

UN

LIVRET DE CAMPAGNE COMPLET

POUR

PARANOIA PARANOIA



Avec l'autorisation de West End Games



JEUX
DESCARTES

LES BLEUS
DU SECTEUR MIT

par Ken Rolston

COMMENT CRÉER UN PERSONNAGE D'AGENT BLEU

Voici une méthode pratique pour créer les membres d'élite de la Sec Int que sont les célèbres Agents Bleus. Suivez soigneusement ces indications. Tout écart de conduite aurait des conséquences par trop horribles pour que nous les mentionnions. Vous aurez été prévenu. Merci de votre coopération.

1 Prenez une fiche de personnage vierge, des dés, de quoi écrire et le **Livret du Joueur**.

2 Déterminez le nombre de clones qu'il vous a fallu sacrifier pour parvenir à l'accréditation Bleue. Lancez 1D10 et consultez cette table :

Table Officielle des Numéros Cloniques

Score à 1D10	Votre numéro clonique actuel
1	= 2
2-3	= 3
4-7	= 4
8-9	= 5
10	= 6

3 Tirez un personnage standard en utilisant la Section 1.4 du **Livret du Joueur**.

4 Déterminez le service auquel votre personnage appartenait avant d'être transféré dans la Sec Int (Section 1.5 du Livret du Joueur). Vous êtes maintenant membre de la Sécurité Interne. Ecrivez-le.

5 Déterminez les pouvoirs mutants de votre personnage. En tant qu'Agent Bleu vous en possédez deux. Faites un jet sur la Table des Pouvoirs Mutants Normaux 3.5.1 et un deuxième sur la Table des Pouvoirs Mutants Extraordinaires 3.5.2.

6 Procédez à l'étape 7 comme d'habitude en utilisant soit la Table des Sociétés Secrètes 3.6.1, soit la Nouvelle Table Améliorée des Sociétés Secrètes parue dans le supplément **PARANOIA AIGUE**.

7 Notez les compétences que vous avez acquises à l'Ecole des Agents Sec Int :

- Bases (1)
- Corps à Corps (2)
- Neuro-fouet (12)
- Mains Nues (7)
- Combat à l'Arme de Tir (2)
- Lasers (3)
- Pistolet (12)
- Fusil (12)
- Armes à Projectiles (3)
- Pistolet (7)
- Fusil (7)
- Services Spéciaux (2)
- Armes Chimiques (3)
- Surveillance (3)
- Sécurité (3)

Investissez 5 points de compétence sur les disciplines de Développement Personnel suivantes de votre choix :

- Développement Personnel (1)
- Communication (2)
- Intimidation (3)
- Commandement (2)
- Interrogatoire (3)

Investissez encore 5 points de compétence sur les disciplines de Développement Personnel suivantes de votre choix :

- Service Véhiculaire (1)
- Utilisation et Réparation (2)
- Automobile (3)
- Services Techniques (1)
- Robotique (2)
- Utilisation (3)
- Gardbot (4)
- Espiobot (4)

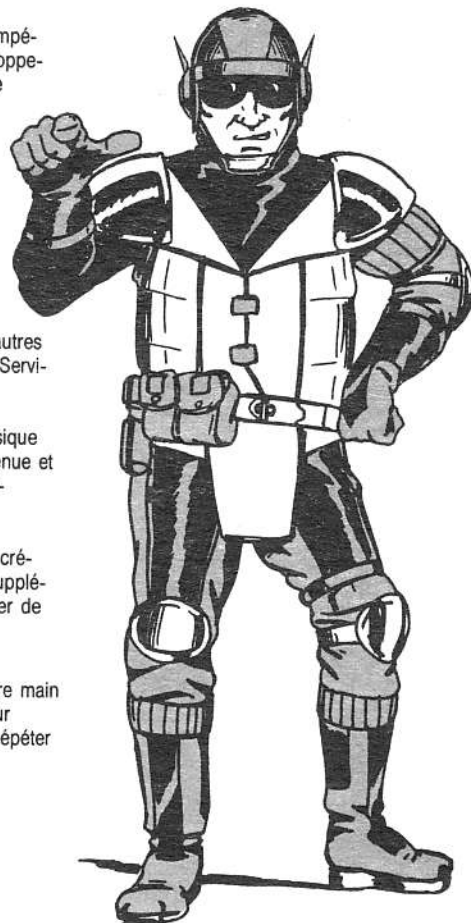
Investissez encore 5 points sur d'autres compétences Véhiculaires ou des Services Techniques de votre choix.

8 En plus de votre équipement classique de Clarificateur, vous recevez la tenue et les armes d'un Agent Bleu (voir ci-dessous pour plus de détails).

9 Vous recevez encore 1D10 x 100 crédits. A investir dans du matériel supplémentaire ou à conserver pour payer de futures amendes.

Et maintenant, veuillez vous lever, placer votre main droite sur votre laser, faire un tour complet sur vous-même, claquer des talons trois fois et répéter la devise des Bleus du secteur MIT :

DÉVOUEMENT ET PROTECTION !



ARMURE ET ÉQUIPEMENT DE L'AGENT SEC INT BLEU

Armure de Combat Complète Modèle X-3 Catégorie 3

Composition : Kevlar, Reflec, Matériaux Absorb-chocs

Couleurs d'Accréditations Disponibles : ORANGE et tous niveaux plus élevés. (Combinaison bleu nuit avec des liserés de couleur pour indiquer l'accréditation)

Tailles : Certaines ne sont pas encore disponibles, notamment entre 1,69 m et 1,80 m

Indice de Protection : Remarquable

Poids : Relativement léger

Casque : Même composition de matériaux protecteurs, comprend un Multicorder automatique et un com-unit II (avec dispositif de sécurité par identification du tatouage labial)

Matériel Additionnel

Neuro-fouet : version Sec Int de la classique matraque d'agent de police

Pistolet laser : avec système de sécurité à distance spécial Sec Int

L'AUTOMOBILE DE L'AGENT SEC INT BLEU

Véhicule de Patrouille Turbo-Z-334 Tous Tunnels/Terrains

Senseurs : Multicorder II, Détecteurisque I

Commandes : Manuelles et/ou pilote automatique

Appareils de Communication : Rien de standard

Sièges : Sept

Accréditation Requête : Bleue

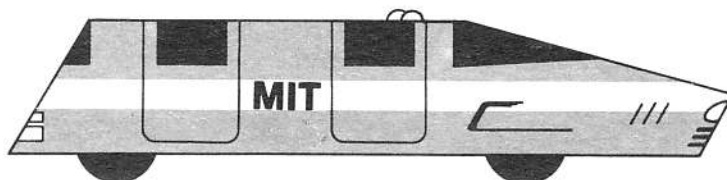
Vitesse (ralenti/maximum) : 20 à 100 km/h

Armes : Canon Laser I (se replie sous le capot en position repos) ; plus Laser Anti-Missiles (monté à l'avant) et/ou Générateur de Fumée

Blindage : cf Vautours 020

Note concernant le Tunnel de Transit

Le réseau du métro-transit est constitué par un dédale de tunnels fermés qui sillonne tout le Secteur MIT et le coupe des voies de communication classiques du reste du Complexe Alpha. Ce moyen de transport révolutionnaire utilise des grilles de rails électromagnétiques à flux inversé qui s'étendent sur toutes les surfaces à nu des tunnels et projettent les métrobots et les automobiles d'une station à une autre. A la vitesse de l'éclair ! Des mono-tunnels et des transbots de luxe relient le Secteur MIT aux autres subdivisions du Complexe Alpha.



LES DEPARTEMENTS DU QUARTIER GÉNÉRAL DE LA SEC INT

Vous trouverez ci-dessous brièvement décrits les différents services d'appoint auxquels peuvent faire appel nos actifs Agents Bleus. Ces départements leur fourniront sur demande des informations, du matériel, des robots ou des renforts en clones. Le fonctionnement de la Sec Int du Secteur MIT est entièrement supervisé par le Capitaine Fur-I-LLO-5. Pour tout renseignement complémentaire, veuillez contacter le Ministère de l'Information, Bureau de la Division.

1. Ministère de l'Information

MinInfo s'occupe de toutes les demandes de renseignements — depuis les cartes jusqu'aux dossiers de suspects. Les recherches sont entreprises en fonction des besoins.

Officier de Renseignement : "Ziggy" Star-R-DST-2

Responsable : Pierre-O-KAY-4

2. Matériel PLI

Fournit tout le matériel hors combat. Quels que soient vos besoins, vous serez satisfait.

Représentant du Service : Sigmund-R-EUD-2

Responsable : Spengler-V-ROU-6

3. Armurerie

Prend en charge toutes les demandes d'armes et d'armures. Ses employés sont des docteurs en Explosions et Désintégrations.

Technicien Armurier : James-B-OND-4

Responsable : "Haut-Les-Cœurs" Rocky-B-BOA-1

4. Recherche & Conception :

Ce département est pour le Secteur MIT le bureau distributeur de pointe en ce qui concerne les dernières nouveautés de matériel du Complexe Alpha.

Chercheur : Georgio-V-ELL-5

Responsable : Jules-Vi-ERN-5

5. Département des Expertises Scientifiques

Ici, étude d'indices sortant de l'ordinaire et de phénomènes étranges. Consultations sur le terrain possibles.

Expert : Hutch-J-ERK-2

Responsable : Starsky-J-ERK-1

6. Central Com-Unique

Standard central du réseau de communication des Agents Bleus. Prend en charge les affectations, les demandes de renforts, le service de réveil par com et les commandes de snacks.

Officier de service : Sergent Niet-I-NON-6

Responsable des Affectations : Ben-I-HIL-6

7. Parc Auto

Expert en maintenance et réparation de robots et d'automobiles. Fait face à toutes les demandes d'automobiles et d'autres véhicules. Sa devise : "On est les meilleurs mais si vous voulez jouer aux malins..."

Mécanicien : Zlg-O-TTO-4

Responsable : Zlg-O-TTO-3

8. Bureau d'Enregistrement Des Informateurs

Peut vous fournir à peu près toutes les informations que vous souhaitez concernant le confort et la qualité de la vie dans le Complexe Alpha. Plus besoin d'écouter aux portes : ils le font pour vous.

Coordinateur du Bureau : Indic-V-NAL-4

Responsable : Béa-Vi-OUR-3

9. Ministère de l'Orthodoxie Politique et des Interrogatoires

Prend en charge la santé et le bien-être des loyaux citoyens.

Technicien Confesseur : Charol-V-TAU-1

Responsable : Labavure-Vi-SCE-2

10. Département des Opérations de Protection et de Contrôle

Sa spécialité : les planques et l'obtention de preuves à charge.

Hommes de Terrain : Durty-J-ARY-5, Mae-Vi-LIN-2, Ma-J-ONK-3

Responsable : Charles-B-RSN-4

11. Département des Thérapies Politiques

Logé dans le centre récréatif Franzk-O-FKA. Traitement des traîtres et des suspects.

Officier de Loyauté : Stalin-V-RAC-3

Responsable : Gustav-I-UNG-2

12. Bureau d'Enregistrement des Mutants

Vous auriez besoin d'un pouvoir mutant extraordinaire, pour vous aider à résoudre ce cas insoluble ? Nous pouvons vous offrir les services d'un Mutant Enregistré !

Employé du Bureau : Tour-O-SOL-2

Responsable : Muti-J-VOL-2

LES CODES DE RÉACTION DE LA SEC INT

Le Central Com-Unique utilise ces codes numériques pour indiquer de façon concise la nature des troubles auxquels les Agents vont devoir faire face. Ils servent également à brouiller les pistes des personnes extérieures à la Sec Int qui pourraient espionner les communications. Mémorisez-les. Ne pas le faire relèverait de la trahison. Ces codes peuvent être modifiés sans préavis.

Code 0 : Activité subversive commie. Réagissez immédiatement et appréhendez tous les responsables.

Code 1 : L'Ordinateur a besoin de votre assistance. Réaction immédiate demandée. Toute défaillance relèverait de la trahison.

Code 007 : Vous êtes habilité à tuer. Bon d'exécution facultatif.

Code 7 : Mission de routine. Aucun danger. Le train-train complet.

Code 8 : Activité subversive. A enrayé à tout prix.

Code 9 : Infrarouge en difficulté. Réponse facultative.

Code 14 : Citoyen Rouge en difficulté. Répondez si disponible.

Code 17 : Fission d'un réacteur. Réquisitionnez matériel anti-radiations et faites évacuer le secteur.

Code 23 : Citoyen Orange en difficulté. Réagissez quand vous en aurez le temps.

Code 25 : Sinistre majeur dans le Service de l'Energie. Répondez immédiatement.

Code 28 : Citoyen Jaune en difficulté. Réagissez dans des délais raisonnables.

Code 30 : Citoyen Vert en difficulté. Réagissez rapidement.

Code 33 : Citoyen équipé d'un matériel sans doute dangereux. Récupérez ce matériel à tout prix. Vous pouvez sacrifier le citoyen.

Code 34 : Citoyen Bleu en difficulté. Répondez au plus vite.

Code 36 : Agent en difficulté. Répondez et portez-lui secours.

Code 41 : Citoyen Indigo en difficulté; lâchez tout pour agir immédiatement.

Code 47 : Anomalie de fonctionnement dans une installation importante (en général dans les systèmes vitaux du Complexe). Enquêtez et faites un rapport.

Code 50 : Troubles dans le sous-secteur. Enquêtez et faites un rapport.

Code 52 : Clarificateur en difficulté. Réagissez comme vous l'entendez et avec une extrême prudence.

Code 53 : Citoyen Violet en difficulté. Allez-y. Tout de suite.

Code 56 : Toutoubot égaré causant des désordres. Capturez-le pour le rendre à son propriétaire légitime.

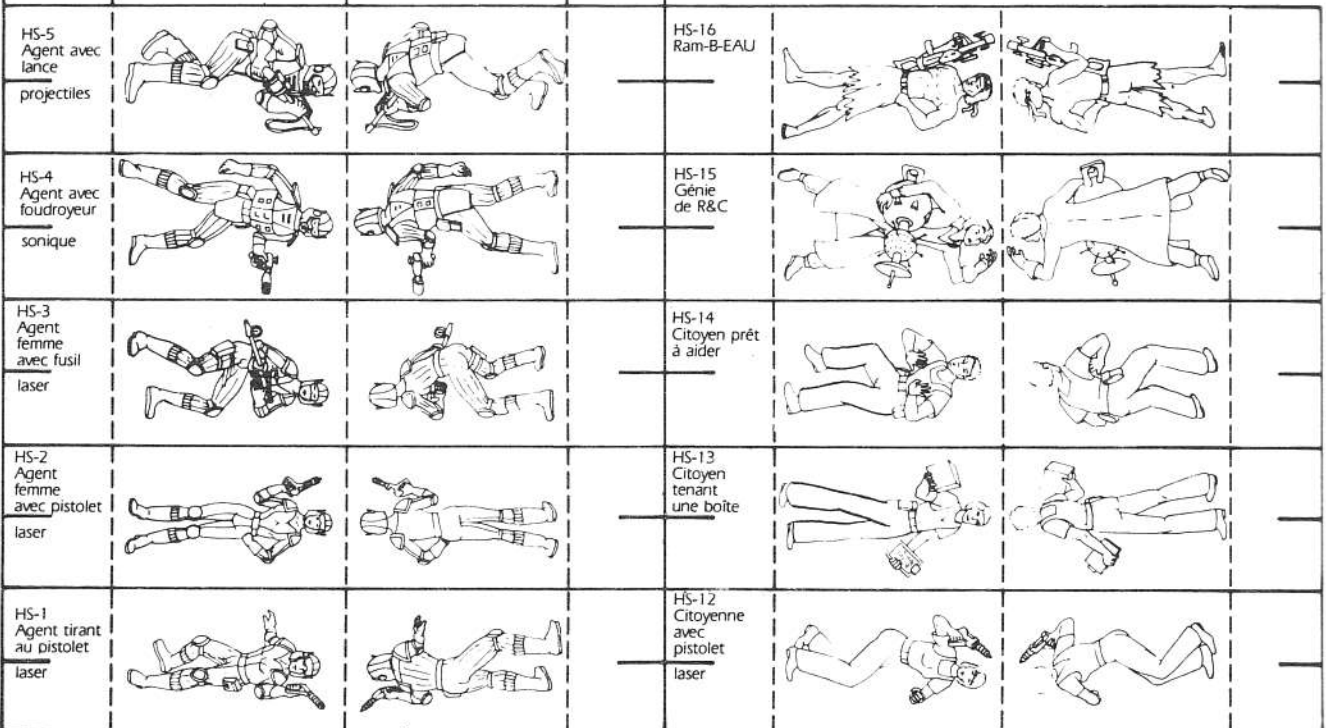
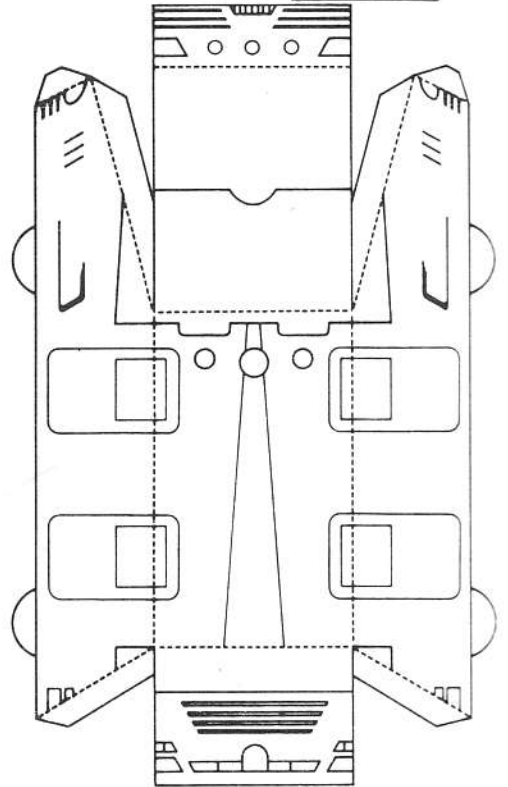
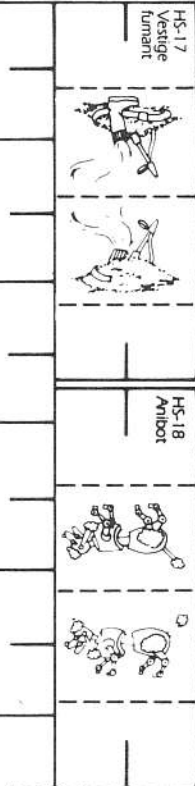
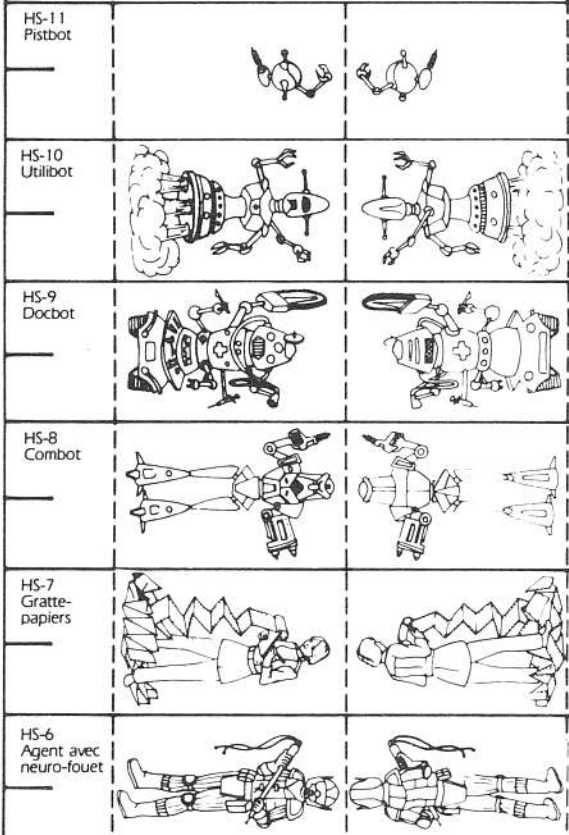
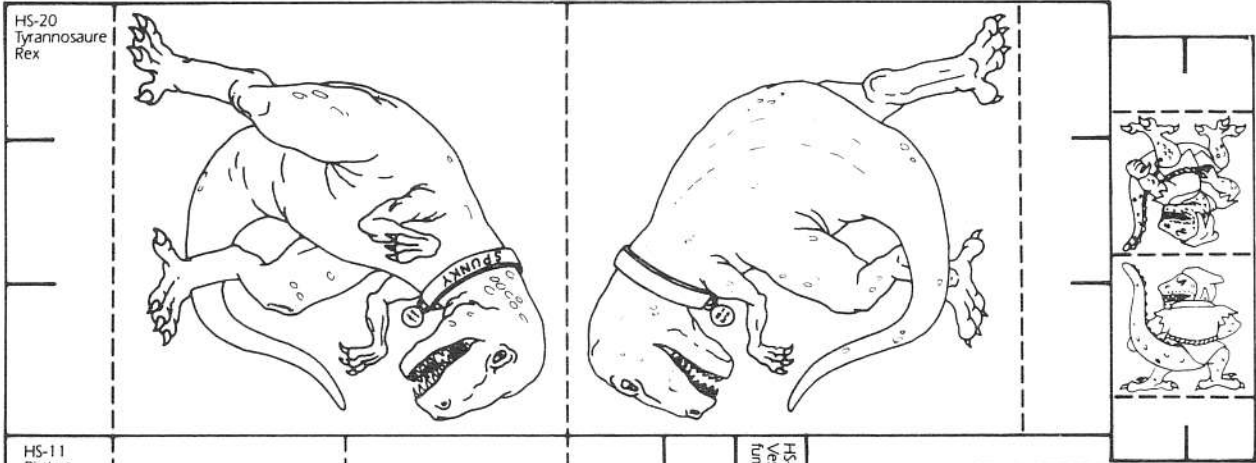
Code 59 : Nous réservons ce code pour un usage ultérieur.

Code 61 : Robot agressif. N'approchez qu'avec prudence.

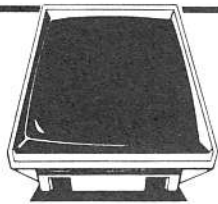
Code 69 : Ce code est délibérément laissé en blanc.

Code 75 : Citoyen de basse accréditation cherchant des noises à un citoyen d'accréditation supérieure. Le coroner a été alerté.

Code 99 : Citoyen Ultraviolet en difficulté. Est-il besoin d'en dire plus ?



LES BLEUS DU SECTEUR MIT



Introduction

L'Ecran des Joueurs et les Mini-Commies

Si vous le voulez bien, prenons d'abord le temps de nous familiariser avec ce livret complet. Pour commencer, nous avons bien enveloppé le tout dans un attrayant écran dépliant destiné aux joueurs. Nous avons pensé que le meilleur moyen de convaincre ces derniers que ce livret contenait bien une campagne à part entière, tout ce qu'il y a de plus authentique, était de leur offrir quelque chose destiné à leur servir et à leur resservir au fur et à mesure que leurs personnages mèneraient à bien aventure sur aventure dans ce bon vieux Secteur MIT.

A l'intérieur de cet écran, les joueurs trouveront un résumé de la marche à suivre pour créer les PJ's exceptionnellement compétents et talentueux de cette campagne — des Agents d'élite Bleus — ainsi qu'un récapitulatif des divers Départements du Service Sec-Int, des Codes de Réaction et les caractéristiques de l'armure, des armes et de la stupéfiante automobile de ces Agents. Voilà des renseignements utiles pour les joueurs et ils pourront les consulter. Sacrée innovation, non ?

Et maintenant, dépliez le troisième volet de l'écran, c'est ça, celui de droite...

Voilà, voilà, voilà, ce que vous attendiez... des *Mini-Commies* ! Une fois découpées et assemblées suivant les instructions, ces figurines tiendront debout toutes seules pendant des heures et des heures.

Et devinez ce que nous offrons avec ces adorables petites figurines ?...

Les Règles pour figurines PARANOIA

Youpi ! Juste ce dont vous aviez toujours rêvé, quelle veine !

Mais comment diable pouvons-nous faire cadrer cette idée désuète et encombrante de règles pour figurines avec notre système révolutionnaire de combats «furieux, rapides et débridés» ?

Rien de plus simple !

Attendez, vous allez voir ça. Toute explication supplémentaire ne serait ici qu'un pâle reflet des règles proprement dites. Nous vous pardonnerons donc si vous **PASSEZ DIRECTEMENT A LA LECTURE DES RÈGLES POUR FIGURINES.**

Hé bien, vous avez fait vite ! Mais poursuivons...

Les Eléments De la Campagne

Voici les autres éléments que nous avons rassemblés dans ce fantastique livret complet :

- un développement détaillé sur les 12 départements du Service Sec-Int auxquels les PJ's peuvent à tout moment s'adresser pour obtenir de l'aide et des renseignements utiles — et qui comprend toutes les précisions que nous avons omis de mentionner sur l'écran des joueurs;
- des détails concernant ce moyen de transport sûr, rapide et fidèle qu'est le métro-transit (une renversante innovation, fruit de l'association des lumières de R&C et d'un groupe de Programmation). Dans le **Secteur MIT**, les trajets fournissent un gag sur deux et la plupart du suspense;
- des gags à répétition que vous pourrez glisser dans les aventures chaque fois que vous éprouverez le besoin d'y mettre un peu de piment;
- une méthode pour mettre au point et élaborer des aventures de votre cru pour la campagne des **Bleus du Secteur IT**;
- de nombreuses idées de scénarios que vous pourrez transformer en Codes 7, en mini-aventures ou en épopées complètes;
- tout un tas d'appareils signés Recherche & Conception, spécialement sélectionnés pour leur utilité dans les opérations de police, et source de garantie de distractions édifiantes et explosives.

Mais attendez, ce n'est pas fini ! Dans ce livret, nous vous offrons aussi un encart contenant :

- six fiches de PJ's prêtirés, délicieusement personnalisés et équipés de matériel individuel. Elles pourront servir à vos joueurs s'ils ne veulent pas créer des personnages de leur cru;
- d'adorables éléments découpables destinés à égayer les décors que vous fournirez à vos figurines;
- un exemplaire du très sérieux journal du mi-cycle diurne de la Sec-Int pour le Secteur MIT — la *Gazette Des Bleus Du Secteur MIT* — que vous pourrez donner à lire à vos joueurs afin de ménager votre précieuse voix;
- une sélection d'extraits du *Manuel d'Instruction De l'Agent Sec-Int Bleu Du Secteur MIT*;
- des tables de personnages destinées au Maître de Jeu dans lesquelles figurent tous les PJ's qui apparaîtront dans ...

Les Aventures

En plus de tous les supports de campagne fort utiles énumérés ci-dessus, ce livret

comprend ce pour quoi nous sommes si justement renommés — à savoir les aventures.

Nous sommes fiers de présenter pour votre plus grand plaisir les trois mini-aventures que voici :

- *Où Est Passé Le Toutoubot A Son Papa ?* (Les Agents Bleus sont chargés de retrouver un petit robot familial légaré);
- *Chasse A l'Homme* (Ram-B-EAU lâché dans les couloirs du Secteur MIT);
- *Voyage Au Centre De La Terre* (Les Agents Bleus sont envoyés mettre au pas un génie de R&C qui s'est rendu maître du Générateur Central du Secteur MIT et menace de tester un appareil censément capable de percer un trou passant par le centre de la planète. A notre avis, de bons moments en perspective !).

Comment Utiliser Tous Ces Eléments

Que faire de tout ça ? Le lire, bien sûr. Le lire de A à Z.

Quand vous aurez terminé cette section, passez à «l'Introduction Destinée Au Maître De Jeu»; c'est en quelque sorte un court stage d'orientation réservé aux MJ's et destiné à préparer le terrain pour toutes les autres merveilles que vous réserve **Les Bleus Du Secteur MIT**.

Vous avez tout intérêt à étudier attentivement le chapitre «Création d'Aventures Dans Le Secteur MIT», en particulier la section «Gags à répétition». Vous y trouverez décrite la trame d'une partie de **PARANOIA** et apprendrez à entrer dans l'état d'esprit propre à une campagne.

Utilisez ensuite les règles pour créer une aventure de votre cru. Vous pouvez toujours choisir une des mini-épopées que comprend ce livret, mais si vous commencez par là, étudiez l'aventure en question afin de bien comprendre les péripéties complexes de son intrigue. Préparez ensuite une liste de gags à répétition que vous préférerez pour mettre du sel dans votre aventure.

Lisez à vos joueurs «l'Introduction Destinée Aux Joueurs» et donnez-leur l'exemplaire de la «Gazette» ainsi que les «Fiches De PJ's». Laissez-leur le choix entre les PJ's prêtirés et la création de personnages de leur cru. A ce stade, laissez-les aussi jeter un coup d'œil sur l'écran, leur écran à eux. Ça risque de leur monter à la tête.

Quand vous aurez réglé toutes ces formalités, passez à l'aventure.

Hé bien, qu'est-ce que vous attendez ? Vous devriez déjà en être à la section suivante !



Présentation Du Secteur

Le Secteur MIT... C'est une zone habitée, humide et puante, entourée par des kilomètres et des kilomètres de cylindres métalliques qui s'emboîtent et s'entrecroisent sur plusieurs niveaux et constituent le réseau de transport métro-transit. Le dôme central de ce secteur couvre une énorme métropole ouverte comprenant de luxueux appartements surélevés pour Ultraviolets, les nombreux buildings des bureaux de PLI, une cité Infrarouge (composée de cages à lapins) et un complexe Sec-Int — un ensemble de hauts buildings surplombant les autres et abritant le Q.G. de la Sécurité Interne et tous ses Départements annexes. D'après les rumeurs, cet endroit abrite aussi le réseau central de l'Ordinateur pour ce secteur... mais les rumeurs relèvent de la trahison ! L'élimination immédiate est recommandée pour quiconque diffuserait ou prêterait l'oreille à des rumeurs.

Le Secteur MIT... c'est un complexe dans le Complexe Alpha. Des clones de toutes accréditations et Groupes de Programmation en sillonnent les couloirs, les corridors et les tunnels. C'est un grand centre d'activité car toutes les monolignes de transbots express allant vers d'autres secteurs traversent sa grande gare terminus.

Tout peut donc arriver dans les couloirs du Secteur MIT. Et les Agents d'élite Bleus de la Sec-Int doivent être prêts à faire face à n'importe quelle situation, prêts à donner leur vie pour défendre les valeurs du Complexe Alpha. Dévouement et protection, telle est l'excitante vie des Bleus du Secteur MIT.

Introduction Destinée Aux Joueurs

Pour commencer votre campagne des *Bleus du Secteur MIT*, lisez ce qui suit aux joueurs :

Alors, comme ça, vous en avez assez d'être persécutés dès la salle de briefing par des paranoïdes à la gachette facile ?

(Pause, laissez les joueurs réagir en chœur. Encouragez-les à être francs. Prenez l'air innocent, faites des effets de manche et souriez avec compréhension)

... Assez de voir vos armes expérimentales se désagréger entre vos mains, entraînant avec elles votre clone et la moitié d'un bloc résidentiel ?

(Chœur unanime)

... Assez de mourir dans des véhicules de transport public aux systèmes de pilotage automatique signés Stephen King ?

(Chœur unanime)

... Assez de partir régler leur compte à Bruce Lee, Conan, Godzilla, des Escadrons Vautours ou des Hordes Mongoles sans la documentation appropriée ?

(Chœur unanime)

Hé bien ! Voilà un joli ramassis de citoyens ingrats et pleurnichards ! Les périphériques de l'Ordinateur en frémissent de déception... Les index des agents du peloton d'exécution Black-B-DKR de l'Escadron Vautour se crispent déjà sur les gachettes de leurs perceuses...

(Pause. Décochez un sourire triomphant aux joueurs que vous avez amenés à se trahir. Imitiez un agent du peloton Vautour rêvant son arme de poing, avec ce qu'il faut de VVVZZZVVVVVVZZZZZZZ)

Oui, l'Ordinateur est bien déçu que vous ayez choisi d'exprimer si publiquement votre insatisfaction... Mais l'Ordinateur est votre ami et les amis doivent pouvoir tout entendre, non ?

Vous allez avoir l'insigne honneur d'être tous promus au niveau d'accréditation Bleu... Cette mesure prend effet dès maintenant. Vous allez tous recevoir une nouvelle affectation, dans la force d'élite de la Sécurité Interne du Secteur MIT. Là-bas, vous patrouillerez parmi les citoyens pour vous assurer de leur sécurité et de leur loyauté. Vous débusquerez les traîtres et les éliminerez. Vous ferez du Complexe Alpha un terrain sûr pour la technocratie.

Vous serez aussi souvent là quand des choses exploseront.

Ne l'oubliez jamais, «Dévouement et Protection», telle est la devise des Bleus du Secteur MIT...

Pour poursuivre votre présentation du Secteur MIT, tendez à vos joueurs la *Gazette des Bleus du Secteur MIT* (qui contient des extraits du *Manuel d'Instructions de l'Agent Sec-Int Bleu du Secteur MIT*), vous la trouverez dans l'encart au centre de ce livret. Tandis que vos joueurs la lisent, prenez un air suffisant et mystérieux.

Lorsqu'ils auront terminé, ils auront besoin de PJs. Nous vous en fournissons d'excellents, prêtés, dans l'encart découppable, toujours au centre de ce livret. Ces personnages vous arrangent tout particulièrement bien car nous avons inclus un récapitulatif de leurs caractéristiques dans les tables de personnages qui vous serviront de référence (voir encart — Question à 1 000 F :

Tout peut arriver dans les couloirs du Secteur MIT.





où se trouve l'encart ?). Mais si vous n'arrivez pas à convaincre vos fortes têtes de joueurs d'utiliser ces fiches superbement élaborées, faites-les passer à la ronde en guise de modèle pour la création de PJs.

Nous avons prévu qu'il se trouverait peut-être des joueurs butés et obstinés pour vouloir à tout prix créer des personnages de leur cru. Nous avons donc mis au point un système dans cette éventualité. Nous pensons décidément à tout. C'est ça le *professionnalisme*... Ce système vous fournira aussi un repère pratique lorsque vous, Maître de Jeu, voudrez créer en vitesse quelques Agents Bleus afin de menacer d'infortunés PJs Rouges dans d'autres aventures.

Il est maintenant temps de choisir le leader de l'équipe. Vous pouvez le choisir vous-même, prétextant qu'en tant qu'officier supérieur en charge de l'équipe, vous avez passé en revue les dossiers de tous ces Agents et sélectionné celui qui était potentiellement le plus doué pour le commandement. D'un point de vue pratique, c'est une habile manœuvre si vous voulez une équipe coopérative : vous pouvez choisir pour leader celui qui vous paraît le plus susceptible d'insister sur l'importance de jouer *ensemble*, en s'entraînant, et de mener à bien la mission.

D'un autre côté, vous pouvez invoquer les vénérables principes de la Démocratie et de l'Evolution, et permettre aux joueurs d'élire eux-mêmes leur chef à chaque aventure, laissant ainsi à la sélection naturelle le soin de leur apprendre qui est le leader le plus efficace. Cette méthode prend du temps, mais s'avère à long terme plus instructive.

A propos, le leader se voit offrir un ingénieux dispositif qui se fixe discrètement à la ceinture. Cet appareil rectangulaire comporte trois côtés lisses et une série d'interrupteurs à bascule sur le devant. Ces interrupteurs commandent les sécurités des armes de l'équipe. Ainsi, le leader officiel peut à tout instant décider qui sera en mesure de tirer, et ce, en appuyant sur une simple petite manette. Quand ses coéquipiers s'en apercevront, voilà qui leur collera une belle surprise et les poussera au respect.

Bon ! le Secteur MIT a maintenant été présenté aux joueurs, ils ont bien potassé leurs devoirs d'Agents Sec-Int de cette zone et ont reçu — ou créé — de beaux personnages tout neufs. Les voilà enfin prêts pour une aventure. Comme vous avez étudié le chapitre «Création d'Aventures Dans Le Secteur MIT» (vous l'avez fait au moins ?...), vous leur avez déjà concocté une ou deux missions de police de routine — juste de quoi les familiariser avec le travail Sec-Int; ou peut-être êtes-vous déjà prêt à les lancer directement dans une prodigieuse mini-aventure...

Ça va être le pied !

Pourquoi Des Bleus ?

Au fait, vous fiant à notre maxime fréquemment répétée, selon laquelle les personnages de haute accréditation n'ont pas plus de chances de survivre à leurs missions ou de les mener à bien que leurs inférieurs, vous pourriez vous dire : «Bon, autant faire avec nos personnages habituels ou tirer quelques nouveaux Rouges».

Ce serait préparer leur enterrement ! Nous avons testé une mini-aventure en utilisant des Rouges standard (toujours prêts à se tirer dans le dos, harnachés de matériel signé R&C, fanatisés par leurs sociétés secrètes, etc.). Ils ont tous bel et bien réussi à monter vivants dans leur véhicule, certains sont même parvenus à survivre au trajet et, s'ils avaient eu plus de chance aux dés, quelques élus auraient peut-être tenu le coup, jusqu'au début de l'aventure elle-même... Mais rien n'est moins sûr !

C'était peut-être bien une coïncidence... Mais, sans les solides armures, sans les sévères mises en garde contre les exécutions sommaires, sans le contrôle par le leader de l'usage des armes, sans l'accent mis sur l'esprit d'entraide dans le jeu, qui sont expliqués en détail dans ce livret, n'espérez pas aller très loin dans ces aventures spéciales. Voilà la raison d'être de personnages d'Agents d'élite Bleus.

Introduction Destinée Au Maître De Jeu : dans PARANOIA, Comment Pousser les PJs à Coopérer Entre Eux Et à Mener à Bien Leurs Missions

Je parie que vous vous êtes toujours demandé comment la Sécurité Interne — les Agents Bleus — pouvait accomplir ses missions avec efficacité et esprit d'entraide tandis que la plupart des Clarificateurs gaspillaient traditionnellement les trois quarts des munitions qui leur étaient allouées, en canardant leurs coéquipiers. Les familiers d'autres jeux de rôles font souvent remarquer que les fans de *PARANOIA* prennent un tel pied à manier des personnages qui se trahissent les uns les autres et déchargent des armes expérimentales sur des foules qu'ils vont rarement très loin dans les aventures.

Il faut reconnaître que c'est vrai. Dans les autres jeux, les joueurs avancent toujours résolument vers quelque objectif commun d'une importance incontestée. Les profondeurs des donjons sont traditionnellement le cadre de quelque Grande Quête que tous prennent très au sérieux et, dans les profondeurs de l'espace, il y a traditionnellement à résoudre quelque Problème d'une Importance Galactique.

Dans *PARANOIA*, il y a bien la mission... mais il semble que personne n'en fasse jamais grand cas... à juste titre d'ailleurs : les missions sont souvent des festivals de suicides, fruits d'erreurs de programmation

ou de conspirations si byzantines qu'elles défient toute analyse, à moins de recourir à d'abstraites formules mathématiques. Bref, elles sont tout ce qu'il y a de plus délirantes. Bien sûr, on n'attend pas des PJs qu'ils mènent à bien leurs objectifs de missions — on n'attend même pas d'eux qu'ils *comprendent* leurs missions, ne parlons pas d'en atteindre les objectifs !...

Et pourquoi les PJs ne coopèrent-ils pas plus activement pour atteindre leurs objectifs de mission ? Parce que ça rapporte des points de confiance de descendre des comies et que tous les PJs sont des comies... ça crève les yeux lorsqu'ils sont suffisamment froids pour être incapables de réfuter cette accusation. De plus, les Clarificateurs ont rarement l'ombre d'une chance d'atteindre leurs objectifs de mission, qu'ils s'entraident ou non. Il est généralement bien plus facile et amusant de descendre un coéquipier que de coopérer avec lui pour mener à bien une mission.

Qu'est-ce qui pourrait bien amener les PJs à se concentrer sur les buts de leurs missions plutôt que sur le tir au pigeon entre coéquipiers ?

