

Une aventure féroce et humoristique imaginée par Curtis Smith

PARANOIA

PRESSEZ LES ORANGES

PARANOIA



Copyright © 1986

Avec l'autorisation de West End Games,

JEUX
DESCARTES

5, Rue de la Baume - 75008 PARIS



PARANOIA PARANOIA PARANOIA

PRESSEZ LES ORANGES !

Curtis Smith aidé de **Geoff Valley**

Conception de l'Aventure

Ken Rolston

Mise en forme, Développement et Contrôle Mental

Larry Catalano et **Stephen Crane**

Conception Graphique et Exécution Sommaire

Doug Kaufman et **Paul Murphy**

Vérifications

James Holloway

Illustration

Dan Gelber, Greg Costikyan, Eric Goldberg, Ken Rolston

Création et Développement du Système de Jeu

Michael Katz

Directeur de Production

L'Ordinateur

Orthodoxie Politique et

Contrôle Bienveillant

**Annette, Cano, Danny Cobian, Steve Gilbert, Susan Graham, John Hathaway, Aida Laro, Anthony Merri-
dy, B.C. Milligan, Daniel Scott Palter, Richard Parse-
kian, Marcia Rozanel, Hélène Rubinstein, Louis Ru-
binstein, Carl Skutsch, Belinda Spence, Joseph Trotta
et William Watkins**

Loyaux Clarificateurs

Denise Caussé

Traduction française

Henri Balczesak

Contrôle Mental

AVERTISSEMENT : Niveau d'Accréditation Requis: **ULTRAVIOLET**
Pour tout citoyen d'accréditation VIOLETTE ou inférieure, le fait d'être en posses-
sion ou d'avoir connaissance du contenu de ce livret constitue un acte de trahison
passible d'exécution sommaire.

Publié par West End Games, Inc.
251 West 30th Street, New York, New York, NY 10001
Edition française par JEUX DESCARTES
5, rue de la Baume, 75008 PARIS

Paranoia est copyright © 1984 par West End Games, Inc. Tous droits réservés.
Tous droits en langue française à Jeux Descartes.

MAÎTRE DE JEU, VOTRE ATTENTION !

Regardez toutes les jolies choses qui se trouvent dans ce fabuleux livret d'aventure.

Avez-vous remarqué la jolie couverture (et les adorables Tables de Robots et de PNJs qui se trouvent à l'intérieur) ? Vous pouvez la dresser devant vous pour l'utiliser comme écran de maître de jeu et y chercher des renseignements ou vous cacher derrière. Heureux possesseur de notre splendide ECRAN DE MAÎTRE DE JEUX, les éléments détachables de ce livret vous permettent de dresser devant vous un mur de plus de 1 m 20 de long.

Et maintenant voyez comme ces grandes feuilles de papier sont élégamment assemblées ! Vous ne rêvez pas : il s'agit bien de véritables agrafes en acier que vous pouvez aisément ouvrir à l'aide d'un simple couteau émoussé ! Nos avocats nous suggèrent de vous rappeler que les tronçonneuses et les ponceuses circulaires — par ailleurs idéales pour la menuiserie — ne sont pas adaptées lorsque l'on a affaire à des agrafes et à du papier.

Il s'agit maintenant de détacher les pages qui contiennent les cartes, les tables de rencontres et les fiches des joueurs (pages 13-20). Vous les utiliserez comme supports indépendants durant le jeu. Vous pouvez

découper les fiches de PJ et les distribuer aux joueurs, ou, si vos finances le permettent, en faire des photocopies que vous découperiez de la même manière. Une fois encore nos avocats vous déconseillent d'employer des tronçonneuses et des ponceuses circulaires.

Nous estimons que ce pourrait être une expérience pleine d'intérêt mais nous ne vous suggérons en aucun cas de faire une chose pareille.

Les cartes et les tables de rencontres sont destinées à vous seul. Les cartes destinées aux joueurs sont reproduites en page 11. Vous noterez qu'elles ont été ramenées à des dimensions si réduites qu'elles sont totalement illisibles. Proposez à vos joueurs de les étudier non sans avoir au préalable masqué le reste de la page.

MJ : Avez-vous des questions sur les cartes destinées aux joueurs ?

PJ : Bla-bla-bla

MJ : A votre service. Une recherche de données est en cours. Veuillez patienter.

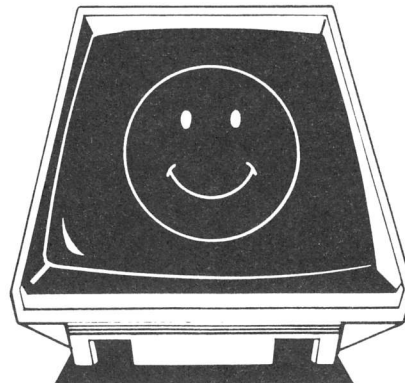
(Longue pause. Les PJs s'agitent. Le Maître de jeu grignote des amuse-gueules).

GM : Clarificateur, merci de votre patience. Nous

avons retrouvé la piste du renseignement que vous désiriez : aucun doute, il a été égaré.

Et maintenant essayez de réassembler correctement le reste de votre livret. Vous voilà prêt à jouer à... **PARANOIA.**

Bonne soirée !





Chevalier de la console ronde.

0. INTRODUCTION

Maître de jeu, soyez le bienvenu. Les 3 livrets de Paranoïa (celui du Maître de Jeu, celui du Joueur et celui de l'Aventure) sont bourrés d'informations importantes et pleines d'intérêt concernant par exemple la façon de jouer à Paranoïa. Lisez ces règles avant de jouer. Ne pas le faire constituerait une trahison passible d'exécution sommaire. Vos joueurs devraient déjà être familiarisés avec le **Livret du Joueur** (comment sinon seraient-ils parvenus au niveau d'accréditation ORANGE). Avant de diriger cette aventure, étudiez la dans son ensemble. Ceci peut vous paraître fastidieux, mais c'est dans votre propre intérêt; en effet vous ne pourrez entretenir l'atmosphère d'ignorance et de peur voulue, si vous ne savez pas vous-même ce qui doit se passer.

à l'attention de l'Ordinateur.

Le tournoi évolue d'année en année. Jadis, les participants se contentaient d'introduire leurs programmes préférés dans un sous-système dont ils se disputaient le contrôle jusqu'à ce que tous sauf un soient éliminés. Ils s'en lassèrent vite. La dernière mode, autrement excitante, consiste à se mesurer par équipes de Clarificateurs interposées. Bien entendu, ceux-ci ne savent jamais que leurs missions font en réalité partie d'un tournoi.

Tout en aidant et protégeant ses propres équipes, chaque Grand Programmeur tente de démasquer, retarder, désarçonner et éliminer les équipes de ses adversaires. Cependant les Grands Programmeurs ne peuvent passer leur vie à jouer. Chaque fois que l'Or-

dinateur leur assigne une tâche précise ou que la Sécurité Interne se rapproche trop, ils sont contraints d'abandonner momentanément leurs équipes. Malheureusement pour les Clarificateurs, si leur Grand Programmeur est pris, eux aussi seront sans doute sanctionnés, sans même savoir pourquoi.

Les risques et les dangers du tournoi sont sérieux et nombreux, quant aux gains ils sont minimes et attrayants pour ceux là seuls qui sont assez fous pour assumer les risques. Parmi les Grands Programmeurs engagés, peu connaissent leurs adversaires, qui peuvent travailler loin d'eux aussi bien que dans la pièce voisine. Si un des participants est suspecté, il sera seul, mais d'ordinaire pas pour longtemps... Toutefois les autres participants uniront leurs nom-

0.1 CONTEXTE

A de très rares exceptions près, les Grands Programmeurs sont très hautains et ont un esprit de compétition très, très développé. Ils se livrent fréquemment entre eux à des combats politiques acharnés ou à des luttes plus amicales. Bien évidemment, ils ne s'affrontent pas directement (ils sont l'objet d'une surveillance vigilante de la part des agents de la Sécurité Interne et de l'Ordinateur lui-même), ces chevaliers de l'intellect se combattent en manipulant des données, déformant des informations, détournant des fonds... etc., bref, en contribuant à une meilleure efficacité de l'Ordinateur. Après tout que peuvent-ils faire quand le fait de travailler sur l'Ordinateur constitue en lui-même une trahison?

Quelques Grands Programmeurs particulièrement excentriques et dotés d'un esprit de compétition hyper-développé, chacun à la tête d'un groupe de programmation, se livrent chaque année à un divertissement bien à eux connu sous le nom de Tournoi. Après s'y être préparés pendant la majeure partie de l'année (et avoir annulé les effets du tournoi précédent), ces Programmeurs se lancent dans une compétition complexe et dangereuse qui (espèrent-ils) échappera

Tournoi des Grands Programmeurs: quelques idées pour créer vos propres aventures

L'idée même de Clarificateurs manipulés à leur insu comme des pions sur l'échiquier du Tournoi par des Grands Programmeurs vous offre de multiples possibilités d'inventer des aventures et des rencontres de votre cru; quelques exemples:

Une idée d'aventure: une épreuve du tournoi: le marathon inter complexes par équipes. Plusieurs équipes, dont celle des PJs, essaient de joindre un point B en un temps minimum, elles sont amenées à emprunter des raccourcis réservés à des individus d'un haut niveau d'accréditation, à réquisitionner des véhicules, à franchir les postes de contrôle en baratinant leurs gardiens... etc.

Justification du marathon: le Grand Programmeur X veut que tel appareil soit livré au point B à... (donnez un délai impossible à respecter). Pour chaque minute de retard, les PJs se verront infliger une amende et un blâme pour trahison (ce «blâme pour trahison» est une invention pure et

simple, il n'existe rien de tel; mais qu'en savent les PJs).

Une idée de rencontre: La Chasse au Frotbot: au milieu d'une aventure, les PJs tombent sur un détachement des Clarificateurs; ceux-ci transportent une quinzaine de bras de frotbots et sont activement occupés à en arracher un seizième à son malheureux propriétaire (ces Clarificateurs ont reçu l'ordre de rassembler en quatre heures autant de bras de frotbots que possible). Est-ce que les PJs doivent s'interposer? «Excusez-moi, mais avez-vous l'autorisation de... (pathétiques cris de terreur du Frotbot) heu... d'effectuer la révision de ce robot?».

«Pressez Les Oranges!» n'est qu'une façon parmi d'autres d'exploiter cette idée particulièrement détestable. Les modestes concepteurs que nous sommes la jugent intéressante, mais n'hésitez pas à jeter ces livrets au panier pour concevoir une aventure de votre cru. Après tout maintenant que vous les avez achetés nous pouvons nous permettre d'encourager vos talents créatifs.

breuses ressources de façon à assurer la bonne continuation du jeu. Un des dangers les plus sérieux vient des Grands Programmeurs qui ne sont pas au courant du jeu. Si l'un d'eux vient à le découvrir, il se peut qu'il se sente laissé de côté et fasse un rapport complet à l'Ordinateur.

Si le tournoi « dépasse les bornes » (Si par exemple trop de matériel de valeur appartenant à l'Ordinateur est détruit), la suspicion s'installe chez les autres Grands Programmeurs, la Sécurité Interne et l'Ordinateur. D'un commun accord les participants au tournoi n'emploient plus alors que des Clarificateurs d'un niveau d'accréditation peu élevé : ils sont d'une moindre valeur aux yeux de l'Ordinateur et moins susceptibles d'être repérés étant donné qu'en toute circonstance ils passent leur temps à accomplir des missions bizarres.

Diriger une équipe de tournoi depuis sa station de travail est pour un Grand Programmeur un bon moyen de devenir la cible d'un laser. Aussi la plupart des adversaires dirigent-ils leurs équipes (qu'ils suivent sur un écran de contrôle) à partir de forteresses clandestines bien cachées et bien défendues.

Le champion en titre, Nevo-U-MYN-6, est un citoyen étonnamment discret. Sa base d'opération se situe dans le vaste Secteur RSB où il a une grande influence et, d'après certains, le contrôle total de plusieurs sous-systèmes informatiques.

Cette année Nevo-U a engagé plusieurs équipes dans le tournoi. Avant d'être balayée, sa meilleure équipe l'a mené en finale où il doit affronter son principal rival, Black-U-BRD-5. Nous entrons dans l'aventure alors que Nevo-U lance d'urgence une équipe de remplacement composée de Clarificateurs d'accréditation ORANGE, c'est-à-dire, vous l'avez deviné, des Personnages Joueurs !

0.2 RESUME DE L'AVENTURE

Les Clarificateurs, incarnés par les joueurs, ne savent pas que leurs missions font partie d'un tournoi et qu'elles servent non pas l'Ordinateur mais les caprices de Grands Programmeurs ; ils ne reçoivent jamais que des explications déformées, fausses, ou incomplètes sur leurs missions.

Dans cette aventure les PJs ont à faire face à trois missions mises sur pied par Nevo-U. Dans la première, ils entrent armés jusqu'aux dents dans un complexe d'entrepôts abandonnés pour y exterminer un dangereux groupe de traitres. Dans le même temps, l'équipe de Black-U, les Cracks, y pénètre par l'entrée opposée avec la même mission (A l'insu de tous, un groupe de saboteurs de la PURGE se trouve déjà sur place). C'est à ce moment que les combats de sécurité sortent de leur léthargie.

Tandis que se déroule le combat, Black-U finit par localiser la plus précieuse possession de Nevo-U : un mini-computer indépendant. Cet appareil prohibé est caché hors du Complexe Alpha, dans une station météorologique datant de l'Histoire Enregistrée. Dans l'espoir de distraire Nevo-U du tournoi assez longtemps pour l'emporter, Black-U décide de tricher et d'informer Ami Ordinateur de l'existence du mini-computer ; il ne peut cependant pas impliquer Nevo-U dans cette affaire de peur de voir démasquer ses propres activités clandestines. Jaloux et suspicieux à l'égard de tous les autres ordinateurs, si petits soient-ils, Ami Ordinateur dépêche sur l'heure une petite armée du Secteur RSB pour s'emparer du minicomputer.

Alerté par un de ses nombreux informateurs, Nevo-U confie aux PJs leur deuxième mission : secourir son minicomputer. Cette course, hautement illégale, contre l'armée promet plus d'un obstacle et d'un défi à relever pour les PJs : un voyage hors du dôme (« ciel ! il n'y a pas de plafond ! »), leur première occasion de piloter un avion, leur premier saut en chute libre (avec, espérons-le, atterrissage en parachute), des tremblements de terre et un dépôt de déchets toxiques, pour n'en citer que quelques-uns. Black-U gagne du terrain dans le tournoi.

Black-U, que la trahison de Black-U a mis hors de lui,

décide de riposter. Dans leur troisième et dernière mission, les PJs ont pour ordre de couler la forteresse de Black-U, un bateau-pompe reconverti qui est ancré au centre de l'énorme réservoir couvert du Secteur TJC. L'équipage du bateau que, dans un accès de passion pour l'histoire, Black-U a baptisé le Jolly Rodger, est composé de marins-robots armés de coutelas, qui lessivent le pont, hissent et affalent les voiles (il n'y a pas de vent à l'intérieur du dôme) et servent les canons. Les PJs (qui ne savent pas nager) doivent se lancer à l'abordage du navire sur des jet-skis avant, une fois à bord, de combattre au corps à corps.

Petit à petit, au fil du tournoi, les PJs devraient découvrir ou deviner certains éléments du schéma d'ensemble... mais pas trop (n'oubliez pas : Peur et Ignorance, Ignorance et Peur). Si Nevo-U remporte le tournoi, il récompensera largement les PJs, il se peut même qu'il offre une situation dans son Groupe de Programmation à un Clarificateur particulièrement chanceux, méritant ou assoiffé de pouvoir. Si Nevo-U n'est pas vainqueur, cela signifie sans doute la mort pour les PJs (sourir).



0.3 PERSONNAGES ET LIEUX

0.3.1 Les personnages joueurs

Cette aventure est conçue pour une équipe de Clarificateurs d'accréditation ORANGE, les personnages d'un niveau d'accréditation inférieur mourraient trop vite, ceux d'un niveau plus élevé pas assez vite. Les PJs prêtés des pages 15 à 18 devraient arriver de justesse à se tirer de cette aventure — avec un coup de main de leurs clones. Les fiches de ces personnages donnent la liste de leur équipement personnel, une documentation les concernant et leur mission pour le compte de leur société secrète. Chacun de ces personnages a de bonnes raisons d'abattre au moins un de ses coéquipiers et de se méfier de plusieurs autres (si vous perdez le contrôle des PJs parce qu'ils s'éliminent entre eux, faites un exemple : exécutez-en un pour destruction injustifiée du précieux matériel de l'Ordinateur). Si vos joueurs utilisent leurs personnages habituels, vous devrez préparer et leur attribuer des missions de société secrète. Si vous utilisez les personnages prêtés, faites les entrer dans le jeu en fixant leurs points de trahison, de confiance, de compétence et de société secrète à zéro.

Les règles du tournoi fixent le nombre de personnes par équipes à six, par conséquent six joueurs est un nombre idéal. Si vous n'avez pas six amis sous la main ne désespérez pas : des joueurs expérimentés peuvent mener de front deux personnages ; autre possibilité (préférable) : transformer un ou deux des membres de l'équipe en PNJs que vous manœuvrerez vous-même (ce qui ne manquera pas d'inquiéter les joueurs). Vous pouvez aussi, moyennant quelques transformations, jouer l'aventure avec un nombre de personnages inférieur à six. Par contre les règles du tournoi interdisent formellement les équipes de plus de six personnes.

Gardez les choses bien en main, si les PJs négligent effrontément les ordres de l'Ordinateur ou de ses représentants officiels (les supérieurs des PJs) ou y désobéissent, n'hésitez pas à leur dépêcher deux douzaines d'agents de la Sécurité Interne du Service d'Elimi-

nation qui traîneront ces traîtres jusqu'au centre d'extermination le plus proche.

0.3.2 Les méchants

Tout au long de leurs missions, les PJs seront amenés à rencontrer de nombreux Personnages Non Joueurs (PNJs) et robots. Vous trouverez des détails concernant les plus importants d'entre eux (accréditation, vitesse, armes, type d'armure etc.) dans les Tables des PNJs et des Robots (voir l'envers de la couverture de ce livret). Certains d'entre eux sont neutres, mais la plupart se classent dans la catégorie des « méchants », quant à ceux qui seraient amicaux ils sont trop peu nombreux pour être mentionnés.

0.3.3 Les cartes

Ce livret contient trois cartes, soit une par mission ; on trouvera dans le texte concernant chaque mission de fréquentes références, sous forme de numéros, à la carte correspondante.

0.4 BRIEFING PERSONNEL PREALABLE A L'AVENTURE

Vous trouverez au centre de ce livret (P. 13-20) les trois cartes, les fiches des six PJs et des Tables de Rencontres Aléatoires en Extérieur. Détachez-les en ouvrant les agrafes à l'aide d'un outil émoussé. Refermez les agrafes. Ne pas le faire constituerait une trahison.

Etudiez les six fiches des PJs, puis distribuez les aux joueurs. Vous pouvez à tout moment demander à voir la fiche d'un joueur, si vous l'estimez nécessaire.

Saisissez-vous des livrets de règles et convoquez les joueurs à tour de rôle pour une entrevue privée. Avec chacun d'entre eux, suivez les quatre étapes suivantes.

1. Assurez-vous que le joueur comprend pleinement la nature de son pouvoir mutant et les objectifs de sa société secrète (il vous faudra sans doute vérifier certaines de ces informations).

2. Lisez le texte suivant à haute voix :

Il y a quinze jours, Ami Ordinateur vous a affecté à une équipe de Clarificateurs spéciale de l'énorme Secteur RSB. Quand vous vous êtes présenté au Quartier Général des Clarificateurs de ce secteur, un officier vous a précisé votre position au sein de l'équipe et demandé d'attendre votre mise en alerte. Vous avez eu depuis largement le temps de vous entraîner dans le gymnase et sur le terrain de tir du Quartier Général.

3. Précisez le rôle spécifique du personnage au sein de l'équipe (il est indiqué ci-dessous) et attribuez-lui l'équipement indiqué. Insistez sur le fait que cet équipement est d'une grande valeur : le perdre ou l'endommager constituerait un délit grave. Les passages en italique doivent être lus par vous seul.

Amos-O-NUS-4, Officier Informaticien de l'Equipe.

Responsabilités :

Identifier toute menace potentielle envers l'Ordinateur et la signaler à l'attention de l'équipe.

S'assurer que les membres de l'équipe utilisent convenablement et avec le respect qui lui est dû le matériel que leur a attribué l'Ordinateur.

Signaler de façon détaillée tout dommage subi par ledit matériel.

Equipe spéciale :

1 boîte de Calmopils (pilules qui adoucissent l'humeur des membres de l'équipe que l'Ordinateur indispose).

1 Enregistreur Audio-visuel miniaturisé qui permettra d'enregistrer tout dommage subi par le matériel. Les documents ainsi fournis serviront à Nevo-U dans le décompte des points après chaque manche du tournoi.

KAI-O-AYE-2 Officier Roboticien de l'Equipe.

Responsabilités :

Identifier toute menace potentielle envers les robots et la signaler à l'attention de l'équipe.

Récupérer pour le compte de l'Ordinateur les cer-
veaux de tous les robots détruits ou endommagés.

Assurer la sécurité des robots de valeur apparte-
nant à l'Ordinateur et effectuer sur eux les réparations
nécessaires.

Équipement spécial :

1 IR (Identificateur de Robots). Cet appareil identifie
visuellement les robots de modèle standard et donne
la liste de leurs aptitudes spécifiques connues ; mais
face à un robot donné, il n'y a que 25% de chances
qu'il fonctionne. Lorsqu'il fonctionne, donnez (en privé)
à celui qui le manie une description sommaire de la
vitesse, de l'armure et des armes du dit robot. Dans le
cas contraire, donnez de fausses informations (du
genre « Ce robot est toujours accompagné de sept
combots de dernière génération »).

ROGER-O-VER-2 Officier de l'Équipe Chargé de la Communication.

Responsabilités :

S'assurer du bon fonctionnement du Com Unit II de
chaque membre de l'équipe. Effectuer des vérifica-
tions à intervalles réguliers et les réparations néces-
saires.

Maniement du Localisateur de Radio spécial.

Équipement spécial :

1 Localisateur de Radio compact. Cet appareil est
sensible aux fortes ondes radio et peut donner la di-
rection de leur émetteur et sa distance. Il est tout parti-
culièrement utile quand on traque des adversaires
munis de radios allumées (ou lorsque l'on veut se
cacher d'eux). Ce localisateur ne fonctionne que dans
50% des cas ; lorsqu'il fonctionne indiquez (en privé)
une vague direction à celui qui le manie (« par là-bas »)
et une distance approximative. Dans le cas contraire
indiquez une direction au hasard.

NOTE :

Dites au joueur qu'étant donné l'affectation tardive
de Roger-O au sein de l'équipe, il se peut que ses or-
dres de transfert ne soient pas encore parvenus à

leurs destinataires mais que Roger-O en a reçu un
exemplaire écrit provenant de l'Ordinateur.

Mort-O-BIT-2, Officier de l'Équipe Chargé de l'Arme- ment.

Responsabilités :

S'assurer que toutes les armes confiées à l'équipe
sont en bon état de marche et sans danger pour leurs
utilisateurs. Les vérifier régulièrement et effectuer les
réparations nécessaires.

Récemment plusieurs équipes ont été balayées au
cours de combats rapprochés — Mort-O doit s'assu-
rer que cela ne se reproduise pas et employer pour
cela l'arme expérimentale qui lui a été confiée — la
baïonnette. Mort-O doit comprendre qu'il serait tenu
pour responsable de la mort de tout membre de l'équipe
qui serait tué au cours d'un combat rapproché.

Équipement spécial :

1 Baïonnette. Cet engin s'adapte au canon de n'im-
porte quel laser ou lance-projectiles et fonctionne
comme une épée (voir colonne 9 de la Table des Dom-
mages).

1 Armure de Plate (peut se porter sous une armure
reflec ou par dessus).

Terry-O-RIZ-2 Officier Médical de l'Équipe.

Responsabilités :

Maintenir l'efficacité maximale de l'équipe en
conseillant à ses membres de demander une thérapie
lorsque c'est nécessaire.

Surveiller la condition physique et mentale de l'é-
quipe durant les missions et présenter ses observations
pour analyse aux services PDH et CM.

Porter assistance médicale aux membres de l'é-
quipe quand c'est nécessaire.

Diriger et contrôler tout docbot attribué à l'équipe.

Équipement spécial :

4 Ampoules Injectables Stimu-go. Elles guérissent
les blessures et peuvent même empêcher la mort. El-

les provoquent des rétablissements spectaculaires :
grâce à elles, un personnage Blessé ne sera plus que
sonné, un personnage Neutralisé pourra se comporter
comme s'il n'était que Blessé, et si l'injection est admi-
nistrée sans tarder à un personnage qui vient d'être tué,
il ne sera plus que Neutralisé. Cependant, 2D10 minutes
après l'injection, les patients se retrouvent dans leur
état initial (Morts, le cas échéant).

1 Medkit — utiliser ce matériel revient à avoir la
compétence d'un docbot I.

Bobby-O-DUR-2 Officier de l'Équipe Chargé des Véhi- cules.

Responsabilités :

Identifier toute menace potentielle envers les véhi-
cules appartenant à l'ordinateur et la signaler à l'at-
tention de l'équipe.

S'assurer de la bonne utilisation et de l'entretien
des véhicules attribués à l'équipe.

Rendre compte de tout dommage subi par les dits
véhicules.

Équipement spécial :

1 Enregistreur Audio-Visuel miniaturisé qui per-
mettra d'enregistrer tout dommage subi par les véhi-
cules (les documents ainsi fournis serviront à NEVO-U
dans le décompte des points après chaque manche du
tournoi).

1 CIP (Ceinture Individuelle de Protection). Cet en-
gin assure une assez bonne protection en cas de colli-
sion, de chute... etc. en s'emplissant d'air juste avant
le choc et en entourant son porteur d'une ceinture de
coussins d'air. Cet appareil fonctionne trois fois. En
fait il ne fonctionnera que deux fois et ne sera d'au-
cune utilité à son porteur si au cours de la mission 3
son parachute ne s'ouvre pas.

4. Donnez aux joueurs une des rumeurs de la Table
ci-dessous :

0.4.1 Table Générale Des Rumeurs

Les PJs prennent connaissance des rumeurs
suivantes au hasard des conversations, dans la
cafétéria, la salle de réunion, sur le terrain de tir,
etc... Lancez 1 D10 et donnez au joueur la rumeur
correspondant au nombre tiré. Si le personnage a
déjà entendu la rumeur en question, dites-
lui qu'une autre personne la lui répète. Les men-
tions « vrai » et « faux » en italique sont destinées à
votre seule information.

1. Cette mission n'est qu'une imposture. L'Or-
dinateur va éliminer tous les membres de l'équipe
car il sait qu'un traître renégat se cache parmi eux.
Faux... enfin presque.

2. Un programme entré récemment en vigueur
fait que les armes de tous les Clarificateurs sont
révisées par le personnel de R&C avant mission.
La dernière équipe dont les armes ont ainsi été
nettoyées a été balayée parce que toutes ses
armes ont mal fonctionné. *Vrai et faux. Cette
équipe a bien été désintégrée dans sa totalité,
mais il ne restait pas après cela de preuves suffi-
santes que ses armes aient mal fonctionné.*

3. Toutes les armures reflec ORANGE dont le
numéro de série se situe entre 2004 et 2851 sont
défectueuses : le devant de la tunique est OK mais
pas le dos (de la taille jusqu'au cou). Il y a quelques
jours, le célèbre Clarificateur Sai-J-MEE-3 a été
atteint à travers le dos de son armure et carbonisé.
Depuis lors, les Clarificateurs prudents marchent
en gardant toujours le dos face à un mur. *Vrai et
faux. L'armure n'est pas défectueuse mais cette
rumeur est largement répandue et plus d'un la*

*croient vrai. De toutes façons, les Clarificateurs
intelligents se promènent toujours dos tourné à
un mur. Si le joueur vérifie le numéro de série de
l'armure de son personnage, dites-lui qu'il est ef-
facé mais qu'on voit encore les deux premiers
chiffres : « 28... »*

4. Tous les membres de votre équipe à l'excepti-
on d'un sont en fait d'accréditation VERTE. Ils
sont déguisés. Ils vont utiliser le seul membre
d'accréditation ORANGE pour tendre un piège à
une meute de chiens enragés qui rôde autour des
silos à nourriture ; celui-ci, attaché, servira d'ap-
pât. *Faux mais à méditer pour une autre mission.
Ne manquez pas d'allouer des points de trahison à
quiconque laissera penser qu'il sait ce qu'est un
« chien ».*

5. Les contrôles sont resserrés autour du ni-
veau des silos à nourriture du Secteur RSB car
Vatman, l'infâme terroriste de la PURGE, a juré de
« désintégrer » un des silos géants d'ici à quelques
jours. *Vrai, et ça va être quelque chose !*

6. (Si c'est Mort-O qui entend cette rumeur,
dites-lui qu'il la tient de quelqu'un qui ignore sa
qualité d'officier de l'équipe chargé de l'arme-
ment) L'officier de votre équipe chargé de l'arme-
ment est en fait un membre de la Sécurité Interne
qui veut se faire passer pour un Mystique, mais sa
feinte est si grossière qu'elle saute aux yeux. *Vrai
et faux. Mort-O n'appartient pas à la Sécurité In-
terne, c'est un Illuminati et c'est délibérément
qu'il a choisi une couverture de Mystique si gros-
sière.*

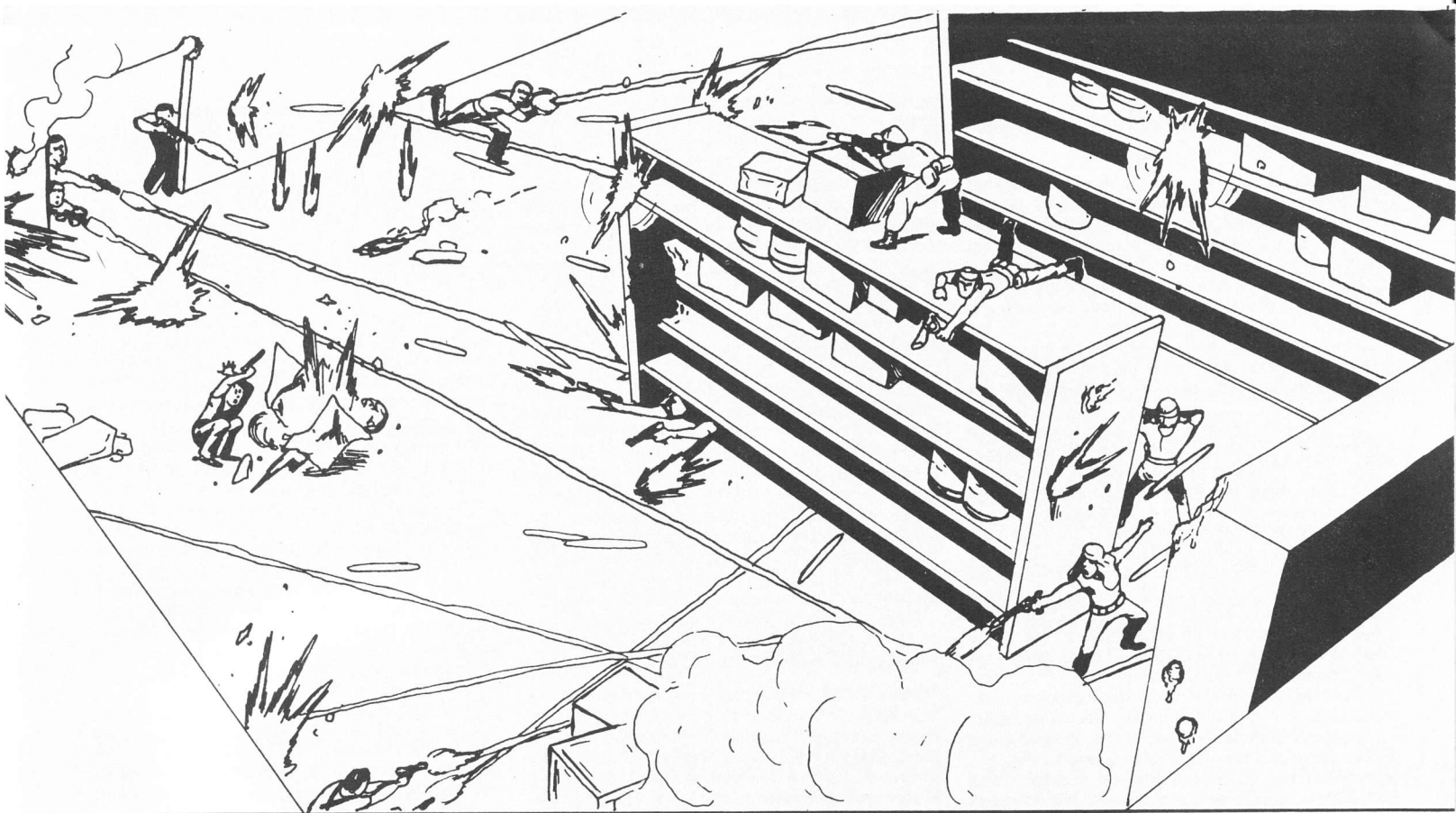
7. Les Services Techniques sont en train de net-

toyer un entrepôt abandonné des traîtres et des
vagabonds qui y rôdent pour y établir leur propre
laboratoire de recherche et d'expérimentation.
Après avoir découvert plusieurs espions de R&C,
les Services Techniques se méfient de tout ce que
leur envoie ce service. Il se peut que R&C envoie
sur place une de ses équipes pour éloigner les
Techniciens ou même faire sauter l'entrepôt afin
qu'ils ne puissent pas l'utiliser. *Faux. Les Techni-
ciens ne sont ni assez intelligents ni assez coura-
geux pour mettre sur pied leur propre laboratoire.*

8. Une unité entière de l'Escadron Vautour
(section artillerie lourde) s'est mutinée dans le
Secteur TJC et se dirige vers le Secteur RSB. Ils
tendent des embuscades et désintègrent toutes
les équipes qui les approchent, qu'elles soient des
Forces Armées, de la Sécurité Interne ou compo-
sées de Clarificateurs. *Faux, mais si vous avez be-
soin d'un prétexte pour vous débarrasser de l'é-
quipe...*

9. La lutte pour le pouvoir s'accroît entre les
Services Techniques et R&C, ça pourrait tourner à
la guerre ouverte avant longtemps. *Faux. Cette
lutte ne peut être pire que ce qu'elle est à moins de
tourner à la guerre ouverte et cela ne se produira
pas étant donné qu'aucune des parties ne veut
affronter la colère de l'Ordinateur.*

10. L'Ordinateur sait qu'un des membres de
votre équipe est un mutant, quel qu'il soit, ce der-
nier ferait mieux de se faire enregistrer avant la
mission, car après, l'Ordinateur le démasquera.
*Faux, bien que l'Ordinateur suspecte toujours
tout le monde.*



1. MISSION UN: MANCHE ELIMINATOIRE STANDARD

1.1 RESUME DE LA MISSION

Dans cette manche, Nevo-U-MYN-6 oppose au cours d'un combat une de ses équipes de Clarificateurs à celle d'un autre Grand Programmeur. Si lunatique soit-il, il n'est pas dans les habitudes de l'Ordinateur d'ordonner à ses précieuses équipes de Clarificateurs de se battre entre elles. C'est pourquoi Nevo-U et son adversaire donnent à leurs équipes des missions d'apparence légitime: éliminer des traîtres.

