dernier set, Sam-U-RAI...

Lorsque les Clarificateurs parviennent à la salle de briefing, ils se retrouvent devant Bush-I-DOE, qui s'avère être un INDIGO bien inquiet. Il se tord les mains machinalement ; il masse ses sourcils, et jette de fréquents coups d'œil furtifs par-dessus son épaule.

Il a de bonnes raisons d'être angoissé... Bush-I fait partie d'un Groupe de Programmation que dominait jusqu'à présent le regretté Sam-U-RAI. Sam-U a été liquidé au cours du dernier cycle nocturne, avec trois VIOLETS de son groupe. Bush-I sent que n'importe quel membre du groupe peut être la victime suivante...

Mais il n'est tout de même pas préoccupé au point d'oublier de se montrer désagréable avec les Clarificateurs. Il leur résume leur mission : découvrir les responsables du décès prématuré de Sam-U-RAI.

La seule information qu'il détient est maigre. Les assassins ont été capables de pénétrer dans un secteur de haute sécurité, et d'éliminer trois gardes du corps armés jusqu'aux dents, avant d'en finir avec Sam-U, qui ne manquait pas de répondeur non plus.

Les criminels étaient, semble-t-il, des INFRAROUGES. Ils ont été brièvement aperçus lorsqu'ils s'échappaient. Leurs uniformes n'étaient pas d'une coupe standard, mais leur couleur était indiscutablement noire.

Le plus étrange de tout réside dans la méthode avec laquelle le crime a été perpétré. Sam-U a été retrouvé avec le volant d'une petite valve hydraulique enfoncé dans le front, comme lancé avec une force terrible...

Bush-I suppose que l'agression a été ordonnée par un Haut Programmeur rival ; et le fait qu'un secteur de haute sécurité ait été violé le conforte dans cette hypothèse. Voilà toute l'information dont il dispose... Les Clarificateurs doivent découvrir et exécuter les responsables, et en cas de trouvaille, faire un rapport à Bush-I. Celui-ci les expédie ensuite à PLI pour s'équiper.

Les Clarificateurs ont tourné les talons et sont sur le point de quitter la pièce, lorsqu'ils entendent un hoquet derrière eux, suivi d'un gargouillis, puis d'un bruit mat. Lorsqu'ils se retournent, plus de Bush-I. Ceux qui réussissent un jet d'Adaptabilité de 3DIO peuvent remarquer une paire de bottes qui s'évanouit dans la tuyauterie près du plafond. Si les PJs cherchent une ouverture, ils ne trouveront rien.

DES TÉNÈBRES

gestes seront fébriles et saccadés.

Aik-I prétend que Bush-I était trop occupé pour attendre. (La vérité, c'est qu'on n'a plus entendu parler de lui depuis le premier briefing des PJs). Il expédie les PJs à R&C, où on leur attribue de nouvelles armes expérimentales destinées à les aider dans leur combat contre les facultés extraordinaires de ces infiltrateurs Commies sans foi en L'Ordinateur ni loi.

Allant de pair avec les découvertes les plus récentes de bandes vidéo de l'Histoire enregistrée, quelques informations sur les reportages concernant les Ninja avaient rapidement filtré parmi les hautes sphères et les Sociétés Secrètes du Complexe. R&C avait déjà entrepris quelques tentatives d'exploitation des possibilités que ces bandes laissaient entrevoir, lorsque Sam-U fut assassiné de la façon étrange et inattendue que l'on sait.

A R&C, les PJs devront comme à l'ordinaire signer les formulaires de prise en charge de l'équipement avant même que celui-ci ne leur ait été montré. Voici la liste du matériel expérimental dont ils sont à présent irrévocablement, complètement et éternellement responsables :

1. « **Shuriken** ». De petits disques de métal de 7 cm de diamètre, aux bords découpés en saillies tranchantes. Ils ressemblent beaucoup à des volants miniatures de vannes de fermeture hydraulique. Ce sont des « shuriken » (ou « étoiles-projectiles »). Ils sont conçus pour être projetés sur un ennemi. Pour améliorer la force et la précision du lancer, R&C les a équipés de fusées de démarrage super-turbo grandeur nature, de calculateurs de cible avec guidage laser, et de stabilisateurs gyroscopiques. Ainsi, ces petits disques pèsent environ 20 kilogrammes, et doivent être tenus à deux mains. Ils sont enfilés sur une corde pour qu'on puisse les porter au cou ou à la ceinture.

2. **Grappin à longue portée**. Il atteint la dite longue portée grâce à un petit propulseur à rétro-fusée intégré à la poignée. Malheureusement, l'échappement endommage irrémédiablement le filin relié au grappin... Ou bien (si vous êtes un MJ de l'espèce machiavélique), il l'affaiblit partiellement, de sorte que la première personne qui s'en sert pour une escalade a le temps d'arriver à mi-parcours avant sa rupture...

3. **Assortiment de bottes et de gants d'escalade à effet-ventouse et magnétique**. Chacun porte une rangée de crampons métalliques pointus. Lorsque ceux-ci heurtent une surface solide, ils s'incrusteront, et les ventouses et aimants entrent en action. Si les délicats senseurs se coincent, à force de heurter des surfaces solides, par exemple, les ventouses et les aimants risquent de ne plus se relâcher. L'ascensionniste se retrouve alors désespérément exposé, collé au mur comme un malheureux insecte attendant d'être épinglé à une planche.

4. **Bottes et gants adhésifs**. R&C ayant adopté deux lignes de recherche pour les bottes et les gants d'escalade, ce second modèle secrète une colle forte lorsqu'une surface est heurtée. La colle reste malléable un court instant avant la prise. Tant qu'un personnage reste en mouvement, tout devrait aller bien. S'il stationne trop longtemps, les résultats seront les mêmes que précédemment. Une fois les réservoirs de colle épuisés, il ne reste que les crampons pour tenir sur la surface en cours d'escalade. Les conséquences sont laissées à l'imagination du PJ, lorsqu'il s'agit des surfaces dures de matière plastique

ou de métal fréquentes dans le Complexe Alpha.

5. **Carapace d'acier flexible et extensible**. Elle est équipée de nombreux servomoteurs : ce dispositif permet à celui qui la porte d'exécuter une série de sauts périlleux et de roues, dans le but de se rapprocher de l'adversaire. Ce qui l'amène à portée de combat en corps à corps, et lui assure l'avantage de la surprise. Utile également pour s'échapper d'un bond léger en dehors de la ligne de tir.

Des techniciens trop zélés de R&C ont rendu ce mécanisme un peu... vif. Le carapaçonné peut s'arrêter facilement de faire des sauts périlleux, à la condition expresse qu'un objet inamovible se trouve dans sa trajectoire. Un adversaire peut faire office de butoir, mais les deux personnages se retrouveront sonnés et entortillés pendant IDIO rounds.

6. « **Caltrops** ». De petits objets sphériques, présentant chacun quatre pointes disposées en tétraèdre. Il y a toujours une pointe dressée lorsque ces dispositifs sont éparpillés au sol. Ce sont des « caltrops » ; ils sont conçus pour ralentir les poursuites. Ils peuvent également servir de projectiles contre l'ennemi.

Pour entraver les filatures de toute nature, les sphères contiennent également un équipement de brouillage miniaturisé. Ce qui signifie en clair qu'elles brouillent également tout l'équipement électronique de l'équipe, et ce tant que quelqu'un en transporte... Elles interfèrent également avec le système de guidage des étoiles-projectiles, les faisant revenir en boomerang sur le lanceur. Bien sûr, les Clarificateurs ne sont pas informés de la présence de cet équipement de brouillage...

Enfin, au moins, elles ne comportent pas de mécanismes secrets d'auto-destruction. Tout au moins à notre connaissance...

Deux assortiments de chaque article sus-décrit sont attribués à l'équipe. Les PJs peuvent se les répartir entre eux à leur gré. Chaque Clarificateur recevra également un « shinobi shozoku » de Ninja (combinaison de nuit). Les PJs à qui il tarde de pénétrer dans la peau du personnage peuvent désirer le revêtir immédiatement. C'est très légitime, et bien dans l'esprit de l'aventure. Mais quiconque les verra dans cette tenue les traitera comme s'ils étaient des INFRAROUGES...

Après distribution du matériel aux infortunés Clarificateurs, on les renvoie en salle de briefing (encore ?)... Pour complément supplémentaire d'information...

L'enquête piétine

Dans la salle de briefing, ils trouvent encore un autre officier, Da-I-MYO-6. Celui-ci disparaît sous une épaisse carapace constituée par trois couches de plexiglas haute résistance ; trois gardes du corps Vautour d'accréditation VERTE bardés d'un arsenal imposant jouent les anges gardiens à ses côtés. Les PJs vont devoir s'accrocher pour comprendre les propos de Da-I-MYO, étouffés par les trois couches protectrices et le grésillement des batteries des armes.

Note pour le MJ : Vous obtiendrez un effet scénique intéressant en parlant au-travers d'une couverture épaisse sur un fond de parasites radio.

Dans le but de montrer aux Clarificateurs à quoi ils peuvent s'attendre, Da-I-MYO a préparé une compilation de bandes vidéo. Les scènes qui ne sont pas accessibles au niveau d'accréditation des Clarificateurs ont été censurées avec

une oblitération de la couleur appropriée. Da-I-MYO met en route le visionnage de la bande, puis s'en va sous bonne escorte. Tout ce que voient alors les Clarificateurs, ce sont deux heures de spectacle son et lumière... Il ne reste que trois minutes environ du métrage original, dispersées en mini-séquences. Il va sans dire qu'ils n'apprendront rien de cette façon...

Lorsque l'équipe quitte la salle de briefing, ils découvrent le corps inanimé d'un des Gardes Vautour. Plus loin dans le couloir, un autre, disloqué. Le dernier gît après le tournant, aux côtés d'un Da-I-MYO moribond, qui parvient à désigner péniblement un panneau de maintenance à proximité.

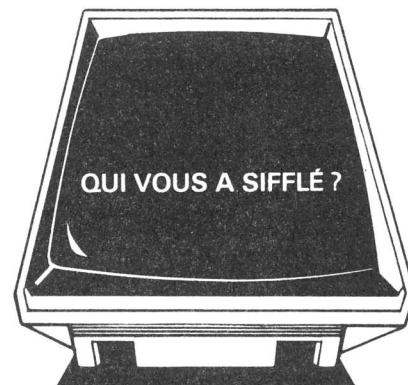
Dans la touffeur des ténèbres, la fulgurance de l'éclair

Si les Clarificateurs passent par le panneau (et c'est ce qu'ils devraient faire, aiguillonnés au besoin par les haut-parleurs de L'Ordinateur), ils se retrouvent dans un boyau d'accès de deux mètres sur deux, faiblement éclairé. Plus loin, des chuchotements furtifs font écho sur les parois. S'ils se rapprochent des bruits, ils apercevront un groupe formé de quatre silhouettes vêtues de noir, rassemblées comme en pourparler. Il y a gros à parier qu'une fusillade va éclater. Elle sera meurtrière (pour les Clarificateurs) dans un espace aussi clos et exigü.

Laissez les PJs tirer quelques salves sur les cibles indistinctes. Ils manqueront leur coup, bien sûr (« modificateurs de combat négatifs » sera votre formule magique).

Soudain, un éclair aveuglant. Lorsque les Clarificateurs ont enfin partiellement recouvré la vue, des volutes de fumée les cernent. Ils vont sans doute continuer à tirer. Dites-leur qu'ils ont disgressé et se sont écartés ; ils peuvent à peine distinguer des silhouettes, devant et derrière, à travers le rideau de fumée.

Pourtant, à cet instant, il n'y a plus qu'eux dans le tunnel. Les Ninja se sont évanouis depuis longtemps. Mais qu'ils s'entretenant un peu ; à quoi serviraient donc leurs clones, sinon ? En outre, voilà une occasion mirifique de leur faire expérimenter les joujoux de R&C...



Des ombres dans la nuit

Aucun indice nouveau pendant ce cycle diurne. Lorsque les Clarificateurs rentrent dans leurs quartiers pour se coucher, c'est pour découvrir

que leurs affectations de couchettes ont été modifiées, pour « faciliter le Contrôle du Flux Démographique ». (C'est juste une nouvelle lubie de L'Ordinateur.) Ils doivent permuter leurs places avec d'autres Citoyens de l'autre côté de l'allée. Un gardbot est là pour organiser la nouvelle répartition et veiller à sa bonne exécution.

Peu après la première moitié du cycle nocturne, les Clarificateurs sont réveillés par une grande agitation dans leur dortoir. Lorsque les lumières se rallument et que la foule est dispersée, ils découvrent avec horreur qu'une ignoble tuerie vient d'être perpétrée.

Les Citoyens qui occupaient les anciennes couchettes des PJs ont été massacrés de bien bizarre façon... Une expression d'intense surprise est restée figée sur les traits de deux d'entre eux ; de courtes tiges d'acier percent leur cou de part en part. Un autre a été égorgé, et un sourire sanglant lui court d'une oreille à l'autre. Un quatrième gît à terre, pratiquement coupé en deux par une hideuse blessure d'épée de force béant de son épaule gauche à sa hanche droite. Il y en a un qui semble n'avoir pas été touché, mais qui est indéniablement mort. Ses yeux vitreux sont grand ouverts, et sa tête repose à un angle extrêmement bizarre. Enfin, dans le front du dernier, est incrusté quelque chose qui ressemble fort à un volant de vanne de fermeture.

Si dans la soirée des Clarificateurs avaient insisté obstinément pour récupérer leurs couchettes d'origine, vous pouvez dès à présent activer leur clones.

Peu importe à qui les Clarificateurs vont poser des questions : personne n'a vu ou entendu quoi que ce soit qui sorte de l'ordinaire.

Un gardbot fait bientôt irruption, le même qui avait précédemment transmis l'ordre de transfert. Si un Clarificateur lui avait posé des problèmes à cette occasion, sa suspicion retombera sur toute l'équipe. Même chose, d'ailleurs, si les Clarificateurs avaient tous humblement filé doux. Après tout, c'est dans leurs anciennes couchettes que les meurtres ont été commis. Le gardbot appellera autant de renfort qu'il sera nécessaire.

Un léger quiproquo

Et l'équipe échoue dans une cellule d'interrogation... Il en va de même pour tout clone nouvellement activé. Après un temps suffisamment prolongé pour que montent la nervosité, l'angoisse, puis l'hystérie, la porte grince et s'ouvre à grand bruit. Dix Vautours VERTS croulant sous le poids des armes et des armures pénètrent dans la pièce. Lorsqu'elle a été fouillée de fond en comble (y compris ses occupants), une tête se risque furtivement dans l'embrasure de la porte. S'il est bien sûr que tout est clair, Mitsu-B-SHI-5 fait son entrée.

Il trimballe encore plus d'artillerie que les Vautours, et il est en outre flanqué de deux combots. Il dit alors :

« Vous êtes les Clarificateurs impliqués dans l'incident qui s'est produit dans les dortoirs ? » Sa voix est solennelle. Il n'attend pas de réponse et continue : (MJ : prononcez ce qui suit impérieusement mais lentement, afin de prolonger leurs affres) **« Nous sommes ici pour exécuter... (pause)... ces ordres vous concernant : vous êtes libérés de votre détention. »**

Il poursuit en expliquant qu'une erreur s'est produite, due probablement aux circuits défectueux d'un gardbot.

Mitsu-B est le dernier membre de haut niveau rescapé du groupe de programmation de Sam-U-RAI...

Il annonce aux PJs qu'ils doivent être relâchés pour poursuivre leur mission en cours.

Le détachement de Vautours abaisse les armes, et commence à les escorter sur le chemin du retour vers leurs quartiers. Alors qu'ils passent un coude du couloir, un coup de tonnerre retentit dans leur dos (n'était-ce pas un bruit d'explosion en direction de la géole où ils se trouvaient ? Hum...), et les murs vacillent sur leur base.

Là-bas, dans l'obscurité hostile

Lorsque l'équipe rejoint ses quartiers, un frotbot est en train de réparer le désordre laissé par les Citoyens décédés de mort non naturelle. Il grommelle tout en travaillant : « Ces machines organiques sont écœurantes, elles pourraient dégoutiner ailleurs que sur mon beau sol tout propre... »

Il serait temps pour les PJs d'examiner le théâtre du crime. (Glissez quelques suggestions dans ce sens, grâce au système de sonorisation, par exemple.) Le frotbot va se sentir outragé en les voyant patauger dans son travail. « Et ça ne leur suffit pas de juter partout... Dites-leur, mon vieux, que diriez-vous d'une pite désinfection ? » (Si vous vous sentez d'humeur maligne, consultez « Un Mégalo pour Mon Gala » en page...)

Quelques indices subsistent. Des lambeaux de tissu INFRAROUGE sont restés accrochés au bord de deux couchettes, dont l'une de l'autre côté de l'allée. Au sol, une traînée de sang conduit dans la même direction. La piste sanglante mène tout droit à un panneau légèrement entrebâillé. Sur ce panneau est marqué : « Galeries de Maintenance Electrique — Entrée des Robots ».

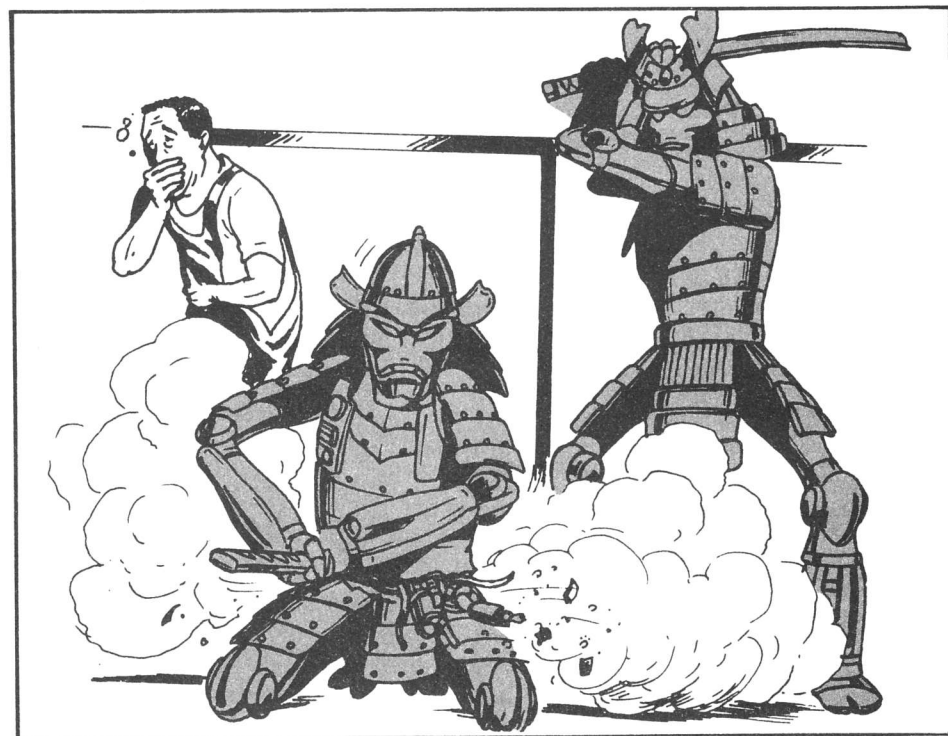
Si les Clarificateurs ne recherchent rien, ou se montrent obtus, faites attaquer le nettoyage de la traînée de sang par le frotbot, tout en attirant l'attention de l'équipe sur la scène. « Mettre un endroit sans dessus dessous, ça ne suffisait pas, hein ? Non mais, tant qu'ils y sont, pourquoi ne laissent-ils pas des traces de fuites partout où ils vont ? Et d'abord, qui a laissé entrer un INFRAROUGE ici, pour qu'il y ait de son tissu organique qui traîne partout ? »

Les Clarificateurs devraient suivre la piste écarlate, ou au moins, suivre le frotbot, qui les guidera constamment en nettoyant la trace au fur et à mesure. Une fois passé le panneau, ils devront affronter la circulation des robots d'entretien, la forêt de lianes des câbles de haute tension, et les rails électriques que les robots suivent le long des galeries — parfaite opportunité pour en trucher quelques-uns. Rien n'entrave l'avance du frotbot qui continue à éponger les traces de sang.

L'habit ne fait pas le Ninja

La piste de l'hémoglobine conduit en fin de

Yojimbot expiant un déshonneur



compte à un autre panneau. Lorsque l'équipe sort du tunnel, ses membres constatent qu'ils se trouvent à l'intérieur d'une immense zone de haute sécurité. Elle ne ressemble à rien de ce qu'ils ont déjà vu. A l'intérieur des murs gigantesques se dresse une grande structure isolée. C'est la version d'un château samouraï selon Mish-U. Elle est remarquablement fidèle.

Derrière la construction se trouvent plusieurs champs de manœuvre. Des robots d'aspect étrange patrouillent le long des murs ; plusieurs se tiennent immobiles près des terrains. Les Clarificateurs aperçoivent quelques personnes marchant aux alentours, entièrement dissimulées sous les singuliers (mais à présent familiers) uniformes INFRAROUGES. Pour l'équipe, ce devrait être le signal pour s'habiller, au cas où ce ne serait pas déjà fait. (« Dites-leur, les petits amis, ces uniformes ressemblent terriblement à ceux qu'on vous a attribués... Quelle coïncidence, tout de même ! »)

Le frotbot s'obstine à suivre la traînée de sang avec sa serpillière, et elle continue à travers les terrains d'entraînement. Du moment que les Clarificateurs sont vêtus de leurs costumes de Ninja, les robots restent imperturbablement sur le bord des terrains et les ignorent. Ce sont les robots d'entraînement de Mish-U, les *Yojimbots*. Ils sont spécialement équipés de panneaux surajoutés d'armure réfléchissante, et sont armés d'épées de force. (Quelle surprise ! Ils ressemblent à s'y méprendre à des guerriers samouraï. Encore une coïncidence ? Bon sang, mais c'est bien sûr...)

Les Yojimbots sont également munis de software d'auto-destruction (voir page...). S'ils sont capturés, ou s'ils faillissent à leur mission, ils chercheront à sectionner leurs circuits à l'aide d'une épée de force particulière, montée sur leur ceinture uniquement à cet effet. Tout autre Yojimbot se trouvant à proximité achèvera le travail, utilisant au besoin sa propre épée de force pour réduire en bouillie le cerveau électronique du suicide.

Dès que quelqu'un traverse une aire d'entraînement, les Yojimbots entament automatiquement une séquence de combat. Et il va de soi que le frotbot conduit tout droit les Clarificateurs à travers le terrain... Lorsque des PJs ou des robots sont blessés, le frotbot déploie toute son activité ; miraculeusement indemne, faisant le ménage avec furie, et se mettant dans toute les jambes. Une fusillade qui éclaterait à ce moment

n'attirerait pas l'attention, car cela ressemblerait à n'importe quelle autre séance d'entraînement. Dès que les PJs quittent l'aire de combat, les Yojimbots regagnent tout simplement leur ligne de touche, dans l'attente de la séance d'entraînement suivante.

Les survivants éventuels (ou les clones qui ne sauraient tarder à arriver) ont la ressource de suivre le frotbot par une porte dérobée à l'intérieur du château. L'intérieur est encore plus étrange que l'extérieur. Murs et portes sont faits de papier d'imprimante tendu sur une ossature brune de matière plastique, d'une texture bizarre. D'épaisses liasses de listage sont liées en nattes, et étendues partout sur le sol.

Pendant que les Clarificateurs badent devant ces prodiges, le frotbot persiste à nettoyer. Il disparaît dans un corridor latéral. Tout à coup, l'équipe entend des râlements et des cliquetis. Déboulant dans le corridor, ils ne voient plus trace du frotbot. La piste sanglante a également disparu.

Depuis une porte proche, des voix leur parviennent. S'ils passent la porte et traversent la pièce, ils peuvent découvrir un trou dans le mur. A travers cette déchirure, c'est une scène bien étrange qu'ils vont contempler...

Peer-V-ERS paie l'impair

Lisez :

Vous apercevez une grande et longue pièce, d'un ameublement spartiate. Au fond, siégeant sur un tabouret bas, un homme d'aspect frêle, vêtu d'une robe ULTRAVIOLETTE. (C'est Mish-U-IMA-4). Des Yojimbots et des silhouettes vêtues d'INFRAROUGE sont agenouillées en ligne le long des murs. A droite de l'estrade, deux des Ninja gardent le frotbot sous la menace de fusils à effet gauss.

Deux Ninja s'approchent de l'estrade. Le premier porte une écharpe VERTE enroulée autour de sa tête, et un bandage au bras. Celui qui suit porte une écharpe ORANGE. Ils s'inclinent, puis se tiennent immobiles. L'homme à l'aspect fragile se lève et prend la parole. « Peer-V-ERS, en tant que leader de l'équipe, votre mission était d'éliminer nos ennemis, en évitant de vous faire repérer. » Il désigne le bandage dégoulinant de Peer-V. « Pourtant, du fait de votre négligence, une entité aussi simple d'esprit que ce robot a pu vous suivre à la trace jusqu'au cœur de notre forteresse. Vous avez failli à votre mission ! »

Peer-V ouvre la bouche pour protester, mais l'ULTRAVIOLET l'interrompt abruptement. « Silence ! Un tel crime ne saurait rester impuni ! » De la tête, il fait un signe d'assentiment. Cinq buses de fusils à énergie émergent du plafond. Peer-V est terrassé par une décharge. La poussière retombe et la fumée se dissipe. L'ULTRAVIOLET considère le spectacle avec gravité, puis sa voix s'élève à nouveau :

« Electricité

Grésillement dans l'ozone.

Le temps est venu d'un nouveau clone. »

Comme nous l'avions mentionné précédemment, le passe-temps favori de Mish-U est la poésie Japonaise de l'Histoire Enregistrée. Il adore commettre ses propres vers et les infliger aux autres, ordinairement sous la forme de courts haï-kai.

