

Scénario TIL 97
Paranoïa

Pulp Bowl

Introduction

PULP : - bande dessinée américaine pour adultes composée de multiples petites histoires où se mêlent sexe, violence et humour.

- gelée de fruits rouges.

Ce qui suit n'est pas à proprement parler un scénario. Pour un jeu comme paranoïa, nous avons préféré laisser une grande liberté aux joueurs et au maître de jeu. Nous avons donc créé les personnages et indiqué des orientations en accord avec le thème, le pulp!

Souvenez vous, l'ordinateur est votre ami!

Vous êtes libre de l'utiliser à votre goût, mais n'épargnez surtout pas les joueurs en situations cocasses de votre cru. **Le bonheur est une loi, êtes vous heureux?** Le monde de paranoïa se prête tout à fait à une aventure pleine de sang et d'humour.

Et pensez-y...

L'ordinateur est votre ami !

Synopsis de l'aventure

Les grands programmeurs de votre ami l'ordinateur, l'ordinateur veille sur vous, retombent parfois en enfance et se lancent des défis (tout à fait contre l'avis de l'ordinateur, ce sont des traîtres citoyens!).

Justement, trois de ces ultraviolets bien-aimés ont retrouvé dans les archives les traces d'un jeu mondialement connu pendant l'époque non-enregistrée : le **Blood Bowl**. Ils ont alors décidé à l'insu de leur grand ami de remettre au goût du jour ce superbe et grandiose jeu, mais en modifiant quelque peu les règles. Ils envoient maintenant des équipes de clarificateurs (nos bien-aimés joueurs) s'entre-tuer dans le complexe Alpha en ayant pour mission de porter un ballon de forme ovoïde vers un endroit tiré au hasard par l'Ordinateur lui-même (à son insu, de toute évidence).

Les gagnants ont de fortes chances de promotion mais sont obligés de remettre leur titre en jeu. Autant dire qu'on ne reste pas longtemps champion à ce jeu! Les champions en titre sont une équipe de jaunes, les **`citrons`**. Leurs deux rivales de cette partie sont une équipe de clarificateurs oranges (les gentils joueurs) et une de rouges.

Ils sont convoqués comme d'habitude par leur Ami, qui leur demande de passer par la section de l'Intendance auparavant. Ils y reçoivent leur équipement (voir exemple de liste à la fin). Ils sont aussi contactés par leur société secrète qui leur confie une mission de la plus haute importance.

Ils arrivent alors dans la salle de Briefing et se retrouvent devant un moniteur (un ami) avec un unique bouton vert (accréditation supérieure, n'est-il pas?). La pièce est hermétiquement fermée et nul ne viendra à leur aide. Si ils appuient sur le bouton, ils se retrouveront propulsés au centre du terrain de jeu - le complexe alpha lui-même - et on leur ordonnera de se rendre dans le secteur V-113-RBE. Celui qui a appuyé sur le bouton recevra aussi un petit objet de forme ovoïde (vous l'avez reconnu, c'est bien lui). Les deux équipes adverses attaqueront immédiatement les personnages (Ah, l'infâme traître, il porte un ballon d'accréditation supérieure à la sienne. En effet le ballon est jaune-orangé, mais est-ce orange avec des rayures jaunes ou l'inverse?).

Que la fête commence!

Description des personnages (à l'intention du Grand Ordinateur)

Mégab-O-NNE : Vive le sexe! Il en fallait bien une et c'est elle.

Elle fait partie du **PDHCM** (Préservation et Développement de l'Habitat et Contrôle mental), les bureaucrates quoi! Elle devrait faire un malheur en tant que **leader d'équipe**!

Sa société secrète est **Femme Fatale**, qui a pour but de mettre des femmes à tous les postes de pouvoir, de dégrader les hommes (surtout les IR), et de rétablir le contrôle sur l'Ordinateur. Cette société est l'ennemie de l'Eglise du Premier Christ Programmeur et elle pourrait lui confier la mission d'éliminer un membre de cette organisation qui s'est introduit dans l'équipe (Micr-O-FON). De plus, elle aura de toute façon à coeur de rabaisser tous les mâles de l'équipe.