Après un briefing sortant de l'ordinaire, les PJs sont envoyés dans un complexe de vieux entrepôts abandonnés situés sous le niveau des silos à nourriture du Secteur RSB. Si ce lieu a été choisi, c'est parce que, pour autant que les Grands Programmeurs sachent, l'Ordinateur a oublié jusqu'à son existence (ce qui est vrai, mais ne doutons pas que cette mission rappellera l'endroit à son bon souvenir).

Tandis que les PJs pénètrent dans les entrepôts par le Sud, leurs adversaires, ivres de combats, y entrent par le Nord. Dans leurs forteresses, Nevo-U et son adversaire attendent anxieusement le retour des survivants qui déterminera le vainqueur du tournoi.

A l'insu de tous, un groupe de saboteurs de la PURGE se trouve déjà sur les lieux, occupé à miner la base de certains silos, c'est-à-dire le plafond des entrepôts. En paranoïdes expérimentés, ces PURGEurs concluent que les Clarificateurs en ont après eux et décident de descendre les combattre... Suite à quoi d'anciens fourchblots et combots de sécurité sortent de leur léthargie et se joignent au combat. Inutile de dire que ça va faire un satané grabuge.

Nevo-U suspend la mission 1 à l'improviste, car il a besoin des survivants (ou de leurs clones remplaçants) pour une deuxième mission.

1.2 BRIEFING PREALABLE

1.2.1 Mise en alerte

Chaque PJ reçoit de l'Ordinateur le message suivant:

MISE EN ALERTE URGENTE!

: Clarificateur, réjouissez-vous ! Vous avez été choisi pour servir l'Ordinateur une nouvelle fois. C'est, de sa part, une marque de confiance et une preuve qu'il estime votre valeur.

: En tant que membre d'une équipe spéciale de Clarificateurs, vous devrez traquer et capturer une bande de dangereux traîtres et procéder à leur exécution sommaire (tirez à vue). La sécurité du Secteur RSB dépend du complet succès de votre importante mission.

: Présentez-vous sur l'heure au Quartier Général des Clarificateurs du Secteur RSB en Salle de Briefing C. Votre loyale coopération sera récompensée !

Restez vigilant. Méfiez-vous des traîtres. Ayez confiance en l'Ordinateur. L'Ordinateur est votre ami.

Les personnages qui ne se présentent pas à l'appel sont recherchés, capturés, puis sanctionnés comme il convient par un ordinateur vindicatif (les détails de cette opération sont laissés à votre discrétion).

1.2.2 Quartier Général des Clarificateurs du Secteur RSB.

Les Quartiers généraux de Clarificateurs sont en général des endroits extrêmement sûrs, des citadelles imprenables abritant des citoyens qui bénéficient de la plus grande confiance de l'Ordinateur. Celui du Secteur RSB ne fait pas exception à la règle: d'énormes portes blindées, des combots de sécurité, des gardes de l'Escadron Vautour et des

doberbots détecteurs de bombes en garantissent l'entrée aux seules personnes mandatées.

Tout Clarificateur s'y présentant doit passer par le poste de contrôle où il déclinerait son identité à l'Ordinateur et attendra son autorisation d'entrée pendant que celui-ci procède à une enquête. Cette vérification est une procédure standard mais elle vous permet déjà de cultiver chez les personnages une bonne paranoïa. Chaque Clarificateur décline son identité et l'Ordinateur répond: «Je suis désolé, vous n'êtes pas autorisé à pénétrer dans cette zone, veuillez attendre et suivre les instructions des gardes pendant que je procède à une enquête approfondie». Le personnage est immédiatement entouré de gardes, désarmé et conduit dans une cellule sans fenêtre; après plusieurs minutes d'attente terrifiante il est relâché sans aucune explication.

Au poste de contrôle il est demandé à chaque Clarificateur de remettre ses armes, demande inhabituelle, étant donné qu'un Clarificateur en mission est sensé ne jamais se séparer des armes qui lui ont été confiées («gardez votre laser à portée de main»). Seule explication donnée par l'officier de service: «Ce sont les ordres, mon gars». Si les personnages regimbent ou refusent de s'exécuter, un officier de l'Escadron Vautour de belle stature se chargera de transformer en ordre la demande initiale. Est-il nécessaire de préciser que les combats et le personnel du poste de contrôle ont des compétences et une puissance de feu suffisantes pour désarmer de vulgaires Clarificateurs d'accréditation ORANGE? (ce serait même pour eux une agréable façon d'échapper à la routine).

On donne à chaque personnage un reçu en bonne et due forme en échange de ses armes et il est conduit jusqu'à l'entrée gardée de la Salle de Briefing C. Lorsque l'équipe est au complet la porte coulissante est déverrouillée de l'intérieur et s'ouvre automatiquement.

1.2.3 La salle de Briefing C.

Pour la décrire aux joueurs lisez leur le texte suivant à haute voix

Les salles de briefing, comme vous le savez, sont en général laides et quasiment vides, elles sentent mauvais et auraient besoin d'un coup de peinture; quant à la moquette, quand il y en a une, elle est sale et usée. Les meubles sont inconfortables (c'est fréquent avec les bancs) et les murs sont d'ordinateur zébrés par les impacts de laser. Les seuls éléments en bon état sont les puissantes lampes qui permettent à l'Ordinateur de repérer sur les visages toute expression susceptible de dénoncer un traître. Néanmoins, cette salle de briefing échappe à la règle.

La bande de métal brillant bleu sombre de la porte se prolonge sur les murs (dont elle souligne le bleu pâle) à environ un mètre du sol. Les lampes encastrées dans le plafond diffusent une lumière bleue, tamisée, ce qui donne à la pièce une atmosphère fraîche et comme brumeuse. Huit chaises capitonnées à hauts dossiers font face à une estrade placée contre le mur du fond, elles sont alignées sur deux rangées, décalées de façon à ce que chacun puisse bien voir l'estrade. Peut-être l'Ordinateur veut-il vous montrer un échantillon du luxe dans lequel vous vivrez si vous survivez et parvenez à un rang supérieur.

La description de la pièce serait cependant incomplète si l'on omettait de mentionner quelques représentants de la loi et de l'ordre appartenant à l'Escadron Vautour: un garde vigilant et d'aspect brutal se tient à chaque coin de la pièce. Trois d'entre eux caressent tendrement de fines et étranges armes; le quatrième, de loin le plus inquiétant du lot, n'a pas d'arme visible mais il porte autour du cou un collier hérissé de piques. Tous portent une armure réflec bleue et l'expression de leur visage laisse à penser qu'il sera mis bon ordre à tout manquement, même minime, au protocole.

1.2.4 Le Personnel de Briefing

Si, pour quelque raison que ce soit, les PJs attaquent les gardes, l'officier instructeur ou l'un des leurs (ça arrive), les gardes répliquent sur le champ, ils sont non seulement armés mais aussi et surtout ils sont d'une autre tempe que les PJs (et ils ne perdent pas de temps à le prouver). Les trois gardes munis de ces fines et étranges armes en font bon usage tandis que le quatrième se jette dans la mêlée en rugissant et donne une terrifiante démonstration de combat à mains nues (c'est un officier instructeur de cette discipline de l'Escadron Vautour). Si les PJs sont particulièrement inventifs et fournissent un bon spectacle, donnez leur le plaisir de «sortir» un des gardes avant de leur montrer combien ils ont été téméraires.

Reportez ensuite le Briefing jusqu'à ce que les clones de remplacement soient arrivés. Peu après que les PJ soient entrés dans la salle de briefing, les officiers instructeurs Squee-V, Bruno-B et Gore-Vi font leur entrée revêtus des couleurs qui seillent à leur rang. Squee-V et Gore-Vi portent sur leur uniforme l'insigne du Service UCT, et Bruno-B son badge de Technicien. Tout au long du briefing les trois officiers échangeront des paroles à voix basse à propos, c'est clair, des PJs. Au début, toutefois, seul Squee-V s'adressera aux PJs.

1.2.5 Début du Briefing

Squee-V se présente ainsi que ses deux collègues puis il appuie sur un bouton situé derrière l'estrade. Un serveur vêtu d'une veste rouge, visiblement tendu, se précipite dans la pièce portant un plateau chargé de boissons fumantes. Amenez les joueurs à se méfier de ce serveur autant qu'il est possible. Tandis que le serveur distribue les verres emplis d'un liquide noir et épais, Squee-V explique que l'Ordinateur n'a que récemment réussi à améliorer la synthèse d'un vieux breuvage connu sous le nom de «cawa». Bien que ni lui, ni ses deux collègues n'acceptent une goutte de cet infâme café, Squee-V prévient les PJs qu'en refusant d'en boire, ils offen-

seraient l'Ordinateur et risqueraient de le mettre en colère.

Squee-V procède ensuite à un appel; il donne le nom et le titre de tous les Clarificateurs à l'exception de Roger-O-VER-2, lorsqu'il arrive à Terry-O, Squee-V explique qu'étant donné la pénurie momentanée de docbots, Terry-O sera le seul assistant médical de l'équipe. Lorsque Squee-V en a fini avec son appel, il demande avec colère qui est Roger-O et ce qu'il fiche dans cette zone dont l'accès est sévèrement contrôlé. Toujours vigilants, les gardes carbonisent Roger-O s'il ne présente pas rapidement les ordres d'affectation qu'il tient de l'Ordinateur.

Si Roger-O le fait assez vite, Squee-V, Bruno-B et Gore-Vi se pressent autour d'un des terminaux présents sur l'estrade et hochent des têtes embarrassées.

Finalement, leurs visages s'éclairent et Squee-V annonce que, dans son infinie sagesse, l'Ordinateur a au dernier moment affecté Roger-O à l'équipe en qualité d'Officier Chargé de la Communication. Ceci est destiné à amener les autres personnages à suspecter Roger-O d'être un agent de la Sécurité Interne ou un quelconque agent de l'Ordinateur. Bref un homme dangereux qui a des amis haut placés.

Après s'être éclairci la voix de façon à obtenir la complète attention de tous, Squee-V annonce avec superbe (lisez le texte suivant à haute voix):

En ce moment même, les membres d'une équipe spéciale de R&C sont en train d'effectuer la révision de vos armes qu'ils démontent et nettoient entièrement. Cette révision préventive fait partie d'un effort récent visant à améliorer la fiabilité des armes. N'êtes-vous pas reconnaissant à l'Ordinateur d'avoir choisi votre équipe pour être l'une des premières à bénéficier de cette attention?



Acheteriez-vous un robot d'occasion à cet homme?

Les armes n'ont subi aucun dommage, elles ont simplement été astiquées à fond, mais les PJs n'ont aucun moyen de le savoir. Des références discrètes et répétées à ces «belles armes toutes propres» finiront de mettre les joueurs dans l'état nerveux désiré.

1.2.6 Attribution du Matériel de Mission

Squee-V attire alors l'attention des Clarificateurs sur le mur situé derrière lui. Une partie du mur pivote sur elle-même, découvrant un écran d'ordinateur sur lequel on peut lire la Liste De Matériel Pour La Mission 1. Lisez cette liste aux joueurs (lentement, de façon à ce qu'ils puissent la prendre en note). Donnez leur quelques minutes pour se partager ce matériel, en leur rappelant que quelqu'un doit élarger pour chaque article distribué.

Faites bien comprendre aux joueurs que tout citoyen est pleinement responsable du précieux matériel que lui a confié l'Ordinateur et qu'il doit rendre compte de son état en fin de mission. Tout dommage injustifié subi par ce matériel constitue pour celui à qui il a été confié un délit grave; sa perte est une preuve d'irresponsabilité et d'incompétence frisant la trahison. Pour finir d'enfoncer le clou, demandez à chaque joueur de noter sur un bout de papier le nom de son personnage et la liste du matériel complémentaire qu'il vient de recevoir (vous collecterez ces bouts de papier lors de la distribution du matériel). Si quelqu'un suggère d'attendre de connaître la nature de la mission pour répartir le matériel, donnez-lui une amende de 50 crédits pour avoir mis en cause la compétence de ses supérieurs et attribuez-lui un point de trahison. Il n'y aura pas assez de temps pour demander des articles qui ne seraient pas sur la liste.

Un des pistolets laser mentionné sur la liste est inutilisable sauf peut-être comme matraque ou pour faire de l'intimidation. Le PJ responsable de cette arme devra être particulièrement convaincant s'il veut persuader l'Ordinateur qu'elle était déjà hors d'état quand il l'a reçue. Le reste du matériel figurant sur la liste est en bon état c'est-à-dire sujet aux pannes habituelles.

1.2.7 Choix du Leader

Bruno-B se lève et annonce qu'il est temps de choisir le leader de l'équipe, il se lance dans un monologue de plus en plus émouvant, soulignant les risques et les responsabilités particulières qui pèseront sur les épaules de ce leader. Bruno ponctue son discours de questions-pièges comme s'il essayait de déterminer qui ferait le meilleur leader (vous trouverez en p. 103, chapitre 21.3.2 du Livret de l'Aventure, un échantillon de questions).

Responsabilités du leader:

Le leader doit maintenir le moral et l'unité de l'équipe et prendre soin du précieux matériel et des agents de la dite équipe: il répondra de toute blessure ou perte, et devra en fin de mission présenter un rapport détaillé, oral et écrit, sur tout ce qui se sera passé. Point essentiel, le leader endossera une grande partie des responsabilités en cas d'échec de la mission.

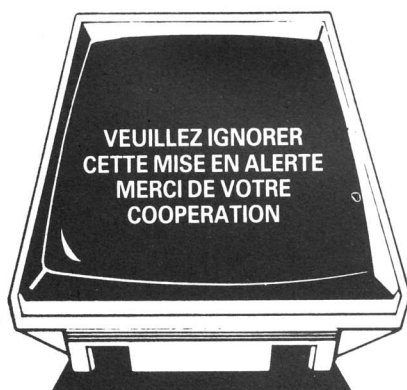
— Liste du Matériel pour la Mission 1

- 6 paires de Gants
- 4 (ou 2 de moins que le nombre de joueurs) Parkas Anti-froid (des vêtements que les personnages n'ont jamais vus)
- 2 Fusils Laser
- 4 canons ORANGE pour Fusil Laser
- 1 Fusil Sonique
- 1 Batterie pour Arme Sonique
- 1 Lance-Projectiles
- 5 Recharges de cartouches solides (chacune permettant de faire feu pendant 10 rounds)
- 5 Recharges de Cartouches Hautement Explosifs (chacune permettant de faire feu pendant 10 rounds)
- 2 Caisses de 20 Grenades Hautement Explosives
- 1 Porte Voix
- 1 Torche Thermique (combine un inflammateur et un extincteur)
- 2 Lunifra (lunettes à infra-rouge)
- 1 Combinaison Blindée Kevlar avec Revêtement Mylar

De plus le leader devra transporter un multicorder expérimental afin d'enregistrer tout ce qui arrivera. Cet appareil — qui se porte sur la tête et ressemble à un casque — retransmettra toutes ses observations en simultané de sorte que l'Ordinateur pourra suivre le cours de la mission. Le leader doit veiller à ce que tous les événements importants soient bien enregistrés (en fait, cet appareil n'est pas relié à l'Ordinateur mais à Nevo-U à qui il retransmettra ses observations et fournira un disque laser continu de cette manche du tournoi pour sa collection privée). Cet appareil, par ailleurs quasi indestructible, permet à Nevo-U — qui se fera passer pour l'Ordinateur — de contacter le leader en cas d'urgence.

Lorsqu'il en a fini, Bruno-B annonce, contre toute attente, que les PJs doivent choisir leur leader; ceci, explique-t-il, parce que l'Ordinateur veut leur donner le sens des responsabilités. Encouragez la discussion et la concertation entre les PJs mais ne leur laissez pas trop de temps pour se décider. Bien entendu, si vous n'êtes pas satisfait de leur décision vous pouvez utiliser Bruno-B ou l'Ordinateur pour y opposer un veto et désigner quelqu'un d'autre.

Une fois le leader choisi, et pas avant, révélez les avantages dont il bénéficie: il est momentanément promu au rang d'accréditation JAUNE (et recevra le salaire correspondant), il reçoit une combinaison reflex trichrome (JAUNE/ORANGE/ROUGE) et deux canons de laser également trichromes. De plus ses coéquipiers devront lui obéir, du moins tant que ses ordres cadreront logiquement avec la mission.



1.2.8 Ordre de Mission

Les Clarificateurs vont maintenant apprendre les tenants et les aboutissants de leur mission... Enfin presque... mettons qu'ils en apprendront un peu. Lisez leur les paragraphes suivants à haute voix.

Gore-Vi, la personne la plus haut placée qu'il vous ait été donné de rencontrer, se lève lentement et scrute la pièce. Son regard s'arrête sur chacun de vous; il donne l'impression de pouvoir lire vos pensées. Par dessus sa tunique amidonnée, il porte à l'épaule, dans son étui, une arme aux lignes si étranges qu'il est difficile de reconnaître en elle un pistolet laser. Tout en lui indique l'homme capable et plein de confiance.

Lorsqu'il commence enfin à parler, sa voix est glacée, monocorde et dépourvue d'émotions. «Clarificateurs, je serai bref... Et j'entends ne pas avoir à me répéter. D'autres ont accompli la partie la plus périlleuse de cette mission, à savoir donner la chasse à un dangereux groupe de traîtres qui se cache à présent dans un complexe d'entrepôts désaffectés. La tâche qui vous a été assignée est bien plus simple: éliminer ces traîtres. Leur exécution sera couverte par les justificatifs qui vous seront remis à la fin du briefing».

Il fait une pause et scrute vos visages avant de poursuivre: «Ces traîtres ne restent jamais longtemps au même endroit, aussi devez-vous vous

mettre en route tout de suite si vous voulez les capturer. Après être allés chercher votre matériel, vous serez conduits jusqu'à l'ascenseur qui constitue l'unique entrée du complexe d'entrepôts. Fiber-O, votre chauffeur déverrouillera les portes. On pouvait autrefois pénétrer dans ce complexe par un tunnel, mais celui-ci s'est effondré il y a déjà longtemps; quant à l'état actuel des entrepôts, nous ne le connaissons pas.

Je vous avertis, ces traîtres sont passés maîtres dans l'art du déguisement, ils peuvent prendre l'apparence de n'importe quelle personne, de n'importe quel objet. Hormis vous, personne n'a l'autorisation de se trouver dans le complexe d'entrepôts: vous pouvez donc tirer à vue.

Vingt-quatre heures après votre départ, l'ascenseur reviendra vous chercher ainsi que les dépouilles des traîtres. Je ne vois aucune raison valable pour que vous n'accomplissiez pas cette tâche aisée. C'est tout. Des questions?».

Gore-Vi ne répondra qu'à quelques questions et seulement si elles sont pertinentes et prouvent la perspicacité des joueurs. Il ne donnera aucun renseignement concernant les entrepôts. Si on lui demande le nombre des traîtres, il répondra: «leur nombre exact est bien entendu tenu secret mais il se situe entre cinq et quinze». Quant à savoir ce qu'ont fait ces traîtres et comment ils se sont introduits dans le complexe: «avoir connaissance de ces renseignements constituerait une trahison pour toute personne d'accréditation inférieure au niveau BLEU». Pour ce qui est des personnes qui ont traqué ces traîtres, Gore-Vi explique qu'«une vie meilleure les attend», allusion transparente à une promotion.

1.2.9 Fin du Briefing

Squee-V prend le relais et ordonne à tous les PJs de se lever quand Gore-Vi et Bruno-B quittent la pièce, puis de suivre les gardes qui les ramèneront au poste de contrôle afin qu'ils y prennent leur matériel. Squee-Vi reste dans la pièce.

De loyaux citoyens se mettant avec enthousiasme au service R&C pour tester du matériel.



1.3 LA MISSION

1.3.1 Le Grand Départ

Au poste de contrôle, les personnages récupèrent leurs armes et le matériel supplémentaire est distribué contre reçus. Collectez les bouts de papier sur lesquels les personnages ont inscrit la liste des articles dont ils sont responsables. Le leader de l'équipe reçoit son équipement spécial et un justificatif, valable pour vingt quatre heures, couvrant l'exécution de cinq à quinze traîtres.

Revêtu d'un équipement anti-chocs complet, Fiber-O (voir table PNJs), le chauffeur des PJs, attend impatiemment au volant d'une automobile qui a été agrandie afin de pouvoir contenir une équipe entière et son matériel. Son toit a été complètement enlevé mais on a laissé ses barres de support, sans doute comme protection en cas de tonneaux. Derrière le siège rembourré du conducteur, deux longs bancs sont fixés au centre du véhicule. Les PJs doivent prendre place sur ces bancs, dos à dos, avec leur matériel à leurs pieds, sous les sièges. Les bancs ne sont pas pourvus de ceintures de sécurité; Fiber-O, par contre, est sangle dans un véritable filet de harnais et de ceintures.

1.3.2 En Route vers l'Ascenseur

Fiber-O conduit comme quelqu'un d'incapable de comprendre les conséquences d'une collision: il appuie en permanence sur un klaxon tonitruant, il manœuvre et accélère autant que le lui permettent le système de téléguidage sous terrain et les rails de contrôle. Il doit avoir passé un marché avec la Sécurité Interne car il passe devant plusieurs officiers qui ne l'arrêtent pas, ne lui donnent pas la chasse, mais se contentent de rire en montrant du doigt ses passagers.

Faites bien comprendre aux joueurs que leurs personnages se trouvent en grand danger de ne jamais atteindre l'ascenseur. Pour ne pas tomber tandis que le véhicule cahote dans les couloirs, les

PJs doivent réussir une série de jets de Force (faciles à très difficiles). Quand l'un d'eux tombe, tirez au dé l'un des dommages de la colonne 1 de la table 14.3.1. «Accidents de Véhicules et Chutes de Grandes Hauteurs». Lorsque Fiber-O s'aperçoit qu'il lui manque un passager, il s'arrête dans un crissement de pneus, fait demi-tour et, utilisant toute la puissance de son véhicule, fonce vers le personnage en question qui doit réussir un jet d'Agilité facile pour n'être pas écrasé. Notons que les personnages doivent non seulement mobiliser leurs muscles pour s'agripper au véhicule (jets de Force) mais également leurs estomacs (difficiles jets d'Endurance) s'ils veulent y conserver leur quatre-heures (tout citoyen déposant des ordures sur la voie publique est passible d'amende).

Les Clarificateurs n'ont aucune chance d'intimider Fiber-O : il a déjà eu affaire à des dizaines d'équipes et connaît toutes leurs ruses. Si nécessaire, il leur rappellera qu'il est le seul à porter un équipement anti-chocs. Si toutefois les PJs parviennent à distraire son attention provoquant ainsi un accident, l'Ordinateur les tiendra pour responsables des dommages subis par le véhicule et leur propre matériel.

Juste avant d'arriver à la Salle-Restaurant INFRA-ROUGE No 12, Fiber-O quitte l'«axe» (rail porteur de téléguidage), il est désormais seul maître à bord. Il s'engage bientôt dans un couloir peu fréquenté où, en dépit de tous ses efforts, deux citoyens INFRAROUGES échappent de peu au triste sort d'enluminures de capot. Arrivé au bout du couloir, il freine à la dernière seconde et, dans un crissement de pneus, le parechoc avant vient légèrement heurter les portes de l'ascenseur.

Le complexe d'entrepôts (voir Carte 1) servira de cadre au reste de la mission.

1.3.3 Zone 1. L'Ascenseur

La Descente.

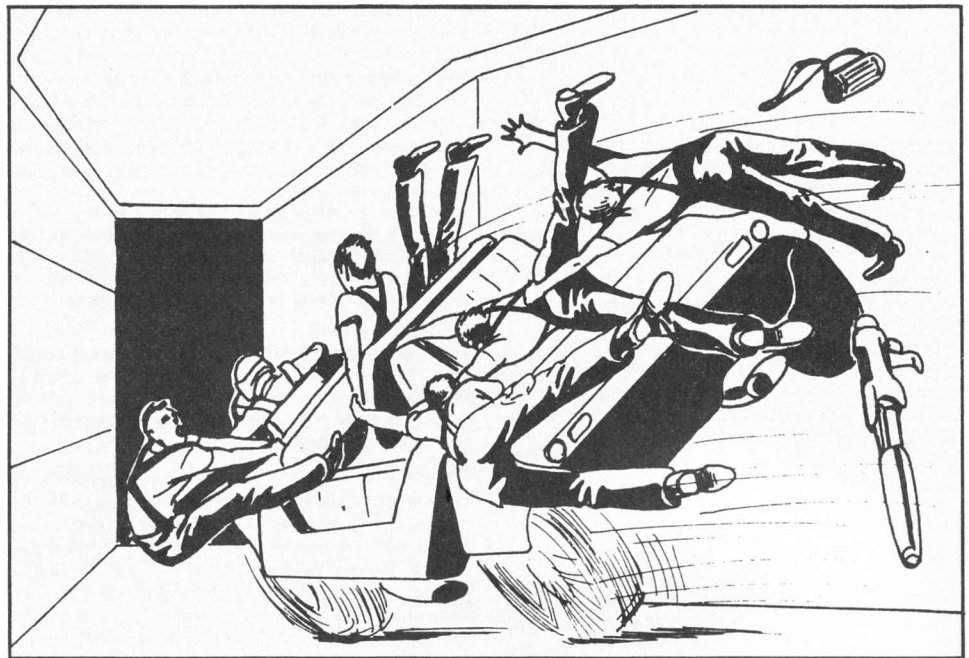
Cet ascenseur est en tous points conçu pour inquiéter les PJs ; dès l'instant où ils y pénètrent, ils doivent prendre conscience de la fragilité de leurs existences (la descente ne fera qu'accroître leur terreur).

Les portes de l'ascenseur, cabossées et rouillées, sont agrémentées d'une bande diagonale mauve à demi effacée et dont la peinture s'écaille. Sur une petite panneau, à droite des portes, se trouve une minuscule bouton. Sur ce bouton, une flèche pointée vers le bas — descendre, c'est tout ce que cet ascenseur semble être capable de faire. Les personnages les plus observateurs devraient noter que, bizarrement, on ne voit dans le couloir aucune caméra de l'Ordinateur.

Tandis que les PJs se remettent et endossent leur équipement, Fiber-O met en marche un générateur portable, passablement bruyant, qui se trouve dans le coffre de son véhicule ; puis il s'approche du panneau électrique en traînant deux fils gainés, l'un rouge, l'autre noir. Il attend avec impatience que l'antique générateur crachotant son essence et une abondante fumée, atteigne son régime de croisière, et, après avoir testé le courant en joignant l'extrémité des deux fils (gerbe d'étincelles), il branche ces fils dans le panneau électrique.

Le bouton «descente» clignote une ou deux fois, puis reste allumé une seconde avant de s'éteindre de nouveau (court-circuit). La porte s'ouvre alors par saccades, comme à contre cœur. Un bruit grinçant, saturé de parasites s'échappe de l'ascenseur, après mûre réflexion on reconnaît le tube de Teela O' Malley. Les murs, le sol et le plafond de la cabine sont éraflés, cabossés et poussiéreux (s'il est un graffiti ou un petit poème humoristique que vous aimez particulièrement, profitez de l'occasion pour le faire connaître à vos joueurs : inscrivez-le sur une des parois). Contrairement au reste de l'ascenseur, l'éclairage fonctionne parfaitement et diffuse une lumière aveuglante à travers les panneaux défoncés du plafond.

A l'intérieur de l'ascenseur, on trouve trois boutons : «descente», «montée» et «arrêt» ; le premier commande la fermeture de la cabine et déclenche la descente. A peine la cabine fermée, Fiber-O débranche le générateur, verrouille de nouveau les



«Désolé mais vous n'êtes pas encore accrédités à porter des ceintures de sécurité».

portes et s'éloigne au volant de son véhicule. Le bouton «montée» ne marche pas (il ne fonctionnera de nouveau que dans vingt-quatre heures, ou avant si la mission est avortée). Si les PJs appuient dessus, le bouton «arrêt» s'enfonce dans la cloison et tombe dans la cage d'ascenseur — mais les PJs ne l'entendent pas toucher le fond.

L'ascenseur descend lentement, avec force grincements, secousses et oscillations, tandis que ses câbles vibrent et viennent claquer contre les parois de la cage. Il fait des embardées brutales, puis s'arrête sans motif ; la lumière s'éteint même trois ou quatre fois, bien que Teela continue de susurrer avec constance. A l'intérieur toute personne portant un parka commence à transpirer et à craindre une surchauffe imminente. Les PJs ne doivent pas savoir de combien ils descendent, seulement qu'ils sont bien au-dessous du niveau de leur point de départ (en fait, ils descendent de trente-cinq mètres, soit environ onze étages).

Arrivée et Comité d'Accueil.

Examinez de nouveau la Carte 1 (Les Entrepôts) en page 14.

L'ascenseur descend le dernier mètre en chute libre et s'écrase au sol. Tous ses occupants devront réussir un jet d'Agilité pour éviter d'être violemment projetés contre le sol ou les parois de la cabine (le moment est bien choisi pour demander à un des recalés s'il était gaucher ou droitier).

La porte s'ouvre automatiquement mais seulement en partie : les personnages ne pourront s'extirper de l'ascenseur qu'un par un. La lumière qui s'échappe de la cabine est absorbée par l'énorme entrepôt plongé dans l'obscurité. Cet entrepôt, étant profondément enterré, il est glacial (bien entendu il n'a pas été chauffé depuis des années). Les personnages qui n'ont pas de parkas devraient progressivement commencer à frissonner et à claquer des dents bruyamment (ce qui n'est pas courant dans le Secteur RSB). Tous devraient sentir leurs doigts et leurs orteils s'ankyloser et ressentir d'étranges sensations de fourmillement. Inventez comme bon vous semblera d'autres effets désagréables du froid mais veillez à ce qu'ils ne soient pas trop handicapants.

Un PURGEur surnommé Ramco (voir Table des PNJs) se cache à l'extrémité Nord du premier rateau à l'Est de l'ascenseur. Il tirera sur la première personne qui sortira de l'ascenseur avec une arme de poing terrifiante datant de l'Histoire Enregistrée — une fronde de marque Ramco — chargée de billes en acier trempé (on en trouve en quantité dans les entrepôts car des roulements à billes y sont

stockés). Ramco est d'autant plus difficile à repérer que son arme est silencieuse (jusqu'à ce que les billes atteignent leur cible), il tire avec une grande précision, comme peuvent l'attester les rats de l'entrepôt (dont la population est en net recul). Ce personnage tire à chaque round et se replie vers l'Est si les PJs rétorquent avec précision ou le poursuivent.

Ramco cherche à s'éloigner les PJs de Vatman (Zone 5) car il pense qu'ils en ont après ce dernier. Dès que Ramco est blessé ou près de mourir, il crie «barre toi, Vatman !» Ceci devrait provoquer une réaction intéressante de la part de Bobby-O qui est aussi un PURGEur et connaît Vatman (voir la fiche de personnage de Booby-O).

S'ils se terrent dans l'ascenseur, décrivez aux PJs les projectiles qui transpercent la porte et viennent ricocher dans la cabine. S'ils ne sont pas sensibles à la douceur, délogez-les en mettant le feu à la cabine (déclenchez un court-circuit dans le panneau électrique).

Si les PJs se tiennent tranquille, ils entendent les bruits étouffés (mais qui se rapprochent) d'un combat armé : ils proviennent de l'entrepôt Nord où se battent les Cracks (l'équipe de Clarificateurs ennemie) et deux gardes de la PURGE. A un moment propice du point de vue dramatique, les Cracks feront irruption dans l'entrepôt Sud, arme au poing.