Le ninja ORANGE prend alors timidement la parole. « Pardonnez mon outrecuidance, Maître ; mais si une équipe perd son chef spirituel, comment pourra-t-elle alors mener à bien sa mission ? » L'ULTRAVIOLET répond : « Grande sera votre fortune, Pat-O-GEN, car vous êtes à la recherche de la vraie connaissance... Ainsi, le disciple apprend que si son leader est flingué, il peut devenir leader lui-même. »

« Merci, Maître. » Pat-O s'incline à nouveau. « Maintenant, Pat-O-GEN, votre première épreuve. Il est clair que mon collègue, El-U-ARD, souhaite mourir. C'est l'évidence même ; pourquoi, sinon, s'opposerait-il sciemment à ma volonté ? Nous devons l'aider à réaliser ce que désire son cœur. Rassemblez votre équipe. »

« Nous allons partir sur l'heure, Maître. »

« Non, Pat-O, le cycle nocturne touche à sa fin. Vous devez attendre jusqu'à ce que vous puissiez à nouveau vous déplacer en toute sécurité. »

« Lumière et infortune. »

Dans le Complexe, cycle diurne.

Les ténèbres sont les amies de la fuite. »

Les Clarificateurs disposent maintenant de toutes les preuves dont ils pouvaient rêver. Espérons que quelqu'un a eu la présence d'esprit de brancher un multicorder ou un com-unit. Autrement, ils pourraient rencontrer quelques problèmes lors de la justification de leur attaque contre un des Haut Programmeurs de L'Ordinateur... En tout cas, c'est le moment de procéder à l'exécution sommaire de tous ces traîtres.

Si les Clarificateurs ne montrent aucune inclination à accomplir leurs ordres, autrement dit à liquider les traîtres assassins, vous avez toujours une ressource : les faire découvrir par les âmes damnées de Mish-U. Alors, ils seront bien obligés de se battre, ne fut-ce que pour sauver leur peau. Soit ils feront irruption dans la pièce en éclatant la paroi de papier, soit un des Ninja leur bondira dessus, en empruntant le même chemin. Quoiqu'il en soit, tout le monde se trouve à présent impliqué, dans la grande pièce... Mish-U lève les bras et déclame :

« Les lasers jettent leurs feux,

L'assaut des intrus passera,

Notre Voie ne passera pas... »

Au plus fort du combat, alors que les Ninja et les Yojimbots luttent avec acharnement contre les pseudo-Ninja de R&C et leurs lasers, deux nouvelles cohortes d'assaillants envahissent les lieux.

L'une est formée des membres rescapés du Groupe de Programmation de Sam-U-RAI, déterminés à une vendetta sans merci. Ils ont fini par localiser la base de Mish-U, et c'est leur assaut final que les PJs voient déferler. L'autre est constituée par le Groupe de Programmation de El-U-ARD. Lorsque celui-ci a su qu'il était dans le collimateur de Mish-U-IMA, il a décidé de frapper le premier.

Lorsque le grand étripage des quatre armées est bien entamé, la Sécurité Interne débarque, appuyée d'un Escadron Vautour. L'Ordinateur, ayant détecté une perturbation, a expédié des forces d'intervention pour calmer les esprits.

Détail non sans importance : durant cette gigantesque fusillade, les Clarificateurs sont censés porter leurs costumes de Ninja. Ce qui en fait des cibles de choix pour tout un chacun...

« Malheur, destruction et mort !

Les Vautours de la Sec Int

Accourent à la curée pour nous déchirer... »

Dans la confusion générale, le frotbot se retrouve libre. Il fonce de-ci de-là, nettoyant avec allégresse, évitant toujours de justesse la désintégration, et se jetant quasi-immanquablement dans les pieds des Clarificateurs. Il devrait y avoir pas mal de ménage à faire pour ce frotbot...

Comment tout cela finira-t-il ? Point n'est besoin d'être bien grand devin pour prédire qu'il y aura du Clarificateur froid...

A moins que les PJs n'échouent dans une

cellule d'interrogation — mais ce n'est jamais fameux pour la santé de dénoncer un Haut Programmeur. Ou encore, ils pourraient bien aller moisir dans un cachot, en attendant leur exécution. Ou finir à la solde d'un quelconque des Hauts Programmeurs impliqués dans la castagne... Et s'ils possèdent des enregistrements pour étayer leur histoire, il se peut aussi que L'Ordinateur leur décerne des grades nouveaux, ou des crédits...

Ils n'auront probablement guère le temps d'en profiter, avant que les reîtres d'un Haut Programmeur ne leur tombent dessus... N'oubliez pas les Ninja ! Si l'un d'entre eux a survécu au grand chambardement, il se pourrait fort bien qu'un matin les Clarificateurs oublient de se réveiller, et ce, de manière définitive... (Pour se faire une idée juste de ce qu'il advient lorsque des Clarificateurs ont la prétention de s'en prendre à des Hauts Programmeurs, voir « PRESSEZ LES ORANGES », un merveilleux tourbillon d'aventures loufoques dans le monde fou, fou, fou du Complexe Alpha.)

Pour finir, une mise en garde. Aussi machiavéliquement intelligent que cela paraisse au MJ, pour les joueurs, ce n'est pas spécialement drôle de voir leurs PJs décimés clone après clone dans leur sommeil par des commandos nocturnes et furtifs. Essayez donc de faire en sorte que les Ninja ne soient pas trop infaillibles. Après tout, ce ne sont que des Citoyens normaux du Complexe, bien qu'ils se soient améliorés par l'entraînement aux arts martiaux et les mutations fortuites. Ce ne sont pas les guerriers mystiques des légendes d'antan. Nous savons bien que vous ne feriez tout de même pas ça à vos joueurs, hein ?

Au fait, comment sont-ils, ces Ninja ?

Nous ne vous avons pas accablé de statistiques sur les Ninja au cours de cette aventure, en partie parce que nous pensions qu'il valait mieux que vous les personnalisez en leur attribuant différentes capacités, mais en partie aussi parce que nous sommes de fievés paresseux...

Pris d'un soudain remords, nous avons pensé qu'il serait quand même bon de vous donner quelques indications sur le type de compétence que les Ninja sont susceptibles de cultiver. Qui sait, vous pourriez être éventuellement tentés d'en faire un élément permanent de votre campagne. Ce sont les compétences les plus communes ; évidemment, peu de Ninja les possèdent toutes, et certains détiennent des compétences particulières, à des niveaux considérablement supérieurs.

Bases (1)

Combat Corps à Corps (2) - Epée Spéciale (3) - Epée de Force (3) et Combat à Mains Nues (3).

Combat à l'Arme de Tir (2) - Projectile (3) - Couteau à Lancer (4).

Services Spéciaux (2) - Surveillance (3) et Grenade (3).

Développement Personnel (1)

La plupart des compétences en Communications (2) et Commandement (2) peuvent être utilisées, mais cela serait surtout valable pour des Ninja historiques engagés dans des opérations clandestines. Nous sommes dans **PARANOIA**, royaume de la violence et de l'action ; aussi, optez pour : Perfectionnement Personnel (2) - Agilité (3) - Endurance (3) et Dextérité Manuelle (3).

Environnement Hostiles (1)

Guerre Primitive (2) - Discrétion (3) - Embuscade (3) - Armes de Tir et de Corps à Corps Primitives (3).

Si les Ninja historiques vous intéressent, toutes les autres branches dans les Environnements Hostiles peuvent représenter de bons choix.

Des mutations utiles : Ouïe et Vision Développées, Régénération, Mimétisme, Sens Télépathique, Esprit Combatif, Contrôle de l'Adrénaline, Electrochoc, Paralysation, Lévitiation et Foudre Mentale.



Dans les frais couloirs presque stériles du niveau réservé à l'accréditation ULTRAVIOLETTE, couvent certains « projets de recherche » impliquant la création, l'application et... disons... le profit de virus mutants inhabituels. Ces projets étant sous le contrôle de L'Ordinateur, il ne peut jamais y avoir d'erreurs. Parfois, seulement, ont lieu des « développements instructifs », exigeant l'utilisation de Clarificateurs volontaires de niveau inférieur. Pat-2-BOL a justement profité de l'un de ces brillants développements.

Un virus lui a été inoculé, virus cultivé par Doc-J-KYL, chef de recherche au Service de Recherche Virologique. Ça l'a rendu fou ; Pat-2-BOL erre à présent dans les galeries du Complexe Alpha, assassinant des Citoyens au petit bonheur la chance, et faisant bien trop de bruit... Doc-J-KYL prétend à l'heure actuelle que Pat-2-BOL a été contaminé par accident.

Mais ce n'était pas un accident... Doc-J-KYL a froidement contaminé Pat-2-BOL pour servir ses noirs desseins ; il l'a aidé à s'évader, et l'aide encore à conserver sa liberté. Sa démençe fait de Pat-2 la créature parfaite pour les plans de Doc-J-KYL...

Doc est l'un des principaux producteurs secrets de « vidéorreurs » films bizarres dépeignant des massacres au son d'une musique de rock particulièrement rauque. Du cerveau malade de Pat-2 sont nées bon nombre des vidéorreurs les plus tordues actuellement sur le marché ; ces bandes ont rapporté un énorme tas de crédits à Doc-J...

Données de base du MJ et programmation de la boîte à rythmes

Le Service de Recherches Virologiques — plus connu sous le sigle SeReVir — constitue un secteur isolé du Complexe Alpha. Le personnel ULTRAVIOLET qui gravite là n'a pour ainsi dire aucun contact avec celui des autres secteurs. Les chercheurs y sont soumis à des stress et des contraintes particulièrement pénibles, œuvrant quotidiennement sur des créations virales hasardeuses et fort périlleuses. Qui sait ce qui peut arriver ? Et ce qui arrive vraiment ?

L'isolement et la compétition interne ont amené les chercheurs à prendre des noms inhabituels,

et à se considérer comme une caste supérieure, une élite unique pour laquelle on ne peut jamais fabriquer de clones avec succès. Lorsqu'ils parlent d'eux-mêmes, ils s'appellent en toute simplicité « *La Génération Un des Inclinables* ».

Bien sûr, c'est une énorme absurdité. Personne, dans le Complexe Alpha, ne peut prétendre être de la Génération Un — pas même Doc-J-KYL, chef du SeReVir (et anciennement de Perversion Mentale). Tous les chercheurs sont des clones mutants de la n^{ème} génération, procréés pour avoir l'intelligence et la force surhumaines indispensables pour manipuler les appareils délicats qui coupent les gènes en lamelles, les mélangent et les recombinaient, dans les conditions de recherche désespérées du SeReVi...

Parlons-en un peu, de ces conditions. Durant l'époque tardive de l'Histoire Enregistrée, un groupe de scientifiques génial a découvert que le milieu de croissance idéal pour les cultures de virus était la musique de rock à fort niveau de décibels. Avec cet élément clé de l'environnement, la recherche en virologie prit un nouvel essor. Revers de la médaille : le tribut en personnel fut lourd... La plupart des chercheurs du début recoururent au suicide, moururent dans des accidents de voiture spectaculaires, ou furent victimes d'overdoses de stupéfiants fatales. La rythmique était implacablement mortelle ; elle l'est restée...

Le niveau de musique permanent dans les labos de SeReVi dépasse largement tout ce qu'avaient rêvé les premiers chercheurs. Pour survivre dans ces conditions, le personnel doit jouir de nerfs d'acier. Sans protection particulière, le crâne du Vulgus Civis va littéralement exploser dès son entrée dans ces lieux...

Si les Clarificateurs devaient en venir aux mains avec le personnel de SeReVir, cela leur serait fatal. Ces gens sont des *Übermenschen* — très forts, très habiles, diaboliquement intelligents. Leur matériel n'est jamais défectueux, et ce sont des tueurs d'élite. Leur seule faiblesse réside dans leur ouïe ; arriver en douce pour leur tirer dans le dos pourrait se révéler une tactique efficace. Mais vous ne voudriez tout de même pas révéler ce détail à vos joueurs, n'est-ce pas ?

Suggestion de mise en scène : Pendant que vous jouez cette aventure, mettez en perma-

nence du gros rock qui tache sur votre stéréo — punk ou heavy metal. Gardez le volume en sourdine la plupart du temps, mais faites trembler les vitres au moment approprié pour obtenir des effets spéciaux. Nous suggérerions d'attaquer avec « *Metal Machine* » de Lou Reed.

Juste quand tu démarres (riff d'intro)

Lisez ceci à voix haute. Commencez d'un ton tranquille et lénifiant :

Heureuse équipe de Clarificateurs. Vous sommeillez paisiblement, l'un au dessus de l'autre, étendus voluptueusement dans un étage massif de couchettes. C'est le cycle nocturne. Seul bruit audible dans vos quartiers : la douce vibration des ronflements.

Soudain, des lampes puissantes illuminent le dortoir et un horrible grincement de feedback émanant d'un haut-parleur mural déchire le silence.

Maintenant, lisez très fort. Ce n'est pas le moment de ménager vos amygdales. Les MJs qui ont accès au système de Sono Publique peuvent se laisser complaisamment aller à leurs penchants cruels...

« FÉLICITATIONS ! VOTRE GROUPE EST VOLONTAIRE POUR UNE MISSION FACILE ET SANS DANGER. PRÉSENTEZ-VOUS A LA SÉCURITÉ DU PLAN, RÉFÉRENCE 546372378 SEREVIR POUR INSTRUCTIONS COMPLÉMENTAIRES. AFIN D'ASSURER VOTRE ARRIVÉE PROMPTE ET SANS HISTOIRE, VOTRE ÉQUIPE VA ÊTRE ESCORTÉE PAR UN ESCADRON DE GARBOTS. MERCI DE VOTRE COOPÉRATION. »

A demi-réveillés, vaguement sur vos gardes à présent, vous remarquez qu'une phalange de garbots fonce dans le dortoir à ce moment précis et vous cerne. Des cliquetis sinistres et ostensibles accompagnent le passage des lasers massifs et remarquablement patibulaires de la position « sécurité » à celle de « rayon dur ». Une voix métallique et sifflante jaillit du haut-parleur d'un des robots : « Et bien, on y va ? Vous ne voulez tout de même pas vous faire déjà remplacer par vos clones ? » Les

Une Mini-Aventure

THE HARDER THEY CLONE

(Plus ils se reproduisent....)

Kevin Wilkins

autres robots vibrent de rires électroniques gras...

J'ai crevé l'oreiller... (Tempo de Blues)

Ces petits veinards de Clarificateurs arrivent sans encombre au bureau de la sécurité de SeReVir, où leur escorte les met en présence de Doc-J-KYL.

Lisez à voix haute :

Un individu de haute taille, d'apparence puissante, se tient debout derrière un bureau. Sa longue chevelure luit de graisse, et se dresse en agglomérats pointus. Ses vêtements sont ornés de clous, et déchirés en maints endroits, révélant un torse musculeux. Il chantonne entre ses dents — quelque chose qui finit par « baston... ». Il s'interrompt lorsque vous entrez, lève les yeux, et grimace un sourire méchant. Les gardbots émettent des cliquetis nerveux, reculent en hâte et s'éclipsent de la pièce.

Doc-J s'adresse à vous : « Salut... hé hé hé... Je suis Doc-J-KYL, à votre, heu, service ; Chef du Service de Recherches Virologiques — on dit plutôt SeReVir... L'Ordinateur souhaite vous faire un briefing personnellement — en privé, quoi — à propos de votre mission. Rien d'important, je suppose, une peccadille probablement, mais ce qui me dépasse, c'est qu'il veuille le faire confidentiellement. Ouais, pour sûr, c'est curieux... Enfin, c'est sans importance ; je serai de retour dès que L'Ordinateur en aura fini. Bon, ben... à plus tard... »

Doc-J quitte les lieux. Les lumières s'éteignent. Un grand écran d'Ordinateur s'illumine avec une photo anthropométrique étiquetée : « Pat-2-BOL ». Une voix retentit, émanant d'un haut-parleur dissimulé.

Faut pas gonfler Pat-2-BOL quand il répare sa presse à clones (style incertain)

Lisez à voix haute :

« Bon cycle nocturne, Clarificateurs... Le Citoyen que vous avez devant vous, Pat-2-BOL, était, jusqu'à récemment, l'un de nos plus brillants chercheurs en virologie. Et puis, Pat s'est laissé infecter par une nouvelle philosophie virale appelée "Nexestentialisme-4 JPS".

« Les symptômes précoces d'attaque du virus, lorsqu'il a été administré à des Observateurs Participants Volontaires d'accréditation ROUGE, ont toujours été des sensations d'anxiété, puis de terreur, enfin, la folie... Des documents vous sont présentés à titre d'illustration sur le moniteur.

« L'effet du nouveau virus sur Pat, bien que similaire, est plus violemment intense.

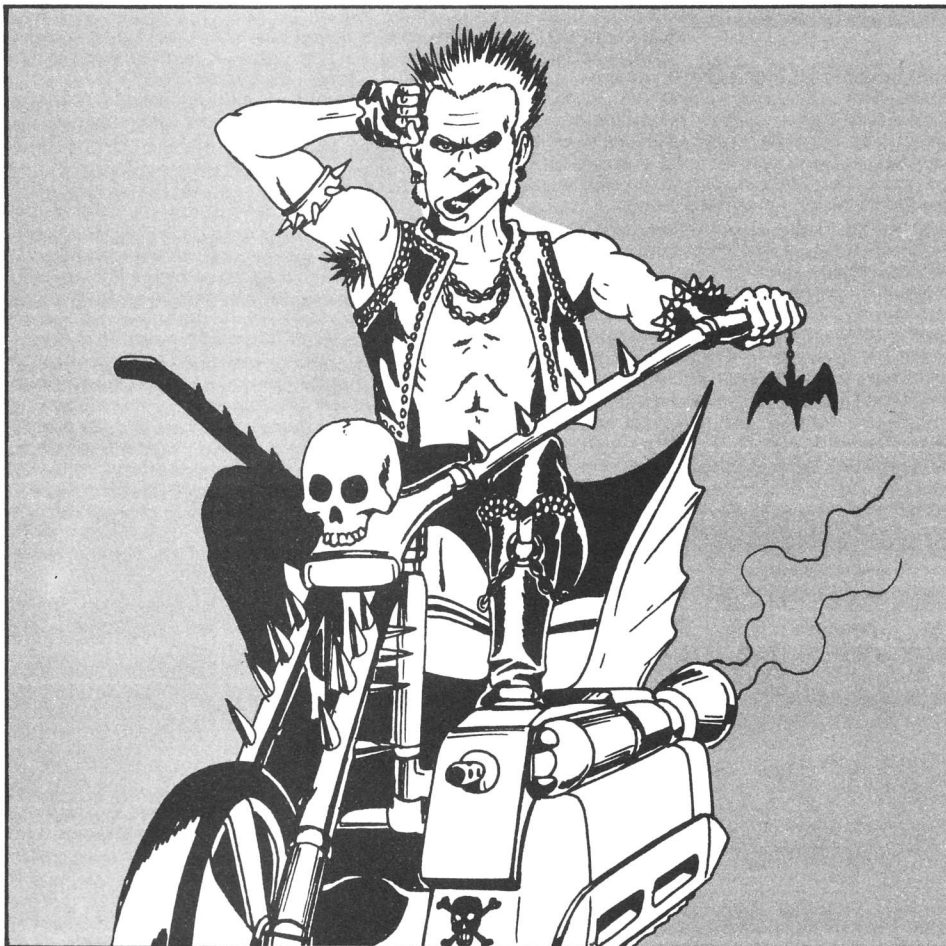
« Si l'on en croit un manifeste gribouillé sur le mur de son compartiment résidentiel, il recherche la "solitude" ; c'est pour lui apparemment le mode d'existence idéal... A cette fin, il cherche à tuer ses propres clones...

« Pat s'est évadé de son lieu de détention, et rôde à présent dans les couloirs du Complexe Alpha. Le virus mutant a transformé celui qui fut jadis un chercheur dévoué en un monstrueux philosophe homicide résolu à tout, qui tente de liquider à peu près tous ceux qu'il rencontre...

« Après sa disparition, une chaîne de montage de guerbots qui se trouvait à proximité a été pillée, probablement par ses soins.

Bon nombre de projets d'armes top secrets ont été enlevés sans autorisation. A partir de ce matériel volé, le génie tordu de Pat a créé un appareil diabolique et mobile, dans le dessein de "tester l'identité de ses clones".

« N'importe quel Citoyen malchanceux peut se retrouver soumis par surprise au test de Pat — la "Question". La victime est placée à l'intérieur de ce qui pourrait être comparé à une gigantesque presse. La contrainte sur le malheureux est graduellement augmentée jusqu'à ce qu'il confesse être un clone de Pat, ou



Cloned to be wi-i-i-i-ild...

bien jusqu'à liquidation par compression. Et si le Citoyen avoue — un crime en soi — Pat lui règle son compte au laser...

« Depuis son évasion, Pat a assassiné six Citoyens de sang-froid. Une précédente équipe de Clarificateurs lancée à ses trousses, ayant à sa tête Jimm-O-RSN, ancien assistant de Doc-J-KYL, n'est pas revenue de sa mission.

« Les objectifs de votre équipe :

« 1. Enquêter sur les circonstances de la contamination accidentelle de Pat.

« 2. Localiser Pat, et procéder à son exécution (avec toute personne agissant dans sa mouvance).

« 3. Ramener les restes de Jimm-O-RSN et de son équipe pour identification formelle.

« 4. Ramener intact le dispositif de "Question" de Pat : il se pourrait qu'on lui trouve d'autres emplois plus productifs dans le Complexe.

« 5. Enquêter pour déterminer l'implication possible de Doc-J-KYL dans cette sombre affaire — à son insu, bien sûr — et faire un rapport à ce sujet par le biais des canaux de transmission confidentielle autorisés.

« Merci de votre coopération. Bon cycle diurne. »

Gaffe dans l'dos, t'as le doc au rétro (rock dur)

Le briefing de L'Ordinateur terminé, Doc-J réapparaît. « Vous savez, les amis, je voudrais vraiment faire tout mon possible pour vous aider... De quoi auriez-vous besoin ? Et, au fait, c'est quoi votre mission ? »

La question de Doc-J n'est pas dépourvue d'arrière-pensées. Si ces vilains fourneurs découvrent ce qu'il manigance, il est bon pour la liquidation immédiate. Doc-J leur a donc tendu

un piège... Il a l'intention de les faire descendre par Pat-2, ou, si cela s'avère peu réalisable, de les contaminer avec le même virus. Il a laissé traîner une fausse carte dans un compartiment inoccupé, et il a donné consigne à Ker-O-ACK, l'un des collègues de Pat, de suggérer aux Clarificateurs que la « petite amie » (hein ? qu'est-ce que c'est que ça ?) de Pat-2 vit dans ce box. Doc-J pense ainsi manipuler les Clarificateurs et les pousser à aller visiter les labos pour « enquêter sur la contamination accidentelle de Pat-2 ». Ils parleront alors forcément avec Ker-O-ACK et Gins-J-BRG (autre collaborateur de Pat).

Plusieurs autres options raisonnables s'offrent cependant aux PJs ; ils peuvent aller dans le box de Pat ; ils peuvent interroger Doc-J sur cette fameuse contamination ; ou encore, ils peuvent se rendre sur les lieux de la « question » (liquidation) la plus récente...

Rock around the clone (classic rock)

Si les Clarificateurs se laissent aiguiller vers les labos, Doc-J les munit d'écouteurs ressemblant à des walkmans. Ceux-ci sont de règle comme protection dans l'enceinte des labos. Il leur enjoint de s'assurer qu'ils sont bien sur « marche ». Sur chaque paire d'écouteurs, se trouve un petit interrupteur doté de deux positions possibles, sans indication. Aucun effet apparent si on manipule l'interrupteur. Si les PJs demandent à Doc-J comment fonctionnent les écouteurs, il hausse les épaules : lui n'en a jamais eu besoin...

On entre dans les labos par des sas. Une équipe avisée n'enverra qu'un PJ, pour commencer. Lorsque la porte du labo est ouverte, demandez au joueur si l'interrupteur du casque de son PJ est en position haute ou basse. Jetez les dés. Pour un nombre impair, la position « marche »

Si les Clarificateurs manifestent l'intention de commencer l'enquête par un autre endroit, Doc... ne leur donnera pas d'écouteurs. S'ils entrent ultérieurement dans les labos du SeReVir, la tête de celui qui ne porte pas de casque explosera... Si les Clarificateurs demandent assistance à L'Ordinateur, il leur suggèrera que des écouteurs sont indispensables, et enverra un chargebot porteur du nombre de sets demandé. Et s'ils ne pensent pas à consulter L'Ordinateur... (Soupir).



Le témoignage de Doc-J :

Hip Hop :

Dans les labos, les Clarificateurs — ou leurs clones suivants — vont rencontrer Gins-J-BERG et Ker-O-ACK. Ce dernier bavarde à tort et à travers, déversant un flot décousu d'associations bizarres, n'ayant apparemment jamais de rapport direct avec la question qui lui a été posée.

Gins-J est bien plus cohérent ; il mentionne le fait que Pat avait une petite amie du nom de Mary-J-ANN (troublante référence, hmmm ?) « Mais on ne l'a plus vue au boulot, disons, heu, depuis deux jours. Peut-être qu'elle reste dans ses quartiers, ou quelque chose comme ça. Pourquoi n'iriez-vous pas lui parler ? »

Gins-J commente de bonne grâce les effets du virus sur les sujets expérimentaux. Certains ont affirmé ressentir des nausées. Tous sont immédiatement devenus sinistres, s'habillant de vêtements noirs, cachant leurs yeux derrière des verres fumés, et débitant des incohérences sur les « relations ». En particulier, un sujet très atteint, Lou-R-EED, attendait (vainement) une personne qu'il appelait « his man » ; un autre,

La « Question »

S'ils le demandent, L'Ordinateur sera ravi de dire aux Clarificateurs où a eu lieu le meurtre le plus récent.

L'assassinat a été perpétré dans le Couloir MX. Un corps écrabouillé — imaginez ce qui peut rester d'un clone placé sous une presse de vingt tonnes — a été découvert, baignant dans une mare de sang. Les gardbots ont tenu à l'écart les badauds INFRAROUGES trop curieux à coups d'aiguillons électriques. Ils tenteront de la même façon d'empêcher les Clarificateurs d'examiner les lieux du crime, à moins que les PJs ne demandent à L'Ordinateur de confirmer leur identité et la nature de leur mission. Une fois que les PJs ont passé le barrage, faites-les donc déraiper dans la flaque d'hémoglobine ; quelques bons glapissements d'horreur ne gêneront rien...

Une bande vidéo nage dans la dite flaque. Un multicorder standard suffira pour la visionner sur le premier mur venu ; ou bien, si on l'insère dans un des terminaux de L'Ordinateur, elle peut être lue sur un moniteur.