Son charme agit même sur les machines et elle possède une Empathie certaine envers ses Amis les machines

Nous lui avons donné un neuro-fouet pour pousser la caricature jusqu'à l'adepte du sado-maso.

Nom :	Mégab-O-NNE-3		
Niv. Accréditation :	Orange		
Service :	Préservation et Développement de l'Habitat & Contrôle Mental		
Société secrète :	Femmes Fatales	Rang :	10ème
Pouvoir mutant :	Empathie avec les Machines		
Force :	5	Cap. de transport :	25
Endurance :	9	Bonus Macho :	0
Agilité :	6	Ind. d'Agilité :	1
Dextérité :	12	Ind. de Dextérité :	3
Adaptabilité :	12	Ind. d'Adaptabilité :	3
Aplomb :	20	Ind. d'Aplomb :	5
Sens de la Mécanique :	3	Ind. Sens de Méc. :	0
Pouvoir :	9		

Compétences :	
Neuro-Fouet	12
Duperie	10
Interrogatoire	10
Logique Spécieuse	14
Armes Laser	10
Electronique	10
Discretion	6
Surveillance	6

Equipement Personnel :

- 1 Neuro-Fouet Orange
- 1 tenue en Synthé-Cuir Orange
- 1 paire de menottes Jaunes

Diabl-O-TIN : c'est l'adepte de la mécanique du groupe. Mais il est confronté à un cruel dilemme : son rôle dans le service **Production Logistique et Intendance** est de veiller sur les possessions de son ami l'Ordinateur, alors qu'il fait partie des **Destructeurs de Frankenstein**, cette société qui prône l'élimination de toutes les machines par la force pour rétablir la domination humaine sur le complexe.

Elle lui donnera par exemple pour mission de saboter le matériel. Il sera bien sûr le **Responsable du Matériel**.

Nom :	Diabl-O-TIN-3		
Niv. Accréditation :	Orange		
Service :	Production Logistique et Intendance		
Société secrète :	Destructeurs de Frankenstein	Rang :	4ème
Pouvoir mutant :	Télékinésie		
Force :	9	Cap. de transport :	25
Endurance :	4	Bonus Macho :	0
Agilité :	3	Ind. d'Agilité :	0
Dextérité :	3	Ind. de Dextérité :	0
Adaptabilité :	13	Ind. d'Adaptabilité :	3
Aplomb :	13	Ind. d'Aplomb :	3
Sens de la Mécanique :	16	Ind. Sens de Méc. :	4
Pouvoir :	8		

Compétences :

Falsification	13
Eloquence	13
Utilis. & Maint. Utilibot	14
Analyse	10
Démolition	10
Mécanique	9

Equipement Personnel :

- 1 Bouteille de Potion Dynamique Rouge Gazeuse
- 1 Pilule Explosive Verte
- 1 Détonateur Orange

Micr-O-FON : Le fayot du groupe, il fait partie de l'UCT (Unité Centrale de Traitement) et a l'habitude d'être l'**Officier Responsable des Communications et Enregistrements**.

Il est véritablement fou de l'Ordinateur et est membre de la **Première Eglise du Christ Programmeur**.

Il aura par exemple reçu l'ordre de protéger une fois de plus son Ami et il saura sûrement que l'Ordinateur n'a pas enregistré cette mission, et qu'il y a donc un traître parmi les ultraviolets.

Son pouvoir d'Hypersens l'aide pour sûr dans son occupation principale : le fayotage!