1.3.4 Zone 2. Les Bureaux de l'Entrepôt Sud

Ces bureaux préfabriqués ne sont que faiblement éclairés par la lumière qui s'échappe de l'ascenseur (si elle marche encore). Les murs sont faits de plaques métalliques peu épaisses jusqu'à environ un mètre du sol, au-dessus ils sont surtout constitués de fenêtres. Les portes, tant à l'intérieur que celles donnant sur l'entrepôt sont ouvertes ; on peut aisément les fermer mais au prix de grincements peu discrets. Tout le mobilier a depuis longtemps été déménagé ou volé. Le sol de ces deux pièces est jonché de débris de robots, de lambeaux de plastique et de chiffons gras. Au centre de chaque pièce pend un étrange et antique cordon muni d'un interrupteur (ce sont des fils électriques dépourvus d'ampoules mais encore alimentés en électricité).

Une fouille minutieuse de ces pièces permet de découvrir un pistolet lance-projectiles datant de l'Histoire Enregistrée (un pistolet à fléchettes d'enfant) et une fine aiguille dont la pointe est encore dans son emballage protecteur (une fléchette à pointe plastique). Cette arme a beau être parfaitement inoffensive et d'un rayon d'action de deux mètres, elle offre l'apparence d'un engin de mort.

Une échelle appuyée au mur du fond et dont le haut s'enfonce dans un trou du plafond puis dans un conduit en plexiglas mène à une trappe pratiquée dans le plancher de la station de contrôle (Zone 3).

Les bureaux peuvent servir de refuge temporaire mais les PJs comprendront vite combien ils sont peu solides : dans un premier temps les projectiles et les rayons laser cabossent et font fondre les murs de métal, puis, dans un vacarme assourdissant, ils les font éclater. Quant aux vitres des fenêtres, elles sont faites de verre authentique et non du plexi habituel ; le moindre choc leur sera fatal (dangereux éclats).

1.3.5 Zone 3. Station de Contrôle

On y accède donc par un conduit menant à une trappe dans le plancher (17 mètres au-dessus des bureaux de la Zone 2). Cette petite pièce de deux mètres carrés fixée au mur de l'entrepôt (près du plafond) est tout juste assez haute de plafond pour qu'on puisse s'y tenir debout sans encombrer. Hormis le mur d'appui et le plancher qui sont en dur, la pièce est délimitée par des parois de plexiglas. Un round après que la trappe ait été ouverte, deux lampes puissantes s'allumeront, éclairant vivement la pièce, le conduit qui y mène et tous leurs occupants. Ceux-ci deviendront des cibles trop alléchantes pour qu'aucun PNJ à portée de tir puisse résister à la tentation. La lumière restera allumée jusqu'à ce que l'interrupteur soit découvert (il se trouve sur la trappe) ou les lampes détruites.

1.3.6 Zone 4. Entrepôt Sud

Cet énorme entrepôt est large de 75 mètres et long de 175. Le plafond, haut de 20 mètres, ne peut être éclairé à l'aide d'une lampe de poche (leur portée n'est que de 15 mètres). Le sol de béton lisse est jauni et taché d'huile en de nombreux endroits. Tout l'entrepôt baigne dans un noir d'encre, excepté le coin Sud-Est (Zone 1), légèrement éclairé par la lumière qui s'échappe de l'ascenseur. Les interrupteurs se trouvent dans le coffret d'un disjoncteur situé sur le mur près des bureaux. Un jet d'ingénierie réussi et cinq rounds de travail sont nécessaires pour parvenir à faire marcher l'éclairage de l'entrepôt. En cas d'échec au jet d'ingénierie, le lot de consolation est une fascinante démonstration pyrotechnique.

Les rateliers géants en acier, hauts de 15 mètres, se dressent partout dans l'entrepôt (ils sont indiqués sur la carte). Chacun contient cinq étagères espacées de 3 mètres chacune. Les personnages courageux (disons téméraires) peuvent escalader les poteaux situés aux quatre coins des rateliers s'ils réussissent un jet d'Agilité facile.

Certains rateliers sont pleins, d'autres vides (voir carte). Toutes les étagères des rateliers pleins,

exceptée la dernière, contiennent des billes de polystyrène emballées sous vide dans des caissons de plastique de deux mètres cube. Ces caissons sont assez légers, mais trop grands pour qu'une personne seule puisse les porter. Les caissons d'un mètre cube de la dernière étagère sont, malgré leurs dimensions plus raisonnables, difficiles à déplacer : ils contiennent des roulements à billes en acier trempé et pèsent dans les 250 kilos.

Un seul projectile, comme une balle, peut transpercer et faire éclater jusqu'à quatre des grands caissons dispersant leur contenu dans toutes les directions. Un rayon laser sera arrêté par le premier qu'il rencontrera mais le fera fondre ainsi que son contenu, ce qui produira une épaisse fumée noire et une puanteur remarquable. Aucune des armes dont disposent les personnages n'est capable de transpercer un caisson de roulements à billes mais le moindre impact ferait éclater ces caissons, provoquant ainsi une véritable pluie d'acier (les personnages se trouvant dessous devront réussir un difficile jet d'Agilité pour ne pas être blessés). Il est évident que la présence de tous ces petits machins sphériques sur le sol rendra les dérapages et les chutes hautement probables (à chaque round, les personnages devront effectuer un difficile jet d'Agilité avant tout déplacement).

Il est bien difficile de tirer entre les caissons et les étagères. Chaque fois qu'un personnage tirera à travers une étagère pleine, ses chances de faire mouche seront réduites de 15% (tirer à travers une étagère vide ne les réduit que de 5%).

L'entrepôt est muni d'un système pyroinstincteur automatique. Des détecteurs de combustion et des bouches de vaporisation pendent au plafond formant comme un quadrillage (chaque carré mesure cinq mètres carrés). Ce système entre en activité peu de temps après toute explosion ou dégagement de fumée notables. Les bouches de vaporisation déversent alors une mousse jaune, épaisse et collante, et ce, durant six rounds. Pendant ce laps de temps tout foyer de combustion est éteint et la visibilité réduite à zéro, après quoi toute surface exposée reste couverte de deux centimètres de mousse, ce qui augmente grandement les chances de chutes spectaculaires accompagnées de blessures. Toute arme qui n'aura pas été protégée de la mousse fonctionnera mal la première fois qu'on s'en resserrira. Si le cœur vous en dit, inventez d'autres effets de cette mousse. Le système pyroinstincteur ne fonctionne qu'une fois.

1.3.7 Zone 5. Vatman et Robin

Vatman, le célèbre terroriste de la PURGE, est perché en haut d'une échelle branlante qui est appuyée sur un caisson de roulements à billes de l'étagère supérieure d'un des rateliers. Il finit de fixer au plafond de l'entrepôt le dernier d'une série d'explo-

sifs. Robin, son assistant tient l'échelle (pour tout détail concernant ces deux PURGEurs voir la Table des PNJs). Trois autres PURGEurs sont présents dans le complexe d'entrepôts ; le premier, Ramco, surveille l'ascenseur tandis que les deux autres affrontent l'équipe de Clarificateurs Cracks dans l'entrepôt Nord.

Lorsque des Clarificateurs surgissent des deux côtés, Vatman se sent visé. Résolu à mener à bien sa dernière « mission Vat » avant d'être capturé ou désintégré, il redouble d'efforts. Il reste à l'écart du combat jusqu'à ce que ses « bombes Vat » soient prêtes (ce qui prendra 1D10 rounds), puis il ouvre le feu avec son fusil laser. Si nécessaire Robin utilise son souffleur pour couvrir Vatman pendant qu'il travaille. Décidé à ne tomber qu'avec son silo, Vatman lutte jusqu'à la mort, du haut de son étagère. Il a bricolé un interrupteur spécial qui déclenchera l'explosion des bombes à la minute où il mourra.

Quelques secondes après la mort de Vatman, une série d'explosions au niveau du plafond ébranlent l'entrepôt. Le plafond fait d'acier et de béton craque, se fissure et finit par s'effondrer ; alors dans un vacarme effroyable, un silo entier, haut de 10 mètres et large de 20, tombe à travers le plafond, suivi de plusieurs citoyens INFRAROUGES qui poussent des cris perçants. Les étagères cèdent sous le poids du silo qui vient s'écraser sur le sol, laissant échapper de ses flancs une puissante vague (plus de deux millions et demi de litres) de gruuu d'un gris verdâtre qui déferle sur le sol. Lorsque la vague et la poussière sont retombées, le sol de l'entrepôt Sud est noyé sous 25 centimètres de cette matière artificielle gluante.



Peu après la chute du silo, des agents de la Sécurité Interne pointent leur nez au bord de l'énorme trou du plafond qui est bientôt ceinturé. Ils font des hypothèses sur ce qui a pu se passer et ce qu'il s'agit de faire à présent. A leurs yeux tout individu se trouvant dans les entrepôts est un traître et un saboteur.

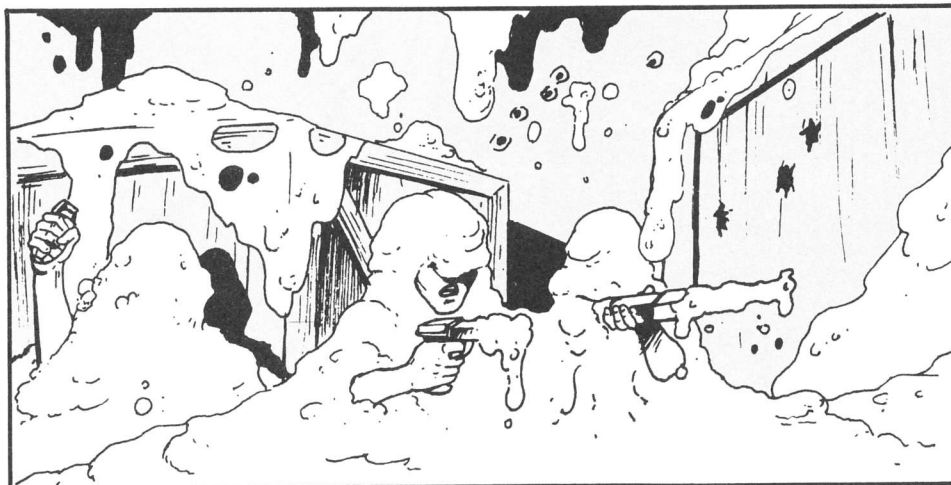
1.3.8 Zone 6. Les Bras Mécaniques

Ces bras mécaniques, constitués de 4 segments articulés, sont montés sur un wagonnet qui peut se déplacer le long d'une poutre traversant toute la largeur de l'entrepôt. Cette poutre est elle-même montée sur des rails parallèles aux murs les plus longs et peut donc se déplacer sur toute la longueur. Les bras ont un rayon d'action de 10 mètres et sont programmés pour saisir les objets que leur présentent les fourchobots et les ranger sur les plus hautes étagères. Ils s'animent au moment précis où les fourchobots se réactivent, c'est-à-dire 1D10 rounds après que le premier laser ou lance projectiles ait fait feu.

1.3.9 Zone 7. Les Fourchobots

Trois de ces énormes élévateurs automatisés se trouvent dans l'entrepôt Sud, le quatrième, dans l'entrepôt Nord, sera rapidement mis hors service par les Cracks.

Vous êtes priés d'éteindre vos cigarettes. Merci de votre coopération.



Une fois mis en marche, ces lourds élévateurs tentent de ramasser tout objet de taille respectable traînant sur le sol (tout particulièrement les PJs) pour le soulever dans les airs et le tendre à un bras mécanique (Zone 6) afin que celui-ci le range sur une étagère. Une fois dans les griffes d'un fourchbot, il faut à un personnage un round entier pour parvenir à se libérer et il se trouve alors trop haut pour pouvoir sauter sans danger (il peut par contre tenter de s'élancer vers un des rateliers voisins). Les fourchbots et les bras mécaniques sont assez dépourvus de délicatesse : les PJs se trouvant entre leurs griffes devraient avoir en permanence l'impression qu'ils sont sur le point d'être broyés (lancez les dés de nombreuses fois, affairez-vous sur la Table des Dommages et gloussez mystérieusement) ; cependant ils s'en tireront avec seulement quelques bleus et se retrouveront en rade sur leur étagère.

Les fourchbots se déplacent à vitesse course ; ils pèsent plusieurs tonnes et sont quasiment insensibles aux projectiles et aux rayons lasers (à la longue, un feu soutenu ou concentré vient cependant à bout de tout). Souvent, une grenade lancée à bout portant a des chances de détruire un fourchbot ou de le mettre hors d'état. Les personnages au sol ne peuvent tirer sur un fourchbot. Pour des détails supplémentaires voyez la Table des Robots.

Ces robots offrent de nombreuses possibilités divertissantes : il se peut qu'ils oublient leur programmation « Objet Fragile, Manier avec Précautions » ou que leurs freins soient défectueux... Qui sait, peut-être laisseront-ils même échapper un objet depuis une hauteur considérable (voir « Accidents de Véhicules et Chutes de Grandes Hauteurs » Table 14.3.1. du *Livret du Maître de Jeu*).



Il est interdit d'utiliser des fourchbots sans autorisation.

1.3.10 Zone 8. Les Combots de Sécurité

Appuyés contre le mur Est (sous le « 8 » de la carte), se trouvent deux combots de sécurité passablement rouillés et programmés pour blesser ou sonner tout intrus pénétrant dans l'entrepôt. Sensibles à toute cette agitation, eux aussi se réactivent 1D10 rounds après que le premier coup de feu ait retenti. Au début ils fonctionnent au ralenti, puis sortent progressivement de leur léthargie. Chacun d'eux est armé d'un étourdisseur et d'un pistolet à

fléchettes qui sont intégrés à leurs bras. A l'état neuf ces robots, montés sur des petites chenilles se déplaçaient plus vite qu'un homme, mais vu leur grand âge, ceux-ci sont à peine capables de se tenir debout et les virages brusques leur posent de sérieux problèmes (il y a 10% de chances qu'ils se renversent). Voir Combos de Sécurité dans la Table des Robots.

1.3.11 Zone 9. Les Portes Couissantes

Deux portes coulissantes successives, séparées par une pièce ovale, constituent la seule communication possible entre les deux entrepôts. Chacune est formée de deux battants épais qui coulisent le long de rails fixés au sol et au plafond. Les roulettes sont passablement rouillées mais plusieurs personnes décidées parviendront à faire coulisser les portes (grincements et craquements peu discrets). Lorsque ces dernières sont ouvertes on voit de la lumière s'échappant de l'entrepôt Nord, mais les deux acolytes de Vatman qui sont entrés dans cet entrepôt les ont refermées derrière eux (de récentes traces de projectiles et deux tâches carbonisées sur la porte Nord, témoignent de leur triste sort).

A un moment qui vous semblera propice du point de vue dramatique, c'est par ces portes que les Cracks, arme au poing et hurlant à pleins poumons, donneront l'assaut à l'entrepôt Sud.

Les PJs devraient être vivement impressionnés (et inspirés) par l'exemplaire vitalité des Cracks et leur fière détermination. Ils devraient également tirer à vue car, pour autant qu'ils sachent, les Cracks sont des traîtres déguisés.

1.3.12 Zone 10. L'Entrepôt Nord

L'entrepôt Nord ressemble assez à l'entrepôt Sud à ceci près qu'il est vivement éclairé et que des ouvertures donnant sur le parking (Zone 13) ont été pratiquées dans le mur Ouest. Dans le temps, c'est dans ces quais de manutention que de grands robots containers et des camions benne venaient charger et décharger (il n'en reste plus aucun). Chaque quai de manutention est fermé par une porte coulissante, celle du quai situé le plus au Nord est entr'ouverte (c'est par là que sont entrés les Cracks).

Près des quais, se trouve un fourchbot renversé, qui a été récemment détruit. Le bras mécanique (Zone 6) fonctionne encore ; depuis le plafond, il suit les mouvements des personnages, désireux de les attraper pour les ranger sur une étagère mais incapable de le faire.

Ici le système pyro-instincteur se met en marche à la première explosion, fumée ou tir de laser, mais il ne diffuse de la mousse que pendant deux rounds et ne nuit pas au bon fonctionnement des armes.

1.3.13 Zone 12. Le Point de Départ des Cracks

Les six Cracks constituent l'équipage de Clarificateurs ORANGE de choc de Black-U ; leur devise — « Pressez les Oranges » — leur a jusqu'à présent porté chance. Il y a seulement quelques heures, ils ont reçu un ordre de mission semblable à celui des PJs. Brandissant leurs armes (lance-projectiles et fusils laser) ils se sont alors rassemblés autour de leur leader, Bub-O-NIC 4, afin de se préparer psychologiquement (d'ou leur soif de combat). Pour tout détail sur ces tordus et leur leader, voyez la Table des PNJs.

Leur stratégie consiste à se déplacer en formant un groupe serré et en faisant continuellement feu. Ils tirent d'abord et ne posent pas de questions. Ils ne négocieront pas et ne feront preuve d'aucune merci (ni de beaucoup d'intelligence). Dans l'obscurité Bub-O porte des lunettes à infrarouges (ressemblant assez à des lunettes de plongée) qui lui permettent de diriger les déplacements de son équipe et d'en orienter le tir.

Peu après être entrés dans l'entrepôt, les Cracks tombent sur deux PURGEurs et ouvrent le feu. Une poursuite s'engage au cours de laquelle les Cracks renversent un fourchbot avant d'exécuter les deux PURGEurs contre les portes coulissantes. Lorsque l'entrepôt Sud est noyé sous une mer de gruuu sur laquelle flottent de la mousse pyro-instinctrice et

des billes de polystyrène, tandis que les PJs galopent de droite et de gauche, essayant d'échapper aux fourchbots, bras mécaniques et autres combots, l'heure a sonné pour les Cracks : ils ouvrent les portes coulissantes et font une entrée fracassante (coups de feu et hurlements sauvages).

Comme toute équipe de Clarificateurs, l'équipe des Cracks est minée par la jalousie, la déloyauté et la suspicion. Après que les Cracks aient ouvert le feu sur les PJs, lancez 1D10 tous les deux rounds, si le nombre tiré est 1, retirez de la partie un des Cracks : il vient d'être abattu par l'un de ses coéquipiers. Cependant aucun des Cracks ne s'attaquera à Bub-O : ils le respectent trop, et le suspectent de s'être bardé d'explosifs.

1.3.15 Zone 13. Le Parking

Ce parking, situé un mètre en contrebas de l'entrepôt Nord, est relié à cet entrepôt par trois portes coulissantes à deux battants. Le sol du parking est fait d'un matériau noir et grossier, par endroits, des végétaux de forme arrondie poussent dans les fissures du revêtement. La forme de ces champignons peut rappeler à certains personnages celle du nuage dégagé par une cartouche nucléaire tactique ; mais contrairement à beaucoup de champignons, ceux-ci sont inoffensifs, pleins de vitamines et d'un goût très agréable (rien à voir avec le « concentré de champignons » servi dans les cafétérias du complexe). Le produit de deux heures-homme de cueillette vendu sur le marché noir peut rapporter 300 crédit.

Le parking, taillé dans le roc, est haut de 21 mètres, des lampes sont pendues à la voûte de roche nue mais aucune ne marche.

Un grand tunnel (Zone 4) débouche dans le mur Sud.

1.3.16 Zone 14. Le Tunnel de Transit

Il est large de 20 mètres et le haut de sa voûte atteint 15 mètres. Il est entièrement plongé dans l'obscurité. Sur le sol noir, au milieu du tunnel, courent deux bandes jaunes à demi effacées et, de part et d'autre de ces deux bandes centrales, à mi-distance des murs, deux autres bandes, tout aussi usées mais discontinues et de couleur grise. De minuscules plaquettes de métal, sur les murs et au sol entre les bandes centrales, réfléchissent la lumière des torches de façon inquiétante : on croirait voir les yeux de petits animaux briller dans l'obscurité. Il y a sur la voûte et les murs des rangées de petites lampes dont les ampoules sont grillées.

Creusé dans le roc sous le niveau des silos à nourriture, ce tunnel servait dans le temps de communication entre les entrepôts et le reste de Secteur RSB ; il n'en reste aujourd'hui que 500 mètres, le reste étant bloqué par un éboulement.

Au bout du tunnel, près du mur d'éboulement, une échelle coulissante mène à un conduit étroit qui s'ouvre dans la voûte. Au bout de ce conduit, une plaque d'égoût débouche en plein milieu du terrain de tir des Forces Armées où l'on teste les armes légères (ce terrain est utilisé 24 heures sur 24).



Exemple de bon traitement commie.

1. FIN DE LA MISSION

1.4.1 Arrêt Prématgré

Tandis que les PJs se battent dans les entrepôts, Black-U découvre la plus précieuse possession de Nevo-U, à savoir un minicomputer indépendant. Cet appareil donne à Nevo-U la possibilité de tester et de mettre au point ses programmes sans que l'Ordinateur vienne y fourrer son nez. Le minicomputer est caché dans une Station de l'Institut Topographique Américain datant de l'Histoire Enregistrée qui se trouve 25 km au Nord du Dôme du Secteur RSB. Black-U ne laisse pas échapper l'occasion de tricher qui s'offre à lui: il décide de se débarrasser de Nevo-U, sont seul adversaire sérieux du tournoi, en informant Ami Ordinateur de l'existence du minicomputer. L'Ordinateur envoie sur le champ les Forces Armées pour récupérer cet appareil.

Averti par un de ses espions, Nevo-U décide d'envoyer une équipe au secours de son minicomputer. Si les PJs sont en mauvaise posture dans leur première mission, il prend la décision de limiter les dégâts et renonce à cette manche. Ce serait toutefois dommage de suspendre la mission avant qu'une bonne moitié des PJs soit Neutralisée ou Tuée et les autres Blessés ou Immobilisés. Si par miracle les PJs avaient le dessus, Nevo-U décide d'attendre qu'ils en aient fini avec le dernier de leurs adversaires avant de suspendre la mission.

Nevo-U contacte l'équipe par le biais du multi-enregistreur de son leader (ou, si ce dernier a été désintégré, à travers les Com Units des autres PJs).



Le terrain de tir ou la douceur du foyer retrouvé.

Les PJs devront bien entendu croire à un changement dans les ordres de l'Ordinateur. Des haut-parleurs situés dans le casque du leader diffusent le message suivant à plein volume: «Message Urgent. Suspendez Mission. Je répète. Suspendez Mission. Repliez-vous vers ascenseur pour évacuation. Récupérez tout cadavre et matériel, Merci de votre coopération».

1.2 La Cavalerie

Fiber-O revient, rétablit le fonctionnement de l'ascenseur et envoie en bas deux brutes d'accréditation VERTE appartenant à l'Escadron Vautour qui, si nécessaire, couvriront la retraite des PJs. Ils sont armés de deux fusils laser à double canons VERTS et portent des armures quadrichrome (ROUGE/ORANGE/JAUNE/VERT). Arrivés en bas, ils devraient clouer tout le monde sur place rien que par le choc que causera leur apparition. Ils n'hésiteront pas à pointer leurs armes vers quiconque les menacera (voir Cavalerie dans la Table des PNJs).

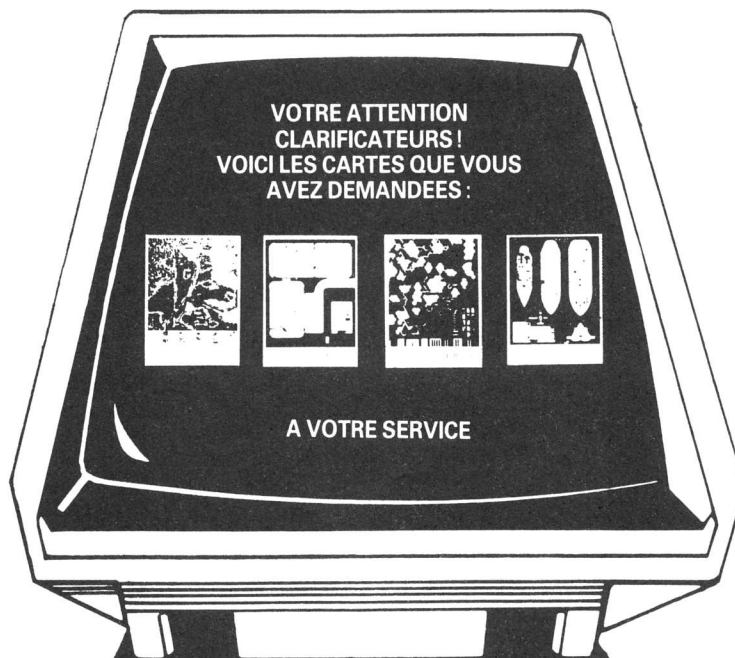
De retour dans le couloir, les PJs s'embarquent dans l'automobile tandis que Fiber-O verrouille de nouveau les portes de l'ascenseur avant de

conduire directement ses passagers au Quartier Général en lançant si nécessaire des appels radio pour réclamer des doc bots.

1.4.3 Le dé-Briefing

De retour au Quartier Général, les PJs blessés sont soignés et envoyés dans des pavillons de convalescence. Il est demandé aux autres d'attendre les ordres dans la salle de réunion ou la cafétéria. Tous les PJs doivent rendre compte de l'état du matériel qui leur a été attribué. Amos-O et Bobby-O doivent remettre leurs cassettes audio-visuelles. Etant donné que Nevo-U est pressé, on ne procède pas à un dé-briefing en bonne et due forme. Toutefois chaque personnage doit faire en privé un rapport à l'Ordinateur. Distribuez les points de Confiance, Trahison, Société Secrète et Compétence en fonction des renseignements fournis par les deux cassettes, les divers rapports faits à l'Ordinateur, le casque du leader et Fiber-O.

Mettez au point les clones nécessaires avant d'attaquer la Mission 2. Si les PJs sont facilement venus à bout des PURGEurs et des Cracks et ont survécu au bain de grau, notez qu'il vous faudra vous montrer moins clément dans la deuxième mission.





O.K., couvrez-moi...

2. MISSION DEUX : L'ANARQUE COMMENCE

2.1 RESUME DE LA MISSION

Informé par Black-U, l'Ordinateur rassemble rapidement une imposante unité d'intervention des Forces Armées qui se met en marche vers le Nord pour mettre la main sur le minicomputer de Nevo-U ou le détruire. Ce minicomputer, qui est caché dans une antique station météorologique de l'ITA, fut pour beaucoup dans l'ascension de Nevo-U vers le pouvoir. C'est sur cet appareil qu'il conçoit, développe et teste des programmes en toute sécurité, avant de les transférer sur l'Ordinateur du Complexe Alpha. Les autres Grands Programmeurs sont obligés de concevoir et de développer leurs programmes sur des sous-systèmes secrets connectés à l'Ordinateur — ce qui est très risqué.

Nevo-U s'aperçoit qu'afin de remporter le tournoi, Black-U essaie de lui faire endosser une faute impardonnable : être impliqué dans une affaire d'ordinateur indépendant. Même si Nevo-U n'a laissé sur son minicomputer aucun indice permettant de remonter jusqu'à lui, il n'a aucune envie que l'Ordinateur mette la main dessus et le détruise, ou, pire encore, le transforme en un sous-système assujéti de plus ; c'est pourquoi, il abandonne momentanément le tournoi et organise précipitamment une mission pour secourir le Cerveau UCT de son minicomputer — le seul élément irremplaçable de cet appareil.

Il est crucial de faire vite. L'équipe de secours (les PJs) doit se dépêcher d'atteindre la station météorologique avant l'arrivée de la force d'intervention de l'Ordinateur. Malheureusement, l'équipe ne peut emprunter le chemin le plus direct (La Grand'Routé 45), car elle serait repérée par les patrouilles régulières et l'Ordinateur pourrait sans doute deviner sa destination.

Posséder des composants électroniques UCT constitue une trahison, c'est pourquoi, au cours de leur briefing, les PJs reçoivent l'ordre de récupérer un container d'isotopes radioactifs qui a été volé et

dont on a terriblement besoin à des fins médicales.

Ironie du sort, c'est à partir de la zone de rassemblement où se prépare la force d'intervention que les PJs quittent le dôme. Bien entendu ils ignorent qu'ils reverront ces soldats et ces combats. Les PJs doivent se diriger vers l'Est selon un itinéraire donné à leur leader qui les mènera jusqu'à un volbot et son pilote. Ce volbot, encore une possession illégale de Nevo-U, a été entièrement construit à partir de pièces récupérées sur des volbots accidentés dont on s'était débarrassé. Lorsque les PJs atteignent le volbot, ils y trouvent le cadavre du pilote (il a été abattu par l'un des tueurs de Black-U, c'est la seule fois de l'Aventure qu'on entend parler de ce tueur). Le pilote était sensé apprendre aux PJs à se servir de leurs parachutes.

Tout n'est pourtant pas perdu. Le volbot à ailes fixes peut fonctionner sur pilote-automatique et peut aussi être (plus ou moins) piloté manuellement par l'officier de l'équipe chargé des véhicules. Sur pilote-automatique, le volbot vole si bas que, fréquemment, il frôle la cime des arbres, cependant c'est le mode de pilotage le plus sûr. Si les PJs pilotent l'engin manuellement et qu'ils dévient de l'itinéraire préétabli de plus de quelques kilomètres, leur engin sera intercepté par un volbot des Forces Armées modèle 9 — qu'il y ait ou non des instructions en ce sens, il est temps d'utiliser les sièges éjectables.

Une fois qu'ils survolent la station météorologique (elle se trouve au sommet d'une montagne), les PJs doivent sauter en parachute et récupérer le container d'isotopes-radioactifs (le Cerveau UCT). Ce container est protégé par un mécanisme de défense meurtrier dont seul le leader de l'équipe a été averti.

Si les PJs prennent du retard, la force d'intervention est déjà sur les lieux quand ils arrivent (vous pouvez activer de nouveaux clones). Dans le cas contraire, si tout se déroule comme prévu, elle arrive juste à temps pour trouver le container entre les

maines des PJs ; s'en suit un combat armé au cours duquel le volbot effectue des descentes en piqué pour venir « pêcher » les PJs à l'aide de crochets volants.

A moins qu'il n'abandonne des PJs sur place, il y a de fortes chances pour que le volbot soit touché. Dans ce cas il ira s'écraser à plusieurs kilomètres de la station météorologique et les survivants de l'accident devront regagner le dôme à travers champs. Le vaste Extérieur est truffé d'obstacles meurtriers et de terrifiants défis qui mettront à l'épreuve le courage des PJs, leur compétence, leur force et surtout leur chance.

2.2 BRIEFING PREALABLE

2.2.1 Mise en Alerte

Alors qu'il se mêle aux autres Clarificateurs dans la cafétéria, la salle de réunion ou le pavillon de convalescence, chacun des PJs prend connaissance d'une rumeur. Donnez à chacun des joueurs une des rumeurs de la Table Générale des Rumeurs, et ce en privé. Faites secrètement savoir à Amos-O qu'il peut être sûr que Mort-O est un Mystique. Bobby-O reçoit de son supérieur PURGE le message secret suivant : « dans votre secteur, l'armée est à la recherche d'un composant informatique compromettant — volez ou détruisez ce composant ».

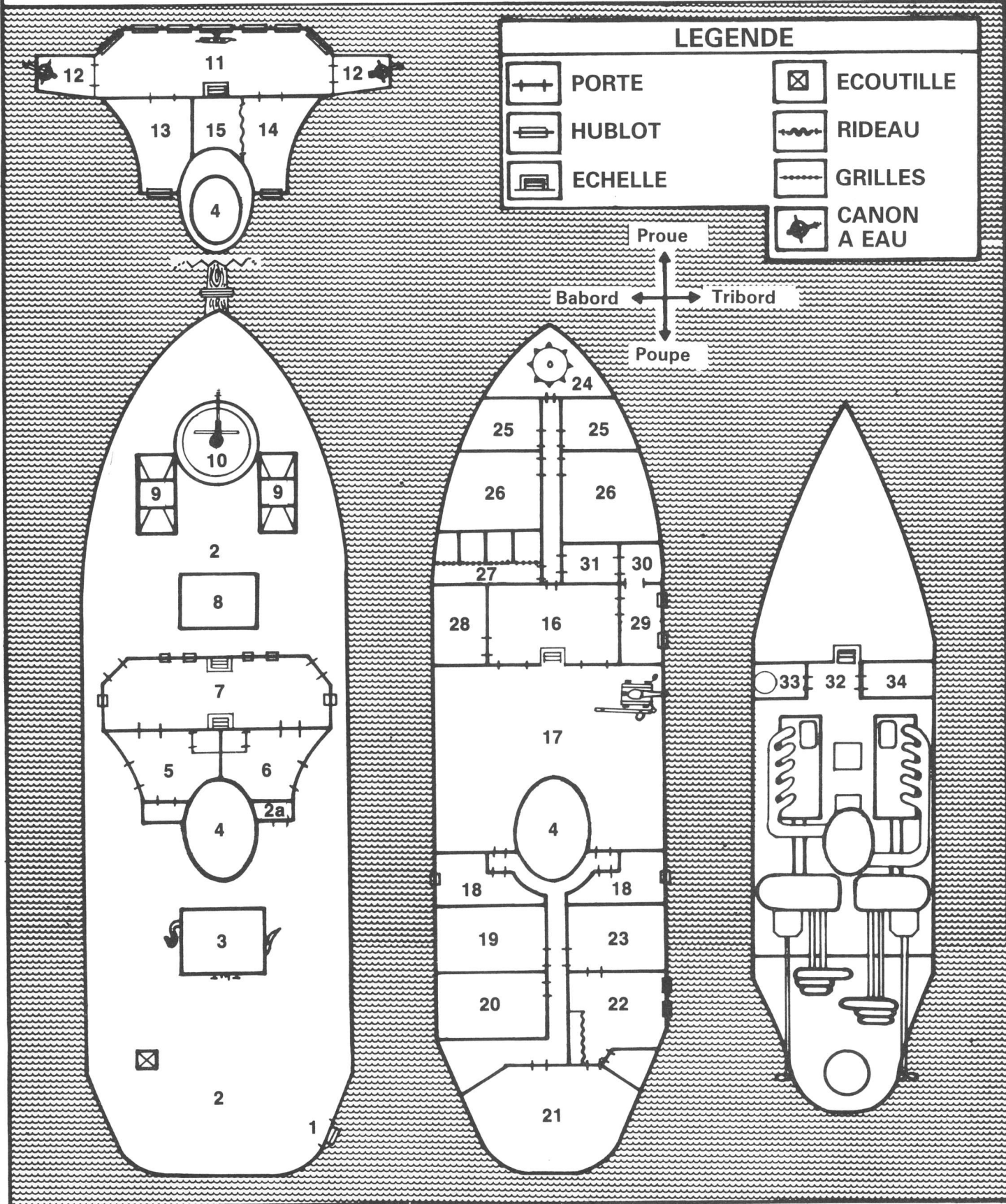
De larges écrans de l'Ordinateur ornent les murs de la cafétéria, de la salle de réunion et du pavillon de convalescence. Des slogans patriotiques et des consignes de sécurité défilent en permanence sur ces écrans. Beaucoup accueillent avec plaisir une de ces annonces : la célèbre artiste Teela o'Malley doit faire un séjour dans le Secteur RSB et y donner un spectacle sous peu.