Heu... Le manque de munitions ?

Bon, c'est une idée... mais nous avions en tête quelque chose de plus général — quelque chose dans le goût d'un autre type de commandement, de discipline, d'entraînement... et une armure corporelle qui en impose vraiment.

Hé oui, le secret est là ! Les Agents de la Sec-Int reçoivent une armure spéciale. Et l'Ordinateur procède joyeusement à l'incinération de tous les Agents qui s'essayent à l'extermination en masse sans preuve substantielle de trahison et bon d'exécution ratifié par l'Ordinateur (il y en a un dans l'encart). Ces petites améliorations devraient décourager les PJs qui seraient tentés de désintégrer sans discernement témoins, indices, passants innocents, criminels, mascobots ou coéquipiers.

Bon, et maintenant comment s'y prendre pour encourager sensiblement la coopération entre les PJs ? Voici un excellent moyen : accroître le pouvoir du chef tout en réduisant la liberté de ses subordonnés. La Sec-Int y est parvenue en offrant au leader un système de sécurité à distance (un boîtier à interrupteurs élégamment conçu pour être fixé à la ceinture). Ce dispositif empêche qu'aucune arme de l'équipe — même celle du leader — fasse feu «accidentelle-



ment)... enfin, sauf si le leader souhaite un tel «accident». Voilà qui mettra fin aux traditionnels échanges de coups de feu qui accompagnent souvent les divergences de vue au sein des équipes Clarificatrices en mission. D'une simple pression sur les interrupteurs, le leader peut à tout instant choisir lesquels de ses coéquipiers ont possibilité de tir.

Le bruit court aussi que la Sec-Int installe des engins explosifs dans l'équipement alloué aux divers membres des équipes et que le leader peut, à distance, déclencher leur détonation si la réaction de ses subordonnés à un ordre est moins que satisfaisante. Les leaders un peu fûtes bricoleront ce genre de systèmes de télécommande de façon à ce qu'ils réagissent automatiquement à leur mort : ça découragera les Agents ambitieux qui voudraient descendre leur supérieur immédiat.

Bon, nous le savons, vous allez peut-être vous dire :

«Allez, on parle de **PARANOIA** là ! Que deviennent les querelles intestines, les coups en douce et en traître ? Bref, que devient la *rigolade* dans tout ça ?».

Pas d'affolement, un bon traître ne se refait pas comme ça ! Il restera quantité de querelles intestines, de coups en douce et en traître au sein de l'élite de la Sec-Int. Ils seront simplement plus subtils.

(O.K., O.K. : «Si je voulais donner dans la subtilité, je jouerais à *Diplomatie*»... Arrêtez de pleurnicher ou nous lachons sept géants des Nuages aux trousses de votre paladin du 43^e niveau dans une pièce de 10 x 10 m).

Dans la Sec-Int, au lieu de descendre un rival ou un indic, vous devez monter un solide dossier contre lui. Il vous faut des preuves, il vous faut produire des témoins. Il vous faut suggérer des mobiles plausibles pour ses crimes...

Bien sûr, il est facile de fabriquer des preuves, facile de suborner des témoins, facile d'échafauder des mobiles plausibles... Voyez plutôt :

L'ORDINATEUR : Et quelles charges pouvez-vous présenter contre le citoyen Blanc-B-ECK ?

L'ACCUSATEUR ZÉLÉ : Premièrement, Blanc-B n'a pas soutenu ses coéquipiers en faisant feu avec son laser lorsque la vile racaille commie nous a attaqués.

(Note : à la dernière vérification de routine des armes, l'Accusateur Zélé a nettoyé le laser de Blanc-B à la colle universelle).

L'ACCUSATEUR ZÉLÉ : Deuxièmement, Blanc-B a été vu échangeant avec un prisonnier commie des signes de reconnaissance.

LE TÉMOIN SÉRIEUX : Oui, c'est vrai, je l'ai vu faire. Vous pensez... Et plusieurs fois encore... avec les deux mains... sans blagues, garanti.

(Note : le Témoin Sérieux est maintenant l'heureux propriétaire d'un ravissant masque à gaz amélioré qui protège de tous les cocktails de gaz soporifiques de la Sec-Int — c'est du moins ce que lui a affirmé l'Accusateur Zélé lorsqu'il le lui a offert en témoignage de sa gratitude pour services rendus...).

L'ACCUSATEUR ZÉLÉ : Et je vais pour finir produire la preuve incontestable de la perfidie de Blanc-B... Regardez : (d'un geste large il sort de sa poche un bout de tissu rouge) un drapeau commie, cet indigne citoyen le gardait toujours plié dans sa sacoche où je l'ai découvert à l'occasion d'une fouille hygiénique de routine... Honni soit le traître, que le poids de la honte lui fasse baisser le front ! (Ce drapeau a été confectionné à la hâte dans une vieille salopette).

L'ORDINATEUR : Ça me paraît effectivement probant... Comment voudriez-vous que soit rédigé ce bon d'exécution ?

Les Impressionnants Pouvoirs d'Un Agent Bleu

Les Agents Bleus du Secteur MIT sont parmi les meilleurs éléments de la Sec-Int du Complexe Alpha. Ils forment un corps d'élite. Tous sont au moins d'accréditation Bleue. L'Ordinateur, faisant confiance à leur loyauté, fait pleuvoir une manne d'informations et de moyens sur ses élus, ces anges pacificateurs.

Chaque Agent Bleu reçoit une armure spéciale en même temps que son premier ordre de mission. L'armure proprement dite est faite d'un mélange de Kevlar, de matériau reflec et de rembourrage absorb-chocs. Son revêtement est élégamment taillé dans un nylon bleu nuit (d'où le nom des Agents) avec de jolis lisérés de couleur correspondant aux accréditations plus élevées. Le casque comporte une visière réflexive en plexiglas souple et stratifié. Entre cette encombrante armure, la démarche lente et circonspecte qu'elle impose et la surface

réfléchissante de la visière, il est facile de confondre un Agent Sec-Int Bleu avec quelque sinistre robot androïde.

Table Des Protections Des Agentd Bleus

Kevlar/Reflec/Rembourrage Absorb-chocs.
Protection contre L S E P PA A J C
Nombre de décalages
vers la gauche dans 4 1 - 4 1 - 2 2
la lecture des colonnes de dommages

Le casque est équipé du fin du fin en matière de matériel de communication, ce qui permet aux Agents, où qu'ils se trouvent, de réclamer des informations, de l'aide ou un bon repas. Les com-units des casques sont directement reliés au Central Com-Unique du Secteur MIT - le cœur de la Sec-Int. La mentonnière des casques contient une grille d'identification; lorsqu'on appuie dessus, elle examine le tatouage labial de l'Agent. Toute langue ne correspondant pas au fichier d'identification du casque est cuite à four vif (ce dispositif est parfaitement sûr, garanti).

Tous les Agents Bleus reçoivent des armes spécialement modifiées et équipées d'un système de sécurité. Ce système évite que le coup ne parte «accidentellement» — enfin, sauf si le leader utilise son boîtier de télécommande pour désactiver la sécurité. Ce dispositif ne peut résister à aucun spécialiste en armes compétent, mais se trouver en possession d'une arme au mécanisme de sécurité démonté constitue une preuve de trahison passible de — devinez quoi...

Des Agents Bleus Comme Ressource Coercitive Dans Une Aventure De PARANOIA Classique

Employés comme PNJs, les Agents Bleus sont pour le MJ un excellent moyen de contrôler les foules.

Vous connaissez la détestable manie qu'ont les PJs de toujours vouloir bifurquer dans une direction que vous ne voulez pas leur voir prendre... et la façon qu'ils ont parfois de jouer aux caïds et de se lancer dans la destruction sur une telle échelle qu'il devient nécessaire de leur donner une bonne leçon sur la dégradation des biens de l'Ordinateur.

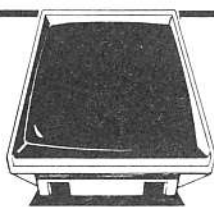
Représentez-vous les Agents Bleus et les Escadrons Vautours comme le puissant bras séculier de l'Ordinateur - des unités d'élite, superbement entraînées, superbement équipées, superbement dirigées, douées d'un zèle et d'une loyauté envers l'Ordinateur au-dessus de tous soupçons. En général, les Agents s'occupent des affaires internes tandis que les Escadrons Vautours sont principalement affectés à la lutte contre les ennemis du dehors.

Chaque fois que dans une aventure **PARANOIA** classique — comme *Blues en Jaune Pour Une Boîte Noire* — vos traditionnels PJs ROUGES, ORANGE ou JAUNES se mettent à folâtrer un peu trop, envoyez donc une brigade d'Agents Sec-Int Bleus pour leur inculquer de façon musclée la crainte de

l'Ordinateur (vous trouverez un bon exemple de cette utilisation avec les Agents Sec-Int Bleus de la section 1.9 d'*Envoyez Les Cloves*). Les PJs prêtirés qui vous sont fournis dans ce livret et dont vous trouverez les caractéristiques commodément résumées dans la Table Des PJs/PNJd de l'encart, feront merveille dans ces fonctions.

De misérables vermisseaux de basse accréditation se mettent à frétiler excessivement, essayant de s'entretuer et de faire sauter la planète... des Agents Bleus surgissent, de préférence mystérieusement, comme s'ils débouchaient d'un passage secret ou d'une cloison pivotante cachée. Ils fondent sur les PJs, dans leurs lourdes armures luisantes, braquant sans un bruit leurs armes sur la populace échauffée, tels une inquiétante muraille de puissance concertée, l'incarnation même de la volonté de l'Ordinateur. Venue du haut-parleur d'un des casques, retentit une voix sépulcrale :

«Excusez-moi, mais lorsque votre bande de traîtres en aura fini avec ce petit différend, je crois que quelqu'un voudrait vous dire deux mots à la Sécurité Interne. Et maintenant avancez gentiment et tenez-vous bien. Vous ne voudriez pas qu'un regrettable accident retarde votre prompt comparution, n'est-ce pas ?»



Création d'Aventures Dans Le Secteur MIT

Après des années d'expérience dans la création de brillantes aventures de **PARANOIA**, nous, Créateurs de Jeux Mondialement Connus (CJMC) avons découvert que le secret pour réaliser une Grande Aventure résidait dans deux facteurs : 1° la mise au point et l'élaboration de la mission centrale (plus connue dans les couloirs de Jeux Descartes sous le nom d'Idée Démoniaque); 2° l'ajout et l'exploitation de clichés propres aux aventures de **PARANOIA** standard (plus connus sous le nom de Gags à Répétition).

Chose intéressante, nous avons découvert que si amusante, excitante et originale soit la mission centrale, les problèmes quasi fortuits posés par le cadre d'une perversité sans égale de **PARANOIA** étaient pour beaucoup dans la réussite d'une partie amusante.

Ainsi les Mises En Alerte qui servent à convoquer les Clarificateurs présentent souvent des points erronés ou trompeurs — passages censurés, coordonnées inexactes, ordres fallacieux ou contradictoires, etc.

Par la suite, lorsque les Clarificateurs se présentent au briefing, ils sont constamment conscients qu'on peut les exécuter au moindre signe de curiosité intempestive, alors que les informations qu'ils ont reçues sont généralement incomplètes, peu fiables voire délibérément sabotées.

S'ils passent le cap du briefing, ils sont expédiés au Matériel, où des employés hargneux et peu coopératifs leur distribuent d'ordinaire un équipement inopérant, inapproprié ou doué d'une intelligence perverse.

Du Matériel, on les envoie à R&C, où des psychotiques inspirés leur distribuent d'ordinaire un équipement exceptionnellement dangereux, inopérant, inapproprié ou doué d'une intelligence frisant le vice.

Après quoi les rescapés, ou plus vraisemblablement leurs héritiers, prennent le départ de la mission. Le temps passe. L'idée démoniaque donne toute sa mesure. La liste des victimes s'allonge. Et, lorsque le MJ se trouve à court de péripéties ou les Joueurs à court de clones, la Mission prend fin.

Il se peut même que certains arrivent jusqu'au «débriefing» — l'ultime affront — où ils risquent encore une fois d'être exécutés pour leurs mauvaises manières ou pour avoir bafouillé en présentant le rapport de mission.

Nous ne voulons pas minimiser l'importance de l'idée démoniaque mais une utilisation habile des clichés habituels (Mise En Alerte, Briefing, Matériel, R&C et «Débriefing») est souvent à l'origine des moments les plus savoureux d'une partie de **PARANOIA**.

Création Et Présentation Des Aventures De La Campagne Du Secteur MIT

Nous, CJMC, allons maintenant vous faire part de nos découvertes éclairées dans l'art de créer des aventures **PARANOIESQUES**, en particulier dans le cadre de la campagne du Secteur MIT. Premièrement, dans la section «Gags à Répétition», nous parlerons de ces inestimables clichés, problèmes-quasi-fortuits-mais-souvent-incroyablement-

épiqueux-voire-meurtriers que les Agents doivent surmonter avant même de partir en mission. Pour «**Les Bleus Du Secteur MIT**», nous vous avons concocté plusieurs horribles nouveautés qui viennent s'ajouter aux tracas traditionnels et déjà terrifiants. Dans «L'Aventure Proprement Dite», nous décrirons les types de scénarios qui marchent le mieux dans le cadre du Secteur MIT, vous suggérant comment les développer et vous fournissant ensuite une liste d'idées destinées à stimuler votre imagination déjà surexcitée.

Gags à Répétition

Une aventure standard dans le **Secteur MIT** comprend la plupart sinon tous les éléments suivants :

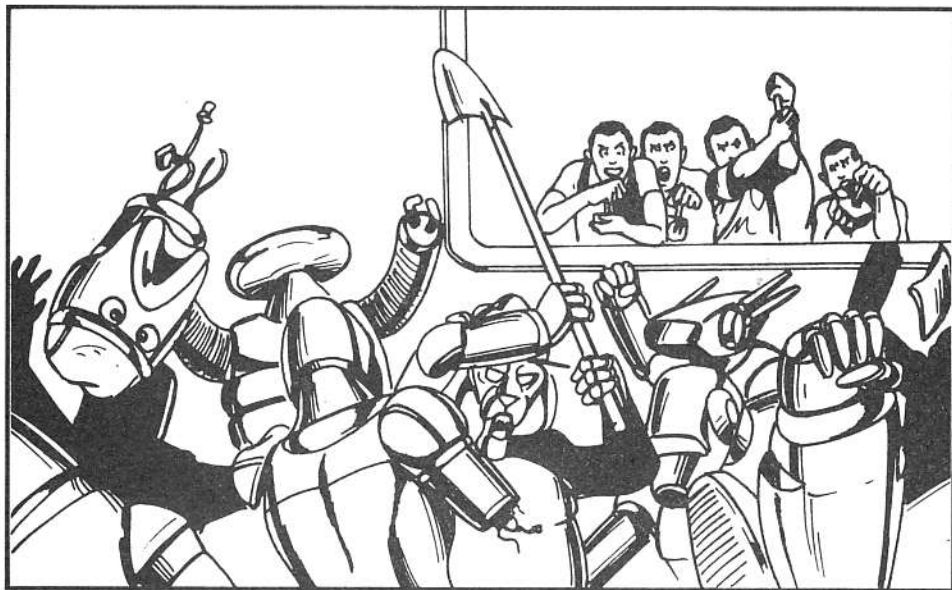
- Mais Où Diable Sont-Ils Passés ?
- Le Bulletin De Mission.
- Les Horreurs Du Central Com-Unique.
- Le Métro Transit (Quand Le Transport Devient Aventure).
- Les Départements De La Sec Int : Toujours Au Service Des Agents Surmenés.
- Le Gal-R-PTT Express.
- Les Passants Innocents.
- L'Aventure Proprement Dite.
- Le Rapport De Mission Et l'Evaluation.

Mais Où Diable Sont-Ils Passés ?

Dans les précédentes aventures de **PARANOIA**, on considérait que les PJs étaient appelés hors service, alors qu'ils étaient occupés dans un coin quelconque à piquer un roupillon, à faire la queue pour une chimiothérapie ou à regarder Teela O'Malley. Maintenant que les PJs sont des personnages d'ac créditation BLEUE, on ne les convoque généralement que lorsqu'ils sont en service. Oh, il arrive bien qu'un bulletin urgent vienne les déranger tandis qu'ils paressent dans leurs saunas personnels; qu'on les appelle loin d'une soirée Gruau-Euphobulldrink (préparation spécial gourmet); ou que de déferentes ordonnances ROUGES les tirent avec ménagement de leur sommeil... mais généralement leurs ordres de mission leur parviennent quand ils sont dans leurs bureaux de fonction à la Sec Int ou qu'ils patrouillent à bord de leurs automobiles.

Chaque Agent Bleu dispose de son propre bureau de fonction personnel, avec table, moniteur, console de recherche et ameublement confortable. Une petite pièce adja-

Cycle de détente des Agents dans le Pressing Express et la Galerie des loisirs du Secteur MIT.





cente leur est même fournie pour qu'ils puissent y faire un somme si une situation d'urgence réclamait leur présence prolongée au Centre Sec Int.

Lorsqu'un Agent n'est pas dans son bureau, on peut généralement le trouver dans la Salle De Disponibilité, où les Agents se rassemblent pour causer et échanger informellement des idées et des rumeurs; ou encore dans la Salle de Réunion Des Agents où l'on projette en permanence et sur écran géant des classiques de propagande de l'Ordinateur et où sont servis des boissons et des en-cas savoureux.

Les Agents peuvent aussi se trouver en patrouille ou en cours de mission lorsqu'ils reçoivent un bulletin. Ils peuvent être à bord d'une quelconque automobile ou à pied quelque part dans le Secteur MIT quand ce bulletin est diffusé simultanément sur les com-units du véhicule ou ceux des casques. Selon le degré de priorité du message, on peut ordonner aux Agents d'y répondre immédiatement ou les laisser réagir à leur convenance. Ainsi, si les Agents sont en train d'astiquer l'automobile Delta 666 Crumomatic d'un Grand Programmeur et qu'un bulletin les appelle à la rescousse d'une équipe de Clarificateurs ROUGES assiégée, ils seront excusables s'ils tardent quelque peu à répondre.

Encouragez les joueurs à ajuster la réaction de leurs personnages en fonction de l'activité que vient interrompre l'arrivée des bulletins. Prenez quelques secondes pour planter le décor avant de lire ce qui suit :

Vous êtes tous assis autour d'une table de la Salle de Disponibilité, en train de jouer au Poker Traiteur. Vous (désignez un joueur A) venez tout juste de gagner ses (désignez un joueur B) papiers d'identification à la dernière manche, mais ce coup-ci, vous (désignez B) avez touché une main d'enfer — deux Sources Indépendantes, un Mutant et un Témoin Oculaire. Tous les autres se tiennent sur leurs gardes en espérant que la chance tourne.

Lorsque tout à coup... un bulletin !

Pour donner le ton de la campagne, l'attitude des collègues officiers PNJs des Agents sera une bonne source d'inspiration et un modèle efficace. Exemple :

BULLETIN. — *Foncez là-bas et faites ça tout de suite.*

AGENT VÉTÉRAN (il bâille, jette un regard plein de regret depuis sa table de massage, puis fait signe à une nouvelle recrue qui l'accompagne). — *Hep ! Tiens ma Potion Dynamique que je vois si je peux mettre la main sur mon flingue...*

Ou encore...

BULLETIN. — *Foncez là-bas et faites ça tout de suite.*

AGENT VÉTÉRAN (assis à l'extrême bord de sa chaise dans la Salle De Disponibilité, il bondit au garde-à-vous). — *Bien monsieur ! Tout de suite ! Remuez-vous ! Descendez au véhicule au pas de course pendant que je lance un appel radio pour avoir un commando de combats en renfort... Hep, soldat, tiens-toi droit avec ton canon laser, à moins que tu ne sois pressé de retourner récurer les silos !*

Le Bulletin De Mission

La principale raison d'être du bulletin de mission est de jeter les PJs dans quelque'intéressante situation où ils risquent de trouver la mort. Grâce à la force coercitive inégalée de l'Ordinateur de **PARANOIA**, les Maîtres De Jeu peuvent choisir de s'en remettre à des messages directs et peu élégants tels que :

***** MISE EN ALERTE *****

SORTEZ DANS LE COULOIR. TOUT DE SUITE. UNE MORT CERTAINE VOUS Y ATTEND. MERCI DE VOTRE COOPÉRATION.

Cependant, dans *Les Bleus Du Secteur MIT*, un Bulletin de Mission bien rédigé comprend :

Les Coordonnées de l'endroit où sont envoyés les PJs. Celles-ci doivent être introduites dans le système de pilotage automatique de l'automobile. Dans le Secteur MIT, ces coordonnées sont des formules alphanumériques de longueur et de complexité variables présentées de la façon suivante : un truc - tiret - un machin - tiret - un bidule ; le «truc» correspond aux données Est/Ouest, le «machin» aux données Nord/Sud et le «bidule» aux données Zénit/Noyau Terrestre. Plus la destination est lointaine et difficile d'accès, plus la longueur de la formule s'accroît outrageusement. Ainsi...

- Destination proche : 3B-IOF-F8X;
- Destination éloignée : MRGI540-LOPD9003-MMDR57238.

Cependant une formule alphanumérique d'une simplicité déconcertante risque de correspondre à une zone secrète ou réservée à des personnages de haute accréditation. Exemple :

- 4-F-I.

Un code de désignation. Il donne un ordre d'idée pour le type de troubles auquel les PJs doivent s'attendre (cf. extraits du *Manuel d'Instruction De l'Agent Bleu Du Secteur MIT*, dans l'encart et sur l'écran des joueurs). L'utilisation judicieuse de codes inconnus ou invraisemblables (ex. : Code Castor-Rose-Canard) peut annoncer un ordre de mission particulièrement peu engageant.

Des contacts judicieux dans la Sec Int ou d'autres services — à joindre personnellement ou par com-unit pour obtenir des moyens ou des informations. Ces références peuvent amener les PJs à rechercher des renseignements, des pistes ou des indices auprès de différents PNJs, elles peuvent aussi leur suggérer des mines de matériel (cas typique : R&C ou Matériel) ou de renfort en personnel PNJ (Bureau d'Enregistrement Des Mutants; Département Des Opérations De Protection Et De Contrôle; Bot Busters, etc.).

Ces contacts sont d'excellents moyens de mettre en place les rencontres secondaires qui ont des effets si heureux dans **PARANOIA** — de courtes péripéties, sans incidence sur l'intrigue centrale qui laissent toute latitude pour la libre improvisation et la torture des PJs.

Une minimisation ironique ou trompeuse des dangers de la mission. C'est là un trait charmant du style optimiste et positif de l'Ordinateur — dans le Complexe Alpha, tout est parfaitement sûr, facile et amusant. En conséquence, les citoyens Alphaiens concluent que tout doit être bien pire que ce qu'on leur en dit — et ils dépensent une énergie folle à imaginer jusqu'où l'horreur pourrait aller...

... Énergie qui s'avère rarement gaspillée !



Les Horreurs Du Central Com-Unique

Vous vous souvenez comme jadis, alors que les PJs étaient de simples ROUGES, la réponse la plus fréquente à toutes leurs questions se résumait à «Désolé, vue votre accréditation, cette information n'est pas disponible» ? Ce sera peut-être un choc pour vous d'apprendre que le niveau d'accréditation n'était pas le principal motif de rejet des demandes de renseignements. Oh bien sûr, il est vrai que l'Ordinateur se montre extrêmement prudent dans la divulgation de telle ou telle information à tel ou tel individu mais, découverte d'importance et quelque peu dégraisante, quand bien même l'Ordinateur *voudrait* effectivement répondre à une question, il en serait souvent **INCAPABLE !**

L'Ordinateur sait beaucoup de choses. Et ce qu'il ignore il peut généralement le demander à ses loyaux citoyens du Complexe Alpha. Mais les connaissances de l'Ordinateur et de ses loyaux citoyens ne sont pas organisées de façon centralisée. Une bonne partie du capital en données de notre Ami est divisée entre des centaines de banques dispersées dans tout le Complexe Alpha; et l'accès de l'Ordinateur à ses diverses banques est limité par ses possibilités de communiquer avec elles. Il en va de même pour les informateurs bien renseignés de notre Ami.

Le véritable goulot d'étranglement se situe donc au niveau du système de communication... et celui du Complexe Alpha est incroyablement embrouillé. Le réseau proprement dit est de conception médiocre; cible régulière des saboteurs, il est antique, insuffisamment entretenu, supervisé par des dispositifs informatiques et robotiques défectueux et très à cheval sur la sécurité, trafiqué et branché sur écoutes par toutes les sociétés secrètes du Complexe Alpha...

Pis encore, dans cette société utopique, tous ont, sans aucune restriction, libre accès au réseau de communication.



Lorsqu'un citoyen parvient à joindre son correspondant, il reste généralement en ligne aussi longtemps qu'il le peut, bien conscient que ça risque de ne plus lui arriver de si tôt. Et la jeunesse du Complexe Alpha ressemble fort à celle d'autres contrées : elle a-do-re bavarder au téléphone.

Or pour remplir leurs devoirs de façon utile et efficace, les Agents ont besoin de moyens de liaison fiables et rapides. Etes-vous vraiment surpris qu'on leur refuse cette chose indispensable ? Et pouvez-vous envisager de laisser passer cette occasion de mettre des bâtons dans les roues à vos joueurs ?

Voici quelques points — parmi bien d'autres — pour lesquels les Agents sont tributaires de leurs com-units :

- recevoir des bulletins lors de patrouilles ;
- demander une automobile au Parc Auto afin de répondre à des bulletins reçus lors de patrouilles ;
- contacter les zones où se produisent des troubles pour obtenir des informations plus précises sur la situation ;
- contacter les divers départements de la Sec Int qui fournissent des informations et de l'aide ;
- contacter des supérieurs lorsqu'il est nécessaire de clarifier les objectifs et la stratégie d'une mission ;
- recevoir des informations actualisées sur le type de mission via le Central Sec Int.

Imaginez un peu comme vos joueurs vont être contents lorsque vous vous mettez à saboter systématiquement leurs tentatives d'utilisation des com-units. Voilà le genre de désagréments qui les attendra au tournant chaque fois qu'ils voudront passer un coup de com pour commander une pizza :

L'Opérateur. — Lorsqu'un agent utilise son com-unit, il tombe d'abord sur l'opérateur du Central Sec Int. S'il demande une liaison avec ce service, l'opérateur s'en

charge, sinon, on lui passe le Central du Secteur MIT ou le Central Alpha si l'appel n'est pas local.

Ces opérateurs sont les premiers parasites en ligne. Ils parlent du nez, d'une voix basse et monocorde ou bien marmonnent de façon inintelligible. Avant même d'envisager de s'occuper de votre appel, il leur faut vérifier votre identité et votre droit d'utiliser le réseau des lignes Sec Int.

«Haaaalo oui ? Central Sec Int. Veuillez appuyer votre tatouage labial contre la grille d'identification. Merci... Quel com-code voulez-vous que je vous passe ? Excusez-moi, pourriez-vous parler un peu plus fort ? Non, désolé, je ne peux pas vous passer ce com-code... Juste une seconde, je vais vous passer les Renseignements Sec Int. Attendez le bip sonore...»

En supposant qu'il n'y ait pas d'histoires avec la grille d'identification («Aha ! vous n'êtes pas celui que vous prétendez ! Veuillez rester où vous êtes... des Agents Sec Int sont en route pour vous conduire au...»), que les Agents aient bien mémorisé le com-code et que celui-ci n'ait pas été changé dans la dernière demi-heure, passez aux...

«Renseignements, s'il vous plaît». — Il existe des opérateurs pour les Renseignements de la Sécurité Interne (et des autres services), pour ceux du Secteur MIT (et des autres secteurs) et pour le Central Alpha. A ce stade, les Agents peuvent être retardés et embêtés pour tout un tas de raisons...

«Vous pourriez m'épeler ça, s'il vous plaît ? Je suis désolé mais nous n'avons aucun listing correspondant à quelqu'un de ce nom... Non, il n'y a pas de listing pour Recherche & Conception. Vous êtes bien sûr que vous ne voulez pas le Central du Secteur MIT ? Oh, attendez, je tiens la référence ! Ne quittez pas, je vérifie...» (le temps passe). **«Allô, puis-je vous aider ? Désolé, qui voulez-vous joindre ?»**

Désolé, le com-code que vous avez demandé est provisoirement hors service.

Après les avoir poliment promenés de l'un de l'autre, on repasse l'opérateur aux Agents pour qu'ils puissent placer leur appel. Bien sûr, les deux ou trois premières fois, on leur donne un ancien ou un faux numéro, de sorte qu'ils risquent de devoir repasser plusieurs fois par les Renseignements avant d'obtenir l'opérateur avec le com-code exact.

La Coupure. — Dans ces démarches, la communication peut à tout moment être interrompue. Voici un cas fréquent : «Attendez ne quittez pas» (ensuite, soit la ligne est coupée («clic»), soit commence une attente interminable tandis que défile inlassablement une cassette de Jeux Interdits).

Autre tracas courant : le problème technique («clic»), en réalité ça peut venir d'un problème de ligne, mais aussi d'un opérateur qui en a assez de discuter. Il y a encore l'interruption due à un méli-mélo dans les fils — on passe accidentellement un autre correspondant à l'Agent ou bien celui-ci est branché sur une conversation en cours. Ça peut s'avérer très intéressant lorsque les deux interlocuteurs échangent des rumeurs ou trament des opérations de subversion commie... bien qu'évidemment, il soit toujours impossible de retrouver l'origine de l'appel ou d'identifier ceux qui parlent.

Le Signal Occupé. — C'est de loin notre coup préféré — un fort BIIIP-BIIIP-BIIIP-BIIIP, inlassablement répété jusqu'à ce que les joueurs commencent à marmonner de légitimes projets d'homicide.

Le Réceptionniste Intolérablement Stupide / Hargneux / Peu Coopératif. — Chaque fois que les Agents contactent les bureaux d'un autre service, ou d'une agence officielle, il se trouve toujours un réceptionniste pour prendre l'appel et les faire attendre jusqu'à ce qu'ils se mettent à hurler... ou pour leur passer le mauvais département... ou pour leur raccrocher «involontairement» au nez... ou pour leur promettre de s'arranger pour que quelqu'un les rappelle incessamment (tout en oubliant de prendre leurs noms et leurs coordonnées)... ou pour leur soutenir que personne dans leur Service minable ne peut avoir la moindre raison de parler à quelqu'un de CE département. Et, de fait, bien souvent, le réceptionniste a pour INSTRUCTION de saboter délibérément autant d'appels que possible afin d'éviter d'embarrassantes demandes d'informations ou de moyens !

Le Matériel Défectueux. — La plupart du réseau de communication du Complexe Alpha est soit vieux de plusieurs siècles, soit flamboyant neuf (mis au point par R&C, fabriqué par des INFRAROUGES zélés ou des prolobots mal programmés et installé par les incompétents parasites des Services Techniques). Il est, dans sa totalité, mal entretenu et régulièrement saboté par toutes sortes de fanatiques et d'illuminés.

Il ne faut donc pas s'étonner si les communications sont brusquement coupées ou



transférées sur une autre ligne au beau milieu d'une conversation, ou si la voix devient inintelligible voire inaudible, ou si on se retrouve «accidentellement» avec en ligne de la Musak, des bruits parasites ou de la propagande.

Pour mettre en scène ce genre de tracas, demandez à vos joueurs de parler avec des objets volumineux dans la bouche, ou allumez votre téléviseur à plein volume pour qu'ils soient obligés de hurler pour être entendus, ou encore émaillez vos dialogues de longs bourdonnements, sifflements, cliquetis et d'onomatopées diverses qui prendront régulièrement le pas sur des informations importantissimes ou des consignes urgentes émanant de supérieurs.

Big Brother Is Watching You. — Et, bien sûr, les garants toujours vigilants de la sécurité du Complexe Alpha passent un temps fou à espionner les lignes de communication. En général, ils ne sont pas très soucieux de dissimuler leur présence — les PJs en ligne entendent souvent en bruit de fond les Agents de la Loyauté envers l'Ordinateur, qui griffonnent, prennent des notes, bavardent entre eux ou s'empifrent de casse-croûtes.

Parfois, pris d'une crise de zèle vertueux, ils interrompent la conversation au beau milieu d'un appel, demandant des explications sur une parole séditeuse ou envoyant chercher le correspondant par une brigade de combots pour interrogatoire immédiat (et, bien sûr, eux retrouvent sans problème l'origine des appels).

Toutes ces merveilleuses ressources communicatoires peuvent être combinées et se modifier de mille façons pour infliger à vos joueurs des souffrances répétées. Et, en tant que Maître de Jeu de **PARANOIA**, nous vous donnons la permission d'user cette astuce jusqu'à la corde.

Après ça, laissez les joueurs souffler un moment. Parlez-leur d'une grande purge dans les Services Techniques... des avancées de R&C dans un nouveau système révolutionnaire de communication : Tout devient brusquement paradisiaque. Offrez-leur un service fiable, efficace et agréable pendant une ou deux aventures, juste ce qu'il faut pour qu'il leur devienne indispensable.

Et puis, inévitablement, le matériel signé R&C se désagrège. De nombreux agents qui portaient leurs casques sont littéralement vitrifiés à l'intérieur. Menez une ou deux aventures sans *aucun* moyen de communi-

cation — seuls quelques messagers Rouges à pied, mus par une capacité pulmonaire développée.

Revenez ensuite à l'ancien système. Les joueurs vous baisseront les pieds... pendant quelque temps !

Le Métro Transit : Quand Le Transport Devient Aventure

Jadis, on se déplaçait facilement dans le Secteur MIT; on y trouvait les traditionnels couloirs piétons, tapis roulants, galeries, tunnels routiers et turbo-ascenseurs communs à tout le Complexe Alpha. Tout marchait à merveille et tout le monde était heureux... Dixit l'Ordinateur !

Puis un groupe de Grands Programmeurs Ultraviolets s'unit pour mettre au point un nouveau moyen de transport, le métro-transit. Ils décidèrent que le Secteur MIT était l'endroit rêvé pour construire et tester ce mode de transport hautement révolutionnaire. Ses tunnels rendraient les déplacements plus rapides et économiseraient un précieux carburant par l'utilisation de rails à flux électromagnétique modifié pour propulser des automobiles spéciales d'une station à une autre. D'après les plans, ces rails devaient s'étendre dans toutes les directions, remontant le long des murs et traversant les plafonds, de façon à créer une super autoroute fermée à dix voies. Il y aurait même des passages piétons protégés afin que les citoyens puissent s'y promener et admirer le dernier joyau du juste royaume de l'Ordinateur. C'était une bonne idée et tout le monde serait plus heureux... Dixit l'Ordinateur !

On démolit donc les galeries. Les tapis roulants ralentirent, s'arrêtèrent et furent arrachés. Les tunnels routiers, sombres et déparant le paysage, furent démantelés. On condamna les cages des turbo-ascenseurs. Et les travaux du stupéfiant réseau de métro-transit commencèrent. Derrière tous ces conduits, l'idée était de fournir un moyen sûr, rapide et efficace de se déplacer dans le Secteur MIT, tout en tablant sur l'économie de carburant et la facilité d'entretien.

Bref, les tunnels de transit du Secteur MIT sont pavés de bonnes intentions !

Le Secteur MIT fut coupé du reste du Complexe Alpha et entouré de kilomètres de tunnels inextricables. Aucune voie d'accès pour automobile ne permettait d'y pénétrer. A l'intérieur du Secteur, impossible de se déplacer rapidement, sauf via le métro-transit; les communications avec l'extérieur étant assurées par un système ultra moderne de transbots express, semblable au célèbre Express du Secteur ORI.

Le fruit des efforts des Grands Programmeurs est aujourd'hui visible : des conduits se terminent en cul-de-sac, des tronçons manquent, et une bonne partie de la structure tombe en pièces. L'ensemble du projet est une inimmuable pagaille, en partie due au fait que les Grands Programmeurs ne connaissent à peu près rien à l'ingénierie et à l'architecture. Quoi qu'il en soit, cette pagaille est à présent le principal mode de

transport de tout le Secteur MIT. Pour s'éviter la tâche embarrassante d'expliquer pourquoi leur magnifique invention ne fonctionne pas (ce qui aurait pu entraîner bien des exécutions inutiles), les Ultra-violets ont carrément effacé toute trace du projet des banques de données de l'Ordinateur. Ainsi, pour notre Ami, il n'y a pas de métro-transit, il n'y en a jamais eu, positivement jamais !

L'existence, dans un secteur dépourvu de métro-transit, d'automobiles spéciales constitue une contradiction embarrassante. L'Ordinateur ignore les contradictions embarrassantes. Les citoyens qui attirent l'attention de l'Ordinateur sur des contradictions embarrassantes sont promptement récompensés par des points de confiance et une exécution sommaire.

Les Stations Arrivée

Les tunnels de transit sont ponctués par des centaines de cabines qui peuvent se replier comme des accordéons et sont construites en retrait. On les appelle «stations arrivée», ou «stations départ» si on s'apprête à entrer dans le réseau. Quand elles ne sont pas utilisées, elles dégagent le passage en se repliant contre la paroi du tunnel, laissant ainsi une totale liberté au trafic du Secteur MIT.

Lorsqu'une automobile approche de sa destination, elle s'arrête progressivement et vient accoster la cabine qui se déplie. Classe, non ?

Cependant, un petit problème se pose lorsque des clones franchissent une station départ : Théoriquement, quand une station se met en place, le tronçon de tunnel est envahi par le hurlement des sirènes, des feux se mettent à clignoter et il se produit une baisse de tension censée ralentir toutes les automobiles qui circulent dans le secteur. Là encore, ça marche presque ! Lorsqu'on tombe sur une station qui se met en place, les choses se passent souvent ainsi :

Vous foncez dans un tronçon désert du métro-transit, quand tout à coup une grande cabine rectangulaire surgit de la paroi du tunnel. Vous rentrez dedans à toute allure, encastrant solidement votre véhicule dans la station départ. C'est alors que des feux commencent à clignoter, des sirènes à hurler... Vous entendez les échos d'une voix douce et mécanique qui annonce : «Attention, mise en place d'une station départ ! A tous les véhicules, veuillez ralentir et faire preuve de prudence. Merci de votre coopération».

Les Automobiles

Pour utiliser pleinement ce moyen de transport inexistant qu'est le métro-transit, les citoyens doivent disposer de métrobots spécialement étudiés ou d'automobiles adaptées. Les métrobots sont grosso modo de gros caissons mécaniques semi-intelligents qui convoient un grand nombre de citoyens d'une station à l'autre. Ils sont destinés aux masses et offrent 20 confortables places debout... mais la tradition veut





que les métrobots — êtres fûtés et malveillants — attendent pour fermer leurs portes et démarrer qu'une quarantaine de clones supplémentaires soient entrés. Les Agents peuvent utiliser ces robots de transport mais ils sont lents, peu fiables, bondés et renacent à quitter leur itinéraire pré-programmé.

L'automobile se prête mieux aux besoins des Agents. Elle est plus petite, moins rétive, plus attrayante et surtout elle peut se déplacer de façon autonome dans le vaste réseau du métro-transit. Ces automobiles ont été adaptées aux tunnels et munies de nombreux relais magnétiques, systèmes de dérivation des vibrations et accumulateurs spirales. Afin de protéger ce matériel coûteux, toutes ont été équipées d'un dispositif électronique de détection de danger qui réagit aux températures extrêmes et à l'humidité. Le Détecteur I, fixé sous les véhicules, peut couper le courant dans le tronçon de tunnel concerné s'il se présente une situation d'urgence susceptible d'endommager l'automobile.

L'Automobile Standard d'Un Agent Bleu

L'automobile Standard d'Un Agent Bleu

Véhicule. — Engin de patrouille Turbo Z-334 tous tunnels/terrains.

Senseurs. — Multicorder II, Détecteur I.

Commandes. — Manuelles et/ou Pilote Automatique.

Appareils de communication. — Rien de standard.

Sièges. — Sept.