Cette bande montre Pat contrôlant amoureux-
sement le petit matériel dont il se sert pour la
Question, et chantonnant : « Allons, pressons,
pressons, est-ce toi ? toi ? toi ? » Un autre indi-
vidu, à ses côtés, roucoule à l'intention de la
caméra : « Ce test est pour le clone qui veut
avouer vuuuuuuuuuuuuu... Eh, coco l'arrête la basse ! »
L'Ordinateur, pour peu qu'on le lui demande,
identifiera dans le complice de Pat le leader de la
précédente mission, Jimm-O-RSN, ex-assistant de
Doc-J-KYL à SeReVir. Jimm avait disparu, et
on présumait que c'était au service de L'Ordina-
teur ; mais la bande montre clairement qu'il n'en
est rien, et qu'il a rejoint le bord de Pat...

En fait, Jimm-O a été contaminé à son tour par le Nexestentialisme-4JPS, et il est actuellement aussi fou et méchant que Pat-2.

Si les PJs font défiler la bande jusqu'au bout, elle finira sur ces mots rutilant sur un écran jaune : « Vidéoreurs Mystère Hideux ». Doc-J-KYL, producteur délégué. Tous droits réservés. Reproduction interdite. Les fraudes seront punies d'exécution. Pat-2-BOL : Composition et Chants. Jimm-O-RSN : synthés et chœurs.

Si ceci revient aux audio-senseurs de L'Ordinateur, il annoncera sur-le-champ, sur tous ses haut-parleurs disponibles : « Attention ! Doc-J-KYL est un traître ! Exécutez-le à vue ! » Et à partir de cet instant, Doc-J et Pat-2 n'auront plus rien à perdre. Pat-2 fera irruption, accompagné de Jim-O-RSN, dès que le moment vous paraîtra opportun. Allez directement au paragraphe « Realistic Rock », plus loin dans le texte.

La chambre de Pat :

Sur les murs, une étrange peinture fluorescente, un manifeste gribouillé à la main, déployant un vocabulaire non moins étrange, et intitulé : « L'Amour sans même savoir » — une référence, sans doute, aux pratiques révoltantes mais courantes, durant l'Histoire Enregistrée, de reproduction humaine vivipare ; mais tout Clarificateur qui manifesterait une quelconque connaissance sur ce sujet devrait être exécuté, par principe.

Si l'on en croit son manifeste, Pat idéalise la « solitude », qui doit sans doute être quelque forme d'existence étrange. Le virus a aussi réveillé une peur profondément enfouie dans ses entrailles ; la terreur d'être, peut être, lui-même la chose qu'il exécère et méprise souverainement : un clone... Pat a le sentiment que ses clones se dissimulent parmi les Citoyens du Complexe, déguisés en d'autres gens. Dans son égarement, il croit que ses propres clones ne font que « se cacher derrière des masques, oui, des façades, envahissant son espace, fuyant la réalité et embrouillant ses idées. Ouais, c'est comme ça, mec ; n'importe qui pourrait être moi... Qui sait ? Mes clones sont partout, mec, à ramper, à glisser, ils vont sortir, mec, d'UNE MINUTE A

L'AUTRE ! »

« Comme dit Doc-J, tu peux courir, mais tu ne peux pas te cacher. Tu peux tout balancer, tout laisser tomber, de toutes façons, t'es un morceau d'histoire. J'ai besoin de me retrouver. Seul. Faut que je sache qui je suis. Mais d'abord, mes clones doivent dégager. Gicler, mec. D'abord, ils crachent le morceau. Ensuite... Splash !... On passe à autre chose... »

La chambre de Mary-J-ANN :

Lorsque les PJs arrivent dans le box de la « petite amie », il n'y a personne, mais il y règne un capharnaüm impressionnant : des écrits délirants, des seringues hypodermiques cassées, des gribouillages, et des cartes grossières représentant certains secteurs du Complexe Alpha. Sur ces plans, les sites de toutes les plus récentes « Questions », numérotés par ordre (quelle prévention !). Ainsi, l'endroit de la prochaine intervention est douloureusement mis en évidence. L'Ordinateur va insister, comme de juste, pour que les PJs aillent sur les lieux...

L'Ordinateur a d'ailleurs son idée. Ne serait-ce pas génial qu'un membre du groupe de mission serve d'appât pour la future Question ? Cette idée se muant en ordre, les PJs sont expédiés sur le site — avancez jusqu'au paragraphe « *Realistic Rock* » ci-dessous.

Laisse les volontaires désespérés débattre de qui fera l'appât. Ce qui devrait amener un échange de vues classiques dans le plus pur style de **PARANOIA**. Dans l'hypothèse où des survivants subsistent, ou des clones, pour continuer : l'appât se voit intimé l'ordre de se tenir sans armes au beau milieu du couloir, armé en tout et pour tout d'un Comcorder pour implorer du secours. Les autres PJs reçoivent pour consigne de se cacher au détour du couloir (ou autre subterfuge).

**Ils portaient des culottes
et des bottes de moto
(realistic rock)**

Pat et Jim font une apparition soudaine et rugissante, montés sur deux terrifiantes machines à deux roues (imaginez les motos d'*Easy Rider*, mais hérissées de fusées et de canons). Leurs sonos vomissent une musique tonitrueuse — « Cloned to be wi-i-i-i-i-ild... » Ils n'amorcent aucune tentative pour questionner qui que ce soit ; ils sont armés de fusils laser, et semblent bien plus intéressés par un tir au pigeon... Se pourrait-il que les plans qui ont amené les PJs à se trouver là n'aient été qu'un traquenard ? Hmmm ?

Les Clarificateurs vont sûrement ouvrir le feu et attaquer l'ennemi. La mise en scène s'avère simple : Pat et Jimm foncent sur leurs motos — des cibles mouvantes sont dures à toucher, situation équivalente au sprint ou à l'esquive, avec — 40 % de chances d'atteinte. Bien sûr, leur score est également minable, mais les bécasses sont là essentiellement pour la frime, de toutes façons...

Lorsqu'un des PJs réussit un tir et touche Jimm ou Pat, jetez les dés et annoncez que le tir a manqué le conducteur, mais semble avoir touché la machine. Glissade fracassante ! Mais l'autre moto est aussitôt là pour récupérer l'homme à terre, et tous deux abandonnent la machine accidentée et s'éloignent en trombe.

L'Ordinateur lance immédiatement l'ordre :
« Poursuivez-les ! Vite ! »

Si les Clarificateurs partent en courant, L'Ordinateur ajoute : « Oh, excusez-moi, et pardonnez si j'ai l'air de douter de la célérité à la course de joyeux Clarificateurs, mais il serait peut-être judicieux d'examiner le véhicule resté sur le terrain... »

En fait, la moto n'a rien. Toute personne ayant suivi la formation en Service Véhiculaire est à même de comprendre les principes de base mis en œuvre. Les PJs peuvent envoyer intelligemment quelqu'un pour filer Pat et Jimm en rapportant au fur et à mesure sa position, ou bien, ils peuvent tous s'entasser sur la moto dans un démarrage style cascade... Si vous le désirez,

vous pouvez placer là quelques effets de bataille-poursuite de votre cru — échanges de laser par dessus les guidons, Citoyens âgés passant sous les roues des bolides, accidents terrifiants occasionnés par la conduite intrépide de chasseurs et chassés... En outre, c'est fou le nombre de boutons et de leviers nouveaux et intéressants qui figurent sur cette moto... Les PJs n'ont aucune idée de leurs modes d'emploi respectifs. Il leur faut donc procéder par essai-erreur pour déterminer leur rôle... Essayer d'actionner le klaxon peut fort bien envoyer une volée de fusées dans un dépôt. Et le spectacle continue !!

Jimm et Pat pilent devant une entrée de corridor vétuste et biscornue, et se précipitent à l'intérieur.

Quand on est entré dans cett'boîte, y'avait une ambiance... (rock glauque)

La peinture de la porte à auvent s'écaille, et une enseigne aux lettres pâlies indique : « PYRAMID. Ce soir : Doc-J-KYL. » Pat et Jimm se sont engouffrés dans l'entrée ; la porte leur a été ouverte par un énorme personnage se tenant à l'extérieur. Son aspect est remarquable : tunique de cuir noir, constellée de clous et bosselée de muscles noueux, cicatrices, et coiffure ébouriffée et colorée.

Lorsque les Clarificateurs tentent d'emboîter le pas à Jimm et Pat, le gros type bloque la porte et dit : « Eh, les mecs, z'êtes sur la liste d'invitations ? Non ? Alors, va falloir attendre. » Si les PJs tentent de parlementer, ou de forcer le passage, le gorille reste immuable et marmoréen, absolument inflexible. Il leur faudra plutôt lui passer sur le corps — ce qui ne sera pas bien terrible, d'ailleurs, attendu qu'il n'a ni arme ni armure.

Une fois passés, il en coûtera 20 crédits chacun aux PJs pour entrer — à moins qu'ils ne veuillent également trucher l'ouvreuse. Après tout, ce n'est qu'un problème de principes, n'est-ce pas ?

Les PJs atterrissent ensuite dans une très vaste pièce plongée dans la pénombre, pleine de Citoyens et de Citoyennes bizarrement accoutrés, s'entremêlant et s'agitant au gré d'une musique dont le niveau de décibels ferait presque voler les crânes en éclats. Les murs sont peints en noir, baignés de lumières sporadiques. Quelques fresques fluorescentes plutôt suggestives luisent dans l'ombre. Les pulsations vibrent sans répit. Les Clarificateurs sont bien loin de leurs sphères habituelles, ce coup-ci...

Un duo de ringards massacre un rock séditieux (range rock)

Deux méthodes sont envisageables pour ficeler la fin de cette histoire. (Vous les trouverez ci-dessous sous les titres Final 1 et Final 2.) Vous choisirez celle qui vous chante ; nous suggérons néanmoins de démolir les PJs s'ils n'ont pas deviné que Doc-J est derrière tout ça, et de les laisser descendre Pat et Jimm dans le cas contraire.

Quel que soit votre choix, la scène qui se déroule à l'intérieur du « PYRAMID » est vio-

lente. Les Clarificateurs vont réaliser deux choses :

Premier point : tout ceci dépasse totalement leur expérience. La vie tranquille (hum) du clone moyen du Complexe Alpha ne les prépare guère à un tel spectacle... Décrivez les femmes vêtues seulement de peintures corporelles, de quincaillement et de paillettes ; les types avec des crêtes de huron, des pantalons lacérés et des chaussettes montantes ; les innombrables silhouettes de sexe indéterminé gainées de cuir noir ; le martèlement ahurissant du rock ; les hurlements de joie, à moins que ce ne soit d'agonie... Cette foire baigne dans les lumières stroboscopiques, tous les mouvements sont décomposés et saccadés, et les PJs se demandent avec quelque angoisse s'ils ont bien vu Pat-2 dégainer un laser, ou s'il s'agissait seulement d'un autre déguisé en train de chercher sa monnaie... Les habitués de l'endroit, quant à eux, ignorent les PJs.

Deuxième point : de telles choses ne devraient pas exister. Rien de semblable n'est supposé se passer dans le Complexe Alpha ! Ces gens sont tous des traîtres !

Final 1 : Dès qu'ils sont dans la place, une serveuse leur offre des boissons. Drogées, bien sûr. Si l'un d'entre eux ne prend pas de consommation, un danseur lui plante une seringue dans le bras, puis s'éloigne en continuant ses gesticulations rythmées.

Final 2 : Pas de drogue.

De toutes façons : les Clarificateurs repèrent Pat et Jimm dans la foule, et en peu de temps, ils réalisent que Doc-J se trouve avec eux. Mais voilà, la cohue les protège, et les Clarificateurs ne peuvent se rapprocher d'eux suffisamment pour s'en saisir ou leur tirer dessus sans gêne...

Avant que les PJs ne soient trop abrutis, la foule entière observe un silence soudain ; un rideau s'élève, découvrant la gigantesque image vidéo d'un écran d'ordinateur sur lequel clignote : « Bienvenue ! Bienvenue ! ». Une voix sort d'un invisible haut-parleur : « la formation de ce soir : un duo de rockers d'accréditation NOIRE ! » (rires entendus dans l'assistance) « TELECOM ouvre grandes les Portes du Futur — au-delà de toute morale !... J'ai nommé : Pat-2-BOL et Jim-O-RSN !... »

La foule vocifère, l'orchestre commence à jouer, et Jimm et Pat attaquent un chant intitulé : « C'est Difficile d'Admettre la Vie comme ça. » Rien qu'au contenu des paroles, les Clarificateurs avisés reconnaîtront le style musical de l'Avant Garde Sérieuse Tournant en Dérision la Position Centrale de L'Ordinateur dans les Vies des Citoyens du Complexe Alpha ; style, donc, profondément subversif. (Les esprits lents pourront être bousculés un peu par L'Ordinateur.)

Final 1 : Ça Plane Pour Moi

Les drogues resserrent leur emprise. Le monde s'estompe en une vision argentée et duveteuse. La pièce grouille de lémurins. Des lézards roses rampent au plafond. Comment pincer Pat lorsqu'on est incapable de le distinguer d'un géranium ? Vaudrait mieux tailler la route tant que tu peux, mec, car le glas de la fin a sonné pour toi et tout le gang...

Final 2 : It's Only Rock & Roll

C'est le moment d'ouvrir le feu. Côté mise en scène, envisagez le combat comme un jeu de

massacre, dans le style à-tous-les-coups-l'on-gagne. La clé de l'histoire, c'est que tous ces types sont des traîtres. Il serait donc superflu de chercher à opérer un tir sélectif... Il faut cinq rounds pour que tout le monde évacue le club et disparaisse. En vertu de quoi, chaque PJ dispose de cinq rounds d'action après que le premier coup de feu soit parti... A chaque round, effectuez un jet pour déterminer les chances de chaque PJ d'un tir net sur Jimm, Pat, ou Doc — comptez 10 % de chances de base pour toucher une cible. Accordez des modificateurs pour les tactiques astucieuses ou amusantes. Puis laissez les PJs canarder ad libitum...

Ils peuvent décharger leurs armes sur l'un des trois PNJs principaux, ou bien au hasard dans la foule. Si un tir dans la foule rate son but, c'est que vraiment le PJ n'a pas de chance... Si un tir sur l'un des trois PNJs principaux est manqué, il reste 50 % de chances de toucher une autre victime aléatoire...

Pour chaque victime faite au hasard, effectuer un jet de IDIOO, puis se référer à la Table des Macchabées Aléatoires (voir ci-dessous) pour déterminer la nature du gibier. Si elle est tuée ou neutralisée, le tireur gagne des points de récompense pour son débriefing.

Si un PJ a le malheur de toucher le barman, tout le monde dans la boîte devient enragé et cherche à le trucher (seulement lui, pas les autres Clarificateurs).

Table des Macchabées Aléatoires

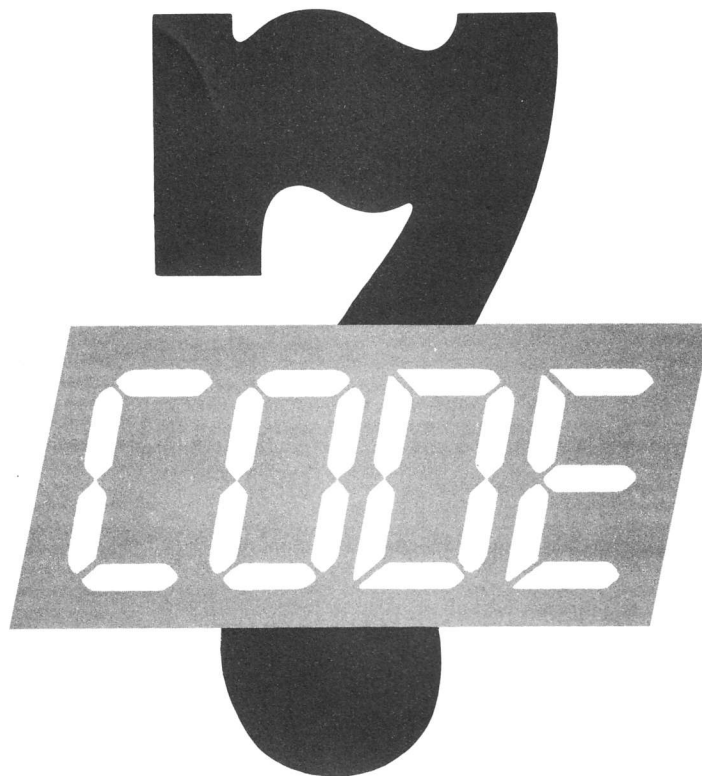
D100	Résultat
Jet	
01-40	Un Macchabée INFRAROUGE — pas de points de confiance
46-60	Un Macchabée ROUGE — 1/4 de point de confiance
61-70	Un Macchabée ORANGE — 1/2 point de confiance
71-80	Un Macchabée JAUNE — 1 point de confiance
81-99	Un Citoyen ayant de bonnes relations en haut lieu — un innocent donc, par définition — et donc, 10 points de trahison
00	Le Barman...

Tuer, neutraliser, ou capturer Doc-J, Pat, ou Jimm-O rapportera deux points de confiance par tête.

Au débriefing, chaque joueur devra résumer en 25 mots au plus en quoi il estime mériter des félicitations pour avoir accompli les objectifs de sa mission. Évaluez chaque discours suivant sa véracité, sa loyauté, ou son aplomb. Puis totalisez les points de confiance pour le compte des cadavres. (S'il est question d'attribuer des récompenses, que diriez-vous de quelques walkmans, à titre de centres de distractions portatifs ?)

Evidemment, quatre jours plus tard, chacun des Clarificateurs présente les symptômes d'une mystérieuse infection virale. Peut-être démarrent-ils un groupe de rock appelé Catastrophe Nucléaire, ou B.E.A.T.L.E.S. — Bruits Étranges et Affreux Tuant Lentement, Effroyablement et Sûrement...





SCÉNARIOS CONCENTRÉS A L'USAGE DU JOYEUX PETIT BRICOLEUR PARANOIAQUE

« Code Sept » est un euphémisme en vogue au Centre d'Orientation des Clarificateurs. Il tire son origine des paris que faisaient les orientateurs sur le nombre de clones qu'une mission serait susceptible de consommer avant son achèvement : « Oh, facile, celle-là ; deux tout au plus. » « Ah non, moi, je dirais trois... »

Les paris étant illégaux, ces ingénieux plaisantins imaginèrent d'user du qualificatif « Code », aux résonnances sagement officielles, pour camoufler les allusions à cette activité.

Vous l'auriez deviné : « Code Sept » désigne une mission qui promet d'engloutir plus de clones que personne n'en possède. (Légalement, tout au moins.)

Pour parler crûment, le trépas garanti...

Ravis de vous accueillir dans l'univers merveilleux des aventures Code Sept de **PARANOIA** !

Une aventure Code Sept, c'est une idée de scénario qu'un concepteur de jeux brillant a été trop paresseux ou trop occupé pour développer à l'échelle conventionnelle d'un module d'aventure.

West End Games, et son fidèle éditeur français Jeux Descartes, sont heureux et fiers de vous présenter la première d'une série d'aventures **PARANOIA** fabuleusement incomplètes !

La belle affaire, direz-vous... De toutes façons, vous ne pouvez pas vous empêcher de tout transformer, car vous tenez dur comme fer à vos propres idées de génie, et vous vous plaignez régulièrement : « Mais qui donc a besoin de tout ce fatras ? Sans compter que, si l'on vous écoutait, nous ne publierons jamais suffisamment d'aventures... »

Puisque les aventures « Code Sept » sont si courtes, nous pouvons en faire paraître des tas. Avec des tas d'auteurs différents. Des tas de styles. Des tas d'idées. Alors... heureux ?

De plus, leur concision promet une lecture rapide. Un intérêt immédiat. Pour qui a vu s'écrouler les yeux des amateurs de jeux en feuilletant les volumes imposants de « *Blues en Jaune pour une Boîte Noire* » et « *Envoyez les Clones* », la sobriété prend la couleur de l'infinie séduction...

Alors, si vous êtes contents (et si vous voulez bien le reconnaître), frappez trois fois dans vos mains. Où que vous soyez, de petites fées paranoïaques rédigeront des rapports dont nos petites fées du marketing se repaîtront gloutonnement.

Allen Varney et Warren Spector

Résumé

Partis enquêter sur des manipulations sédi-
tieuses du cycle nocturne du Complexe Alpha,
des Clarificateurs vont exécuter malgré eux un
drôle de ballet sur des rythmes particulièrement
syncopés... « J'aurais pu danser toute une nuit
— en quinze minutes. »

Mise en place

Au commencement de l'aventure, les Clarifi-
cateurs sont très occupés : ils ronflent bruyam-
ment dans leurs dortoirs communautaires du
Secteur ARD. Ils partagent les mêmes quartiers
« de façon tout à fait temporaire, cela va de soi »,
depuis des mois. Leurs boxes privés, dont le
standing luxueux siérait mieux à leur niveau
d'accréditation, sont en reconstruction après
l'Incident relatif au Détersif Moussant. (Désolés.
Toute information concernant cet insignifiant
désastre doit rester secrète.)

RRRRRRRRRRRRNNNNNGGGGGG ! La
sonnerie « Citoyen, lève-toi ! » éclate sur tous les
haut-parleurs (dong-dong ding-dong-dong ding-
dong), et un nouveau cycle diurne commence au
service de L'Ordinateur. Des gardbots cordiaux
expulsent vigoureusement les Citoyens de leurs
lits.

Mais oui, cordiaux. Au moins autant qu'un
escadron de SS. Bon, ils sont peut-être un peu
brusques dans leurs manières, et prédisposés à
un enthousiasme excessif, voire déplacé — nous
n'en disons pas. Mais tout cela part d'un
bon sentiment ; ils veulent aider les loyaux servi-
teurs de L'Ordinateur à bien se réveiller. C'est
d'ailleurs à cela que servent les sirènes d'alerte
aérienne...

Et l'on saute dans sa combinaison, et l'on se
rue vers le réfectoire pour le petit déjeuner : une
ration réglementaire de cet excellent résidu
pseudolacté parfumé obtenu par triple proces-
sus d'accroissement — popularisé sous le nom
de Bonne Chose au Bon Goût. Miam miam !
(Cette B.C.B.G. peut certes avoir la saveur du
sédiment accumulé au fond d'un étui à pistolet
usagé, mais au moins, ce sera du sédiment de
première classe.) Et l'on fait descendre cette
mixture à l'aide de Flocons de Lichen, et d'une
bonne gorgée toute chaude d'Authentique
Ersatz Couleur Café.

Mais voilà à peine dix minutes que le repas est
entamé, et les lumières faiblissent ! La voix ami-
cale de L'Ordinateur résonne sur fond de carillon-
berceuse : Ding-dong-dong, dong-ding-dong-
dong-ding-dong !

(Note pour le MJ : Vous feriez bien d'établir
une bonne fois pour toutes la mélodie de ces
carillons. Vous n'avez pas fini de la répéter...)

« Et voilà, Estimés Citoyens, un autre cycle
diurne bien rempli touche à sa fin. L'Ordina-
teur vous félicite de votre labeur conscien-
cieux. Veuillez retourner rapidement à vos
boxes de repos pour un cycle nocturne de
sommeil bien mérité. Et n'oubliez pas, toute
violation du couvre-feu sans autorisation consti-
tue une trahison. Merci de votre coopération,
et reposez-vous bien. »

Les robots bousculent les Citoyens quelque
peu ahuris sur le chemin du retour vers leurs
dortoirs. Celui qui ose protester se prend un
point de trahison et une dose de gaz somnifère
dans les narines. (Nuit intégrale pendant IDIO
heures ; la victime qui se lève prématurément
écoue de — 1 sur tous ses attributs pour chaque
2 heures de sommeil perdu, et ce sur la même
durée d'effet.) Et l'on s'arrache de sa combinai-
son de saut, et l'on se jette dans sa couchette
— le silence retombe — les robots de patrouille
nocturne arpentent les allées ; ils sont dotés de
détecteurs de battements cardiaques ultrasen-
sibles, et vaporisent du gaz somnifère sur tout

Citoyen récalcitrant qui ferait seulement sem-
blant de dormir.

Mais oui ! Tous au dodo !

Et quinze minutes plus tard... Les lumières
s'allument. Sonnerie « Citoyen Lève-toi » (dong-
dong ding-dong-dong...), gardbots, combinaisons
de saut, petit déjeuner, B.C.B.G., miam miam !
Et douze minutes après, ding-dong-dong, dong-
ding-dong-dong-ding-dong ! Retour au lit, avec
encouragement au gaz somnifère, et rêves cau-
chemardesques (même considérés suivant les
normes du Complexe). Vingt minutes plus tard :
debout ! Et on y va pour un nouveau cycle
diurne ! Dong-dong ding-dong-dong...

Briefing

Continuez allègrement. Les PJs vont se re-
trouver au beau milieu de la semaine suivante
avant midi. Ils devraient alors s'être rendu
compte de l'anormale brièveté du cycle noc-
turne. Faites convoquer les Clarificateurs au
Quartier Général pour un ordre de mission. Le
Briefing comportera tous les éléments conven-
tionnels — en substance : « Voilà ce qui se
passe, c'est une trahison, trouvez les coupables
sans délai, et exécutez-les. »

Malheureusement, cette directive de mission
apparemment simple va se trouver perturbée
par un fractionnement en épisodes anarchique.
Les lumières s'éteignent au moins deux fois, les

gardbots se précipitent dans le Quartier Général
pour escorter les Clarificateurs jusqu'à leur lit
comme de bons Citoyens qu'ils sont, et il leur
faudra surmonter un sérieux mal aux cheveux
pour revenir au Q.G. assister au morceau sui-
vant du briefing...