Peu après ce flash d'informations spécial une mise en alerte s'inscrit sur tous les écrans.

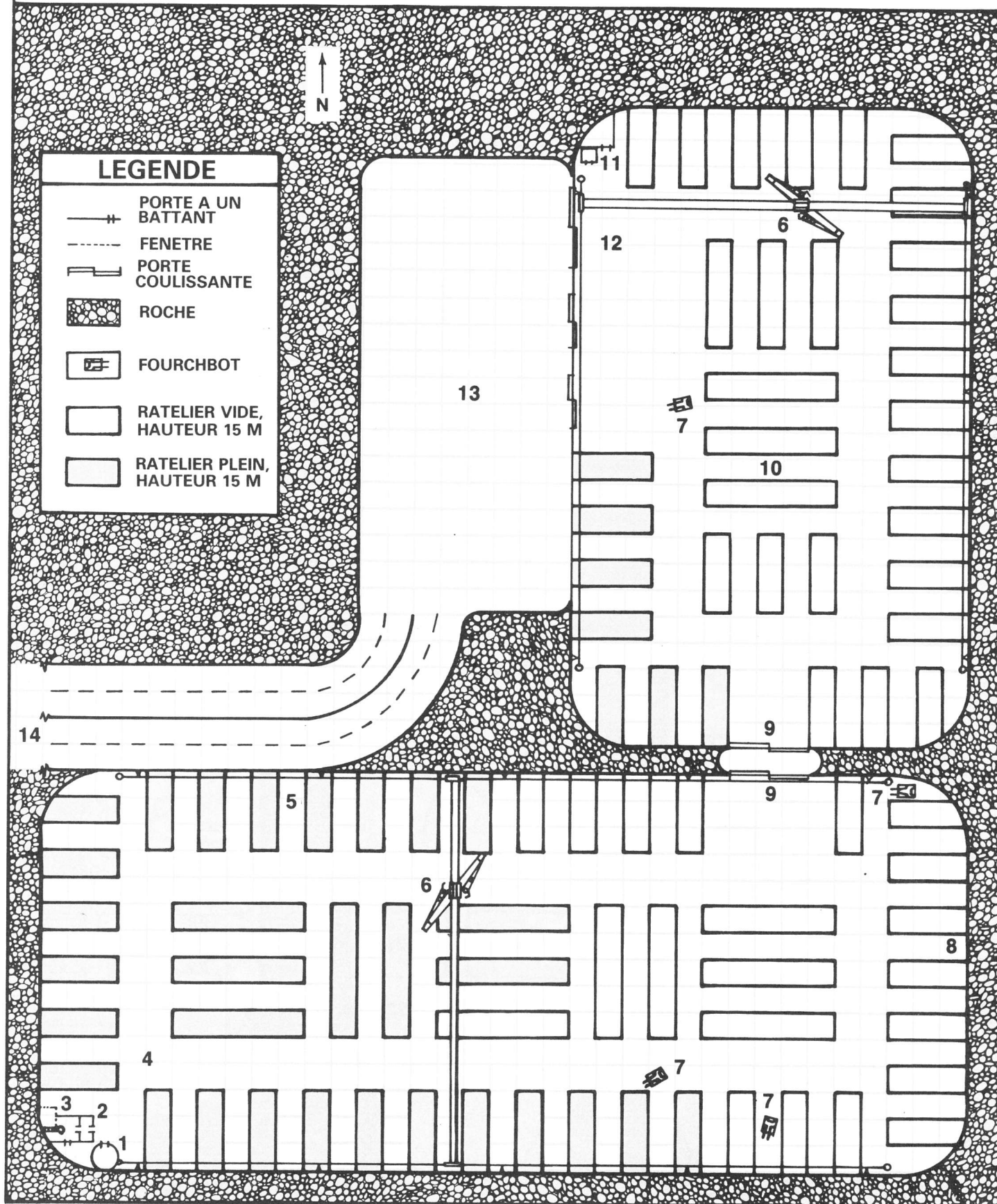
MISE EN ALERTE !

: Attention Amos-O, Kay-O, Roger-O, Mort-O, Ter-

: INTITULE = CARTE 3/BATEAU POMPE DE SECOURISME DU RESERVOIR DE TJC (INUTILISABLE)
 : TYPE = PLAN DES PONTS/ECHELLE 1 CARRE POUR 1 METRE
 : NATURE = LISTING
 : SOURCE = SOUS SYSTEME MUSEE DE BLACK-U
 : NIVEAU D'ACCREDITATION REQUIS= ULTRAVIOLET. Ceci est un document secret.
 Si votre niveau d'accréditation est inférieur au niveau ULTRAVIOLET, présentez-vous sur le champ
 au centre d'extermination le plus proche.



: INTITULE = CARTE 1 NIVEAU 54B DU SECTEUR RSB, ZONE DE TRANSIT ET D'ENTREPOSAGE 12 (DESAFFECTEE)
 : TYPE = PLAN PAR PROJECTION AU SOL/ECHELLE 1 CARRE POUR 5 METRES
 : NATURE = LISTING
 : SOURCE = SOUS-SYSTEME ARCHIVES DE RSB
 : NIVEAU D'ACCREDITATION REQUIS = ULTRAVIOLET. Ceci est un document secret.
 Si votre niveau d'accréditation est inférieur au niveau ULTRAVIOLET, présentez-vous sur le champ au centre d'extermination le plus proche.



BACKGROUND

Vous êtes un clone tourmenté. Pendant quelques temps vous vous êtes trouvé aux premières lignes de combat que se livraient les Services Techniques et R&C pour s'accaparer des fonds. En fait vous savez peu de choses sur R&C. Pour bien accomplir votre tâche d'espion, vous vous êtes parfaitement intégré au sein des Services Techniques. Malheureusement votre conscience professionnelle vous a justement valu des ennuis. A plusieurs reprises votre loyauté a été mise en doute et seuls quelques habiles baratinages vous ont épargné d'être prématurément remplacé par un clone.

Récemment, vous avez enfin obtenu une promotion et êtes devenu espion de rang 3. Vous avez choisi et formé avec soin un subordonné afin que lui aussi infiltre les Services Techniques. A votre grand dépit, ce subordonné a été retourné au quartier général de R&C dans un petit colis portant la mention « Appareil d'Observation Défectueux ».

Vos supérieurs, avec le manque d'imagination qui les caractérise, vous tiennent pour responsable de cet embarrassant incident et votre loyauté est plus que jamais mise en doute.

MISSION EN COURS POUR LE COMPTE DE VOTRE SOCIÉTÉ SECRÈTE

Votre supérieur du quartier général de R&C vous a

clairement fait comprendre que, pour vous blanchir, vous deviez expédier au quartier général des Techniciens un colis de même nature : « Nous nous sommes arrangés pour que vous soyez affecté à une équipe de Clarificateurs spéciale qui est infestée de Techniciens. Il ne devrait pas vous être excessivement difficile d'en réexpédier un au quartier général des Services Techniques. Arrangez-vous seulement pour ne pas être pris ».

Alors que vous sortiez, votre supérieur vous a glissé un communicateur dans la main. « Voici un petit gadget que je viens de mettre au point et qui vous permettra de nous tenir au courant. Je ne pense pas que l'Ordinateur puisse capter ses signaux ». Puis il a ajouté « Roger, c'est votre toute dernière chance. Si vous ne parvenez pas à vous blanchir, vous irez finir vos jours au laboratoire d'expérimentation sur la résistance nerveuse, en tant que volontaire ».

Après avoir subi les sanctions appropriées, vous intégrez l'équipe en tant qu'officier chargé de la communication — bonne couverture pour le gadget que vous venez de recevoir. Complètement par hasard, vous découvrez que soit Terry-O-RIZ-2 soit Bobby-O-DUR-2 — deux techniciens de l'équipe — est probablement l'assassin de votre protégé. Il ne vous reste plus maintenant qu'à trouver un colis.

ATTRIBUTS PRINCIPAUX

Force	9	Capacité de Transport	25
Endurance	13	Bonus aux Dommages	—
Agilité	17	Bonus Macho	—
Dextérité	16	Bonus Mêlée	+15%
Adaptabilité	12	Bonus Arme de tir	+12%
Aplomb	13	Bonus Compréhension	+2%
Sens de la Mécanique	11	Bonus Crédibilité	+5%
Indice de pouvoir	10	Bonus Réparation	+1%

SOCIÉTÉ SECRÈTE : Espion pour le compte de R&C

RANG DE SOCIÉTÉ SECRÈTE : 3

POUVOIR MUTANT : Mimétisme (non déclaré)

BACKGROUND

Vous avez toujours eu de bons rapports avec l'Ordinateur (certains ont été désintégrés pour avoir simplement fait allusion à des questions que vous avez posées sans détours). Vous avez appris la véritable nature de votre pouvoir mutant — Empathie Envers les Machines — lorsque vous avez été recruté par la société secrète Psion. Chaque fois que vous le pouvez, vous faites usage de ce pouvoir afin de conserver la confiance de l'ordinateur et de lui extorquer des renseignements et des faveurs — pour le compte de votre société secrète ou à des fins personnelles.

Votre longue et prometteuse carrière au service de l'Ordinateur — au sein des Services Techniques — a été récemment interrompue par un transfert tout à fait inattendu chez les Clarificateurs. L'Ordinateur vous a certifié que ce transfert ne serait que temporaire. Ceci est important car vous êtes le quatrième d'une famille clone qui est près de s'éteindre. Tous les autres membres de l'équipe sont seulement de la deuxième génération.

Vos ancêtres Amos-O-NUS-2 et 3 ont, à peu d'intervalle, rendu l'âme dans la béatitude et ce, très récemment. Tous deux ont été victimes de la dernière mode lancée par les Mystiques : la nouvelle drogue-détona-

teur-mental. Depuis lors, armé de quelques pilules laissées par vos ancêtres, vous cherchez à vous venger des agents de cette société secrète.

MISSION EN COURS POUR LE COMPTE DE VOTRE SOCIÉTÉ SECRÈTE

Peu après votre transfert chez les Clarificateurs, plusieurs Psions ont été démasqués et embarqués par une unité de la Sécurité Intene. La vague d'arrestations et d'exécutions se poursuit, causant une vive inquiétude chez les Psions. Certains se sont même dénoncés et ont signalé leurs pouvoirs mutants. On ne les a jamais revus.

Votre supérieur Psion vous a fait savoir qu'un des membres de votre équipe de Clarificateurs a dénoncé des agents Psion. Dès que ce dernier fera usage de son pouvoir mutant vous devrez le dénoncer comme étant un traître mutant. Les soupçons pèsent sur Kay-O-AYE-2 et Terry-O-RIZ-2. Vous êtes soucieux de mener à bien cette mission car vous savez que si, en suivant la piste d'un délateur, ou est remonté jusqu'à cette équipe, il est probable que vous êtes également soupçonné.

ATTRIBUTS PRINCIPAUX

Force	10	Capacité de Transport	25
Endurance	17	Bonus aux Dommages	—
Agilité	13	Bonus Macho	—1
Dextérité	19	Bonus Mêlée	+5%
Adaptabilité	11	Bonus Arme de Tir	+20%
Aplomb	9	Bonus Compréhension	+1%
Sens de la Mécanique	16	Bonus Crédibilité	—3%
Indice de Pouvoir	15	Bonus Réparation	+10

SOCIÉTÉ SECRÈTE : Psion

RANG DE SOCIÉTÉ SECRÈTE : 2

POUVOIR MUTANT : empathie envers les machines (non déclarée)
télékinésie mineure (non déclarée)

BACKGROUND

Il vous a fallu du temps pour découvrir votre pouvoir mutant. La tendance que vous aviez à démonter et remonter des mécanismes complexes vous paraissait naturelle. C'est seulement quand vous avez rejoint les rangs des Dingues de l'Ordinateur que vous avez appris la véritable nature de votre aptitude.

Une fois dans cette société secrète, vous vous êtes rapidement fait un nom : « Chef des Données ». Après un travail intensif, vous êtes parvenu à trouver le code d'entrée de la banque de recettes du sous-système-cuisine. Après quoi les Infrarouges ont pendant toute une semaine ingurgité une nourriture savoureuse et consistante. C'était presque plus qu'ils n'en pouvaient supporter. Lorsque l'Ordinateur s'est aperçu de cette infraction et a changé la programmation existante, il a fallu faire appel à tous les agents de la Sécurité Interne du Secteur RSB pour réprimer les émeutes. Les travaux de réparation ne sont pas encore achevés.

Cet acte bien inspiré vous a valu — en plus de votre surnom — une promotion et votre mentor, CPU/CP-ME, vous a initié à la pénétration de sauvegarde — compétence interdite. Vous êtes impatient de mettre en pratique vos nouveaux talents.

MISSION EN COURS POUR LE COMPTE DE VOTRE SOCIÉTÉ SECRÈTE

Les Dingues soupçonnent que c'est un Grand Programmeur et non l'Ordinateur qui tire les ficelles de la mission qui vous a été confiée. CPU/CP-ME vous fait parvenir le message suivant « découvrez quand, comment et pourquoi le Grand Programmeur tire les ficelles. Emparez-vous de tout programme/matériel/technique pouvant nous être utile, ou constituez une documentation dessus. Roger-O-VER-2, en particulier, possède un petit communicateur dont les signaux ne sont pas perçus par l'Ordinateur. Il nous le faut ».

Vous avez reçu, juste avant de vous présenter au briefing préalable à votre mission de Clarificateur, un deuxième message : « Nous vous informons qu'un des membres de l'équipe est un espion à la solde du Grand Programmeur, il s'agit soit de Amos-O-NUS-4, soit de Bobby-O-DUR-2. Bonne chance. »

ATTRIBUTS PRINCIPAUX

Force	18	Capacité de Transport	55
Endurance	12	Bonus aux Dommages	+1
Agilité	14	Bonus Macho	—
Dextérité	10	Bonus Mêlée	+7%
Adaptabilité	11	Bonus Arme de Tir	—1%
Aplomb	15	Bonus Compréhension	+1%
Sens de la Mécanique	22	Bonus Crédibilité	+10%
Indice de pouvoir	12	Bonus Réparation	+2% (+25%)

SOCIÉTÉ SECRÈTE : Dingues de l'Ordinateur

RANG DE SOCIÉTÉ SECRÈTE : 2

POUVOIR MUTANT : Sens de la Mécanique supérieur (non déclaré)



Roger-O-VER-2

ACCREDITATION : ORANGE
SERVICE : Technique (Simple couverture)
NOM DU JOUEUR : _____

ARME : Pistolet laser
Mouche : 42%
Type : L
Portée : 50 m
Autonomie : 6r
Fonc. Défectueux : 00

ETAT DE SANTE

CREDITS
120

SKILLS

Bases (1)
 ↓
 Armes de Tir (2)
 ↓
 Lasers (3)

Développement Personnel (1)
 ↓
 Communication (2)
 ↓
 Baratin (3)

Services techniques (1)
 ↓
 Ingénierie (2)
 ↓
 Communication (3)

MATERIEL PERSONNEL

- 1 armure reflé ORANGE/ROUGE
- 1 pistolet laser
- 2 canons de laser rayés ORANGE/ROUGE
- 1 combinaison de saut
- 1 ceinture à bourses tous usages
- 1 Com Unit II
- 1 couteau
- 1 carnet de notes + stylo
- 1 lampe torche
- 1 paire de jumelles
- 1 appareil télé/photo + lentille polyvalente (prohibé)
- 1 micro clandestin enregistreur d'une portée de 100 m (prohibé)
- 1 Com Unit I captant la fréquence de « sécurité » rouge (prohibé)



Amos-O-NUS-4

ACCREDITATION : ORANGE
SERVICE : Technique
NOM DU JOUEUR : _____

ARME : Pistolet laser
Mouche : 50%
Type : L
Portée : 50 m
Autonomie : 6r
Fonc. Défectueux : 00

ETAT DE SANTE

CREDITS
120

SKILLS

Bases (1)
 ↓
 Armes de Tir (2)
 ↓
 Lasers (3)

Développement Personnel (1)
 ↓
 Communication (2)
 ↓
 Fayotage (3) Logique Spécieuse (3)

Services Techniques (1)
 ↓
 Informatique (2)
 ↓
 Utilisation (3)

MATERIEL PERSONNEL

- 1 armure reflé ORANGE/ROUGE
- 1 pistolet laser
- 2 canons de laser rayés ORANGE/ROUGE
- 1 combinaison de saut
- 1 ceinture à bourses tous usages
- 1 Com Unit II
- 1 couteau
- 1 carnet de notes + stylo
- 1 lampe torche
- 1 fer à repasser portable (pour soigner votre apparence)
- 1 canon de laser rayé JAUNE/ORANGE-ROUGE travesti en canon rayé ORANGE (Prohibé)



Kay-O-AYE-2

ACCREDITATION : ORANGE
SERVICE : Technique
NOM DU JOUEUR : _____

ARME : Pistolet Laser
Mouche : 24%
Type : L
Portée : 50 m
Autonomie : 6r
Fonc. Défectueux : 00

ETAT DE SANTE

CREDITS
120

SKILLS

Bases (1)
 ↓
 Armes de Tir (2)

Développement Personnel (1)

Services Techniques (1)
 ↓
 Robotique (2)
 ↓
 Utilisation (3)

Informatique (2)
 ↓
 Maintenance (3)
 ↓
 Pénétration de Sauvegarde (4) (interdit)

MATERIEL PERSONNEL

- 1 armure reflé ORANGE/ROUGE
- 1 pistolet laser
- 2 canons de laser rayés ORANGE/ROUGE
- 1 combinaison de saut
- 1 ceinture à bourses tous usages
- 1 Com Unit II
- 1 couteau
- 1 carnet de notes + stylo
- 1 lampe torche
- 1 loupe lumineuse de poche
- 1 jeu d'outils (la caisse n'est pas prohibée mais la plupart des outils qu'elle contient le sont).



Mort-O-BIT-2

ACCREDITATION : ORANGE
SERVICE : Technique

NOM DU JOUEUR : _____

ARME : Pistolet Laser
Mouche : 40%
Type : L
Portée : 50 m
Autonomie : 6r
Fonc. Défectueux : 00

ETAT DE SANTE

CREDITS
120

MATERIEL PERSONNEL

- 1 armure ORANGE/ROUGE
- 1 pistolet laser
- 2 canons de laser rayés ORANGE/ROUGE
- 1 combinaison de saut
- 1 ceinture à bourses tous usages
- 1 Com Unit II
- 1 couteau
- 1 carnet de notes + stylo
- 1 lampe torche
- 2 couteaux à lancer bien équilibrés (prohibé)
- 2 canons de laser rayés ORANGE (prohibé)

SKILLS



Terry-O-RIZ-2

ACCREDITATION : ORANGE
SERVICE : Technique

NOM DU JOUEUR : _____

ARME : Pistolet Laser
Mouche : 30%
Type : L
Portée : 50 m
Autonomie : 6r
Fonc. Défectueux : 00

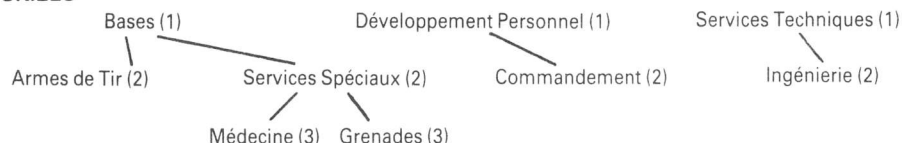
ETAT DE SANTE

CREDITS
120

MATERIEL PERSONNEL

- 1 armure reflec ORANGE/ROUGE
- 1 pistolet laser
- 2 canons de laser rayés ORANGE/ROUGE
- 1 combinaison de saut
- 1 ceinture à bourses tous usages
- 1 Com Unit II
- 1 couteau
- 1 carnet de notes + stylo
- 1 lampe torche
- 1 trousse de premiers soins
- 4 grenades fumigènes (utiles pour couvrir votre retraite mais prohibées).

SKILLS



Bobby-O-DUR-2

ACCREDITATION : ORANGE
SERVICE : Energie

NOM DU JOUEUR : _____

ARME : Pistolet Laser
Mouche : 28%
Type : L
Portée : 50 m
Autonomie : 6r
Fonc. Défectueux : 00

ETAT DE SANTE

CREDITS
120

MATERIEL PERSONNEL

- 1 armure reflec ORANGE/ROUGE
- 1 pistolet laser
- 2 canons de laser rayés ORANGE/ROUGE
- 1 combinaison de saut
- 1 ceinture à bourses tous usages
- 1 Com Unit II
- 1 couteau
- 1 carnet de notes + stylo
- 1 lampe torche
- 1 canon de laser rayé VERT travesti en canon rayé ROUGE (prohibé)
- 1 jeu de bracelets et de chevillères plombées (vous aide à garder la forme et ajoute 5 points pour les Dommages que vous causez au cours de combats à mains nues).

SKILLS



BACKGROUND

Pour assurer votre survie, vous faites une grande confiance à votre puissance de feu. Les lasers et les autres types d'armes se plaisent beaucoup dans vos mains. Il y a quelques temps votre prédécesseur direct Mort-O-BIT-1, s'est procuré — il n'a jamais révélé comment — une épée de force. Apprendre le fonctionnement de cette arme normalement réservée aux personnes d'accréditation BLEUE ou plus élevée lui a coûté la vie, mais vous avez tiré enseignement de ses erreurs et vous maniez cette arme de façon très correcte. Malheureusement vous avez dû vous en débarrasser il y a seulement quelques semaines à cause d'une perquisition inattendue à votre domicile.

Etant donné votre compétence en matière d'armes, une couverture Sécurité Interne vous convient parfaitement. C'est délibérément que vous avez choisi une deuxième couverture, de Mystique celle-là, pensant à juste titre que vous feriez un Mystique peu convaincant. Toute personne un peu attentive percera immédiatement à jour votre couverture de Mystique, tombera sur votre couverture Sécurité Interne et soit satisfaite, soit peu désireuse de poursuivre ses investigations, n'ira pas chercher loin.

Toutefois votre couverture Sécurité Interne a récemment éveillé des doutes. Tandis que vous vous entraînez sur le terrain de tir pour lasers, l'Ordinateur vous a, avec sa politesse habituelle, convoqué pour

une entrevue — ce qui n'a rien d'agréable. Après avoir fait allusion au cours d'une petite discussion tendue, à l'intérêt que portait à la Sécurité Interne un de vos amis récemment éliminé et après vous avoir exhorté à démasquer les traîtres et mettre fin à leurs activités malfaisantes, l'Ordinateur a poussé un soupir. Vous vous êtes souvenu que le décès de votre ami avait été précédé de peu par une entrevue de ce type et vous avez compris qu'il vous fallait impérativement faire quelque chose pour vous laver de tout soupçon — par exemple démasquer quelqu'un d'autre, n'importe qui. L'Ordinateur vous laisserait alors tranquille et votre couverture Sécurité Interne en sortirait renforcée.

Après avoir été affecté à l'équipe en tant qu'officier chargé de l'armement, vous avez eu vent d'une rumeur selon laquelle un de vos coéquipiers, Bobby-O-DUR-2, serait en relation avec les Léopards de la Mort. Il suffira que celui-ci accomplisse un acte séditieux pour que vous soyez en mesure de servir l'Ordinateur.

MISSION EN COURS POUR LE COMPTE DE VOTRE SOCIETE SECRETE

Votre supérieur Illuminati vous a donné des renseignements fiables selon lesquels Roger-O-VER-2 est un espion à la solde de R&C. Le message codé précise : « Servez-vous de ces renseignements pour asséoir votre contrôle sur Roger-O-VER-2 en le faisant chanter ou en exerçant sur lui une pression similaire ».

BACKGROUND

Lorsque votre société secrète — Psion — s'est aperçue que vous aviez la rare faculté de téléportation, vous avez très vite été promu au rang 2. Après que plusieurs enquêtes approfondies aient fait la preuve que vous étiez digne de confiance, vos supérieurs vous ont inculqué un deuxième pouvoir Psion — la télékinésie mineure — qui vous permet de vous déplacer à distance des objets dont le poids peut atteindre celui d'une grenade (hé ! hé ! hé !). Il est évident que vous êtes impatient d'explorer les excitantes possibilités que vous offre la télékinésie (et ce, bien entendu, tout en dissimulant ce pouvoir non déclaré).

Nul doute que vous ayez mis à profit l'entraînement que vous avez subi dans les services spéciaux pour être nommé officier médical de l'équipe. Au cours de votre dernière mission vous avez « recousu » plusieurs précieux agents de l'Ordinateur. Ils venaient de découvrir la vérité sur les rumeurs selon lesquelles une horde de chiens enragés hanteraient la zone des silos à nourriture.

MISSION EN COURS POUR LE COMPTE DE VOTRE SOCIETE SECRETE

Depuis peu, la Sécurité Interne a intensifié ses efforts zélés visant à démasquer et exécuter des membres de la société secrète Psion. Il est évident que tout

le monde peut s'attendre à des tracasseries de la part de la Sécurité Interne, mais la vendetta qui sévit actuellement dépasse les bornes. Dans le cadre d'un effort visant à faire reculer la Sécurité Interne, vous avez reçu ordre d'éliminer des membres notoires de ce service. Vous soupçonnez fortement Mort-O-BIT-2 et/ou Roger-O-VER-2 d'être des agents de la Sécurité Interne — l'un d'eux cherchant à se faire passer pour un Mystique.

Le dernier message télépathique que vous ayez reçu de votre supérieur précise qu'il y a un autre Psion parmi les membres de cette équipe de Clarificateurs et il pourrait peut-être vous prêter main forte. Vous ne pouvez pas vous tromper, c'est le seul autre Technicien de l'équipe. Il s'agit soit de Bobby-O-DUR-2, soit de Amos-O-NUS-4, soit, curieusement de Mort-O-BIT-2.

MISSION EN COURS POUR LE COMPTE DE VOTRE SOCIETE SECRETE

Il y a peu de temps, un autre PURGEur vous a fait passer un tuyau. Le billet, écrit sur un bout de papier crasseux que vous avez avalé une fois le message lu, disait : « Il y a parmi les membres de votre équipe un ennemi sérieux. Ce citoyen fait de la lèche à l'Ordinateur ce qui lui vaut souvent des louanges et des faveurs imméritées. Il se peut même que ce soit un agent spécial de l'Ordinateur de haut rang. Il s'agit soit d'Amos-O-NUS-4, soit de Kay-O-AYE-2 ».

Bien que ce ne soit pas explicitement dit dans le message, on peut lire entre les lignes que la PURGE désire que ce traître à l'idéal de souveraineté de l'Homme soit éliminé. Pas si difficile : les occasions ne devraient pas manquer.

BACKGROUND

Vous avez été pendant plusieurs années membre du Service de l'Energie — un service très soudé — votre travail consistait à servir de chauffeur à des employés de ce service que vous transportiez partout dans le Secteur RSB à bord de voitures ou, occasionnellement, de chenillettes. Après que l'Ordinateur vous ait « provisoirement » affecté à cette équipe de Clarificateurs — transfert insolite — un des employés du SE vous a fait savoir que tous les autres membres de l'équipe appartenaient aux Services Techniques « aussi, a-t-il dit, tenez-vous sur vos gardes. Les Techniciens ont toujours eu une dent contre nous ; et, en l'occurrence, ils auront l'avantage du nombre ».

Votre travail soigné, vos mises au point minutieuses commencent à vous valoir une solide réputation chez les PURGEurs et le surnom de « Tolezax » (à cause de votre technique de sabotage des rails de guidage pour voitures, aussi appelés « axes »). Le dernier travail que vous ayez accompli, sur un axe à quatre voies, a été si bien inspiré et si brillant qu'il vous a valu les louanges de plusieurs PURGEurs occupant des postes importants, parmi lesquels Vatman, le fléau des zones de préparation de nourriture. Il n'est pas dans les habitudes de la Sécurité Interne de soupçonner les chauffeurs de détruire les routes qu'ils empruntent.

ATTRIBUTS PRINCIPAUX

Force

Endurance

Agilité

Dextérité

Adaptabilité

Aplomb

Sens de

la Mécanique

Indice de Pouvoir

ATTRIBUTS SECONDAIRES

Capacité

de Transport

Bonus

aux Dommages

Bonus Macho

Bonus Mêlée

Bonus

Arme de Tir

Bonus

Compréhension

Bonus

Crédibilité

Bonus

Réparation

30

—

—1%

+20%

+10%

+4%

+5%

+5%

SOCIETE SECRETE : Illuminati (se faisant passer pour un agent de la Sécurité Interne qui se fait passer pour un Mystique)

RANG DE SOCIETE SECRETE : 2

POUVOIR MUTANT : Régénération (non déclarée)

ATTRIBUTS PRINCIPAUX

Force

Endurance

Agilité

Dextérité

Adaptabilité

Aplomb

Sens de

la Mécanique

Indice de Pouvoir

ATTRIBUTS SECONDAIRES

Capacité

de Transport

Bonus

aux Dommages

Bonus Macho

Bonus Mêlée

Bonus

Arme de Tir

Bonus

Compréhension

Bonus

Crédibilité

Bonus

Réparation

35

+1%

—

+3%

+5%

—2%

+3%

+4%

SOCIETE SECRETE : Psion

RANG DE SOCIETE SECRETE : 2

POUVOIR MUTANT : Télékinésie Mineure (non déclarée)
Transe Téléportatrice (non déclarée)

ATTRIBUTS PRINCIPAUX

Force

Endurance

Agilité

Dextérité

Adaptabilité

Aplomb

Sens de

la Mécanique

Indice

de pouvoir

ATTRIBUTS SECONDAIRES

Capacité

de Transport

Bonus

aux Dommages

Bonus Macho

Bonus Mêlée

Bonus

Arme de Tir

Bonus

Compréhension

Bonus

Crédibilité

Bonus

Réparation

85

+3

—1

+3%

—2%

—2%

+10%

+1%

SOCIETE SECRETE : PURGE

RANG DE SOCIETE SECRETE : 2

POUVOIR MUTANT : Force Supérieure (non déclarée)

: INTITULE = CARTE 2/EXTERIEUR, QUAD NE (ZONE MONTAGNEUSE)

: TYPE = CARTE D'ETAT MAJOR/ECHELLE 1 CARRE POUR 1 Km

: NATURE = LISTING

: SOURCE = SOUS-SYSTEME CARTOGRAPHIQUE DES PATROUILLES EN EXTERIEUR

: NIVEAU D'ACCREDITATION REQUIS = ULTRAVIOLET. Ceci est un document secret.

Si votre niveau d'accréditation est inférieur au niveau ULTRAVIOLET, présentez-vous sur le champ au centre d'extermination le plus proche.