Nom :	Micr-O-FON-3		
Niv. Accréditation :	Orange		
Service :	Unité Centrale de Traitement		
Société secrète :	Première Eglise du Christ Programmeur	Rang :	19ème
Pouvoir mutant :	Hypersens		
Force :	2	Cap. de transport :	25
Endurance :	20	Bonus Macho :	2
Agilité :	10	Ind. d'Agilité :	2
Dextérité :	16	Ind. de Dextérité :	4
Adaptabilité :	18	Ind. d'Adaptabilité :	5
Aplomb :	20	Ind. d'Aplomb :	5
Sens de la Mécanique :	20	Ind. Sens de Méc. :	5
Pouvoir :	6		

Compétences :	
Baratin	14
Motivation	14
Armes à Aire d'Effets	12
Utilis. & Maint. Utilibot	10
Conn. Des Réseaux Publics	10
Recherche d'Informations	14
Surveillance	10

Equipement Personnel :

- 1 Cambot Orange
- 2 Micros Orange (taille réduite)
- 1 Enregistreur Jaune

Letr-O-LLE : Le `cube` du groupe. C'est un adepte du combat et il fait bien sûr partie des **Forces Armées**.

Sa société secrète est **Les Léopards de la Mort**. Ils ont pour mot d'ordre principal de s'éclater, tout casser, semer la panique, défier l'ordinateur, .. Leurs ennemis principaux sont **la Première Eglise du Christ Programmeur** et ils pourront donc l'envoyer démasquer un membre de cette société, pour l'éliminer.

Il a l'odeur d'un troll et c'est tout naturellement qu'il est désigné pour être **Officier chargé de l'Hygiène**.

Nom :	Letr-O-LLE-4		
Niv. Accréditation :	Orange		
Service :	Forces Armées		
Société secrète :	Léopards de la Mort	Rang :	13ème
Pouvoir mutant :	Contrôle de l'Adrénaline		
Force :	19	Cap. de transport :	60
Endurance :	17	Bonus Macho :	1
Agilité :	12	Ind. d'Agilité :	3
Dextérité :	12	Ind. de Dextérité :	3
Adaptabilité :	9	Ind. d'Adaptabilité :	2
Aplomb :	13	Ind. d'Aplomb :	3
Sens de la Mécanique :	2	Ind. Sens de Méc. :	0
Pouvoir :	10		

Bonus aux dmgs : 2

Compétences :	
Mains nues	13
Intimidation	11
Motivation	14
Armes Lasers	12
Survie	14

Equipeement Personnel :

- 1 Fusil Laser Orange
- 1 Canon Bleu
- 1 Canon Orange
- 1 Treillis Rouge

Izn-O-GUD : `Je veux être leader à la place du leader`. Cette citation décrit assez bien son état d'esprit. Il est bien sûr membre des **Illuminati**, qui veulent diriger le complexe à la place de l'ordinateur. Sa société pourra l'avoir envoyé pour découvrir qui a provoqué cette mission, car ce n'est pas l'Ordinateur! Sa société se débrouille toujours pour lui faire attribuer le rôle d'**Officier garant de la Loyauté**.

Il est bien sûr du service **Sécurité Interne**, traqueurs des traîtres devant l'éternel. Enfin, il est doué d'empathie envers la gente arbitrale (pas très utile à moins de jouer au Pulp Bowl régulièrement, quoique... voir la date plus tard)

Nom :	Izn-O-GUD-2		
Niv. Accréditation :	Orange		
Service :	Sécurité Interne		
Société secrète :	Illuminati	Rang :	6ème
Pouvoir mutant :	Empathie envers les Arbitres	Bonus aux dmgs :	0
Force :	8	Cap. de transport :	25
Endurance :	10	Bonus Macho :	0
Agilité :	10	Ind. d'Agilité :	2
Dextérité :	13	Ind. de Dextérité :	3
Adaptabilité :	16	Ind. d'Adaptabilité :	4
Aplomb :	18	Ind. d'Aplomb :	5
Sens de la Mécanique :	10	Ind. Sens de Méc. :	2
Pouvoir :	18		

Compétences :	
Fayotage	12
Baratin	12
Logique Spécieuse	12
Armes Lasers	5
Sécurité	14
Discretion	8
Surveillance	14

Equipement Personnel :
1 Equipement Orange de Leader (faux bien entendu...)