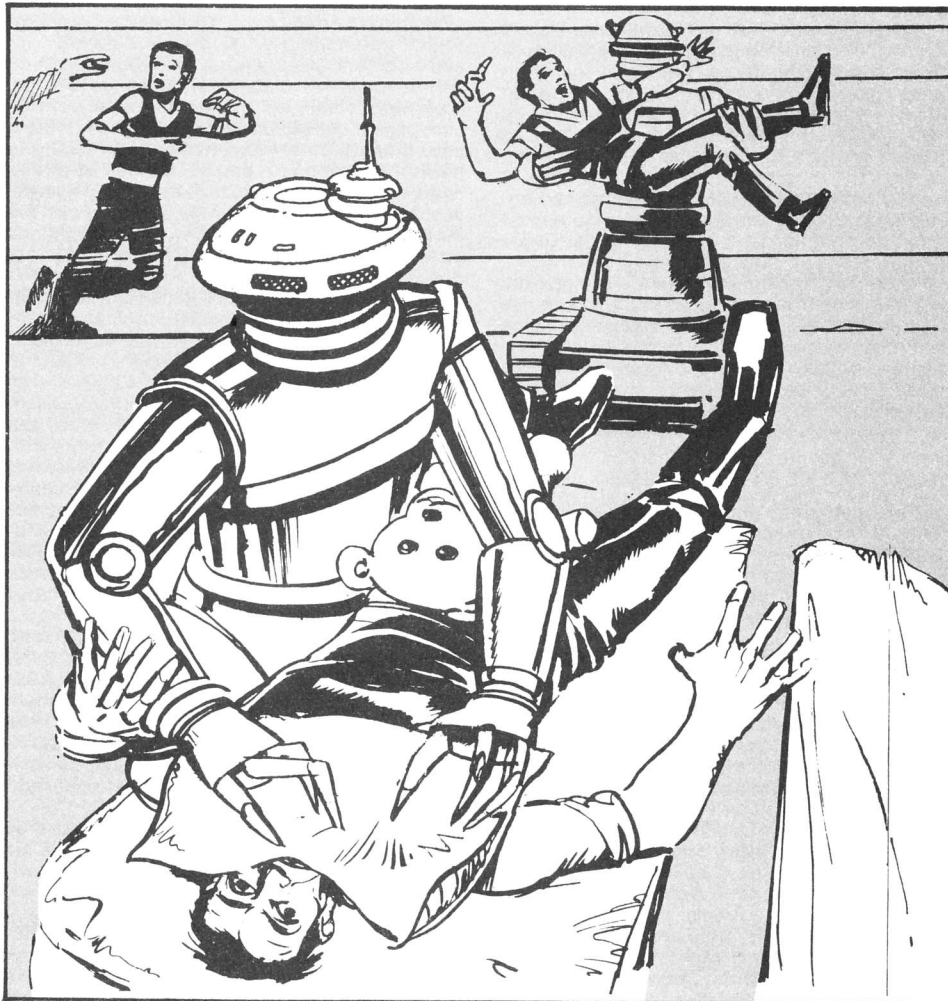
Lorsque (si) des réductions accumulées dues
au gaz somnifère réduisent les attributs d'un PJ
à moins que zéro, ne soyez pas vache... Laissez-
le continuer à jouer. Objectivement, il n'a eu
aucune chance de faire quoi que ce soit jusqu'à
maintenant, et, après tout, les attributs n'ont
pas une telle importance... Dites simplement au
joueur que son personnage est très, très fati-
gué ; et à quelque moment critique, demandez-
lui d'effectuer un jet de pourcentage. Alors, quel
que soit le résultat, son PJ va s'écrouler sur
place, terrassé par un sommeil de plomb.

L'enquête

Au cours de leurs allées et venues sur le chemin
du QG, les Clarificateurs remarqueront une acti-
vité inusuelle. Un détachement d'INFRAROUGES
barbouille les murs du couloir avec une espèce
de liquide clair. Un nettoyant, peut-être ?

Questionner les peintres n'apportera pas grand-
chose. Ils sont à peu près aussi bien informés et
aussi coopératifs que les arbres parlants dans
« Le Magicien d'Oz ». On leur a ordonné de faire
des tâches avec ce liquide suivant des motifs le
long des murs du couloir. Cet ordre provenait de

Bonne Nuit Les Petits !!!



quelque pont des Services Techniques — vous avez deviné où va se poursuivre l'investigation... Pour peu que les carillons retentissent encore et que les lumières pâlisent durant l'interrogation, les PJs remarqueront autre chose alors qu'on les ramène à leurs quartiers : les taches de liquide sont maintenant faiblement lumineuses dans le clair-obscur. Leurs groupements suggèrent vaguement des formes familières, rappelant des distributeurs à nourriture, des écrans de moniteurs, et des frotoirs...

L'explication

Le Club Sierra voulait avoir une éclipse. Ça aurait été superbe ! Amener la plus spectaculaire des merveilles naturelles sur un secteur entier — cela ferait plus que compenser le malheureux échec à recréer un vrai volcan actif... (Voir allusion précédente à l'Incident du Detergent Moussant.)

Les membres du Club sévissant dans les Services Techniques ont dépêché quelques escouades d'INFRAROUGES en « Service de Nettoyement » — avec consigne de déposer des taches de substances chimiques lumineuses suivant des dessins. L'ensemble étant supposé recréer les merveilleuses « étoiles » et « constellations » dont les membres du Club avaient tant entendu parler.

Ceux qui travaillaient au Service de l'Energie s'arrangent pour faire reprogrammer le cycle diurne. L'« éclipse » était censée rester unique en son genre ; mais le sabotage hâtif, combiné à des communications médiocres et à une inefficacité assez monstrueuse, ont rendu cette programmation permanente... Enfin, tout au moins, jusqu'à ce que nos Clarificateurs ne se mêlent d'arranger les choses...

La quête des indices pourra être brève ou laborieuse, claire ou obscure, mortelle ou... arrêtons-nous là. Les traîtres des Services Techniques seront sur leurs gardes et s'attendront à une enquête ; ils auront bien un ou deux traquenards de prêts... Pensez au compacteur d'ordures dans *La Guerre des Etoiles*.

Les Membres du Club des Services de l'Energie prévoient également quelques nuisances de la part des Clarificateurs. Ces types ayant un haut niveau d'accréditation, ce ne sera qu'un jeu pour eux de lancer quelques ordres, et de précipiter nos pauvres héros dans d'affreuses chausse-trappes. Et ils ne vont pas se limiter à des artifices rebattus et caduques, comme la bonne vieille électrocution. Des tambours d'enroulement de câbles de deux tonnes risquent de rouler de-ci de-là dans votre scénario. Et les grandes cuves d'acide de batterie ? Brrrrrr...

D'autre part, vous le savez déjà, n'importe qui peut s'endormir n'importe quand (à cause des effets des gaz). Même un réfectoire ou une cabine de confession peuvent devenir des souris. Quand aux PJs manipulant de la machinerie lourde en état de somnolence, ou conduisant des véhicules, ou jonglant avec des machettes... Nous voyons d'ici votre sourire sardonique.

Frustration et angoisse

Et les lumières s'allument... Et les lumières s'éteignent... Toutes les dix minutes... Pour concrétiser la chose, prenez une minuterie de cuisine toute ordinaire, et placez-la de manière à ce que personne, vous y compris, ne puisse la voir. Mais tout le monde pourra entendre son tic-tac. Réglez à votre convenance l'intervalle entre cycle diurne et nocturne. Puis, lorsque la sonnerie retentit, interrompez ce que les joueurs sont en train de faire, quelle qu'en soit la nature, et envoyez énergiquement tout le monde au lit. Réveillez-les ensuite, arrachez-les à leurs couettes, et remontez la minuterie pour un autre cycle diurne. La frustration en temps réel ! Renversant, n'est-ce pas ?

Pour compliquer votre intrigue, prévoyez des interférences. Une autre Société Secrète tente d'exploiter l'obscurité... Les Illuminati ont (cela va de soi) infiltré le Club Sierra. Lorsqu'ils ont découvert le pot aux roses, ils ont ordonné à leurs agents de profiter de la panique...

A moins que ce ne soient les Léopards de la Mort, les Destructeurs de Frankenstein, PURGE, ou quelque autre organisation jusqu'alors in-

connue, aspirant à démonter tous les robots existants pour les réassembler en une seule et ultime Machine...

Vous pourrez aussi vous contenter de mettre de fausses pistes en évidence partout, pour distraire et désorienter les PJs. En fait, c'est probablement très exactement ce que ferait le Club Sierra pour détourner l'attention de ses membres. Gribouillez d'informes symboles de sociétés secrètes chargés de messages obscurs sur les murs du couloir, sur les robots, sur les Clarificateurs assoupis, etc. Et collez dans les mains des serveurs de L'Ordinateur encore endormis la pièce à conviction ayant servi à faire les graffiti. Coucou la surprise !

Crescendo et final

Après avoir rayé de la circulation sept ou huit clones, vous souhaiterez sans doute amener votre histoire à une apogée convenable. Il ne sera guère difficile de greffer ceci sur le scénario principal. Vous n'avez qu'à faire chasser les membres du Club Sierra (ou les coupables présumés appartenant à d'autres Sociétés Secrètes) vers le théâtre de la grande castagne.

Les Silos à Nourriture constituent toujours une arène de choix. Mais vous pouvez préférer un magasin abandonné, une usine de boules de bowling, un Centre de Douce Euthanasie Automatisée, la Centrale Electrique Principale des Services de l'Energie... De votre choix dépendra la gravité de la catastrophe qui ne manquera pas de fondre sur le Complexe Alpha...

Vous allez nous traiter de cinglés — mais personnellement, nous verrions d'un très bon œil, en bouquet final pour cette aventure, un effacement intégral de la banque de données de L'Ordinateur. L'effacement total garanti, du moindre micro-processeur au dernier téléscrip-teur. L'écroulement cataclysmique du système.

Il suffirait, à notre avis, de deux ou trois gars un peu turbulents...

Voici comment orchestrer cette petite sauterie. La poursuite des méchants conduit à l'énorme Chambre Centrale de Traitement, cœur de L'Ordinateur enfoui au plus profond du Complexe Alpha, défendue par des mesures de sécurité extrêmement dissuasives, des régiments de combats et des Vautours en rangs serrés. (Comment diable les Clarificateurs peuvent-ils bien passer ces obstacles formidables ? Et bien, peut-être qu'à ce moment la durée du cycle diurne est tombée à deux secondes et que la confusion règne autour de la relève de la garde, avec tentative de changement à chaque fois que les lumières baissent, dans un tollé d'altercations et de récriminations ; qui songerait alors à poser des questions aux PJs ?)

Enfin, tout le monde se rue dans cette chambre aux dimensions incroyables, colossales, incommensurables, titaniques, les mots nous manquent... Les éléments logiques s'érigent en tours semblables à des séquoias. Le plafond se perd dans les volutes de l'agent de refroidissement qui s'écoule en chuintant par des soupapes de sûreté. Des douzaines de Hauts Programmeurs déambulent le long des passerelles, consultant les signes portés sur les éléments. Les murs sont couverts d'une mosaïque serrée d'indicateurs, de cadrans et d'instruments. Des robots de maintenance — luisants, fonctionnels, des robots haut de gamme — s'activent en bon ordre. Un vrai décor à la James Bond. Vous nous suivez ?

La voix de L'Ordinateur résonne partout, égrenant des directives techniques incompréhensibles pour le Clarificateur profane. « Réduire alimentation en agent de refroidissement noyau Douze, marque deux plus neuf, nouvelle lecture un quatre marque huit sept sept. Tête de lecture défectueuse en Secteur Cinq, subdivision trois six six. Protéger les données et remplacer. » Et cætera.

Lorsque vous allez anéantir ces centres de mémoire, vous aurez une occasion en or de pomper sur « 2001, L'Odyssée de l'Espace ». Vous vous souvenez de la scène où David Bowman flotte dans cette chambre rouge, pendant que CARL 9000 lui dit : « Dave... Je ne comprends pas pourquoi tu me fais cela. J'ai pour cette mission le plus grand enthousiasme... » Et Bowman retire inexorablement de la paroi des

blocs mémoire, pendant que CARL régresse vers l'infantilisme informatique...

Et bien, devinez quoi... Lorsque des tirs perdus touchent ces centres de mémoire, la voix de L'Ordinateur s'altère imperceptiblement. « Aaaaattentionnnnnnn ! » Une autre salve et les jets d'agent refroidissant sifflent un peu plus fort, les Programmeurs courent de-ci de-là, gagnés par la panique et L'Ordinateur bégaye, sautant un mot sur trois : « Aaaattentionnnnn ! Dddangger ! Aaarr... rivée iimmmmmmmmmine d'intrus immmmmmm-ommmmmmmmm au sec... »

Un Vautour, fuché par une rafale, lâche son fusil — et touche la base d'un central — qui vacille et L'Ordinateur commence à réciter les taux de consommation en carburant d'un volbot et les spécifications d'entretien de ses réservoirs, chacun de ses haut-parleurs débitant un baratin différent. Les Programmeurs en robe blanche courent en tous sens comme des poulets décapités.

D'autres tirs. D'autres éléments touchés. Une colonne s'écroule contre une autre et L'Ordinateur en vient à radoter : « Pion en roi quatre » et « A partir de la caverne magique vous pouvez vous diriger vers le Nord ou vers l'Ouest. » Une attention délicate consiste à signaler à vos joueurs les dégâts de chaque impact — « Houps, le score automatique des bowlings du Secteur RPM vient de sauter », ou « Ah, la la, les gâteaux d'algue du dîner seront probablement violets ». N'hésitez pas à suivre l'escalade dévastatrice et à dire : « Eh bien, plus assez d'atmosphère pour entretenir la vie dans ce secteur » ; ou « Ah la la, tous ces autocars livrés à eux-mêmes sans aucun signal de circulation... »

A partir de là, faire régresser L'Ordinateur jusqu'à « Au Clair de la Lune » et extinction de ses organes n'est plus qu'un jeu d'enfant. Toutes les lumières meurent. Il fait très froid, soudain (ou chaud, comme vous préférerez) et étouffant. Les Programmeurs survivants hurlent hystériquement. Les Clarificateurs (s'il en reste) devraient se rendre compte que leur ami L'Ordinateur a trépassé, abandonnant cette dépouille mortelle, parti pour un Paradis Logique, manquant à son rôle salvateur et abandonnant sa progéniture effarée dans de bien sales draps.

Carrez-vous dans votre fauteuil et laissez les joueurs faire réagir leurs PJs comme ils veulent. Peut-être deviendront-ils des amis. Certains d'entre eux peuvent s'exclamer : « Hé, mais on va étouffer ici ! » D'autres exulter : « Enfin libres ! Et si on jouait à *Rencontre Cosmique* ? »

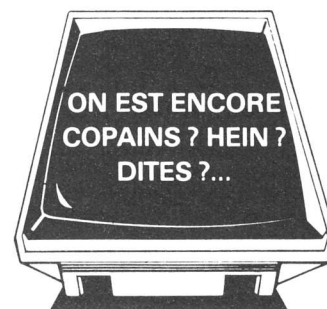
Faites durer l'intermède aussi longtemps que vos joueurs s'amuseront à imaginer des réponses à cette situation. Plus long ce sera, plus libres ils se sentiront. Donnez-leur à penser que vous avez décidé de transformer tout ceci en JdR post-holocauste, dans lequel la reconstruction de la civilisation reposerait sur leurs épaules...

Puis — où qu'ils soient à cet instant dans le Complexe — une minuscule lumière rouge s'allume sur quelque obscur panneau ; ou bien, ils entendent, ténue mais familière, une petite voix :

« Activez les systèmes de secours. »

Et oui... L'Ordinateur revient en ligne... vous pouvez dès maintenant entamer un long fond de final, mais la situation est suffisamment intéressante pour en tirer toute une aventure...

D'ailleurs, c'est ce que nous avons fait. Vous n'avez qu'à regarder l'aventure suivante que nous avons écrite pour cette série « Code 7 »... Pas vrai que nous sommes des petits malins ?





L'Eternel Retour

Alain Varney et Warren Spector

Nous n'allons pas vous demander comment vous avez bien pu vous débrouiller pour effacer les banques de données de L'Ordinateur... Après tout, les Maîtres de Jeu ont bien le droit d'avoir leurs petits secrets. Tout ce qui compte, c'est le résultat : vous avez anéanti jusqu'aux moindres détails chaque programme de maintenance, chaque routine de surveillance, chaque parcelle, fragment ou étincelle d'intelligence artificielle dans les circuits tentaculaires de feu L'Ordinateur. Le vide. La nullité. Le rien. Exeunt omnes et en fanfare.

Maintenant qu'ils ne sont plus préoccupés par les fauteurs de troubles — définitivement calmés — les Clarificateurs peuvent être sonnés, surexcités, effrayés ou tout bonnement incertains devant cette idée.

L'Ordinateur — parti. Le Complexe Alpha — libre de poursuivre la destinée qui lui est propre. Trahison, niveaux d'accréditation, Sociétés Secrètes — des termes tombés en désuétude. L'aube d'un âge nouveau.

Il est probable que vos joueurs les plus doués ne croiront pas une seule minute que l'Ordinateur a vraiment déclaré forfait, sûrs que vous n'auriez pas acheté ce supplément digne de tous les superlatifs pour ensuite saboter la campagne.

Et ils sont dans le vrai, bien sûr. Mais n'hésitez pas pour autant à trucider leurs personnages s'ils commencent à la ramener.

Fausse sortie...

En vérité, L'Ordinateur possède un double système complet tapi dans les profondeurs souterraines, très loin sous le Complexe Alpha. La destruction de sa mémoire primaire active tout simplement le vaste système de rechange et ses triples sécurités. Les opérations continuent, l'interruption reste minimale. Le passage est supposé être à l'abri de toute défaillance... (Il en allait de même des prévisions pour l'invasion de la Baie aux Cochons...) En asseyant la restauration de L'Ordinateur comme monarque régnant sur le Complexe Alpha, plusieurs options s'offrent à vous. Voici quelques unes des approches les plus évidentes :

1. Retour sans pépin. Bien sûr, vous allez tout de même vous divertir innocemment aux dépens de vos joueurs avant de rallumer les lumières : « Mes enfants, vous avez l'habitude des pannes de courant, mais jamais au grand jamais vous n'avez expérimenté une obscurité si profonde... CRASH... Ecoutez donc cette rumeur... Tous ces gens qui crient, courent et trébuchent dans des obstacles invisibles ! Qui sait quelles horribles activités séditieuses se trament à la faveur des ténébres ! Ne devriez-vous pas vous précipiter pour mettre un terme à toute cette agitation illicite ? Et, au fait, ai-je mentionné qu'on commence vraiment à étouffer, ici ? »

Lorsque les PJs sont bien lancés dans une frénésie d'activité futile, rallumez la lumière et laissez retourner les choses à la normale (hé hé). Tout est comme avant...

(Facile, hein ? Oui, trop facile, bien sûr... Cette option, vous la garderez pour un final au débotté bouclant une aventure d'effacement-dé-mémoire-de-L'Ordinateur. Vous aspirez à quelque chose de plus figé... Lisez plus avant...)

2. Les Citoyens se sentent durement frustrés en se voyant ôter cette liberté chérie dont ils ont eu une jouissance si éphémère. Ils se mutinent et affrontent les forces de L'Ordinateur tant qu'il est encore vulnérable. Des poches de résistance s'amassent autour des Sociétés Secrètes. Les services rivalisent pour le contrôle des installations-clé. Les relations fluctuantes entre les diverses puissances laissent les issues incertaines et rendent imprévisibles les alliances. Les PJs choisissent leur bord et mènent la lutte.

Tout ceci est fort beau, en vérité ; mais voyez-vous, vous n'êtes plus du tout en train de jouer à

PARANOIA. Peut-être que les règles de *Junta ou Armada* vous seraient de quelque secours.

Mais quel dommage, tout ce bon argent investi en pure perte sur ce supplément de **PARANOIA** qui aurait pu vous apporter tant de joies...

3. L'Ordinateur revient au pouvoir, mais il présente, comment dire... une autre personnalité, si l'on peut s'exprimer ainsi. Le voilà aussi dissolu et superficiel qu'une courtisane, ou bien sentimental et compatissant comme une dame patronesse, ou encore surprotecteur et abusif comme seule vous pensiez que votre grand-mère pouvait l'être... Peut-être ne parle-t-il que d'interprétations sémantiques de la littérature de l'Histoire Enregistrée... A moins que son intérêt ne se soit focalisé sur les trains électriques. (« Clarificateurs ! Votre mission consiste à me dénicher de toute urgence un wagon échelle un demi pour le Trans Orient Express ! Pronto ! Et merci de votre coopération, hein ! Tchou-tchouuuuu ! ») Certes, l'humour loufoque est tolérable ; mais encore une fois, nous voici à cent lieues de notre propos Paranoïaque...

4. Ah, celle-là, qui sait si vous allez l'aimer... L'Ordinateur revient à lui, aussi parano qu'à l'accoutumée et il ne se souvient de RIEN. Zéro. « Vous ! Identifiez-vous ! Ami ou Ennemi ? Je vais vous faire passer un test ; et n'allez pas vous imaginer que je ne connais pas les réponses ! Allons-y. Qui suis-je ? Où suis-je ? Que suis-je supposé faire ici ? Et vous, que faites-vous ? Nous sommes-nous rencontrés ? »

Sur tous les sujets, la mémoire de L'Ordinateur est tabula rasa... Si un joueur élabore une histoire plausible et bien ficelée (« Je suis un ambassadeur du Complexe Beta, votre allié de confiance dans le combat contre les Commies. Je jouis de l'immunité diplomatique... »), L'Ordinateur peut avaler le bouchon. Les compétences en Eloquence, Duperie, Baratin et Logique Spécieuses vont s'avérer inestimables.

Notez quelques points importants. Alors qu'il conserverait imperturbablement son flegme au milieu du désastre et de la misère humaine généralisée, L'Ordinateur perd complètement sa courtoisie coutumière lorsqu'il se sent hors de contrôle, même un tant soit peu... Il se montre alors extraordinairement suspicieux, mais paradoxalement, il tend à prendre pour argent comptant n'importe quel conte absurde, pourvu qu'il flatte ses propres présomptions. (« Voyons, ami Ordinateur, je suis votre agent VIOLET le plus estimé. Vous ne me voyez dans cette combinaison de saut ROUGE que parce que je me suis glissé parmi les Clarificateurs pour enquêter sur une trahison. Et vous aviez bien raison de vous inquiéter à ce sujet, vous pouvez m'en croire. ») L'Ordinateur atteindra des sommets impensables pour justifier un mensonge aussi crédible, repoussant les objections et rationalisant les contradictions jusqu'aux ultimes limites du possible — à moins que le beau parler ne soit discrédité entre temps.

Une fois que l'Ordinateur a avalé une histoire abracadabrante et qu'il s'y cramponne avec l'énergie du désespoir, tous les personnages pourvus d'un minimum d'intelligence vont abonder dans le sens de cette fable, à moins qu'ils ne soient en mesure d'exhiber des preuves en béton véritable pour la contrecarrer. Et même dans ce cas, il ne fait généralement pas bon nager à contre-courant... Cette remarque concerne tous les NPGs, qui vont promettre juré-craché que ce technicien ROUGE de basse extraction est bien un détective de la Sec Int d'accréditation VIOLETTE. Ou que tous les Clarificateurs ont été démasqués comme traîtres. Ou que les INFRAROUGES sont en réalité des Hauts Programmeurs. Les PJs qui ne vont pas dans le sens du consensus risquent fort d'être les premières victimes... à moins qu'ils ne produisent un bobard de leur cru encore plus mirabolant.

Si vous avez — comme nous le pensons — la trempe d'un MJ de **PARANOIA**, vous avez déjà formulé l'hypothèse que les PJs ne sont pas les seuls, dans le Complexe Alpha, à marcher sur les pieds de L'Ordinateur tant qu'il est affaibli. Et certes, il existe bien des Hauts Programmeurs qui donneraient volontiers la prune de leurs yeux ET la peau de leurs fesses pour reprogrammer L'Ordinateur à leur guise.

Les PJs, bien sûr, ne sont pas dans le secret de ces machinations de haute volée. Mais les luttes intestines sont acharnées. Chaque Programmeur essaye de convaincre L'Ordinateur que c'est son programme qu'il faut choisir, ses ordres qu'il faut suivre, ou ses instructions qui conduiront le Complexe Alpha à la rédemption...

Peut-être qu'un Haut Programmeur entreprendra de décimer les autres... (Rien de bien neuf, tous les Hauts Programmeurs cherchent à exterminer leurs collègues.) Un autre, peut-être, cèdera à ses impulsions naturelles : « faire ouvrir toutes grandes les portes du Complexe Alpha pour laisser entrer le soleil ». Peut-être encore qu'un troisième aspire à accueillir les Commies les bras ouverts... Un quatrième, misérable épave, n'aspire qu'à « rester seul »... Nul doute que vous soyez capable de concocter tout seul d'autres fins pour d'autres Citoyens haut placés et altruistes. (Pour sûr, hin-hin...)

La fin idéale : L'Ordinateur — qui est, après tout, partout — tente de prêter attention à vos modestes Clarificateurs, ainsi qu'à chaque Clarificateur dans le Complexe Alpha et qu'à chaque Haut Programmeur — tous à la fois. L'ubiquité éperdue. Bouleversant ? Déconcertant ? Stressant ?

Pauvre petit Ordinateur... Il y aurait de quoi devenir un peu givré, non ?

Résultat de l'affluence de tous ces messages concurrents et conflictuels pendant la période « vulnérable » de L'Ordinateur ; toute une série de questions sans queue ni tête, de constatations contradictoires, d'ordres inhabituels et même (gasp) de missions impossibles, entrecoupés d'explicables trous de mémoires et de défaillances amnésiques.

(Plutôt difficile de distinguer cet état de fait de la vie normale dans le Complexe, s'pas ? Vous est-il jamais venu à l'esprit cette hypothèse saugrenue : et si TOUTES nos grandes aventures **PARANOIA** avaient lieu en fait pendant un interrègne consécutif à un effondrement colossal du système ? Il est permis de se demander ce qui pourrait bien arriver lorsque les programmes de secours, fiables, doctrinalement purs et culturellement cohérents, reprendraient la direction des opérations ? Disneyland ? L'Archipel du Goulag ? Les enfants du Rock ? Nous ne briderons pas votre imagination de surdoué ; à vous de pousser le raisonnement...)

Peut-être, enfin, L'Ordinateur envoie-t-il chaque Clarificateur après consultation Individuelle dans une quête solitaire, démente, voire nécrophage, à la recherche du parfait manuel culinaire, ou du diapason en do dièse idéal... A coup sûr, pour cette mission, les pauvres niais ne pourront pas couper à l'inévitable tour de l'univers sidéral. Vous pourrez même laisser ces malheureux trouver ce qu'ils cherchent... Lorsqu'ils reviendront (s'ils reviennent), L'Ordinateur sera retombé dans sa bonne vieille paranoïa et les mettra à l'amende pour possession de diapason illicite. La campagne s'achèvera...