LEGENDE

ROUTE
EMPIERREE

ROUTE
A 4 VOIES

BROUSSAILLES

FORET

MONTAGNES

ROUTE
A 2 VOIES

RIVIERE

CORNICHE

COLLINES

TERRAIN DE TIR

LIGNE
ELECTRIQUE

CHUTE
D'EAU

LAC

COLLINES

TERRAIN DE TIR

N

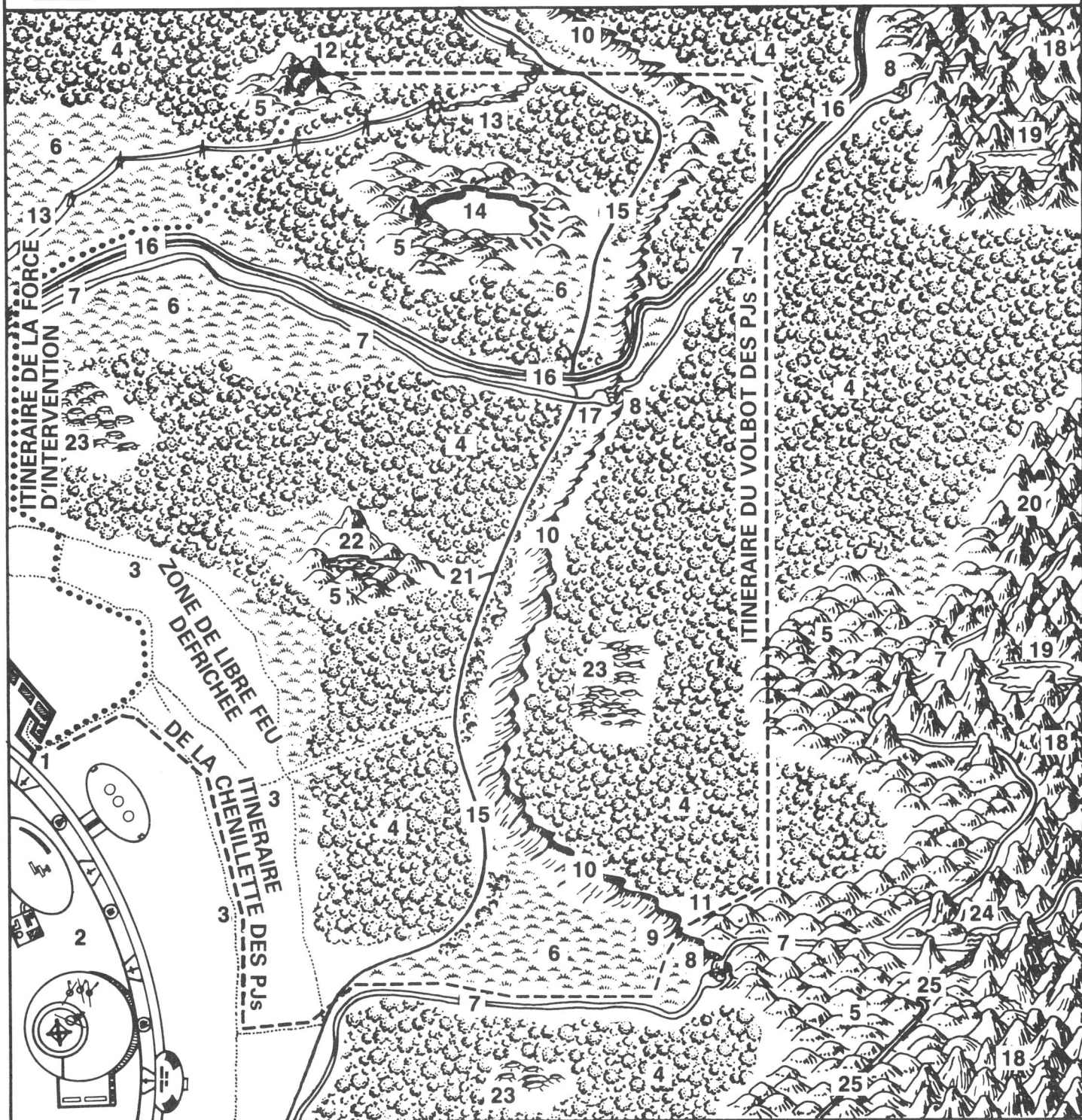


TABLE DES RENCONTRES ALEATOIRES EN EXTERIEUR

Une table de rencontres aléatoires, il y a sans aucun doute là de quoi provoquer une crise nerveuse chez un blasé des jeux de rôles. Les théoriciens de la conception artistique froncent les sourcils considérant qu'il s'agit soit de remplissage superflu soit d'une preuve de paresse de la part des concepteurs du jeu. « Si ces rencontres ont de l'importance, il faut les inclure dans l'aventure et les développer comme il convient dans le cas contraire, il ne faut pas les mentionner ».

Ignares que nous sommes, nous apprécions les outils dramatiques sommaires que sont les tables de

rencontres aléatoires ; elles ont été conçues pour servir de tremplins à vos improvisations : vous êtes libre de les utiliser, d'en inventer d'autres, ou bien tout simplement d'organiser arbitrairement des rencontres quand l'envie vous en prend. Nous vous suggérons de négliger délibérément de préparer trop en détail les rencontres aléatoires. Etant donné que ces rencontres ne sont pas vraiment cruciales dans l'aventure, vous pouvez vous permettre de moins réfléchir, de laisser libre cours à votre imagination — bref de vous amuser plus.

N'oubliez pas, cependant que ces rencontres sont

sensées être moins importantes qu'amusantes : allez-y doucement sur les décès et les destructions de matériel. Perdre un PJ au cours d'une rencontre arbitraire serait une boulette. Va pour les tracas et les contrariétés, mais n'exagérez pas, OK ?

Exercez-vous à l'improvisation sur rencontre aléatoire à l'aide de l'illustration en page 25 de l'original (Clarificateurs faisant subir un interrogatoire à une craintive créature des bois). Cela vous donne-t-il des idées ?

TABLE DE RENCONTRES ALEATOIRES EN FORET/COLLINES

Lancez 1D10 et mettez-en scène la rencontre correspondant au nombre tiré. Si elle n'est pas adaptée à la situation, vous pouvez soit lui faire subir des modifications, soit lancer le dé une deuxième fois, soit mettre en scène une rencontre de votre cru.

1. Groupe de 4 à 8 Chasseurs Indigènes. Ils ne portent pas d'armures, en revanche ils ont des arcs, des flèches et des frisbees destinés à la chasse dont le tranchant vaut celui d'un rasoir. Pour les dommages que peuvent causer ces armes voyez la colonne 7 de la Table des Dommages. Si les sauvages sont plus nombreux que les PJs, ils tendent une embuscade ; dans le cas contraire, ils suivent les PJs et essaient d'enlever les trainards.

2. « Collet » Un PJ. — Déterminez lequel en tirant aux dés — est happé par une corde attachée à un petit arbre et terminée par un nœud coulant. Il se retrouve pendu en l'air, une jambe cassée (le PJ est Neutralisé) tout son équipement tombe par terre. Le pauvre gars aura du mal à se libérer et à descendre ; pour être de nouveau capable de marcher, il devra subir un traitement médical. Si le PJ a un bonus macho de +1 ou plus il pourra arriver — avec une attelle et à condition de serrer les dents — à poursuivre sa route en clopinant.

3. Fosse Dissimulée. Il peut s'agir d'une fosse d'aisance, d'une cave ou d'une bouche d'égout datant de l'Histoire Enregistrée, ou bien d'un piège dont le fond est tapissé de piques peu pointues (les sauvages sont assez frustes). Déterminez arbitrairement ceux des PJs qui tomberont dans la fosse mais laissez-leur une chance : à condition de réussir un jet d'Agilité très difficile ils pourront s'agripper au bord du trou. Les PJs qui tombent au fond de la fosse, ne peuvent en sortir sans un coup de main et subissent l'un des dommages de la colonne 2 de la Table 14.3.1 (Livret du Maître de Jeu).

4. Putois. Les PJs doivent réussir de difficiles jets d'Agilité s'ils ne veulent pas être « parfumés ». L'odeur persiste. Indéfiniment.

5. Serpent. L'un des PJs est piqué par un serpent venimeux, il souffre pendant deux jours — élanements, spasmes, convulsions — avant de guérir. La guérison

est identique à celle d'un personnage Blessé. Jusqu'à ce qu'il soit rétabli, le PJ ne peut se déplacer seul, il est tellement affaibli qu'il a besoin d'aide pour marcher, en revanche, il peut venir prendre part normalement aux rounds de combat (à condition de réussir au préalable un jet d'Endurance).

Si cette rencontre a lieu près d'une route, petite ou grande, remplacez le serpent par une chenille bien armée que manœuvre un commando de 8 soldats de la Mort (voir Table des PNJs).

6. Ours Grizzli. Un ours en furie attaque le groupe, il se bat jusqu'à la mort. Il se déplace à vitesse sprint et sa fourrure lui fait comme une armure de cuir. A chaque round il attaque 3 fois (avec 75% de chances de succès). Voyez la colonne 8 de la Table des Dommages. Seul un coup de feu porté à la tête est capable de l'arrêter instantanément, toute autre blessure mortelle mettra deux rounds à venir à bout de l'animal. (Cette aventure risque d'être écourtée pour plusieurs citoyens, si vous ne fournissez pas aux PJs des occasions répétées de tir rangé).

7. Un Taureau et son Harem. Un énorme taureau à la tête d'un troupeau de 15 vaches charge les PJs s'ils font mine de s'avancer. Il se déplace à vitesse sprint et il y a 50% de chances qu'il encorne ou piétine des PJs et 30% de chances qu'il déloge ceux qui se sont réfugiés dans un arbre. Pour déterminer les effets de ses attaques voyez la colonne 8 de la Table des Dommages.

8. Animal (maux) Inoffensif(s). Cerfs, chèvres, oiseaux, écureuils : vous avez le choix. Décrivez ces êtres comme si les joueurs n'en avaient jamais vus. Ne vous étonnez pas si les Clarificateurs se montrent durs envers ces innocentes créatures commies.

9. Catastrophes Naturelles. Choisissez entre tremblement de terre, glissement de terrain, et chutes de branches (voire d'arbres entiers). Pour déterminer l'intensité du tremblement de terre, lancez 1D10 : 1 = légères vibrations ; 10 = « Où est passé le dôme ? »

10. Direction le Triangle des Bermudes ! A utiliser chaque fois que l'envie vous en prend, quelle que soit la rencontre tirée : Succès Garanti ; naufrage du Titan, débarquement d'un escadron de P-47, etc.

TABLE DE RENCONTRES ALEATOIRES EN MONTAGNE

Lancez 1D10 et mettez-en scène la rencontre correspondant au nombre tiré. Si elle n'est pas adaptée à la situation, vous pouvez soit lui faire subir des modifications, soit lancer le dé une deuxième fois, soit mettre en scène une rencontre de votre cru.

1. Groupe de Chasseurs Indigènes. Reportez-vous à la rencontre 1 de la Table de Rencontres Aléatoires en Forêt/Collines. Armez deux guerriers de lance-projectiles.

2. Animaux Inoffensifs. Au choix : Mouflons, aigles, ténias, etc.

3. Busards. Reportez-vous à la rencontre 3 de la Table de Rencontres Aléatoires en Terrain Découvert/Broussailles.

4. Lion des Montagnes. Cette féroce créature attaque un des PJs par surprise. Elle se déplace si vite qu'à chaque round elle attaque trois fois (avec 75% de chances de succès). Voyez la colonne 7 de la Table des Dommages.

5. Serpent. Reportez-vous à la rencontre 5 de la Table de Rencontres Aléatoires en Forêt/Collines.

6. Ours. Voir rencontre 6 de la Table de Rencontres Aléatoires en Forêt/Collines.

7/8. Catastrophes Naturelles. Choisissez parmi les trois possibilités suivantes :

Glissement de terrain. Lancez 1D10 pour en déterminer la gravité : 1 = bottes recouvertes de gravier ; 10 = bottes enterrées sous 3 mètres de rochers.

Tremblement de terre : reportez-vous à la rencontre 9 de la Table de Rencontres Aléatoires en Forêt/Collines.

Tempête. Un très violent orage couve au-dessus de la tête des PJs. Vous avez le pouvoir de faire tomber la foudre sur le point de votre choix.

9. Galerie de Mine. Cette galerie désaffectée est étayée par des poutres pourries. Elle s'enfonce profondément dans la montagne. Elle est dangereuse, ça saute aux yeux, mais c'est apparemment une cachette idéale. Deux ou trois éboulements décourageront peut-être les PJs.

10. Option Débile. Mouflons à pouvoirs mutants. Le dernier des mohicans. Robbie le Robot. La Force soit avec toi, Luke.

TABLE DES RENCONTRES ALEATOIRES EN TERRAIN DECOUVERT/BROUSSAILLES

Lancez 1D10 et mettez-en scène la rencontre correspondant au nombre tiré. Si elle n'est pas adaptée à la situation, vous pouvez soit lui faire subir des modifications, soit lancer le dé une deuxième fois, soit mettre en scène une rencontre de votre cru.

1. Sauvages. Voir rencontre 1 de la Table des Rencontres Aléatoires en Forêt/Collines. Triplez le nombre des guerriers et équipez certains d'entre eux de frondes, de lances (voyez la colonne 7 de la Table des Dommages) et de boucliers.

2. Horde de Chevaux Sauvages. Une horde de 2D10 chevaux sauvages à la tête de laquelle se trouve un magnifique étalon, déboule dans un bruit de tonnerre. Ils évitent les PJs de peu. Cependant, si ces derniers attaquent ou essaient de capturer l'un des chevaux, l'étalon charge — vitesse-sprint — avec 75% de chances de succès (voyez la colonne 7 de la Table des Dommages).

3. Busards. Ils volent haut et décrivent des cercles au-dessus des PJs. Ils attendent. Les patrouilles des Forces Armées savent que là où il y a des busards, il y a souvent des traîtres et des commies. Voyez Soldats de la Force d'Intervention dans la Table des PNJs.

4. Sauterelles. C'est un véritable fléau qui s'abat sur les PJs. La visibilité est réduite à zéro et les véhicules risquent la collision s'ils ne s'immobilisent pas sur le champ. Durée 1D10 rounds. Il se peut que les PJs qui ont un Bonus Macho négatif aient à effectuer un jet de Folie.

5. Serpent. Reportez-vous à la rencontre 5 de la Table des Rencontres Aléatoires en Forêt/Collines (l'option Soldats de la Mort reste possible).

6. Animaux Inoffensifs. Vous avez le choix : Chiens de prairie, antilopes, tortues, araignées ou toute autre bestiole permettant de gaspiller des munitions.

7. Un Taureau et son Harem. Reportez-vous à la rencontre 7 dans la Table des Rencontres Aléatoires en Forêt/Collines.

8. Catastrophes Naturelles. Choisissez parmi les possibilités suivantes :

Tourbillons de poussière : Mini-tornades qui renversent tout sur leur passage et interrompent les communications radio.

Feu de prairie. Il progresse à vitesse-course, ravageant tout sur son passage. On jugerait qu'il poursuit les PJs.

Tremblement de terre. Reportez-vous à la rencontre 9 de la Table des Rencontres Aléatoires en Forêt/Collines.

10. La Surprise du Maître de Jeu. Fermez les yeux et imaginez-en une. Conan. Gobelins. Vénusiens. FN. A utiliser chaque fois qu'envie vous en prend, quelle que soit la rencontre tirée. Brodez de façon à donner un vernis rationnel à votre lubie. Marrant d'être Maître de Jeu, non ?

VOUS ETES
A L'EXTERIEUR ?
ATTENTION
ATTENTION

ry-O et Bobby-O. Voici une nouvelle et excitante occasion de servir l'Ordinateur.

: Pour vous prouver sa confiance en vous, l'Ordinateur vous confie une mission de routine qui vous conduira à l'extérieur du dôme. L'Ordinateur vous offre cette occasion de vous exposer légèrement aux rigueurs de l'Extérieur afin que vous puissiez mieux apprécier la vie à l'intérieur du dôme.

— Réjouissez-vous de cette chance rare.

: Ne pas se présenter en Salle de Briefing C dans les 10 minutes revient à négliger les ordres de l'Ordinateur, ce qui constitue un grave délit. Votre loyale coopération est toujours récompensée.

Tandis que les PJs quittent la cafétéria, la salle de réunion et le pavillon de convalescence, d'autres Clarificateurs leur lancent des conseils et des encouragements: «Ne quittez pas le dôme!», «J'ai perdu une jambe là-bas dehors!», «Tirez sur tout ce qui bouge», «Ne quittez jamais les routes».

Etant donné qu'à peu près tout le monde au quartier général a vu l'avis de mise en alerte, il sera difficile aux PJs de ne pas se présenter à l'appel pour leur briefing. Donnez des amendes et des points de trahison à ceux qui ne le feraient pas (après quoi des gardes les traîneront de toutes façons jusqu'à la salle de briefing).

2.2.2 La Salle de Briefing

Quelques heures auparavant, cette pièce a été désinfectée par fumigation; il y flotte encore une odeur chimique prononcée. Les volutes de pesticide qui restent sont sans danger mais devraient émouvoir les PJs. On retrouve les mêmes quatre gardes d'accréditation BLEUE, vigilants et silencieux. Les trois qui sont armés portent sur le nez et la bouche de petits filtres à air mais pas le quatrième, Spike-B.

2.2.3 Le Personnel de Briefing

D'après le dernier briefing, Bruno-B a été éliminé pour avoir posé trop de questions sur l'«authenticité de la mission». Squee-V et Gore-Vi devraient avoir l'air moins fermes et moins sûrs d'eux que lors du premier briefing. Gore-Vi sait que Black-U a pris la tête du tournoi et que Nevo-U subira un sérieux revers si son minicomputer n'est pas sauvé. Il voudrait absolument conduire la mission lui-même, mais il sait que son absence serait remarquée et qu'on procéderait à une enquête. D'autre part, il sait que les PJs vont bacier la mission. Bien que Squee-V ne soit pas au courant du tournoi, il est inquiet car il sent son supérieur tendu.

2.2.4 Début du Briefing

Squee-V entre et aboie: «tous debouts». Les PJs qui ne se lèvent pas respectueusement sont sans ménagement extirpés de leurs chaises par un garde. Portant son étui d'arme à l'épaule, Gore-Vi, fait son entrée et prend place sur l'estrade. Il s'assied et étale devant lui six dossiers individuels.

Squee-V fait signe à tous de s'asseoir puis fait l'appel. Il appelle tout d'abord les survivants de l'équipe, réprimandant ceux dont la conduite au cours de la première mission n'a pas été satisfaisante; puis il lit les noms des remplaçants clones et les exhorte à éviter les erreurs de leurs prédécesseurs. Enfin il s'adresse à toute l'équipe (lisez le texte suivant à haute voix).

«Nous savons tous que les rumeurs n'apportent rien de bon — au contraire — et qu'elles sont souvent porteuses de trahison. Pourtant il en court beaucoup. Celle, très répandue, selon laquelle certaines armures réflec bichrome (ORANGE/ROUGE) seraient défectueuses, n'est absolument pas fondée. Afin d'en finir avec cette rumeur, j'ai réquisitionné un citoyen INFRAROUGE revêtu de cette armure. Je tirerai sur lui à bout portant avec un pistolet laser, puis je l'amènerai devant vous afin que vous puissiez juger du résultat».

Squee-V dégage son pistolet laser puis il sort à grands pas par la porte située derrière l'estrade. Une seconde plus tard, retenti le caractéristique sifflement aigu du laser, suivi d'un cri de douleur. Un instant s'écoule puis Squee-V revient dans la pièce — seul, l'air exaspéré.

Il se reprend aussitôt et se retourne avec un large sourire. «Je vous garantis que ce test a été un succès total, preuve est faite que l'armure n'est pas défectueuse. Quoi qu'il en soit, il nous faut maintenant distribuer le matériel de mission».

L'armure a tenu bon mais la cible s'est évanouie de peur et sa vue n'est pas faite pour remonter le moral. Il ne faut pas trop en demander à un INFRA-ROUGE.

2.2.5 Attribution du Matériel de Mission

Le mur situé derrière l'estrade pivote, découvrant un écran de l'Ordinateur sur lequel on peut lire la liste du matériel attribué à l'équipe pour cette mission. Si du matériel a été détruit ou endommagé au cours de la mission précédente, Squee-V en réprimande les responsables (s'ils sont encore en vie). Si du matériel a été abandonné sur place, il entre dans une colère noire. Distribuez des amendes comme bon vous semblera.

Lisez la Liste de Matériel pour la Mission 2 (ci-dessous) de façon à ce que les joueurs puissent la prendre en note. Donnez leur quelques minutes pour se répartir ce matériel. Un PJ doit émarger pour chaque article de la liste (exceptée la chenillette: c'est l'équipe dans son ensemble qui en sera responsable).

Liste du Matériel pour la Mission 2

- 1 Lance Flamme (peut encore faire feu 5 fois, pas de recharge).
- 1 Fusil à Glace
- 2 Fusils Laser munis chacun d'un Canon Quadri-chrome (ROUGE/ORANGE/JAUNE/VERT)
- 12 Canons Bichromes (ROUGE/ORANGE) pour laser
- 1 Lance-projectiles
- 5 Recharges de Cartouches Solides (chacune permettant de faire feu pendant 10 rounds)
- 1 Lance-projectiles Semi Automatique (avec le justificatif correspondant car cette arme ne peut normalement être utilisée que par un personnage d'accréditation VERTE ou plus élevée).
- 25 Cartouches HEAT
- 4 Combinaisons d'Environnement
- 1 Paire de Jumelles
- 2 Lunifra
- 4 Sacs à Dos
- 6 Paquets de Rations Alimentaires de 2 Jours
- 2 Cordes de 30 mètres
- 6 Gourdes d'Eau d'1 Litre
- 1 Torche Thermique
- 1 Caisse de 20 Grenades Hautement Explosives
- 6 Paires de Chaussures de Randonnée
- 1 Boussole
- 1 Chenillette Tous Terrains

Il n'y a pas de cartes disponibles. Elles sont classées documents secrets et trop rares pour que même Nevo-U puisse en obtenir pour de vulgaires Clarificateurs d'accréditation ORANGE.

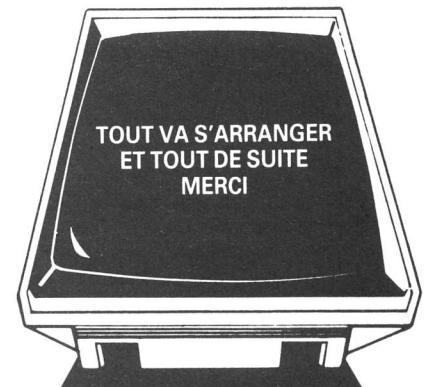
Après que les PJs se soient répartis leur équipement, Squee-V leur assigne du matériel supplémentaire. Lisez le texte suivant à voix haute.

«Un sac parachute/crochet volant est attribué à chacun de vous. Ces sacs se trouvent déjà dans votre chenillette. On vous expliquera ultérieurement comment vous servir correctement de vos parachutes: c'est très simple et sans danger. L'Ordinateur va maintenant vous expliquer l'opération d'évacuation individuelle par crochet volant».

L'image d'un gros sac à dos muni d'un harnais compliqué apparaît à l'écran. La voix familière de l'Ordinateur commente le film qui montre le sac sous toutes ses faces. «Quand vous souhaitez être évacué, endossez le crochet volant, resserrez les sangles du harnais, puis tirez la poignée de déclenchement. Relâchez vos muscles, fléchissez les genoux et respirez normalement; ne regardez pas en l'air, cela pourrait entraîner de graves blessures au cou et à la colonne vertébrale. L'évacuation par crochet volant est toujours une expérience excitante, et sans danger aucun».

La chenillette contient sept sacs parachute/crochet volant. Chacun de ces sacs est composé d'un haranais pris en sandwich entre un parachute et un crochet volant. Les PJs ne savent rien de ces deux appareils et il leur est impossible d'obtenir des renseignements.

Le crochet volant permet à un avion d'évacuer des individus ou du matériel sans avoir à atterrir. Lorsque l'on tire la poignée de déclenchement un ballon sort du sac, s'emplit d'hélium et s'élève cent mètres au dessus du sol. Une corde absorb-chocs relie le ballon au harnais. Un avion peut «crocheter» cette corde et la hisser à bord à l'aide d'un treuil. La corde absorb-chocs amortit en grande partie la secousse due au décollage, il n'empêche qu'être évacué par crochet volant n'est pas une expérience de tout repos pour les muscles, les os et les articulations..



2.2.6 L'Ordre de Mission

Lorsque vous camperez Gore-Vi en train de donner cet ordre de mission n'oubliez pas qu'il est préoccupé et passablement contrarié et qu'il essaie de le dissimuler. Lisez le texte suivant à voix haute et avec l'intensité dramatique voulue:

Gore-Vi est debout, penché en avant, appuyé sur le bureau qui se trouve sur l'estrade. Il scrute toutes les personnes présentes dans la pièce d'un regard glacé, sans jamais cligner des yeux. Bien qu'extérieurement calme, on le sent énergique et tendu.

«Clarificateurs», dit-il «votre mission est de la plus haute importance, d'innombrables vies humaines, dans tout le Complexe Alpha, dépendent de son succès. Des isotopes radio actifs rares, destinés à des recherches et des traitements médicaux, ont récemment été volés et emportés hors du Complexe Alpha à l'intérieur d'un container scellé.

«Nous savons, depuis quelques heures seulement, où se trouve ce container. A vous, maintenant, de le récupérer. Il s'agit d'isotopes à périodes courtes, aussi devrez-vous le ramener avant demain soir à la nuit tombante (Pause. Gore-Vi regarde le plafond, cette contemplation provoque chez lui une succession de strabismes convergents et divergents). Etre directement exposé à ces isotopes peut-être mortel mais le container comporte un revêtement anti-radiations; tant que vous ne l'ouvrez pas vous ne courez aucun danger.

«Votre rapidité sera déterminante, tant pour l'issue de la mission, que pour votre survie. Soyez très attentifs à ces directives. J'entends ne pas avoir à me répéter.

«Juste après ce briefing vous courez — je dis bien «courez» — jusqu'à une voiture qui vous attend au poste de contrôle d'entrée. Toutes vos armes ainsi que le reste de votre matériel se trouvent déjà (emballés dans des caisses) dans ce véhicule à bord duquel Fiber-O vous conduira jusqu'à la zone de Rassemblement des Forces Armées de RSB. C'est là que vous prendrez possession de votre chenillette.

«Vous quitterez le dôme par la porte 1 et votre leader vous conduira sans détour à un volbot dont le pilote, Grill-G-ESE-5, vous attendra. Ce pilote vous

mènera à l'endroit où se trouve le container ; au cours du vol il vous montrera comment utiliser vos parachutes. C'est tout».

Gore-Vi est impatient que la mission commence, aussi les questions l'irritent-il. Il fait sortir tout le monde, excepté le leader de l'équipe et les gardes. Squee-V quitte la pièce, très curieux de ce que Gore-Vi va dire au leader.

2.2.7 Briefing du Leader (en Privé)

Revoyez la Carte 2 de la partie détachable.

Gore-Vi donne au leader un formulaire de réquisition pour la chenillette puis il lui montre l'itinéraire que suivra l'équipe sur terre puis à bord du volbot. Dessinez un plan approximatif à l'intention du leader en indiquant les caractéristiques importantes et utiles du terrain ; expliquez l'itinéraire, puis lisez au joueur le texte suivant :

«Le code de sécurité radio de la Porte 1 est MEM-BUKA. Ne l'oubliez pas. Les renseignements que je vais vous donner à présent devraient être exacts car ils ont été fournis par un des satellites de surveillance de l'Ordinateur et ces satellites sont fiables. Le container est caché dans le sous-sol du bâtiment central d'un avant poste quelconque datant de l'Histoire Enregistrée. Il est protégé par un système de sécurité meurtrier qui détruira le premier objet en mouvement qui franchira le bas de l'escalier. Vous pouvez le neutraliser pour deux minutes (c'est le temps qu'il met à se recharger) en jetant un bout de ferraille du haut des escaliers, après quoi il vous faudra faire vite. Le container se trouve contre le mur du fond à l'intérieur d'une machine. Nous pensons que les voleurs l'avaient placé là afin d'analyser son contenu.

«Les Services de Renseignement nous indiquent que le container porte une étiquette «Cerveau UCT». Ceci pourrait alarmer plusieurs membres de votre équipe, tout particulièrement l'Officier informaticien. Vous devrez enlever cette étiquette avant que quiconque ne la voit. Vous utiliserez le crochet volant supplémentaire pour évacuer le container.

«Il marque une pause, l'air presque gêné, «je n'ai jamais envoyé quelqu'un accomplir une mission d'une telle importance — bonne chance». Sa voix redevient sérieuse et glacée. «Souvenez-vous, quoi qu'il arrive, ramenez ce container. Vous pouvez sortir».

2.3 LA MISSION

2.3.1 Poste de Contrôle Garantissant l'Entrée de la Zone de Rassemblement des Forces Armées de RSB

A partir de la salle de Briefing et durant tout le trajet, Fiber-O arbore un large sourire réjoui tandis qu'il sème la panique parmi des piétons habillés de rouge et manque de précipiter les PJs hors de leurs sièges. Dans un dernier crissement de pneus, le véhicule quitte le couloir central pour s'engager dans un long corridor jaune. L'attitude de Fiber-O change brusquement : il ne ricane plus et conduit en silence, lèvres serrées.

Il ralentit jusqu'à rouler au pas et s'engage avec précautions à la suite d'une file de voitures qui franchissent une à une le poste de contrôle situé au bout du corridor. Un véhicule ouvert à l'arrière et plein de Soldats de la Mort (Voir Table des PNJs) vient s'arrêter derrière celui des PJs. Ils commencent tout de suite à se moquer des PJs en leur criant «Eh bande de cibles à laser» «Retournez dans vos silos» «Quelqu'un veut faire un carton?». Si les PJs sont d'humeur exubérante, donnez leur l'occasion de répliquer.

Deux gardes qui se tiennent près d'une guérite blindée et sont accompagnés d'un doberbot à l'air féroce, saluent les occupants de chaque voiture avec désinvolture et leur font signe de passer. Les deux hommes portent des lance-projectiles à char-

geurs à bande et des armures VERTES. (Voir String-V et Grip-V dans la Table des PNJs et doberbot celle des robots).

Lorsque le véhicule des PJs s'approche du poste de contrôle, Grip-V presse vivement un bouton situé sur la ceinture et une rangée de piques obliques en acier sort du sol, bloquant le passage. Pointant son lance-projectiles vers les PJs, il s'avance, couvert par son collègue et le vigilant doberbot, et s'adresse à Fiber-O d'une voix bourrue : «l'entrée dans cette zone est soumise à contrôle. Vous avez une seconde pour donner votre nom et dire ce qui vous amène ici». Fiber-O s'exécute très, très poliment. «Grip-V, inspecte le véhicule avec le chien, pendant que je vérifie ça».

Grip-V rentre dans la guérite tandis que String-V lâche le doberbot qui commence à tourner autour de l'automobile et à la flairer avant de sauter à l'intérieur, sur les caisses. Les Soldats de la Mort trouvent la scène très amusante et continuent de se payer la tête des PJs. Ces soldats ne sortiront leurs armes que si les PJs dégagent ou ouvrent une de leurs caisses.

Après quelques secondes le doberbot commence à grogner et à claquer des mâchoires en direction des caisses. Sur le qui-vive, String-V demande : «Qu'y a-t-il dans les caisses?» Quelle que soit la réponse des PJs, à peine ont-ils fini de parler que Grip-V sort de la guérite, abaisse les piques et dit : «Vous êtes autorisés à entrer, passez». String-V proteste mais son collègue le fait taire : «ça ne me plaît pas plus que toi, et tu ne me plaît guère». Les zones représentées sur la carte 2 servent de cadre au reste de la mission.



2.3.2 Zone 1. Zone de rassemblement des Forces Armées de RSB

Dans cette énorme salle bruyante d'une superficie égale à plusieurs fois celle du complexe d'entrepôts, il règne un grand désordre et une activité fébrile. C'est ici que les patrouilles de l'armée ou d'unités spéciales se rassemblent en bon ordre avant d'aller à l'Extérieur. On ne peut faire un pas sans tomber sur des soldats, des combats ou des guerbots. En cet instant précis, l'endroit où l'on s'active le plus est celui où se trouve une unité d'intervention des Forces Armées qui se prépare à partir en mission (voir 2.3.3). Des mécaniciens s'affairent bruyamment sur un nombre incroyable de sinistres véhicules, sur lesquels ils effectuent des réparations, tandis que des techniciens inspectent et affinent la mise au point de nombreux robots. L'air s'emplit de jurons, d'ordres et de questions hurlés au milieu du vrombissement des moteurs.

Déchargement de l'Automobile

Fiber-O roule jusqu'à une Chenillette Tout Terrain (CTT) garée près de la Porte 1, puis il s'arrête mais laisse tourner le moteur. Il pense que cette CTT est celle des PJs mais il n'en sait rien et s'en fiche éperdument : tout ce qu'il veut, c'est quitter les lieux au plus vite. Il exige d'une voix douce et impatiente que les PJs déchargent leur matériel — ET TOUT DE SUITE ! S'ils mettent trop longtemps à s'exécuter, il commence à jeter les caisses hors de l'automobile. Dès que le

véhicule est vide Fiber-O démarre et s'éloigne sans un mot.

La Porte 1 est un mur de béton et d'acier, il semble impensable qu'elle puisse bouger. Dès que les PJs finissent de décharger, un haut parleur situé au-dessus de la porte annonce «Dégagez!» Un instant plus tard, la porte disparaît en un clin d'œil dans le plafond avec un bruit sec et une chenillette niveleuse s'engouffre à grand bruit dans l'ouverture, manquant de peu d'écraser nos intrépides PJs et le précieux matériel que leur a confié l'Ordinateur. Cet engin, noirci par les impacts de laser, taché de sang et de végétaux réduits en bouillie, est dans un piteux état. La porte se referme tout aussi vite qu'elle s'était ouverte avec un bruit sourd qui se répercute dans la salle.

Le Comité d'Accueil

A peine le premier PJ a-t-il touché la CTT que Beeg-V, le chef de l'escouade la plus proche, hurle : «Halte». Les PJs se trouvent face à une quinzaine de fusils laser pointés sur eux par des soldats de Beeg-V qui couvrent leur chef. Ce dernier s'avance vers les PJs et demande à savoir qui ils sont et ce qu'ils font. Il est convaincu de la légitimité de son autorité dans les circonstances présentes et est prêt à désintégrer quiconque la remettrait en question (voir Beeg-V et Soldat de la Force d'Intervention dans la Table des PNJs).

Si on ne lui remet pas de justificatif se rapportant au véhicule, Beeg-V désintègre toute l'équipe — on n'est jamais trop prudent si près de l'Extérieur. Dans le cas contraire, Beeg-V demande qu'on lui apporte un terminal portable de l'Ordinateur pour vérification. L'Ordinateur met du temps à répondre, ce qui n'est pas fait pour détendre l'atmosphère, finalement il annonce «il n'y a pas trace de ce justificatif ni de cette équipe de Clarificateurs dans les dossiers de RSB. Veuillez attendre». Inutile de dire que les petits gars de Beeg-V attendent impatiemment l'ordre de «carboniser les traitres».

Après que les PJs aient eu d'abondantes sueurs froides, l'Ordinateur annonce «Cette équipe est autorisée à utiliser ce véhicule et à quitter le dôme avec. Le chef d'escouade Beeg-V est chaudement félicité d'avoir si rapidement réagi face à cette situation. La bienveillance de l'Ordinateur l'accompagne». Beeg-V se retourne avec un sourire suffisant, et, sourd aux questions des PJs, il s'éloigne avec ses hommes.