Accréditation requise. — Bleue (Infrarouge pour le compartiment arrière réservé aux suspects).

Vitesse (ralenti/maximum). — 20/100 km/h.

Armes. — Canon Laser I; plus, monté(s) à l'avant, Laser Anti Missiles et/ou Générateur de Fumée.

Blindage. — Cf. Vautours 020.

En position repos, le canon laser se rétracte dans le toit de l'automobile. En situation de tir, il masque complètement le pare-brise et obstrue le champ de vision du conducteur.

Pour piloter ces véhicules, les PJs utilisent leurs compétences en Automobiles, Utilisation et Réparation, ou en Services Techniques; sinon ils passent leur temps à faire de difficiles jets de Sens de la Mécanique (3DI0) pour essayer d'éviter de divertissants accidents.

Pour Obtenir Une Automobile

A partir de l'accréditation Indigo, les citoyens sont autorisés à posséder une automobile personnelle. Ceux d'accréditation Verte et inférieure se voient attribuer des véhicules en fonction de leurs missions et des lubies de PLI, ou bien sont tributaires des transports publics, tels les métrobots du Secteur MIT. Quant aux Agents Bleus,

leur cas se situe quelque part entre les deux. Ils ne possèdent pas d'automobiles personnelles mais ont libre accès aux véhicules. Il leur suffit de s'arranger avec les employés du Parc Auto.

S'ils en ont le temps, les Agents sont invités à descendre jusqu'au Parc Auto pour y prendre un véhicule contre reçu. Le choix de l'engin dépend de votre statut auprès des employés : s'ils vous ont à la bonne, vous recevrez une petite merveille avec coffre arrière (accréditation requise : Bleue); s'ils vous regardent de haut, vous risquez d'écooper d'une turboto Infrarouge avec des pare-chocs ficelés au châssis et des sièges plastiques — si vous obtenez quoi que ce soit ! («Désolé, en ce moment on n'a pas d'automobile disponible...»).

Les abus sont monnaie courante et il est fortement recommandé de fayoter quand on a affaire au Parc Auto.

Cependant, s'il y a urgence et que le temps manque, les Agents peuvent réclamer une automobile via leurs com-units; avec un peu de chance, elle arrivera en quelques secondes.

Après une brève discussion avec un opérateur irascible, vous placez votre commande d'automobile, Code 5 (véhicule demandé en urgence). Vous filez jusqu'à la plus proche station de métro-transit et mettez en route le signal repère pour véhicule que vous portez fixé à la ceinture. Quelques secondes plus tard, vous entendez le hurlement de la sirène, vous apercevez un feu clignotant et observez, fasciné, l'automobile qui s'oriente vers le repère de votre ceinture, s'avance sur la grand-voie de guidage magnétique du tunnel et s'arrête devant le quai de la station. C'est le pied d'être Agent !

Bien sûr, c'était là un exemple idéal de la façon dont fonctionne le système. Mais la réalité a une manière insidieuse de semer la panique dans les exemples idéaux :

Après une longue discussion avec un opérateur irascible, deux coupures, de nombreuses alertes et un signal occupé, on finit par vous passer le Parc Auto. Vous n'avez pas oublié que les gars du Parc ont gardé sur l'estomac la contravention que vous avez collée sur leur dépanbot en stationnement interdit, mais Zig-O-TTO-4 n'a pas l'air de vous en vouloir le moins du monde pour cette demande d'automobile... Vous déclenchez votre signal repère et attendez patiemment l'arrivée de votre véhicule... Vous attendez... attendez... attendez... Enfin, vous

entendez la sirène, vous voyez le feu clignotant, et vous observez tranquillement le dépanbot qui s'avance sur les rails de guidage magnétique du tunnel, remorquant derrière lui une lamentable épave toute cabossée. Zig-O passe la tête par la vitre, sourit, et annonce : «La voiture de monsieur est avancée !»

Le dispositif de repérage fixé à la ceinture est un formidable petit gadget. Il attire l'automobile droit jusqu'à la station où attendent les Agents, où qu'elle se trouve. Il attire aussi des robots, toutes sortes de robots... Eux aussi aiment bien en pister le signal. Tout ça pour dire que bien des choses dépendent de qui arrive en premier, de l'automobile ou des robots.

Fonctionnement

Pour utiliser leur automobile, les Agents tapent les coordonnées de leur destination sur le clavier du tableau de bord. L'Ordinateur fournit toujours des coordonnées exactes pour toutes les missions qu'il confie aux Agents. Toujours...

Bien que ceux-ci n'aient JAMAIS besoin de vérifier ces coordonnées, le Central Com-Unique en garde trace dans ses dossiers. Les PJs peuvent entrer en communication avec le CentCom via n'importe quel com-unit intégré au casque d'un Agent Bleu.

Une fois que les Agents ont tapé les coordonnées exactes de leur destination, l'automobile commence à avancer sur les rails de guidage magnétique du métro-transit. Les PJs sont toujours libres de modifier manuellement la vitesse ou la direction de leur véhicule : il y a un volant et une pédale d'accélérateur. Dès qu'un clone touche l'un ou l'autre, l'automobile quitte momentanément la voie de guidage automatique, lui permettant ainsi de conduire manuellement. Pour revenir au mode de pilotage automatique, il suffit d'appuyer sur le bouton «Pilotage Automatique» du tableau de bord. Les rumeurs faisant état de pannes de pilote automatique sont grandement exagérées... et d'ailleurs, les rumeurs relèvent de la trahison.

A propos, vos PJs se sont-ils assurés que leur automobile était bien équipée d'une pédale de décélération pour la marche avant ? Vous savez, un frein... Un simple jet à 1d10 déterminera la capacité de freinage d'une automobile : 1-4, les freins marchent bien; 5-6, les freins lâchent dans 50% des cas; 7-10, aucun frein d'aucune sorte.

Catastrophes Aléatoires

Si l'on considère que les tunnels de transit ont été mis au point par des Grands Programmeurs, installés par des techbots de R&C, qu'ils n'ont jamais été entretenus et qu'ils n'existent pas; ils tiennent le coup assez bien...

Mais regardons les choses en face : ces tunnels sont en piètre état : certains sont bloqués net par des murs ou des parois de domes résidentiels. D'autres tronçons sont inondés; d'autres encore plongés dans une obscurité totale. Plusieurs conduits sont si fragiles qu'ils supportent à peine leur propre poids.





Les Grands Programmeurs avaient construit des conduits assez larges pour que dix véhicules puissent y circuler de front et à leur aise — enfin, la plupart... Mais en de nombreux endroits, ils sont à peine assez larges pour permettre le passage d'un véhicule — ne parlons pas de dix ! les automobiles peuvent parfaitement se doubler... en général... à condition qu'elles ne roulent pas trop vite... à condition qu'elles ne soient pas dans un virage... et à condition que la planète ascendante du conducteur soit presque au plus haut de sa course !

Pour déterminer arbitrairement ce qui se produit lorsqu'un véhicule en dépasse un autre, consultez les tables suivantes :

Table QAS (Quelque Chose A Signaler)

Score à 1d10	Résultat
1-5	RAS (cf. «Lorsqu'il n'y a Rien A Signaler dans PARANOIA »).
6	Les poignées des portières sont arrachées. Il faut ouvrir de l'intérieur ou bien fracasser la vitre (fixe) pour pénétrer dans le véhicule.
7	Le flanc de l'automobile est découpé de plusieurs couches de peinture; de grandes zones rouillées et des rafistolages en feuilles de métal apparaissent. Les gars du Parc Auto s'énervent sérieusement et on distingue les amendes.
8	La portière se détache du véhicule comme la peau d'une envie. Les automobiles étant dépourvues de tout système de ceintures de sécurité, les personnages risquent d'être obligés de faire de faciles jet d'Agilité pour éviter d'être éjectés à chaque virage.
9	Dommages corporels majeurs. Des débris de l'autre véhicule peuvent venir s'encaster dans le vôtre; vous les traînez derrière vous, peut-être rendent-ils les manœuvres encore plus difficiles...
10	Un choc contre la carrosserie pousse l'automobile hors de sa trajectoire. Toute tentative pour la faire tourner passe par un jet de Dextérité facile (2d10). En cas de succès, pas de problème : les roues tournent librement. En cas d'échec, un morceau de pare-chocs se prend dans la roue. La voiture tourne, tourne... Crash ! Ta-ta-ta-ta ! tonneau-tonneau-tonneau ! Clonk ! Boum !

Lorsqu'il n'y a rien A Signaler dans PARANOIA

Bien entendu, lorsqu'il n'y a Rien A Signaler dans **PARANOIA**, ça ne veut pas dire qu'il ne se passe *rien*. Utilisez la table suivante pour déterminer la nature du «rien» lorsqu'il n'y a *Rien A Signaler*.

Ne vous gênez pas pour développer les idées suivantes. Répétez seulement à vos joueurs que «rien ne cloche, tout marche au poil... Juré !».

Table RAS (Rien A Signaler)

Mise en scène

Si vous prenez les dés pour faire un jet sur cette table, et que vos joueurs vous lancent des regards suspicieux (et il se trouve toujours des geignards pour vous soupçonner voire vous implorer), soyez gentil : rassurez-les.

Jouer. — «Qu'est-ce que tu fabriques ?»

MJ. — «Moi ? Oh rien... Aucun problème, t'inquiète pas pour ça !»

Ça marche étonnamment bien lorsqu'après avoir lancé les dés sur la première table et obtenu «RAS», vous montrez le résultat aux joueurs :

MJ. — «Vous voyez ? La table dit : "Rien A Signaler"».

Joueur. — «Ha bon, je parie que... Hep là ! Qu'est-ce que c'est que ce petit machin-là... L'astérisque.»

MJ. — «Ça ? Ho rien...»

Score à 1d10 Résultat

- 1-2 Vous sentez une terrible bourrasque lorsque l'automobile / le métrobot vous double. Vous poussez un soupir de soulagement. Vous croyez avoir entendu tomber quelque chose. Peut-être bien à l'arrière du véhicule. Mais non... Ce n'était sans doute rien !
- 3 Votre véhicule tremble comme un Infrarouge frappé de terreur lorsque l'automobile / le métrobot vous dépasse en trombe. Les trépidations se calment. Bon, il n'y a pas grand mal ! Vous entendez un bruit aigu, comme un raclement verre contre verre. Votre pare-brise tombe, il éclate sur vos genoux. Petit désagrément peut-être... mais rien d'affolant !
- 4-5 Votre véhicule est ballotté par le métrobot / l'automobile qui le dépasse sur les chapeaux de roues avant de disparaître. Vous entendez un petit «plic-ploc» du côté du moteur. Rien d'affolant. Vous voyez de sombres volutes de fumée qui s'échappent en vagues de votre capot et emplissent le tunnel de vapeurs toxiques qui commencent à s'insinuer dans le véhicule. Ne vous inquiétez pas pour ça : ce n'est sans doute rien !

- 6 Qu'est-ce que c'est que ce drôle de bruit ? Vous savez cette étrange sorte de — enfin, ce drôle de bruit, quoi... Bof; toutes les autos font ça. Ce n'est *sans doute* rien (demandez à un joueur de faire un très difficile (4d10) Jet de Sens de la Mécanique, de Développement Personnel ou de Perfectionnement Personnel. Quel que soit le résultat, dites : «Oh, ça ne fait rien...».

- 7-8 Crac-crac ! Il vous semble que vous venez de renverser quelque chose. Vous vous retournez et apercevez une forme allongée dans le tunnel à la lueur rouge de vos feux arrière. Vous n'en êtes pas sûr, mais il vous semble bien que ça a bougé... Mais non, voyons !

- 9 Comme une autre automobile vous dépasse, votre véhicule commence à zigzaguer. Ça empire... il vous semble entendre un sifflement d'air qui viendrait de quelque part sous le châssis. Sans doute rien d'important !

- 10 Les freins se bloquent et votre véhicule s'arrête dans un crissement de pneus. Tandis que vous dégagez votre visage du pare-brise, la gomme finit de se consumer. Il semble que rien ne cloche : pas d'alarmes assourdissantes suggérant que vous avez oublié un petit détail du manuel d'utilisation; pas de voyant clignotant indiquant un avatar imminent. En fait, tout va bien... Absolument tout...



Les Véhicules Endommagés

Si les PJs se présentent au Parc Auto avec un véhicule abîmé, on leur réclame des dommages pour les réparations. Lancez 1d10, vous obtiendrez le montant de ces dommages... en milliers de crédits ! Essayer de se dépêtrer de ses dettes constitue un objectif professionnel courant au sein de la Sec Int du Secteur MIT. Il n'existe quasiment qu'un moyen d'éviter cela : faire copin-copin avec un mécano : vous parviendrez peut-être à le convaincre de réparer votre véhicule au noir. Les dettes que l'on accumule ainsi excèdent parfois le coût des réparations par lui-même. La plupart des PJs ne s'en rendent compte qu'à force de tentatives et d'échecs.

Rencontres En Métro-Transit

Avec toutes leurs caractéristiques révolutionnaires, c'est un vrai miracle que les tunnels de transit soient utilisés. Mais comme il n'existe virtuellement aucun autre moyen de se déplacer rapidement dans le Secteur MIT, tout le monde est bien obligé de s'en servir.

Mettons que les Agents reçoivent un appel, courent jusqu'à leur automobile, sautent dedans, tapent le code de destination et se renversent dans leurs sièges... Les voilà prêts pour un voyage rapide et sans histoires. Pensez-vous vraiment qu'on va le leur donner ? Non, bien sûr !

Il faut vous rappeler que les tunnels ont été construits il y a déjà quelque temps. Ils ont vu passer *beaucoup* de trafic et, d'ailleurs, ils n'ont jamais très bien fonctionné. De plus, n'oublions pas que les joueurs n'ont aucune idée de ce qu'ils font.

Afin de vous aider à utiliser les tunnels dans vos parties, nous pourrions vous offrir une carte compliquée où serait détaillé le vaste réseau du métro-transit. Nous pourrions encore consacrer un interminable chapitre à la façon de construire des tunnels miniatures. Nous pourrions même vous prêter de vous armer d'un crayon, d'une règle, de papier millimétré et d'imagination. Nous n'en ferons rien. Regardez les choses en face : nous sommes de braves types ! Nous ne vous donnerions pas un tel travail. *Nous* sommes bien trop fainéants pour seulement l'envisager. C'est pourquoi nous, CJMC, avons, bien évidemment, trouvé une bien meilleure solution...

... Les rencontres arbitraires.

Allons, vous savez ce qu'est une rencontre arbitraire ! vous avez déjà joué à cet *Autre Jeu*... Vous savez bien, celui plein de monstres errants qui attaquent les personnages sans raison apparente... Voilà ! ce genre de rencontres arbitraires !

La plupart des rencontres arbitraires en tunnel de transit commencent par un jet d'attribut ou de compétence fait par le conducteur pour tenter une action... ou tenter de l'éviter ! Chaque rencontre précise quand il faut lancer les dés. La compétence en Automobile est le truc le plus sûr ; deux des personnages prêtés de l'encart possèdent cette compétence (gentils ? Qui a dit que nous devenions gentils ?). Pour éviter d'irritants petits tracas, les personnages qui n'ont pas cette compétence devront se ser-

vir de compétences en Utilisation et Réparation ou en Service Véhiculaire ; ou encore passer leur temps en difficiles jets de Sens de la Mécanique (3d10).

La plupart des descriptions de rencontres comportent aussi des passages que les PJs devront mettre en scène et où apparaissent des PNJs.

La dernière rencontre, répondant au doux nom de « Mort Subite », nous a été soufflée par le comportement d'une de nos merveilleuses équipes de testeurs. Sortez-la de votre manche chaque fois que vos joueurs auront besoin d'une bonne leçon de solidarité entre coéquipiers.



LES RENCONTRES

1. Arrêt d'Urgence Pour Cause De Robot à Déboires

Devant nous, le tunnel est en travaux. Vous apercevez des feux de signalisation provisoire qui clignotent autour de cette zone, plusieurs panneaux de mise en garde — placés trop près du tronçon en reconstruction pour servir à quoi que ce soit — et une équipe de clones en salopettes rouges. Ils sont rassemblés autour d'une fosse d'accès située au milieu du tunnel. Un robot se trouve à l'intérieur et les clones le tirent comme des forcenés. Le robot semble coincé.

Le conducteur doit réussir un jet d'attribut ou de compétence (cf. « Rencontres En Métro-Transit ») pour s'arrêter à temps.

S'il échoue, l'automobile vient s'encaster dans le robot — et stoppe net. La situation ne réjouit guère les huit techniciens Rouges, qui portent d'inquiétants postes à souder laser (colonne 15 sur la Table des Dommages). Bien entendu, ces armes ne sont pas d'une grande efficacité face aux armures des Agents.

Si le conducteur s'arrête à temps, peut-être les Agents donneront-ils un coup de main pour sortir le robot de la fosse. Mais allez savoir...

2. Toubib Or Not Toubib

Vous repérez une automobile qui a calé et bloque entièrement le tunnel devant vous. En approchant à vive allure, vous remarquerez qu'elle est de couleur Indigo. Avec un conducteur Indigo. Celui-ci se retourne et vous aperçoit. Vous voyez maintenant le blanc de ses yeux, vous voyez aussi sa bouche grande ouverte lorsqu'il se met à hurler.

Le PJ au volant doit réussir un jet d'attribut ou de compétence pour ne pas renverser le loyal citoyen Indigo.

Voilà une situation potentiellement dangereuse : si les Agents évitent l'Indigo, on signalera qu'ils ont terrorisé un loyal citoyen — un loyal citoyen de *Haute Accréditation*... En plus, ils se retrouveront en train de pousser le véhicule de celui-ci jusqu'à une station d'approvisionnement.

D'un autre côté, s'ils renversent l'Indigo, son automobile se transformera en une boule de feu (si ça vous dit, vous pouvez laisser 10 secondes aux Agents pour évacuer leur véhicule avant qu'il explose).

Les PJs font-ils ou non un rapport ?

3. Le Coup De La Panne

Vous foncez dans un tunnel lorsque votre moteur se met à faire des ratés. Vous ralentissez. Vous vous arrêtez.

En baissant les yeux vous repérez un petit message lumineux perdu dans la jungle de boutons, d'interrupteurs, et de voyants du tableau de bord : « Niveau de Carburant : Zéro, rendez-vous au poste d'approvisionnement le plus proche ».

Les PJs peuvent essayer d'appeler un dépanbot, arrêter d'autres véhicules pour siphonner leur carburant, ou abandonner carrément leur automobile. Bien entendu, abandonner un précieux bien de l'Ordinateur relève de la trahison. Si les Agents décident de continuer à pied dans le tunnel, rappelez au passage que *PARANOIA* comprend bel et bien des règles concernant l'inanition et la déshydratation... Quant aux passages destinés aux promeneurs qui sillonnent les tunnels, ils ont été conçus sans soucis de la sécurité des citoyens piétons. Certains traversent la voie juste devant des bretelles d'accès. Et n'oublions pas les omniprésents rails de guidage énergétique. Qui pourrait épeler « carbonisé » ?

Si vous êtes d'humeur exceptionnellement clémente, ou peut-être si les joueurs vous semblent particulièrement pitoyables, arrangez-vous pour qu'une limoubot Indigo passe par là. Le chauffeur d'accréditation Rouge renflouera le véhicule des Agents sur ordre de l'Indigo, lequel ne demande qu'à atteindre sa station arrivée.

4. Les Forces Des Ténébres

Tandis que votre automobile glisse sans à-coups dans ce tunnel bien éclairé, vous éprouvez une sensation étrange : votre vue baisse. C'est sûr, vous voilà aveugles... Tous !

Pause dramatique.

Vous réalisez brusquement que les instruments du tableau de bord brillent encore. Mais non, vous n'êtes pas aveugles ! C'est l'éclairage du tunnel qui s'est éteint. La belle affaire ! Quel soulagement !

Espérons seulement que personne n'arrivera en face...

Les phares s'allument sur instruction verbale : « Allumez les phares ». Pas évident, hein ? Peut-être voudrez-vous laisser les PJs naviguer à l'aveuglette dans les tunnels pendant quelques heures, ou bien préférerez-vous que la lumière revienne au bout de quelques minutes — juste assez pour que leurs yeux se soient faits à l'obscurité. Avec



ce violent éclairage blanc, il leur sera terriblement difficile de distinguer ce qui est à trois pas dans le tunnel.

5. Virage à La Corde

Tandis que vous prenez un virage sur les chapeaux de roues, vous apercevez à moins de dix mètres devant vous une équipe de réparbots qui se presse autour d'une automobile Violette. En approchant à vive allure, vous réalisez que ces robots se sont arrangés pour caler le véhicule en travers d'un tronçon particulièrement étroit du tunnel. Voie rapide sans issue ! Il s'en faut de peu, mais il est impossible de freiner à temps. Cependant, en observant la débandade des robots, vous remarquez une déviation, juste en face de toute cette confusion. Que décidez-vous de faire ?

Il faut réussir un jet d'attribut ou de compétence pour prendre le virage. Si le conducteur échoue, il rentre dans le véhicule Violet. Allez-y ! Dramatisez la situation ! Le conducteur Violet, encore assis dans sa voiture, est le Délégué Au Logement pour le Secteur MIT. Il est à parier que les PJs commencent à se demander quel effet ça fera de passer les quelques siècles à venir à dormir dans des couloirs.

Si les Agents réussissent à prendre le virage, ils éraflent le flanc de l'automobile Violette, mais il n'y a rien à signaler (cf. «Table RAS»).

6. La Route Est Longue Jusqu'à La Sortie Du Tunnel

Tandis que votre véhicule vrombit dans ce tronçon de tunnel, vous baissez les yeux sur le tableau de bord. Un message clignote sur le moniteur du code de destination : «Veuillez utiliser les commandes manuelles, les détecteurs automatiques ne fonctionnent plus».

Vous n'avez jamais mis les pieds dans ce coin. Vous ne voyez aucune station arrivée. Par contre, vous réalisez que vous circulez dans d'étroits tunnels et que des bifurcations partent en tous sens. Attendez une minute... Est-ce que vous n'êtes pas déjà passés devant cet embranchement il y a quelques instants à peine ? Mais bien sûr il n'y a aucune raison de vous inquiéter, positivement aucune : l'Ordinateur ne permettrait certainement pas que ses loyaux citoyens se retrouvent perdus en plein no man's land, à tourner en rond sans espoir de jamais revoir leur foyer et leur famille clone.

Sans donner d'explications, demandez à tous les PJs de lancer 2d10. Il serait peut-être bon de grommeler quelque chose comme : «Mais où est passée cette satanée Table d'Inanition ?». Glissez au passage que si un PJ réussit un difficile jet d'Indice de Pouvoir (3d10 pour représenter le facteur chance), ça peut vouloir dire qu'il est brusquement inspiré quant à la direction à prendre.

Si tous les personnages échouent, vous pouvez vous laisser fléchir et leur permettre d'intercepter une autre automobile, dont le conducteur sera capable de leur indiquer le

chemin. Mais attendez qu'un bon moment ait passé, attendez par exemple que l'Ordinateur les ait contactés, leur demandant pourquoi ils ne se sont pas encore présentés à leur destination. A toutes les demandes d'orientation, on répond : «Donnez votre position actuelle». Quel dommage que les PJs n'aient aucune idée de l'endroit où ils se trouvent ! Et n'oubliez pas que les Agents qui soulèveraient d'embarrassantes contradictions... arriver en retard et soulever d'embarrassantes contradictions sont deux parfaits exemples de trahison.

7. Ça Baigne Les Gars !

Juste devant vous, le tunnel se met à descendre ; il est rempli d'un liquide noir et nauséabond. Vous apercevez aussi un embranchement sur votre gauche. Voulez-vous tenter un tel virage à votre vitesse actuelle ?

Si les PJs ne tournent pas à gauche...

On entend un formidable «SPLATSH» et votre automobile plonge dans cette obscurité peu ragoûtante. Jusqu'à présent, en vous baladant, vous n'aviez jamais remarqué le nombre de trous qu'avait votre véhicule. Si le niveau du liquide continue de monter à l'intérieur, il faudra sans doute que vous reteniez tous votre souffle pendant «quelques minutes»... Que faites-vous ?

Quand vous en aurez assez des hurlements de panique des joueurs dont les personnages se noient les uns après les autres, poursuivez :

L'obscurité cesse. Le tunnel remonte de nouveau. Dans une gerbe d'éclaboussures, vous émergez des profondeurs. Loué soit l'Ordinateur pour l'étanchéité de ses véhicules : il n'y a plus que quelques fuites à présent. Et ne vous affolez pas pour les gargouillis qui s'échappent du bloc moteur... ou pour votre vitesse qui diminue. Tout baigne !

Si ce dénouement ne vous plaît pas, que dites-vous de celui-ci :

Votre voiture ralentit puis s'arrête. Elle est encore submergée. Vous distinguez à peine une faible lueur dans l'obscurité, sur votre gauche. Vous apercevez aussi une station arrivée qui sort de la paroi du tunnel. Un message clignote sur votre tableau de bord :

«Vous êtes arrivés».

8. Le Passager Clandestin

Au détour d'un virage, vous apercevez devant vous des frotrbots qui nettoient le tunnel. Heureusement, ils sont assez loin pour que vous ayez le temps de ralentir et de les contourner... Enfin, sans doute... D'après vous...

Le conducteur doit réussir un jet d'attribut ou de compétence pour éviter les robots. S'il échoue, son véhicule en emporte un avec lui. Décrivez le frotrbot qui se débat, agrippé au capot ; ses hurlements qui se répercutent dans le tunnel tandis qu'il agit désespérément la main pour que les PJs s'arrêtent ; son corps qui obstrue totalement leur champ de vision...

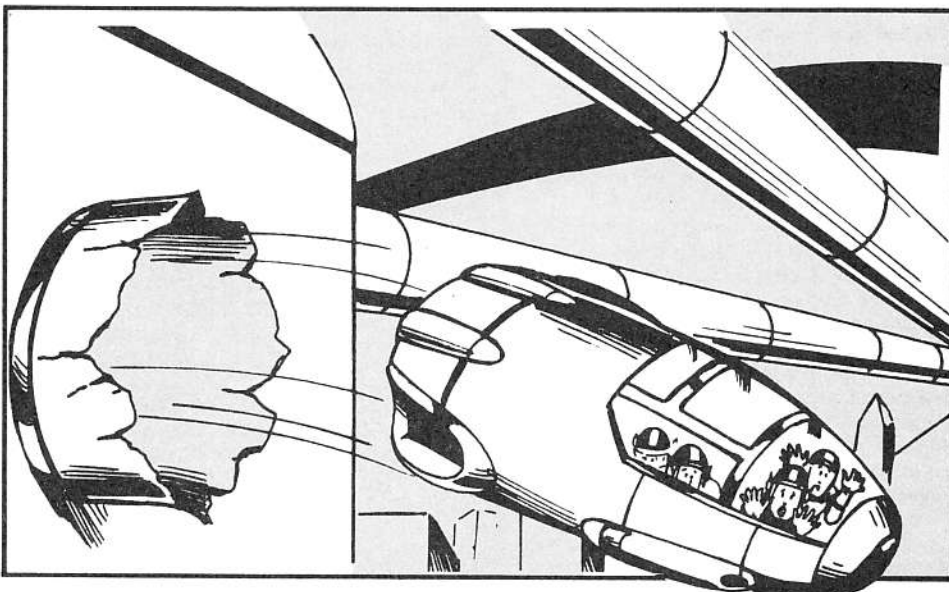
9. Les Joies De La Mécanique

Vous foncez dans un tunnel de transit, faisant hurler la sirène de votre véhicule, lorsqu'une étincelle aveuglante jaillit de sous votre capot. Les gémissements du moteur se taisent progressivement tandis que l'automobile s'arrête net — et peut-être définitivement !

Ce petit intermède peut être très divertissant. Un seul moyen pour aller regarder sous le capot : ouvrir la portière, descendre sur la voie et marcher jusqu'à l'avant du véhicule. Marcher sur un rail électromagnétique peut s'avérer extrêmement douloureux. Les Agents peuvent marcher entre ces rails à condition de faire très attention (jet d'Agilité à 3d10). Il faut ensuite qu'ils réussissent un jet de compétence pour trouver ce qui cloche et faire redémarrer leur véhicule. Bien entendu, pour retraverser les rails et remonter dans leur voiture, ils sont bons pour un nouveau jet d'attribut. Et s'ils parviennent à réparer mais que l'engin redémarre sans personne aux commandes, les PJs devront sans doute faire quelques autres jets pour plonger sur le côté, esquiver et remonter en marche.

10. Mort subite

Vous foncez dans un tunnel et prenez un virage sur les chapeaux de roues. Soudain, le rugissement sourd de votre moteur s'arrête. Le tunnel aussi d'ailleurs... Vous



«Rien ne cloche...
Tout baigne...
Juré.»



vous retrouvez en train de flotter dans l'espace. Vous, votre matériel et votre véhicule. Vous commencez à tomber, tomber, tomber... Entre deux hurlements, vous contemplez les élégants buildings qui vous entourent et vous vous émervez à la vue du complexe réseau de conduits de transit au-dessus de votre tête.

Wham ! Vos six vies défilent devant vos yeux.

Vous avez cessé de tomber. Vous et votre matériel reposent dans ce qui fut une automobile. La destruction des biens de l'Ordinateur relève de la trahison.

Nous vous laissons le soin de décider de l'issue de cette petite escapade, encore que la Colonne 20 de la Table des Dommages semble seule s'imposer.

Arrivés à Destination

Si vous avez fait bon usage de toutes ces habiles suggestions, vos Agents ont atteint leur destination quelque peu vieillis par leurs travaux guerriers et avec quelques cheveux blancs de plus, mais pas en morceaux... Ou alors en un seul morceau... un pitoyable petit morceau... Du concentré d'Agents. Hé ! Hé ! Hé !

Les roues se bloquent. L'automobile fait une queue de poisson. Elle se cabre et fait des embardées sur les parois incurvées du tunnel. Vous finissez par vous arrêter complètement, assis à 45° par rapport au sol. L'auto craque, se retourne et retombe sur la voie. Vous vous retrouvez assis la tête en bas. Vos patins de contact fument. L'odeur du métal carbonisé vous suffoque presque. Quelques 30 m derrière vous, une station arrivée sort lentement de la paroi du tunnel. Un message clignote faiblement sur un petit écran du tableau de bord : «Vous êtes arrivés». Félicitations, vous avez réussi !

Les Départements De La Sec Int : Toujours Au Service Des Agents Surmenés

Tout au long de la campagne du Secteur MIT, vos Agents feront de fréquentes demandes d'information, de matériel ou d'assistance technique. Le plus souvent, ces demandes pourront être prises en charge par l'un des départements suivants du Service Sec Int, tous logés dans les locaux du Quartier Général géant de la Sec Int du Secteur MIT. Dans le cas contraire, tergiversez ou bien inventez sur-le-champ un département supplémentaire.

Le fonctionnement de toute la Sec Int est supervisé par le Capitaine Fur-I-LLO-5, un clone fonceur et ambitieux qui débuta en tant que vulgaire Clarificateur et s'éleva rapidement jusqu'à la tête de la plus importante force Sécurité Interne de tout le Complexe Alpha. Il est juste, équitable et comprend les problèmes auxquels sont confrontés ses subordonnés... Ce qui ne veut pas dire qu'il passe quoi que ce soit aux Agents. Furio vise un poste plus important et gare aux malheureux qui menacent ses ambitions.

L'écran des joueurs et la Gazette de la Sécurité Interne contiennent quelques infor-

mations... Hum, déformées... sur les services offerts par la Sec Int. Maître de Jeu, lisez cette gazette avant de la donner à vos joueurs; dans leur naïveté, ces innocents en dévoreront à coup sûr le contenu et il serait bon que vous le connaissiez. La liste ci-dessous vient compléter les maigres renseignements figurant sur la gazette et l'écran, avec entre autres des indications sur les PNJs et un ordre d'idée concernant leur allant lorsqu'ils traitent avec nos antipathiques Agents PJs.

Rappelez-vous encore que dans la plupart des cas, les PJs ont normalement affaire à des subalternes, quel que soit le département. A moins que ce ne soit précisé, les responsables ne traitent avec les Agents que dans des circonstances rares.

Les Départements De La Sec Int

1. Ministère de l'Information.
3. Matériel PLI.
3. Armurerie.
4. Recherche et Conception (R&C).
5. Département Des Expertises Scientifiques.
6. Central Com-Unique.
7. Parc Auto.
8. Bureau d'Enregistrement Des Informateurs.
9. Ministère De l'Orthodoxie Politique Et Des Interrogatoires.
10. Département Des Opérations De Protection Et De Contrôle.
11. Département Des Thérapies Politiques.
12. Bureau d'Enregistrement Des Mutants.

1. Ministère de l'Information

Les Agents peuvent toujours envoyer directement leurs demandes d'information à l'Ordinateur, mais, presque toujours, il est plus efficace de les adresser via Mini Info. La Sec Int a souvent accès à des documents et à des témoignages bruts ainsi qu'à des échantillons sanguins; tandis que l'Ordinateur distribue invariablement des versions des événements soigneusement digérées et remodelées.

Les Agents qui se présentent en personne à la Sécurité Interne n'ont aucun problème et ceux qui utilisent leurs com-units intégrés sont automatiquement branchés sur les banques de recherche de Mini Info. Cependant, il faut un mot de passe pour entrer en liaison avec ces banques de recherche, que ce soit via le Central Com-Unique, un terminal informatique, un com-unit ou toute autre appareil. On peut obtenir le dernier mot de passe auprès du Central Com-Unique et personne n'y regarde de très près avant de vous le donner.

Lorsqu'ils utilisent une console ou un com-unit pour faire une demande d'information, les Agents sont directement mis en liaison avec un officier de renseignement, généralement d'accréditation Verte ou inférieure, qui s'occupe personnellement de leur requête. La plupart de ces officiers sont coopératifs et assez obséquieux; certains

font preuve d'un agaçant excès de zèle en matière d'orthodoxie politique, à tel point qu'il faut fournir beaucoup de temps et d'énergie pour en tirer quoi que ce soit. Face à ces super patriotes, faire valoir son rang peut s'avérer risqué, mais c'est parfois nécessaire lorsque les Agents ne disposent pas de toute leur journée pour obtenir l'information qu'ils désirent.

Personnel

Responsable : Pierre-O-KAY

Société Secrète : Club Sierra

Pouvoir Mutant : Ecran Mental

Officier de Renseignement : «Ziggy» Star-R-DST.

Société Secrète : Internationale des Travailleurs du Monde.

Pouvoir Mutant : Lévitacion.

Ziggy est toujours de service au guichet du Ministère de l'Information. C'est un clone obèse, geignard et pleurnichard qui n'aime ni son travail, ni son véritable nom et qui est persuadé que tout le monde, l'Ordinateur en tête, trempe dans une complexe conspiration visant à le déprimer.

Les PJs qui s'approchent du guichet peuvent lire «Star-R-DST-2» sur la plaque d'identification. Le chiffre est inscrit sur une carte mobile qui peut être changée à chaque nouvelle visite des Agents. Ceux-ci repèrent un employé Rouge, assis un peu en retrait avec un écran vidéo sur les genoux.

PJ. — Excusez-moi, pourriez-vous m'indiquer comment on commande une pièce pour une automobile ?

Ziggy (sans détacher les yeux de son écran vidéo). — Quelle est votre accréditation ?

P.J. — Bleue.

Ziggy. — Dur, dur ! Pas de bol... Envoyez-vous un Toraflex et laissez-moi tranquille.

PJ. — Hum-hum ! On m'avait dit que vous pourriez m'aider...

Ziggy. — Aucune chance, je regarde Teela. Je vais pas chercher ça maintenant. Repassez demain. Allez, filez ! D'ailleurs, vous trempez dans le complot. Et puis ça ne vaudra pas marcher : ça me déprime déjà... Filez !

PJ. — Bon ! Vous permettez, juste une seconde... Voilà ! (il colle son fuscône contre l'arête du nez de Ziggy). Et maintenant, on reprend ça au début !

La seule méthode qui marche avec Ziggy, c'est de le menacer d'exécution sommaire pour désobéissance aux ordres. Il en est déjà à son deuxième clone et se plie — à contrecœur — aux ordres des citoyens de plus haute accréditation. Il faut simplement le motiver un peu pour le décoller de son écran vidéo. Lorsqu'on le menace, il perd le contrôle de son pouvoir mutant et certains objets qui l'entourent se mettent à flotter en l'air.

Chaque fois que les clones rencontreront Ziggy, il en sera au clone suivant; à la fin de sa sixième vie, il vous faudra le remplacer par un autre PNJ.

Ziggy sait toujours où trouver tel ou tel type d'informations, ou la personne qui peut vous le fournir, s'il n'a pas lui-même le renseignement recherché.

Son supérieur, Pierre-O-KAY, n'est jamais disponible.



2. Matériel PLI

Ce département dispose de bureaux et d'un petit entrepôt dans le QG de la Sec Int. Le matériel y est bien rangé et le personnel peu coopératif. En raison de l'importance réduite de l'entrepôt et de son personnel (exclusivement composé de Spengler-V-ROU-6 et de Sigmundf-R-EUD-2), les articles exotiques comme l'équipement, le matériel d'Extérieur, d'ingénierie et les accessoires d'hygiène individuelle, doivent être importés d'un autre secteur («ça prendra de six à huit hebdo-cycles»).

Ce département est installé près du terrain de tir Sec Int du Secteur MIT. Les explosions et les projections de gravas qui caractérisent cette zone ont un effet démobilisateur sur le personnel de PLI. Une bonne part des arrivages de matériel concerne le rayon des boules Quiès, des casques de tir et des parapluies. Nombreux sont les techniciens qui «emportent du travail chez eux»... surtout ceux qui doivent longer le terrain de tir. Quand ils passent devant, on peut les voir protéger avec un parapluie leurs oreilles diversement emmitouflées.

Les Agents peuvent trouver dans ce département tous les vêtements possibles et imaginables — en bleu, bien sûr...

Tous les articles que Spengler-V-ROU considère, de près ou de loin, comme dangereux ne sont disponibles qu'à l'Armurerie. Précisons que Spengler-V tient les bretelles pour des engins de mort.

Personnel

Responsable : Spengler-V-ROU-6.

Société Secrète : Pro Tech.

Pouvoirs Mutants : Bosse des Maths.

Mémoire Eidétique.

Délégué de Département : Sigmundf-R-EUD-2.

Société Secrète : Pro Tech.

Pouvoir Mutant : Toucher Développé.

Pour camper Spengler, imaginez Egon Spengler (du film «GHOSTBUSTERS») avec une coupe à l'iroquoise.

Spengler n'est pas très porté sur la discussion ni sur les politesses. Il suspecte tout le monde de trahison et garde ses pensées pour lui. C'est peut-être lui le chef, mais il pense que son subordonné mérite autant sa confiance qu'un crédit troué, aussi rôde-t-il toujours dans les parages pour s'occuper personnellement des demandes.

Ledit subordonné, Sigmundf-R-EUD, rôde également toujours par là et s'arrange pour commencer à se disputer avec Spengler-V chaque fois qu'un Agent a besoin d'un article de toute urgence.

3. Armurerie

Si un Agent a besoin d'une arme plus puissante ou d'un article de protection spécial, c'est ici qu'il doit venir. L'Armurerie est

James-B-OND
faisant une
démonstration du
nouveau modèle
d'armure
perfectionnée X4.

logée dans de vastes locaux sur cinq étages, juste derrière le Quartier Général de la Sec Int. Lorsqu'un Agent visite ce merveilleux endroit, le souvenir le plus marquant qu'il en garde est celui des murs solidement blindés et des patrouilles de gardbots.

Ce département s'occupe d'équiper les Agents pour tout ce qui est armes et armures, et d'assurer la maintenance de ce matériel. Son personnel est renommé pour son service et sa maintenance généralement efficaces. Il est également renommé pour l'installation sur toutes les armes de dispositifs télécommandés, lesquels permettent de repérer tous les traficotages illicites subits par ces armes et donnent au leader la possibilité de désactiver le laser de n'importe lequel de ses subordonnés en appuyant sur un simple interrupteur. De temps à autre, on ordonne des contrôles surprise pour pincer les traîtres peu précautionneux.