5. L'Ontologie prenant le pas sur la philologie et autres considérations du même acabit, il se peut que l'Ordinateur épuise tous ces intérêts mineurs lors d'une séquence rapide, avant de revenir à ce qui passe dans sa configuration stable. Tout d'un trait, du tac au tac, avec seulement quelques gestes symboliques pour ménager cohérence et crédibilité...

Voilà vraiment **PARANOIA** !



Greg Costikyan

Données de base du MJ

Il était une fois, à PDH & Contrôle Mental, un travailleur INFRAROUGE lamentablement incompétent. Voilà qu'un jour, il commit une bétise. Il remplit les réservoirs de peinture d'un maintenancebot avec de la peinture blanche, alors que son Formulaire de Contrôle du Travail spécifiait sans ambiguïté de la noire. Malheureusement, son surveillant ne discerna pas l'erreur avant que le robot concerné n'ait quitté le hangar pour accomplir sa tâche. Le travailleur INFRAROUGE fut exécuté pour son incurie, mais l'erreur ne fut jamais enregistrée dans les minutes de L'Ordinateur...

Le robot fit donc consciencieusement son boulot. Celui-ci consistait à repeindre toute une section de couloir INFRAROUGE dans le Secteur IDE. Comme ses réservoirs contenaient de la peinture blanche, il blanchit les murs, sans réaliser l'erreur.

Vous vous en souvenez sans doute, dans le Complexe Alpha, chaque couloir et chaque pièce est peint d'une couleur correspondant à un niveau d'accréditation. Pénétrer dans une zone d'accréditation supérieure à la vôtre relève de la haute trahison.

Le couloir, précédemment INFRAROUGE, se trouve à présent ULTRAVIOLET. Ce n'est vraiment pas de chance, car ce couloir connecte les quartiers résidentiels du Secteur IDE avec la zone de travail de ce même secteur... Résultat : plus personne ne peut se rendre à son boulot.

Plusieurs personnes ont exposé le problème à L'Ordinateur. Mais ses données montrent clairement que le dit couloir a toujours été noir, et même, a été repeint récemment avec la même couleur par un maintenancebot. De toute évidence, celui qui prétend le contraire n'est qu'un traître.

De plus, tant de gens ont rapporté que ce couloir était blanc, alors que les enregistrements éminemment fiables de L'Ordinateur stipulent l'exact contraire, qu'il doit sûrement se tramer une conspiration Communiste de dimensions monstrueuses... Quiconque rapporte que ce couloir est blanc doit donc être exécuté. Quiconque présente une preuve irréfutable de la blancheur de ce couloir l'a de toute évidence fabriquée de toutes pièces. Exécution.

En outre, pour des raisons inexplicables, le Secteur IDE présente un taux d'absentéisme au travail de 100 %. L'habituelle panacée — exécutions de travailleurs INFRAROUGES pris au hasard — n'a pas rétabli la situation.

L'Ordinateur a intimé l'ordre à l'un de ses serveurs les plus estimés, Kosmic-VI-IDE, d'extirper l'hydre de l'anarchie subversive tapie dans ce secteur et de trouver une solution au problème.

Pour Kosmic-VI-IDE, il est clair que tenter d'expliquer la situation à L'Ordinateur constitue le chemin le plus court vers le plus proche Centre d'Extermination. La meilleure chose à faire, c'est encore de repeindre en douce ce damné corridor en noir et le tour sera joué.

Malheureusement, dans le Complexe Alpha, on ne peut pas effectuer en toute simplicité une descente à la droguerie du coin pour demander un seau de peinture noire... La peinture noire est une substance extrêmement dangereuse. Imaginez : si quelqu'un pouvait peindre, disons, un couloir ULTRAVIOLET en noir... Toutes sortes de fouineurs de basse accréditation pourraient venir batifoler librement au sein des secrets les plus précieux de L'Ordinateur...

Kosmic-VI a cogité un plan dont il pense le plus grand bien. De toute évidence, il ne pourra pas se contenter d'envoyer un groupe de Clarificateurs avec mission de repeindre le couloir en noir : L'Ordinateur aurait vent de la chose, et c'en serait fait de sa carrière. Non, il vaut mieux expédier les Clarificateurs « en Mission à l'Extérieur », en leur soufflant discrètement de peindre le couloir en noir, puis en les larguant justement dans le secteur IDE...

Briefing

Lisez à voix haute :

***** MISE EN ALERTE *****

:CITOYENS, BONJOUR ! ORDRE VOUS EST DONNÉ DE VOUS RENDRE EN SALLE DE BRIEFING AB DANS LE SECTEUR IDE. LA, VOUS RECEVREZ LE BRIEFING DE VOTRE PROCHAINE MISSION. CELLE-CI SERA SANS DANGER. SANS DANGER DU TOUT. VOUS ALLEZ L'AIMER, SUREMENT. DE TOUTES FAÇONS ON NE VOUS DEMANDE PAS VOTRE AVIS. ETRE CONTENT EST OBLIGATOIRE. MERCI DE VOTRE COOPÉRATION.

La salle de briefing s'avère être une véritable chambre forte, défendue par une solide porte d'acier de soixante bons centimètres d'épaisseur. Kosmic-VI-IDE est assis à un bureau, à l'intérieur de la pièce. Dès qu'ils sont entrés, il effleure une commande et la porte se referme.

Les PJs s'assoient. Il leur expose la situation, leur expliquant qu'un couloir de IDE a été repeint en blanc par erreur et que leur boulot consiste à rectifier la situation. Ils peuvent poser des questions, mais il se montrera peu coopératif, leur rétorquant que des Clarificateurs pleins de ressources et de sagacité comme cela devrait être leur cas peuvent bien résoudre tout seuls un problème aussi trivial.

Cette salle échappe pour l'instant au contrôle de L'Ordinateur, grâce à quelque programmation géniale (et illicite) de Kosmic-VI.

Pendant le briefing, les Clarificateurs entendent des cris et des coups retentir à l'extérieur. S'ils s'en inquiètent, Kosmic-VI leur répondra sèchement qu'ils en sauront plus, plus tard. En fait, il s'agit du pauvre Mort-B-IDE, qui est supposé donner un briefing et qui a trouvé porte close.

Lorsqu'il en a terminé, Kosmic-VI appuie sur un bouton et instantanément, une dalle d'acier tombe du plafond devant son bureau, raccourcissant la pièce d'environ soixante centimètres. Les PJs font maintenant face à un mur aveugle. Puis, la porte s'ouvre et Mort-B-IDE fait son entrée pour délivrer le briefing...

Mort ignore totalement que son boss, Kosmic-VI, vient justement de haranguer les PJs. Tout ce qu'il sait, c'est qu'il doit leur faire un topo sur leur mission à l'Extérieur.

Si on lui demande pourquoi son briefing diffère si radicalement du précédent, il voudra savoir de quoi parle celui qui a posé la question. Si celui-ci s'accroche à sa version d'un briefing antérieur, Mort-B le fera abattre comme traître.

Si on lui parle de Kosmic-VI, Mort-B objectera que celui-ci se trouve en mission spéciale dans

le Secteur RGB. Si on insiste, il cherchera sa position exacte sur un terminal d'Ordinateur et il lui sera répondu qu'il se trouve bien dans le Secteur RGB en ce moment. (Encore du beau bricolage de programmation. Merci, Kosmic-VI.)

Donc, celui qui maintient que Kosmic-VI se trouvait ici il y a seulement quelques minutes est manifestement un traître...

Voici ce que Mort-B dit aux personnages :

« ... Vous allez être conduits à une porte donnant à l'Extérieur. A l'aide d'un dispositif qui vous sera attribué à R & C, vous localiserez un Vautour Modèle 616 accidenté. Dans sa soute, vous trouverez trois cylindres INDIGO de un mètre quatre-vingt sur trente centimètres. Sous aucun prétexte vous ne devez les ouvrir, ou les endommager. Il vous faudra les rapatrier dans le Complexe Alpha.

« Je dois vous préciser que l'Extérieur vous paraîtra bizarre sous maints aspects et extrêmement différent de votre Complexe chéri. A l'Extérieur, le sol est blanc et le plafond est bleu ; mais rien à voir avec des questions de niveau d'accréditation : c'est comme ça, tout simplement. »

Si les PJs posent des questions, Mort-B se montrera volubile et coopératif. N'hésitez pas à produire tous les détails que vous estimerez nécessaires pour faire gober l'histoire à vos joueurs. Kosmic-VI a fourni à Mort-B une mission de couverture complète, détaillée et plausible.

Mais Mort-B ne peut dire que ce qu'il sait — autrement dit, ce que Kosmic-VI lui a donné. Si vous vous sentez à court d'idées, faites-lui contrôler les niveaux d'accréditation. (Il préférera ce subterfuge, plutôt que de reconnaître son ignorance.)

Si quelqu'un contacte L'Ordinateur au sujet de ces consignes, celui-ci confirmera que les personnages doivent se rendre à l'Extérieur. Mais si on le malheur de lui parler d'un couloir blanc... Exécution !

R&C

Les PJs ne vont trouver qu'une personne, à R&C : Mallow-B-IDE. En dehors de sa présence, les labos sont déserts. — « Nous avons eu quelques problèmes avec le Transport... »

Pas de trucs fantaisistes, cette fois. Lorsque les PJs réclament le dispositif prévu pour localiser le Vautour accidenté, voici ce qu'on leur délivre :

- 1 boussole standard
- 1 tente pour 6 hommes
- des gamelles
- des kits de popote
- un réchaud à propane
- des vêtements chauds pour l'hiver
- des chaussures de neige
- des lunettes d'alpinisme
- un manuel intitulé « Premiers Soins des Gelures »
- des briquets à propane
- des chaussettes électriques (défectueuses. Electrocutation pour celui qui les porte toutes les fois que vous aurez besoin d'un peu d'animation.)
- un bâtonnet contre les gerçures.

Outre cette quincaillerie, donnez aux PJs toutes les armes qu'ils peuvent souhaiter. De toutes façons, elles seront sans utilité...

S'il y a des interrogations à propos de ce dispositif spécial qu'ils étaient censés retirer, Mallow-B rétorque : « Il doit se trouver quelque part dans ce fourbi. »

Si quelqu'un pousse la sottise jusqu'à lui demander de la peinture, Mallow-B s'exclame : « De la peinture ? Au nom de L'Ordinateur, je me demande bien ce que vous en ferez ! »

Il insiste ? Faites-le exécuter.



Le couloir

Dès que les PJs en ont fini avec R&C, un groupe de soldats d'accréditation VERTE en armure de bataille fait irruption, les encercle, et les emmène en marche forcée — « Hop ! Hop ! Hop ! Allons, allons ! On ne traîne pas ! » — vers le Couloir CX, Secteur IDE. Le leader annonce : « Vous voilà arrivés ! Salut, et bonne chance ! » et l'ensemble de la troupe fait demi-tour en bon ordre : « Hop ! Hop ! Hop ! » Si l'un des PJs tente de leur poser des questions ou de les arrêter, trois réponses sont possibles :

« Désolé, mon gars ! On a un programme à respecter ! Hop ! Hop ! » ou : « Lâche-moi les rangers, petit ! tout ce que je sais, c'est que vous allez dans le Couloir CX, Secteur IDE ! Hop ! Hop ! » ou encore : « Ah, on fait le malin, hein ? » (Dans ce cas, le PJ ramasse en prime un coup de matraque dans le foie.) « On ne traîne pas ! Hop ! Hop ! »

Le couloir mesure 3 mètres de large, deux mètres de haut, et vingt-trois mètres de long. Il n'a rien de particulier, hormis sa blancheur. Personne n'y passe. (Vous plaisantez ? Passer dans un couloir réservé à une accréditation ULTRAVIOLETTE ? ! !)

Les PJs se tiennent à une intersection en T avec un couloir INFRAROUGE. Dans ce dernier, il passe un trafic clairsemé : des frotsbots, principalement.

Les personnages commencent à suer dans leurs chauds vêtements d'hiver. Un problème crucial se pose à eux... Que faire ?

Faire un rapport à L'Ordinateur : un couloir INFRAROUGE a été peint en blanc par erreur. L'Ordinateur réclame l'identification de celui qui fait le rapport. Puis il demande confirmation à ceux qui se trouvent à proximité (les autres PJs). Enfin, le personnage entend tonitruer sur tous les haut-parleurs du Complexe : (son nom) est un traître ! Abattez-le à vue ! »

Faire un rapport à L'Ordinateur : Kosmic-Vi IDE est un traître qui a enjoint à l'équipe de repeindre en noir le Couloir CX. Kosmic-Vi est un serviteur estimé de L'Ordinateur. On n'envoie pas des Clarificateurs en mission pour peindre les couloirs : il existe des maintenancebots pour remplir cet office. En outre, L'Ordinateur sait bien qu'une conspiration Communiste s'est ourdie, visant à faire croire que le Couloir CX est blanc. Celui qui fait ce rapport est donc un traître, méritant l'exécution immédiate. Si les autres PJs ne l'abattent pas, c'est un bataillon de soldats VERTS qui s'en chargera.

Réclamer de la peinture noire. Quel est votre niveau d'accréditation, s'il vous plaît ? — « Désolé, la substance que vous avez sollicitée n'est pas disponible pour l'instant. » Si le requérant insiste, il recevra un sermon lui expliquant pourquoi la peinture noire fait l'objet d'une telle parcimonie : — « Un traître pourrait s'en servir pour peindre en noir un couloir ULTRAVIOLET, ouvrant la voie à la divulgation des plus précieux

secrets de L'Ordinateur.

Affirmer avec insistance à L'Ordinateur que quelque chose cloche et que l'équipe n'a pas été emmenée à l'Extérieur, comme l'avait spécifié le briefing de mission. L'Ordinateur va demander pourquoi celui qui fait le rapport ne se trouve pas à la Porte de Sortie vers l'Extérieur 74-Q-17. S'il ne se dépêche pas, il sera exécuté pour ne pas s'être présenté devant cette Porte, conformément à ses ordres. Autrement, ce sont les soldats VERTS qui seront exécutés pour avoir emmené les PJs au mauvais endroit. Auquel cas, un nouvel escadron de soldats VERTS (« Hop ! Hop ! ») va faire son apparition, embarquer les personnages pour un jogging de deux kilomètres autour du Secteur IDE et les ramener au Couloir CX, les laissant pantelants, suant et suffoquant dans leurs vêtements d'hiver.

Celui qui tentera de faire un nouveau rapport sera dénoncé comme traître sur tout le système de Sonorisation Publique du Complexe. L'Ordinateur, pour sa part, a enregistré que par deux fois, au lieu d'une, les PJs ont été emmenés à la Porte de Sortie 74-Q-17. Celui qui prétend le contraire ne peut être qu'un traître... (Encore un tour de programmation astucieux de Kosmic-Vi : les ordres destinés aux soldats sont altérés durant leur transmission au Q.G.)

Abattre un des PJs (ou un passant au hasard), prétendre qu'il s'agissait d'un traître qui reparaissait le couloir en blanc et réclamer un maintenancebot pour rectifier la couleur. Bon raisonnement paranoïaque, mais ça ne va pas marcher. Une conspiration Communiste aux proportions monstrueuses... Vous vous souvenez ? Celui qui fait ce rapport est un traître, non seulement parce qu'il prétend que le couloir est blanc, mais encore parce qu'il a assassiné de sang-froid un loyal Citoyen — cela faisait manifestement partie de son plan pour leurrer L'Ordinateur.

Mais alors, il n'y a pas de solution ? Mais si. C'est simple comme bonjour. Il suffit de salir le couloir... Par exemple, en faisant démarrer un incendie, à l'aide des vêtements d'hiver et des briquets à propane — ou en envoyant quelques grenades dans le couloir. Puis, rapporter à L'Ordinateur que le Couloir CX a été sali et nécessite un ravalement. Pour sonder la loyauté de la personne effectuant la demande et à cause de tout ce qu'il sait de la Conspiration Communiste et du Couloir CX, L'Ordinateur demandera insidieusement : « Et de quelle couleur est ce couloir, Citoyen ? » La bonne réponse est : « Noir, ami Ordinateur ! » Alors, ce dernier dépêchera un maintenancebot sur les lieux, avec de la peinture noire...

Debriefing

Une troupe de soldats VERTS arrive pour ramener les personnages en Salle de Briefing AB. Kosmic-Vi les attend. Ils entrent. La porte se referme. Kosmic-Vi les félicite et leur annonce

que chacun d'eux est promu à un grade supérieur. Il donne à chaque personnage un ensemble de combinaisons correspondant à sa nouvelle accréditation — des combinaisons légères, confortables, bien adaptées au climat contrôlé et clément du Complexe Alpha. Les PJs se frottent les mains. Laissez-les se congratuler quelques instants.

Puis, Kosmic-Vi effleure une commande sur son bureau et le mur d'acier s'abat sèchement.

Ouverture de la porte, entrée de Mort-B. Il accuse solennellement les PJs de toutes sortes de crimes, parmi lesquels le manquement à rapatrier les fameux cylindres INDIGO d'un mètre quatre-vingt sur trente centimètres et le port de combinaisons inappropriées à leur niveau d'accréditation. Il y a de l'exécution sommaire dans l'air...

(Autre alternative pour les gentils MJ's : Lorsque Kosmic-Vi effleure sa commande, c'est la porte qui s'ouvre. Mort-B entre. Kosmic-Vi l'inculpe d'incapacité à récupérer les cylindres INDIGO, puis le fait exécuter par les PJs, en reprécisant pour sa prestation minable en matière de direction des opérations, incurie confinante à la trahison. N'oubliez pas d'attribuer des points de confiance pour la liquidation d'un traître d'accréditation BLEUE.)



La décoration intérieure constitue un grave délit.



John M. Ford

Il était une fois, dans un lointain Complexe Alpha, un clone mutant. Ce mutant naquit un beau jour, d'une cuve miroitante, avec un don : le pouvoir d'Empathie envers les Machines. Or, ce pouvoir atteignait chez lui un degré inégalé...

Dans ce Complexe, il y avait aussi un Haut Programmeur, qui se trouvait être également le conseiller spirituel d'une Congrégation de la Première Eglise du Christ Programmeur. Il advint qu'un jour, en regardant le jeune mutant, le grand Programmeur entrevit, dans une vision fulgurante, une voie possible vers le Grand Achèvement...

Habilement détourné par une brigade d'élite de Clarificateurs, le mutant fut livré au Grand Programmeur et son cerveau subit alors un rituel purificateur — autrement dit, une sacrée lessive. Une nouvelle personnalité artificielle fut surimprimée sur cette belle âme vierge — celle du Messie Cybernétique, le clone le plus aimé de L'Ordinateur, envoyé pour guider Ses enfants vers le grand Logiciel Céleste... Le Programmeur (ou, comme il aimait à s'appeler lui-même : le Créateur) entoura son protégé de compagnons : un groupe de Disciples, charismatiquement élus au sein de la Congrégation et un Ange (un utilibot d'alliage étincelant, doté d'ailes d'aluminium satiné).

Le Créateur considéra ses travaux et il vit que cela était bon... Il vint alors au Messie et lui parla en ces termes : « Tu dois maintenant te rendre parmi les hommes... heu, les clones, rédempteur incognito et méprisé de tous, accomplir l'œuvre du Créateur... »

Le Messie opina du chef. Il comprenait...

Le Créateur-Programmeur dit alors : « Maintenant, je dois te laisser. J'ai encore beaucoup à faire, et mon voyage sera long. »

Le Messie s'inclina, puis accomplit sa première Bonne Action. Il fit signe à l'Ange de rendre légère au Maître sa pérégrination. Et sur l'ordre du Messie, l'Ange étendit sa bénédiction sur le Créateur-Programmeur. En fait, c'est plutôt le Programmeur qu'il étendit...

Le Messie savait, bien sûr, que ce n'était que l'enveloppe charnelle du Créateur qui gisait à présent en un tas vaguement incandescent. L'Esprit du Créateur était en Paradis... Enfin, sous le Contrôle du Maître... Il allait sûrement le contacter bientôt avec de nouvelles instructions pour accomplir Sa volonté sur la Terre.

Mais le contact n'avait pas l'air de se faire... Le Messie en fut troublé dans son âme... Avait-il mal interprété quelque signe ? Il erra dans le Complexe où il avait vu le jour. Sa mutation d'Empathie envers les Machines le rendait virtuellement invisible aux agents de L'Ordinateur. Même les caméras des moniteurs, relativement primaires, regardaient de l'autre côté lorsque le Messie passait.



```

10 PRINT «Reconnaissez-vous Jésus-Christ
comme votre sauveur et votre dieu ?»
20 INPUT A$
30 IF A$ = «Oui» THEN GO TO 70
40 FOR I = 1 TO 2 STEP 0
50 PRINT «Alors, vous brûlerez en Enfer pour
les siècles des siècles.»
60 NEXT I
70 FOR I = 1 TO 2 STEP 0
80 PRINT «Alors, chantez l'Alleluia, mon
frère !»
90 NEXT I
100 END

```

Avec le temps, les chemins du Messie, de ses disciples, et de l'Ange les conduisirent hors de ce complexe. Il fit surface dans le Monde d'après la Catastrophe, galvanisé par des résolutions toutes neuves, et entreprit la quête de son paradis et de son Créateur...

Tout ce qu'il trouva, naturellement, guidé par les senseurs internes de son Ange, ce fut un autre Complexe Alpha. Et dans celui-ci, un autre Grand Programmeur. D'un seul coup d'œil, ce dernier estima avec gourmandise le potentiel de puissance que représentait ce Messie. Hélas, il eut un tour de phrase malheureux — « Je te

quitte à présent, mon fils, mais mon cœur reste avec toi... »

Le Messie l'avait encore avec lui, bien sûr — dans un sac en plastique. La caravane du Messie s'ébranla, non sans que des fanatiques locaux de la PECP n'aient remplacé une paire de Disciples usés (terme exact de la Première Eglise et caetera : « hors garantie »)...

... Vers un autre Complexe Alpha, et un autre Grand Programmeur, qui vit tout de suite la bonne aubaine. L'Ange eut également sa peau. De fait, l'Ange truida au total quatre prétendus Créateurs. Un cinquième laissa échapper une référence mal avisée à la « Communion », et fut dévotement dévoré par les disciples.

Et ainsi, la quête continua...

Pour faire croiser à vos Clarificateurs le chemin de ce barnum d'illuminés, vous pourriez les mettre sur l'affaire du meurtre d'un Haut Programmeur. Démarrage en forme de cliché pompé sur votre polar favori. Exemple :

« On était en train de boucler la ronde quotidienne de Liquidation sans Document Approuvé. Mon code de secteur : FDY. Ma carte de visite : un laser. »

« Le gros robot a appelé : y'avait du clone froid au coin de Diagonale 6 et de West Mercaptan. Le temps d'empoigner nos sulfateuses, on était là-bas. Pas la peine de mettre nos chapeaux... De toutes façons, on ne donne pas de chapeau aux Clarificateurs. »

« Et en piste pour le grand jeu, Watson-O ! »

... Vous imaginez la suite. Il va sans dire que ce ne sera pas pour autant un polar, au sens strict du terme. D'abord, côté cadavres à examiner, c'est plutôt maigre...

Il y aura bien des indices, des informateurs, et ainsi de suite ; suffisamment pour servir l'histoire policière que vous avez choisi d'imiter ; mais on peut prédire sans risque qu'ils ne guideront pas les PJs vers grand-chose. A la fin, les Clarificateurs tomberont sur le Messie...

Selon toute probabilité, ils ne pourront rien contre lui, lorsqu'ils le trouveront : les robots regardent tous de l'autre côté lorsqu'il passe ; l'Ange et les disciples ratatineront sans doute quelques Clarificateurs au passage ; quant à L'Ordinateur, inexplicablement, il ne montrera aucun intérêt pour Lui, lorsque les Clarificateurs finiront par Le cerner ; il aura même l'air de ne pas Le voir... Si les Clarificateurs s'arrangent pour le capturer ou le coincer, il sera très précieux aux yeux de PECP, Libre Entreprise, ou l'une quelconques des Sociétés Secrètes anti-technologie.

Mais il se peut que les Clarificateurs se contentent de le regarder s'éloigner vers d'autres pèlerinages, dans le soleil couchant de l'Extérieur, pauvre clone loin de son Complexe natal...

Défilé du générique...

John M. Ford

Loyaux et infatigables serviteurs de L'Ordinateur, bonjour ! Je vous apporte de bonnes nouvelles : une mission dans le Système Endotrope de Transit des Produits en Phase Finale (en d'autres termes, les égouts). Il vous est fort cordialement intimé l'ordre d'accepter cette affectation. Vous fournirez un support technique au Citoyen Rote-O-RTR, un distingué ingénieur du S.E.T.P.P.F. Absolument rien de dangereux, ou même d'inhabituel ne peut vous arriver durant cette mission. Nous vous en faisons la promesse solennelle. Nous le garantissons. Mieux : nous l'affirmons sans aucune équivoque. Vous pouvez nous faire confiance. Aucun problème. Vu ?

Evidemment, des promesses aussi excessives, surtout en provenance d'officiers de briefing, ne peuvent qu'accroître les certitudes des Clarificateurs. Quelque chose d'horrible va leur arriver.

Et ces craintes sont fondées à cent pour cent... La seule question étant : ce sera quoi, au juste ?

Option un

Un horrible monstre gluant erre actuellement dans les tuyauteries. Nous ne doutons pas, cher ami Maître de Jeu, que vous ne puissiez imaginer des dizaines de monstruosité effroyables sans verser une goutte de sueur, mais voici tout de même quelques modestes suggestions :

- Un gigantesque crocodile albinos aveugle (code de mission : Projet Manhattan).

- Un robot de maintenance des égouts foudroyant, qui confond nos héros avec des obstructions de canalisations, essayant à toute force de les évacuer, à grand renfort de jets d'eau sous pression, de forêts de plomberie, et de soudure à l'arc. Deux versions sont envisageables pour ce robot : le Serpent, une grosse machine qui rôde dans les boyaux (assez comparable à certain monstre mémorable animant un épisode mineur de Star Trek) ; ou la Mangouste, une myriade de petits robots sous le contrôle d'un cerveau immobile, qu'il faut localiser et détruire. (Cette option n'est pas recommandée si votre campagne regorge déjà de robots cinglés. Enfin, toutes les aventures de **PARANOIA** en comportent des escouades ; alors, allez-y... Amusez-vous...)