Les PJs sont à présent libres de vérifier leur véhicule et d'y charger leur matériel.

La Chenillette Tous Terrains (CTT)

Elle ressemble à une malle, montée sur chenilles et semble fonctionner sur ce principe. A l'intérieur on trouve un compartiment unique avec deux sièges de conducteurs à l'avant et un Com Unit III fixé entre eux. Au-dessus de chacun des sièges, il y a une écouille et une poignée peinte en rouge sur laquelle est écrit «éject». Si on tire sur la poignée le siège éjectable fonctionne parfaitement mais il y a 60% de chances que l'écouille correspondante ne s'ouvre pas (voyez la colonne 10 de la Table des Dommages).

A l'arrière se trouvent deux bancs, un de chaque côté, pouvant chacun accueillir trois passagers assis à califourchon et munis de leur équipement complet. Tout au fond du véhicule, deux rateliers ; celui du haut, qui porte la mention «équipement de survie», est vide ; celui du bas est plein de filets de camouflage. Sept sacs parachute/crochet volant sont entassés sur le sol.

Une tourelle pivotante ouverte, munie d'un support à armes (il est vide) surmonte le véhicule. Une personne debout au centre du compartiment peut manœuvrer cette tourelle. N'importe quelle arme d'une taille supérieure à celle d'un pistolet laser peut venir s'adapter au support.

Bobby-O a la compétence nécessaire pour conduire ce véhicule, ce qui est important car la CTT n'est pas munie de pilote-automatique et que son cerveau électronique ne lui permet même pas de rouler au pas. Sur la grand route la CTT peut atteindre une vitesse de 30 kilomètres heure mais sur du tout-terrain elle se traîne. Elle peut traverser des rivières mais s'enfonce alors profondément dans l'eau et menace de se renverser

chaque fois qu'un PJ remue un peu trop.

En Route Vers l'Extérieur

Après avoir entassé tout leur matériel dans la chenillette, les PJs doivent trouver comment ouvrir la Porte 1. S'ils se contentent de se présenter devant au volant de leur véhicule, un haut-parleur situé au-dessus de la porte, à côté d'une caméra vidéo et d'un canon laser, mugit : « Stop ! ». La porte restera fermée jusqu'à ce que le mot de passe, « Membuka », soit prononcé devant la radio. Peu après que ce mot ait été prononcé (ce qui suppose que le leader s'en souvienne) la porte s'ouvre brutalement et le haut-parleur hurle « dégagez ! ». Quelle que soit la vitesse à laquelle les PJs franchissent la porte, celle-ci se referme quelques millimètres derrière eux avec un bruit sourd.

A partir de là, le leader devra indiquer l'itinéraire à suivre.

2.3.3 La Force d'Intervention

Peu après que les PJs aient quitté le bâtiment, la porte de celui-ci s'ouvre de nouveau laissant échapper un flot de soldats et de véhicules qui commencent à se rassembler en bon ordre dans la Zone de Tir à Vue. Cette Force d'Intervention est composée de 80 soldats, 4 officiers, 15 combots perfectionnés, 6 chenillettes de ravitaillement et 1 chenillette pose-pont (voir Soldat et Officier de la Force d'Intervention dans la Table des PNJs et Combot Perfectionné dans celle des Robots).

C'est là l'unité envoyée par l'Ordinateur pour mettre la main sur le minicomputer de Nevo-U. L'itinéraire qu'elle suivra pour atteindre la Station Météorologique ITA est indiqué sur la Carte 2. Une fois hors de la Zone de Tir à Vue, les membres de cette force d'intervention feront feu sur toutes les personnes qu'ils verront ou entendront (ou croiront voir ou entendre). Si tout se passe au mieux, la force d'intervention parviendra à la Station Météorologique au moment précis où les PJs en sortiront avec le minicomputer. Elle se lancera à leur poursuite s'ils essaient de s'enfuir à pied à travers champs. Utilisez la force d'intervention au mieux afin d'accroître la paranoïa de vos joueurs.

Si les PJs se mettent à l'écoute de leurs Com Units ils s'apercevront que les ondes sont saturées de messages, ceux-ci proviennent d'officiers de la force d'intervention et concernent la progression et l'objectif de cette unité. L'objectif, « un avant poste quelconque datant de l'Histoire Enregistrée », devrait rappeler quelque chose aux PJs.

2.3.4 Zone 2. Dôme du Complexe Alpha

Les PJs, qui ont pour la première fois l'occasion de voir le dôme de l'extérieur, devraient être vivement impressionnés, voire atterrés par sa taille. Sa surface lisse et arrondie, emplit à l'Ouest l'horizon entier. Seule sa périphérie est en de nombreux endroits percée par des détecteurs, des armes et des bâtiments surajoutés.

Mettez l'accent sur l'impact affectif que cette vision devrait avoir sur les PJs et incitez les joueurs à mettre en scène le profond sentiment de sécurité que leurs personnages associent au dôme (Maman !) et la paranoïa aiguë qu'éveille en eux la perspective d'affronter l'inconnu.

2.3.5 Zone 3. Routes Empierrées et Zone de Tir à Vue

Des routes empierrées à une voie, pleines de bosses et d'ornières, sillonnent la Zone de Tir à Vue. Elles sont empruntées par des patrouilles régulières des Forces Armées et constituent les seules voies de communication sûres traversant cette zone. Faites preuve d'une délicate attention envers les PJs : ne pointez pas sur eux les batteries de missiles et les énormes canons laser qui suivent leur progression à travers cette zone. Si, pour une raison quelconque les PJs s'éloignent trop d'une route, une des batteries de lasers du dôme tire devant eux en guise d'avertissement. S'ils ne s'arrêtent pas ou ne font pas marche



Traîtres reconsidérant leur décision de quitter la route.

arrière vers la route sur le champ, un deuxième rayon fait voler en éclat leur véhicule et un troisième vient à bout des survivants.

De nombreux véhicules militaires de taille gigantesque, conduits par des soldats aux regards fous empruntent ces routes. Il ne leur viendrait pas à l'esprit de se serrer sur le côté ou de dégager la voie à cause d'une vulgaire petite chenillette. Les PJs doivent fréquemment quitter la route pour éviter la collision, s'ils ne le font pas il y a 40% de chances qu'il y ait collision et que les PJs survivants soient poursuivis par des soldats des Forces Armées pour conduite imprudente et refus de priorité.

Terroriser des Clarificateurs est une des distractions favorites des nombreuses patrouilles de volbots qui survolent cette zone. Il faut plusieurs rounds aux pilotes pour deviner à bord de quel véhicule se trouvent les PJs ; dès que c'est chose faite, ils commencent à faire du rase motte au-dessus de leurs têtes. La chenillette n'est pas touchée, bien sûr, mais les volbots passent très, très près.

Tout au long de la traversée de la Zone de Tir à Vue improvisez à votre gré des rencontres périlleuses. Développez chez les PJs un sain sentiment d'horreur, de terreur et de respect envers les Forces Armées. Des Clarificateurs à l'esprit vif comprendront que traverser la Zone de Libre Feu pour rentrer au bercail ne sera pas une partie de plaisir.

2.3.6 Zone 4. Forêt

Ces vastes étendues de longs trucs verticaux marrons et de machins verts ont de quoi donner la chair de poule. Des odeurs, des bruits et des visions bizarres sont là pour rappeler constamment aux PJs combien cet environnement leur est peu familier. Dans la forêt la vitesse maximale d'un personnage circulant à pied se situe entre 3 et 4 kilomètres heure ; de deux heures en deux heures mettez en scène une des rencontres de la Table des Rencontres Aléatoires en Forêt/Collines de la partie détachable (page 20).

2.3.7 Zone 5. Collines

Ces monticules géants parsemés de très longs trucs verticaux marrons et d'énormes rochers arrondis offrent une vue imprenable sur les alentours. Chose incroyable, il n'y a pas d'escalators ni même d'escaliers pour en atteindre les sommets, ce qui fait que la progression des PJs est freinée par de fastidieuses escalades.

La vitesse maximale d'un personnage circulant à pied dans cette zone se situe entre 3 et 4 kilomètres heure. De deux heures en deux heures organisez une des rencontres de la Table des Rencontres Aléatoires en Forêt/Collines de la partie détachable (page 20).

2.3.8 Zone 6. Prairie broussailleuse

Avec ce revêtement vert, grossier et particulièrement épais qui couvre intégralement des kilomètres et des kilomètres de sol valonné vous tenez un bon moyen d'impressionner les PJs : ne le laissez pas échapper. Les PJs effrayés ne manqueront pas de tirer sur les mystérieuses créatures qui leur filent entre les pieds et zigzaguent dans l'herbe.

2.3.9 Zone 7. Rivières

Leur simple vue a de quoi terrifier une personne ne sachant pas nager. Des tourbillons et des débris emportés par le courant font que l'eau semble vivante. Ces rivières sont trop larges pour être franchies en sautant, trop profondes pour qu'on puisse les passer à gué et trop agitées pour qu'on puisse les traverser en se laissant flotter.

2.3.10 Zone 8. Les Chutes

Votre description doit les rendre aussi imposantes (voire plus) que celles du Niagara. Insistez sur leur bruit de tonnerre, leur hauteur vertigineuse, la force de l'eau qui déferle, la, le... enfin bon, vous connaissez. Il n'est pas conseillé de pêcher ou de se baigner dans cette zone.

2.3.11 Zone 9. Cachette de la Chenillette

Il y a au pied des chutes un petit bosquet d'arbres, cachette parfaite pour la chenillette. Si les PJs ne dissimulent pas leur véhicule ils ne trouveront à leur retour, si retour il y a, qu'un éparpillement de petits bouts de métal fondu. L'expérience est la meilleure des écoles.

De là, les PJs devront se rendre en haut des chutes, à l'endroit où ils doivent récupérer leur volbot, et ce, à pied car la corniche est trop abrupte pour que la chenillette puisse la franchir. Quand les PJs escaladeront cette corniche, rappelez leur qu'avec toute la ferraille qu'ils ont sur le dos on pourrait remplir plusieurs caddies de supermarché, que le terrain est accidenté et qu'ils sont, à l'Extérieur, aussi à leur aise que des cour-



Clarificateur participant à une compétition de saut (hauteur 6000 mètres).

tiers de Wall Street dans les jungles de Bornéo. Montrez de l'intérêt pour leurs idées pour escalader le versant avec leur équipement.

2.3.12 Zone 10. La Corniche

Sa hauteur varie, mais elle est partout abrupte et couverte de roches friables peu stables. Lorsqu'ils franchiront cette corniche, dans un sens ou dans l'autre, les PJs devront réussir de nombreux jets d'Agilité pour ne pas tomber. Aucun véhicule, sauf aérien, ne peut franchir cette corniche.

2.3.13 Zone 11. Le Volbot et le Point d'Embarquement

Le Volbot.

Le point d'embarquement se situe à un kilomètre des chutes, près de la rivière, c'est un pré long et étroit entouré de collines. Deux profonds sillons creusés par le train d'atterrissage mènent au volbot qui est arrêté au bout du pré. Ce véhicule est un étrange mélange de pièces de récupération assemblées par quelqu'un ne connaissant pas grand chose aux avions (de fait c'est Nevo-U en personne qui l'a construit et effectivement il ne s'y connaît guère en matière d'avions, mais un cerveau électronique, qui lui, s'y connaissait, l'a aidé). C'est un volbot à ailes fixes, il ne peut se maintenir à l'aplomb d'un point fixe et est incapable DAV : Il a besoin, pour s'envoler ou atterrir d'une courte bande de terrain plat.

Il possède un petit cockpit qui s'ouvre sur le dessus et, derrière ce cockpit, un compartiment plus grand dans lequel on entre par deux portes qui s'ouvrent sans difficulté, situées à l'arrière. Ce compartiment comporte six sièges déplaçables fixés aux parois latérales (trois de chaque côté) ; on peut largement y caser six personnes et leur matériel. Contre la cloison qui le sépare du cockpit, au dessus d'une trappe qui s'ouvre dans le plancher, se trouve un gros treuil. Un canon est fixé sous le « nez » du volbot.

Un examen plus attentif de l'engin révèle que le moteur est encore chaud et que la trape du cockpit est mal fermée et a été carbonisée par un laser. Grill-V, le pilote, est affalé sur les manettes de contrôle, mort des suites de blessures causées par un unique impact de laser (il a été abattu, presque en vol, par un des agents de Black-U). Une épée de force et un pistolet laser à canon VERT pendent à la ceinture de Grill-V (assurez-vous que Mort-O voit l'épée).

Le Vol

Bobby-O a une compétence suffisante en matière

de véhicules pour piloter le volbot (mais il ne saurait faire face à un combat). Il sait également comment mettre en marche le programme de pilotage automatique du cerveau électronique de l'engin. Dès l'instant où le pilote-automatique est mis en route, le volbot entame la phase de décollage : il fait marche arrière, demi-tour et s'élance (à moins d'être arrêté). Une fois en l'air, il fait route vers le Nord en rasant la cime des arbres jusqu'à ce qu'il puisse tourner vers l'Ouest et mettre le cap vers la Station Météorologique de l'ITA (voir 2.3.14). L'itinéraire du volbot sur pilote-automatique est indiqué sur la Carte 2. Si les PJs pilotent leur engin manuellement et qu'il s'écarte de plus de quelques kilomètres de cet itinéraire, il sera repéré et intercepté par un volbot des Forces Armées modèle 916.

Le Parachutage

Dès que le volbot met le cap sur l'Ouest, un écran audio-visuel situé dans la cabine arrière s'allume et un vieux film de l'armée initiant au parachutisme défile sur cet écran. Un gros sergent à moitié chauve montre comment enfiler un parachute, sauter correctement et atterrir. Pour faire une démonstration de cette dernière phase, il monte sur une petite échelle et saute dans un bac à sable en faisant un roulé boulé pour amortir le choc. Le film ne passe qu'une fois et si les PJs peuvent l'arrêter en cours de projection, ils ne peuvent le faire revenir en arrière.

Une fois à proximité de la Station ITA, un haut-parleur commence à lancer des ordres. Les PJs devraient les reconnaître car ils viennent de les entendre au cours du film.

« Approchons de l'objectif » prévient les PJs qu'ils doivent enfiler leurs sacs parachute/crochet volant et se préparer psychologiquement au saut. Les parachutes du film ne ressemblent en rien aux sacs des PJs, aussi, que ces derniers aient ou non suivi le film avec attention, il y a 50% de chances qu'ils enfilent leurs sacs à l'envers. Ceux qui le feront atterriront sur la tête.

« En position » prévient les PJs qu'ils doivent se mettre en file indienne face à la porte.

« Attachez-vous » leur indique qu'ils doivent fixer le mousqueton de la poignée du filin d'ouverture de leurs sacs au ratelier situé au dessus de leurs têtes et qui traverse la cabine dans le sens de la longueur. Il sort de chaque sac trois poignées, chacune munie d'un mousqueton, une commande l'ouverture du parachute, une autre sert à porter le sac, la troisième permet d'affaler et de détacher le parachute. Les PJs n'ont aucun moyen de savoir laquelle est laquelle, ils devront donc deviner. Chaque poignée a une chance sur trois d'être choisie. Si les PJs, cherchant à savoir

comment fonctionnent leurs sacs, en démontent un, leurs chances de deviner son fonctionnement seront déterminées par un jet d'Ingénierie ou de Sens de la Mécanique effectué avec le dé des pourcentages. Bien entendu le pourcentage tiré déterminera également leurs chances de remonter le parachute correctement. Quelle vie !

Les personnages qui utilisent la poignée du filin d'ouverture ont de la chance. Leurs parachutes s'ouvrent. Ceux qui utilisent la poignée destinée à porter le sac se retrouvent à gigoter à l'extérieur du volbot, encore attachés au ratelier. Tirez à pile ou face. Face : la courroie tient bon et le personnage peut regimber dans le volbot. Pile : la courroie cède et le personnage tombe en chute libre — procédez sur l'heure à un jet de Folie ! Si le personnage réussit ce jet, et seulement dans ce cas, il pourra tirer une autre poignée, avec 50% de chances de choisir la bonne. S'il tire sur la mauvaise, il tombe en chute libre tandis que son parachute dérive dans le ciel au dessus de lui.

La signification de « Go ! Go ! Go ! » va de soi. La porte arrière s'ouvre, des lumières vertes défilent et le personnage en tête de file peut contempler les montagnes au dessous de lui. Pour être capable de sauter, il doit sur le champ réussir un jet de Folie. S'il y échoue il reste à geler devant la porte et les autres doivent le pousser.

Les PJs qui comprennent les ordres, sautent quand on le leur demande et ouvrent leur parachute, survivront au saut, mais si vous êtes d'humeur maussade vous voudrez peut-être agrémente la chose de quelques chevilles foulées ou équipement endommagé. Les PJs doivent affaler et détacher leurs parachutes rapidement sinon ils seront entraînés par le vent. S'ils ne sautent pas de l'avion ensemble, le dernier atterrira loin des autres et devra monter au sommet de la montagne pour être récupéré.

Une fois que les PJs ont sauté, le volbot décrit des cercles au dessus du sommet jusqu'à ce que les ballons des crochets volants s'élèvent dans les airs (voir ci-dessous), puis il « crochette » ces ballons et met le cap sur la chenille.

N'oubliez pas de veiller à ce que les joueurs n'utilisent pas leurs connaissances personnelles du parachutisme au profit de leurs personnages. Ils sont sensés jouer des personnages qui n'ont jamais touché, vu ou entendu parler de ces engins.

2.3.14 Zone 12. Station Météorologique de l'ITA

La Station

Si les PJs tardent à y arriver, vous pouvez décider que la force d'intervention les attend déjà sur place.

Un groupe de petits bâtiments miteux en ciment gris s'élève sur le plateau lisse qui forme le sommet d'une haute montagne ; c'est là tout ce qui reste d'une Station Météorologique de l'Institut Topographique Américain datant de l'Histoire Enregistrée. Au centre se dresse un grand bâtiment rectangulaire entouré de dépendances (trois bâtiments rectangulaires et deux circulaires). Deux antennes paraboliques brisées sont appuyées contre l'un des murs du bâtiment central.

Le minicomputer de Nevo-U est caché dans le sous-sol du bâtiment central, Nevo-U communique avec lui au moyen d'une radio automatisée à UHF et d'une des antennes parabolique (qu'on a habilement arrangée pour qu'elle ait l'air inutilisable) ; il ne vient que rarement sur place.

Plus on s'approche des bâtiments, moins ils paient de mine. Les portes ont été défoncées par des vandales et de violents orages, et le contenu des pièces dispersé dans toutes les directions. Les deux bâtiments circulaires ne contiennent que des supports en acier sur lesquels reposaient jadis des télescopes. Les autres dépendances servaient aux scientifiques pour se loger et stocker du matériel, il n'y reste que des étagères métalliques, des meubles de rangement et des châssis de lits de camps renversés.

Le bâtiment central abrite les restes de nombreux gros appareils dont les carcasses sont percées de trous sombres aux endroits où il y avait des boutons, des manettes et des vis. Derrière le plus gros appareil se trouve un grand panneau qui dissimule un escalier

de ciment raide et étroit, qui descend au sous-sol. Il n'y a pas de lumière dans l'escalier. A l'aide d'une lampe de poche on peut seulement voir qu'il mène à une porte ouverte donnant sur une petite pièce. Des PJs examinant l'entrée de l'escalier avec attention s'apercevront que les murs, le plafond et le sol de la cage d'escalier, ainsi que le plafond au-dessus de leur tête, sont bizarrement recouverts d'une fine poussière noire. Les PJs ayant une compétence en matière d'armes à aire d'effet reconnaîtront là la suie typique qui reste après usage d'un lance-flamme.

Un puissant lance-flamme est dissimulé dans le sol, au pied des escaliers, il entre en action dès qu'un objet plus grand qu'une souris franchit la dernière marche ; un jaillissement de flammes emplit alors la cage d'escalier, s'engouffre dans l'ouverture du panneau et vient grésiller au-dessus contre le plafond. Quiconque se trouvera dans l'escalier à ce moment là souffrira d'un des dommages de la colonne 11 de la Table des Dommages et la flamme brûlera les vêtements des PJs regardant la cage d'escalier, leur laissant à peine plus que les sous-vêtements et éclaircissant sérieusement leurs chevelures. Le bâtiment est inifugé, aussi ne sera-t-il pas endommagé si l'on excepte l'épaisse couche de suie qui en tapissera tout l'intérieur. Les PJs ont deux minutes avant que le lance-flamme soit de nouveau opérationnel. Ces deux minutes peuvent être très courtes ou très longues, à votre convenance.



Une unique pièce, plongée dans l'obscurité, à peine assez haute de plafond pour qu'on puisse s'y tenir debout, se trouve au pied des escaliers. Il y a un interrupteur sur le mur à droite de la porte. Une fois le puissant éclairage allumé, on s'aperçoit que toute la moitié de la pièce à partir du mur du fond est occupée du sol au plafond par des banques de données. Devant l'unique terminal, se trouve une chaise. A gauche de la porte, il y a un lit peu confortable et à droite, une table métallique et un frigidaire vide et tiède.

Un container pesant 40kg et portant l'étiquette « Cerveau UCT » est branché à l'intérieur du plus gros appareil situé contre le mur du fond.

La Fuite en Crochet Volant

Comme ils sortent du bâtiment principal, les PJs aperçoivent la Force d'Intervention qui progresse sur le versant Sud de la montagne. Les PJs doivent faire vite s'ils tiennent à leur vie. S'ils se barricadent et attendent l'arrivée de la Force d'Intervention ou tentent de s'enfuir à pied, les excellents soldats de cette unité se feront un plaisir de donner la chasse et d'exécuter ces traîtres avec des armes raffinées telles que des

générateurs de plasma et des cartouches nucléaires tactiques. La meilleure option qui s'offre aux PJs (et la plus spectaculaire) consiste à utiliser les crochets volants (pour des explications sur leur fonctionnement, voir 2.2.5).

Si le volbot des PJs est sur pilote-automatique, il décrit de larges cercles et descend en piqué pour « crocheter » les ballons. Il ne récupère qu'un ballon par cercle décrit et il lui faut six rounds pour remonter la corde absorb choc à l'aide du treuil, avant de revenir chercher un autre ballon. A chaque descente en piqué, le volbot choisit au hasard le ballon qu'il va récupérer. Si le volbot n'est pas sur pilote-automatique c'est au pilote de « crocheter » et de hisser à bord les ballons.

Chaque corde absorb choc a 10% de chances de casser lorsqu'elle est « crochétée ». Si deux personnes utilisent le même ballon, cette probabilité est doublée. A peine le premier ballon est-il gonflé, qu'il est repéré par les ardents soldats de la Force d'Intervention qui ouvrent le feu. Les ballons sont au début hors de portée de tir, mais les soldats se rapprochent vite tirant sur des PJs, leurs ballons, les bâtiments et parfois se tirant dessus entre eux. Le dernier Pj devrait être évacué au milieu d'une fusillade. Ceux qui sont déjà à bord du volbot peuvent couvrir leurs coéquipiers encore au sol en tirant depuis le volbot (vu la confusion qui règne, ils tiennent là une bonne occasion d'assassiner l'un des leurs).

Les Combots Perfectionnés de la Force d'Interven-

sont encore debout, reliées par des câbles depuis longtemps neutres, mais il ne reste de la plupart d'entre elles que des amoncellements d'acier rouillé. Il arrive que des volbots volant à basse altitude viennent heurter ces lignes.

2.3.16 Zone 14. Cratère de Bombe

Il y a bien longtemps, arriva une petite bombe nucléaire venant d'un pays très très lointain. Elle laissa cet impressionnant cratère où l'eau de pluie s'accumule et se charge de radioactivité. Les radiations résiduelles de l'air, du sol et de l'eau rendent malade toute personne passant à proximité. Rester dans le cratère pendant plus de quinze minutes provoque des nausées et des migraines pendant deux jours. Si un Pj y restait pendant plus de deux heures il serait neutralisé par la maladie des radiations qui le terrasserait plusieurs jours plus tard. La guérison est identique à celle d'un personnage Neutralisé.

2.3.17 Zone 15. Grand'Route 45

Cette grand route datant de l'Histoire Enregistrée est fréquemment empruntée par des patrouilles de l'armée. Personne ne l'a jamais entretenue, aussi le revêtement noir s'est-il effrité jusqu'à redevenir poussiéreuse. C'est malgré tout une des meilleures routes des environs. La vitesse maximale à pied y est de 5 kilomètres heure.

2.3.18 Zone 16. Grand'Route 55

Cette route à quatre voies coupe le paysage comme une cicatrice. Bien que le béton armé soit par endroits fissuré voire défoncé, le gros de cette route est resté intact. Si les PJs décident d'abandonner leur vie paisible sous l'aile de l'Ordinateur et de l'emprunter pour s'enfuir, ils découvriront (au bord de la carte) un champ de mines. L'armée n'envoie que rarement des patrouilles terrestres dans ce secteur, elle fait plutôt appel à des volbots.

2.3.19 Zone 17. L'Unique Pont

Le seul pont qui permette de franchir les courants rapides de la profonde rivière dévoreuse de PJs est détruit. On en voit des morceaux jonchant les rives ; quant aux piles et aux poutrelles qui restent, il ne fait aucun doute qu'elles céderaient sous le poids d'un Pj trop curieux.

2.3.20 Zone 18. Montagnes

Pour des habitants du dôme, tels que les PJs, les montagnes sont aussi étrangères qu'inquiétantes. Les gouffres béants, les parois verticales, les arêtes abruptes et les écharpes de nuages et de brouillard devraient semer la panique dans leurs pauvres petits cœurs. S'ils montent assez haut n'oubliez pas de mentionner le machin blanc froid et cotonneux.

La chenillette des PJs ne peut pénétrer dans les montagnes. La vitesse maximale à pied y est de deux kilomètres heure. De deux heures en deux heures organisez une des rencontres de la Table des Rencontres Aléatoires en Montagne (dans la partie détachable, en page 20).

2.3.21 Zone 19. Lacs Empoisonnés

Bien que l'eau de ces lacs soit claire et agréable au goût, elle est empoisonnée. Les commies sauvages qui vivent sur leurs rives sont insensibles au poison (ceux qui ne l'étaient pas sont morts). Comme vous pouvez vous y attendre, les PJs, eux, ne sont pas immunisés. S'ils tiennent à visiter un village, utilisez en guise de guerriers les sauvages de la rencontre 1 de la table des Rencontres Aléatoires en Forêts et Collines (dans la partie détachable en page 20). Ajoutez quelques femmes, quelques enfants, deux ou trois vieux shamans et des bicoques délabrées : vous voilà illico-presto avec un village. Les habitants hostiles de ce village inviteront les visiteurs à un festin et les transformeront en plat de résistance. Les habitants amicaux les inviteront à un festin où la plupart des plats auront été préparés avec l'eau du lac.

2.3.22 Zone 20. Sam'Suffit

Sur une colline, à l'abri de quelques arbres, s'élève

tion, qui se trouvent plus bas sur le versant de la montagne, concentrent leur tir sur le volbot des PJs. A son premier passage celui-ci est hors de portée, au deuxième, il y a 15% de chances qu'il soit touché. A chaque nouveau passage cette probabilité s'accroît de 15%. Si le volbot est touché, des pièces volent en éclat et il commence à laisser échapper de la fumée et à faire des ratés, mais il récupère tous les ballons (s'il vient à bout de cette opération sans avoir été touché, les règles du jeu sont momentanément abandonnées et les chances pour que les combots fassent mouche, atteignent 100%).

Une fois que tous les ballons ont été récupérés, le volbot poursuit son vol pendant encore 5 à 10 kilomètres en laissant échapper de la fumée noire et en perdant de l'altitude, avant de s'écraser au sol. Pour déterminer les blessures causées par le crash, lancez les dés et utilisez la première colonne de la Table 14.3.1. du *Livret du Maître de Jeu*.

2.3.15 Zone 13. Lignes Electriques

De grandes tours à haute tension datant de l'Histoire Enregistrée parsèment la campagne ; certaines

la retraite montagnarde, jusqu'ici inviolée, d'un billionnaire. Une meute de huit voraces dobermans, descendants des chiens de garde du propriétaire, ont installé leur tanière sous la charpente en A de la maison (c'est là la principale raison pour laquelle celle-ci n'a jamais été signalée). La maison est remplie d'objets datant de l'Histoire Enregistrée valant une fortune. Cependant aucune des lumières ne marche et il y a une fuite de gaz inodore; la première étincelle flamme ou tir de laser provoquera une explosion qui fera voler en éclat la maison, son contenu et tout intrus se trouvant à l'intérieur, et enverra les débris de l'autre côté de la colline.

Ne vous gênez pas pour placer cette maison n'importe où dans la montagne pourvu qu'elle se trouve sur le chemin des PJs.

2.3.23 Zone 21. Route Cachée

Cette route à une seule voie, à demi détruite et couverte d'herbes folles, est complètement dissimulée par les arbres. Elle mène de la Grand Route 45 (la végétation dissimule l'embranchement) à un vieux dépôt de déchets toxiques (voir 2.3.24). En quatre endroits cette route est bloquée par des portails rouillés fermés par des chaînes cadenassées.

2.3.24 Zone 22. Dépôt de Déchets Toxiques

Dans une minuscule vallée entourée de douces collines se trouve une série de terres et de bassins colorés. Au temps de l'Histoire Enregistrée, cette vallée servait de décharge pour des déchets toxiques de toutes sortes, d'où toutes ces jolies couleurs. Amusez-vous à décrire en détail cet étrange site afin d'éveiller la curiosité des joueurs.

Les PJs qui seraient contaminés par cette splendide palette de substances dangereuses ont une espérance de vie de 2D10 jours et s'ils reviennent au dôme, ils risquent d'être exécutés comme agents commies pour avoir introduit ces toxines dans le Complexe. Certaines sociétés secrètes seraient vivement intéressées par quelques unes de ces substances et la vente au marché noir serait financièrement gratifiante.

2.3.25 Zone 23. Terrain de Tir de l'Escadron Vautour

Ces zones forestières sont dépourvues d'arbres et criblées de cratères. Les pilotes de l'Escadron Vautour utilisent les cibles qui s'y trouvent pour affiner leur précision (déjà meutrière) au lancé de bombes et de missiles. Coïncidence, quelques rounds après que les PJs se soient égarés dans une de ces zones, une séance d'entraînement commence. Les pilotes Vautours, émoustillés d'avoir pour une fois affaire à des cibles vivantes, poursuivent les PJs jusqu'en dehors des limites du terrain de tir. Après tout, ceux qui s'agitent ainsi autour des cibles ne peuvent être que des traîtres ou des commies.

2.3.26 Zone 24. Vieux Réservoir

Il n'y reste à présent quasiment que de la boue mais c'était un vaste réservoir qui alimentait deux énormes canalisations descendant vers le Sud. La station de pompage, située à l'origine des canalisations, est maintenant en ruine.

2.3.27 Zone 25. Canalisations

Ces deux énormes canalisations d'eau aériennes, qui servaient à vider le réservoir, serpentent à travers la campagne. Aujourd'hui brisées et vides, elles abritent toutes sortes de misérables créatures.

2. FIN DE LA MISSION

2.4.1 Le Comité d'Accueil

La mission peut se terminer à l'Extérieur avec la mort du dernier PJ. Cependant il se peut qu'il y ait des survivants et qu'ils se mettent en route vers le dôme. Dès l'instant où ils pénètrent dans la Zone de Tir à Vue, que ce soit à pied, à bord de leur chenillette ou d'une



«Être évacué par crochet volant est toujours une expérience excitante et sans danger aucun».

autre façon, ils sont repérés par des détecteurs. L'Ordinateur dépêche une unité des Forces Armées pour les identifier plus précisément.

Ce comité d'accueil est composé de 20 soldats à la tête desquels se trouvent un Sergent et un Officier épaulés par un Combot Perfectionné. Tous les hommes sont à bord de voitures décapotées à quatre roues motrices. Référez-vous à la Table des PNJs, pour les soldats voyez Cracks, pour l'Officier, Officier de la Force d'Intervention et, pour le Sergent, Soldat de la Force d'Intervention. Pour le Combot Perfectionné voyez la Table des Robots.

À l'aide d'un porte voix, l'officier, qui est en contact permanent avec l'Ordinateur, demande à savoir qui sont les PJs. Quoi que disent ces derniers, qui qu'ils affirment être, l'Ordinateur n'arrive pas à cerner qui ils sont en vérité. Il ordonne au comité d'accueil de les désarmer et de les «escorter» jusqu'au dôme.

Lorsqu'ils atteignent la Zone 1 (Zone de Rassemblement des Forces Armées de RSB), les PJs sont emprisonnés tandis que l'Ordinateur recherche qui ils sont et quel est leur objectif. Les PJs blessés sont immédiatement confiés à des docbots (un des soldats leur explique «si vous vous avérez être des traîtres, nous voulons que vous soyez dans votre meilleure forme pour l'exécution»).

2.4.2 Le Dé-Briefing

Les PJs sont amenés un à un, on leur passe les menottes et ils sont interrogés par un officier de l'armée dont rien ne révèle l'accréditation. Des caméras de l'Ordinateur suivent l'interrogatoire mais les PJs ne peuvent savoir si elles fonctionnent ou pas. Organisez un tête à tête avec chacun des joueurs pour jouer l'interrogatoire. Profitez de l'occasion pour effectuer son dé-briefing.

Retour Sans le Cerveau UCT

Si les PJs reviennent sans le Cerveau, Nevo-U décide que ça ne vaut pas la peine de payer la caution pour les faire libérer. Leurs dossiers s'égareront vite dans les paperasses bureaucratiques de l'armée et les PJs passent le reste de leurs jours en prison, attendant que l'Ordinateur, qui entretemps s'est attaqué à des affaires plus importantes, les fasse soit libérer soit exécuter.