Padb-O-LES : son nom lui va comme un gant. Nous vous assurons que ses scores ont vraiment été tirés au hasard. Comme quoi! Voilà la liste de ses malchances :

Il fait partie de **Recherche et Conception**.

Sa société est **Les Romantiques**.

Il a pour pouvoir la faculté d'attirer à lui comme un aimant tout ce qui est en cuir synthétique (le ballon, par exemple).

Il est certain d'être **Officier Garant du Bonheur**.

Enfin, un de ses clones est membre des **Rivaux de Caïn** : ce dernier cherche par tous les moyens à éliminer son prédécesseur.

En résumé, c'est le genre de gars qui, si on lui demande de jeter dix dés à six faces fait neuf **1** et un .. **2**.

Nom :	Padb-O-LES-3		
Niv. Accréditation :	Orange		
Service :	Recherche & Conception		
Société secrète :	Romantiques		Rang : 2ème
Pouvoir mutant :	Adhésif (attire tout objet en Synthé-Cuir)		
Force :	4	Cap. de transport :	25
Endurance :	3	Bonus Macho :	0
Agilité :	10	Ind. d'Agilité :	2
Dextérité :	15	Ind. de Dextérité :	4
Adaptabilité :	2	Ind. d'Adaptabilité :	0
Aplomb :	2	Ind. d'Aplomb :	0
Sens de la Mécanique :	19	Ind. Sens de Méc. :	5
Pouvoir :	6	Bonus aux dmgs : 0	

Compétences :

Corruption	13
Falsification	14
Armes de Jet Primitives	10
Conn. des Réseaux Publics	12
Mécanique	10

Equipement Personnel :

- 10 Paires de Gants Oranges en Synthé-Cuir (bien entendu ! ☺)
- 1 Blouson Orange en Synthé-Cuir

Suggestions

Evitez avant tout les vengeances au sein du groupe, les clarificateurs ne sont pas sensés savoir que tous les clones d'un même personnage ont la même mutation et la même société secrète (quoique..).

Amusez-vous!

Les arbitres du Pulp Bowl sont des infrarouges.

Un dogbot (médorbot) poursuit le ballon et donc le clarificateur qui le porte à travers tout le complexe.

Tuez tous les personnages, n'hésitez pas. Les joueurs auront l'impression de s'être fait avoir si vous les épargnez à un quelconque moment. Cependant, ne vous acharnez pas!

Délirez!

La buvette est dans la salle 2-10!

N'hésitez pas à modifier certaines choses.

Improviser est souvent le meilleur moyen de surprendre les joueurs dans une partie de Paranoïa.

Des chausse-trappes couvrent la surface de jeu, le complexe alpha, n'hésitez pas à les utiliser.

La zone de destination est en fait un terrain vague à l'extérieur avec `zone d'en-but` inscrit dessus.

Liste de matériel non exhaustive

6 pistolets lasers.

5 canons jaunes.

1 canon orange.

Une cartouche nucléaire.

18 paires de chaussures à crampon.

18 maillots de taille 62 avec des numéros inscrits dans le dos.

18 shorts blancs.

6 pompobots.

1 casquette verte marquée `coach`.

1 pom-pom girl gonflable.

1 kg de cirage noir (sans récipient bien sûr).

Une pompe à vélo.

Un kangourbot du nom de Mascot.

Un docbot version Apothicabot.

Un brumisateur.

60 litres d'eau.

10 gourdes de 2 l (ne pas prendre ce que vous donne l'ordinateur relève de la trahison!).

5 pilules rouges Recherche & Conception.

1 pilule verte Recherche & Conception.

18 shorts blancs (quoi! on vous les avait déjà donné, mais en voilà 18 de plus!).

6 grenades rouges.

6 grenades fumigènes.

etc...