- Toujours populaire : la « chose » amorphe qui assimile tous les tissus vivants, en les transformant en toujours plus de chose... (N'oubliez pas : le propos de **PARANOIA** est léger, voire humoristique, mais ne dédaigne pas à l'occasion les ambitions dramatiques d'une science-fiction résolument médiocre et reposant sur des critères sciemment laxistes.) Faites-en une chouette chose, de celles qui conversent sérieusement (« les amibes de mes amibes... ») avec les victimes emprisonnées dans sa masse imposante et corrosive. « Allons, cessez de gigoter ! Si vous êtes bien sages, je vous laisserai occuper l'un de mes pseudopodes... »

- Un résidu des aventures dans le tunnel de « **Blues en Jaune pour une Boîte Noire** » (aventure bientôt disponible chez votre distributeur de jeux favoris — un petit coup de pub pour votre auteur préféré).

- Une horde de minuscules crocodiles albinos (et aveugles) doués de pouvoirs mutants et d'incroyables intellects, en communication constante avec des êtres supérieurs dans une autre galaxie.

Option deux

Il n'y a rien dans les égouts (excepté, cela va de soi, d'insondables épaisseurs de vase puante). Il s'agit en fait d'une mission destinée à liquider Rote-O-RTR, qui a profité de son accès privilégié au système d'égouts pour mettre la main sur des

informations compromettantes concernant les activités de plusieurs personnages haut placés. Le corps du délit : pour l'essentiel, quelques ordures illégales — rapports volés sur des activités illicites, objets façonnés de l'Histoire Enregistrée (emballages divers), substances prohibées hâtivement détournées pendant des raids de la Sec Int, et autres babioles.

Il va de soi qu'il n'est guère possible d'ordonner purement et simplement à une personne détenant une information si potentiellement nuisible de se présenter pour liquidation ; quelques mots et certaines personnalités haut placées se retrouveraient en fort mauvaise posture. Il est tout aussi évident (tout au moins, en se plaçant du point de vue d'un Citoyen du Complexe Alpha), que les Clarificateurs mis sur le coup ne peuvent être clairement informés du fait que leur cible détient de la contrebande de valeur. En premier lieu, les parties concernées ne veulent à aucun prix que l'existence de cette contrebande soit connue et en second lieu, mais presque ex-aequo, une telle connaissance pourrait donner aux Clarificateurs la tentation de faire main basse sur le matos, dans leur propre intérêt.

En conséquence, personne ne viendra dire de but en blanc aux Clarificateurs qu'ils sont censés descendre Rote-R-RTR. Les coupables de haut niveau d'accréditation espèrent seulement que les calamités et massacres qui ont tendance à accompagner les missions de Clarificateurs entraîneront la perte de Rote-O-RTR...

Ce dernier est probablement assez malin pour deviner que la garde d'honneur lourdement armée qu'on lui offre est destinée à solder son compte à la banque de clones... Il va donc élaborer avec prévoyance divers stratagèmes pour les faire tous disparaître, comptant mettre ensuite la tragédie sur le dos des crocodiles géants (et albinos).

Mais peut-être que Rote-O n'accumule pas intentionnellement des objets de chantage. Peut-être n'est-il qu'un chineur passionné... Et les Clarificateurs tomberont avec lui sur toutes sortes de bricoles intéressantes. Des luxes de Grand Programmeurs mis au rebut. Des manuels périmés, mais merveilleusement détaillés sur les systèmes de sécurité top secrets de l'Ordinateur. Des matériaux que R&C estimaient trop dangereux pour les garder à proximité des

labos. Après ça, que de beaux jugements de trahison, lorsque Rote-O débarrassera tous ses renseignements... Super !

Option trois

L'assassinat informel-mais-clairement-impliqué est compliqué par l'arrivée d'un monstre terrifiant. Ou bien, on oublie toute cette histoire d'assassinat. Rote-O n'est qu'un bon vieux psychopathe à l'ancienne mode, cherchant à truer les Clarificateurs — et soudain, au moment critique, tout le monde se trouve menacé par un monstre épouvantable...

Option trois et demie

Peut-être ne s'agit-il pas des égouts, après tout. Peut-être que l'action s'instaure dans la myriade de canalisations, de câbles, de poutres de soutènement et de passerelles branlantes qui courent tout là-haut sous le dôme du Complexe Alpha. Etant donné qu'une chute de ces hauteurs réduirait plus que probablement un Clarificateur à un petit tas de yaourt à la framboise, chaque Citoyen se voit munir d'un parachute (sans instructions, hin hin), à moins que vous n'encordiez les Clarificateurs à des utilibots de charpente se déplaçant comme des éclairs en traînant et balançant leurs victimes de-ci de-là, à des milliers de mètres au-dessus du niveau du sol du Dôme. Imaginez le rapport d'un clone à L'Ordinateur, à l'aide de son com unit de poignet, alors qu'il pendule au bout d'un filin, accroché par une cheville : « Oui, ami Ordinateur, certainement, nous allons fermer les yeux si vous pensez que nous aurons moins le vertige ainsi... »

Et si vous vous sentez vraiment d'humeur loufoque, envoyez-les donc dans les égouts — munis de l'équipement approprié — puis, un faux-mouvement est si vite arrivé, les voilà aspirés dans un système pressurisé qui les propulse plus haut, toujours plus haut... et lorsqu'ils aperçoivent la lumière du jour, ils sont accrochés à un tuyau émergeant du toit du dôme d'agriculture, contemplant tout ce merveilleux engrais qui dégouline en cataracte, et la chute d'un millier de mètres qui les sépare des fermes, tout en bas...

Et lorsque les robots sauveteurs arrivent, équipés de dispositifs de secours expérimentaux, improvisés tout spécialement par R&C...



Données de base du MJ

Hall-J-WUD-6, le célèbre producteur vidéo bien connu de ceux qui ont lu ou joué « Envoyez les Clones », a proposé une nouvelle série à L'Ordinateur. C'est une idée qui les passionne à fond, tous les deux. Cette série montrera de loyaux Clarificateurs bien virils dans le feu de l'action contre des traîtres du Complexe Alpha. Il y aura des flots de musique, des décors ébourifants, de chouettes costumes et beaucoup de violence. Les Clarificateurs et L'Ordinateur seront montrés sous un jour exceptionnellement favorable. Il se pourrait que le vidshow le plus regardé du Complexe Alpha, Teela O'Malley, soit carrément supplanté !

Hall-J n'a rien contre l'idée de se mettre quelques crédits de côté, à l'occasion. Il a donc rassemblé un groupe de vieux copains, à R&C et tout ce petit monde s'affaire à dessiner des costumes à tout casser, destinés à la troupe de *Lasers à Miami*. Hall-J espère bien que le style va prendre et qu'ils vont faire un malheur avec le design et la vente de ces super fringues...

Les Clarificateurs sont convoqués pour une mission et ils reçoivent ce qu'il faut bien appeler un autre briefing de routine. On ne leur dit rien sur le show. L'Ordinateur est persuadé que leur prestation sera bien plus convaincante s'ils croient être vraiment envoyés en mission...

Ceci place les joueurs dans une position tout à fait intéressante. La seule façon de survivre à cette aventure sera de se comporter en héros de show vidéo. Malheureusement, les PJs ignorent ce détail. Ils vont essayer d'agir comme des Clarificateurs en mission régulière. Le meilleur moyen de se faire descendre...

Les gags

Il y en a trois, qui fournissent des sortes de leitmotiv tout au long de cette aventure.

Premier gag : les costumes. Tout le monde arbore des sapes extraordinaires. Mettez un point d'honneur à décrire dans les moindres détails les vêtements de tous les personnages que les PJs rencontrent. Ne mégez pas : costards mauves à triples épaulettes, jabots de dentelle plissée et chapeaux melons, il faudra bien ça. Les fringues peuvent avoir l'air totalement loufoques, du moment qu'elles sont élaborées et bien coupées.

Second gag : chaque épisode de l'aventure est scrupuleusement chronométré. La bande annonce dure 2 minutes. Chacun des quatre épisodes (destinés à être séparés par des spots de propagande lors de la diffusion), treize minutes. Mettez votre montre sur la table et chronométrez les opérations. Lorsque un épisode est supposé s'achever, il prend fin. Les vilains méchants disparaissent et L'Ordinateur rappelle les PJs dans le Secteur AMI de R&C, sans aucun égard pour ce qu'ils sont en train de faire. Un manquement aux ordres constituera une trahison. Exemple :

L'Ordinateur : Citoyens ! Veuillez vous rendre à présent dans le Secteur AMI de R&C.

Béru-R-IER : Mais, ami Ordinateur, Ka-V et Mand-R sont en train de se sauver ! Pourquoi ne pas les poursuivre ?

L'Ordinateur : Citoyens ! Un ordre, c'est un ordre !

Béru-R : Mais enfin, ami Ordinateur, ces dealers maléfiques à la solde des Commies vont nous échapper ! Nous pourrions leur courir après et mettre fin sur-le-champ à ce terrible fléau menaçant le Complexe Alpha !

L'Ordinateur : Vous n'avez pas obéi à un ordre direct ; c'est une trahison. Veuillez vous liquider immédiatement.

Béru-R : Heu...

Les autres PJs : Szzzzzzzap. Kabom. BaROOOO-OOOO.

Troisième gag : Aucune exécution pour trahison n'aura lieu pendant la prise de vue d'un épisode de *Leaders à Miami*. Ça ne ferait pas bonne impression — tous les Clarificateurs sont censés être loyaux, compétents, héroïques et fiables. Le linge sale se lavera après le tournage ; et le clone du personnage prendra sa place pour le prochain épisode. Bien sûr, les PJs ne sont pas au courant de ces finesses. Ils ne savent même pas qu'ils sont supposés jouer un rôle dans un film vidéo...

On va à R&C avant le Briefing ?

Exactement. La mise en alerte que reçoivent les PJs les expédie directement à R&C :

« Bravo, Clarificateurs ! C'est vous les heureux gagnants sélectionnés pour la toute nouvelle mission de L'Ordinateur ! Présentez-vous toutes affaires cessantes à R&C, Secteur AMI, pour votre équipement. »

Pourquoi allez à R&C ? Voilà une question qu'ils vont maintes fois se poser durant l'aventure. La réponse sera, dans tous les cas, pour de nouveaux costumes. Le briefing, lorsqu'il va avoir lieu, sera la bande-annonce pour le premier épisode du film vidéo *Lasers à Miami*. Il va de soi qu'on ne peut filmer les Clarificateurs avant qu'ils n'aient revêtu les costumes appropriés.

Les clones discuteraient-ils leurs ordres ? Sans blague ? Mais quand donc apprendront-ils à obéir en vitesse ?

La description de R&C ne sera pas du temps perdu, car les PJs vont passer pas mal de temps à cet endroit. Lisez à voix haute :

Le Secteur AMI de R&C est immense... monumental. Le plafond est si éloigné que regarder en l'air vous donne le vertige. D'énormes caisses s'empilent de-ci de-là, toute une partie de la salle est occupée par les plus étranges véhicules que vous ayez jamais vus — terrestres, aériens et même amphibies. Ils sont luisants, chromés, admirables et flamboyants neufs... La plupart arborent des ailerons, des raies de couleur et des décorations de capot. Certains ont des portières en ailes de mouettes, des phares mobiles, des ailes à géométrie variable, ou autres éléments remarquables.

Une autre section de la salle est occupée par des ceintres garnis de vêtements, passant par toutes les couleurs du spectre des niveaux d'accréditation. Les porte-manteaux sont électriques, au moment où vous les regardez, plusieurs pivotent et se mettent en mouvement.

La variété des habits défie l'entendement. Des costumes à épaulettes, des robes-fourreau, des vestes aux formes floues... Des velours, des jeans, des pantalons, des knickers et des pattes d'éléphant... Des mocassins ajustés, des chaussures de jogging, des demi-bottes de néo-cuir et des escarpins à talons aiguille... des feutres, des bérets, des képis, des melons et des calots à pompon... Des smockings, des jabots plissés, des chemises hawaïennes et du satin moiré...

Et les armes ! Il y a un pistolet laser nickelé laqué de ROUGE, à feu continu, semi-automatique, avec chargeur à remplacement instantané... Et un générateur de plasma avec une surface réfléchissante polie, un joint d'articulation actionné mécaniquement, des ailerons de refroidissement et un écran antisouffle néoprène... Et des dizaines d'autres que vous ne pouvez même pas envisager d'identifier...

À côté du Secteur AMI de R&C, Bloomingdales ressemblerait au Commissariat Collectif

des Paysans de Yushno-Sakhalinsk...

Une employée s'approche ; elle porte un sari ROUGE, des chaussures de cuir verni assorties et de longues boucles d'oreille en or qui pendent jusqu'à ses épaules.

Laissez les joueurs perdre les pédales et se charger follement de matériel. R&C leur accordera à peu près tout ce qu'ils désireront. Aucun bon de matériel à signer. R&C ne se soucie même pas d'un éventuel retour ; l'essentiel est que cet équipement figure dans *Lasers à Miami*, et, si possible, qu'il explose de façon spectaculaire.

Il n'y aura pas de véhicules attribués pour cette fois ; par contre, les employés sont là pour s'assurer que chaque Clarificateur a bien enfilé un costume dont la composition et la recherche doivent couper le souffle. Ils suggéreront des toilettes variées. Si un Clarificateur se montre réticent devant la fantaisie de certains effets, ils feront de leur mieux pour l'embobiner et l'amener à mettre quelque chose de voyant. Et si l'un des PJs fait particulièrement de l'obstruction, et bien, quelques gorilles VERTs des Escadrons Vautour feront une brève apparition et le supprimeront. Sa doublure clonique se montrera peut-être moins difficile.

Toutes sortes de jouets mécaniques coûteux sont disponibles — style James Bond. Bien que tous aient l'air très beaux, ils révéleront des défauts et casseront ou exploseront sans crier gare. C'est du matériel destiné à être jeté, pas à être fonctionnel... Estimez que le taux de défectuosité minimum pour tous ces trucs est de 90 — on peut aller jusqu'à 50. Idem pour les armes.

Lorsque vous décrivez le matériel, gardez tout cela à l'esprit. Décrivez avec lyrisme les lignes étincelantes et galbées, les gadgets admirables et les machins époustouffants, les coupes irrécupérables, etc.

Lorsque les PJs auront fini de pousser des oh et des ah, et d'entasser sur leurs bras toute la camelote qu'ils peuvent déceimment emporter, faites-les piloter jusqu'à la salle de briefing par l'un des employés.

Le briefing

Devant la salle, les PJs trouvent un type dodu de niveau d'accréditation JAUNE. Si l'un des personnages a pris part à *Envoyez les Clones*, il reconnaîtra peut-être Hall-J-WUD. Sinon, dur... Voici ce qu'il dit :

« Salut, coco ! Ça fait un bail ! Super de te voir, ouais, super ! Bon, alors, les enfants, vous y allez et vous les flinguez ! Et ne négociez pas, hein... Bon, doucement, là, on se calme ! On ne fait pas joujou avec son artillerie pendant le briefing, coulos, calmos, c'est un show en famille, s'pas ? Bon, faut que j'me tire, on reste en contact, hein ; on s'appelle. Super votre matos, ça klaxonne un max, c'est bon ça, coco. Allez, tchao ! »

Le briefing prendra exactement deux minutes. Le chargé de briefing, Mar-J-RIN-2, débite son speech, puis accorde quelques instants pour les questions. Quinze secondes environ avant que les deux minutes ne soient écoulées, il conclue avec son énoncé final — quoi que fassent les PJs à ce moment-là. (N'oubliez pas, il faut chronométrer...)

Mar-J s'adresse à eux doucement, en s'arrêtant pour les questions, et se montrant en général un brave type. Pas d'exécutions pendant le briefing — les caméras sont en marche, et une exécution dans les deux premières minutes du show n'est pas vraiment ce que souhaite Hall-J-WUD. Les exécutions, ce sera pour plus tard.

Mar-J explique aux clones que des membres d'une Société Secrète Commie ont kidnappé de loyales Citoyennes, les privant ainsi des médicaments qui gardent en bonne santé tous les Citoyens du Complexe Alpha, et se sont livrés sur ces femmes à des actes inqualifiables (et d'ailleurs inqualifiés). L'Ordinateur a appris que cette société secrète était susceptible d'établir des contacts clandestins lors d'une fête qui devait se dérouler dans le Secteur ARK. Les Clarificateurs vont infiltrer cette fête, et démasquer les coupables.

Quinze secondes avant la fin du briefing, Mar-J dit :

« Merci, les amis. Votre loyauté et votre enthousiasme sont appréciés au plus haut point par L'Ordinateur. En ce moment difficile pour le Complexe Alpha, nous mettons en vous tous nos espoirs et toute notre confiance, car vous seuls pouvez nous délivrer de cette horrible menace... Bonne chance, et puissent les directives de L'Ordinateur vous accompagner toujours.

Fin du briefing. Exécution des traîtres. Arrivée des clones remplaçants. Retour à R&C pour un nouveau jeu de costumes. Et de nouvelles armes, si ça les amuse...

L'« intrigue »

Chacun des quatre épisodes dure exactement treize minutes. A la fin de chaque séquence, toute action cesse. Quel que soit l'adversaire avec lequel les PJs sont aux prises, il disparaît. L'Ordinateur renvoie les clones à R&C pour le changement de costumes. Puis on les expédie sur les lieux de la scène suivante.

L'argument du premier épisode de Lasers à Miami est plutôt mince ; mais la plupart des Citoyens sont tellement drogués, de toutes façons, qu'ils sont bien incapables de distinguer un bon scénario d'un mauvais. En ce qui concerne L'Ordinateur, Hall-J-WUD, et vous, l'intrigue peut être passablement ignorée...

Synopsis de l'affaire : Plusieurs Citoyennes ont disparu après avoir été aperçues en compagnie de Ka-V-ANA-3 et Mand-R-IKA-I. L'Ordinateur pense qu'elles ont été kidnappées. En fait, elles ont succombé à une overdose de Foudre Mentale, une drogue prohibée (voir « Cette Chimie qui Facilite la Vie, page ...). Les Clarificateurs découvrent le trafic de stupéfiants dès les premiers instants du show. La majeure partie du reste se passe à courir après Ka-V et Mand-R dans des vêtements extraordinaires et des véhicules non moins. A la fin, Ka-V et Mand-R sont abattus par nos amis lors d'une scène de combat spectaculaire.

Ce que veut voir L'Ordinateur, ce sont des Clarificateurs dans des actions héroïques. Ce que veut voir Hall-J-WUD, ce sont de chouettes fringues. Ce que vous voulez voir, c'est une équipe de Clarificateurs qui cherchent désespérément à « remplir leur mission », attraper les méchants, et survivre. Malheureusement, plus ils tentent d'accomplir leur ordre de mission, et plus ils sont susceptibles de se faire descendre. L'Ordinateur ne pourrait guère moins se soucier de cette « mission » factice ; il souhaite seulement que le premier épisode de *Lasers à Miami* ait fière allure.

Seule issue des PJs pour survivre : comprendre qu'ils doivent jouer un rôle, et ignorer le « mystère » qu'ils sont prétendument envoyés résoudre. Se comporter de façon « anti-héroïque » (par exemple, courir quand on vous tire dessus), est la meilleure manière de se faire exécuter. (Le comportement héroïque est absolument sans danger, car les méchants n'ont pas de vraies munitions — si seulement les PJs le savaient !...)

Autre rapide ascenseur pour l'abattoir : refuser un changement de costume.

Si les PJs saisissent la situation, ils peuvent vraiment s'en sortir. Pour la confiance, rien ne vaut un sain enthousiasme pour les chiffons... (Hmmm, je pense que ça aurait plus de gueule si l'écharpe allait de gauche à droite, qu'en pensez-vous ? Et avec ça, pourrais-je avoir des boutons de nacre ?) Un comportement héroïque ne gâtera rien non plus...



Lorsque treize minutes se sont écoulées — retour à R&C pour d'autres costumes...

Deuxième scène : l'appartement de Ka-V.

Les PJs sont ensuite envoyés dans l'appartement de Ka-V. Il est truffé de toutes sortes de pièges et de mécanismes. Certains sont réellement mortels. (Si quelqu'un y reste, il est remplacé par son clone suivant, et l'action se poursuit. Hall-J estime que le public est trop drogué pour réaliser que quelqu'un est vraiment mort.)

Ka-V n'est pas à la maison pour l'instant. Son appartement est d'un luxe écrasant : profonds tapis VERTs, murs tapissés de cuir assorti, plafonds à miroirs, coussins moelleux, bar et bains japonais, etc. Les PJs vont mettre la main sur des preuves accablantes, y compris un incroyable assortiment de stupéfiants. Les flacons portant des étiquettes de médicaments ordinaires (Tranxamène, Morphalium, Cocatrique, etc.) contiennent le vrai produit. Ceux portant des étiquettes de drogues hautement illicites (Acide Hydrosionique, ou Foudre Mentale ; Dynamorphine, etc.) contiennent de la strychnine.

Pourquoi de la strychnine ? Et bien, quiconque absorbe une dose illégale est un traître, et mérite largement de périr dans d'atroces convulsions d'agonie. Et puis, ça aide bien l'histoire si l'un des Clarificateurs meurt après avoir consommé l'un des stupéfiants diffusés par ces leaders mal-faisants : ça fournit un bon motif de vengeance aux autres PJs.

S'ils cherchent bien, ils trouveront dans un placard un cadavre de femme. Convoqué sur les lieux, un docbot diagnostiquera l'overdose. (En fait, la malheureuse a fait une mauvaise chute dans un des Silos à Nourriture ; mais Hall-J avait besoin d'un macchabée frais pour le tournage.)

Laissez les PJs fouiller l'appartement — disons, dix minutes, en gardant trois minutes pour une fusillade. Puis, Ka-V et Mand-R font irruption, surprenant les PJs et ouvrant le feu. (Leurs armes sont chargées à blanc.) Après quelques salves, ils prennent la poudre d'escampette.

Troisième scène : partie de chasse

Retour à R&C. Nouveaux costumes encore pour les PJs — et super bagnoles ! Décrivez les engins en termes dytirambiques. Pensez aux Porsche, Jaguar, et Alpha Roméo... Luisantes, fulgurantes et fatales.

Particulièrement fatales. Chaque automobile est équipée d'un détonateur spécial avec jet de gaz. Au premier impact, elles explosent en torche. Il vaudrait mieux pour les PJs qu'ils n'aient pas d'accident.

Mais ce sera dur à éviter. Très dur...

On leur fait choisir leurs coursiers d'acier. Puis, les véhicules sont conduits à l'extérieur par les employés de R&C, et alignés dans le hall. L'Ordinateur beugle :

« Très bien, Citoyens. A vos marques... Prêts... Partez !

Ka-V et Mand-R passent en trombe sur des bolides rugissants. Soit les PJs cherchent à se faire exécuter, soit ils sautent dans leurs automobiles et partent en chasse...

Quelqu'un a-t-il absorbé quelque narcotique ? Qu'en sera l'effet sur sa conduite ?

Pendant les treize minutes suivantes, les clones vont se ruer à travers le Complexe, pris dans une chasse sauvage et joyeuse. Faites-les traverser les couloirs à un train d'enfer, éparpillant les Citoyens devant leurs vrombissements. Faites-les dévaler un couloir finissant abruptement en falaise — commencer à tomber — et pénétrer à grand fracas par une ouverture dans la plus vaste caverne du Complexe Alpha. C'est un réservoir, par dessus lequel court une voie aérienne. Organisez quelques carambolages, assortis d'incendies. N'hésitez pas à placer toutes les cascades que vous pourrez imaginer...

Après treize minutes, L'Ordinateur renvoie tout le monde au Secteur AMI de R&C. Pas de mais ni de si, Citoyen !

Première scène : la fête

Les PJs sont expédiés dans une « réception ». La plupart des gens présents à la fête (mis à part les PJs) font partie du script. Quelques-uns ont été drogués et ont subi un lavage de cerveau pour jouer leurs rôles. Nourriture et boissons abondent. La plupart des invités sont très chic ; attardez-vous complaisamment à décrire leur mise.

Ka-V et Mand-R sont là, mais s'en vont tôt. L'un des invités absorbe une dose de Foudre Mentale, et commence à léviter autour de la pièce en arborant un rictus dément et en criant : « youpiiii ! » Un membre de l'assistance parlera de cette drogue aux PJs. Il a l'air fort renseigné, et désignera même Ka-V et Mand-R comme les vendeurs, si on le questionne. (Et si on ne l'interroge pas, il livrera quand même l'information aux PJs, dans un discours volubile et ardent. L'intrigue ne peut pas fonctionner s'ils n'ont pas cette indication, et si le scénario ne fonctionne pas, personne de ceux qui sont impliqués dans le projet *Lasers à Miami* ne peut être exécuté.)

Au fait, le gars dopé à la Foudre Mentale, c'est du flan... L'Ordinateur ne pourrait tout de même pas faire confiance à quelqu'un qui serait sous l'empire d'une drogue aussi dangereuse. En réalité, il joue les bolides autour de la pièce grâce à des câbles. Si les PJs y regardent vraiment de près, ils s'en apercevront. S'ils lui tirent dessus, les câbles se libéreront et le type dégringolera par terre, exactement comme quelqu'un qui est descendu en pleine lévitation.

Quatrième scène : combat sur le réservoir

De nouveaux costumes. Et aussi : des bateaux ! Tout le monde doit choisir un esquif, à présent. Tous sont équipés de canons. Les bateaux sont remorqués jusqu'au réservoir. (Voir fin épisode précédent.)

A vos marques, prêts, flotez ! Et c'est reparti. Cette fois, il s'agit moins d'une scène de chasse que d'une bataille navale. Hall-J-WUD a disséminé des explosifs à des points stratégiques au-dessous de la surface du réservoir. A chaque fois qu'un coup de feu part du bateau de Ka-V et Mand-R, l'une de ces charges saute, et une gerbe d'écume vole au plafond. Les PJs vont être convaincus que la vedette des méchants est dotée de vraies armes (ce qui n'est pas le cas, bien entendu).