Jouer de longues scènes d'attente dans de petites cellules n'est pas très amusant, aussi sortez les clones pour la troisième mission.

Retour Avec le Cerveau UCT

Si les PJs reviennent avec le Cerveau, l'officier qui mène l'interrogatoire les interroge particulièrement sur cet objet; tant que tous les PJs disent qu'il s'agit d'isotopes radioactifs, ils ne courent aucun danger. Si l'un d'eux dit autre chose, le container est ouvert sur le champ et son contenu vérifié par l'armée qui découvre le Cerveau UCT et procède à l'exécution sommaire des PJs avant de s'occuper de la paperasserie correspondante. Nevo-U lui-même échappe de peu à une prompte enquête de la Sécurité Interne, ce qui ne fait que renforcer sa résolution de se venger de Black-U (voir Mission 3).

Le même sort attend les PJs, si le disque laser de la mission que contient le casque du leader tombe entre les mains des Forces Armées ou si elles découvrent la véritable nature de la mission des PJs d'une quelconque autre façon. Si les PJs tentent d'impliquer Squeev ou Gore-Vi dans l'affaire, le crime de «diffamation d'un loyal Citoyen» vient s'ajouter à la liste de leurs délits.

Si les PJs s'en tiennent à leur histoire d'isotopes, Nevo-U organise rapidement leur libération et Gore-Vi en personne les félicite et procède, si nécessaire à un dé-briefing approfondi. Bien entendu les PJs doivent répondre de toute perte ou dommage subit par leur matériel. Gore-Vi se montrera clément quand il distribuera les blâmes et les amendes et il promettra aux PJs deux semaines de disponibilité avant leur prochaine mission.

Bien entendu, seulement deux jours plus tard... Mission 3.





à l'abordage !

3. MISSION TROIS : LA FINALE

3.1 RESUME DE LA MISSION

Alors que les PJs étaient encore engagés dans leur deuxième mission, Nevo-U projetait déjà de s'attaquer à Black-U. La trahison de ce dernier a provoqué la destruction de la station météorologique et du minicomputer de Nevo-U, d'où la colère du Grand Programmeur. Pis encore, Black-U a pris la tête du tournois, et, si Nevo-U veut l'emporter, il lui faut absolument l'éliminer.

Durant les deux jours qui séparent la Mission 2 de la mise en alerte pour la Mission 3, des dizaines de membres du groupe de programmation de Nevo-U travaillent nuit et jour, mettant au point, vérifiant et révérifiant tous les détails. Dès que la question des pots de vin, intimidations et couvertures nécessaires est réglée, Nevo-U confie à son équipe (c'est-à-dire aux PJs) la Mission 3.

Déguisés en employés de PDH et Contrôle Mental, les PJs s'introduisent dans le Secteur TJC et parviennent à coup de bluffs jusqu'à son réservoir. Une fois là, ils doivent se lancer à l'assaut de la forteresse de Black-U — un antique bateau pompe mouillé dans le réservoir — sur des jets-skis. Entreprise tout aussi délirante, Black-U a transformé son bateau de façon à ce qu'il ressemble à un vaisseau pirate et a entièrement constitué son équipage à partir de Piratbots spéciaux. Les PJs devront venir à bout de ces robots avant de s'attaquer au Second et à Black-U-BRD-5 lui-même.

3.2 BRIEFING PREALABLE

3.2.1 Mise en Alerte

Chose curieuse, les PJs ne reçoivent pas directement leur avis de mise en alerte de l'Ordinateur : ce sont des messagers d'accréditation ROUGE qui se lancent à la recherche de chacun d'entre eux afin de leur remettre un message informatique cacheté (voir ci-dessous). Si un personnage lui demande de

confirmer ces ordres, l'Ordinateur le fait, remercie le personnage pour sa louable prudence et lui ordonne de se présenter immédiatement au Quartier Général pour son briefing. Assignez au dit personnage un point de trahison pour avoir négligé un message officiel émanant de l'Ordinateur.

MISE EN ALERTE !

: Si message décacheté, exécutez message.

: **EXTREMEMENT URGENT !**

: Clarificateur, réjouissez-vous. En récompense de votre diligence et de votre loyauté, vous avez été choisi pour faire partie de l'escorte personnelle de l'artiste Teela-O-MLY, en tant que garde du corps, durant son séjour dans le Secteur RSB. Bien que vous soyez en service vous serez admis au spectacle de demain soir — normalement réservé aux citoyens d'un niveau d'accréditation VERT ou plus élevé.

: Présentez-vous immédiatement au Quartier Général des Clarificateurs du Secteur RSB pour procéder à votre briefing et à l'essayage de votre nouvel uniforme.

: Demeurez vigilant. Soyez reconnaissant de la confiance que l'Ordinateur vous témoigne. Prenez un bain et nettoyez à fond votre équipement. L'Ordinateur et Teela-O-MLY sont vos amis.

Les spectacles que Teela-O'Malley donne en soirée ont une solide réputation. L'artiste se rend demain dans le Secteur RSB. Cependant les PJs ne l'approcheront pas à moins d'un kilomètre. Nevo-U, sachant que Black-U a des informateurs, s'est servi de la visite de Teela pour rassembler les membres de son équipe sans éveiller sa suspicion, au moyen de l'avis de mise en alerte ci-dessous.

Comme d'ordinaire, les personnages qui ne se présenteraient pas à l'appel pour leur briefing, s'exposeraient à de sérieux ennuis.

3.2.2 Quartier Général des Clarificateurs du Secteur RSB

Le séjour de Teela dans le Secteur alimente presque toutes les conversations. Au poste de contrôle d'entrée les gardes de l'Escadron Vautour ne parlent quasiment que de cela, tous espèrent pouvoir assister au spectacle et rencontrer personnellement Teela.

Une fois de plus, les PJs doivent remettre toutes les armes qu'ils ont sur eux. Les contrôles sont intensifiés car plusieurs personnes ont récemment tenté d'introduire en fraude des armes dans le Quartier Général. Sous l'œil attentif de l'officier de service, chaque PJ doit passer sous un détecteur de métaux et dans une vieille machine à rayons X («c'est sans aucun danger mon gars, hé hé hé»).

Les membres de R&C chargés du nettoyage des armes qui sont de service aujourd'hui sont malheureusement tous des bleus. Toutes les armes remises au poste de contrôle ont 50% de chances d'être définitivement enrayées.

Une fois franchi le poste de contrôle, chaque PJ est conduit dans une petite pièce où un robot prend ses mensurations pour «un nouvel ensemble d'apparat bottes/comboison de saut» (en fait pour une combinaison de plongée et des palmes). Lorsque le robot en a terminé chaque PJ est escorté par un garde jusqu'à une salle d'isolement. Là, donnez à chaque joueur une rumeur de la Table Générale des Rumeurs (voir page 4).

Kay-O reçoit le message suivant d'un Dingue de l'Ordinateur de haut rang. «Votre couverture a été éventée; l'espion du Grand Programmeur va vous éliminer sous peu» Donnez à Mort-O le message secret suivant, émanant de son supérieur Illuminati : «arrangez-vous pour que l'espion transmette à R&C des renseignements erronés selon lesquels le Quartier Général des Clarificateurs de RSB serait sous la domination des Services Techniques».

Après le délai qui convient, deux gardes armés font leur entrée et escortent les PJs jusqu'à la salle de briefing C.

3.2.3 Début du Briefing

Les quatre gardes habituels se tiennent aux coins de la pièce; lorsque les PJs arrivent, Squee-V et Gore-Vi sont déjà assis sur l'estrade. Le plus grand pistolet lance-projectiles que les PJs aient jamais vu est posé sur cette estrade, devant Squee-V. La courroie de sécurité de l'étui d'arme que Gore-Vi porte à l'épaule n'est pas attachée. Les deux hommes sont visiblement tendus et les efforts qu'ils font pour paraître calmes ne font que mettre encore plus en évidence leur nervosité. Squee-V consulte sa montre à intervalles réguliers et Gore-Vi penche de temps en temps la tête, comme pour écouter le petit appareil qui dépasse de son oreille droite (Gore-Vi reçoit de Nevo-U des renseignements sur la mission au fur et à mesure qu'ils sont disponibles).

Squee-V fait rapidement l'appel: il donne le nom et le titre de chacun des Clarificateurs, puis souligne les erreurs flagrantes qu'il a commises jusqu'à présent, le réprimande et lui fait clairement comprendre qu'une telle incompétence ne saurait être tolérée à l'avenir.

3.2.4 Choix du Leader de l'Equipe

Donnez à l'équipe l'occasion de choisir un nouveau leader, surtout si plusieurs de ses membres ont exprimé leur mécontentement à l'égard du leader actuel. Si ce dernier s'est débrouillé de façon satisfaisante, vous avez la possibilité d'opposer un veto au nouveau choix de l'équipe. Bien évidemment s'il se débrouille trop bien...

Squee-V explique que dans son infinie sagesse et par souci de justice l'Ordinateur offre à l'équipe la possibilité de choisir un nouveau leader, si elle le désire; puis il rappelle les nombreuses responsabilités de la personne qui remplit cette fonction. Obligez les joueurs à voter à bulletin secret après trois minutes de discussion maximum.

Si, et seulement si, un nouveau leader est élu, Squee-V se souvient qu'il doit annoncer aux PJs que le programme prévoyant un complément de salaire pour le leader est provisoirement suspendu. Tous les autres avantages demeurent.



3.2.5 Attribution du Matériel de Mission Spécial

Une fois de plus, le mur situé derrière l'estrade pivote, découvrant un écran géant de l'Ordinateur; les lumières se tamisent, Squee-V demande aux PJs d'être très attentifs. D'après le film qui suivra et la liste du matériel spécial, ils devraient comprendre que la tâche qui les attend n'a rien à voir avec Teela O'Malley. Si un des PJs demande ce que devient l'artiste dans cette histoire, Squee-V lui ordonne sèchement d'être attentif et de cesser de rêver.

Un film d'instruction de PDH et Contrôle Mental, commenté par une des voix graves et autoritaires de l'Ordinateur, défile sur l'écran. Ce film explique comment changer des filtres à eau dans de grandes installations hydrographiques. Il montre des ouvriers portant les hideuses combinaisons de travail caractéristiques des employés de PDH et du Contrôle Mental, en train de changer des filtres dans un réservoir couvert, le tout sur fond musical d'orchestre symphonique. Les filtres, des cages cylindriques en acier, hautes d'environ deux mètres et demi et remplies d'une matière poreuse, semblent assez lourds. Le réservoir, large de plusieurs kilomètres, a vraiment de quoi donner la chair de poule. Les PJs

LISTE DU MATERIEL POUR LA MISSION

- 6 Horribles Combinaisons d'Employés de PDH et Contrôle Mental Portant des Badges «Service de Maintenance du Réservoir»
- 6 Boîtes à Outils Portant l'Emblème de PDH et Contrôle Mental
- 6 Combinaisons de Plongée Grises, à Lisières Orange Adaptées aux Mensurations des Membres de l'Equipe
- 6 Paires de Palmes
- 6 Gilets Orange Vifs Munis de Poignées¹
- 6 Ceintures Lestées²
- 3 Lance-Projectiles
- 9 Recharges de Cartouches Perce-Armures (chacune permettant de faire feu pendant 10 rounds)
- 9 Recharges de Cartouches Solides (chacune permettant de faire feu pendant 10 rounds)
- 1 pistolet énergétique avec 5 recharges (chacune permettant de faire feu pendant 5 rounds)
- 2 Fusils Laser et 10 Canons Orange
- 1 Fusicône³
- 20 Cartouches Perce-Armures pour Fusicône
- 20 Cartouches Hautement Explosives pour Fusicône
- 2 Boîtes de 20 Grenades Hautement Explosives
- 6 Echelles de Corde Chacune Munie d'un Grapin à une de ses extrémités
- 1 Docbot Modèle V
- 2 Combinaisons Blindées Kevlar avec Revêtement Mylar
- 6 Caisnes de Filtre à Eau Scellées de 2x1x1 mètres Pesant 250 kilos, Montées sur Roulettes⁴
- 2 Caisnes de Filtre Vides
- 2 Pains de Plastique avec Minuterie⁵
- 1 Gilet de Sauvetage gonflable, pourra supporter 1 personne.
- 2 Le gilet de sauvetage ne peut supporter une personne portant une ceinture lestée.
- 3 Est accompagné d'un justificatif permettant au PJ qui en est responsable — et à lui seul — d'en faire usage bien qu'il n'ai pas l'accréditation Bleue normalement requise.
- 4 Chaque caisse contient en fait un jet-ski (pour des détails voyez le paragraphe 3.2.7)
- 5 Pour déterminer la nature des effets qu'aura l'explosion de ces pains voyez la colonne 15 de la Table des Dommages. La minuterie peut être réglée sur un laps de temps allant de 1 à 60 secondes, pas plus, pas moins (à moins d'avoir une compétence en Démolition).

qui n'ont pas été à l'Extérieur et n'ont donc pas vu de rivières ou d'autres étendues d'eau importantes, devront effectuer un jet de Folie peu difficile quand ils réaliseront que de telles masses d'eau existent bel et bien. La plupart des citoyens n'ont ni le besoin ni l'occasion d'apprendre à nager, c'est pourquoi les grandes étendues d'eau les effraient particulièrement.

A la fin du film les lumières retrouvent leur intensité initiale et une liste de matériel apparaît sur l'écran. Beaucoup des articles figurant sur la liste sont inconnus des PJs mais ils en reconnaîtront certains car ils étaient mentionnés dans le film. Comme l'indique le règlement, un PJ doit émarger pour chaque article figurant sur la liste. Les notes en italique ne doivent pas être portées à la connaissance des joueurs.

3.2.6 Ordre de Mission

Gore-Vi se lève et donne aux membres de l'équipe leur ordre de mission. Il transpire, il est contrarié et nerveux. Il est au courant du projet de Nevo-U et sait que si Black-U vient à le connaître, l'équipe pourrait tomber tête baissée dans un guê-apens. Mais ce n'est pas ce qui l'inquiète. Il a peur que cette entreprise ne mette Nevo-U en danger et, par voie de conséquence, lui-même, Gore-Vi. Il se demande si en ce moment même un des tueurs de Black-U n'est pas en train de poser des explosifs dans sa résidence. Lisez aux joueurs le texte suivant:

La voix de Gore-Vi est glacée et tendue, l'expression de son visage sinistre. «Clarificateurs, je serai

bref — et je me montrerai franc avec vous car vous le méritez. Ceci sera votre dernière mission. Jusqu'au bout, vous pourrez compter sur mon soutien et sur celui des Services Techniques et de l'Ordinateur».

Il marque une pause et tâte l'arme qui se trouve dans son étui avant de poursuivre. «Après un travail assidu et patient, l'Ordinateur a réussi à repérer l'un des plus dangereux traîtres de tout le Complexe Alpha. Il se fait appeler «Capitaine Barbe» ou quelque chose comme ça. Nous le recherchons depuis des années mais il nous glisse entre les doigts comme du graau de silo. Si nous n'agissons pas immédiatement il s'échappera de nouveau, mettant insidieusement en danger le bien-être de milliers de loyaux citoyens. Il vous faut mettre fin à ses agissements».

Il scrute chacun de vous, comme s'il doutait de vos capacités. «Nous ne pouvons lui dépêcher une équipe d'un haut niveau d'accréditation. Ce traître a des informateurs partout. Le déplacement d'une équipe de haute accréditation lui donnerait sans aucun doute l'alerte. Il ne vous attend pas, l'effet de surprise jouera donc en votre faveur.

«Il se cache au centre du Secteur TJC, sous une couverture PDH et Contrôle Mental. Ces services ne savent même pas qu'il se trouve là et leurs services de sécurité sont si peu sûrs que nous n'osons pas les en informer. Vous vous introduirez dans le réservoir déguisés en Equipe Chargée du Remplacement des Filtres et vous ferez sauter la forteresse du traître. Fiber-O vous conduira sur place. L'officier chargé des véhicules et une autre personne le suivront à bord d'une fourgonnette dans laquelle se trouveront les filtres. Vous pouvez disposer — à l'exception du leader et de l'officier de l'équipe chargé des véhicules — et aller chercher votre matériel».

Gore-Vi laissera les joueurs poser quelques questions mais il répondra le plus souvent: «votre leader recevra des instructions complètes et vous donnera des renseignements le moment venu».

3.2.7 Briefing Personnel

Après que les autres PJs soient sortis, Gore-Vi s'entretient avec le leader et l'officier de l'équipe chargé des véhicules. Lisez le texte suivant à ces deux joueurs.

«Messieurs, moins chacun a de renseignements avant que ceux-ci soient indispensables, plus les possibilités de «fuites» sont limitées. Cependant, étant donné votre position vous devez savoir un certain nombre de choses, avec les responsabilités que cela implique. J'entends ne pas avoir à me répéter. Le traître que vous recherchez se cache à bord d'un bateau qui est mouillé au centre du réservoir de TJC. Pour votre gouverne, et ceci est une information secrète, un bateau est un véhicule conçu tout spécialement pour se déplacer sur l'eau. Quoi qu'il en soit, ce bateau se trouve à un kilomètre du bord du réservoir, distance qu'il vous faudra parcourir rapidement.

«L'Ordinateur vous en fournit le moyen. Ces six caisses ne contiennent pas des filtres mais des jet-skis — des motos aquatiques si vous préférez. Un puissant jet d'eau les propulse à une vitesse étonnante à la surface de l'eau. Ils sont faciles à conduire: un manche unique contrôle à la fois la vitesse et la direction. On les fait démarrer en tirant fortement sur la poignée qui dépasse du boîtier du moteur. Le moment venu, vous donnerez ces renseignements à vos coéquipiers».

Gore-Vi tend un trousseau de clés de fourgonnette à l'officier chargé des véhicules et le fait sortir non sans lui recommander de conduire avec prudence à cause des jet-skis. Il s'adresse enfin au seul leader de l'équipe. Lisez le texte suivant au joueur.

Il va vous falloir franchir le poste contrôle qui sépare les Secteurs RSB et TJC. Fiber-O a les papiers nécessaires, mais vous ne passerez jamais avec vos armes et tout votre équipement; aussi, je vous suggère de mettre votre matériel dans les caisses de filtres vides. Vous l'en sortirez quand vous aurez atteint le réservoir. A propos, il faut fran-

chir un poste de contrôle de moindre importance avant d'accéder à ce réservoir. Passé ce point, Fiber-O ne continuera pas jusqu'à la zone de maintenance, il empruntera un couloir désaffecté. Le code alpha-numérique de l'entrée est 250624. Bonne chance.

3.3 LA MISSION

3.3.1 Poste de Contrôle entre les Secteurs RSB et TJC

L'Ordinateur règle et suit de près tous les échanges inter-secteurs. Les postes de contrôle reliant deux secteurs, comme celui-ci, sont par conséquent des forteresses miniatures. Des canons laser situés dans des blockhaus sont pointés sur les « axes » à quatre voies qui relient les deux secteurs. Des gardes et des doberbots fouillent les véhicules tandis que des écrans de l'Ordinateur examinent les passagers et vérifient leurs papiers.

Les PJs parviennent au poste de contrôle à une heure creuse, par conséquent le trafic — ainsi que le personnel du poste — est réduit au minimum. Lorsque les PJs arrivent, la rangée de piques qui bloque d'ordinaire le couloir est abaissée, mais un signal lumineux rouge qui s'allume et s'éteint ordonne à tous les véhicules de s'arrêter pour contrôle.

Si les PJs s'arrêtent, quatre gardes d'accréditation VERTE et un doberbot s'approchent pour les accueillir (pour les gardes, voyez Grip-V sur la table des PNJs, pour ce qui est du doberbot, consultez la Table des Robots). Les gardes ordonnent aux PJs de tenir leurs papiers au-dessus de leur tête afin que les caméras de l'Ordinateur qui scrutent cette zone puissent les voir. Le doberbot flaire les véhicules tandis que les gardes les fouillent. Les papiers des PJs sont examinés et jugés satisfaisants. Pour ce qui est du reste...

Campez les gardes qui questionnent les joueurs, demandant qui ils sont, ce qu'ils font, où ils vont, ce qu'ils transportent, etc... Exploitez toute réponse hésitante ou irréflective. Voici quelques indications générales pour vous guider.

1. Si les PJs ont l'apparence de Clarificateurs (s'ils ne portent pas leurs déguisements de PDH et Contrôle Mental), les gardes se montrent tout de suite curieux quant à leur mission. Bien qu'ils soient d'un rang supérieur à celui des PJs, ce ne sont que des gardes et ils sont attirés par la vie autrement excitante des Clarificateurs au service de l'Ordinateur.
2. Les gardes tentent de confisquer toute arme non dissimulée. Si les PJs sont déguisés en ouvriers, les gardes les arrêtent s'ils trouvent la moindre arme.
3. Si les PJs se contredisent, ils éveillent la suspicion des gardes.
4. Si les explosifs ne sont pas dissimulés dans une caisse de filtre hermétiquement fermée, le doberbot les flaire : il devient comme fou, émet toutes sortes de grognements et fait claquer ses mâchoires d'acier. Les gardes tentent d'arrêter les PJs pour possession d'explosifs non déclarés.

Si les PJs ne s'arrêtent pas au poste de contrôle ou s'ils s'attirent des ennuis tels qu'il leur faut prendre la fuite, laissez les filer de justesse (et de façon spectaculaire). Les canons laser font feu pendant quelques rounds mais manquent leur cible (improbable mais excitant). Jetez dans les pattes des PJs quelques poursuivants à malmener, quelques petits barrages routiers à défoncer, trois ou quatre robots de sécurité malingres à écraser, après quoi faites les encercler par des combats et désintégrez toute la bande ! Vous pouvez reconforter les joueurs en leur faisant savoir que leurs pains de plastique ont eux aussi explosé, désintégrant la plupart des combats.

3.3.2 Poste de Contrôle du Réservoir de TJC

Un unique clone, Whimp-J, assure ce soir là la garde de la grille qui donne accès au couloir menant au réservoir du Secteur TJC. Ce couloir, où le trafic est loin d'être dense dans la journée, est le soir positivement désert. Whimp-J est très content d'avoir des visiteurs.

Whimp-J est assez facile à berner, il gèrera n'importe quelle histoire à peu près plausible concernant les filtres...

Par contre ce clone est vénal, après avoir écouté les PJs, il fronce les sourcils et dit « je ne sais pas... ceci n'est pas du tout régulier. Il se pourrait qu'il y ait un droit de passage à payer ; il y a des chances que je sois chargé de l'encaisser ». Il fait traîner les choses jusqu'à ce qu'on lui donne de l'argent, qu'on le tue, ou qu'on le menace d'une arme.

Si les PJs défoncent la grille ou menacent le clone, ce dernier alerte son supérieur, c'est-à-dire l'un des robots de Black-U. Celui-ci décide de ne pas ennuyer Black-U avec cette histoire et organise une embuscade dans le couloir désaffecté (voir 3.3.3).

3.3.3 Le Couloir Désaffecté

Dès qu'il le peut, Fiber-O s'en va. La fourgonnette reste sans doute dans le couloir, à moins que les PJs aient une autre idée. S'ils insistent ils arrivent peut-être à convaincre Fiber-O de la prendre en remorque. Cependant s'ils réfléchissent à la question, ils devraient s'apercevoir que cette fourgonnette constitue leur seul moyen de retourner au Secteur RSB.

La porte blindée qui se trouve dans ce couloir ne s'ouvre que si le code adéquat, 250624, est tapé avec force sur le clavier du panneau de contrôle. Cette porte donne accès à une courte jetée qui surplombe le réservoir.

Le réservoir TJC

Cet énorme réservoir en forme de « L » est large de plusieurs kilomètres et couvert d'un toit transparent. La jetée se situe sur la petite longueur du « L » près de l'endroit où celle-ci rejoint la grande longueur. La zone de maintenance qui comprend la station de pompage et celle de filtrage se situe à plus d'un kilomètre de là, à l'extrémité de la petite longueur du « L ».

Une frêle passerelle — par endroits il manque des morceaux du sol ou de la rembarde — fixée à la paroi, longe tout le périmètre du réservoir. Il y a partout 15 mètres de fond. L'eau est tiède et parfaitement propre. Dans le temps, elle était pure comme du cristal mais Black-U y ajoute des colorants verts et bleus de façon à lui donner la couleur de l'eau de mer.

Embuscade tendue par des Piratbots

Si la conduite des PJs a amené le clone du poste de contrôle à alerter son supérieur (voir 3.3.2), trois

Clarificateur consciencieux testant une manœuvre d'emboutissement expérimentale

Piratbots saluent l'ouverture de la porte par une salve de projectiles qui dure deux rounds, puis ils chargent, coutelas au poing. Ces robots ne sont qu'un échantillon de l'équipage de Black-U. Cet équipage est entièrement composé de robots ayant subi diverses transformations. Tous ressemblent (plus ou moins) à des humains mais ils portent des vêtements qu'on n'a jamais eu l'occasion de voir dans le Complexe Alpha. Ils sont vêtus de pantalons larges et de chemises aux couleurs vives (pour la plupart en lambeaux). Beaucoup portent des chapeaux et des foulards, certains arborent même de petits dessins gravés sur leurs membres supérieurs ou leurs troncs. Quelques uns portent des anneaux à leurs audiosenseurs (voyez Piratbot dans la Table des Robots). Ces Piratbots, en vrais boucaniers, se battent jusqu'à la mort sur les Jet-skis.

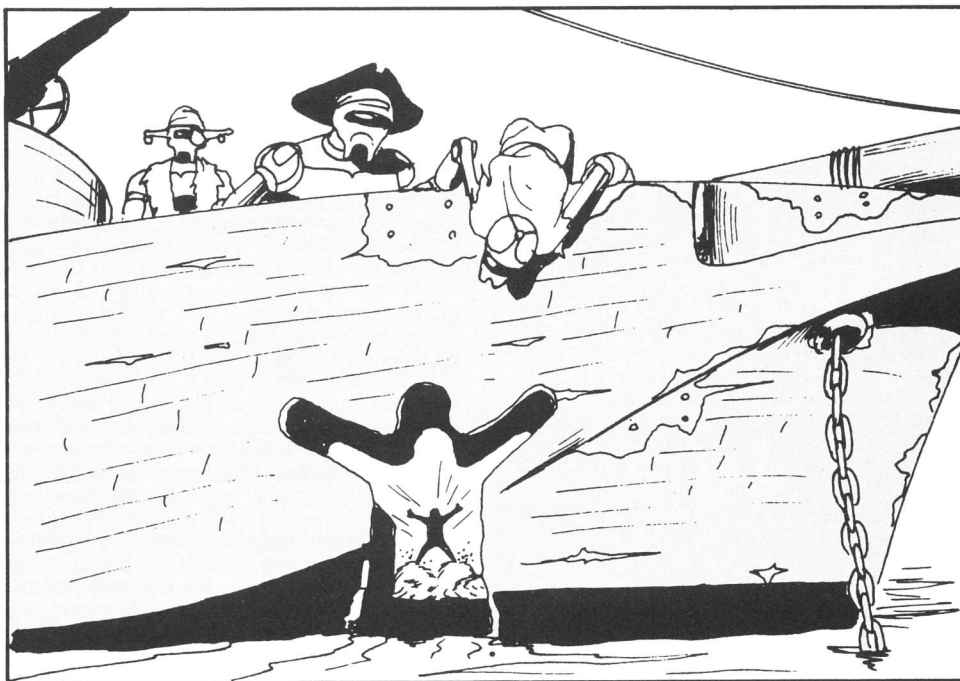
Sur les Jet-skis

Une fois débarrassés des Piratbots, les PJs doivent débarrer leurs jet-skis, les mettre à l'eau, les faire démarrer, et en route ! N'oubliez pas qu'à priori, seul le leader et l'officier chargés des véhicules savent faire marcher ces machines (voir 3.2.7 pour la description des jet-skis). Pour vous faire une idée de ces engins imaginez des motos aquatiques : rapides, bruyantes, donnant des sensations fortes (d'humidité entre autres). Les jet-skis flottent bien, mais s'ils chavirent (fréquents jets d'Agilité) il est difficile de les remettre d'aplomb. Le moteur de ces engins s'arrête dès que le conducteur laisse échapper le manche de commande. Deux personnes peuvent monter sur le même jet-ski (l'un conduit, l'autre tire) mais ne le dites pas aux PJs, à moins qu'ils en fassent l'essai.

Essayez de faire en sorte que les PJs ressentent devant ces engins une excitante impression d'aventure. Dans le même temps, insistez sur le danger de noyade et la vulnérabilité aux coups de feu d'une personne montée sur un jet-ski. Chaque fois qu'un personnage tente une manœuvre autre que de maintenir l'engin sur une trajectoire à peu près rectiligne, il doit effectuer un jet d'attribut. L'attribut en question et le degré de difficulté dépendent du type de manœuvre.

3.3.4 Un Capitaine Pirate et son Navire

Black-U est un gros homme d'aspect inquiétant. Il a une très grande barbe divisée en plusieurs longues tresses. Un Perrochot, perché sur son épaule, braille des insanités du genre « supplice de la



planche» et «donnez à manger à l'oiseau» tout en faisant cliqueter ses ailes (à propos, ce robot ne sait ni voler ni marcher, il se contente de rester perché).

La forteresse de Black-U, un bateau pompe reconverti, est mouillée au milieu de la plus grande longueur du réservoir. On ne peut le voir depuis la jetée, ni depuis la zone de maintenance. Le Jolly Roger n'est pas un bateau ordinaire; son équipage est constitué de 21 robots. Ce puissant bateau, long de 33 mètres, conçu pour naviguer sur les océans, se contente aujourd'hui de flotter, immobile, amarré en permanence au fond du bassin. La plupart du matériel d'origine qui reste à l'intérieur n'est plus en état de fonctionner, mais les lances et les canons à eau sont en parfait état.

Le Jolly Roger est en grande partie occupé par des objets de luxe et du matériel de communication sophistiqué appartenant à Black-U. En vue de protéger ce précieux matériel, qui lui permet de brancher l'ordinateur sur écoute, Black-U n'admet que des robots à bord de son bateau, et seulement des robots qu'il a programmés lui-même.

Omnibulé par les quelques films de pirates datant de l'Histoire Enregistrée qu'il possède, Black-U a transformé son bateau de façon à ce qu'il ressemble à une vieille frégate en bois. Le résultat n'est pas entièrement satisfaisant. Tout le bateau a été recouvert d'un enduit imitation bois mais aux endroits où cette peinture s'est écaillée on voit la coque d'acier rouillée. De chaque côté du bateau, trois canons noirs, cylindriques, dépassent de la coque juste au-dessus de la ligne de flottaison. On a fixé une longue poutrelle d'acier à la cheminée du navire en guise de mât, près de l'extrémité supérieure de cette poutrelle on a soudé une petite plate-forme — le nid de pie — au-dessus de laquelle flotte un drapeau blanc et noir figurant une tête de mort et deux os qui forment une croix — l'emblème du Groupe de Programmation de Black-U. Des dizaines de draps cousus ensemble pendent des pseudo vergues, voiles informes que le vent n'a jamais gonflées (le réservoir est couvert). Une figure de proue sculptée est fixée à la poutrelle qui prolonge l'avant du bateau. Un embrouillamini de câbles d'acier reliant le mât, le pont et la proue, sert de gréement.

Pour une description détaillée du Jolly Roger, voir ci-dessous (3.3.6).

3.3.5 A l'assaut du Jolly Roger

Black-U supervise la défense de son bateau depuis la passerelle, un combat spécial appelé «le Second» transmet ses ordres (voyez Le Second dans la Table des Robots). Le Second est trappu, laid et méchant; son dévouement à Black-U frise le fanatisme, et il méprise les autres robots qui sont au service de son capitaine. Il porte un long par-dessus, des bottes montantes et un tricorne orné de glands en or; de loin, on dirait un géant difforme. Son lance-projectiles a été modifié de façon à ressembler à un antique pistolet à pierre (il crache même de la fumée noire chaque fois que Le Second fait feu).

Le reste de l'équipage est constitué par 8 Piratbots et 12 Mousbots (voyez Piratbot et Mousbot sur la Table des Robots). Les Piratbots sont décrits dans le paragraphe 3.3.3. Ce sont les Mousbots qui font le gros du travail à bord du bateau: ils hissent et affaiblissent les voiles, lessivent le pont et manœuvrent à la rame la barque qui permet à Black-U de se rendre du Jolly Roger à la zone de maintenance et retour.

Dès que les PJs sont en vue (c'est-à-dire dès qu'ils entrent dans la grande longueur du «L» que forme le réservoir), le Second sonne l'alerte générale. Trois Piratbots se précipitent vers le plus gros canon à eau (il se trouve sur le pont avant), et deux autres vers les deux canons situés de part et d'autre de la passerelle. Un cinquième Piratbot, muni d'une longue vue, grimpe dans le nid de pie tandis que deux de ses collègues commandent aux 12 Mousbots qui servent les six «Canons de 10» (ils se trouvent sous les ponts et semblent authentiques).

Black-U n'est peut-être pas un historien de génie mais il met sur pieds un bon spectacle. Les canons de 10 ne lancent pas de projectiles (ce sont simplement des machines à effets spéciaux) mais chaque

fois que l'un d'eux «fait feu», le haut-parleur qui est à l'intérieur diffuse le bruit assourdissant d'une terrible explosion suite à quoi un générateur de fumée laisse échapper un gros nuage gris. D'autres haut-parleurs directionnels imitent le sifflement des boulets. Chaque fois que le Jolly Roger tire une bordée, le réservoir entier résonne. L'élément le plus spectaculaire (Black-U en est particulièrement fier), ce sont les jeyers artificiels qui simulent les gerbes d'eau soulevées par des boulets de canon atterrissant dans le réservoir. Il s'agit de centaines de petites — mais puissantes — machines à effets spéciaux qui se maintiennent juste sous la surface de l'eau et provoquent au moment voulu des jeyers tout autour du bateau.