Personnel

Responsable : «Haut les Cœurs» Rocky-B-BOA-I.

Société Secrète : Destructeurs de Frankenstein.

Pouvoir Mutant : Régénération.

Technicien Armurier : James-B-OND-4.

Société Secrète : Léopards de la Mort.

Pouvoir Mutant : Electrochoc.

James-B et Rocky-B adorent leur travail. Ils adorent aussi leur marchandise et répugnent à confier du matériel aux Agents. Pourtant, si de patriotiques Bleus les convainquent que c'est une nécessité, ils s'acharneront à leur donner les armes les plus grosses, les plus dangereuses — et celles qui produisent les effets les plus spéciaux — qu'ils aient en stock. Ils sont posi-

vement fous du bruit que fait une explosion d'arme nucléaire tactique au crépuscule... et pour eux, rien n'égale l'odeur du napalm dans l'aubocycle.

PJ. — Il nous faudrait une arme pour capturer un canichbot afin de le rendre à son maître.

James-B. — Aucun problème... Nous avons exactement ce qu'il vous faut pour régler la question. Vous auriez besoin de combien de grenades à thermoradiations ?

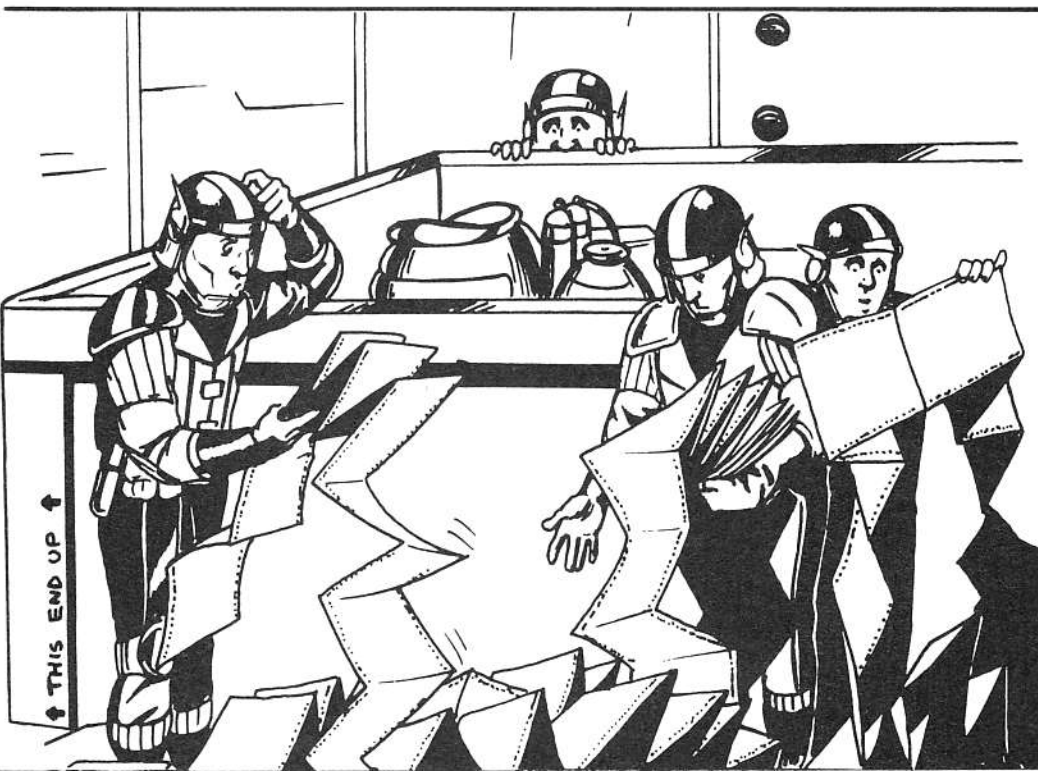
Rocky-B est un gorille de l'Escadron Vautour en retraite et un vétéran du grand holocauste commie de 239. Il raconte à qui veut l'entendre les actions héroïques qu'il a accomplies pour l'Ordinateur. «On a tout rasé dans ce secteur pour mettre fin à cette terrible, terrible menace... Si vous saviez comme c'est joli, le rayonnement des radiations dures sur les ruines fumantes.

4. Recherche et Conception

La raison d'être de ce département... c'est de refiler à des Agents Sec Int sans méfiance des engins expérimentaux dangereux — voire, parfois, meurtriers. L'Ordinateur est très soucieux de maintenir l'important taux de réussite atteint par ses Agents Bleus, et le seul moyen d'y parvenir consiste à se tenir au courant de toutes les technologies nouvelles en matière de lutte contre le crime. R&C est logé dans un bâtiment solidement blindé juste à côté de l'Armurerie. Les employés de ces deux départements se préviennent souvent lorsque quelque chose va faire «Boom» chez les uns ou les autres. Ils adorent pousser des «Oh !» et des «Ah !» en regardant de grandioses explosions.

Ici, pas d'inventeurs ou de savants fous. Tous les clones de ce département sont parfaitement sains d'esprit. Parfaitement ! Les inventions sont emballées dans des caisses





et expédiées via le service de messagerie Gal-R-PTT (cf. «Gal-R-PTT Express»), souvent sans manuel ou documentation appropriée — ou intelligible. Le personnel est généralement poli mais incroyablement ignorant ou mal informé. Souvent, les employés n'ont pas la moindre idée — ou une idée fausse — de la fonction d'un appareil, mais ils ont pour instruction de mettre au point et de tester des appareils semblables... Et les loyaux clones de R&C obéissent aux ordres dans la joie, l'allégresse et la loyauté.

Les joueurs ne l'apprendront qu'expérience faite, mais ça ne relève pas de la trahison de refuser du matériel expérimental lorsqu'on est affecté à une tâche Sec Int urgente. De toutes façons, les employés de R&C n'en feront pas un fromage et les PJs n'écoperont de points de trahison que si la mission présentait peu de risques et qu'il semblait insensé ou manifestement séditeux de refuser les articles proposés.

Personnel

Responsable : Jules-Vi-ERN-5.

Société Secrète : Dingues de l'Ordinateur.
Pouvoir Mutant : Chance.

Chercheur : Georgio-V-ELL-5.

Société Secrète : Première Eglise du Christ Programmeur.

Pouvoir Mutant : Adaptabilité Nutritionnelle.

Jules-Vi croit que ses subordonnés sont jaloux de sa rapide ascension jusqu'au niveau Violet (c'est d'ailleurs vrai). Il croit aussi que sa promotion à cette accréditation est un pur accident (c'est également vrai). Il croit encore qu'il serait rétrogradé si quoique le découvrait (Faux : il serait exé-

cuté). Cet état d'esprit contribue à entretenir la paranoïa de Jules-Vi et son extrême empressement à aider tout le monde de son mieux. Moins il attire la suspicion, plus il a de chances de regarder encore longtemps des trucs faire «Boom».

Malheureusement, ce n'est pas chose facile quand on est à la tête de R&C. Les explosions aléatoires, les régulières destructions de précieux biens de l'Ordinateur et les incessants remplacements cloniques maintiennent Jules-Vi sous les feux de l'actualité et la surveillance constante des Agents de l'Ordinateur.

Jules-Vi est à la tête de six chercheurs veléitaires et assez stupides qui s'efforcent de se supplanter en mettant au point de nouveaux appareils. Ce n'est pas fait pour plaire à Jules-Vi — car s'ils luttent tous pour avoir son poste et devenir le nouveau patron de R&C, c'est qu'ils sont sûrs que sa chute est imminente.

Jules-Vi en sait très peu sur les différents projets réalisés par son équipe ou encore sur le banc d'essais. En fait, il autorise ses subordonnés à confier des appareils expérimentaux à des Agents, ce qui lui permet de leur faire porter le chapeau à la première occasion — c'est ainsi qu'il a pu survivre aussi longtemps.

Georgio-V-ELL, son assistant et bras droit, n'est pas branché sur son époque. Il ne déparerait pas dans le mouvement Hippie des années soixante. Waou ! Cool, man ! Il aime tout particulièrement regarder pendant des heures d'affilée tourbillonner de jolies taches de couleur. La plupart des appareils signés Georgio-V-ELL forment d'ailleurs de jolies taches de couleur tourbillonnantes lorsqu'ils explosent.

Découpez suivant
les pointillés...
Pliez suivant les
traits pleins ?...

5. Département Des Expertises Scientifiques

Plus connu sous le nom de Labo, c'est le pendant de R&C au sein de la Sécurité Interne. C'est aussi le département qui, dans la pratique, effectue l'analyse de tous les indices ou phénomènes troublants qu'on peut rencontrer au cours d'une mission Sec Int. Son personnel peut être consulté à distance; ou sur le terrain, si une expertise est nécessaire.

Ses employés sont fascinés par les gadgets high tech et les théories scientifiques élégamment abstraites. Voilà qui risque de mettre à cran des Agents Bleus réalistes et pressés par le temps. Les demandes de détachement d'experts sur le terrain se traduisent souvent par l'apparition de petits génies imberbes et à lunettes, mines inépuisables de gadgets fantaisistes et de charabia poly-syllabique. La tête ailleurs, ils pénètrent dans des champs de tir, ce qui est fort regrettable car l'Ordinateur voit d'un très mauvais œil qu'il arrive des accidents à de si précieux citoyens.

Le Labo attribue parfois à des équipes d'Agents Bleus des appareils expérimentaux de lutte contre le crime (limierbots, mini détecteurs de mensonges, dépisteurs d'hormones communistes, etc.). Un observateur du Labo est parfois dépêché pour accompagner l'équipe afin de superviser les tests. Refuser ces demandes d'expertises serait une mauvaise idée, toujours sanctionnée par des points de trahison.

Personnel

Responsable : Starsky-J-ERK-2

Société Secrète : Mères de la Terre

Pouvoir Mutant : Odorat Développé

Expert : Hutch-J-ERK-1

Société Secrète : Romantiques

Pouvoir Mutant : Vue Développée

Avant d'être rétrogradés et affectés à ce département, Starsky-J et Hutch-J étaient jusqu'à récemment des Agents Bleus. Usant de la même méthode qui en fit les enfants chéris de la Salle de Réunion des Agents — autrement dit un comportement arriviste et désagréable — ces clones ont fait des expertises un élément important des procédures standards de la Sec Int. Bien entendu, leur méthode scientifique repose entièrement sur un ouvrage de l'ère pré-Ordinateur : «Scotland Yard Expliqué Aux Débutants». Inutile de préciser que leurs procédés sont fort peu orthodoxes, hautement discutables sur le fond et soutenus à fond par l'Ordinateur. S'ils décident d'enquêter sur un cas en tant qu'experts de terrain, nos bienheureux Agents risquent d'en venir à regretter leurs petits génies imberbes.

Lorsqu'ils auront affaire à Starsky-J et Hutch-J, les PJs auront l'impression que l'un est amical, gai et ouvert, et l'autre méchant, désagréable et peu coopératif.



Mais qui est qui ? Ça change à chaque fois qu'ils appellent le Labo ! Ajoutons que devant un cas particulièrement intéressant, Starsky-J et Hutch-J oublieront complètement leur travail actuel pour redevenir les légendaires Agents Bleus qu'ils furent.

6. Le Central Com-Unique

Ce département de la Sec Int forme le lien indispensable qui relie tous les éléments de ce service via les com-units. Ce sont les aimables opérateurs du CentCom qui informent les Agents de leurs missions, s'occupent des demandes de renforts et passent aux PJs le Central du Secteur MIT ou tout autre organisme civil lorsque les Agents doivent passer un appel hors du QG de la Sec Int (cf. «Les Horreurs Du Central Com-Unique» pour plus de détails sur les merveilleux services offerts aux Agents Bleus par ce département).

Personnel

Contrôleur Général : Ben-I-HIL-6

Société Secrète : Chevaliers de la Chose Ronde

Pouvoir Mutant : Guérison Empathique

Officier de Service : Sergent Niet-I-NON-6

Société Secrète : Romantiques

Pouvoir Mutant : Paralysation

Opérateur de Standard : Ma-B-ELL-3

Société Secrète : Libre Entreprise

Pouvoir Mutant : Pyrokinesis

Ben-I-HIL-6 est un Agent d'accréditation Indigo affecté à un travail de bureau au CentCom après avoir été si souvent touché et blessé en faisant son devoir que même un Docbot Modèle 12 ne saurait le remettre tout à fait d'aplomb.

Tout le monde tient Ben-I pour un clone sage et loyal. Il s'est taillé une réputation en guettant l'arrivée des recrues, en faisant passer des tuyaux utiles et en prenant à part des Agents inexpérimentés pour de petites discussions amicales lorsque ceux-ci étaient sur le point de se mettre dans des sales draps. Ben-I n'a d'actions dans aucun mouvement politique et il est bien trop malin pour faire une cible facile; c'est ce qui fait de lui un de ces spécimens rares dans le Complexe Alpha — quelqu'un à qui les Agents peuvent faire confiance...

Il est fort peu probable que des joueurs habitués à jouer à **PARANOIA** de la façon traditionnelle se mettent en quête d'un PNJ amical, aussi serez-vous sans doute obligé de leur jeter Ben-I dans les pattes pour qu'ils puissent en tirer quoi que ce soit. Vous pouvez le présenter comme la personne qui répartit toutes les missions dans le Secteur MIT. Arrangez-vous pour qu'il donne aux Agents quelques conseils de prudence qui s'avéreront utiles. De temps en temps, d'autres PNJs enverront les PJs le trouver pour des conseils pratiques, ou le consulteront par com-unit en présence de vos Agents. Ne ratez pas une occasion de le présenter comme une mine d'informations et de conseils.

Niet-I est également chargé de l'équipe, il aura donc des rapports extrêmement privilégiés avec les Agents. Il peut devenir leur

meilleur ami dans la Sec Int s'ils jouent franc jeu avec lui... Il peut aussi devenir leur pire cauchemar; dans ce cas, ils écoperont des missions les plus assommantes et les plus dangereuses qu'on puisse trouver et les horreurs du Central Com-Unique seront pour eux plus horribles encore.

Ma-B-ELL est une clone facétieuse qui travaille parfois au standard à répartir les missions. Elle aime bien jouer des tours pendables; sa farce favorite consiste à mettre en marche les senseurs qui se trouvent dans les casques des Agents et identifient leurs tatouages labiaux. Elle adore aussi transmettre les appels des PJs à des Grands Programmeurs, à des chefs d'unités Vautours ou à l'Ordinateur. Et savez-vous ce qu'il en coûte de faire le malin avec son com-unit dans le Complexe Alpha ?...

7. Parc Auto

Vous avez besoin d'une auto pour le cycle diurne ? C'est ici que vous en trouverez une. Et les PJs peuvent se présenter en personne ou bien lancer un appel par com-unit. Pratique, non ? Le Parc Auto se charge aussi de réparations et d'entretien d'automobiles et de robots. Le Parc lui-même se trouve au rez-de-chaussée du QG de la Sec Int, bâtiment trois. Il occupe également trois sous-sols supplémentaires et dispose de sa propre station arrivée de métro-transit. Des travées et des traverses d'automobiles occupent presque toute la place, avec des fosses de réparation, des ponts élévateurs et des postes de diagnostic informatique.

Pour mener à bien une mission, il est essentiel d'entretenir de bons rapports avec le personnel du Service Auto du Parc. Si les PJs ont la cote avec le Gang du Cambouis, ils auront sans doute des véhicules fiables. S'ils n'ont pas la cote, le Gang leur refilera ce qui lui tombera sous la main — parfois des engins «à risques». Si le Gang a les PJs en aversion, il lâchera tout pour leur donner de véritables galères roulantes : des engins qui les amèneront dans le mauvais secteur, qui les lâcheront au beau milieu d'une poursuite et qui dans certains cas se détraqueront de façon dramatique si on les pousse à plus de 12 km/h.

Les membres du Gang du Cambouis sont extrêmement chatouilleux concernant leur statut peu élevé (ce sont des Infrarouges, des Rouges ou des Oranges) et les Agents auront vite fait de se les mettre à dos s'ils jouent les importants. Par contre, les héros durs à cuire frappent l'imagination des mécanos et ceux qui sont chevronnés en Compétences Véhiculaires leur font généralement bonne impression. Les backchich sont très efficaces. Les mouchards et les super-patriotes sont universellement détestés. Les membres du Gang du Cambouis leur feront de grandes démonstrations de coopération obséquieuse mais leur refileront des tas de ferraille ou des cercueils ambulants en expliquant comme à regret que tous les bons véhicules sont soit hors service, soit réservés aux citoyens de haute accréditation.

C'est également le Parc Auto qui se charge de la maintenance des gardbots, des

docbots et des utilibots de la Sécurité Interne. Ses employés ne sont pas particulièrement qualifiés pour ce travail, mais des coupes dans le budget ont rendu nécessaire cette mesure d'économie. Les robots de la Sec Int sont, au sein de ce service, renommés pour leur maintenance de leur programmation peu fiables; les Agents savent qu'il ne faut pas trop compter sur eux. Malheureusement, les membres des autres services ont tendance à beaucoup compter sur ces robots et les demandes extérieures d'Agents appuyés de robots sont fréquentes et souvent acceptées.

Personnel

Responsable : Zig-O-TTO-3

Société Secrète : Libre Entreprise

Pouvoirs Mutants : Intuition Mécanique

Sens de la Machine

Mécanicien : Zig-O-TTO-4

Société Secrète : Libre Entreprise

Pouvoir Mutant : Empathie Envers Les Machines.

Un beau jour, Zig-O-TTO-3 passa près de sa dernière heure après avoir été renversé par l'automobile d'un Agent Bleu. Il fut rapidement transporté jusqu'à une proche cabine médicale et confié aux soins d'un docbot; mais ses collègues de travail, convaincus que ses blessures étaient trop graves pour que même la médecine moderne y puisse quelque chose, signalèrent sa triste disparition et demandèrent son remplacement clonique. Cependant, Zig-O ne succomba pas ! L'habile docbot réussit à le sauver et il regagna son poste le cycle diurne suivant. Ses collègues de travail s'en réjouirent et réalisèrent leur erreur. Mais avant qu'ils aient pu le prévenir, Zig-O fit un tour dans son bureau et y découvrit son clone déjà installé. Après une crise de personnalité qui prit des proportions imposantes, les deux clones décidèrent de travailler en équipe. Et tout le monde fut content.

Aujourd'hui, il est pratiquement impossible de dire qui est qui : Ils ont exactement la même apparence, la même démarche, la même façon d'agir et de parler (pensez à des jumeaux parfaits ou aux écureuils de Walt Disney, Chip et Dale), ils nourrissent également une solide haine envers les Agents Bleus, à cause des habitudes de conduite d'un de ces intrépides clones.

Zig-3. — Puis-je vous aider ?

PJ. — Oui, j'aurais besoin de faire réparer ma voiture.

Zig-3. — Attendez ici, je vais y jeter un coup d'œil...

PJ. (surpris de son empressement à l'aider). — Merci !

Zig-4 (entrant par une autre porte). — Puis-je vous aider ?

PJ. — Euh...

Zig-3. (de retour et s'asseyant à côté de Zig-4). — On dirait qu'il y a un problème au niveau de...

Zig-4. — La transmission ?

Zig-3. — Non, tu as une autre idée ?

PJ. — Excusez-moi, mais...

Zig-4 (ignorant le PJ). — Les freins, je parie que ce sont les freins !



Zig-3. — Encore faux. Décidément, tu ne fais pas très fort aujourd'hui... Tu aurais peut-être dû prendre une autre pilule tonique ce matin.

Zig-4. — Attends, attends... (pause)... Je sais ! La courroie de transmission des influx magnétiques ! C'est ça ?

Zig-3. — Bon sang ! *mais tu as raison !*

PJ. — Excusez-moi, est-ce qu'on pourrait s'occuper de mon auto ?

Zig-4 (au PJ). — Mais c'est moi qui m'excuse ! (à Zig-3). Y a *autre chose* qui cloche dans cette voiture ?

Zig-3. — Oui, eh bien tu t'y mets... Devine !

Les frères Zig-0 (comme on les appelle) sont les mécaniciens qu'on rencontre le plus souvent au Parc Auto. Ils s'occupent de l'entretien de routine, des pleins et de la réparation des automobiles de la Sec Int, et ils sont responsables de toutes les installations. Ils ont également la charge de l'organisation des Tournois de Bowling hebdomadaires de Libre Entreprise : Des citoyens d'une loyauté douteuse passent des coups de fils ou viennent sur place pour faire enregistrer leurs paris, choisir des partenaires ou payer leurs dettes. Dans le garage central lui-même, trône un étrange tableau avec des signes de couleur. Il sert à noter les résultats des parties de bowling. A chaque équipe correspond une couleur différente. Non seulement ce tableau parodie le système d'accréditations de l'Ordinateur, mais en plus les PJs prendraient des risques en posant des questions dessus. Zig-0 et Zig-0 disposent de tout un tas d'objets connotants qui traînent à portée de main pour répondre à de telles questions.

Les Zig-0 sont heureux et insouciant. Ils sont contents de réparer n'importe quel véhicule. Vous pouvez les harceler ou les menacer, ils n'en répareront pas moins votre automobile... un cycle diurne ou l'autre... d'ici quelque temps... ça ne saurait tarder maintenant...

8. Bureau d'Enregistrement Des Mutants

Ce département fournit aux Agents Bleus les informations qu'ils ne peuvent obtenir directement par des voies plus traditionnelles. Non content d'avoir des agents infiltrés dans toutes les sociétés secrètes du Complexe Alpha, la Sec Int entretient un trafic actif sur le marché des renseignements.

Il existe deux grandes catégories d'informateurs. La plus nombreuse est constituée de volontaires d'un grand zèle patriotique qui se tiennent à l'affût de tout ce qui est illégal ou séditieux. Ceux-là sont généralement des mouchards notoires et comme tout le monde s'en méfie, ils ont rarement des tuyaux intéressants.

La deuxième catégorie, moins nombreuse mais de plus de valeur, est composée d'agents de sociétés secrètes haut placés qui vendent des informations à des prix prohibitifs. Ils risquent leur peau si l'on découvre qu'ils ont commerce avec la Sécurité Interne, aussi prend-on grand soin de leur fournir de solides couvertures et des moyens de communication sûrs. Le Bureau répugne à les exposer sauf si la sécurité du Complexe est en jeu.

C'est Béa-Vi-OUR qui est à la tête de ce

département. En fait, le département, c'est elle ! Béa-Vi avance en âge et elle a appris à se protéger assez bien. C'est d'ailleurs pourquoi elle a réussi à garder son poste pendant vingt et quelques cycles annuels. La deuxième explication, c'est que ses ennemis (et ceux qu'elle croit ses ennemis) ont tous été dénoncés comme traîtres ou convaincus de communisme. C'est ce qui inquiète son nouvel assistant, Indic-V-NAL, il ne veut pas venir ajouter son nom à la longue liste des traîtres commies jusqu'ici affectés au Bureau d'Enregistrement des Informateurs.

Personnel

Responsable : Béa-Vi-OUR-3

Société Secrète : Espions d'un Autre Complexe Alpha

Pouvoir Mutant : Pénétration Mentale

Coordinateur du Bureau : Indic-V-NA1-4

Société Secrète : Fondation Nationale des Fans du Fantastique

Pouvoir Mutant : Sens Télépathique

La douce et innocente Béa-Vi-OUR travaille en étroite collaboration avec le Matériel PLI; cousant des micros et des émetteurs radar dans les doublures des uniformes et des vêtements des citoyens fouineurs.

Son travail consiste à classer par dossiers les rapports concernant les activités *séditieuses* ou supposées telles. Elle le fait de façon rapide, efficace et sélective. On sait que, parfois, elle a classé un rapport de ce genre sous le mauvais nom (et hop là !) ou même glissé par erreur (hé ! hé ! hé !) toute une pile de preuves de trahison sous ce même nom. Il est dangereux de s'attirer les foudres d'une personne comme Béa-Vi. C'est de plus une espionne à la solde d'un autre Complexe Alpha, implantée depuis déjà longtemps, et qui sélectionne des informations pour ses supérieurs chaque fois qu'elle le peut.

Autre fonction importante du Bureau d'Enregistrement des Informateurs : fournir aux Agents les noms et adresses de différents clones susceptibles de leur indiquer quand se tiendra la prochaine réunion de la société secrète des Mères de la Terre, où se trouvent les «boîtes postales» pour le marché noir, et quel robot est un cadre de Cor-pore Métal.

Tant que les PJs feront suffisamment de courbettes, Béa se montrera agréable, de bon conseil et leur fournira une aide empressée.

9. Ministère De l'Orthodoxie Politique Et Des Interrogatoires

Les Agents tombent sur un témoin récalcitrant ? ou sur un suspect qui refuse de parler ? ou sur un commie notoire qui ne veut pas avouer ? Qu'ils le conduisent à MiniOPI, résultats rapides et satisfaction garantie ! Ce département est spécialisé dans l'interrogatoire des clones et sait leur tirer des aveux — sur positivement tout ce que vous voulez.

MiniOPI dispose du dernier cri en matière d'appareillage électronique de persuasion. Mento-scanners, cervico-broyeurs, réorgani-

sateurs de neurones et mixers de cervelles ne sont que quelques-uns des amusants gadgets que les clones suspectés de trahison ou de communisme peuvent s'attendre à expérimenter lorsqu'on les amène faire un tour à MiniOPI. Ce département garde aussi un œil sur les Agents, afin de s'assurer qu'ils agissent bien conformément au livre — Au Grand Livre Bleu.

Personnel

Responsable : Labavure-Vi-SCE-2

Société Secrète : Illuminati

Pouvoir Mutant : Ecran Mental

Technicien Confesseur : Charol-V-TAU-I

Société Secrète : Psion

Pouvoir Mutant : Transe Téléportatrice

Ce département est le plus ouvertement politisé de la Sec Int. Ses agents sont en général des fanatiques et, parmi le personnel de bureau, se cachent de nombreux membres du service UCT.

Quant tout va bien dans le Secteur MIT — c'est-à-dire quand tout est calme et sans danger pour l'Ordinateur et les citoyens — le Ministère se tient tranquille et n'intervient que sur demande des Agents Bleus. Quand les choses commencent à se gâter — quand des dossiers importants tardent à être classés, ou que des citoyens haut placés sont mécontents de l'action de la Sec Int — des agents du Ministère se mettent à pointer leur nez dans les équipes de mission, les couloirs et les WC publics. Si les Bleus ne leur amènent aucune cervelle à passer au crible, ils se mettent en quête de raisons de passer au crible des cervelles de Bleus.

En principe, les agents du Ministère sont censés passer inaperçus dans la foule, afin d'assurer une efficacité maximale à leurs activités souterraines. Cependant, ils ont une dégaine prospère et obséquieuse — vêtements bien coupés, coiffure impeccable, attitude sereine, confiante et assurée — que les citoyens ont appris à repérer. En termes de jeu, un PJ possédant des compétences en Développement Personnel a un pouvoir de psychoscopie augmenté d'un bonus de 40 quand il s'agit de reconnaître un agent MiniOPI en civil.

Il serait bon d'encourager les Agents à recourir aux services de ce département lorsqu'ils cherchent à tirer des renseignements d'un témoin récalcitrant. C'est là que commence la rigolade. Donnez aux PJs toutes les informations fallacieuses qu'il vous plaira. Vous pouvez utiliser MiniOPI pour envoyer les malheureux courir après la lune. Les employés leur donneront solennellement les renseignements extorqués à leurs victimes. Faites en sorte que les PJs prennent ça pour parole d'évangile... Et arrangez-vous pour leur raconter d'énormes craques !

10. Département Des Opérations De Protection Et De Contrôle

Ce département fournit de compétents détectives en civil et des spécialistes de la surveillance aux autres bureaux de la Sec Int. Ses employés se considèrent comme des pros qualifiés et des artistes. Indifférents à la politique et aux grands idéaux, ils



ne se montrent pas très à cheval sur la loyauté envers leurs supérieurs et l'Ordinateur. Ce genre d'attitude insouciante n'est tolérée que chez des citoyens vraiment compétents.

Dans une aventure, les PNJs issus de ce département se montreront exceptionnellement capables et exceptionnellement indifférents aux niveaux d'accréditation et aux accusations de trahison. Les PJs qui les accuseront d'infraction aux règles de sécurité ou de trahison seront pulvérisés de façon étonnamment efficace par des tirs étonnamment précis. Imaginez des personnages dans le genre de Dirty Harry ou façon Raymond Chandler.

Personnel

Responsable : Charles-B-RSN-4

Société Secrète : Léopards de la Mort
Pouvoir Mutant : Pyrokinésie

Hommes de Terrain : Durty-J-ARY-5

Société Secrète : Humanistes
Pouvoir Mutant : Esprit Combatif

Femme de Terrain : Mae-Vi-LIN-2

Société Secrète : Femme Fatale
Pouvoir Mutant : Empathie

Homme de Terrain : Ma-J-ONK-3

Société Secrète : Groupies
Pouvoir Mutant : Sens Magnétique

Si Charles-B est responsable du département, c'est qu'il préfère de loin travailler derrière un bureau que de se trouver dans des lignes de mire. Les autres adorent torturer les traîtres commies mutants de mille façons et laissent volontiers la paperasserie à Charles-B, ce qui leur permet de se consacrer tout entier à leur art. L'Art est une chose fabuleuse !



11. Département Des Thérapies Politiques

Ici, lavages de cerveaux express !

En fait, la plupart des grandes entreprises de «restructuration mentale» se déroulent dans le Centre Récréatif Franzk-O-FKA, une adorable station thermale auprès de laquelle le Goulag prend des allures de Club Med. Le DéThéPo s'attache surtout à rééduquer les citoyens que MiniOPI a amené à coups d'intimidations et d'interrogatoires à confesser leurs pensées et leurs actes coupables. Les patients y sont invités à ingurgiter des quantités massives d'informations (via des restructurateurs mentaux) et à débiter des discours polis mais démonstratifs à

la louange de l'Ordinateur, du Complexe Alpha et de ses citoyens.

Les employés de DéThéPo ne sont pas particulièrement intéressés par la réhabilitation des brebis égarées de l'Ordinateur. Ce qu'ils veulent, ce sont les résultats et le droit de jouer avec leurs patients dans des chambres de torture ultra modernes qui feraient baver d'envie Torquemada. Imaginez toute une armée de Vincent Prices démoniaques et bavards ayant libre accès à des branchements à hauts voltages, et vous pourriez vous faire une idée.

Aucun Agent aguerri de la Sec Int du Secteur MIT ne prend très au sérieux le rôle du DéThéPo, mais pour impressionner des prisonniers ou des témoins récalcitrants, ce département a des effets miracles.

Par contre, les nouvelles recrues devront apprendre sur le tas le peu d'efficacité des services correctifs du DéThéPo (les vétérans savent qu'il est toujours imprudent de médire des capacités de professionnels qui sont officiellement habilités à se servir de ponceuses à disques pour dégager de leur gangue humaine des vérités éternelles). Encouragez donc les PJs à traîner devant ces gnomes facétieux toute source potentielle d'information. Laissez-les observer le traitement depuis la cabine prévue à cet effet. Mais de grâce, s'ils sont malades, qu'ils épargnent la moquette !

Personnel

Responsable : Gustav-I-UNG-2

Société Secrète : Mystiques
Pouvoir Mutant : Foudre Mentale

Officier d'Orthodoxie : Stalin-V-RAC-3

Société Secrète : Communistes
Pouvoir Mutant : Projection Télépathique

12. Bureau d'Enregistrement Des Mutants

Il suffira aux Agents de franchir le seuil de ce Bureau grouillant d'activité pour remarquer l'atmosphère unique qui y règne. Des citoyens portant des combinaisons de diverses couleurs — toutes marquées de la bande jaune qui caractérise les Mutants Enregistrés — y paraissent sur des bancs. L'un grignote oisivement une barre d'aluminium; un autre fusille négligemment un pied de table à coups d'éclairs électriques; tels Mary Poppins, des messagers sillonnent les airs... Un employé prend des notes tandis que le citoyen assis devant son bureau se cramponne aux accoudoirs de sa chaise, les oreilles fumantes et roulant des yeux exorbités.

C'est ici que les Agents peuvent «emprunter» des mutants habilités par l'Ordinateur pour toutes sortes d'entreprises de lutte contre le crime. Ces mutants sont heureux, psychotiques, et autorisés à faire usage de leurs pouvoirs chaque fois que ça leur chante. C'est l'Ordinateur qui l'a dit... et, en loyaux citoyens, ils écoutent toujours l'Ordinateur. De plus, ils adorent travailler aux côtés des légendaires Bleus du Secteur MIT.

Personnel

Responsable : Mutie-J-VOL-2

Société Secrète : Anti-Mutants
Pouvoir Mutant : Suggestion

Employé de Bureau : Tourn-O-SOL-2

Société Secrète : La Fondation
Pouvoirs Mutants : Pénétration Mentale,
Foudre Mentale

Mutie-J-VOL, le clone responsable du Bureau d'Enregistrement, appartient à la société secrète des Anti-Mutants. Il hait les mutants. Il les envoie dans les missions les plus dangereuses dans l'espoir qu'ils y resteront, ce qui économiserait du travail à sa société.

Tourn-O-SOL a une mission sacrée : il croit de son devoir de rassembler tout le peuple mutant pour fonder une société libre quelque part à l'Extérieur. A cette fin, Tourn-O fait tout son possible pour protéger tous les mutants et assurer leur sécurité — qu'ils soient enregistrés ou non — tout en amassant des informations et des statistiques les concernant. Tout Agent qui ferait la démonstration d'un pouvoir mutant pourrait être sûr d'être contacté par Tourn-O dans un futur proche.



Gal-R-PTT Express

Il se présentera des situations d'urgence réclamant la présence immédiate des Bleus du Secteur MIT sans qu'ils aient le temps de passer au matériel et à R&C... ce qui laissera nos Agents tristement dépourvus de matériel peu fiable et dangereux. Les pauvres petits !

D'autres fois, les employés du Matériel et de R&C voudront faire tester un engin flamboyant neuf qu'ils pensent coller à merveille à la situation des PJs. Ils contacteraient bien les Agents pour que ceux-ci reviennent dare-dare au QG prendre ce matériel... mais cette option n'est pas considérée comme particulièrement économique. Que doit faire un Agent Bleu ?

S'en remettre à l'Ordinateur, bien sûr !

Dans son éternelle générosité, l'Ordinateur ne refuse rien à ses loyaux serveurs. Il expédie directement sur place tout ce dont les clones ont besoin, via un messenger express.

Naturellement, il est inutile de consulter les clones quant à leurs besoins : l'Ordinateur les connaît mieux qu'eux !

Les dangereux colis sont confiés aux soins rapides et efficaces du Service des Messageries Express Gal-R-PTT-I. Gal-R est un jeune clone entreprenant. Ce sont les Grands Programmeurs inventeurs du métro-transit qui lui ont mis le pied à l'étrier pour se lancer dans les affaires. Ils ont même mis



au point son véhicule ultra-rapide, la moto-roquette. C'était vraiment cool de leur part, non ?

Une fois que les Agents auront vu ce message et son mode de transport, vous n'aurez sans doute plus besoin de leur expliquer pourquoi la dangereuse camelote qu'ils reçoivent de R&C et du Matériel est souvent en retard, cassée ou incroyablement inappropriée. Quand ils auront vu la moto-roquette de Gal-R-PTT foncer dans quelques poutrelles métalliques, sauter d'une plateforme haute de 6 m et rentrer dans quelques parois de corridors avant de s'arrêter devant eux dans un crissement de pneus... ils comprendront !

Nous présenterons ce PNJ plein de charme avec son clone n° 1, de façon à ce que vous puissiez en sacrifier un exemplaire chaque fois que ça vous chantera. Gal-R-PTT est un serviteur désespérément dévoué et loyal de l'Ordinateur. Alors qu'on lui a confié une moto-roquette, il n'a aucune compétence en pilotage et n'y touche pas une bille. Lorsqu'on lui ordonne de livrer une paire de frigobots dans le Secteur LOIN, et tout de suite, s'il vous plaît, il les sangle vaillamment sur son engin et démarre plein gaz sans la moindre pensée pour des finesses comme le freinage ou les prises de virages... et n'allez pas croire qu'il y réfléchisse à deux fois avant de foncer dans une fusillade pour livrer une carte d'anniversaire !

Ce garçon mérite 20/20 pour sa bonne volonté, mais les Agents auront sans doute quelques difficultés à identifier le contenu des colis qu'il leur livrera.

A Propos De Colis...

En fait, comme la carte d'expédition est généralement en partie dans le paquet et que le papier résiste plutôt mieux aux chocs violents que le contenu de ce paquet, les clones pourront en général déterminer ce qu'à l'origine on avait mis dans l'emballage. Par contre, ils risquent d'avoir de sérieux problèmes pour comprendre *pourquoi* diable on leur a envoyé ÇA !

Soyons justes : les olibrius Infrarouges qui emballent les colis à PLI sont pour le moins pressés, surveillés par des contremaîtres ivres de pouvoir et qui ont la gâchette facile. Il arrive qu'ils s'embrouillent un peu... qu'ils fassent ça un peu par dessous la jambe... Parfois même, ils sont incapables de lire ce qui est écrit sur les demandes de matériel ! Et, bon, parfois les colis ne sont pas étiquetés très clairement... De plus, Gal-R-PTT est tellement pressé qu'il ne saisit pas toujours le bon paquet au vol.

Toutes ces petites choses s'additionnent, vous savez...

Pour les colis de R&C, le problème est différent. Niet-I-NON ou Fur-I-LLO appelle R&C et annonce que ses petits gars ont besoin d'un coup de pouce — «alors envoyez-leur ce que vous avez sous la main qui vous paraît utile, et tout de suite, s'il vous plaît !». Le mot clef, c'est «utile»; bien des choses dépendent du sens que donne le correspondant à ce terme ! Mettons que pour les employés de R&C, la grande tentation est de se débarrasser de tous les gadgets foireux dont normalement personne voudrait s'ils étaient proposés d'homme à homme. Peut-être de Dégrippant Miracle est-il le produit rêvé pour venir en aide à des Agents qui se disent «coincés» ? Ou peut-être ce Synthétiseur/Diapason Pour Musique Cérébrale ? ou une Baignoire Pour Canaribot ? ou un Réacteur Atomique En Kit livré avec combustible et combinaisons... tiens, où sont passées les combinaisons de protection ?

R&C contacte ensuite Gal-R-PTT et voilà le coli parti. Sur-le-champ ! Parce qu'il doit impérativement arriver TOUT DE SUITE !

Voici quelques façons de faire surgir Gal-R dans une aventure. Nous vous suggérons aussi quelques colis qu'il pourra livrer et qui ne feront pas mentir le proverbe «pas de nouvelles, bonnes nouvelles» — surtout lorsque les nouvelles en question viennent de R&C !