A moins d'être de navrants imbéciles, les PJs devraient être capables de couler l'esquif de Ka-V. Ils ont des bateaux pus rapides, et de vraies munitions. Essayez cependant de faire

durer la bataille pendant dix minutes environ...

Ce qui nous laisse trois minutes pour boucler. La meilleure fin : Les Clarificateurs rendent loyalement toutes les drogues qu'ils ont dénichées, et expliquent que les affreux Communistes Ka-V et Mand-R sont des dealers, et non des maquereaux, tout en se campant dans des postures avantageuses et en prenant des airs formidables dans leurs splendides costumes. Tout dérapage par rapport à cette ligne de scénario devrait mener logiquement à une exécution sommaire...

Epilogue

Supposez que l'un des personnages survive. On lui tapote l'épaule, et on le renvoie dans ses quartiers. Lisez ceci :

Quelques jours plus tard, vous voulez regarder l'épisode de Teela O'Malley. Stupeur ! Son show a été supplanté par un autre, qui s'appelle *Lasers à Miami*. Bien que déçu d'être privé de votre distraction favorite, vous restez au spectacle, intrigué. Et vous tombez des nues ! Vous êtes l'une des stars !

Captivé, vous vous contemplez, émerveillé, vous exposant avec vos camarades pour pourfendre les monstrueux revendeurs de drogue, Ka-V et Mand-R... Emus jusqu'aux entrailles, un sourire d'autosatisfaction béate illumine votre face... Vous voilà devenu une vraie vedette ! A vous les Crédits ! la Célébrité ! Une accréditation plus élevée ! Tous vos caprices exaucés !...

Sur ces entrefaites, vous entendez des cris et des coups contre votre porte. Il y a toute une foule, amassée dehors ! Ils défoncent la porte et vous entraînent dans le couloir.

« Qu'avez-vous fait de Teela ? hurlent-ils. C'est Teela que nous voulons, salaud ! » Des mains vous agrippent, vous tiraillent de droite et de gauche... Quelqu'un vous décoche fielleusement un coup de genou dans le ventre... Vous voilà à terre ! Ils vous labourent de coups de pieds !

Terrible destin, que d'être écartelé et mis en charpie par des groupies enragées de Teela !

Sic transit gloria mundi...

Délices de clones paranoïaques à la sauce Vautour

Curtis Smith

Une recette Code Sept.

Fatigués du gruuu gris grumeleux des Silos à Nourriture ? Et bien, dans la nouvelle série Code Sept, voici une véritable aventure pour gourmets. Facile à réaliser avec des clones frais, cette recette devrait terriblement exciter les joueurs à votre table. Si leurs imaginations ne les font pas déjà commencer à saliver, déployez l'arsenal des méthodes de cuisine traditionnelles pour mettre leurs clones à toutes les sauces : fouettez, découpez en tranches, faites bouillir, mettez à la broche, pelez et désossez... Et n'oubliez pas tous les gadgets que vous offre la cuisine moderne : fours à micro-ondes, traitement informatique de la nourriture, évacuation atomique des ordures, congélateurs, compacteurs d'ordures, réchauds à induction magnétique, et poêlons qui n'attachent pas...

Avec le rythme de vie trépidant qui sévit dans le Complexe Alpha, la plupart des clones sont actuellement frits à la va-vite ou rôtis dans des fours portables à haute énergie. Facile et néanmoins savoureuse, c'est cette nourriture hâtive qui est destinée à devenir la règle... Mais pour un changement de rythme, ou pour flatter le discernement d'un palais délicat, essayez donc cette recette simple, et vous aurez une succulente aventure gastronomique.

Commencez par bien rendre les clones paranoïaques, en suivant les instructions ci-dessous. Une fois prêts, vous les mélangerez bien, en un savoureux pot-au-feu à la mode Vautour !

Prenez un lot de clones sélectionnés, verts et en bonne santé

N'utilisez que d'authentiques produits du Complexe Alpha. L'Ordinateur vous choisira des PJx (Personnages Juteux) tout spécialement pour cette nouvelle et intéressante affectation — secrète cela va de soi.

Pelez les clones

L'Ordinateur ordonne aux Clarificateurs d'ôter et d'abandonner tous leurs vêtements (ils gardent leurs sous-vêtements, mais pas leurs armures.) Si les PJs posent des questions à propos de cette consigne, L'Ordinateur expliquera :

A) « Les uniformes sont propriété inaliénable

de L'Ordinateur, et ne doivent en conséquence ni être endommagés, ni être détruits. »

B) « Cet ordre est conforme au programme standard de nettoyage PBJ-2, aucune information supplémentaire n'est disponible. »

ou C) « Veuillez vous présenter au plus proche Centre d'Extermination, dès que vous le pourrez, ou à 23 heures, suivant ce qui sera le plus rapide... »

Nettoyez les clones

Aprésent, L'Ordinateur ordonne aux PJs d'abandonner tout leur matériel — mais oui, les armes aussi. Evidemment, cet ordre risque de mettre en situation embarrassante le Citoyen qui détient quelque attirail non enregistré ou illicite. Et bien, la vie est une rude école... Enfin, c'est plus fréquemment le cas ici, c'est en mourant qu'on apprend. Si nécessaire, l'Intendante de Sécurité Walk-I-RIE et ses deux doberbots, Genghis et Kublai, viendra prêter main-forte pour la collecte du matériel.

Réfrigérez

Les gardes escortent les PJs jusqu'à une Salle d'Attente de Mission. Dans cette pièce bondée, tout le monde est carapaconné de fortes armures, et trimalle un tas de matériel ; aussi, le conditionnement d'air est polaire, et la pièce franchement glaciale. Première opportunité pour les PJs d'expérimenter leurs compétences en Duperie, Baratin, Eloquence et Fayottage, dans une pièce bourrée de Citoyens bien armés et suréquipés, et suspicieux, de surcroît. Les PNJs ne cachent pas leur vive curiosité devant le singulier manque d'équipement et de vêtements des PJs. Si ces derniers se montrent vraiment persuasifs — ou s'ils ont de la chance — ils pourront mendier, emprunter ou voler quelques brouilles pour couvrir leur nudité. Il est plus probable, cependant, qu'il leur faudra vendre leurs caleçons pour pouvoir acheter quelque lance-projectile rouillé...

Ajoutez les épices

Faites mariner vos clones dans des rumeurs

piquantes, et assaisonnez-les de commentaires à votre goût. A ce stade, un bon chef mettra du piment dans la paranoïa, sans lésiner sur la marchandise. Essayer de faire naître les saveurs qui parfumeront le reste de votre campagne. Utilisez une pincée de certaines des épices échantillonnées ci-dessous. (Les notes entre parenthèses ne concernent que vous, cher Maître-Queux...)

1. « C'est vous la prochaine fournée, les gars ! La Sécurité Interne inspecte tout le monde, et rogne au bistouri tous les tatouages ou imperfections qu'ils peuvent trouver. Je parie qu'un tas de Mystiques se font du souci... Hier, ils en ont pris un qui avait un tatouage psychédélique intégral... (Faux, mais à l'étude à la Sec Int. Ne manquez pas d'infliger des points de trahison à celui qui révélerait une quelconque connaissance de ce que peut être un « tatouage ».)

2. « Une pénurie aiguë d'uniformes et de matériel est en train de se développer parce que PLI ne peut pas en fabriquer à des cadences suffisantes pour remplacer ceux qui ont été éclatés, fondus, ou déchirés — vous savez, on en use pas mal par ici, ces derniers temps. » (Vrai, il y a rupture de stock, mais ça n'a rien de nouveau.)

3. « Ouahou, c'est vous les volontaires pour les nouvelles études de R&C sur les expositions aux radiations ? Quel dévouement ! Je suis fier de vous connaître, Citoyen. Et je serais très honoré de passer un message à votre clone lorsqu'il sera activé. »

4. Un vétéran BLEU dit à un autre, après avoir jeté un coup d'œil aux PJs : « Ah. L'Escadron Vautour va encore tester son parcours d'obstacles. Tu sais, Sam, ils ne font plus ça comme avant... C'est une mission Code 7, à présent. Ma vieille équipe s'en est tirée avec seulement 5 clones. » « Ouais, mais dis-donc, Ernie, t'avais pas 27 mecs dans ton équipe ? » (C'est comme le nettoyage des Silos ; c'est un sale boulot, mais il faut bien que quelqu'un le fasse...)

Préchauffez le four

L'Ordinateur convoque les Clarificateurs à leur briefing de mission en faisant clignoter

leurs noms suivis d'un message sur un large écran dans la salle d'attente. Faites l'annonce avec une voix aussi profonde, calme et assurée que vous le pourrez.

« **Réjouissez-vous, Clarificateurs ! Vous avez été sélectionnés pour une importante mission annuelle. Cette passionnante affectation relève d'une longue tradition de noble sacrifice au service de L'Ordinateur. Présentez-vous dans votre salle de briefing pour plus de précisions. Restez en alerte — et n'oubliez pas : L'Ordinateur est votre Bon Berger.** »

Procédez à la cuisson adéquate

Quelques minutes dans une salle de briefing surchauffée, et vos clones seront presque à point ! Faites mener l'affaire par votre officier de briefing habituel, s'il est disponible. Autrement, adressez-vous à une valeur sûre comme Péhème-B. Lors de ses trente années de bons et loyaux services pour L'Ordinateur, Péhème-B a envoyé des centaines de clones sur des milliers de missions, et il en sort quelque peu blasé. Dès le début d'une carrière sans rien de remarquable, il a commencé à « parier sur les clones », son seul vice subversif. (Mais ne le sont-ils pas tous ?) Il connaît les aléas de cette mission ; il a misé sur Code Sept.

Bien sûr, malgré la promesse de L'Ordinateur, les PJs n'apprendront que très peu sur leur mission, et certainement aucun détail. Cependant, ils devraient être à même de saisir l'importance des points suivants :

1. Les PJs vont se rendre au cœur d'une des plus importantes bases d'Escadrons Vautour dans le Complexe Alpha. Insigne privilège.
2. Ils iront incognito, déguisés en escadron Vautour d'accréditation ROUGE. Insigne honneur.
3. Aucun des cadres des Vautour ne sait qui sont les PJs, ou même qu'ils arrivent. Insigne inconvenient.

Nappez d'un glaçage appétissant

Après le briefing, délivrez à chaque PJ un équipement complet de Soldat Vautour. Cet uniforme élégant se décompose ainsi : une armure réfléchissante rouge rutilante, rehaussée de l'impressionnant insigne d'or des Vautour, et ornée de lignes fines et d'épis stylisés de couleur noire, le tout mis en valeur par des gants cloutés gris acier, des bottes noires, et surmonté d'un casque luisant à visière miroitante. Des accessoires assortis complètent l'équipement : un fusil laser ROUGE et une matraque noire.

Vos clones sont maintenant prêts à être incorporés à la sauce Vautour ! Coriace et courageux, le Vautour est difficile à amener sur la table ; mais grâce à son plumage éclatant, à son intrépidité et à sa stupidité aveugle, la chose n'est pas impossible. Tout le monde ou presque, dans le Complexe Alpha, a goûté un jour ou l'autre à l'une des nombreuses sauces Vautour. Attention, cependant : à l'instar du tétrodon japonais, si la préparation n'est pas correcte, la plus petite bouchée de Vautour peut s'avérer fatale...

La concoction d'une bonne sauce Vautour n'est pas difficile. Après avoir attendu le volatile (qui en général ne s'y prête que de mauvaise grâce), ajoutez graduellement tous les ingrédients, jusqu'à dissolution des clones, ou estimation de votre part qu'ils ont eu leur dose.

La préparation et l'attendrissement du Vautour

Contrairement à ce que les PJs pourraient penser, l'Escadron Vautour ignore leur arrivée. Chaque année, les Vautours réquisitionnent une équipe de Clarificateurs pour aider à la réparation et à l'étalonnage de leur parcours d'obstacles. Celui-ci sert à mater, entraîner et discipliner les troupes. C'est un sous-programme de L'Ordinateur qui en contrôle la majeure partie, aussi, il se détériore graduellement, jusqu'à devenir inutilisable ; les obstacles défectueux deviennent, soit trop faciles (« Ils passent la barrière électrifiée trop vite ; montez-la de cinq ampères », soit

trop difficiles (« Je vous avais bien dit qu'il y avait trop de lames de rasoir dans cette fosse. Voyez un peu le résultat ! »).

Comme L'Ordinateur ne procède pas — ou ne veut pas procéder — aux ajustements qui seraient nécessaires, chaque année, à peu près à la même période, le Commandant de Parcours le fait réparer et réétalonner, en y faisant passer et repasser des Clarificateurs jusqu'à ce qu'il soit au point. C'est un robuste vautour nommé Yet-I qui remplit cet office depuis six ans. Il est d'une humeur particulièrement massacrante en ce moment précis, parce que le stand de tir aurait bien besoin de travaux, lui aussi, et que L'Ordinateur ne lui accordera pas une seconde équipe de clones pour le remettre en état...

Le commandant, que ses subordonnées appellent affectueusement « Le Yeti », croit sincèrement que les soldats Vautour sont supérieurs aux autres serveurs de L'Ordinateur. Aussi, il s'attend à ce que son parcours d'obstacles élimine quelques lignées de clones. Mais cela ne lui inspire guère de remords ; les Escadrons ne vont tout de même pas perdre un des leurs sur ce parcours ! Ils ont des occasions plus valables de faire des trous dans leurs effectifs... Parallèlement, la devise des Escadrons — « Honneur et Sacrifice » — a essentiellement été instaurée à l'intention des vies inférieures, comme ces Clarificateurs, qui devraient justement considérer comme un honneur de pouvoir expirer en terrain Vautour, avec l'espoir d'avoir leur nom inscrit sur le registre de parcours de Yet-I...

Voilà toute la tendresse dont sont capables les Vautour. Le Yet-I et son personnel, parmi lequel figure Webber, un guerbot nain, supervisent l'ensemble de l'opération d'étalonnage.

Assaisonnez les clones avec divers ingrédients Vautour

Il en va de même pour apprécier une sauce délicate ou une belle course d'obstacles : ce sont des questions extrêmement personnelles. Pour satisfaire pleinement votre goût et votre appétit, vous devrez harmoniser vos propres ingrédients... Vous voudrez éviter que le premier service mette complètement les clones sur le flanc, tout spécialement en début de repas ; et pourtant, vous ne pouvez pas les laisser dominer... Vous avez là une chance — et les circonstances idéales — pour placer tous ces petits pièges,

trucs et robots dont vous rêvez depuis des années. Quelques ingrédients ont été inventoriés ci-dessous pour vous mettre en train. Soyez créatif, mais n'oubliez pas : il s'agit d'un plat à la mode Vautour — aussi, pas trop de subtilités — et d'une recette Code Sept : ne lésinez donc ni sur la qualité, ni sur la quantité. Vous vous réapprovisionnez en clones au fur et à mesure...

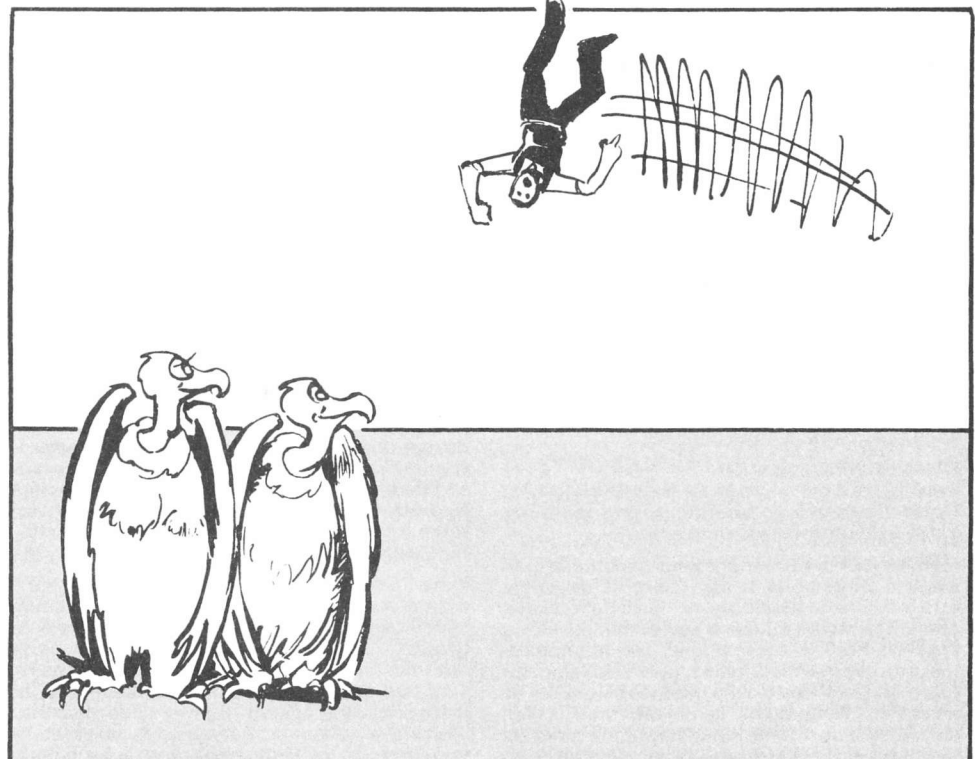
1. Vautour au grill. Une barrière d'acier trop haute pour être franchie d'un saut, faisant penser à un gigantesque appareil électrique pour détruire les insectes, auréolé de lueurs bleues. Au long des mois d'utilisation, des débris se sont accumulés sur ce mur, mettant en court-circuit certaines parties, et en isolant d'autres. L'Ordinateur compense en élevant l'ampérage jusqu'à ce qu'il y ait une intensité suffisante pour carboniser les débris (un peu comme dans un four auto-nettoyant), ou que le jus passe de toutes façons (phénomène d'arc électrique). A la fin, plus personne n'arrive à franchir l'obstacle...

La procédure de réparation que Yet-I a adoptée est fort simple. Se tenant à bonne distance avec un porte-voix, il fait nettoyer le mur par deux PJs à l'aide d'un jet d'eau sous forte pression (le spectacle son et lumière devrait être admirable). Il expédie ensuite les PJs restants sur la barrière pour régler l'intensité du courant en fonction de leur performance.

Si un clone est seul à heurter le mur, il absorbe son électricité à plein-jet de dommages en colonne 9 de la Table. Pour survivre à cet obstacle, l'astuce est de raisonner en Vautour. Le Vautour est un animal grégaire, et il charge en groupe toutes les fois qu'il le peut. Ainsi, si deux clones font l'escalade simultanément, ils partagent l'intensité électrique, et chacun fait un jet en colonne 7. Les trios vont en colonne 5, les équipes de quatre en 3, et celles de 5 PJs et plus grimpant *ensemble*, en colonne 1. Dans tous les cas, les résultats « pas d'effet » se manifesteront ainsi : « palpitations cardiaques temporaires, muscles tressautants, et cheveux hérissés » ; pour Yet-I, c'est signe que le réglage est satisfaisant. (Ne laisser que des bottes et des gants carbonisés et fumants peut également faire son petit effet...)

2. Vautour à la pression. Les Vautours sont souvent l'objet de guet-apens. Cet obstacle automatisé a été conçu pour les préparer aux traquenards par une simulation. Les troupes

Clone catapulte dans... Hé là, il semblerait que l'artiste mérite quelques points de trahison !



sont envoyées prétendument en « razzia » (mission de capture de traîtres), et tombent dans un piège, se retrouvant prises entre un mur et deux automobiles blindées. La simulation est particulièrement fidèle, et dangereuse de surcroît : les robots jouant le rôle des traîtres se servent de vraies armes, et conduisent de vrais véhicules. Cependant, ces robots observent invariablement le même enchaînement ; ça finit par se savoir, et le bruit circule de façon passablement profitable dans les cantines Vautour. Lorsque les robots commencent à perdre systématiquement, il est temps pour le Yeti de reprogrammer l'embuscade ; et c'est très exactement ce qu'il vient de faire...

Il veut expérimenter à présent son nouveau programme de simulation. Naturellement, il dit aux PJs qu'ils partent pour une razzia, pas qu'ils foncent dans un piège...

« Bon. Ecoutez-moi bien, gibier de laser. A mon signal, vous sortirez par cette porte à toute vitesse et en courant. Il y a trois traîtres planqués dans un appartement du rez-de-chaussée à environ 50 mètres plus bas dans l'allée. Ratibouisez-les aussi vite que possible. Je vous chronomètrerais. Exécution maintenant, allez-y ! »

La porte se referme et se verrouille derrière les PJs, formant un cul-de-sac derrière eux. Le couloir à deux voies qui s'allonge sur 50 mètres aboutit à une intersection en T. Trois robots embusqués dans le bâtiment à l'extrémité de l'allée

ouvrent le feu au laser. Les PJs devraient vite saisir que leur seule ressource est de charger et de ratatiner les tireurs...

Ils sont à moitié parcours lorsqu'une automobile blindée débouche en vrombissant du coin gauche. A peine une seconde plus tard, un véhicule identique tourne le coin de droite. Les deux se ruent côte à côte dans le couloir, ne laissant que quelques centimètres entre eux et les murs. Dans chacun, deux ou trois robots commencent à canarder avec des lance-projectiles...

Intéressant dilemme pour les Clarificateurs ! Ils n'ont pas spécialement reçu l'ordre de détruire ces véhicules et leurs occupants... De vrais Vautours n'auraient pas l'ombre d'une hésitation, bien sûr ; après tout, il est couramment admis qu'ils peuvent démolir des choses — comme les automobiles — qui sont nettement moins précieuses pour L'Ordinateur qu'un bon lot de Vautours.

Malheureusement, les PJs n'ont guère le loisir de réfléchir. Si les projectiles ne les descendent pas, ce sont les pare-chocs qui vont les aplâtrir... Encouragez les solutions créatives, faire sauter les murs du bâtiment ou fondre des trous d'homme dans le revêtement de sol, par exemple. Ne manquez pas de récompenser les clones prompts à l'action, même à titre posthume...

3. Vautour truffé. Le stand de tir des Escadrons Vautour ressemble à un jeu de massacre géant. Malheureusement, bon nombre de cibles automatisées ne jaillissent plus ou ne disparaissent plus à point nommé. Ce qui aggrave dangereu-

sement la tension artérielle de Yeti-I. Il expédie les PJs sur la ligne de cibles obscure et vide, et les dirige sur les puits et les tranchées des mannequins. Puis, il « préchauffe » le dispositif (il enclenche la séquence automatique d'apparition des cibles), et crie les réglages à effectuer aux PJs à l'aide de son porte-voix.

Et voilà soudain qu'une escouade de 20 Vautours d'accréditation VERTE entre au petit trot pour son entraînement au maniement des armes lourdes. Voyant que les cibles sont déjà en action, ils commencent à tirer. Ils vont être ravis du défi : les cibles ripostent ! Bien que largement inférieurs en nombre et en armement, les PJs ont le bénéfice de l'abri, tant qu'ils restent dans les puits. Exaspéré de voir ses réparations compromises, le Yeti lève les bras et sort en fulminant... Il reviendra après la bataille, pour achever les mises au point avec les nouveaux clones.

4. Vautours en bouchers à l'arène : Vous avez aussi : les fosses garnies de rasoirs, les tours de saut (enfin, de chute) très très hautes, les chambres à gaz, les murs de feu, les champs de fils de fer barbelés minés, les réservoirs d'eau (qui sait nager ?), sans parler des divers robots de combat...

Note : Les gourmets préféreront ce plat fraîchement préparé et bien chaud. Les restes ne sont jamais aussi bons...

Quantités indiquées pour quatre à six convives.



Outland Past-Ish

Douglas Kaufman

Mais non, cette aventure n'est pas basée sur un film de science-fiction tourné il y a cinq ans, bien qu'elle puisse faire penser à un western des années 50 avec lequel on peut considérer qu'un certain film de science-fiction tourné il y a cinq ans présente de fortes similitudes...

Introduction

Après avoir fait passer vos joueurs par leur train-train matinal, et avoir accordé un gramme de moins que la dernière fois sur la ration de chocolat, vous pouvez faire apparaître le message suivant sur les écrans :

Vmztogovzyritd ; zyyr, yop./
Briommre bpid t' dr, yrt r, Dzmmr fr Ntorgo, h 246/

Bpytr zndr, vr) vr ntorgo, h pttz r, ytzô, rt bpytr rc "viyop, oùu "fozyr/

Note pour le MJ : C'est tout de même malheureux, le clonopérateur qui a composé le message précédent en était seulement au chapitre deux de l'A.B.C. de dactylographie « L'Ordinateur est Votre Ami », et il avait placé ses mains en position erronée... Toutes les lettres sont transposées d'une touche vers la droite sur un clavier standard d'ordinateur Apple. Le Clarificateur suffisamment fûté pour remarquer ce détail (et disposant d'un Apple) déchiffrera le message sans peine. Ce qui donnera :

Clarificateurs, attention.
Veuillez vous présenter en Salle de Briefing 135. Votre absence à ce briefing pourra entraîner votre exécution immédiate.

Si les joueurs prennent pour hypothèse qu'il s'agit d'un code de substitution, ils devraient être à même de déchiffrer le message fort rapidement (à moins qu'ils ne soient demeurés, ou mauvais en décodage, auquel cas le chuintement du gaz cyanhydrique pourrait leur signaler que quelque chose cloche dans les chambres de leurs PJs.) Néanmoins, ils devraient avoir bien du plaisir pour déterminer de quelle salle de briefing il est réellement question. S'ils atterris-

sent en salle 246, le gardbot de service devrait au moins en flinguer un en guise d'avertissement amical avant même de poser des questions. S'ils ne saisissent pas l'allusion, et insistent en précisant qu'on les a appelés ici, les deux traîtres de niveau d'accréditation ULTRAVIOLETTE qui se trouvent à l'intérieur n'hésiteront pas à finir le massacre en moins de temps qu'il ne vous en faudra pour dire : « une nouvelle famille de clones ».