Bien entendu, les PJs croiront qu'ils foncent droit dans une canonade; après tout, ne voient-ils pas les nuages de fumée, n'entendent-ils pas le sifflement des boulets et le grondement des canons, et ne sont-ils pas éblouissants par les boulets qui touchent l'eau? Le Jolly Roger tirera quatre bordées sur les PJs si ces derniers se dirigent droit vers le bateau, plus s'ils font une manœuvre d'évitement. A chaque bordée, chaque joueur doit lancer 1D100. S'il obtient 10 au moins, le jet-ski de son personnage est renversé par un des jeyers se trouvant à proximité; s'il obtient 5 au moins, le jeyser entre en irruption juste sous le jet-ski, qui est projeté dans les airs et totalement détruit (le PJ n'est pas blessé).

Lorsque les PJs sont à 200 mètres de Jolly Roger, les canons de 10 cessent le feu et les Mousbots se préparent à repousser les assaillants; huit d'entre eux se rassemblent dans le rouf (sous la passerelle) avec les deux Piratbots, les quatre autres sur le pont arrière, préparent les lances à haute pression (deux par lance). Dès que les PJs sont à portée de tir, tous les canons à eau entrent en action.

Le plus gros de ces canons a une portée de 150 mètres (voyez la colonne 6 de la Table des Dommages), les personnages qui le manient sont à 50% à couvert. Les canons à eau de la passerelle ont une portée de tir de 100 mètres (voyez la colonne 5), les personnages qui les manient sont eux aussi à 50% à couvert; quant aux lances à incendie, elles ont une portée de 50 m (voyez la colonne 4), la longueur des tuyaux qui les alimentent permet de les utiliser sur le bateau; les personnages qui les manient sont, contrairement à leurs collègues totalement exposés au feu. Les pourcentages de base indiquant les chances qu'ont les robots de faire mouche avec les lances et les canons à eau sont donnés dans la Table des Robots. Les PJs touchés tandis qu'ils conduisent leur jet-ski, devront réussir un difficile jet d'Agilité pour ne pas être renversés. Les PJs touchés au cours de l'abordage ou une fois à bord devront réussir un facile jet d'Agilité pour ne pas passer par dessus bord.

Le robot qui se trouve dans le nid de pie et Le Second (sur la passerelle) tirent sur les PJs avec leurs lance-projectiles. Black-U, qui hurle des ordres en observant la bataille, se pavane de long en large sur la passerelle et s'amuse comme un petit fou.

L'onde de choc des grenades ou des obus tirés par les fusil-cônes peuvent expédier les robots dans les airs — sans forcément les détruire ou les endommager — et les envoyer «atterrir» dans le réservoir. Les impacts de projectiles (ou de canons à eau, si les PJs réussissent leur abordage) peuvent en faire passer certains par dessus bord. Les robots qui se retrouvent dans le réservoir, rien d'étonnant à cela, coulent comme des blocs de métal. Toutefois, tous les robots de Black-U sont imperméabilisés. De plus, un conduit en acier relie les cales du bateau au fond du réservoir, ce qui fait que les robots qui passent par dessus bord peuvent marcher sur le fond du réservoir jusqu'à ce conduit et remonter dans le bateau pour se joindre de nouveau au combat (Black-U a conçu ce système afin de pouvoir faire subir le supplice de la planche à ses robots sans pour autant les détruire). Les PJs auront bien sûr l'impression que Black-U dispose d'un stock inépuisable de robots. Notez que les robots endommagés ont 20% de chances d'être victimes de court-circuit ou électrocutés s'ils passent par dessus bord ou s'ils sont touchés par un jet d'eau.

Seuls des projectiles perce-armures sont capables de

trouver la coque ou le pont du bateau. Pour que les PJs aient une chance de couler le bateau, leur pain de plastique doit exploser contre la coque, sous la ligne de flottaison. Les pompes qui alimentent les canons à eau sont capables de pomper l'eau à l'intérieur du bateau et de la rejeter dans le réservoir quasiment à la même vitesse qu'elle s'infiltre dans les cales. Si le bateau subit un dommage mineur, il mettra 12 heures à couler (à moins que Black-U puisse réparer), s'il subit un dommage majeur, 6 heures, et en cas de dommage capital, 1 heure. Le Piratbot qui se trouve dans le nid de pie, est là tout spécialement pour parer à une telle menace: il concentrera son tir sur le PJ porteur des explosifs. Sur ordre du Second, des Mousbots sauteront par dessus bord afin de décrocher au passage le pain de plastique de sur la coque.

Une fois les PJs à bord du Jolly Roger (s'ils arrivent jusque là), Le Second organise la défense du bateau tandis que Black-U se replie dans son centre informatique (sous les ponts). A vous de coordonner l'action des robots ayant survécu au combat qui tenteront de repousser les assaillants. Ni Black-U ni le Second ne feront acte de reddition, ils se montreront sans merci envers les PJs. Tous les prisonniers de Black-U subissent le supplice de la planche.

3.3.6 A Bord du Jolly Roger

Les zones mentionnées dans les paragraphes suivants sont indiquées sur la carte 3. Les descriptions du Jolly Roger contiennent des termes de marine. La proue correspond à l'avant du bateau, la poupe à l'arrière. Pour un PJ tourné vers la proue, babord est à gauche et tribord à droite.

La Caverne d'Ali Baba

En fouillant le Jolly Roger, les PJs découvrent de nombreux objets qui ne leur sont pas familiers, certains sont pour eux de véritables énigmes, certains valent visiblement une fortune, la plupart sont hautement prohibés. Lorsque vous décrierez aux joueurs le contenu des cabines et des zones situées sous le pont, employez des termes neutres et comparez les objets rencontrés à ceux du Complexe Alpha qui sont familiers aux PJs. Par exemple un oscilloscope est «un boîtier métallique muni d'un écran qui ressemble à un moniteur vidéo».

Tout PJ dont la conduite montrera que des objets prohibés ou réservés à des personnes d'un haut niveau d'accréditation — accessoires informatiques, livres, etc. — lui sont familiers, courrait le risque de se voir dénoncé par des coéquipiers intégrés. Faites-y allusion si les PJs donnent l'impression de n'être pas très vigilants.

Il se peut que les PJs tentent de dérober des objets soit pour le compte de leurs sociétés secrètes, soit pour les vendre au marché noir, soit, enfin, qu'ils veuillent les utiliser à leurs moments de loisir. Si les PJs n'y pensent pas d'eux mêmes, glissez dans la conversation que ce matériel informatique en ferait baver plus d'un au local des Dingues de l'Ordinateur.

Il est également possible que les PJs tentent d'apporter la preuve de leur loyauté envers l'Ordinateur en détruisant ou en confisquant des objets prohibés. Quoi qu'il en soit, c'est là le meilleur alibi que l'on puisse fournir lorsqu'on est pris en train de voler ou d'endommager des objets de valeur: l'Ordinateur est toujours avide de discours enflammés parlant de fidélité à de nobles principes... bla-bla-bla...

Zone 1. L'Echelle de la Poupe

La barque de Black-U est amarrée à cette échelle soudée à la coque. Partout ailleurs la dénivellation entre le pont et la surface de l'eau oblige les PJs à monter debout sur leurs jet-skis pour atteindre le bastingage — manœuvre particulièrement acrobatique. C'est en haut de cette échelle que les Piratbots se regroupent pour repousser les PJs qui tentent de monter à bord. Ces robots les invectivent sarcastiquement: «Arrg, espèce de carpe!te!» «Amenez-vous, bande de femmettes, marins d'eau douce!» Leurs voix synthétisées au timbre éraillé, sont sinistres.

Zone 2. Le Pont Supérieur

Le pont supérieur, glissant quand il est mouillé,

est entouré par un garde fou. Il est recouvert d'un enduit imitation bois mais l'acier rouillé apparaît aux endroits où cet enduit est usé ou écaillé. Une petite écrouille verrouillée, près de la poupe, permet d'accéder à un corridor situé sur le pont. A tribord de la cheminée, on trouve un cabiби contenant des haches et des extincteurs destinés à combattre le feu, plus des seaux, des serpillères et une planche de deux mètres.

Zone 3. Les Lances à Incendie

Un grand hangar bâti sur le pont supérieur abrite deux grands rouleaux de tuyaux et les valves qui en règlent la pression. Ces tuyaux sont assez longs pour atteindre n'importe quel point du bateau. Parmi les robots, seul le Second est assez fort pour pouvoir, à lui seul, manier une de ces lances, les autres sont obligés de s'y prendre à deux. Pour ce qui est des PJs il leur faut 30 points de Force pour faire marcher ces lances sans être projetés en arrière.

Zone 4. La Cheminée et le Mât

Il y a des années que le moteur du Jolly Roger a rendu l'âme, aussi la cheminée n'est-elle pas utilisée; les PJs peuvent l'emprunter pour descendre dans la salle des machines.

Cependant cette cheminée supporte le mât, ce qui est important aux yeux de Black-U. Le mât lui-même, une poutrelle d'acier, est quasiment impossible à escalader. Toutefois, un enchevêtrement de câbles (l'expérience a montré à Black-U que les cordes ne supportent pas toujours le poids d'un robot) relie le bastingage au nid de pie. Les PJs auront du mal à les escalader car ils ont été conçus pour des mains puissantes et deviennent glissants lorsqu'ils sont mouillés.

Des dizaines de draps pendent des deux pseudo-vergues qui sont fixées au mât. Ils s'enflamment facilement mais comme il n'y a, là haut, rien d'autre qui soit susceptible de brûler...

Zone 5. Poste de Secours Babord

Il y a bien longtemps, lorsque le bateau a été construit, on avait prévu à son bord des postes de secours pour y soigner les personnes blessées au cours des incendies que combattait le bateau. Black-U a transformé cette pièce en fabrique de vêtements; c'est là que sont cousus ses vêtements, ses chapeaux et ses bottes, ainsi que les voiles. Le placard situé à l'arrière est plein de vêtements de rechange destinés aux robots. Celui, plus petit, situé à l'avant contient une machine à coudre et des rouleaux de tissu.

Zone 6. Poste de Secours Tribord

Cette pièce est identique à son pendant babord. Black-U l'utilise régulièrement pour nettoyer et imperméabiliser ses robots. C'est également là, qu'à l'aide de mèches minuscules il grave des «tatouages» sur leurs dos et leurs bras. L'unique placard est rempli de cruches portant l'étiquette «imperméabilisant pour robot au Polyuréthane — Fabrication Maison». N'y a-t-il pas des chances pour que R&C ou le Service des Métaux soit intéressé par cette substance originale?

Zone 7. Le Rouf

Les petits hublots de cette grande pièce peuvent être utilisés comme des meurtrières, donnant aux défenseurs une ouverture de 90%. Une échelle, située contre le mur arrière, permet d'accéder à la passerelle (Zone 12) au moyen d'une trappe pratiquée dans le plafond du rouf. Une deuxième échelle, contre le mur avant, permet d'accéder à une trappe donnant dans le réfectoire (zone 17), d'où l'on peut accéder à la salle des machines (zone 32). Huit Mousbots et deux Piratbots se rassembleront là pour défendre cette importante voie d'accès au pont inférieur.

Zone 8. Le Butin

Dix coffres sont attachés au pont, certains sont en bois, mais la plupart sont des caisses de plastique ou d'aluminium recouvertes d'un enduit imitation bois. Il y a là dedans pour dix mille crédits de pierreries, de bijoux, de pièces d'or (le tout en toc) et d'isolateurs électriques. Ces articles ont tous le même valeur dans le Complexe Alpha: chacun vaut un crédit.

Zone 9. Ecrouilles Menant aux Cales

Elles sont lourdes et résistantes; il faudra deux rounds pour en démanteler les verrous en frappant dessus à l'aide d'un objet massif ou en tirant dessus avec une arme. Elles permettent d'accéder aux cales (zone 26).

Zone 10. Le Plus Gros des Canons à Eau

Il est monté sur une plate-forme surélevée qui peut pivoter, orientant le tir du canon selon la direction choisie. Normalement trois personnes manœuvrent ce canon qui a une portée de tir de 150 mètres (voyez la colonne 6 de la Table des Dommages).

Zone 11. La Passerelle

De grandes fenêtres blindées donnent une vue imprenable vers tribord, babord et la proue. Une grande roue de gouvernail est installée au centre de la passerelle. Des personnages ou des robots peuvent en arracher les poignées et s'en servir de matraque. Près de la grande chaise du capitaine, se trouve un tonneau portant l'étiquette «rhum». Ce tonneau contient de l'eau saumâtre d'un brun rougeâtre. Une échelle située contre le mur arrière permet de descendre dans le rouf (zone 7) en franchissant une écrouille.

Zone 12. Les Annexes de la Passerelle

Ce sont deux sortes de petits balcons situés de part et d'autre de la passerelle (on y accède depuis cette passerelle) à l'extrémité de chacun d'eux est fixé un petit canon à eau d'une portée de 100 mètres. Les rembarres font que les personnages se trouvant sur ces balcons sont à 50% à couvert.

Zone 13. La Cabine des Cartes

Une grande table de chêne sur laquelle sont posés un sextant (authentique, datant de l'Histoire Enregistrée), un compas, plusieurs règles et une vieille, vieille carte marine de la région des Bermudes occupe le centre de cette pièce. D'autres cartes, enroulées dans des tubes plastique, sont accrochées aux murs. Vendus à des sociétés secrètes ou sur le marché noir, ces objets pourraient rapporter des milliers de crédits. Remis à l'Ordinateur, ils constitueraient une preuve irrévocable de loyauté.

Zone 14. La Station de Télécommunication

Black-U reste en contact avec ses nombreux agents et l'Ordinateur au moyen d'un réseau complexe de radios à UHF (Ultra Haute Fréquence). Contrairement à la plupart des appareils qui se trouvent sur le Jolly Roger, ceux-ci sont fonctionnels et très récents. A babord, un rideau sépare cette pièce des émetteurs et récepteurs radio centraux (zone 15). Des PJs appartenant aux Services Techniques, ou faisant du marché noir baveront d'envie devant ce matériel.

Zone 15. Les Emetteurs et Récepteurs Radio

Dans cette pièce s'entassent des émetteurs et des récepteurs radios réservés à des personnes d'un niveau d'accréditation très élevé. Ils sont reliés par des fils à des antennes situées au-dessus du plafond. Le seul fait de savoir que ce matériel existe, constitue une trahison pour toute personne d'un niveau d'accréditation inférieur au niveau ULTRAVIOLET. Si l'Ordinateur apprenait que Black-U est en possession de ces appareils, il en ferait un court-circuit! Il serait bon que les Dingués de l'Ordinateur sachent que de tels trésors leur vaudrait d'être instantanément promus à un rang élevé dans leur société secrète.

Zone 16. Le Réfectoire

Cette salle est pleine de tables et de bancs rustiques. A intervalles réguliers Black-U réunit là ses robots pour les sermoner, leur donner des instructions ou les réprimander.

Zone 17. La Salle aux Canons

Des hamacs pendent au plafond de cette pièce richement éclairée. Les robots de Black-U se relayent pour venir se glisser dans ces hamacs et y «dormir» quelques heures.

A babord et tribord, trois trous grossiers ont été percés dans la coque, devant chacun de ces trous est placé un canon et, à côté de lui, un unique boulet, un goupillon et un refuloir (étant donné qu'en fait le canon ne tire pas vraiment, les robots se contentent d'y introduire et d'en extraire le même boulet). Pour des explications sur la façon dont Black-U utilise ces

canons voyez le chapitre 3.3.5.

Zone 18. Les Cabines

Ces deux cabines parfaitement symétriques contiennent chacune une couchette, une commode et un bureau; elles n'ont jamais été occupées et ne contiennent rien qui puisse à priori intéresser un voleur.

Zone 19. Le Mess des Officiers

Black-U utilise surtout cette pièce pour regarder de vieux films de pirates et, parfois, pour y tenir des réunions. Une grande table occupe le centre de la pièce, tous les murs servent de support à des écrans vidéo de sorte que Black-U peut s'entourer de pirates. Pour les grandes occasions, Black-U monte une réplique de projecteur 16mm et projette les «films originaux» de sa collection. Sur le marché noir, le projecteur et les films valent 1.000 crédits. Pour les Romantiques leur valeur atteint 4.000 crédits.

Zone 20. Atelier d'Electronique

Ses murs sont tapissés d'étagères contenant des boîtes pleines de microplaquettes, de disquettes et de cassettes informatiques. Un bureau occupe le centre de la pièce, dessus, se trouve un fatras de postes à souder, d'oscilloscopes, de calculatrices et un jeu complet d'outils miniaturisés. A condition de connaître les bons intermédiaires, on peut tirer une fortune de ce matériel sur le marché noir.

Cependant, si un personnage montre qu'il connaît la fonction de ces appareils et de ces outils, il apporte une preuve flagrante qu'il a, par des moyens illégaux, accès à des informations réservées à des personnes d'un haut niveau d'accréditation. Décrivez le contenu de la pièce comme pourrait le faire un enfant ignorant. «Il y a de gros objets de plastique en forme de beignets et des bobines transparentes sur lesquelles sont enroulées de longues bandes brunes et étroites. Certaines poches de plastique transparent contiennent de petites plaquettes de plastique sur lesquelles de nombreux bouts de métal et de plastique de couleurs forment un motif mystérieux». Les PJs ayant les compétences voulues (Ordinateur, Ingénierie, Electronique, etc.) pourront recevoir des descriptions plus détaillées.

Zone 21. Le Salon du Capitaine

C'est sans doute la pièce la plus luxueuse que les PJs aient eu l'occasion de voir, même en rêve, de toute leur existence; une moquette épaisse en couvre le sol, un lustre tarabiscoté pend du plafond au-dessus d'une table de billard vert bouteille. La cloison incurvée située à l'arrière est faite de plexiglass blindé et offre à Black-U une jolie vue sur la «mer». Deux étagères remplies de livres anciens (la plupart faux) tapissent les murs latéraux. La plupart de ces objets devraient être des énigmes pour les PJs. Qui sait ce qu'ils iront imaginer à propos de la table de billard.

Zone 22. Les Quartiers du Capitaine

La résidence personnelle de Black-U est digne d'un Grand Programmeur. La salle de bain a été tout particulièrement bien équipée, de façon à ce que Black-U puisse conserver à sa barbe l'aspect terrifiant qui lui sied.

Black-U a décoré sa cabine de façon à ce qu'elle ressemble à celle d'un loup de mer sorti d'un film de pirates: peinture imitation bois, couchette rudimentaire, coffres de marin, cartes de la Mer des Caraïbes, une table et quelques chaises rustiques. Sur la table et autour, il y a plusieurs grosses cruches portant l'étiquette «XXX», elles contiennent du «Stim-Eupho» (un inoffensif breuvage de silo corsé de stimulants et d'euphorisants). Si un PJ y goûte, il se retrouvera «ivre mort» après le premier verre.

Maintenant vous comprenez pourquoi Black-U a un comportement si extravagant: ces drogues ont transformé son cerveau en sauce blanche. Les Mystiques seraient vivement intéressés par ces cruches, Libre Entreprise, les Illuminatis et les Léopards de la Mort également, ainsi que toute autre société secrète susceptible de vendre ces drogues ou de les utiliser pour des sabotages.

Zone 23. Le Centre Informatique

Cette pièce est littéralement bourrée de modèles codés, de lecteurs de disquettes à laser, de récepteurs

holographiques couleur, de tubes de mémoires à bulles, de bioconsoles, d'imprimantes à jet d'encre et d'une foule d'autres périphériques d'ordinateur. C'est le siège même de la puissance de Black-U : les appareils qu'elle contient permettent à ce dernier d'espionner l'Ordinateur du Complexe Alpha, de gagner illégalement du temps au niveau du traitement des données, d'émettre et de déformer des ordres, de manipuler des données, etc. C'est depuis cette pièce que Black-U dirige les équipes qu'il a engagées dans le tournoi.

Si les PJs prennent d'assaut le Jolly Roger, ce sera le dernier retranchement de Black-U. Quelles que soient les circonstances il ne se rendra pas ; s'il sent approcher la défaite, il falsifiera ou fera disparaître tout ce qui pourrait constituer une preuve de ses activités séditionnelles.

Il se pourrait que cette peine lui soit épargnée, tout dépend du type d'armes employé par les PJs au cours de la fusillade : l'ordinateur serait détruit par le premier rayon ou le premier projectile perdu. Les appareils vidéo et de communication sont tous coordonnés par l'ordinateur : ils cesseront totalement de fonctionner si ce dernier est détruit. Les rapports et les graphiques en réchapperont sans doute à moins qu'un incendie ne se déclare ou qu'on utilise des explosifs.

Si les PJs peuvent incapaciter Black-U dès les premiers rounds, ils ont une chance que le centre informatique tombe intact entre leurs mains. S'ils mettent plus de deux rounds à neutraliser Black-U, celui-ci fera feu sur l'ordinateur, le rendant inutilisable, puis il mettra le feu aux documents écrits à l'aide de son laser. Pas de chance !

Mais si les PJs parviennent à s'emparer du centre informatique sans que celui-ci subisse de dommages...

Il se peut qu'en observant les dizaines de graphiques de rapports et de moniteurs qui tapissent les murs de cette pièce, les PJs parviennent par déductions à reconstituer les éléments de base des Tournois de Grands Programmeurs. Sur les écrans on peut suivre la progression de diverses équipes engagées dans d'autres manches du tournoi. Les rapports et les graphiques retracent quant à eux les résultats des manches antérieures. Si les PJs regardent autour d'eux, ils trouveront des rapports concernant les résultats de compétitions auxquelles ils ont eux-mêmes participé.

Dans les archives électroniques ou écrites qui se trouvent dans cette pièce il y a de quoi apporter la preuve que certains citoyens du Complexe Alpha, parmi les plus influents, les plus « au-dessus de tout soupçon », sont coupables de superlativement haute trahison. Quelles sont les possibilités qui s'offrent aux PJs ?

Tout révéler à l'Ordinateur ? Comment réagirait-il à des révélations si tragiques ? Qui croirait-il ? De vulgaires Clarificateurs ORANGES ou les Citoyens qui se sont élevés jusqu'aux plus hautes sphères du complexe Alpha ?

Vendre ces renseignements ou faire chanter les Grands Programmeurs ? C'est un jeu risqué mais qui peut rapporter gros. Aucun Illuminati ne laisserait passer une telle occasion.

Détruire les preuves et espérer que l'Ordinateur ne s'apercevra jamais que ses fidèles serviteurs ont été exposés à une telle tentation ?

Assurez-vous que les PJs sont conscients de ce qui peut arriver s'ils dissimulent, révèlent ou détruisent ces preuves. Quoi qu'ils fassent il y a de fortes chances qu'ils aient des ennuis. Rappelez leur discrétion. Il est alors grand temps que la voix de l'Ordinateur résonne dans les Com Units, demandant aimablement un compte rendu de l'état d'avancement de la mission. « Eh bien, heu, nous... hum... heu... c'est-à-dire que... ».

Zone 24. Le Cabestan de l'Ancre

Ce Cabestan large de deux mètres est fixé au pont ; la lourde ancre, comme la plupart des choses dans ce bateau, est purement décorative : la coque du Jolly Roger est en permanence arrimée au fond du bassin par des câbles d'acier. Ici, ni monstres, ni trésor : circulez, il n'y a rien à voir.

Zone 25. Zone d'Entreposage de l'Ancre

C'est dans ces deux pièces qu'on entasse la chaîne rouillée de l'ancre (encombrement important). Il n'y a guère de demande sur le marché noir pour de la chaîne d'encre rouillée.

Zone 26. Les Cales

On y accède par de grandes écoutilles (zone 9). Ces deux cales sont vides. Pas un chat. Une grosse explosion dans cette zone aurait vite fait de couler le bateau.

Zone 27. Les Cellules

Elles sont au nombre de quatre et fermées par des grilles. Black-U les maintient en état afin de pouvoir y enfermer ses prisonniers en attendant de trouver le temps nécessaire pour les fastueuses réjouissances qui doivent accompagner le supplice de la planche. On peut s'attendre à ce que les PJs qui auront été faits prisonniers se retrouvent là, à méditer et à attendre plein d'espoirs un secours qui n'arrivera jamais.

Zone 28. L'Atelier de Réparation

Black-U a transformé cette vaste salle d'eau en atelier de réparation. C'est là qu'il graisse et répare ses robots, recharge leurs accus et effectue les réglages nécessaires. Un piratbot essouffé est assis sur un banc, on lui a enlevé ses jambes pour les réparer ; il est donc incapable de se joindre au combat, par contre il fera feu sur tout PJ qui ouvrira la porte.

Zone 29. La Cuisine

Un des Mousbots est programmé tout spécialement pour préparer et servir à Black-U la cuisine de choix qu'un Grand Programmeur est en droit d'attendre. Etant donné que les PJs n'ont jamais vu de la nourriture préparée autrement qu'en grandes quantités, ils ne comprendront pas à quoi sert cette pièce.

Zone 30. Le Cellier

De même que dans la cuisine, les PJs ne devraient reconnaître que peu — voire aucun — des mets délicats qui sont entreposés dans cette pièce (fruits frais, épices, herbes fines, céréales, etc.). Toutefois un jet d'Identification de Nourriture Sauvage révélera la nature de ces substances et pourra donner à penser quant à leur valeur sur le marché noir.

Zone 31. La Chambre Froide

Des cuisseaux d'agneaux, des dindes entières et une moitié de boeuf — arrivés tout droit du laboratoire de recherche sur les clones — sont pendus au plafond de cette chambre froide. Les PJs ne peuvent voir dans ces pitoyables carcasses que des cadavres défigurés par la torture et pendus dans une morgue. Quel choc lorsqu'ils apprendront qu'il s'agit en fait de nourriture ! Il se peut qu'ils en restent Sonnés pendant plusieurs rounds.

Zone 32. La Salle des Machines

Elle contient deux gros moteurs diesel installés l'un contre l'autre au milieu d'un fatras de câbles, de fils, de conduits et de tuyaux. Seules les deux pompes à haute pression, destinées à alimenter les canons et les lances à eau et à pomper l'eau qui pourrait s'infiltrer dans le bateau, sont en état de marche.

Zone 33. Le Conduit Menant au Fond du Réservoir

On y accède par une trappe pratiquée dans le plancher de la salle des machines. Les robots qui passent par-dessus bord empruntent ce conduit pour regagner le bateau.

Zone 34. Le Générateur Nucléaire

Ce générateur nucléaire compact fournit à Black-U le courant nécessaire pour alimenter ses appareils électroniques. Il est muni d'un système auto-régulateur et est très solide. Cependant, une explosion suffisamment puissante (qui sait, celle provoquée par un pain de plastique ?) pourrait en endommager le blindage. Des radiations mortelles envahiraient alors le bateau. Personne n'en sortirait vivant, mais la mission serait un succès total.

3.4 FIN DE LA MISSION

3.4.1 Le Comité d'Accueil

A tout instant, il se peut que les PJs meurent, vous offrant par là même un moyen pratique de mettre un terme à la mission, mais si vous vous êtes montrés

trop clément envers eux, il se peut que certains en réchappent.

Si les PJs l'emportent, soit en coulant le bateau, soit en éliminant toute résistance à bord, dix bateaux pleins d'hommes-grenouille appartenant à la Sécurité Interne débarquent et arrêtent tous les survivants. Dans tous les cas la diversion causée par la bataille permet à Nevo-U de remporter une fois de plus le titre de champion du tournoi. Il est si content de l'avoir emporté (et d'avoir, par la même occasion, éliminé son rival Black-U) qu'il s'arrange vite pour sortir les PJs survivants des griffes de la Sécurité Interne du Secteur TJC.

Il se peut que quelques uns des robots de Black-U survivent et sortent du réservoir en marchant sur le fond. Nul doute qu'ils consacreront le reste de leur existence à traquer les PJs pour les éliminer. Introduisez-en un dans votre prochaine aventure afin d'augmenter encore la paranoïa générale.

3.4.2 Le Dé-Briefing

Deux jours après leur retour, Gore-Vi en personne, procède au dé-briefing des survivants de l'équipe dans la salle de briefing C. Revoyez le chapitre 18.8 du **Livret du Maître de Jeu** avant de conduire cette opération avec vos joueurs.

Gore-Vi distribue réprimandes, louanges, félicitations et amendes en fonction des enregistrements, des rapports et des compte-rendus fournis par les personnages. Il récupère les disques laser que contient le casque du leader. N'oubliez pas que les PJs doivent répondre de tout le matériel qui leur a été confié. Lorsque vous en viendrez à distribuer les points à chaque joueur et éventuellement à élever son niveau d'accréditation, prenez en compte la totalité des missions auxquelles le PJ a participé. La performance des clones décédés compte aussi car la responsabilité par association est un des principes établis de **Paranoïa**.

A la fin du dé-briefing, Gore-Vi annonce que l'Équipe de Clarificateurs Spéciale est dissoute et que tous les PJs sont rendus à leurs occupations premières. Il leur souhaite des existences loyales et productives.

3.4.3 Offre Spéciale

Nevo-U est constamment à la recherche de personnes retorses, ingénieuses et nées sous une bonne étoile, surtout si ces personnes ont des preuves de ses activités séditionnelles et le bon sens de ne pas les divulguer. S'il se trouve parmi les PJs, une ou plusieurs personnes correspondant à ce portrait, Nevo-U procède à une enquête complète sur leur passé et leur personnalité. Si les PJs en question semblent sûrs et utiles, il donne à Gore-Vi l'instruction de leur proposer un poste dans son Groupe de Programmation. Changer de société secrète est extrêmement rare, l'offre d'une telle opportunité devrait montrer aux PJs l'ampleur de la puissance du Groupe. S'ils acceptent, les PJs auront la possibilité soit de rester au sein de leur Société Secrète en tant qu'agents doubles, soit de recevoir une nouvelle identité. Dans les deux cas, leur ancienne société secrète se rappellera sans doute à leur mauvais souvenir.

3.4.4 «Et le Gagnant du Gros Lot Est...»

Si les PJs ont des preuves concernant la pratique illégale qu'est le Tournoi des Grands Programmeurs et qu'ils essaient de les révéler à l'Ordinateur ou de les vendre à des sociétés secrètes ou sur le marché noir, lancez 1D100.

.. **01.10** : les choses tournent mal : activez des clones.
.. **11.90** : ç'aurait pu être pire. Après une courte période d'attente terrorisée, il devient évident que rien de notable ne résultera de leurs efforts. Ça ira mieux la prochaine fois.

.. **91.00** : tout marche comme sur des roulettes. Elevez le niveau d'accréditation des PJs et donnez leur une richesse fabuleuse. Suite à quoi organisez un spectaculaire et interminable procès pour trahison mettant en lumière que la corruption commise atteint même les citoyens les plus loyaux ; les PJs serviront d'exemple. Teela O'Malley elle-même leur rendra visite dans leurs cellules avant la spectaculaire exécution. On va beaucoup pleurer dans les chaumières du Complexe Alpha.

PRESSEZ LES ORANGES



: Bienvenue au 84ème Tournoi des Grands Programmeurs. Cette année, la compétition devrait être plus acharnée que jamais car des équipes venues de 211 secteurs du Complexe Alpha se disputeront le titre le plus important en matière de compétition sportive infra-Complexe, à savoir le Trophée du Grand Cendrier du Hilton.

: Le champion en titre, le Grand Programmeur Nevo-U-MYN, vous a sélectionné pour défendre son titre. N'en êtes-vous pas flatté? De nombreux Grands Programmeurs essaieront de venir à bout de votre résistance. Mais Nevo-U vous fait confiance: vous tiendrez bon. Il n'est jamais prudent de décevoir les espérances d'un Grand Programmeur.

: Notons que cette compétition sera on ne peut plus illégale. Il vous est suggéré de ne pas toucher mot de son existence à l'Ordinateur: vous risqueriez d'attirer des ennuis à votre Grand Programmeur. Ceux qui attirent des ennuis à Nevo-U finissent le plus souvent par ajouter quelques litres de liquide pourpre dans un silo de boisson et l'on en entend plus parler. Nevo-U n'est pas commode.

: Aussi, foncez et arrangez vous pour qu'il gagne, il compte sur vous. Ne pensez-vous pas qu'il est amusant de participer à des compétitions?

Conçu par West End Games, Inc.
251 West 30th Street, New York,
New York, NY 10001, USA
Édition française par JEUX DESCARTES
5, rue de la Baume, 75008 Paris.
Tous droits réservés
Copyright©1984 West End Games, Inc.
Tous droits réservés.

Pressez les Oranges est une aventure de **Paranoïa** destinée à un Maître de Jeu et deux à six joueurs. Cette aventure se décompose en trois missions au cours desquelles nos courageux (enfin, presque...) Clarificateurs seront opposés aux Forces du Mal, de la Suspicion, de l'Ignorance et de la Bêtise, tandis qu'ils s'efforceront de mener à bien les tâches incompréhensibles, contradictoires et d'ordinaire fort dangereuses que leur auront confié l'Ordinateur et Nevo-U.

Ce livret comprend 32 pages de textes illustrés où sont présentés tous les renseignements qui vous permettront de diriger cette aventure sans effort et sans que l'action ne s'enlise. Vous y trouverez une section détachable comprenant des cartes, des tables de rencontre et des fiches de personnage pré-tirés. La couverture du livret peut être détachée et utilisée comme écran par le Maître de Jeu. Cet écran lui permettra de dissimuler aux personnes n'ayant pas l'accréditation requise les informations classées «secrètes» et d'avoir constamment sous les yeux les Tables des Robots et des PNJ de l'aventure qui sont imprimées à l'intérieur.

ISBN 2-904783-30-0

39,00 F