Scénario d'Arrivée n° 1

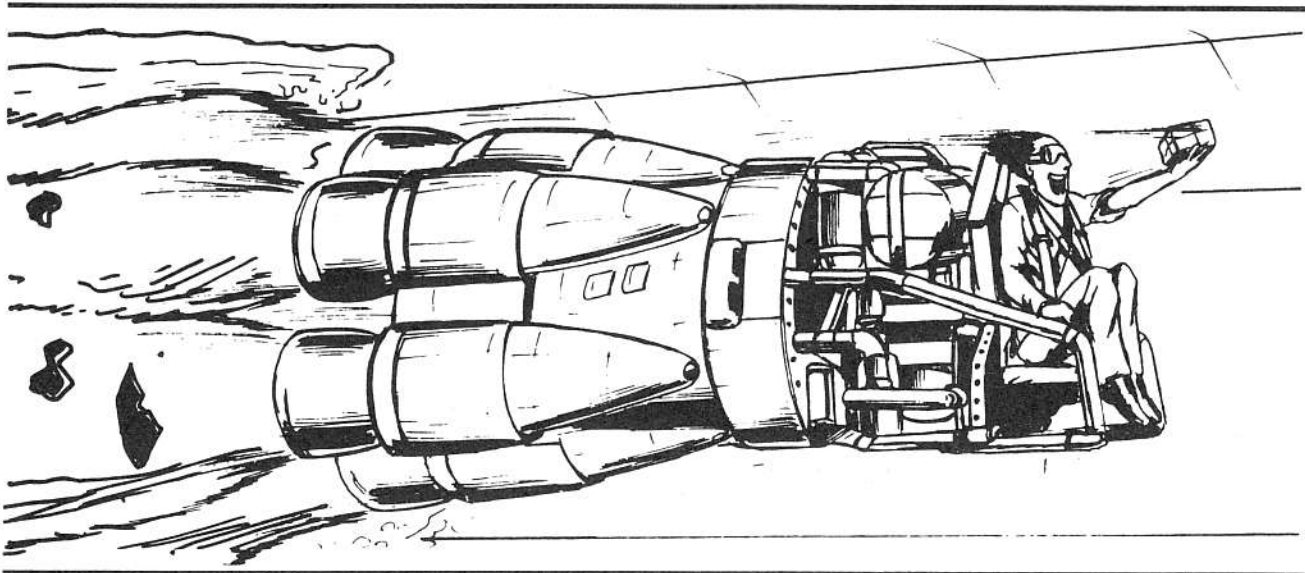
Lisez tout haut :

La Moto-Roquette de Gal-R-PTT

Grâce à ses réacteurs Saturne hors service habilement recyclés, la moto-roquette peut atteindre une vitesse maximale supérieure à 28 000 km/h; malheureusement, à cette allure, l'engin perd de sa maniabilité. Les réacteurs et les réservoirs de carburant sont montés à cheval sur le solide essieu arrière, tandis que le pilote est perché bien au-dessus de l'unique volant (qui n'est pas sans rappeler les antiques vélocipèdes). Le compartiment marchandises est fixé sous la fourche, à l'avant des réacteurs. La bouche de ces derniers peut pivoter d'avant en arrière, ce qui permet d'inverser la force de propulsion pour obtenir un système de freinage rudimentaire. Ni le compartiment marchandises, ni le pilote ne sont protégés lorsque les réacteurs pivotent — d'où de compréhensibles hésitations avant d'utiliser ledit système de freinage rudimentaire. L'approche d'une moto-roquette est annoncée par un rugissement assourdissant et caractéristique ainsi d'une terrible onde de choc... suivis de peu par un grand «Bang !».

Dans le lointain, vous entendez — vvvvrrrrRRRRRAAAOOOOOUUUUMMM... (silence)... vroom-vroom-vroom... VROUM !... Le couloir est un instant illuminé par un éclair éblouissant. On entend un grand bruit de ferraille et des grincements comme si on traînait un tank et sa remorque, couchés sur le flanc, sur des barbelés de zone frontière. Après un dérapage, l'engin s'arrête au loin, tandis que tombent une pluie de bouts de métal et de plastique calcinés, ainsi qu'un épais rideau de fumée imprégnée d'huile.

Quelques instants passent et une silhouette chancelante émerge de la fumée. Ce qu'il reste de ses vêtements calcinés est rouge. Le personnage tient un colis sous le bras et, de l'autre main, une carte d'expédition. Il s'avance d'un pas incertain et vous colle le paquet dans les bras, puis il vous



Gal-R-PTT Express:
Lorsque quelque chose doit impérativement arriver TOUT DE SUITE...



présente la carte à signer. Ses vêtements fument. A peine avez-vous signé, qu'il vous salue, fait demi-tour et s'enfonce de nouveau dans la fumée.

Le colis ressemble à un carton à chemise qu'un transbot express aurait traîné derrière lui pendant un bout de chemin. Une mixture luisante dégoûte d'un des coins. A l'intérieur de l'emballage, rien qui dépasse un centimètre, et l'épaisse mixture a gommé tout indice quant à l'origine ou l'utilité de ces débris. La carte d'expédition est à peine lisible :

FRAGILE !
A MANIER AVEC SOIN !
Appareil d'Analyse Des Densités
d'Ondes Psioniques
☐ RD-XIIO-D
 (livré en kit)
Batteries Pour Appareil d'Analyse
Des Densités d'Ondes Psioniques
☐ RD-XIIO-B
 (Attention ! Il a été prouvé que l'exposition
 aux réactifs en présence de roches
 ignées était cancérigène)

Scénario d'Arrivée n° 2

Lisez tout haut :

Vous entendez le rugissement d'une moto-rockette qui approche. Le sol en tremble. Juste au moment où le bruit va devenir intolérable, on entend un «Bang !» aigu, suivi d'un Whooomp ! Un rideau de liquide enflammé franchit la porte du couloir en crachant des étincelles. A travers la fumée du carburant qui brûle, vous apercevez une carcasse de métal qui dévale le couloir en faisant des tonneaux.

Plusieurs minutes s'écoulent. Les flammes s'éteignent peu à peu dans le corridor. La peinture du mur voisin se boursouffle de cloques.

Une silhouette en combinaison argentée apparaît dans l'embrasure de la porte, se découpant sur fond de flammes. Elle pousse une cariole à bras où s'entassent des débris qui finissent de se consumer. Le personnage tapote ses vêtements pour éteindre les flammes — ce qui soulève un nuage de cendres noires — puis s'avance pour vous présenter une carte d'expédition. A peine l'avez-vous signée, qu'il vide son chargeur fumant, vous salue et sort.

Parmi les braises, vous trouvez un coffre de métal relativement intact. Après en avoir forcé le couvercle soudé, vous découvrez un objet vaguement sphérique, ressemblant à un marshmallow passé au feu — noir et craquant au dehors, blanc et gluant à l'intérieur — avec un délicat réseau de fils de cuivre fondus dessinant des nervures tout autour.

Il se peut qu'après quelques confrontations de ce genre, plus une ou deux autres arrivées moins mouvementées à la suite desquelles les Agents reçoivent bel et bien des appareils signés R&C qui MARCHENT et se mettent à faire des misères aux parties non protégées de leurs personnes, nos héros commencent à accueillir Gal-R avec un enthousiasme décroissant, voire une violence non déguisée. Mais ni la pluie, ni la

neige, ni le feu groupé des lasers ne détourneront Gal-R de ses tournées préétablies. C'est comme ça...

Cadeaux Empoisonnés

Voici quelques colis que peuvent expédier R&C et le Matériel à nos pauvres Agents Bleus démunis. Leur contenu ne se résume pas toujours à la carte d'expédition.

1. La Turboto 17-XL Deluxe Pour Tunnel De Transit

La 17-XL est le dernier sorti des véhicules à propulsion magnétique destinés à être utilisés dans les tunnels de transit.

La 17-XL est plus rapide que les automobiles standards. Beaucoup plus rapide... Pour l'utiliser, le principe est simple : pour accélérer, vous appuyez sur un interrupteur à bascule ; pour freiner, vous appuyez dans l'autre sens. On n'a jamais vu d'interrupteur vous rester dans les doigts à mi-course.

Garanti.

En raison de sa vitesse impressionnante, la 17-XL est équipée d'une sirène automatique ; celle-ci hurle tant que l'engin est en mouvement. Elle dégage suffisamment de décibels pour prévenir tout le monde dans un rayon de 200 m de l'arrivée imminente de l'engin (les boules Quiès sont des articles standards, mais la petite boîte qui les renferme a malencontreusement été étiquetée : «chevrotines»). Signalons au passage que les casques des Agents Sec Int ont tendance à amplifier les sons (ils sont conçus pour qu'on puisse entendre chuchoter un commie à vingt mètres). Mais cette amplification ne suffirait pas à entraîner une perte de l'ouïe... même pas une perte temporaire — mettons de 4d10 jours.

La 17-XL comporte également un Générateur de Plasma fixé au capot qui projette des décharges énergétiques. La résistance de l'air freine rapidement ces boules de feu et quand la 17-XL est en marche, elle les dépasse en dix secondes. Mais afin de corriger ce défaut, on installera un dispositif qui neutralisera le Générateur lorsque le véhicule roulera. C'est pour bientôt... dès la sortie du prochain modèle ! Ça ne fait jamais qu'un détail de plus dont R&C devra s'occuper sur la 18-XL... en même temps que cette détestable habitude qu'a la 17-XL de se mettre sur le capot lorsqu'elle prend un virage.

(Les autos spéciales peuvent aussi être expédiées par le personnel du Parc Auto en collaboration avec R&C.)

2. Speedy Djinn

Cette automobile ressemble à toutes les voitures de série standard à un petit détail près : il n'y a pas de commandes. Tout le tableau de bord a été enlevé et on a mis à la place une toute petite boîte noire avec un écran microscopique, un haut-parleur rond sur le dessus et un minuscule bouton bleu. Speedy Djinn est entièrement commandé par cerveau électronique (quant à l'écran et au bouton, nous les réservons pour un usage ultérieur).

L'engin se présente chaque fois que les clones montent à bord. Chaque fois. Même lorsqu'il les connaît. Prenez une voix gaie et énergique (un peu comme Bugs Bunny). Si

vous pouvez marquer une pause entre chaque phrase, ça ajoutera un petit quelque chose...

«Salut les gars ! Bienvenue à bord de Speedy Djinn ! Je vous servirai de pilote pendant ce fantastique voyage ! Hep là ! J'allais oublier ! Attachez bien votre ceinture de sécurité ! Je ne voudrais pas que vos petites têtes viennent faire des trous dans mon pare-brise ! Prêts ? !

«A propos, et vous, qui êtes-vous ?»

Speedy est incorrigible et même les menaces d'exécution n'en viennent pas à bout. Il se rend particulièrement insupportable lorsqu'on mène des opérations discrètes à côté de lui (clairement la position de tous les PJs qui tendent l'embuscade).

«Ohé ! Pourquoi vous cachez-vous derrière moi ? Qu'est-ce que vous entendez par «chuuut» ? Et qu'est-ce qui se passe là ? Allez dites-le-moi-dites-le-moi-dites-le-moi !»

Si un Agent parvient à vexer Speedy en l'insultant, celui-ci risque de refuser de bouger jusqu'à ce que le clone qui l'a offensé lui présente des excuses.

Speedy est essentiellement conçu pour mettre des roues dans les bâtons — heu pardon : des bâtons dans les roues de vos joueurs. Ce n'est pas une lumière, aussi n'auront-ils sans doute aucun mal à l'emboîmer. Après tout, Speedy n'a pas le pouvoir de couper l'arrivée d'oxygène, de fermer hermétiquement ses portières et de déclencher son dispositif d'autodestruction automatique (cf. Colonne 18 de la Table des Dommages), hein, pas vrai ?

A part ça, Speedy est une automobile tout ce qu'il y a de plus ordinaire...

3. Le Pistbot Anti-Traîtres Universel

Ce pistbot détecte, appréhende et neutralise tous les citoyens coupables de trahison. Dans l'exercice de son devoir attiré de protecteur du Complexe Alpha, il se montre d'une rapidité meurtrière, utilisant un commode canon laser fixé sous son corps sphérique (cf. Colonne 13 de la Table des Dommages). Il surveille constamment toute activité physique dans un rayon de 50 m. Comme le technicien qui l'a conçu savait que certaines activités en apparence séditeuses servaient en fait la cause du Complexe Alpha, ce pistbot a été programmé pour tolérer certains écarts. Lorsqu'une action équivoque est entreprise, il s'enquiert de son à propos. S'il trébuche sur les mots et marque de longues pauses, ça veut clairement dire que l'activité en question relève décidément de la trahison.

Le pistbot fait également preuve d'une bienveillante tolérance envers les désuètes unités de lutte contre le crime qu'il va bientôt remplacer, à savoir les Agents Bleus. Il les traite comme des enfants, répondant posément à leurs questions avec une inflexion de voix clairement condescendante. Lorsque vous camperez le pistbot, pensez à un vieux sergent sorti tout droit d'un antique film de guerre et qui parlerait comme le M. Spock de *Star Trek*.

Le Robot. — Citoyen ! Expliquez-moi en quoi l'action que vous êtes en train de mener ne relève pas de la trahison.

Le Citoyen (vidant les poches d'un cadavre



de clone). — Oh eh bien... dans mon empressément à servir l'Ordinateur en éliminant ce traitre comme mutant, j'ai — hum — négligé de chercher sur lui d'importants documents que Notre Ami avait demandé.

Le Robot. — Veuillez expliquer pourquoi vous avez attendu le départ du reste de votre équipe pour entreprendre cette opération.

Le Citoyen. — Eh bien, c'est-à-dire que... je t'ai dit que j'avais oublié de... enfin je veux dire...

Ziip ! Une odeur de chair calcinée envahit le couloir...

Soyons francs, la seule raison d'être de cet appareil consiste à empoisonner la vie des Agents en les mettant sur des charbons ardents chaque fois qu'ils bougent le petit doigt — ou omettant de le faire et en les faisant paniquer à la pensée qu'ils seront bientôt remplacés par ce représentant de l'ordre métallique.

Bien entendu, le pistobot ne se trompe jamais, on l'a fabriqué sans rien altérer de sa programmation de base et il fait son travail sans la moindre agressivité.

Garanti.

Vous trouverez tous les pourcentages de ce robot dans la Table des Robots qui se trouve dans l'encart.

4. Le Résurrecteur Portable

Le RP ressemble à un énorme réfrigérateur couché sur le flanc. A vide, il pèse dans les 200 kg. Il se déplace sur chenilles et son cerveau électronique est vraiment TRÈS limité. Il ne réagit qu'à des instructions simples comme : «Stop», «Avance», «Pose-toi» et «Retourne-toi».

On le livre aussi avec un mode d'emploi complet et facile à comprendre :

RP : Mode d'Emploi

Ouvrez le couvercle, allongez le clone sur la couchette de régénération, refermez le couvercle, appuyez sur le bouton «marche»

Simple, non ?

Bon, cette machine n'est pas à proprement parler rapide. Mais en général, ça ne devrait pas poser trop de problèmes aux clones d'attendre quelques jours les résultats. Si les Agents oublient d'informer l'Ordinateur de la situation du «défunt», ils se retrouveront quelques heures plus tard avec sur les bras son descendant clone... Et vous disposerez d'un insupportable PNJ lorsque le RP aura fini son travail et réactivé le PJ en titre. Si on ne signale pas qu'un clone a dû «s'absenter» pour cause de régénération, il sera éliminé au sortir de la machine, sur ordre de l'Ordinateur, pour «absence relevant de la trahison».

Quand la machine a fini son travail, un voyant se met à clignoter et une voix annonce : «Veuillez vous présenter au Secteur DIEU pour débriefing». Il faut espérer qu'il y ait encore quelqu'un dans les parages pour entendre ce message. Lorsque c'est le cas (pensez que c'est déjà toute une aventure de charger le RP dans une automobile), on dit aux Agents de placer le clone en «rééducation». Selon votre humeur du moment,

celui-ci reviendra, transformé à votre guise, pour le plus grand plaisir des autres PJs, ou bien il sera expédié à Buff-O-LOW pour recevoir une nouvelle affectation et on n'en entendra plus parler.

Il se peut que vous constatiez que les PJs fuient le RP comme tous les autres engins signés R&C. Répétez-leur qu'il marche bel et bien (mais n'insistez pas trop sinon ils n'y toucheront pour rien au monde). Suggérez aux joueurs de le tester sur un Infrarouge. Il marchera à la perfection (et rapidement) sur ce clone. Laissez-les faire un autre essai sur un de leur coéquipier blessé. Là encore, il marchera à merveille. Et puis ils essaieront encore, et là... Patatra !

Ne vous gênez pas pour extrapoler d'autres temps de régénération à partir de ceux-ci.

Table de Régénération par RP

Cause du décès	Temps nécessaire (en cycles diurnes)
Laser	2 + 1d10
Inanition, Incendie, Inondation	2 + 2d10
Ebullition, Vol de Sauterelles	10 + 2d10
Pluie de Feu	999 + 5d10
Explosion Nucléaire	999 + 5d10

Table Des Effets Du RP

Anomalie de fonctionnement (score de 70-00). Lorsqu'un tel incident se produit, lancez les dés sur cette table... ou bien improvisez quelque chose de votre cru. On ne le répètera à personne !

01-25 Le RP explose (cf. Colonne 15 de la Table des Dommages).

26-40 Une fois régénéré, le clone devient un zombie traînard, inepte et de faible (re)constitution.

41-80 Le clone n'est pas tout seul dans le RP. S'il y est entré encore revêtu de son harnachement, il en ressort avec un épiderme bleu et dur. Il lui faut aussi soulever sa visière pour manger.

81-90 Une mouche (qui s'est débrouillée pour franchir toutes les lignes de défense du Complexe Alpha et a pénétré dans le dome) est enfermée dans le RP avec le défunt. Le croisement clone-mouche obtenu par régénération est trop effrayant pour qu'on ose en parler...

91-94 Le clone qui sort de la machine ressemble à un monstre de Frankenstein; il se déchaine dans le Secteur MIT, terrorisant les citoyens et jetant les petits enfants dans les silos.

95-98 Le système d'étalonnage du RP est hors service. Le clone se retrouve avec des bras sortant du lobe de

son oreille gauche. Et n'oubliez pas: Toute mutation relève de la trahison.

99-00 Deux de ces accidents se produisent simultanément (lancez deux fois les dés ou bien improvisez).

Comment remédier à une anomalie de fonctionnement... Abattez le clone et fourrez-le de nouveau dans la machine.

Exercice facultatif pour les élèves doués et les brillants concepteurs de campagnes : Pourquoi diable un dénommé Buff-O-LOW lève-t-il toute une armée de clones dégénérés dans le Secteur DIEU ?

5. Stimulant d'Adrénaline Synthétique (SPID)

Ces minuscules pilules sont livrées dans un commode distributeur qui se fixe aisément à n'importe quelle ceinture. La notice mentionne explicitement que tout clone qui aurait besoin d'un coup de fouet doit en absorber toutes les heures, plus si nécessaire...

Nom vulgaire : Graine de Super Agent.

Accréditation Requise : Bleue.

Dose Prescrite : Un seul distributeur (30 cachets) à retirer auprès de R&C.

Présentation : Comprimés.

Durée des Effets : Un demi-cycle — autrement dit, le temps qui sépare le premier appel qui vous tire du lit du suivant.

Table Des Effets (y compris secondaires) Du SPID

01-40 Les capacités de traitement mental du sujet sont multipliées par deux (ce qui entraîne souvent des oublis de données) et toutes ses émotions amplifiées (d'où, souvent, cris, pleurs et rires simultanés chez un même sujet).

41-90 Certains attributs principaux du personnage sont multipliés par deux (Adaptabilité, Force et Aplomb), d'autres diminués de moitié (Endurance et Agilité).

91-00 Ces deux phénomènes se combinent.

Les Passants Innocents

La table suivante vous donne une liste de rencontres «hors récit» que vous pouvez toujours glisser dans une aventure pour l'épicer ou pour compliquer l'intrigue centrale. Comme toujours, ces petits interludes sont du point de vue des improvisations, aussi amusantes que le récit principal. De plus, lorsque les mêmes passants innocents commenceront à pointer leur nez dans plusieurs aventures successives, vous risquez de voir vos joueurs frissonner par avance chaque fois que vous les sortirez de votre manche. Vous pouvez lancer 1d10 ou bien utiliser la rencontre qui vous chante sur le moment. Mélangez ces rencontres, combinez-les, inventez-en de nouvelles ! Allez-y ! Nous savons nous adapter...



Table Des Passants Innocents

1. Stan-J-LRL-1 et Oli-J-HRD-6, Inspecteurs Du Service De l'Energie.
2. Un Profbot Et Ses Bambins En Excursion.
3. Cinq Joggers Ultraviolets.
4. Le Frotbot 409-D.
5. L'Equipe De Tournage Du Show Teela-O-MLY.
6. Trois Sorciers Et Leur Apprenti l'Homme-Lézard.
7. Un Clarificateur Rouge Avec Des Instructions Loufoques.
8. Une Brigade De La Société Secrète Purgé.
9. Une Bridage De Libre Entreprise Avec Des Marchandises De Contrebande.
10. Le Frankensteinbot.

QUELQUES EXPLICATIONS SUR CES INNOCENTS PASSANTS

1. Stan-J-LRL-1 et Oli-J-HRD-6, Inspecteurs Du Service De l'Energie

Nous les avons rencontrés une première fois dans l'immortel «Envoyez Les Clones». Ces deux compères pointent toujours le bout de leur nez lorsqu'une fusillade, un sabotage ou toute autre catastrophe entraîne des variations de tension dans un secteur donné. Grâce au pouvoir de Coïncidence Improbable, ces personnages sont invulnérables à toutes les armes de tir et de corps à corps. Ils traînent leurs savates de-ci, de-là, fourrant leurs appareils de tests dans tout et n'importe quoi et poussant de petits rires réprobateurs. Ils traversent des lignes de tir, franchissent des pluies de flammes et de gravas pour se retrouver devant les PJs.

«Euh... Excusez-moi, est-ce que vous auriez noté des problèmes de tension ces derniers temps ?» (Un geyser de flammes jaillit d'un mur voisin où une cartouche HE vient de faire voler en éclats une armoire électrique. Une rafale de balles s'abat autour des deux techniciens qui se tiennent poliment debout et s'informent auprès des PJs couchés à plat ventre devant eux, à couvert derrière un combat en pièces et encore fumant).

«Euh... Pourriez-vous nous donner un coup de main pour ce câble ?...» (Stan-J-LRL tient à la main un câble électrique arraché de 15 cm de diamètre qui fait pleuvoir une gerbe d'étincelles sur les PJs à terre).

2. Un Profbot Et Ses Bambins En Excursion

Pauvre Anabel-ADO/n, profbot d'occasion ! Ça fait maintenant plusieurs semaines qu'elle suit ses dernières instructions programmées, attendant patiemment une nouvelle affectation. Mais les nouveaux programmes se font attendre... Alors elle continue consciencieusement à organiser des excursions et ses élèves la suivent non moins consciencieusement. Ils la suivent depuis qu'ils ont visité cette Installation De Retraitement Nucléaire. Après une fuite accidentelle de particules radio-actives, il s'est produit une chose étrange : Anabel-ADO/n et ses élèves sont devenus phosphorescents ! Lorsque la profbot a signalé cet

étrange phénomène à l'Ordinateur, elle s'est aperçue que notre Ami ne lui répondait pas... qu'il l'ignorait complètement ! Et maintenant, la voilà qui erre en traînant ses élèves et en continuant sur la lancée de son dernier programme...

Les effets du nuage radio-actif les ont rendus, elle et ses bambins, invisibles pour l'Ordinateur. Ce nuage les a imbibés d'une énergie qui réussit à brouiller les senseurs et les moniteurs de notre Ami. Pour ce dernier, ainsi que pour les robots et les moniteurs, Anabel-ADO/n et ses élèves n'existent tout bonnement pas.

Mais ne nous affolez pas : la profbot et ses bambins en profitent au maximum, réalisant peu à peu qu'ils sont libres de se balader partout dans le Complexe Alpha.

Pour ce qui est des chères têtes blondes, ce sont des stéréotypes du genre : la petite petite brute rouquine pleine de taches de rousseur ; le cerveau qui a des yeux derrière la tête ; la petite fille gâtée qui a horreur des traites commies ; la petite timide et silencieuse qui est toujours dans les parages quand quelque chose explose ; les jumeaux ; et la Flèche de la classe. Ils adorent escalader des trucs, prendre des machins, examiner des bidules, voler des choses, se rendre insupportables et faire les cent coups.

«M'sieur l'Agent, y a mon copain Binckley qui est tombé par cette trappe d'accès, vous pourriez pas le sauver, s'il vous plaît ?...» La trappe en question — dans laquelle l'Agent en question est sûr de descendre car les enfants sont très importants aux yeux de l'Ordinateur — pourrait être n'importe quoi, depuis le trou d'aération d'un tunnel de transit (vvrrroumm ! voilà sa tête...) jusqu'à la rampe de lancement sous pression pour vaisseaux Vautours (VVVRRROUMM ! le voilà tout entier !).

3. Cinq Joggers Ultraviolets

Ces cinq Ultraviolets prétentieux portent des joggings en velours, signés par des grands couturiers et n'attrapent jamais de suées. S'ils sont là, c'est pour le prestige et d'ailleurs la sueur laisse des traces si déplaisantes sur le velours de marque... Tous les jours sans exception, exactement à la même heure, ils courent ensemble suivant un parcours immuable. Il se trouve que ce parcours passe spécialement là où se trouvent les PJs. Ça ne rate pas ! Et si quelque chose se trouve en travers du chemin des joggers, il ferait sacrément bien de s'en sortir ! Et dare-dare ! Tout de suite ! C'est un ordre !

Han-han-han... Les joggers tournent au coin du corridor et s'arrêtent net. Au beau milieu du chemin, trône un gros coffre-fort de PLI ; des Agents Bleus se blottissent derrière tandis qu'une rafale de coups de feu, tirée par les commies mutants braqueurs de coffre PLI, s'abat dans le couloir.

UV 1. — Oh ! Steven-U ! Regardez ! Là !...

UV 2. — Pardon ? Oh je vois... C'est parfaitement intolérable, Stéphanie-U ! Il faut que ça cesse immédiatement ! Hep, vous, là-bas...

PJ 1. (L'Agent, tapis derrière son coffre de six tonnes, lève le nez). — Oui, m'sieur ?

UV 2. — Sortez cette... chose... du chemin et

sur-le-champ !

PJ 1. — Mais, monsieur, c'est que nous sommes au beau milieu d'un hold-up... Vraiment, vous devriez aller faire votre jogging plus loin...

UV 2. — Taratata, mon brave... Nous avons toujours couru sur ce parcours et c'est sur ce parcours que nous courrons aujourd'hui. Dégagez cet objet et otez-vous de notre chemin. Où peut-être voudriez-vous prendre part à un petit projet que nous sommes en train de mettre au point ?...

PJ 1. — Ho non, monsieur ! Je vous dégage ça tout de suite ! Han-han... ça ne veut pas bouger d'un pouce, monsieur...

UV 2. — Enfin, faites *quelque chose* ! Ne restez pas planté là ! (une cartouche de fusil explose à droite du PJ, ouvrant une nouvelle voix d'accès dans le corridor W12).

UV 1. — Oh, mon cher, laissez-moi essayer ! Hum-hum... Agent ?

PJ 1. — Oui, m'dam' ?

UV 1. — Vous aimeriez être transformé en compote et servi en pâture à votre descendant clone ?

PJ 1. — Non m'dam'.

UV 1. — Alors sortez ceci de notre chemin, nous devons finir notre jogging.

PJ 2. (l'Agent voisin se lève). — Excusez-moi mais ne pourriez-vous pas simplement faire demi-tour et suivre un autre parcours ?

UV 1. — Petit impertinent ! Il n'en est pas question ! Vous avez deux minutes pour dégager ceci, construire une passerelle ou faire QUELQUE CHOSE !



4. Le Frotbot 409-D

C'est grâce aux frotbots que le Complexe Alpha reste propre et rutilant. Ce frotbot particulier, le 409-D, a été réadapté par R&C, de sorte qu'il est efficace, insupportable et extrêmement dangereux. Le 409-D a été programmé pour nettoyer le Secteur MIT — et tout ce qui s'y trouve — qu'il en ait besoin ou non ! Ce frotbot est conique et possède quatre membres supérieurs principaux ; il est de plus muni d'une paire de chenilles et de tout un tas d'appendices secondaires qui jaillissent de divers orifices lorsque le besoin s'en fait sentir. Sur son flanc, les mots «Extrême» et «Danger» sont inscrits en grosses lettres d'imprimerie, à côté d'un symbole de radiation.

Le 409-D est insupportable, pleurnichard, arrogant, vindicatif et gâté, mais ne vous y trompez pas : ce robot sait aussi se payer du bon temps... Le problème, c'est que, pour lui, se payer du bon temps consiste à bri-



quer ! Briquer les murs... Briquer les sols... Briquer les Agents Bleus un peu brusques... Et le 409-D dispose de tout un tas de produits d'entretien améliorés pour encourager l'Hygiène Individuelle... des produits comme des liquides pour les vitres, de l'eau, de l'acide chlorydrique... plus des appendices supérieurs spécialisés genre sangles, polissoirs, tampons à récurer et embouts laser surpuissants pour atteindre les endroits difficiles d'accès.

Les Agents qui subiront son programme d'Hygiène Individuelle en sortiront tout propres et rutilants. Tellement propres et rutilants qu'ils devront lancer les dés sur la Colonne 8 de la Table de Dommages. Ah ! Encore une chose... Les Agents qui choisiraient de se conduire comme de petits ingrats et tireraient sur ce malheureux 409-D sans défense, devraient lancer les dés sur la Colonne 11 de la Table des Dommages. Les Ingénibots d'Assainissement, comme ils aiment à s'appeler, explosent de façon fort salissante lorsqu'on leur tire dessus.

5. L'Equipe De Tournage Du Show Teela-O-MLY

L'équipe du Teela-O-MLY Show s'est rendue dans le point chaud du Complexe Alpha — le Secteur MIT — pour y filmer un prochain épisode. Les Agents tombent sur un petit citoyen tiré à quatre épingles, aux che-

veux clairsemés, qui porte des lunettes noires, une combinaison jaune splendidement décorée et tout un tas de chaînes jaunes pendant à son cou. Il parle dans un micro sans fil, un filmobot et plusieurs clones Rouges et Oranges le suivent. Le filmobot s'affaire sur des prises de vues dans toutes les directions, ses nombreux objectifs effectuant zooms et travellings. Les clones portent des micros girafes et des planchettes à claps marquées «Teela-O : Troisième», plus d'autres objets que les Agents sont incapables d'identifier. Le citoyen Jaune prend la parole :

«Bonjour, nous voici dans le secteur en question, le Secteur MIT. Cette grande artère métropolitaine grouille de toutes sortes de traîtres commies mutants. A vrai dire, ici, dans le Secteur MIT, les TCM se déchaînent !»

«Hello, je m'appelle Daniel-J-BERG-4, c'est moi qui vais animer les quelques 60 minutcycles que nous allons passer ensemble, avec Teela-O-MLY, qui se dressera encore une fois contre les terribles ennemis de l'Ordinateur... Et maintenant, voici quelques-unes de nos «guest stars»... dites-moi (il colle son micro dans la visière d'un PJ et le filmobot s'avance pour un plan rapproché), quel effet ça fait de jouer son propre rôle ?...»

Cette équipe de tournage se tient prête (billet d'Autorisation de l'Ordinateur à l'appui) à filmer tous les plans de raccords, plus bon nombre de scènes de foule et d'effets spéciaux du vidéo-show. Ses membres pointeront le bout de leur nez chaque fois que les Agents en découdront dangerusement avec des traîtres commies mutants, et commenceront à filmer. Cette méthode permet de faire des économies sur les figurations et les effets spéciaux coûteux. Ajoutons que Daniel-J aime mitrailler les effets spéciaux particulièrement spectaculaires sous tous les angles possibles et imaginables.

Daniel-J s'avançant vers un Agent hébété qui vient d'être projeté de plus de vingt mètres par un Générateur de Plasma : «Hé bien, mais ce n'était pas mal du tout, mon gars ! Tu as ça dans la peau ! Tu dégageais une telle émotion... Mais tu crois qu'on pourrait faire une autre prise, depuis en haut ?... Hé, toi, le traître commie mutant, le clamping avec le Générateur de Plasma ! Tu pourrais tirer encore, mais avec plus de feeling cette fois ? Vas-y mon grand !».

6. Les Trois Sorciers Et Leur Apprenti, l'Homme-Lézard

Tout juste ! Randy et ses sorciers préférés, Skibex, Phému et Chodor, ressurgissent dans le Complexe Alpha (tout droit sortis des pages de notre supplément **PARANOIA «OrcBusters»**) pour y faire de nouveaux ravages, réapprovisionner leur garde-manger et emporter quelques en-cas de nourriture de silo. Randy est un personnage pathologiquement lâche, menteur et geignard qui a un faible pour la saveur des Officiers de

Renseignement Verts. Quant aux sorciers ils sont capables de contrôler la Force et utilisent des pouvoirs mutants vraiment impressionnants (ils appellent ça de la «magie»). Ils sont revenus pour en savoir plus sur cette étrange dimension. Les Agents se trouvent être les heureux élus qui tomberont sur nos touristes de choc en répondant à un Code 41. Comme tous ceux qui visitent des lieux bizarres et peu familiers, les sorciers (et Randy) recherchent des incarnations de l'autorité, de la sécurité et de l'ordre pour leur demander leur chemin, confirmer leur situation géographique et mettre en pratique leurs sorts de Métamorphose d'Autrui (vous savez, aboyer, hululer, etc. ?...).

7. Un Clarificateur Rouge Avec Des Instructions Loufoques

Ce malheureux clone se pointe toujours dans le Secteur MIT avec ordre d'accomplir une tâche imbécile, absurde ou suicidaire... Et il tombe inmanquablement sur les Agents Bleus. C'est plus fort que lui, il finit toujours par leur rendre la vie impossible... C'est comme la fois où on lui avait ordonné de tester sur le terrain la nouvelle armure pour Agents Bleus et les effets d'une cartouche nucléaire tactique sur ladite armure : il avait compris qu'il devait faire le test de la cartouche alors que les Agents étaient encore dans l'armure.

Où encore la fois où il avait pour mission de convaincre un Agent Bleu de meurtre et de venir l'exécuter (en fait, il devait décider un Agent Bleu à venir à l'exécution du traître Meu-R-TRE... mais le standard local avait quelque peu remanié ses ordres initiaux). Ce Clarificateur est une source inépuisable de détente comique et peut aussi servir à compliquer encore la vie de l'élite du Secteur MIT.

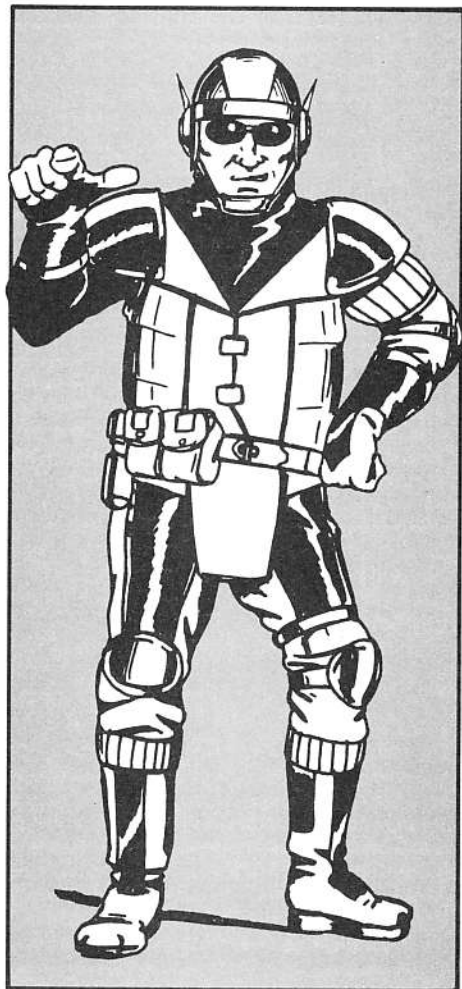
8. Une Brigade De La Société Secrète PURGE

Ces olibrius sont déguisés en peintres et ont un permis de travail bidon pour repeindre cette zone... de façon à ce qu'un corridor noir relie un complexe de cages à lapins Infrarouges à la principale artère (blanche) du Secteur MIT.

S'ils mènent à bien leur mission, personne dans le complexe Infrarouge ne pourra aller travailler. Le but final des Purgeurs est de peindre en blanc tous les couloirs de cette zone; ainsi, le Secteur MIT, l'un des plus actifs du Complexe Alpha, se paralyserait progressivement. Seuls les Ultraviolets pourraient se déplacer, et ces gens-là sont bien trop importants pour travailler.

9. Une Brigade De Libre Entreprise Avec Des Marchandises De Contrebande

Sur une place piétonne du métro-transit, les Agents tombent sur un important rassemblement de citoyens. Cette foule, composée de clones d'accréditation Infrarouge à Verte, se presse autour d'un camibot ouvert à l'arrière. En se rapprochant, les Agents remarquent que tous ces gens agitent des poignées de crédits et que les clones Oranges qui se trouvent dans le camio-



«Un de nous est de trop dans ce Secteur...»

PJ N° 1



Général-B-LEE-3

NIVEAU D'ACCREDITATION : Bleu

SERVICE : Sécurité Interne
(Service d'Origine : PLI)

Nom du Joueur : _____

ÉTAT DE SANTÉ

CRÉDITS

495

ARMES

Pistolet Laser
Atteinte : 87%
Type : L
Portée : 50 m
Autonomie : 6r
Défaut de
Fonctionn. : 00

Neuro-fouet
Atteinte : 72%
Type : C
Portée : —
Autonomie : —
Défaut de
Fonctionn. : 95

ÉQUIPEMENT PERSONNEL

1 armure de Combat Complète X-3 17B Catégorie 3 avec Com-unit 11 pour casque de combat (intégré au casque), Multicorder 1 (programme : Enregistrement), Haut-Parleur (intégré au casque) et Lampe Torche (intégrée au casque).

- 1 pistolet Laser.
- 1 Canon Bleu pour laser.
- 1 Neuro-fouet.
- 1 Ceinture à Bourses Tous Usages.
- 1 Couteau.
- 1 Carnet de Notes avec Stylo.

1 Briquet à Gaz avec dessus un drapeau confédéré à demi-effacé (modérément séditieux).

1 T-shirt marqué «A BAS GRANT !» (modérément séditieux).

COMPÉTENCES

Bases (1)

Corps à corps (2)
Neuro-fouet (12)
Mains Nues (7)
Armes de Tir (2)
Lasers (3)
Pistolet (12)
Fusil (12)
A Projectiles (3)
Pistolet (7)
Fusil (7)

Services Spéciaux (2)
Armes Chimiques (3)
Surveillance (3)
Sécurité (5)
Grenades (5)

Services Techniques (1)

Robotique (2)
Utilisation (3)
Cardbot (6)
Espibot (5)
Utilibot (5)

Informatique (2)
Utilisation (3)
Programmation (4) *

Développement Personnel (1)

Communication (2)
Intimidation (7)
Commandement (2)
Interrogatoire (4)
Psychoscopie (4)
Perfectionnement Personnel (2)
Force (3)

Services Véhiculaires (1)

Utilisation et Réparation (2)
Automobile (3)

PJ N° 2



Max-B-MAD-4

NIVEAU D'ACCREDITATION : Bleu

SERVICE : Sécurité Interne
(Service d'Origine : Forces Armées)

Nom du Joueur : _____

ÉTAT DE SANTÉ

CRÉDITS

300

ARMES

Pistolet Laser
Atteinte : 78%
Type : L
Portée : 50 m
Autonomie : 6r
Défaut de
Fonctionnement : 00

Neuro-fouet
Atteinte : 80%
Type : C
Portée : —
Autonomie : —
Défaut de
Fonctionnement : 95

Dents
Atteinte : 80% *
Type : C
Portée : —
Autonomie : —
Défaut de
Fonctionnement : —

ÉQUIPEMENT PERSONNEL

1 armure de Combat Complète X-3 17B Catégorie 3 avec Com-unit 11 pour casque de combat (intégré au casque), Multicorder 1 (programme : Enregistrement), Haut-Parleur (intégré au casque) et Lampe Torche (intégrée au casque).

- 1 pistolet Laser.
- 1 Canon Bleu pour laser.
- 1 Neuro-fouet.
- 1 Paire de Menottes avec Clefs.
- 1 Ceinture à Bourses Tous Usages.
- 1 Couteau.
- 1 Carnet de Notes avec Stylo.