Briefing : Tôt ou tard, l'équipe devinera le bon message, ou on le lui dira (disons, après plus ou moins de cinq victimes, minimum à établir suivant l'importance de l'équipe). Les PJs arriveront alors à la Salle de Briefing 135. Ils y recevront un briefing tout ce qu'il y a de plus standard, à moins que vous n'ayez la fantaisie de le corser de quelque vieux piment **PARANOIA**que — sonorisation défectueuse, fuites au plafond, ou transmission simultanée de deux briefings radicalement différents (ce qui nécessite pour le MJ l'usage d'un magnétophone). Voici ce qui s'y dit en substance :

Les silos à nourriture du Secteur ISH ont récemment triplé leur production. L'Ordinateur se réjouit de cette démonstration de loyauté qui ne manque pas de réchauffer ses vieux circuits, mais a également remarqué que le taux de remplacement des clones avait quadruplé dans ce secteur. Une enquête approfondie s'impose. De plus, il circule une rumeur séditeuse, selon laquelle une diabolique Société Secrète opérerait dans ce secteur, et diffuserait parmi ses occupants des substances altérant leur esprit...

Note : Si aucun des participants n'objecte qu'il est défendu de prêter l'oreille à des rumeurs séditeuses, tous récoltent un point de trahison. Si quelqu'un soulève cette objection, il écope de deux points de trahison, mais ses collègues ne sont pas pénalisés. Paradoxal ? Voyons, réfléchissez à votre position ! Pouvez-vous raisonnablement récompenser quelqu'un qui a la prétention de dicter à L'Ordinateur ce qu'il a à faire ?

Votre mission consiste à infiltrer le Secteur ISH pour trouver le pourquoi de ce taux de remplacement de clones, et déterminer si oui ou non des drogues ou des Sociétés Secrètes sévissent dans ce secteur. Ce sera non, bien sûr. L'Ordinateur est votre ami.

La vérité vraie

En fait, un Grand Programmeur est effectivement en train de tester une substance prohibée dans le Secteur ISH. L'eau de ce secteur contient une drogue, assez comparable à une amphétamine, connue sous la seule et brève dénomination : ZAP ! Le Grand Programmeur Ouvremoi-h-U-ISH-5, patron du Secteur ISH, moissonne les bénéfices d'un prestige accru (proportionnellement à la production), et en à-côté, il accumule une inestimable documentation scientifique sur l'espérance de vie des INFRAROUGES qui absorbent du ZAP ! Grâce à cette étude, il projette de mettre L'Ordinateur devant le fait accompli, et de suggérer que le ZAP ! soit administré d'office à tous les Citoyens (sauf lui).

Si les PJs réfléchissent à ce qu'on leur a dit, ils s'apercevront que L'Ordinateur bénéficie d'un tas de dispositifs-espions dans le dit secteur, et sait pertinemment ce qui s'y passe. Ce qu'il ignore, et veut élucider, c'est l'identité du responsable...

Des bâtons dans les roues

Après une visite-éclair à R&C, les Clarificateurs se mettent en route pour le Secteur ISH. Le seul appareil digne d'intérêt qu'ils ramènent de R&C est un Détecteur de Substances Prohibées, conçu pour cacher ses observations aux PJs. C'est une boîte noire de taille moyenne (à peu près du même format qu'une petite poubelle) apparemment d'un bloc, sans ouverture ni commande. Une réaction radicale et explosive sanctionnera promptement toute tentative de tripatouillage de cet objet.

Si vous êtes à court de temps, ou las de mettre à l'épreuve le génie de vos joueurs, laissez les

Clarificateurs arriver sans délai dans le Secteur ISH, prenant ses occupants par surprise. Passez directement au paragraphe **Tant va le Clone à l'eau...** Si, cependant, vous n'avez pas atteint votre quota de Remplacement Clonique du jour, continuez la lecture de cette section.

Ouvre-moi-U-ISH vient juste de réaliser qu'une équipe de Clarificateurs se dirige vers son secteur. Il doit agir vite, et sortir de la circulation les INFRAROUGES drogués, avant que leurs symptômes parkinsonniens et leurs ricanements n'ais ne mettent la puce à l'oreille des Clarificateurs. Il n'en aura pas le temps, à moins que les Clarificateurs ne soient détournés de leur chemin.

1) Son premier gambit : « La Parade ». Les Clarificateurs sont arrêtés à une intersection par une longue file de camions, de robots, et de véhicules en tout genre obstruant le passage. Les Clarificateurs peuvent soit attendre que le défilé soit passé (ce qui accordera suffisamment de temps à Ouvremoilh pour faire son petit ménage), soit emprunter un couloir d'accès réservé aux Citoyens de haute accrédition (auquel cas, Ouvremoilh, qui surveille leur progression, fera appel aux Escadrons Vautour pour leur administrer un autre genre de zap). Seule alternative : ouvrir un conduit d'aération et ramper à l'intérieur. Comme ce n'est pas le genre de chose qu'un Citoyen est susceptible d'envisager en temps normal, ne révélez pas aux joueurs l'existence de tels conduits, à moins que leurs PJs n'en viennent à remarquer que le défilé de véhicules apparemment sans fin se résume en fait à dix camions et robots tournant autour du bloc et repassant inlassablement. Ce qui pourrait éveiller leurs soupçons et leur intérêt pour d'autres voies...

2) Si l'embouteillage s'avère impuissant à ralentir suffisamment les PJs, Ouvremoilh tente le stratagème dit du « petit poubet perdu ». Un petit robot à usage indéterminé vient à la rencontre des PJs, et commence à pleurnicher : « J'ai perduuuu mon patron ! Je veux rentrer chez moi ! » A travers ses sanglots hoquetants et ses couinements (« J'me rappelle plus mon code d'accès ! Pourquoi tout le monde est contre moi ? ! ») les PJs apprennent par bribes que le robot en question dépend du centre de recherche DED, qui se trouve justement à l'autre bout du Complexe. S'ils ramènent le gosse à la maison, Ouvremoilh aura largement le temps de remettre de l'ordre dans le Secteur ISH. Si les PJs ne cèdent pas au petit poubet, il va se mettre à brailler de toutes ses forces : « Z'êtes pas sympas ! Si vous me ramenez pas, je bloque mes circuits jusqu'à ce qu'il m'arrive quelque chose ! Na ! » (Laisser arriver quelque chose à la Propriété de L'Ordinateur relève de la trahison.) Ceci devrait faire réfléchir les PJs... Dans le cas contraire, le robot explosera après un dernier hurlement : « Vous le regretterez ! » Et même si personne n'est tué sur le coup, tous les agents de la Séc Int se trouvant à des kilomètres à l' ronde vont converger sur les lieux, attirés comme des mouches, ce qui devrait substantiellement retarder les PJs.

Mais s'ils sont malins, et qu'ils ont confié le robot-sitting à un des leurs, tandis que les autres poursuivent leur avance vers le Secteur ISH, ou s'ils sont suffisamment gonflés pour désintégrer purement et simplement la petite peste, Ouvremoilh a un dernier tour dans son sac.

3) Alors que les PJs passent sous un haut-parleur dans la périphérie du Secteur ISH, celui-ci s'anime soudain, et délivre le message suivant après quelque friture :

« Clarificateurs, votre attention, S.V.P. ! Vous êtes peut-être les heureux bénéficiaires de la dernière distribution gracieuse de L'Ordinateur ! Précipitez-vous vite dans le Secteur DED de PDH & Contrôle Mental pour voir si vous n'avez pas gagné les cent mille crédits ! Il vous suffira de comparer vos numéros de matricule à ceux qui sont affichés. Un seul chiffre qui correspond, et vous emportez la cagnotte ! Cette offre n'est valable que dans le Secteur DED.

En admettant que les PJs soient assez faibles d'esprit pour succomber, la dernière ligne devrait suffire à les en dissuader. Le cas de Ouvremoilh devient désespéré...

Tant va le clone à l'eau qu'à la fin...

Si l'arrivée des PJs est retardée, ils trouveront le secteur net et tiré à quatre épingles. Aucune enquête, aussi poussée soit-elle, ne parviendra à décrocher le moindre début d'indice. Les PJs ont tout faux. Laissez s'écouler un délai raisonnable, puis rappelez-les et exigez leur rapport.

Ignorez toute protestation. Bousculez-les jusqu'en salle de débriefing, et sans considération pour ce qu'ils pourraient signaler, congédiez-les avec des commentaires du type : « Du bon boulot, Clarificateurs. Votre persévérance fait honneur à L'Ordinateur. » « Je suis sûr que tout est rentré dans l'ordre à présent. Vous n'avez aucun souci à vous faire, non, pas le moindre... et n'allez surtout pas penser à une exécution... quelle idée... Comment L'Ordinateur ferait-il une pareille chose à de loyaux Clarificateurs ? » Assurez-vous que les Clarificateurs restituent le Détecteur, et récompensez chacun d'eux avec un confortable paquet de crédits flambant neufs, coquettement serrés dans une enveloppe, avec suggestion de ne pas la déchâter avant deux ou trois jours (ne pas suivre cette suggestion constituerait une trahison).

Quelques jours-jeu plus tard, les activités suspectes n'ayant pas cessé dans le Secteur ISH, et L'Ordinateur ressentant le besoin de prendre un bouc émissaire, chaque PJ reçoit ce message :

**ATTENTION ! (Nom du PJ)
EST UN TRAHIRE !
ABATTEZ-LE A VUE !**

Immédiatement suivi de celui-ci :

Heueueu... désolé. Je vous en prie, ne vous alarmez pas. Je n'ai aucune intention d'ordonner votre exécution. Veuillez rester calme, et, durant l'heure qui suit, ne pas quitter vos quartiers. Ni le milieu de la pièce, de préférence.

Il est fort douteux que les PJs acceptent gentiment ce qui va suivre, mais il est tout aussi douteux qu'ils puissent y faire quoi que ce soit...

Les nouveaux clones des PJs reçoivent mot pour mot la même affectation que leurs prédécesseurs. Ouvremoilh, qui ne brille pas par son imagination, va recourir aux mêmes tactiques que la première fois. Ça prendra peut-être un certain nombre de clones, mais les PJs devraient finir par deviner comment atteindre rapidement le Secteur ISH. Et alors, pour Ouvremoilh, fini de rire...

Quand les PJs surviendront aux alentours d'un silo à nourriture qu'il n'a pas eu le temps de maquiller, de nombreuses preuves d'infractions vont leur sauter aux yeux. Entre autres, des INFRAROUGES fredonnant les rengaines subversives, dansant dans les allées, et répétant sans cesse des choses du genre : « gntnzzwss ! ». Les PJs pourraient tout aussi bien rentrer dare-dare et signaler cela à L'Ordinateur — mais bien sûr, ce dernier sait déjà que quelque chose cloche. Ce qui l'intéresse, c'est de savoir qui est le responsable, et il donnera ses ordres en conséquence.

C'est maintenant le moment pour les PJs de déployer leurs éblouissants dons de détectives. Ce qui leur prendra probablement plusieurs heures, et vous risquez de vous ennuyer mortellement pendant qu'ils s'escriment à découvrir (qu'ils croient !) des empreintes digitales, à fureter dans tous les coins et recoins, et glisser d'un air finaud des pièges aussi peu voilés que : « Bon plan, ce ZAP !... Où est-ce que je pourrais en avoir un peu ? » Les indigènes du ISH sont peut-être drogués, mais ils ont leur petit amour-propre, et quand ils en auront assez de voir rôder des étrangers trop curieux, ils sont tout à fait capables de s'en prendre aux PJs avec des fourches... Fin de l'épisode.

Si vos joueurs sont rusés (au cas où vous seriez las d'attendre, vous pouvez glisser quelques allusions), ils feront cuisiner par leurs PJs

quelque surveillant manifestement dopé. Voici ce que ça pourrait donner :

PJs : Vous savez qu'il se passe des choses ici qu'on pourrait qualifier de trahison ?

Surveillant : Brzznxl, la Trahison est de saison.

PJs : Où est-ce que tous ces gens obtiennent leur dope ?

Surveillant : Z'ont bu de l'eau. Snrrf.

PJs : La drogue est dans l'eau ?

Surveillant : Non, tiens ; elle est collée aux go-belets !... Bien sûr qu'elle est dans l'eau. (Eh, patate.) Hrraw.

PJs : Et d'où provient-elle ?

Surveillant : D'une réaction acétylique entre de l'acide Lysergique et de la Salicylline.

PJs : On est un petit malin, hein ? Tu nous le dis, ou on te bute ?

Surveillant : (Garlg) Grand Programmeur Ouvremoilh-U-ISH... Splishtiki.

Facile, non ? Et là, les PJs ont plusieurs alternatives :

1) Ils peuvent conclure un marché avec Ouvremoilh. C'est un type plutôt accommodant, assez court sur pattes, voluté, et qui parle avec un drôle d'accent, en tournant toutes ses phrases comme des questions. Il sera un peu plus content d'accéder aux requêtes les plus raisonnables, y compris une cessation d'activités. (Trahison, moi ? Mais comment pourrais-je commettre une trahison ? » et « Pourquoi donc irais-je faire autre chose que ce que vous me demandez si gentiment ? ») Il n'empêche qu'on peut lui faire confiance : tôt ou tard, il fera procéder à une exécution en masse, et il récupérera toutes les informations que les PJs auraient pu moissonner. D'autre part, si les PJs ont oublié qu'un Détecteur de Substances Prohibées les accompagnait, celui-ci les trahira lors du débriefing ; il s'ensuivra une exécution collective, ainsi que l'affectation des nouveaux clones à une mission parfaitement identique.

Note : Si les PJs n'ont pas oublié de détruire le détecteur, L'Ordinateur leur en confiera un autre, et leur demandera poliment de remplir la même mission (non sans leur avoir collé quelques points de trahison pour avoir endommagé la Propriété de L'Ordinateur). S'ils retournent au Secteur ISH et s'y balladent avec le détecteur, celui-ci repèrera des traces de ZAP !, et encore une fois les PJs l'auront dans l'os. Le seul moyen de s'en sortir consiste à tripatoillier l'appareil et à modifier ses lectures. Sachant qu'il s'agit d'un bloc de métal particulièrement dense et compact, de telles tentatives ont bien peu de chances de réussir. Par contre, leur échec déclenchera un mécanisme d'auto-destruction explosif, d'un rayon d'action suffisant pour tâcher les murs à dix mètres à la ronde.

2) Les PJs peuvent tout bonnement fermer les yeux sur ce qu'ils voient et inscrire dans leur rapport que tout est en ordre dans le Secteur ISH. Le détecteur (et les rumeurs persistantes en provenance de cette zone) les démentiront. Mauvaise inspiration. Voir ci-dessus.

3) Les PJs poussent l'honnêteté jusqu'à la clonerie, et ne pensent même pas à contacter Ouvremoilh. (Comment s'y prendraient-ils, d'ailleurs ?) Ou bien, ils ne réalisent pas bien sur quoi ils sont tombés ; en tout cas, ils communiquent leurs trouvailles à L'Ordinateur, ce qui entraînera la prompte exécution d'Ouvre-moi.

Et pour quelques clones de plus

Après la mise au placard d'Ouvre-moi, les Clarificateurs pourront jouir tranquillement d'une gloire bien méritée, au moins pendant une journée... Puis ils recevront le message suivant :

« Je n'aurai plus de repos avant d'avoir vengé mon frère. »

Et oui ! Ouvremoilh-U-ISH-6 a la rancune tenace. Il a pris la place encore chaude de son frère, et ne va pas tarder à abattre ses cartes. Les PJs n'ont qu'une chance de s'en sortir : frapper les premiers, avant qu'il n'ait en main toutes les ficelles de sa nouvelle position. S'ils prennent l'initiative de l'attaque, ils peuvent s'en tirer

sans trop de dégâts, et sauver de l'extinction ce qui reste de leur famille de clones. Ce qui fait se profiler une alléchante perspective : plusieurs Clarificateurs, établis aux quatre coins du Complexe, essayent de se rencontrer pour mettre une tactique au point, le tout sans alerter la Sécurité Interne...

S'ils y parviennent, vous allez être obligé d'improviser un repaire de Grand Programmeur. Voici quelques tuyaux à cet effet :

Ouvremoilh contrôle une importante partie du Secteur ISH. Il dispose en abondance de robots, d'hommes de main, et de détecteurs. Pénétrer dans son repaire pourrait être aussi délicat que s'introduire sur le plateau de tournage d'un épisode de Teela O'Malley.

Pensez, cependant, que la place est encore désorganisée, la reprise en main par le nouveau clone étant récente. Les mots de passe et les employés ont changé (des têtes ayant sauté avec celle d'Ouvremoilh). Une certaine panique règne. A moins d'y pénétrer délibérément avec de gros sabots, les PJs pourront débarquer dans l'antre d'Ouvremoilh sans se faire remarquer. Une fois là, il sera facile de demander au premier garde venu où l'on peut trouver le « Maître ». Du moment qu'ils sont parvenus aussi loin, les gardes partiront du principe qu'ils l'ont sûrement fait de façon légale, et ils proposeront même de les escorter jusqu'au bureau d'Ouvremoilh.

Dans son antre, celui-ci constitue une proie facile. Un rayon laser suffira pour lui régler son compte. Mais il ne quittera pas ce monde sans un dernier chant du cygne : 73 alarmes retentiront simultanément (74, pour être précis ; mais il y en a une défectueuse). Nous laissons votre imagination macabre régler la sortie des PJs.

Il est cependant plus probable qu'au lieu de prendre l'initiative des hostilités, les PJs adopteront la politique de l'autruche et attendront de voir « comment ça tourne », ou essaieront de se plaindre à L'Ordinateur.

Personne n'écouterait leurs doléances.

Les PJs se retrouvent livrés à eux-mêmes — tout le monde a bien trop peur de s'impliquer, et toutes les ruses seront bonnes pour éviter d'être vu avec eux avant que l'affaire ne soit résolue. Le lendemain, un autre message leur parvient :

« Rendez-vous au gymnase JJC à midi, dans cinq jours. »

Pendant ce laps de temps, il ne se produit rien de significatif, si ce n'est qu'un nouveau message arrive quotidiennement, réduisant à chaque fois le délai d'un jour. A partir de ce moment, quelles que soient les tentatives des PJs, elles échoueront. Il est trop tard pour attaquer Ouvremoilh (il est trop bien protégé à présent), et personne ne leur viendra en aide. Tout ce qu'ils peuvent faire, c'est se rendre les premiers dans le gymnase JJC et le truffier de tous les pièges machiavéliques que leurs cerveaux inquiets pourront concevoir. Personne ne s'en mêlera — en fait, il n'y a pas âme qui vive à dix kilomètres à la ronde.

Le jour fatidique

Il arrive. Les PJs reçoivent l'ordre de se présenter au Gymnase JJC pour leur débriefing.

S'ils n'y sont pas à midi, la chasse est ouverte. Ouvremoilh lâche une meute de tueurs, avec consigne de traquer chaque PJ et de lui faire un sort. Mais Ouvremoilh est bon prince : chaque proie aura sa chance.

Demandez à chaque joueur où se trouvera son personnage à midi sonnant. C'est là que les visiteurs expédiés par Ouvremoilh le coinceront. S'il est dans ses quartiers, il entendra frapper à sa porte. S'il marche dans un couloir, il tombera sur eux au détour d'un coude. Même s'il est sur une place noire de monde, il ne pourra éviter de boire la coupe jusqu'à la lie de l'hallali...

Piochez dans la liste suivante pour déterminer le genre des loups lâchés sur nos agneaux sacrificiels. Commencez par le commencement : si le Clarificateur survit à son premier visiteur, deux minutes plus tard de nouveaux coups retentissent à sa porte, à moins qu'il ne tombe sur le soudard au prochain détour du couloir...

Massacre à la carte :

(Note : Tous les Citoyens mentionnés dans cet inventaire portent des vêtements sombres, fument des cigares, et arborent des barbes de trois jours. Tous ont l'air d'impitoyables durs à cuire, dégagent immédiatement, et ont 95 % de chances de faire mouche.)

1. Une brute armée de deux pistolets laser à crosse de nacre. Ils sont revêtus d'une armure omni-réflex.

2. Deux affreux munis de lance-projectiles semi-automatiques, d'étuis de violons, d'armures Kevlar et de chapeaux mous.

3. Trois gorilles en armure de combat, avec lance-grenades, fusicônes et cartouches HE, et lance-flammes.

4. Quatre Yojimbots (voir « Les Guerriers des Ténèbres », page ... pour plus de détails.)

5. Deux douzaines de mercenaires en armure de combat, équipés de l'artillerie complète de **PARANOIA**, et un énorme indien brandissant un évier.

Si les PJs pénètrent (ou sont poussés) dans le gymnase JJC, ils trouvent la salle plongée dans les ténèbres. L'éclairage ne fonctionne pas. Ni les issues de secours, d'ailleurs. S'ensuit une attente d'une grande intensité dramatique...

... et la lumière jaillit : Ouvremoilh est là. Il tient un fusicône...

« Salut. Ce fusicône contient une cartouche Nucléaire Tactique, et une sacrée envie me dérange de vous exécuter immédiatement. Cependant, si vous avez réussi à éliminer mon prédécesseur, vous devez avoir quelques compétences précieuses. Ce serait bien dommage de les gâcher pour le seul plaisir de la vengeance. »

« Malheureusement, je n'ai besoin que d'une seule nouvelle recrue dans mon organisation. A vous l'honneur de choisir qui sera cet heureux élu... »

Nous supposons qu'il est concevable que les PJs tirent à la courte paille, ou à quelque chose de plus sérieux. Un bain de sang dans la tradition **PARANOIA** est à craindre, avec artillerie et

pouvoirs mutants à gogo.

Cependant, il est également fort envisageable que les PJs réfléchissent un instant, et examinent la situation. Premièrement, le fusicône est-il vraiment chargé avec une CNT ? Son utilisateur se trouverait immanquablement dans l'aire d'effet ; en faire usage équivaldrait à un suicide. Deuxièmement, s'il ne s'agit pas d'une CNT, quelles sont les chances des Clarificateurs d'abattre Ouvremoilh avant qu'il ne les abatte ?

De fait, ce dernier est aussi désinvolte et imprudent que son prédécesseur. C'est une cartouche HE qu'il détient, et non NT ; en faisant front, les PJs augmentent leurs chances de survie. De toutes façons, Ouvremoilh médite de les massacrer tous ; ce petit simulacre de discours n'est destiné qu'à le divertir un peu. (Je vous demande un peu, pourquoi serait-il tenté d'introduire un Clarificateur dans son organisation, hein ?)

Si les PJs ont l'obligeance de s'entre-tuer, Ouvremoilh informe gentiment le survivant que cette histoire de CNT n'était que du bluff, sans parler de cette petite blague sur son recrutement dans son organisation. Après avoir plaisamment taquiné le PJ sur sa naïveté, il le descend. Envoyez le générique.

Si les PJs serrent les coudes face à Ouvremoilh, ils ont quelque chance de résistance. Il porte une armure Kevlar ; il a dix cartouches HE dans son fusicône, et 75 % de chances d'atteinte. S'il se trouve à cours de munitions HE, il dégaîne son laser (canon UV, 95 % d'att.) et continue le combat avec acharnement. Si les PJs ont tendu des pièges dans le gymnase, déterminez leurs effets avec une parfaite impartialité — c'est-à-dire qu'ils ne marchent qu'à condition d'être amusants.

A propos, si des PJs échappaient à l'hécatombe, coupez court à leur jubilation en faisant débarquer une escouade de soldats BLEUs, chargés d'enquêter sur une fusillade dans le gymnase JJC. L'assassinat crapuleux d'un des Citoyens les plus estimés du Complexe Alpha ne manquera pas de retenir l'attention toute particulière de L'Ordinateur. Si les PJs se montrent hésitants, craintifs, ou peu loquaces, menez leur débriefing tambour battant, et expédiez-les en vitesse au centre d'extermination. S'ils sont calmes et confiants, expliquant posément les données de l'affaire, présentant avec logique les preuves irréfutables des malversations d'Ouvremoilh (cassettes et enregistrements, exemplaires des messages qu'ils ont reçus, etc.), et proposant en toute confiance de se soumettre de bonne grâce à l'épreuve du détecteur de mensonges pour confirmer leur innocence : faites pleuvoir sur eux primes et points de confiance, et félicitez-les pour avoir démasqué les éléments corrompus qui faisaient la honte des hautes sphères de la société du Complexe Alpha. Puis, faites-les immédiatement arrêter et emprisonner sans motif.

Oh, rien de grave. Une petite erreur administrative. On n'allait tout de même pas les laisser se vautrer sur leurs lauriers, s'pas ? N'oubliez pas : peur et ignorance... Ignorance et peur...

Merci de votre coopération.



PARANOIA AIGUE

C'est le seul moyen de comprendre :

pourquoi **Sigmund Freud,**

qui n'a strictement rien à voir avec ce livret, aurait tourné sept fois son stylo dans sa poche avant d'écrire sur la psychanalyse s'il avait vécu dans le Complexe Alpha ;

pourquoi **Isaac Asimov,**

qui ne sait même pas que nous usurpons son nom, aurait reconsidéré ses Lois de la Robotique s'il avait vu quel usage on en faisait dans ce même Complexe ;

pourquoi **Jim Morrison,**

qui est mort et donc ne viendra pas se plaindre si nous nous servons de son nom, aurait pu se mettre à chanter des cantiques s'il avait su à quoi servirait le rock'n'roll dans notre vision féroce et humoristique du futur ;

et pourquoi **William Faulkner, Steve Reich
et Freeman Dyson**

n'auraient probablement pas joué à **Paranoïa** pour un empire ; pourtant, nous admirons leurs œuvres, et nous pensons qu'ils méritaient d'être cités...

En voyant apparaître sur la couverture de **Paranoïa Aiguë** les noms de ces illustres personnages — dont l'utilisation ne saurait en aucun cas être interprétée comme une caution implicite ou explicite — comment pourrez-vous supporter de ne pas être déjà propriétaire d'un exemplaire de cette prose ?

Alléz, laissez-vous dès à présent tenter par le mystère, les musiques violentes et le charme des taquineries de L'Ordinateur !

Gasp !

Dans ce livret, que de pierres imposantes apportées à l'édifice du Génie Humain !

★ Un super-encart spécial exposant les règles pour jouer avec des personnages-robots (pour accréditation ROUGE, pas moins).

★ Un autre super-encart non moins spécial bourré de trucs et de machins à l'intention du Maître de Jeu et des Joueurs (comportant notamment des personnages-robots-joueurs pré-tirés).

★ Des règles d'une infinie sagesse et sagacité sur les tests de psycho-destruction et les nouvelles Sociétés Secrètes.

★ Et un tas d'aventures cruelles et revigorantes !



**JEUX
DESCARTES**

5, Rue de la Baume - 75008 PARIS

80 Pages pleines de trucs !