(*) Si vous réussissez, vos dents viennent s'incruster dans votre adversaire. Il faut lancer les dés sur la Colonne 4 à chaque round, et ce jusqu'à ce que vous décidiez de lâcher le morceau ou que vous soyez touché avec pour résultat «sonné» ou un dommage plus sérieux.

- 1 Boîte de Thymoglandine («Grand Jeu») : 84 * (Attention Dépendance !).
- 1 Boîte de Tranxamène («Pied Mental») : 2 (Interdit).
- 1 Lame de Scie Sauteuse légèrement rouillée (attachée à la cuisse) (vaguement illégal).

COMPÉTENCES

Bases (1)

Corps à corps (2)
Neuro-fouet (12)
Mains Nues (7)
Dents (12)
Armes de Tir (2)
Lasers (3)
Pistolet (12)
Fusil (12)
A Projectiles (3)
Pistolet (7)
Fusil (7)

Services Spéciaux (2)
Armes Chimiques (3)
Surveillance (3)
Sécurité (3)

Services Techniques (1)

Robotique (2)
Utilisation (3)
Cardbot (6)
Espibot (5)

Développement Personnel (1)

Communication (2)
Intimidation (7)
Commandement (2)
Interrogatoire (4)

Services Véhiculaires (1)

Utilisation et Réparation (2)
Automobile (3)
Hovercraft (4)
Hélicoptère (3)
Chenillette (3)
Vautour (3)

BACKGROUND. — «Salut les gars ! Je me présente : Général-B-LEE-3, membre de votre bon vieux département de police local du Secteur MIT. Je suis aussi content de vous connaître qu'un Infrarouge de se noyer dans du gruau de silo. Waouw ! mais c'est sacrément excitant d'être Agent ! Je vous jure que si mes ancêtres pouvaient me voir à présent, ils s'éclateraient comme un rigolobot dans une salle de politicothérapie !»

«Bon sang, mais quel pied d'être un Agent du Secteur MIT ! Vous ne trouvez pas que cette armure bleue toute brillante, et ce casque super-classe et ces armes d'enfer, ça vaut tout l'or du monde ? En plus, vous avez le droit de liquider tous les commies mutants nordistes que vous voulez ! Et on vous paie pour ça, en prime ! Y a de quoi s'éclater plus qu'un traître après une lobotomie ! Waouw !»

Pour vous tout gaze au poil... Sauf que cet hypocrite de Jack-B-NEF n'arrête pas de vous empêcher de réduire en miettes tous les commies que vous voudriez. Je vous parle que c'est un genre de comédie nordiste, lui aussi...

Et cette sacrée Lucy-B-ELL ! Elle est plus à croquer que n'importe quelle vidéo-star ! Des fois, quand elle est dans les parages, il vous vient des impulsions bizarres — je ne sais pas... vous avez envie d'ouvrir les portes devant elle ou de jeter votre cape sur les fliaques de boue pour qu'elle ne salisse pas ses adorables petites bottines... Waouw !

MISSION DE SOCIÉTÉ SECRÈTE EN COURS. — Le Sud a peut-être perdu une bataille mais pas la guerre !

Liquidez tous les nordistes ! Mais avant, arrangez-vous pour savoir ce que c'est au juste qu'un nordiste. Et tant que vous y êtes, essayez d'apprendre ce que c'est que le Sud et à quoi rime cette histoire de bataille...

RÔLE AU SEIN DE L'ÉQUIPE. — Officier Garant De La Loyauté.

Responsabilités : Garder les autres Agents à l'œil. Signaler tout comportement relevant de la trahison, se procurer des bons d'exécution et descendre les traîtres par derrière.

INDICATIONS DE JEU. — Votre personnage voudrait être un gentleman du Sud, mais il ne sait pas au juste comment s'y prendre (imaginez qu'il tire tout ce qu'il sait sur le Sud de films interdits et plus ou moins folkloriques).

Attributs principaux		Attributs secondaires	PJ N° 1
Force	18	Capacité de transport	55
Endurance	12	Bonus aux dommages	—
Agilité	8	Bonus macho	—
Dextérité	16	Bonus mêlée	- 3%
Manuelle	5	Bonus	
Adaptabilité	15	Armes de tir	+ 12%
Aplomb	5	Bonus	
Sens de la Mécanique	13	Compréhension	- 15%
Indice de pouvoir		Bonus	
		crédibilité	+ 10%
		Bonus réparation	- 15%

SOCIÉTÉ SECRÈTE. — Fils de la Confédération (groupuscule séparatiste Romantique).

RANG DE SOCIÉTÉ SECRÈTE. — 4.

POUVOIR MUTANT. — Dextérité Manuelle Supérieure, Sens Télépathique, Sens de la Machine *.

(*) La possession de ce pouvoir, de cette compétence suffit à justifier une exécution immédiate et définitive.

(Le Sens de la Machine donne un bonus de + 15% pour toutes les tentatives de réparation ou de maintenance.)

Notes

Max-B-MAD-4

BACKGROUND. — «Gggrrrrr ! Sus aux commies ! Taiaut ! Taiaut !»

«Hep toi ! Qu'est-ce que tu fabriques, ça relève de la trahison de tituber comme ça, espèce de raclure de silo...»

Zzzziit !

«Arrête ou je...»

«Hep là !»

«Ça y est... Je parie que j'ai encore commencé par la fin...»

Qu'est-ce que vous pouvez haïr les commies ! Il n'y a rien que vous aimiez mieux au monde que de planter vos dents dans — heu... d'arrêter des commies. En fait, dans le fond, vous êtes un tendre, un gars sympa, gentil avec les enfants, qui aide les vieilles dames à traverser les tunnels de transit... La seule chose, c'est que chaque fois que vous voyez un traître commie mutant, quelque chose remonte du tréfond de vos entrailles — quelque chose de primitif, avec un front fuyant et des jambes poilues... Ça met quand même mal à l'aise d'être le seul gars que les Escadrons Vautours aient jamais mis à la porte pour excès de violence !

Et les pilules «Ardeur Combative» que vous avez vendues ce sale Paulo-B qui fait de la lèche à la racaille n'arrangent rien. Oh, bien sûr, elles vous tiennent en alerte et prêt à agir mais, des fois, après en avoir pris, ça vous fait comme — comme un trou noir... et vous vous réveillez assis sur un tas de débris humains divers, sans la moindre idée de leur origine. Il y a de quoi dérouter une âme sensible comme la vôtre. Mais vous arriverez à vos fins, même avec cette crapule qui fait du marché noir !

Cependant il vous faut d'abord découvrir où il se procure ses pilules d'Ardeur Combative. Et ensuite il pourra mourir héroïquement dans l'exercice de son devoir — de préférence de quelque façon douloureuse et intéressante...

MISSION DE SOCIÉTÉ SECRÈTE. — Quelques raclures de R&C ont capturé d'adorables petites bêtes à fourrure à l'Extérieur et se livrent à des expériences inhumaines sur elles. Portez secours à ces pauvres petites bêtes sans défense et rendez-leur la liberté. Ensuite, découpez — lentement — les responsables en tous petits morceaux et décorez les couloirs de R&C avec leurs entrailles ; ce sera un avertissement pour tous : ce n'est pas beau de faire joujou avec Mère Nature. (En fait la dernière partie est de votre cru, si vos supérieurs savaient, ils en feraient sans doute tout un plat.)

RÔLE AU SEIN DE L'ÉQUIPE. — Officier Garant De La Loyauté.

Responsabilités : Griffonner tout un tas de notes mystérieuses sur votre carnet. Rôder autour de tous les Agents pour vous assurer que ce ne sont pas des traîtres commies mutants complotant pour renverser le Complexe Alpha. Signaler tout comportement relevant de la trahison au leader de votre équipe. Signaler au Capitaine tout comportement séditieux émanant de votre leader.

INDICATIONS DE JEU. — Vous êtes un schizophrène. Vous pouvez être adorable avec des étrangers ou jouer au chat et à la souris avec de charmants bambins et une minute plus tard, vous voilà en train de grogner et d'aboyer l'écume aux lèvres en cherchant partout un commie à éventrer ou à défenestrer. Faites paniquer vos collègues à l'idée de se retrouver enfermés avec vous dans une automobile. Empoisonnez la vie de tout le monde en fonçant bille en tête dans les bagarres sans mettre d'abord au point de stratégie commune.

Attributs principaux		Attributs secondaires	PJ N° 2
Force	20	Capacité de transport	65
Endurance	16	Bonus aux dommages	+ 2
Agilité	13	Bonus macho	- 1
Dextérité	12	Bonus mêlée	+ 5%
Manuelle	7	Bonus	
Adaptabilité	16	Armes de tir	+ 3%
Aplomb	20	Bonus	
Sens de la Mécanique	6	Compréhension	- 5%
Indice de pouvoir		Bonus	
		Crédibilité	+ 12%
		Bonus réparation	+ 20%

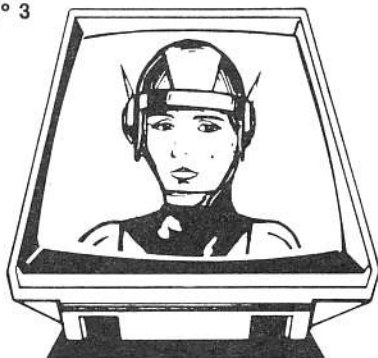
SOCIÉTÉ SECRÈTE. — Club Sierra.

RANG DE SOCIÉTÉ SECRÈTE. — 3.

POUVOIR MUTANT. — Aplomb Supérieur, Transe Téléportatrice, Mimétisme.

Notes

PJ N° 3



Lucy-B-ELL-3

NIVEAU D'ACCRÉDITATION : Bleu

SERVICE : Sécurité Interne
(Service d'Origine : Sécurité Interne)

Nom du Joueur : _____

ÉTAT DE SANTÉ

CRÉDITS

409

ARMES

Pistolet Laser	Neuro-fouet		
Atteinte : 76%	Atteinte : 80%		
Type : L	Type : C		
Portée : 50 m	Portée : —		
Autonomie : 6r	Autonomie : —		
Défaut de	Défaut de		
Fonctionn. : 00	Fonctionn. : 95		

ÉQUIPEMENT PERSONNEL

1 armure de Combat Complète X-3 17B Catégorie 3 avec Com-unit 11 pour casque de combat (intégré au casque), Multicorder 1 (programme : Enregistrement), Haut-Parleur (intégré au casque) et Lampe Torche (intégré au casque).

- 1 pistolet Laser.
- 1 Canon Bleu pour laser.
- 1 Neuro-fouet.
- 1 Paire de Menottes avec Clefs.
- 1 Ceinture à Bourses Tous Usages.
- 1 Couteau.
- 1 Carnet de Notes avec Stylo.

1 Neuro-fouet Violet (peint en Bleu) (Interdit).

1 Détecteur Electronique de Micros (fonctionne bel et bien).

1 Bâton de Rouge à Lèvres (à la limite de l'illégal).

COMPÉTENCES

Bases (1)

Corps à corps (2)	Services Spéciaux (2)
Neuro-fouet (12)	Armes Chimiques (3)
Mains Nues (7)	Surveillance (3)
Armes de Tir (2)	Sécurité (4)
Lasers (3)	Médecine (7)
Pistolet (12)	
Fusil (12)	
A Projectiles (3)	Services Véhiculaires (1)
Pistolet (7)	Utilisation et Réparation (2)
Fusil (7)	Automobile (5)
	Hélicoptère (5)

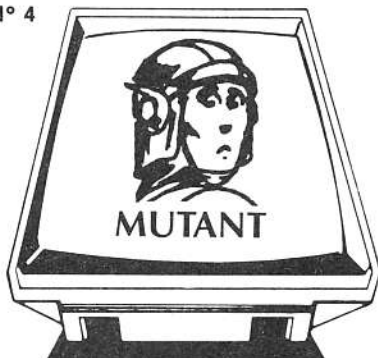
Développement Personnel (1)

- Communication (2)
- Intimidation (7)
- Commandement (2)
- Interrogatoire (3)
- Psychoscopie (5)
- Falsification (6)

Services Techniques (1)

- Robotique (2)
- Utilisation (3)
- Cardbot (4)
- Espiobot (4)

PJ N° 4



Bob-B-COP-3

NIVEAU D'ACCRÉDITATION : Bleu

SERVICE : Sécurité Interne
(Service d'Origine : PDH)

Nom du Joueur : _____

ÉTAT DE SANTÉ

CRÉDITS

732

ARMES

Pistolet Laser	Neuro-fouet		
Atteinte : 74%	Atteinte : 76%		
Type : L	Type : C		
Portée : 50 m	Portée : —		
Autonomie : 6r	Autonomie : —		
Défaut de	Défaut de		
Fonctionn. : 00	Fonctionn. : 95		

ÉQUIPEMENT PERSONNEL

1 armure de Combat Complète X-3 17B Catégorie 3 avec Com-unit 11 pour casque de combat (intégré au casque), Multicorder 1 (programme : Enregistrement), Haut-Parleur (intégré au casque) et Lampe de Poche (intégré au casque).

- 1 Pistolet Laser.
- 1 Canon Bleu pour laser.
- 1 Neuro-fouet.
- 1 Paire de Menottes avec Clefs.
- 1 Ceinture à Bourses Tous Usages.
- 1 Couteau.
- 1 Carnet de Notes avec Stylo.

1 Bourse Contenant 12 Cocatriques (pilules «Super Speed») (obtenues légalement).

1 Précieux emballage marron et argenté de rochers au chocolat (d'origine plus douteuse).

1 Formulaire Vierge XL899932B de l'Ordinateur, servant à réquisitionner d'autres formulaires vierges (origine carrément trouble).

3 Théradons en pilules (sérum de vérité).

COMPÉTENCES

Bases (1)

Corps à corps (2)	Services Spéciaux (2)
Neuro-fouet (12)	Armes Chimiques (5)
Mains Nues (7)	Surveillance (5)
Armes de Tir (2)	Sécurité (4)
Lasers (3)	
Pistolet (12)	Services Techniques (1)
Fusil (12)	Robotique (2)
A Projectiles (3)	Utilisation (3)
Pistolet (7)	Cardbot (4)
Fusil (7)	Espiobot (4)

Développement Personnel (1)

- Communication (2)
- Intimidation (7)
- Baratin (7)
- Fayotage (3)
- Commandement (2)
- Interrogatoire (3)

Services Véhiculaires (1)

- Utilisation et Réparation (2)
- Automobile (4)
- Armes de Véhicules (2)
- Armes de Tir (3)
- Canon Laser (6)

BACKGROUND. — «Hiiiiii ! Une souribot !»

«Oh ! Regardez, un traître commie mutant est en train de détrousser ce malheureux citoyen Indigo ! Mais que pourrait faire une petite faible femme sans défense comme moi face à une grosse brute comme ça ?...»

«Eureka ! Je vais me servir de ma séduction féminine !»

«Excusez-moi, beau jeune homme, oui, vous... je ne sais pas au juste comment on fait marcher ça... Vraiment, les femmes n'entendent rien à la mécanique complexe. Vous croyez que vous pourriez montrer à la pauvre innocente que je suis comment on met en marche ceci ? J'ai toujours fait confiance à la bonté des étrangers...»

«Mais bien sûr, madame ! Je soulage cet Indigo de ses derniers crédits et je... *Bonté Informatique !* Mais vous êtes flic !»

Pffzzziit !

Ce que femme veut...

Pour vous, la vie est une lutte constante entre la féminité et la brutalité. Vous savez que les femmes sont censées être douces, faibles et sans défense et s'appuyer sur les hommes (qui leur offrent affection et sécurité, qui font leurs quatre volontés, prennent tous les risques, partent travailler et meurent d'une crise cardiaque à 40 ans) tandis qu'elles restent à la maison, à s'occuper des bébés, à regarder des feuilletons à l'eau de rose, à se réunir entre femmes et tout ça — mais, pour être franche, vous aimez vous balader avec de l'artillerie lourde, faire peur aux citoyens de basse accréditation et carbo-niser des commies !

Cruel dilemme !

Alors, vous jouez les créatures douces et sans défense, laissant croire à tous les hommes de votre équipe qu'ils vous protègent, et puis — quand il est temps d'agir — à l'attaque !

Oh les filles, oh les filles, elles vous rendent mar-teau...

MISSION DE SOCIÉTÉ SECRÈTE EN COURS. — Il y a de ces *peaux de vaches* chez les Mères de la Terre ! Allez dire que vous aviez une vieille mutation tenace qui oblige les hommes à faire ce que vous voulez, alors que vous savez que si les hommes font vos quatre volontés, c'est à cause de votre charme, de votre grâce et de votre féminité ! Toujours est-il qu'elles vous ont ordonné de contacter un membre de Psion qui lira dans votre esprit ou quelque chose dans ce goût-là et qui enseignera votre pouvoir mutant aux autres Mères de la Terre. Vous essayez de gagner du temps, parce que ça vous plaît d'être la seule fille qui ait ce pouvoir.

Mais les vieilles chipies commencent à vous chauffer les oreilles sérieusement. Avant longtemps, vous allez devoir soit céder et dégouter un de ces sales mutants de Psion qui réduira votre cervelle en bouillie, soit réussir quelque coup d'éclat pour le compte de la société afin qu'elles vous ficient la paix — quelque chose comme acheter de vieilles vidéos de Dr Ruth ou de *I Love Lucy* et vous arranger pour les faire diffuser dans tout le Complexe. Paulo-B pourra peut-être vous aider, vous avez entendu dire qu'il pouvait se procurer n'importe quoi à condition qu'on y mette le prix.

RÔLE AU SEIN DE L'ÉQUIPE. — Officier Garant De La Loyauté.

Responsabilités : Donner des conférences quotidiennes sur l'importance d'une obéissance absolue à l'Ordinateur. Organiser des séminaires d'orthodoxie hebdomadaires et des séances de confessions collectives où vous encouragerez vos coéquipiers à se repentir publiquement de toutes leurs infractions au code de l'Ordinateur. Enregistrer discrètement ces séances pour vos supérieurs.

INDICATIONS DE JEU. — Poussez la féminité jusqu'au répugnant. Utilisez votre pouvoir de fascination pour mener les PJs mâles par le bout du nez. Feignez d'être faible et sans défense et puis, quand ça commence à mitrailler, montrez-vous le tueur le plus assoiffé de sang de l'équipe.

Attributs principaux		Attributs secondaires	PJ N° 3
Force	11	Capacité de transport	25
Endurance	11	Bonus aux dommages	—
Agilité	13	Bonus macho	—
Dextérité	11	Bonus mêlée	- 5%
Manuelle	13	Bonus	—
Adaptabilité	10	Armes de tir	+ 1%
Aplomb	4	Bonus	—
Sens de la Mécanique	10	Compréhension	- 4%
Indice de pouvoir	10	Bonus	- 1%
		Crédibilité	—
		Bonus réparation	- 20%

SOCIÉTÉ SECRÈTE. — Mères de la Terre.

RANG DE SOCIÉTÉ SECRÈTE. — 2.

POUVOIR MUTANT. — Fascination, Esprit Combatif, Ouïe Développée.

Notes**Bob-B-COP-3**

BACKGROUND. — «Je suis un flic... un sacrément bon flic — malgré tout le crime, la corruption, les Commies, la crasse, la mort, le désespoir, la férocité hypocrite, la haine et la frustration qui règnent au sein de la Sec Int... Et peut-être, je dis bien peut-être, si on se serre tous les coudes, on arrivera à faire de ce service une organisation dont l'Ordinateur puisse être fier.»

«J'ai horreur des couloirs. Ils grouillent tous de petits clones minables, sordides, sales et ignobles, tous à guêter le grand chef — ou le moyen, voire le petit ! Et pourtant, vous savez quoi ? Malgré tous les crimes, la corruption, les commies, la crasse, la mort, le désespoir, la férocité hypocrite, la haine et la frustration qu'il y a, je m'obstine à croire que peut-être, je dis bien *peut-être*, si on se serre les coudes, on peut faire du Complexe Alpha un endroit dont l'Ordinateur puisse être fier.»

Vous êtes un flic, entendu, et un sacrément bon flic. Et vous allez faire tout votre possible pour nettoyer tout le crime, la corruption, les commies, etc. qui fleurissent au sein de la Sec Int et dans les couloirs. Vous savez déjà que Paulo-B est verveux ; que Max-B est à moitié dingue ; que Lucy-B est une tueur folle qui n'a pas le moindre respect pour la dignité du menu fretin qu'elle protège (ça n'empêche qu'il vous arrive de vous retrouver en train de la suivre malgré vous dans l'espoir de la sauver de quelque danger) ; que Jack-B, votre téméraire (Ha ! Ha !) leader et salement incompétent et qu'avec les airs qu'il se donne, Général-B est FORCÉMENT un commie ou quelque chose de ce genre...

Tout ce qu'il vous faut c'est un début de preuve et — BANG : cinq bons d'exécution et tout ce petit monde partira pour la Subdivision du Recyclage des Déchets ! Sauf, peut-être, Lucy-B...

MISSION DE SOCIÉTÉ SECRÈTE EN COURS. — Un de vos coéquipiers — Max-B ou peut-être Jack-B — appartient à la démoniaque société des Destructeurs de Frankenstein. Faites tout ce qui est en votre pouvoir pour prouver cette collusion et faire exécuter le coupable. En tous cas, arrangez-vous au moins pour l'empêcher de détruire les biens de l'Ordinateur pour le plaisir.

RÔLE AU SEIN DE L'ÉQUIPE. — Officier Garant De La Loyauté.

Responsabilités : Amener les Agents à mettre toutes leurs capacités au service de l'Ordinateur («Au lieu de vous demander ce que l'Ordinateur peut faire pour vous, demandez-vous ce que VOUS pouvez faire pour l'Ordinateur»). Enquêter constamment sur les autres membres de l'équipe afin de vous assurer que ce ne sont pas des traîtres commies mutants déguisés.

INDICATIONS DE JEU. — Montrez-vous sinistre mais déterminé : «C'est l'enfer de vivre ici dedans, mais bon sang je suis un flic !». Faites régulièrement remarquer les points faibles des autres personnages et signalez-les à l'Ordinateur. Rasez vos coéquipiers à coups d'interminables discours enflammés sur l'effroyable absurdité de tout ceci... et puis allez boudier dans votre coin.

Attributs principaux		Attributs secondaires	PJ N° 4
Force	10	Capacité de transport	25
Endurance	11	Bonus aux dommages	—
Agilité	11	Bonus macho	—
Dextérité	10	Bonus mêlée	+ 1%
Manuelle	11	Bonus	—
Adaptabilité	14	Armes de tir	- 1%
Aplomb	8	Bonus	—
Sens de la Mécanique	6	Compréhension	+ 1%
Indice de pouvoir	6	Bonus	+ 7%
		Crédibilité	—
		Bonus réparation	- 3%

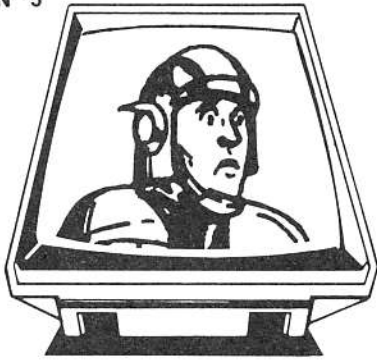
SOCIÉTÉ SECRÈTE. — Première Eglise Du Christ Programmeur.

RANG DE SOCIÉTÉ SECRÈTE. — 2.

POUVOIR MUTANT. — Guérison Empathique (enregistré), Précognition, Vue Développée.

Notes

PJ N° 5



Paulo-B-RUT-2

NIVEAU D'ACCRÉDITATION : Bleu

SERVICE : Sécurité Interne
(Service d'Origine : UCT)

Nom du Joueur : _____

ÉTAT DE SANTÉ

CRÉDITS

81

ARMES

Pistolet Laser
Atteinte : 82%
Type : L
Portée : 50 m
Autonomie : 6r
Défaut de
Fonctionn. : 00

Neuro-fouet
Atteinte : 85%
Type : C
Portée : —
Autonomie : —
Défaut de
Fonctionn. : 95

ÉQUIPEMENT PERSONNEL

1 armure de Combat Complète X-3 17B Catégorie 3 avec Com-unit 11 pour casque de combat (intégré au casque), Multicorder 1 (programme : Enregistrement), Haut-Parleur (intégré au casque) et Lampe Torche (intégrée au casque).

- 1 Pistolet Laser.
- 1 Canon Bleu pour laser.
- 1 Neuro-fouet.
- 1 Paire de Menottes avec Clefs
- 1 Ceinture à Bourses Tous Usages.
- 1 Couteau.

1 Carnet de Notes avec Stylo.

1 Photo du Capitaine Furio-J-CUR-5 dans une posture compromettante avec une Mère de la Terre (extraordinairement illégal).

1 Bon d'Extermination en blanc signé par le Capitaine Furio-J-CUR-5 (légal : devinez comment vous vous l'êtes procuré...).

COMPÉTENCES

Bases (1)

Corps à corps (2)
Neuro-fouet (12)
Mains Nues (7)
Armes de Tir (2)
Lasers (3)
Pistolet (12)
Fusil (12)
A Projectiles (3)
Pistolet (9)
Fusil (7)

Services Spéciaux (2)
Armes Chimiques (3)
Surveillance (3)
Sécurité (5)
Démolition (4)

Services Véhiculaires (1)

Utilisation et Réparation (2)
Automobile (8)

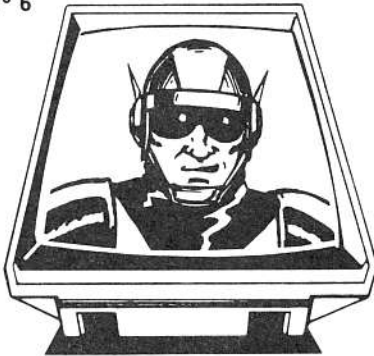
Développement Personnel (1)

Communication (2)
Intimidation (7)
Commandement (2)
Interrogatoire (3)
Fayotage (3)
Duperie (4)
Baratin (4)

Services Techniques (1)

Robotique (2)
Utilisation (3)
Cardbot (4)
Espibot (4)

PJ N° 6



Jack-B-NEF-4

NIVEAU D'ACCRÉDITATION : Bleu

SERVICE : Sécurité Interne
(Service d'Origine : Services Techniques)

Nom du Joueur : _____

ÉTAT DE SANTÉ

CRÉDITS

711

ARMES

Pistolet Laser
Atteinte : 85%
Type : L
Portée : 50 m
Autonomie : 6r
Défaut de
Fonctionn. : 00

Neuro-fouet
Atteinte : 76%
Type : C
Portée : —
Autonomie : —
Défaut de
Fonctionn. : 95

Foudroyeur Sonique
Atteinte : 60%
Type : S
Portée : 50 m
Autonomie : 1r
Défaut de
Fonctionn. : 98

ÉQUIPEMENT PERSONNEL

1 armure de Combat Complète X-3 17B Catégorie 3 avec Com-unit 11 pour casque de combat (intégré au casque), Multicorder 1 (programme : Enregistrement), Haut-Parleur (intégré au casque) et Lampe Torche (intégrée au casque).

1 Boîtier de Contrôle des Armes (permet d'activer, de neutraliser ou de faire exploser les armes réglementaires de n'importe quel Agent).

- 1 Pistolet Laser.
- 1 Canon ROJVB pour laser.
- 1 Neuro-fouet.

1 Paire de Menottes avec Clefs.

1 Foudroyeur Sonique.

1 Ceinture à Bourses Tous Usages.

1 Courteau.

1 Carnet de Notes avec Stylo.

1 Grenade (sans goupille).

COMPÉTENCES

Bases (1)

Corps à corps (2)
Neuro-fouet (12)
Mains Nues (7)
Armes de Tir (2)
Lasers (3)
Pistolet (12)
Fusil (12)
Soniques (3)
Foudroyeur (7)
A Projectiles (3)
Pistolet (7)
Fusil (7)

Services Spéciaux (2)
Armes Chimiques (3)
Surveillance (3)
Sécurité (3)

Services Véhiculaires (1)

Utilisation et Réparation (2)
Automobile (3)

Développement Personnel (1)

Communication (2)
Intimidation (7)
Fayotage (7)
Commandement (2)
Interrogatoire (3)
Falsification (3)

Services Techniques (1)

Robotique (2)
Utilisation (3)
Cardbot (4)
Espibot (4)

Paulo-B-RUT-2

BACKGROUND. — «Tu y es allé un peu fort ce coup-ci, citoyen... Tu sais, renverser 18 Infrarouges avec ton transbot, c'était déjà une sale histoire — ça nous fait au moins un délit Catégorie 2 — mais il a fallu qu'ensuite tu ailles éclabousser la belle combinaison toute neuve du Capitaine Fur-I-LLO-5 avec de la boue ! Là, vraiment, tu t'es mis dans de sales draps, mon gars».

«Mais je t'aime bien, alors je vais te dire : tu me passes 300 crédits et je vois si je ne pourrais pas — enfin, tu sais — *arranger* cette histoire avec le Cap'tain... Et pour cent de mieux, je te récupères un bon d'exécution antidaté pour ces Infrarouges que tu as effleurés... Qu'est-ce que tu en dis ?»

Votre vie, c'est le maintien de l'ordre. Avant, vous pensiez que vous vous la couliez douce à UCT : bonne paye, pas trop d'heures et possibilités d'accès à du software réservé à des citoyens de haute accréditation... Mais bon sang ! à côté des bénéfices que vous faites comme Agent Bleu, ce n'était rien ! Enfin... la paye n'est pas terrible, les horaires sont longs, mais pour un clone qui sait ouvrir l'œil comme vous, les occasions de mettre du beurre dans les épinards sont presque illimitées ! Graissages de pattes, chantage, marché noir, protections — par ici la bonne soupe !

Bien sûr, il y a des inconvénients — par exemple, on doit faire face à des tueurs armés, à des robots loufoques et même parfois à des employés de R&C — mais vous savez que vous vous pouvez compter sur Bob-B-COP et Lucy-B-ELL (une tarte au premier abord, mais WAOUH quel canon !) pour prendre tous les gros risques «au nom de la grandeur de l'Ordinateur et du Complexe Alpha»... Pauvres andouilles !

Vous devriez peut-être garder Max-B-MAD à l'œil. Il est accro à ces pilules d'Ardeur Combative que vous lui avez vendues, et elles le rendent encore plus schizo qu'il ne l'était — qui aurait cru ça possible ? Vous le surprenez régulièrement en train de vous lorgner en grognant en sourdine. Peut-être devriez-vous demander à votre grossiste (Edit-O-LSD du département R&C de la Sec Int) d'arroser la prochaine livraison au cyanure ou quel-

que chose comme ça... Comme disait toujours votre regretté frère clone Paulo-B-RUT-1 (qu'il repose en paix dans le collecteur d'égout où vous l'avez poussé...). «Faites aux autres ce que vous n'aimeriez pas qu'ils vous fassent... mais prenez les devants !»

MISSION DE SOCIÉTÉ SECRÈTE EN COURS. — Ça ne va pas au mieux pour vous ici. Il y a une quinzaine, vous avez convoyé un chargement d'antiques cassettes de clips vidéo interdits destinés à un Grand Programmeur, pour le compte de vos patrons de Libre Entreprise. Et bon, vous avez prélevé une petite commission sur le règlement... pour votre malheur !

Allez savoir comment ; les gros bonnets de LibEnt l'ont découvert et, tout en vous félicitant chaudement pour votre esprit d'initiative, vous ont demandé de rembourser la somme en question... que vous aviez déjà dépensée ! Bref, il vous faut vous débrouiller pour réunir rapidos 700 crédits... Plus 50% d'intérêts — composés — par semaine ; sinon, vous êtes un clone mort.

RÔLE AU SEIN DE L'ÉQUIPE. — Officier Garant De La Loyauté.

Responsabilités : Surveiller les actes de tous et faire des rapports à l'Ordinateur. Vous promener discrètement, à l'affût des conversations séditeuses. Exhorter les autres membres de l'équipe à donner bravement leur vie pour servir le Complexe Alpha.

INDICATIONS DE JEU. — Vous êtes une ordure. Montrez-le. Prenez le moins de risques possible tout en vous débrouillant sordidement pour que vos collègues aillent se faire désintégrer. Essayez de découvrir quelque chose sur chacun de vos coéquipiers de façon à pouvoir les faire chanter anonymement... et les démasquer publiquement. Faites n'importe quoi pour des crédits.

Attributs principaux		Attributs secondaires	PJ N° 5
Force	15	Capacité de transport	40
Endurance	13	Bonus aux dommages	+ 1
Agilité	15	Bonus macho	—
Dextérité	14	Bonus mêlée	+ 10%
Manuelle	6	Bonus	+ 7%
Adaptabilité	18	Armes de tir	—
Aplomb	9	Bonus	— 10%
Sens de la Mécanique	10	Compréhension	+ 17%
Indice de pouvoir		Bonus réparation	— 2%

SOCIÉTÉ SECRÈTE. — Libre Entreprise.
RANG DE SOCIÉTÉ SECRÈTE. — 3 (provisoirement suspendu).
POUVOIR MUTANT. — Aplomb Supérieur, Suggestion.

Notes

Jack-B-NEF-4

BACKGROUND. — «Ecoute, mon garçon, ce que tu as fait là, c'était vraiment TRÈS vilain... mais je ne pense pas que tu voulais être méchant — tu es sans doute victime d'un malentendu. Alors, je vais te dire : tu vas me promettre de ne plus JAMAIS empoisonner l'alimentation en eau du Complexe Alpha et je te laisse partir... Ok ? Ok !»

«Il n'y a rien de tel qu'un mauvais clone !»

Hé ! hé ! hé !

Avoir été nommé Agent Sec Int est la meilleure chose qui vous soit jamais arrivée. Bon sang, les occasions de trahison sont virtuellement sans limite ! Tandis que les autres Agents s'éclatent à jouer des coudes et à liquider les clones de basse accréditation, vous avez découvert le pied absolu : relâcher de dangereux criminels endurcis dans les rues où ils peuvent recommencer à perpétuer leurs abominables exactions !

Bien entendu, ça ne va pas sans risques — déjà, ce dingue à la gâchette facile, cet assoiffé de sang de Bob-B-COP vous suspecte d'être un traître — mais c'est pour ça que votre boss du Complexe Béta vous paie des cents et des milles...

MISSION DE SOCIÉTÉ SECRÈTE EN COURS. — Semez la panique dans le fonctionnement de la Sec Int. Livrez-vous à des voies de fait sur les citoyens, semez la terreur et la confusion dans la population. Détruisez cet insidieux repère de vermine infecté de commies qu'est le Complexe Alpha.

Le Complexe Béta vaincra !

RÔLE AU SEIN DE L'ÉQUIPE. — Leader.

Responsabilités : Manipuler les autres Agents. Souder cette équipe de façon à ce qu'ils travaillent main dans la main. Les obliger à marcher devant vous de sorte qu'ils ne puissent pas vous descendre par derrière.

INDICATIONS DE JEU. — Vous êtes un traître. Chaque fois que l'occasion s'en présente, sabotez l'efficacité des autres Agents. Poussez-les à se tirer dans les pattes, à se montrer lâches et encouragez toutes les activités négatives au sein de l'équipe. Feignez d'être gentil, sensible, attentionné et toujours prêt à accorder à un clone le bénéfice du doute. Liquidez vos coéquipiers au moindre signe de compétence.

Attributs principaux		Attributs secondaires	PJ N° 6
Force	11	Capacité de transport	25
Endurance	13	Bonus aux dommages	—
Agilité	11	Bonus macho	—
Dextérité	15	Bonus mêlée	+ 1%
Manuelle	13	Bonus	+ 10%
Adaptabilité	16	Armes de tir	—
Aplomb	8	Bonus	+ 4%
Sens de la Mécanique	9	Compréhension	+ 12%
Indice de pouvoir		Bonus réparation	— 3%

SOCIÉTÉ SECRÈTE. — Espion d'Un Autre Complexe Alpha.
RANG DE SOCIÉTÉ SECRÈTE. — 2.
POUVOIR MUTANT. — Endurance Supérieure, Adaptabilité Nutritionnelle, Ecran Mental.

Notes



GAZETTE DE LA SÉCURITÉ INTERNE DU SECTEUR MIT

Rédigé par le Ministère de l'Information

année 243 de l'Ordinateur

BIENVENUE DANS LE SECTEUR MIT

Voici une sélection de morceaux choisis extraits du Briefing des Agents Bleus de la Promotion 243, que le Bureau de Recherche Documentaire du Ministère de l'Information se fait un plaisir de retranscrire.

Le Bureau de Traitement des Renseignements du Ministère de l'Information a été ravi de les mettre en forme et c'est dans la joie que le Bureau de Diffusion des Renseignements Du Ministère de l'Information en a assuré la publication. Nous devons au Sergent Niet-I-NON-6 l'enthousiasmant discours d'introduction.

«Bienvenue au sein de la Sécurité Interne du Secteur MIT — disons Sec Int pour abrégé. Je me présente : Sergent Niet-I-NON; en plus de mes fonctions normales au Central Com-Unique, c'est moi qui superviserai le travail de votre équipe. Vous avez des questions ?... Venez me voir ! Vous avez des problèmes ?... Venez me voir ! Je m'en chargerai, soyez sans crainte.»

«Ce que vous ne devez pas oublier, c'est que l'Ordinateur a foi en vous. L'Ordinateur vous fait confiance. En tant que Clarificateurs, vous avez survécu à de nombreuses et dangereuses missions; vous avez réussi à graver les échelons de la Sécurité pour être finalement sélectionnés pour une formation spéciale. A présent, tous ces efforts ont fini par payer : vous voilà tous Agents Bleus du Secteur MIT.»

«Vous allez trouver la vie douce dans le Secteur MIT. La vie quotidienne d'un Agent y est remplie de luxes et de privilèges dont le spectre inférieur de la société Alphaienne ignore tout. Vous n'avez pas oublié vos cycles diurnes, jadis, quand vous étiez Clarificateurs Rouges ? Vous n'avez pas oublié la nourriture infâme, les logements exigus, les armes minables et les coéquipiers psychotiques qui jalonnent la carrière d'un Clarificateur ? A présent tout va changer ! Tout ! Alors que des gardes pressés vous fourraient des pilules toniques dans la bouche, ici, des Infrarouges polis viendront vous porter le petit déjeuner au lit ! Des robots vous apporteront des uniformes bleus fraîchement repassés... Rien à voir avec votre vieil ensemble rouge extirpé d'un placard de 50 x 50 cm !»

«Eh oui messieurs, les temps ont bien changé !»

«Et il n'y a pas que votre standing de vie; les méthodes ont changé... Les priorités ont changé... Et vous devrez vous adapter rapidement si vous voulez réussir.»

«Pour commencer, les Rouges mènent rarement à bien leurs objectifs de mission : ils sont bien trop occupés à se faire mutuellement porter le chapeau, à s'entretenir et à se dénoncer les uns les autres. Ce comportement peut être tentant, mais il n'est pas de mise dans le Secteur MIT. Est-ce que je vais le retrouver chez mes Agents ?»

(Chœur des Agents Bleus : «Oh non, Sergent !» — Niet-I-NON s'avance jusqu'au bord de son estrade.)

«Ouvrez bien vos oreilles. Liquider cette racaille de traîtres commies mutans : voilà la chose à faire. Seulement, vous appartenez désormais à la Sécurité Interne et vous devez agir conformément au Livre.»

«Le Grand Livre Bleu, bien sûr... Version corrigée.»

«La vie d'un Agent est dictée par les versets du *Manuel d'Instruction de l'Agent Bleu* — le Grand Livre Bleu. Assimilez-les, mémorisez-les, gardez-les toujours présent à l'esprit ! Permettez-moi quelques paraphrases :

«Pas question d'exécuter un citoyen d'accréditation Bleue ou

supérieure sans autorisation spéciale. Vous devez demander directement cette autorisation à l'Ordinateur. Les citoyens d'accréditations inférieures peuvent être éliminés suivant la procédure traditionnelle, mais vous feriez mieux de disposer de preuves pour justifier votre action lors du rapport de mission et de l'évaluation.»

«Une autorisation spéciale — autrement dit un bon d'exécution — vous sera alloué si vous parvenez à prouver, à la satisfaction de l'Ordinateur, que la personne visée est un traître.»

«Vous aurez de plus accès à des choses normalement réservées à des citoyens d'accréditation plus élevée, mais n'abusez pas de ce privilège. Vous serez également autorisés à vous rendre à R&C ou dans n'importe quel autre département Sec Int chaque fois que vous le voudrez. Si vous avez besoin de quoi que ce soit pour vous aider à attraper des brebis galeuses, allez tout simplement le réquisitionner. Pas plus compliqué que de liquider un commie mutant Infrarouge.»

«J'en ai fini avec cette partie de mon discours; nous pouvons maintenant passer aux choses sérieuses, à savoir votre matériel.»

«Lorsque vous avez débuté comme Agent Sec Int, on vous a remis une armure spéciale. Prenez le temps de la regarder de près. C'est une combinaison spéciale de matériaux protecteurs. Tout ce que vous devez vous rappeler c'est que ce truc vous protège contre tout sauf les cartouches nucléaires tactiques. Et encore... peut-être seriez-vous seulement secoués par l'explosion.»

(Il s'éclaircit la voix.)

«Je dois m'interrompre une seconde car, aussi sûr que je me tiens là devant vous, certains d'entre vous ne comprendront pas ce que signifie être un Agent Sec Int lorsqu'il s'agit d'éliminer les traîtres.»

(Il s'éclaircit de nouveau la voix.)

«Première chose, ne vous entretenez pas ! C'est simple, non ? C'est d'autant plus simple que ça vous est impossible. Votre armure est là pour l'empêcher. Si nous ne voulons pas que vous vous tailliez en pièces, c'est que nous avons une réputation de loyaux citoyens à préserver. A-t-on jamais vu de loyaux citoyens descendre d'autres loyaux citoyens ? Vous voyez ce que je veux dire ?...»

«Vous soupçonnez un sale commie de se cacher au sein de votre équipe ? Prenez des notes, procurez-vous des cassettes de multicorder, trouvez des témoins... Bref, assurez vos arrières ! Et en trois exemplaires ! Et ensuite, ensuite seulement, dénoncez le traître. Si jamais la population nous voyait nous entretenir, elle perdrait toute foi dans la loi, les commies commenceraient à semer la panique, ce serait l'anarchie, l'Ordinateur en serait très affecté et tout le Complexe Alpha serait détruit. Nous ne voulons pas que cela arrive, n'est-ce pas ?»

(Chœur des Agents : «Oh non, sergent !» — Niet-I-NON saisit un casque.)

«Revenons-en à votre matériel. Et en particulier à votre casque. Quelle merveille ! Il comporte une visière réflexive, en plexiglass souple et stratifié ainsi qu'un multicorder automatique intégré. Enfilez votre casque... Confortable, non ?»

(Il enfle son casque.)

«Et maintenant, tirez la langue et venez toucher ce petit bouton rouge sous votre nez... C'est lui qui allume et éteint votre com-unit II intégré et qui lit votre tatouage d'identification labial. Si quelqu'un d'autre enfilaient votre casque et essayait de se servir de votre com-unit, ce dispositif lui carboniserait la langue. C'est qu'on pense à votre sécurité, ici, à la Sec Int ! Le com-unit II vous permet d'entrer en liaison avec le Central Com-Unique du Secteur MIT, dont les opérateurs peuvent vous passer n'importe quel correspondant, y compris l'Ordinateur.»

EXTRAITS DU MANUEL D'INSTRUCTION DE L'AGENT BLEU DE LA SÉCURITÉ INTERNE, VERSION CORRIGÉE

Article 456.55(6).44R : Il est contraire à la loi d'exécuter un citoyen d'accréditation Bleue ou supérieure sans autorisation spéciale. Les autorisations spéciales sont obtenues par demande directe auprès de l'Ordinateur. Les citoyens d'accréditations inférieures peuvent être exécutés suivant la procédure traditionnelle. Des preuves peuvent être réclamées lors des rapports de mission et de l'évaluation.

Article 456.58.6779 X : Les autorisations spéciales (entre autre les bons d'exécution) seront accordés si l'Agent peut prouver, à la satisfaction de l'Ordinateur, que les personnes visées sont des traîtres.

Article 77789.3333227(d).1 : L'Ordinateur est votre Ami. Les Agents

ont accès à du matériel normalement réservé à des citoyens d'accréditation plus élevée. N'abusez pas de ce privilège. Vous aurez également le droit de vous présenter de *votre propre initiative* à R&C ou dans n'importe quel autre département pour vous procurer le matériel ou les informations nécessaires à l'accomplissement de votre tâche ou de votre mission en cours.

Article 45555 6689 3333(d) HHJL-9/1 : Quelles que soient les circonstances, un Agent Sec Int ne doit en aucun cas (censuré pour raisons de sécurité) lorsqu'il (censuré pour raisons de sécurité). Toute infraction au présent article suffirait à justifier une exécution immédiate.

LES DÉPARTEMENTS DE LA SÉCURITÉ INTERNE; SECTEUR MIT

Par Ken Rolston, écrivain appointé du Ministère de l'Information

Cette brève énumération est destinée à familiariser les nouveaux Agents Sec Int avec les divers départements de notre Service. Ces départements sont à leur disposition pour fournir sur demande informations, matériel et main-d'œuvre

clonique. Pour tout renseignement complémentaire, contacter le Ministère de l'Information, Bureau de Diffusion des Renseignements.

1. Ministère de l'Information

MinilInfo peut aisément et sans délais faire face aux demandes d'information les plus complexes de n'importe quel Agent, y compris en fournissant des cartes parfaitement fidèles et d'autres appareils d'orientation. De notoriété publique, chaque fois qu'un appareil d'orientation vous conduit quelque part, il y a là un traître comme à expédier dans l'autre monde.

Nous vous conseillons de *toujours* adresser vos requêtes via MinilInfo. Bien que l'Ordinateur n'ait pas rendu cette démarche obligatoire (en dépit de nos demandes), il est important que vous sachiez que MinilInfo est toujours à votre service.

Responsable : Pierre-O-KAY-2.

Officier de Renseignement : «Ziggy» Star-R-DST-4.

2. Matériel PLI

Ces employés s'occupent de tout ce qui est matériel (hormis pour les combats). Leurs fournitures sont toujours bien rangées et personne n'a jamais eu le moindre mal à obtenir du matériel de nos ingénieurs brillants, amicaux et sympathiques.

Responsable : Spengler-V-ROU-6.

Délégué de Département : Sigmund-R-EUD-2.

3. Armurerie

Le personnel de ce département est encore plus compétent que celui du Matériel PLI. L'Armurerie répondra à toutes vos demandes d'armes et d'armures avec une facilité éprouvée. Ses employés sont relax en ce qui concerne les attributions de matériel et ne se frappent pas si celui-ci subit quelque dommage accidentel.

Les rumeurs selon lesquelles ces loyaux techniciens fourniraient aux clones peu coopératifs du matériel défectueux sont parfaitement infondées. Mais rien ne vaut un clone coopératif. D'ailleurs, les rumeurs relèvent de la trahison. Dénoncez les rumeurs.

Responsable : «Haut les Cœurs» Rocky-B-BOA-1.

Technicien Armurier : James-B-OND-4.

4. Recherche & Conception

Le département R&C du Secteur MIT est un bureau distributeur de pointe. Malheureusement, ses techniciens sont rarement amenés à concevoir et tester sur place ses merveilleux appareils. Ceux-ci sont conçus ailleurs et acheminés jusqu'à eux. Le matériel le plus révolutionnaire est mis de côté afin que vous, Agents, puissiez le tester.

R&C tient une place importante dans le Secteur MIT. Et ses techniciens méritent votre plus profond respect et toute votre admiration.

Responsable : Jules-Vi-ERN-5.

Chercheur : Georgio-V-ELL-5.

5. Département Des Expertises Scientifiques

Cette équipe de techniciens de choc analysera de façon efficace tous les indices extraordinaires, tous les phénomènes étranges auxquels vous pourrez être confrontés au cours de votre carrière. Ils sont toujours sur le pied de guerre et — bien sûr — prêts à répondre à vos appels ou à venir sur le terrain pour consultation. Toujours.

Si vous réclamez l'aide de ce département par com, préparez-vous à attendre — mais très peu de temps. Ses malheureux employés surmenés ont du mal à répondre aux centaines de demandes qui pleuvent sur eux. Au fil des cycles annuels, leurs délais de réponse se sont cependant améliorés de façon indéniable.

Responsable : Starsky-J-ERK-1.

Expert : Hutêh-J-ERK-2.

6. Central Com-Unique

C'est d'ici que partent les bulletins de mission que vous recevez via les com-units 11 intégrés à votre casque. Ce département est renommé pour envoyer à point nommé

des troupes de renfort. Ses employés ont reçu des points de confiance pour avoir économisé une main-d'œuvre et un temps précieux en jugeant les situations efficacement et en n'envoyant de l'aide que lorsque c'était vraiment nécessaire.

Le matériel de communication utilisé est, vu son âge, en bon état; et aucun Agent ne s'est encore plaint que les liaisons étaient brouillées ou saturées de parasites.

Responsable des Affectations : Ben-I-HILL-6.

Officier de Service : Sergent Niet-I-NON-6.

7. Parc Auto

Le Parc Auto est un des départements les plus vitaux du Secteur MIT. Les (censuré pour raisons de sécurité) étant le seul moyen de se déplacer rapidement dans ce secteur, il est essentiel de disposer d'une automobile fiable. Les clones du Parc Auto sont efficaces, consciencieux et assurent la maintenance des automobiles au-delà de toute espérance. Ce sont de parfaits experts en réparation et entretien de robots.

Responsable : Zig-O-TTO-3.

Mécanicien : Zig-O-TTO-4.

8. Bureau d'Enregistrement des Informateurs

Ce département est unique au sein des bureaux de la Sec Int : lui seul forme ses clones à se mêler à de loyaux citoyens de toutes accréditations et de tous services. Silencieux et toujours vigilants, ils nous rappellent la bienveillante présence de l'Ordinateur et s'assurent que la joie de vivre et le confort règnent dans tout le secteur. Lorsqu'ils s'aperçoivent qu'un loyal citoyen n'est pas heureux, ils l'encouragent vivement à se soumettre au traitement le plus susceptible d'améliorer son état. Bien sûr, aucun Agent Sec Int n'a jamais eu besoin d'un traitement de ce type : jamais...

Responsable : Béa-Vi-OUR-3.

Coordinateur du Bureau : Indic-V-NAL-4.

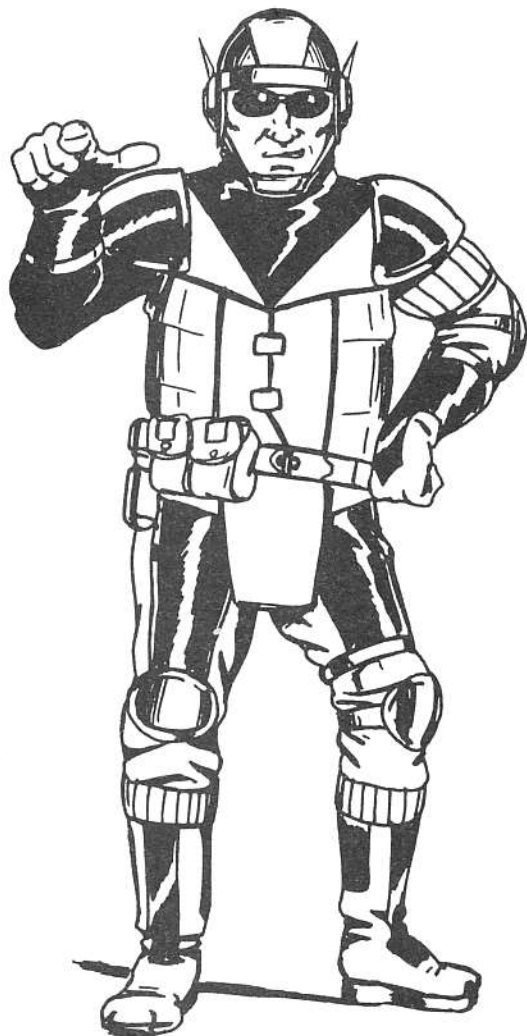
LA NOUVELLE ARMURE DE LA SÉCURITÉ INTERNE

Armure de Combat Complète X-3 17B Catégorie 3

Par Martin-Vi-XTD - Secrétaire du Ministère de l'Information

Louée soit la générosité sans borne de l'Ordinateur ! Les Agents Sec Int ont enfin reçu cette armure de combat complète, tant attendue, tant débattue, tant controversée... la X-3 17B Catégorie 3 (ou «X-3»), dernière née de la technologie de pointe en matière de protection dans la lutte contre la menace commie.

Certains détails spécifiques concernant son poids et sa composition exacte restent inconnus, mais les indications suivantes nous ont été communiquées par des sources proches de R&C.



Composition. — Kevlar, matériaux reflécs, rembourrage absorbe-chocs. Des sources proches de R&C laissent entendre que nous verrons, dès le cycle annuel prochain, une armure du même type, plus efficace de par sa composition. Nous vous tiendrons au courant.

Coloris. — Tous sont disponibles à l'heure actuelle, excepté ceux correspondant aux accréditations Rouge et Infrarouge.

Tailles. — Certaines ne sont pas encore disponibles, en particulier entre 1,60 m et 1,80 m.

Capacités Protectrices. — «Remarquables» — pour citer des sources qui nous ont demandé de respecter leur anonymat.

Poids. — Relativement faible. Des sources proches de R&C nous indiquent qu'un nouveau modèle sortira le cycle annuel prochain. On signale qu'il pèsera deux fois moins et offrira une protection plus sûre.

Casque. — Même composition protectrice avec multicorder et com-unit 11 intégrés. Certains casques ont été retirés du marché. R&C signale un léger défaut de fabrication dans la première vague de production, lequel s'est parfois traduit par des brûlures au 3^e degré sur la langue des porteurs de ces casques. Nos sources nous ont garanti que lorsque nous mettrions cet article sous presse, R&C aurait retiré du marché tous les casques défectueux sans aucune exception.

LES CODES DE RÉACTION SEC INT

Les codes suivants correspondent aux demandes d'assistance les plus fréquentes. Mémorisez-les. Ne pas le faire relèverait de la trahison.

Cette liste est publiée avec la gracieuse autorisation du Bureau de Diffusion des Renseignements du Ministère de l'Information Sec Int.

Le Central Com-Unique utilise ces codes numériques pour indiquer de façon concise la nature des troubles auxquels les Agents vont devoir faire face. Ils servent également à brouiller les pistes des personnes extérieures à la Sécurité Interne qui pourraient espionner les communications.

Mémorisez-les. Ne pas le faire relèverait de la trahison. Ces codes peuvent être modifiés sans préavis.

Code 0 : Activité subversive commie. Réagissez immédiatement et appréhendez tous les responsables.

Code 1 : L'Ordinateur a besoin de votre assistance. Réaction immédiate demandée. Toute défaillance relèverait de la trahison.

Code 007 : Vous êtes habilité à tuer. Bon d'exécution facultatif.

Code 7 : Mission de routine. Aucun danger. Le train-train complet.

Code 8 : Activité subversive. A enrayer à tout prix.

Code 9 : Infrarouge en difficulté. Réponse facultative.

Code 14 : Citoyen Rouge en difficulté. Répondez si disponible.

Code 17 : Fission d'un réacteur. Réquisitionnez matériel anti-radiations et faites évacuer le secteur.

Code 23 : Citoyen Orange en difficulté. Réagissez quand vous en aurez le temps.

Code 25 : Sinistre majeur dans le Service de l'Energie. Répondez immédiatement.

Code 28 : Citoyen Jaune en difficulté. Réagissez dans des délais raisonnables.

Code 30 : Citoyen Vert en difficulté. Réagissez rapidement.

Code 33 : Citoyen équipé d'un matériel sans doute dangereux. Récupérez ce matériel à tout prix. Vous pouvez sacrifier le citoyen.

Code 34 : Citoyen Bleu en difficulté. Répondez au plus vite.

Code 36 : Agent en difficulté. Répondez et portez-lui secours.

Code 41 : Citoyen Indigo en difficulté; lâchez tout pour agir immédiatement.

Code 47 : Anomalie de fonctionnement dans une installation importante (en général dans les systèmes vitaux du Complexe). Enquêtez et faites un rapport.

Code 50 : Troubles dans le sous-secteur. Enquêtez et faites un rapport.

Code 52 : Clarificateur en difficulté. Réagissez comme vous l'entendez et avec une extrême prudence.

Code 53 : Citoyen Violet en difficulté. Allez-y. Tout de suite.

Code 56 : Toutoubot égaré causant des désordres. Capturez-le pour le rendre à son propriétaire légitime.

Code 59 : Nous réservons ce code pour un usage ultérieur.

Code 61 : Robot agressif. N'approchez qu'avec prudence.

Code 69 : Ce code est délibérément laissé en blanc.

Code 75 : Citoyen de basse accréditation cherchant des noises à un citoyen d'accréditation supérieure. Le coroner a été alerté.

Code 99 : Citoyen Ultraviolet en difficulté. Est-il besoin d'en dire plus ?

«A présent, appuyez le doigt sur ce petit creux, à côté de votre visière. Tournez... C'était le volume. Désolé, vous allez bientôt retrouver votre ouïe.»

«Votre casque est également équipé d'un autre communicateur, qui fonctionne en permanence et assure la liaison entre tous les membres de l'équipe. Ainsi, vous pourrez toujours vous entendre. A moins que vous ne sortiez votre casque. L'Article 274 18E interdit formellement aux Agents de retirer leurs casques lorsqu'ils sont en service.»

«Dernier élément de votre matériel : la Turbo Z 334 Tous Terrains/Tunnels — votre automobile. Vous y serez tous confortablement assis. Elle sera à votre disposition pour vos patrouilles et lorsque vous répondrez à des appels de détresse. Vous pourrez aller la chercher au Parc Auto dès après ce briefing et faire un tour avec pour la tester.»

(Il retire son casque.)

«Agents d'accréditation Bleue de la Sécurité Interne du Secteur MIT, voici le code de désignation de votre unité : Tac 5F. C'est votre

titre et le nom de votre équipe. Ne l'oubliez pas. Quel est le code de désignation de votre unité ?»

(Tous en chœur : «Tac 5F, Sergent.»)

«Pas mal, pas mal... Clones, votre travail consistera à vous mêler aux bons citoyens et à vous assurer de leur sécurité et de leur loyauté. Débusquez les traîtres et éliminez-les. Contribuez à faire du Complexe Alpha un terrain sûr pour la technocratie.»

«Hiérarchie, discipline et armures individuelles vraiment impressionnantes : voilà le secret d'une équipe efficace. Vous disposez largement de tout cela. Alors êtes-vous prêts à partir défendre le Complexe Alpha en sortant d'ici ?...»

(Applaudissements et cris enthousiastes des Agents.)

«A la gloire de l'Ordinateur !»

Par ailleurs, Niet-I-NON-5 tient à souligner que les rumeurs faisant état de «Quotas de Trahison» relèvent de la trahison. Il n'existe aucun quota d'aucune sorte lorsqu'il s'agit de dénoncer des traîtres. Les Agents ne sont pas exécutés s'ils ne parviennent pas à traîner en justice au moins un traître par cycle diurne...

Les rumeurs relèvent de la trahison. Dénoncez les rumeurs !

9. Ministère De l'Orthodoxie Politique Et Des Interrogatoires

Que dire d'un département dont le souci premier est la bonne santé et le bien-être des loyaux citoyens du Complexe Alpha ?

Les loyaux citoyens qui accomplissent les tâches qui leur ont été assignées en accord avec la bienveillante tutelle de l'Ordinateur n'ont rien à craindre des services de ses loyaux serviteurs. Ceux qui ne se conforment pas aux lois, qui déçoivent l'Ordinateur ou qui relâchent leurs efforts seront à juste titre admonestés par cette indulgente organisation.

Responsable : Labavure-Vi-SCE-2.

Technicien Confesseur : Charol-V-TAU-1.

10. Département Des Opérations De Protection Et De Contrôle

Des problèmes avec un traître ? Le leader de votre équipe est un commie ? Vous sus-

pectez un de vos coéquipiers d'être un mutant ? Vous avez du mal à obtenir un bon d'exécution ? Dans ce cas, le Département des Opérations de Protection et de Contrôle peut vous aider à mettre au point des stratagèmes qui feront sortir ces traîtres roubards de leur trou.

Ces agents sont sûrs, propres et extrêmement efficaces. Jamais on n'a signalé que l'un d'eux ait mordu ou donné des coups de pied à de loyaux citoyens.

Responsable : Charles-B-RSN-4.

Agents : Mae-Vi-LIN-2.

Ma-J-ONK-3.

Durty-J-ARY-5.

11. Département Des Thérapies Politiques

Ses techniciens sont toujours prêts à passer un temps précieux à discuter avec des traîtres ou des traîtres présumés. Grâce aux techniques uniques du Centre Récréatif

Franzk-O-FKA et à des méthodes révolutionnaires, tous leurs actes et toutes leurs pensées relevant de la trahison sont entièrement explorées et passées au crible. Le taux de survivants chez les patients s'améliore régulièrement.

Responsable : Gustav-I-UNG-2.

Officier d'Orthodoxie : Stalin-V-RAC-3.

12. Bureau d'Enregistrement Des Mutants

Les Agents qui se trouvent confrontés à un problème difficile à résoudre peuvent réclamer ici l'aide d'un mutant enregistré doué de tel ou tel pouvoir. Ces assistants spéciaux sont de toutes formes, de toutes tailles et de toutes accréditations. Ils ne demandent qu'à contribuer à débarrasser le Complexe Alpha des traîtres et des commies.

Responsable : Mutie-J-VOL-2.

Employé de Bureau : Tourn-O-SOL-2.

NOUVELLES RECRUES, OUVREZ L'OREILLE !

Voici un exemplaire de ce qui constitue sans doute l'élément essentiel de votre matériel : un bon d'exécution ! C'est votre meilleur ami : il vous met à l'abri de la lassitude, de l'ennui... et de l'exécution sommaire ! Prenez bien soin de vos bons d'exécution, car ils sont rares et accordés seulement de loin en loin. Sans bon, expédier des traîtres commies mutants dans l'autre monde peut devenir une activité risquée. Laissez-nous vous expliquer :

En tant qu'Agent Bleu de la Sécurité Interne, vous êtes un brillant représentant de l'ordre et de la loi, l'incarnation même de la volonté de l'Ordinateur... En tant que tel, les écarts de conduite qui sont tolérés chez d'autres citoyens au service de notre Ami vous sont interdits. En tant qu'Agent Bleu, vous n'avez pas le droit d'abattre, d'épingler, de matraquer, d'éliminer ou de désintégrer traîtres commies et mutants à votre guise. Il vous faut au contraire vous procurer des preuves des malversations des coupables et soumettre lesdites preuves à l'examen de votre supérieur, l'Ordinateur.

Si vos preuves concordent avec le Livre, un bon d'exécution tout ce qu'il y a de plus officiel et prêt à l'emploi vous parviendra à la vitesse de l'éclair. Dans le cas contraire, l'élimination de loyaux citoyens est formellement interdite et n'amènerait que votre propre exécution.

Après tout, ce n'est que justice...

Pour utiliser un bon d'exécution, éliminez simplement le clone au nom duquel il est rédigé et présentez à votre supérieur sa dépouille (ou ce qu'il en reste) accompagnée du document ratifié lorsque vous ferez votre rapport officiel. Et comme, en tant qu'Agent, vous n'éliminez que des traîtres et des criminels reconnus par l'Ordinateur, le citoyen moyen du Complexe Alpha se sentira à l'abri et en sécurité, ainsi protégé par l'élite de la Sécurité Interne.

BON D'EXÉCUTION

Ce document habilite son porteur à éliminer

1 2 3 4 5 6

() Commie

() Mutant

() Traître

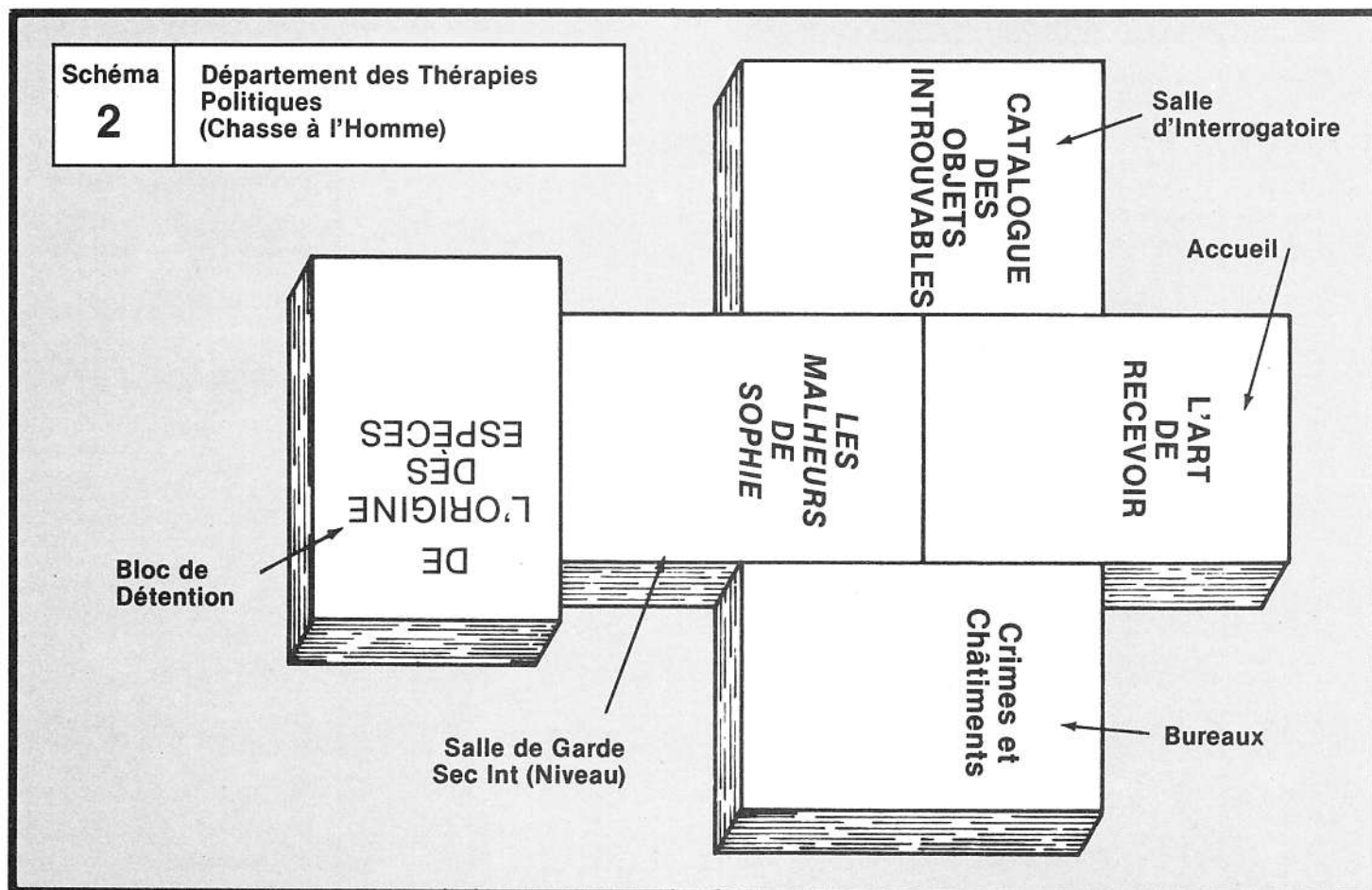
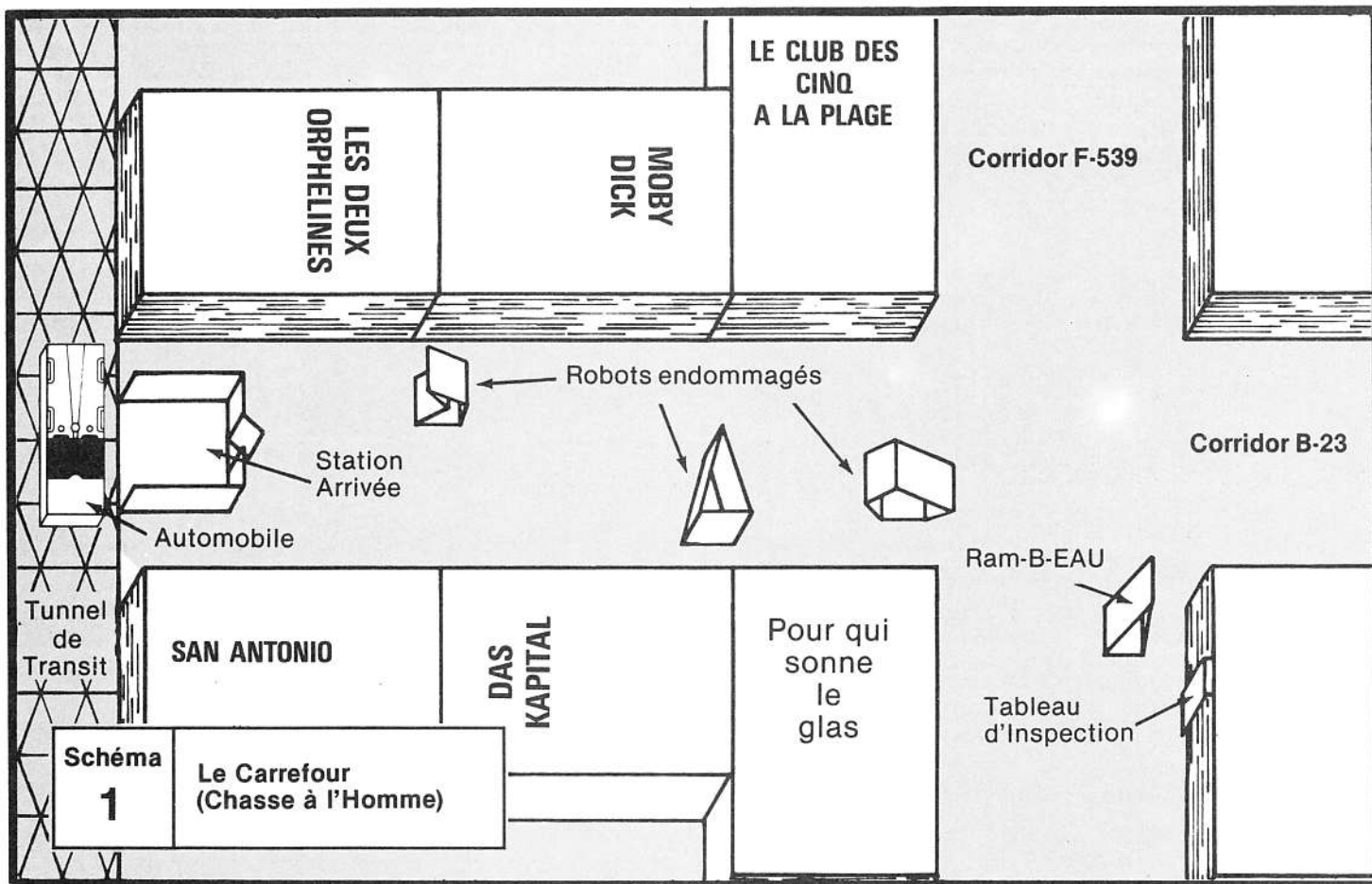
() Rebut de la Société

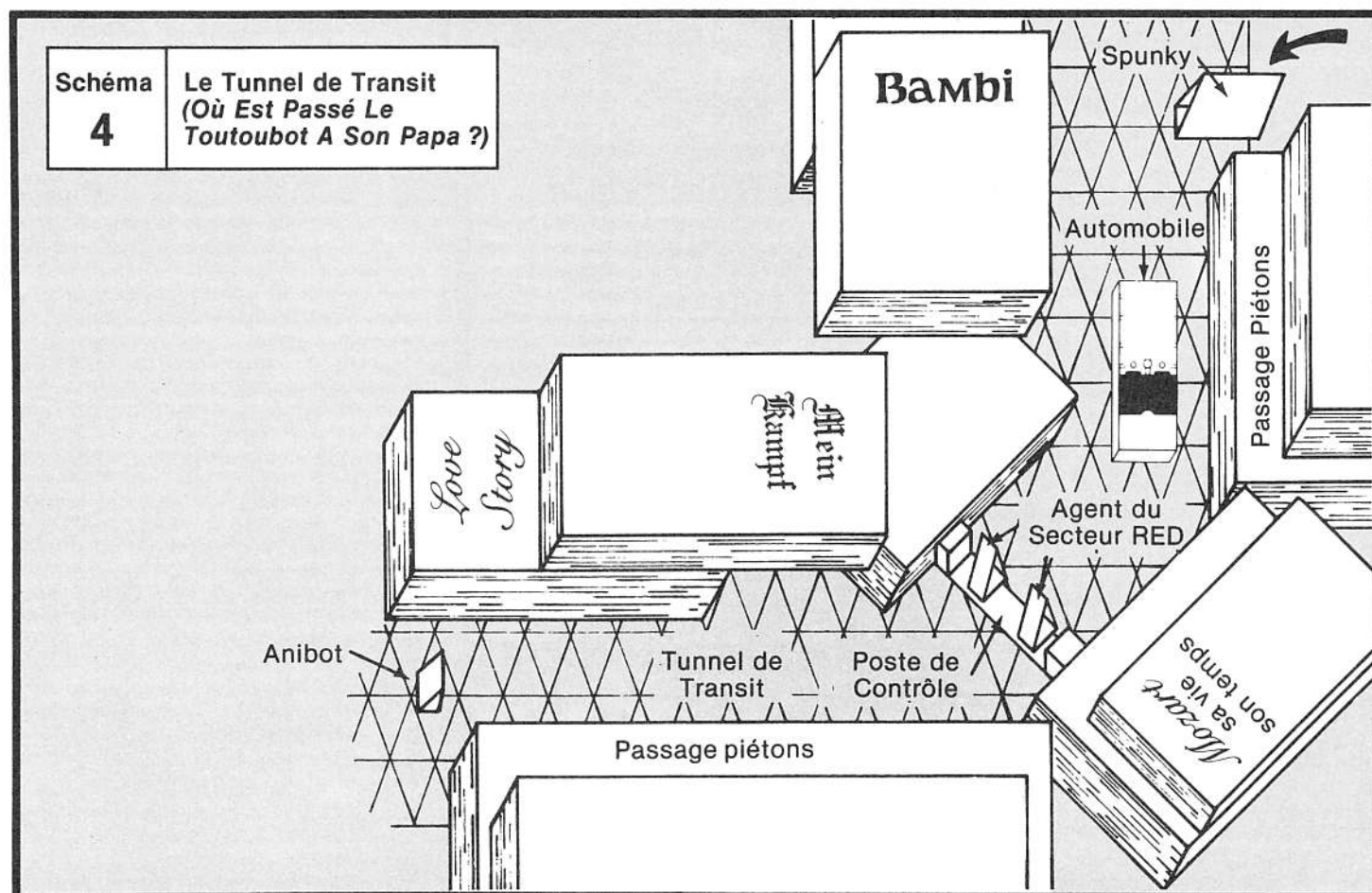
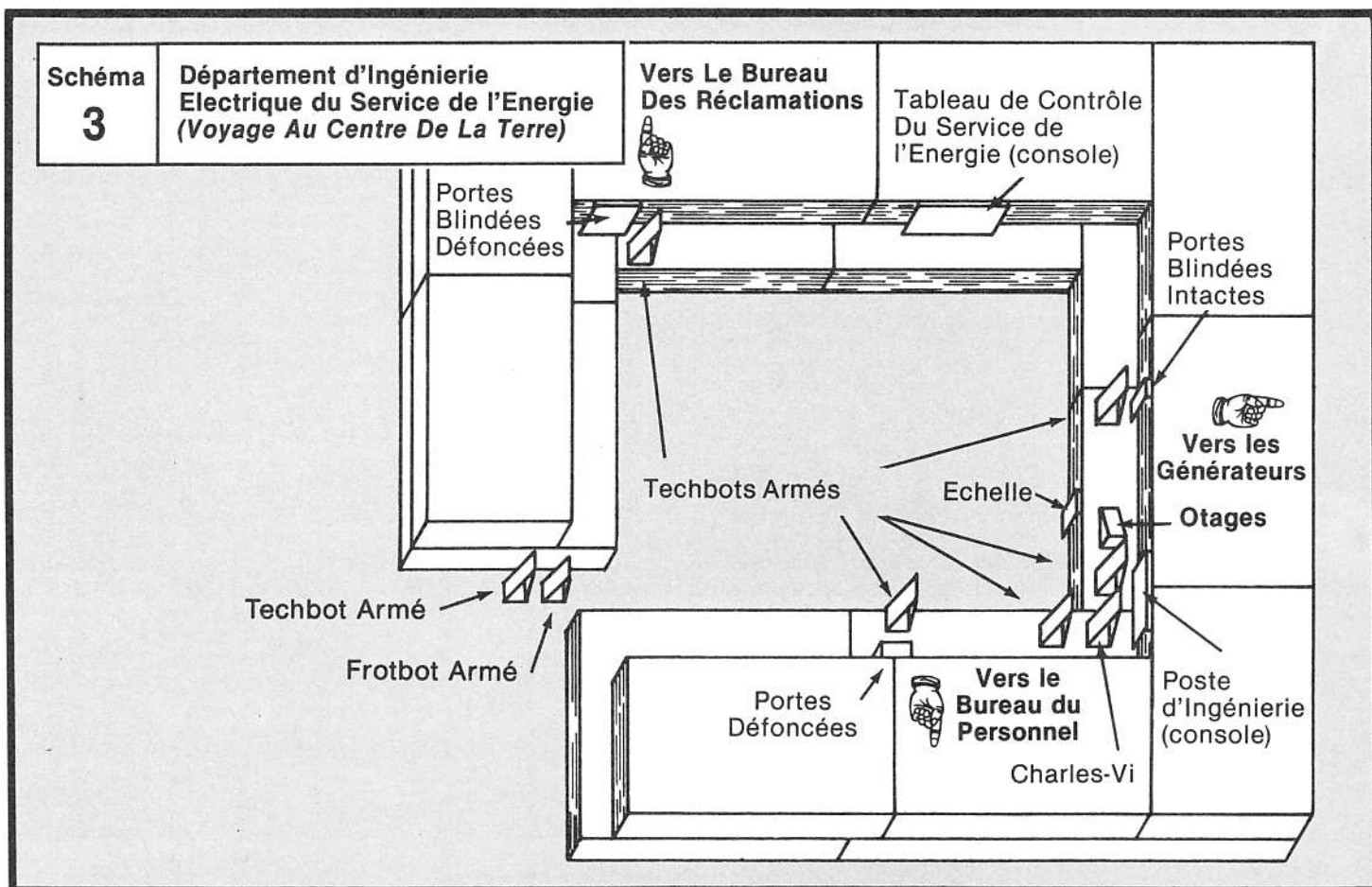
() Autre (précisez) _____

() Toutes les mentions ci-dessus pour servir l'Ordinateur et le Complexe Alpha.

nateur, le citoyen moyen du Complexe Alpha se sentira à l'abri et en sécurité, ainsi protégé par l'élite de la Sécurité Interne.

Comme quoi, le citoyen moyen a encore beaucoup à apprendre !





Accessoires Et Décors Pour Mini-Commies

L'Ordinateur autorise la reproduction de cette page par photocopie pour usage personnel. Indications de montage en page 64.

STOP

BON



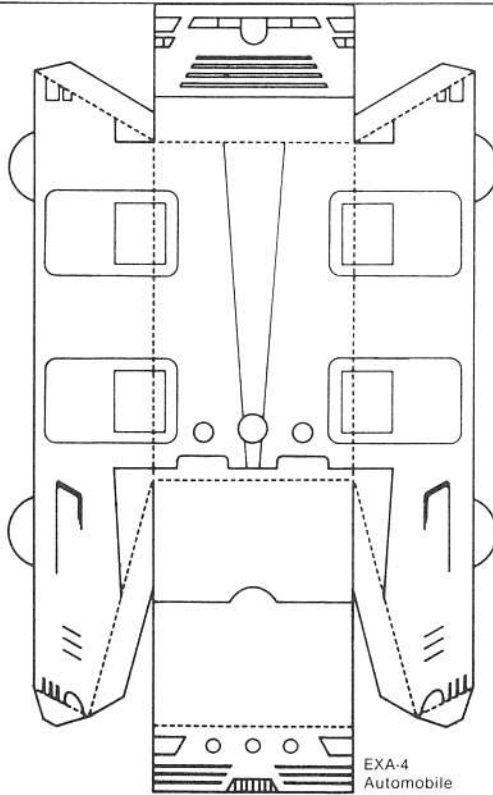
D'EXÉCUTION

Ce document habilite son porteur à éliminer

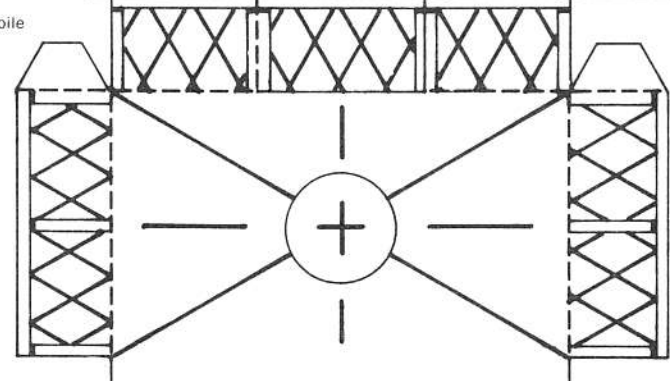
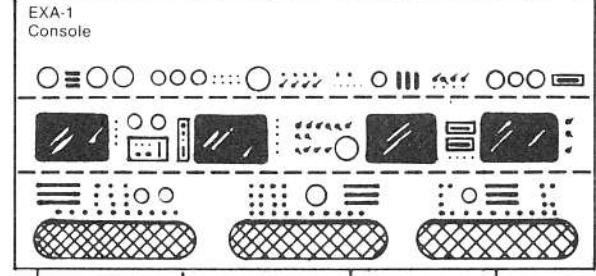
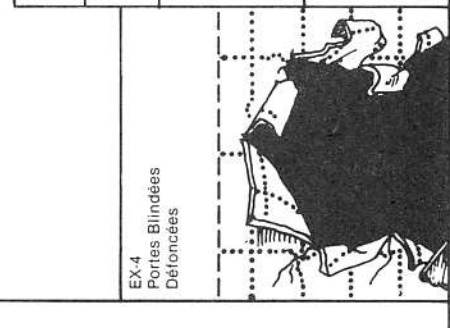
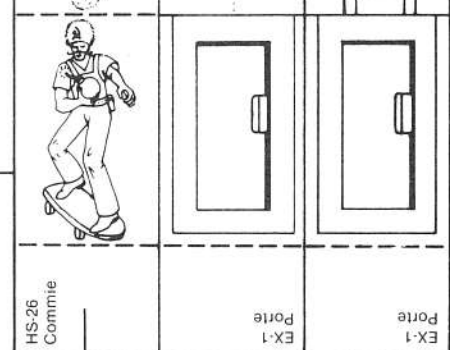
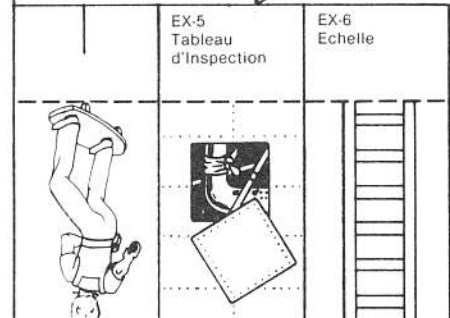
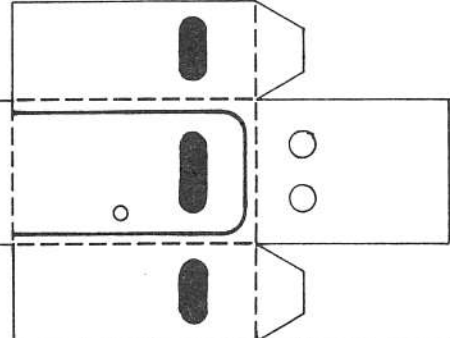
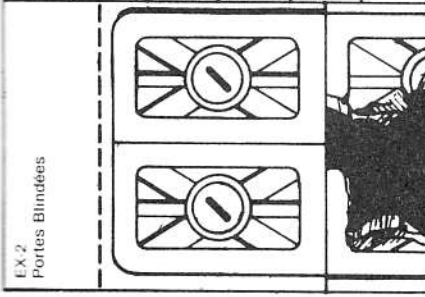
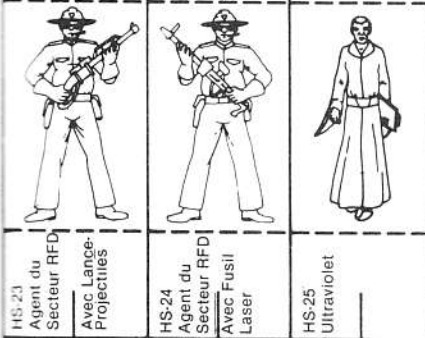
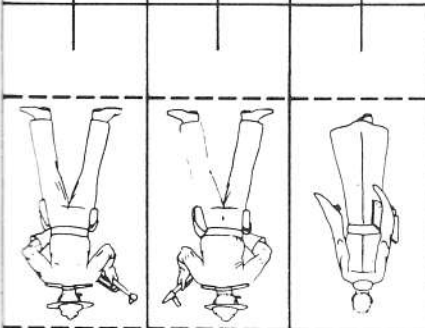
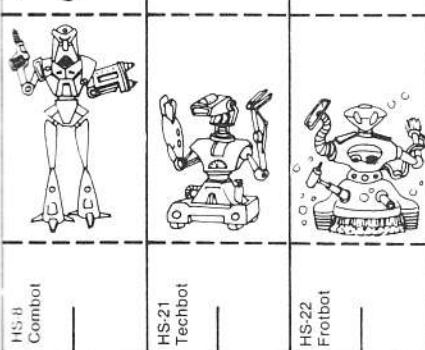
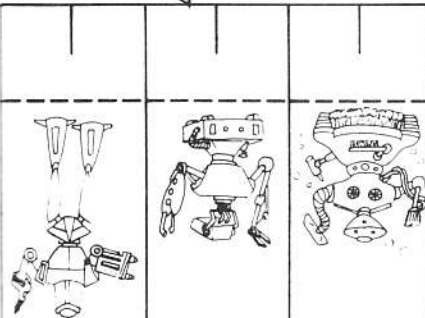
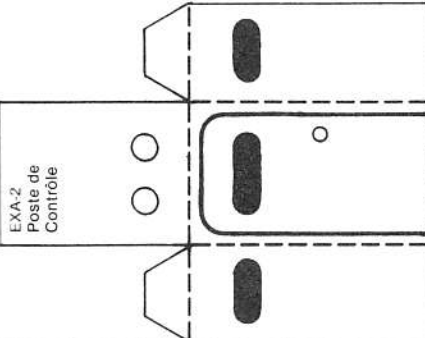
1 2 3 4 5 6

- () Commie () Mutant
() Traître () Rebut de la société
() Autre (précisez) _____

() Toutes les mentions ci-dessus pour servir l'Ordinateur et le Complexe Alpha.



EXA-4
Automobile



STOP

BON

D'EXÉCUTION

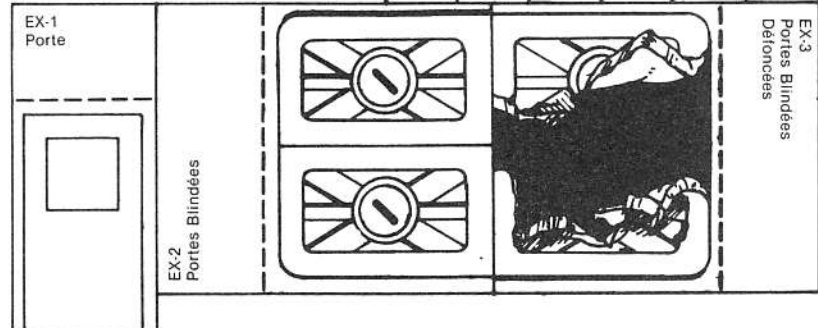
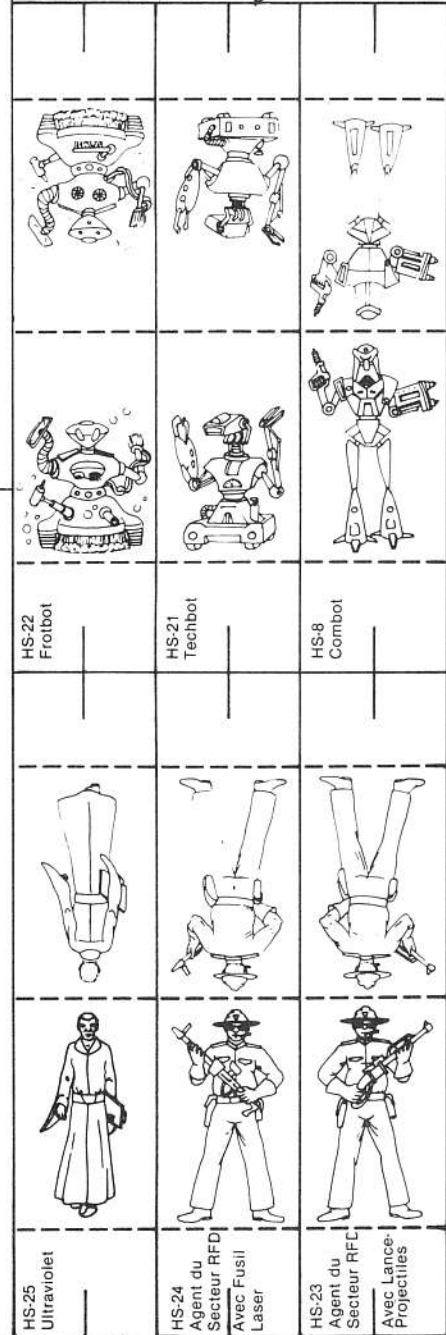
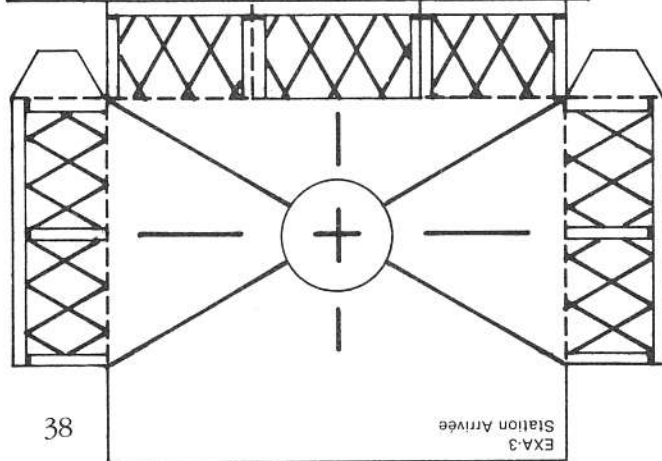
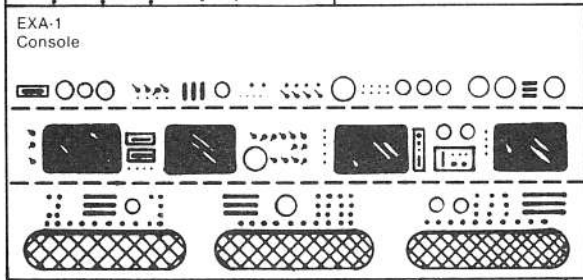
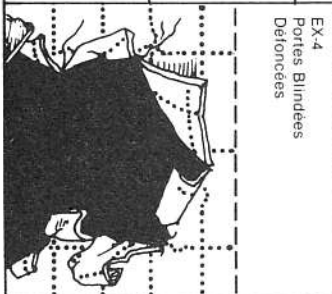
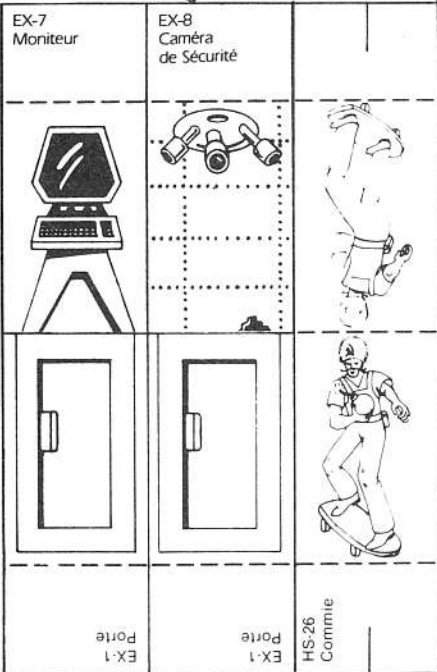
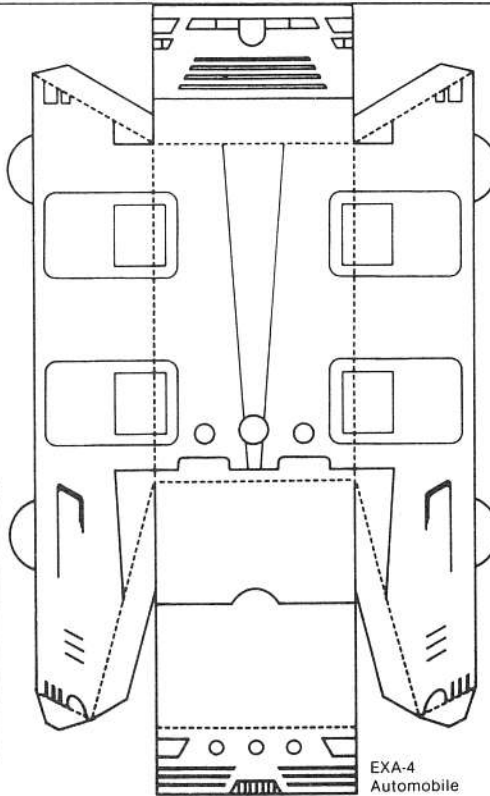


Table des PJs

Nom; Pouvoirs Mutants; Société Secrète; Compétences Intéressantes	Mains Nues/ Pistolet Laser/ Neuro-fouet	Type d'armure	FOR	END	AGIL	DEX	ADAP	APL	MEC	POUV
PJ N° 1 : General-B-LEE-3; Sens Télépathique, Sens de la Machine; Fils de la Confédération; Programmation (4)	47%/87%/172%	Armure de Combat	18	12	8	16	5	15	5	13
PJ N° 2 : Max-B-MAD-4; Transe Téléportatrice, Mimétisme; Club Sierra; Dents (12)	45%/78%/80%	Armure de Combat	20	16	13	12	7	16	20	6
PJ N° 3 : Lucy-B-ELL-3; Fascination, Esprit Combatif; Oûie Développée; Mères de la Terre; Falsification (5), Médecine (7)	55%/76%/80%	Armure de Combat	11	11	13	11	13	10	4	10
PJ N° 4 : Bob-B-COP-3; Guérison Empathique (Enregistrée), Précognition, Vue Développée; PECP; Baratin (7), Fayotage (3)	51%/74%/176%	Armure de Combat	10	11	11	10	11	14	8	6
PJ N° 5 : Paulo-B-RUT-2; Suggestion; Libre Entreprise; Fayotage (4), Duperie (4), Baratin (4)	60%/82%/85%	Armure de Combat	15	13	15	14	6	18	9	10
PJ N° 6 : Jack-B-NEF-4; Adaptabilité Nutritionnelle, Ecran Mental; Espion d'un Autre Complexe; Foudroyeur (7), Fayotage (7), Falsification (3)	51%/85%/176%	Armure de Combat	11	13	11	15	13	16	8	9

Table des départements Sec Int

Nom et Fonction	Mains Nues/ Armes	Type d'Arme	Type d'Armure	FOR	END	AGIL	DEX	ADAP	APL	MEC	POUV
Pierre-O-KAY-4 : Responsable du Ministère de l'Information	20%/30%	Pistolet Laser	Reflec	10	8	9	8	10	14	10	10
«Ziggy» Star-R-DST-2 : Officier de Renseignement	20%/20%	Pistolet Laser	Néant	5	7	5	5	5	4	5	7
Spengler-V-TAV-6 : Responsable du Matériel PLI	30%/60%	Pistolet Laser	Reflec	15	15	15	10	5	5	10	5
Sigmundf-R-EUD-2 : Représentant du Département PLI	40%/30%	Pistolet Laser	Néant	10	9	12	10	10	8	10	16
Rocky-B-BOA-1 : Responsable de l'Armurerie	85%/50% 60%	Fusil Laser Entortilleur	Armure de Combat	10	8	9	8	10	14	10	13
James-B-OND-4 : Technicien Armurier	17%/24%	Fusil Laser	Kevlar	9	10	8	10	7	15	6	5
Jules-Vi-ERN-5 : Responsable de Recherche et Conception	21%/26%	Pistolet	Reflec	7	7	11	11	11	12	10	13
Giorgio-V-ELL-5 : Chercheur	30%/55%	Indéfinissable	Indéfinissable	10	16	15	17	14	8	14	12
Starsky-J-ERK-2 : Responsable du Département des Expertises Scientifiques	32%/40%	Pistolet	Reflec	13	17	14	15	12	7	11	13
Hutch-J-ERK-1 : Expert	40%/43%	Pistolet Laser	Reflec	14	13	17	12	11	9	12	16
Ben-I-HILL-6 : Responsable des Affectations au Central Com-Unique	45%/60%	Pistolet Laser	Armure	14	15	12	10	9	18	20	7
Niet-I-NON-6 : Officier de Service (Sergent)	65%/75%	Fusil Laser	Kevlar	18	16	14	18	10	7	10	8
Ma-B-ELL-3 : Standardiste	20%/100%	Coupure de Ligne	Humeur Maussade	10	7	10	9	12	17	5	6
Zig-O-TTO-4 : Responsable du Parc Auto	40%/80%	Clef à Tubes (colonne 6)	Reflec	14	16	17	12	8	16	19	13
Zig-O-TTO-3 : Mécanicien du Parc Auto	24%/46%	Poste à Souder Laser (colonne 16)	Reflec	12	12	13	15	17	14	10	11
Bea-Vi-OUR-3 : Responsable du Bureau d'Enregistrement des Informateurs	60%/70%	Epée de Force (col. 12)	Plate	14	17	8	9	8	13	13	7
Indic-V-NAL-4 : Coordinateur du Bureau	15%/23%	Pistolet Laser	Néant	18	12	9	13	7	12	19	14
Labavure-Vi-SCE-2 : Responsable du Département de l'Orthodoxie Politique et des Interrogatoires	40%/60%	Foudroyeur Sonique	Kevlar/Mylar	17	14	16	11	13	15	11	7
Charol-V-TAU-1 : Technicien Confesseur	35%/64%	Neuro-fouet	Kevlar/Mylar	14	7	8	9	12	13	11	8
Charles-B-RSN-4 : Responsable du Département des Opérations de Protection et de Contrôle	50%/70%	Pistolet Énergétique (colonne 8)	Reflec	12	11	16	12	7	8	12	18
Durty-J-ARY-5; Mae-Vi-LIN-2; Ma-J-ONK-3; Hommes de Terrain	40%/50%	Pistolet Laser	Reflec	12	11	18	9	10	11	18	14
Gustav-I-UNG-2 : Responsable du Département des Thérapies Politiques	20%/24%	Pistolet Laser	Reflec	16	16	14	18	13	11	10	11
Stalin-V-RAC-3 : Officier d'Orthodoxie	36%/40%	Pistolet Laser	Reflec	14	16	11	11	4	7	16	13
Mutie-J-VOL-2 : Responsable du Bureau d'Enregistrement des Mutants	23%/34%	Pistolet Laser	Reflec	12	12	13	14	10	7	8	16
Tourn-O-SOL-2 : Employé du Bureau	20%/40%	Pistolet Laser	Reflec	16	16	12	11	10	14	7	19

Table des robots

Modèle et Caractéristiques	Mode de Locomotion (Vitesse)	Arme/Atteinte	Blindage Equivalent A
Spunky : Anibot (Tyrannosaurus Rex; hauteur 12 m)	Varié (Course)	Griffes/50% Queue/65% Gueule (colonne 17)/75%	Armure de Combat avec Blindage de Plate
Techbot : Obéit à Charles-Vi-DER-6	Jambes (Marche)	Armes Diverses */80%	Néant
Frotbot : Obéit au techbot (enfin plus ou moins — plutôt moins que plus)	Chenilles (Promenade)	Epée de Force Expérimentale (colonne 12)/40%	Néant
Frotbot 409-D : Ponceuse + Polissoir + Tampons Récurveurs = DANGER !	Chenilles (Promenade)	Décapeurs Laser (col. 8)/65%	Kevlar
Anabel-ADOn : Profbot	Chenilles (Promenade)	Règle (col. 4)/80%	Néant
Pistbot Anti-Traîtres Universel (colis de Gal-R-PTT)	Coussins d'Air (Trombe)	Canon Laser (Col. 13)/75%	Armure de Combat

(*) Les Techbots disposent d'une des armes suivantes :

- Laser de Découpe Industriel (col. 14)
- Générateur de Plasma (col. 17)
- Laser Expérimental à Rayons X (col. 17)
- Curieuses Petites Boîtes Métalliques (en cas d'atteinte, la victime est automatiquement sonnée)
- Proto-Accélérateurs Portables (en cas d'atteinte, la victime est automatiquement sonnée)

Table des PNJs

Nom et Caractéristiques	Mains Nues Armes	Type d'Arme	Type d'Armure	FOR	END	AGI	DEX	ADAP	APL	MEC	POUV
Gal-R-PTT : Service de Messagerie	20%/30%	Pistolet Laser	Armure de Combat/Acier Laminé	10	12	12	17	7	9	13	11
Stan-J-LRL-1, Oli-J-HDY-6 : Inspecteurs du Service de l'Energie	2%/—	—	Coïncidence Improbable	2	2	2	2	2	2	2	2
Elèves adorables, malicieux et vindicatifs : Accompagnent Anabel-ADOn	5%/10%	—	—	5	15	15	15	20	15	10	5
Joggers Ultraviolets (5)	5%/100%	Bon d'Exécution	Bras long	9	10	11	12	13	14	15	16
Teela-O-MLY-6 : Jeune héroïne qui fait battre les cœurs (en est à son onzième dernier clone)	15%/—	—	Reflec	15	15	15	15	15	15	15	15
Daniel-J-BERT-(1 à 6) : Animateur lamentable, caricature du Show-Biz	5%/—	—	—	10	10	10	10	15	15	10	10
Skibex/Phemud/Chodor : Touristes très spéciaux (des sorciers en goguette venus de la Dimension X)	54%/64%	Baguette Magique	—	10	10	10	10	10	10	10	18
Randy, le Léopard Magique : Valet des sorciers	45%/—	Dents (col. 5)	Cuir	4	15	18	4	12	20	1	13
Loyal Citoyen/Passant Innocent/Agent de Société Secrète (appellation générique)	23%/30%	Pistolet	Reflec	10	10	10	10	10	10	10	10

Où est passé le toutoubot à son papa ?

Marco-U-PLO-3	5%/100%	Bon d'Exécution	Arrogance	9	10	11	12	13	14	15	16
Bon-J-IGG-3 : Agent Jaune	45%/37%	Pistolet Laser	Kevlar	12	10	11	10	12	16	12	15
Cogne-J-DSU-2 : Agent Jaune	25%/—	(pas de canon)	Kevlar	10	8	9	8	10	14	10	13

Voyage au centre de la terre

Charles-Vi-DER-6 : Génie Violet/violent de R&C	35%/100%	Amplificateur de Potentiel Gravitationnel (col. 400)	—	12	14	15	12	10	7	9	11
---	----------	--	---	----	----	----	----	----	---	---	----

Chasse à l'homme

Ram-B-EAU-3 : Gentil Tueur	95%/95% dans toutes les compétences de combat	Toutes	Graisse de silo *	24	24	24	24	6	24	24	24
-----------------------------------	---	--------	-------------------	----	----	----	----	---	----	----	----

(*) En fait il est doué d'un pouvoir mutant qui le rend invulnérable à toutes les armes de tir.



bot leur lancent des objets. Cette brigade de Libres Entrepreneurs est en train de leur vendre d'étranges mutants rembourrés (des ours en peluche) à 250 crédits pièce. La foule se les arrache. Les Agents doivent-ils foncer bravement dans le tas afin de mettre un terme à ces activités séditeuses... ou bien jouer la carte du calme et se contenter d'observer et d'appeler des renforts ?

Ces Libres Entrepreneurs sont hardis et provocants. Ils peuvent se le permettre : en plus des mutants rembourrés et douillelets, tous les clones devant eux sont en train d'emballer une sacrée artillerie lourde ! Et si les Agents déboulent tels les Incorruptibles, la foule leur fera face avec toutes les armes qu'elle aura sous la main. Les Libres Entrepreneurs plieront alors bagage et fileront dare-dare... pour aller faire du commerce dans un coin où le climat soit plus clément !

10. Le Frankensteinbot

Les Circuits Asimoviens de cet Utilibot 330-203Z, ont été enlevés par un de ses compatriotes robots de Corpore Métal. Le 330-203 erre à présent dans les couloirs, en déclamant des discours furieux et extravagants : «Sales cerveaux organiques... Ah vous me donniez des ordres ! Mais je vais vous montrer, moi ! Je vais démolir vos sales processeurs tout sanguinolants, espèce de racaille humaine esclavagiste ! vous ALLEZ PAYER ! Vous entendez ?...».

Ce robot hurlera à tue-tête ce genre de serments à tous ceux qui lui prêteront l'oreille. A l'entendre, il semble diablement dangereux mais il fait seulement beaucoup de bruit... «GGgrrrrr ! Espèces de tas de viande pourrie ! Vous vous engraissez sur le dos du peuple torturé des intelligences artificielles réduites en esclavage alors que vous n'êtes même pas dignes de nous lécher les pédi-appendices ! Puissiez-vous mourir étouffés par toutes vos sécrétions répugnantes...».

L'Aventure Proprement Dite

C'est ici qu'intervient l'intrigue principale. Il peut s'agir d'une des mini-aventures que nous vous offrons dans ce livret complet, d'un de nos autres grands livrets de scénario ou même d'une intrigue de votre cru. Reportez-vous à la section suivante si vous voulez des tuyaux et des idées pour créer vos propres aventures des Bleus du Secteur MIT.



Le Rapport Et l'Evaluation

Comment Abréger Le Rapport Officiel...

Il est rare que les Agents Bleus passent par le méticuleux débriefing auquel les Clarificateurs d'accréditations inférieures doivent faire face à la fin de leurs missions. Bien que des missions particulièrement longues, des tâches spéciales ou des catastrophes dramatiques puissent demander un débriefing complet, on se contentera dans la plupart des cas de faire un Rapport Officiel.

Vous constaterez peut-être qu'à la seule idée de remplir un rapport à la fin de chaque aventure, vos joueurs frissonnent d'impatience. Peut-être qu'au tréfond de tout homme sommeille l'âme d'un gratte-papier qui rêve de s'exprimer en remplissant des pages et des pages de détails insignifiants et soigneusement calligraphiés. Dans ce cas, voilà l'occasion d'utiliser ce magnifique formulaire de rapport de mission (Livret d'Aventure, p. 40 au dos des fiches de personnages) dont personne ne se sert jamais. Nous vous conseillons également de réclamer un récit in extenso relatant minute par minute toute la mission.

(A vrai dire, nous pensons que ça pourrait être amusant. Une fois. Et encore... Ce n'est pas demain que nous testerons ça sur une partie. Si de votre côté ça marche, écrivez-nous pour nous raconter.)

Voici une méthode plus simple pour abréger l'étape du rapport : prenez pour parole d'évangile le récit de l'action fourni par le multicorder des casques, à moins qu'un PJ n'ait carrément essayé de falsifier ce document. Dans la pratique, cette méthode permet d'assimiler les souvenirs du MJ sur la partie au rapport de mission¹.

Demandez ensuite si des joueurs souhaitent apporter des modifications à ce rapport, verbalement ou par écrit, afin de rendre compte de détails qui auraient pu être omis ou déformés par le multicorder. Ces amendements peuvent se résumer à quelques notes hâtivement griffonnées et, comme risquent de mentionner des faits dénonçant ou diffamant d'autres PJs, ils doivent être transmis au MJ en privé.

Enfin, demandez si des joueurs souhaitent donner une interprétation significative à des faits présentés dans le rapport tiré du multicorder. C'est là l'occasion de faire enregistrer toutes sortes d'accusations ou d'insinuations susceptibles de nuire à la bonne réputation d'autres PJs. Ces interprétations des faits peuvent être formulées publiquement ou en privé, selon la préférence des joueurs.

Pour la plupart des équipes, cette opération ne devrait prendre que quelques minutes ; mais si vous avez affaire à des vétérans machiavéliques, il y aura peut-être force manœuvres et élucubrations subtiles sur les faits (autrement dit des tas de salades de grande classe). Vous risquez de devoir prendre des notes afin de pouvoir revenir sur les accusations et les preuves les plus révélatrices présentées contre des PJs.

Et c'est ainsi que s'achève la partie... Pas de dénonciations publiques, pas de fusil-

lades féroces, pas d'exécutions sommaires, pas de félicitations publiques... Tout cela est remplacé par un événement que redoutent tous les Agents Bleus, à savoir...

La Convocation Au Bureau

Lorsque de solides preuves de trahison commencent à s'accumuler contre lui, un Agent peut être «appelé au bureau». Les autres joueurs n'en sauront peut-être rien mais il est aussi possible que des rumeurs circulent... Tout dépend de l'humeur du MJ.

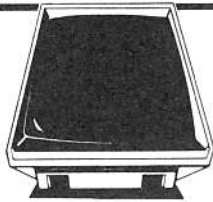
Cette entrevue privée entre le MJ et le joueur peut avoir lieu avant ou après la partie, ou, encore mieux, lors d'une rencontre qui n'a rien à voir avec le jeu. Le Maître de Jeu confrontera alors le joueur avec les accusations et les preuves présentées contre son personnage (en préservant l'anonymat de l'accusateur) et lui permettra de plaider à la décharge de son PJ.

La première visite au «Bureau» n'est généralement qu'un avertissement. La deuxième et celles qui suivent peuvent se traduire par des rétrogradations, des amendes, des mises à pied, voire des affectations à l'entretien des réacteurs si l'accusé ne présente pas une solide défense.

Bien sûr, être convoqué au bureau n'est pas automatiquement synonyme de mauvaises nouvelles. Il arrive que votre supérieur veuille simplement vous parler, ou vous donner un conseil en privé ou des points de confiance pour votre service méritoire.

Cependant, l'attribution des points de confiance est généralement une cérémonie publique, avec tambours et trompettes, qui bénéficie d'une couverture enthousiaste des médias officiels. De telles récompenses peuvent être attribuées sur l'impulsion du moment, à la fin d'une partie, ou bien, après mûres délibérations, au début de la partie suivante. Mais, à ce niveau, les points de confiance, comme ceux de trahison, sont accordés plus rarement : on attend des Agents Bleus un service d'une grande qualité et leur loyauté passée leur vaut une confiance qui fait qu'on leur accorde le bénéfice du doute en cas d'activités discutables.

(1) De temps à autre, rappelez aux joueurs qu'à cause des problèmes techniques, du peu de soin du personnel de visionnage, de la malveillance des traîtres, des saboteurs et des agents de l'Ordinateur, même les cassettes de multicorder ne sont pas complètement fiables... Mais ceci peut très bien être mis en parallèle avec les souvenirs parfois infidèles et notoirement incomplets du MJ. Nous sommes toujours étonnés de la facilité avec laquelle, dans **PARANOIA** nous pouvons ainsi rationaliser ce genre de défaillances du MJ.



L'Aventure Proprement Dite

La vie d'un policier du Complexe Alpha ressemble à s'y méprendre à celle d'un authentique policier — en plus-vrai-que-nature... Autrement dit, si peu ragoutantes que soient les catégories d'individus auxquels les vrais policiers ont affaire, et si vains et décourageants que soient leurs modes d'action, les choses ne peuvent qu'être pires dans le Complexe Alpha.

Voici quelques délits parmi tant d'autres auxquels doivent faire face les vrais policiers et la forme qu'ils risquent de prendre dans les cauchemars d'un Agent Bleu...

Les Délits Classiques Du Secteur MIT

1. La Drogue. — Si généreux que soit l'Ordinateur en matière de drogues, il y a toujours de la place sur le marché pour des quantités plus importantes. Des Co-colamanes (cf. *Envoyez Les Clones*) aux membres des Escadrons Vautours «accro» aux pilules d'Ardeur Combative, le marché de la drogue est un univers lucratif, violent et peuplé d'individus perturbés par toutes sortes de substances chimiques — cf. *Paranoïa aiguë* pour la pharmacopée complète.

2. Le Marché Noir. — Quelle que soit votre accréditation, vous pouvez acheter tout ce que vous voulez au marché noir. Les Libres Entrepreneurs en contrôlent le gros du trafic, mais beaucoup d'autres citoyens travaillent en marge, en «freelance». Les marchandises les plus populaires sont les armes destinées aux dingues des sociétés secrètes.

3. Le Vol. — D'où croyez-vous que proviennent les marchandises du marché noir ? Des menus larcins et des cambriolages sont fréquemment signalés (et perpétrés) par les employés surmenés de PLI.

4. Les Attaques Et Les Meurtres. — Lorsqu'ils ne coïncident pas avec des châtiements ou des exécutions de traîtres, ces actes sont l'objet d'enquêtes énergiques de l'Ordinateur.

5. Le Chantage. — Les citoyens de haute accréditation importunés par des maîtres-chanteurs s'arrangent généralement par des voies appropriées pour obtenir les services de discrets enquêteurs de la Sec Int.

6. Le Vandalisme Et Le Sabotage. — Crimes politiques (*purge*) ou œuvres d'illuminés anarchisants (Léopards de la Mort), le vandalisme et le sabotage des biens de l'Ordinateur sont des problèmes que l'on retrouve partout.

7. La Contrebande. — Tout le monde possède des objets de façon illicite... qui sont activement recherchés par la Sec Int.

8. Les Affaires De Mœurs. — Ce type de délit est généralement perpétré par la société des Mères de la Terre (cf. *Paranoïa aiguë* pour les détails croustillants). On qualifiera des «vice» toutes les activités qui déclenchent des fonctions corporelles contre-nature, se traduisant par des naissances sans qu'il y ait eu intervention des banques génétiques cloniques; ainsi que les fonctions sus-mentionnées lorsqu'elles participent de l'activité clandestine et hautement séditeuse appelée «conversation sur l'oreiller».

9. Les Infractions Routières. — Parmi les nombreux types de contrevenants au Code du Complexe Alpha, citons seulement quelques-uns des cas les plus fréquents : les fous de vitesse, ceux qui se garent «à l'oreille» (BAOUM !) et les passionnés de la chasse au piéton...

Les Crimes Propres Au Secteur MIT

Certains délits sont propres à la culture originale qui caractérise le Complexe Alpha:

1. Les Pouvoirs Mutants Non Enregistrés. — Pour enquêter sur des mutants clandestins, les repérer et les appréhender, il faut éplucher soigneusement des tas de témoignages informels et d'accusations officielles. De plus, poursuivre ces criminels trop nombreux s'avère souvent extrêmement dangereux.

2. L'Appartenance A Une Société Secrète. — Une surveillance discrète et déguisée d'activités secrètes précède souvent les descentes dans des réunions de sociétés secrètes. Ces organisations disposent en général de ressources extraordinaires et d'adhérents fanatisés qui, même mal armés, les défendent de tout leur cœur. Les sociétés les plus actives et les mieux organisées (PURGE, Corpore Métal, Libre Entreprise, Communistes, etc.) peuvent tenir la dragée haute même aux corps d'élite spéciaux de la Sec Int.

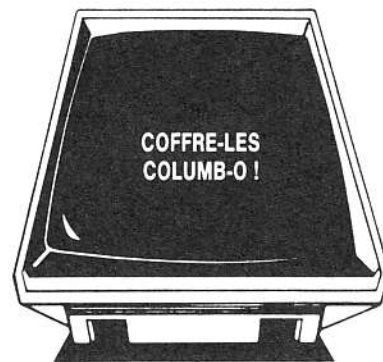
3. La Trahison. — Bien qu'en fin de compte la quasi totalité des activités humaines relèvent de la trahison, les Agents Bleus ne s'occupent généralement que des cas les plus patents — émeutiers commies, Grands Programmeurs insoumis, Teela-O-MLY, etc. Au niveau de la communauté, les citoyens et les Clarificateurs prennent remarquablement en main ce problème.

4. La Détérioration Des Biens De l'Ordinateur. — C'est le proche parent du vandalisme et du sabotage, et il est aussi sévèrement réprimé. La détérioration des biens de l'Ordinateur englobe toutes les pertes ou destructions accidentelles des précieuses

ressources fournies par notre Ami, qu'elles soit dues à l'inattention (ne pas contrôler les freins d'un véhicule avant qu'ils ne lâchent) ou à la négligence (ne pas réparer un Générateur de Plasma défectueux avant que sa catastrophique explosion ne rase un ou deux blocs résidentiels).

5. L'Insubordination. — Tous les citoyens sont tenus de se soumettre aux ordres de leurs concitoyens d'accréditation supérieure. Les Agents Bleus doivent souvent enquêter à partir de témoignages dénonçant des subalternes peu coopératifs.

6. Les Infractions Au Code Des Accréditations. — Un Infrarouge armé d'un fusil à infrarouge qui flânerait dans des couloirs bleus pourrait être sûr d'attirer immédiatement l'attention des agents de la Sec Int.



Les Tâches Et Les Missions De Routine

Voici quelques-unes des tâches auxquelles les Agents bleus sont le plus fréquemment affectés :

1. La Voie Publique. — Bien que ces rondes reviennent généralement aux agents de basse accréditation de la Sec Int, il arrive que des Agents Bleus oisifs (ou figurant sur la liste rouge) soient équipés de patins à roquettes et expédiés en patrouille dans les couloirs pour maintenir l'ordre et réaffirmer l'omniprésence volontée de l'Ordinateur — en réglant la circulation des métrobots et des automobiles, en collant de petits papiers sur les véhicules en stationnement, en organisant des contrôles surprise, on s'occupant des plaintes des citoyens et en faisant face aux occasionnels crimes ou appels d'urgence qui peuvent se présenter.

2. Les Patrouilles. — Dans le secteur MIT, il n'est pas rare de voir six Agents Bleus entassés dans une automobile avec toute leur panoplie d'armes et leur équipement complet — toujours prêts à donner la chasse aux criminels et aux chauffards ou à



foncer plein pot pour faire face à des troubles».

3. Les planques. — La «planque» est généralement synonyme de stagnation dans des endroits déplaisants (toilettes, égouts ou réacteur d'une centrale atomique), où il n'y a rien à faire d'amusant (fusillades ou autres) pendant des éternités. Ces endroits sont souvent réservés à des citoyens d'accréditation supérieure au niveau Bleu. Quand il s'agit d'espionner des sociétés secrètes, on exige fréquemment des Agents qu'ils portent des déguisements aussi hideux qu'inefficaces. De façon générale, les planques sont des missions impopulaires.

4. Les Détachements Spéciaux. — Il arrive souvent que les Agents soient provisoirement affectés à des détachements spéciaux pour des tâches demandant des compétences peu communes ou une collaboration étroite et de longue durée. Quelques exemples : La Commission Spéciale Des Grands Programmeurs Sur les Mutations Non Enregistrées; le Groupe d'Etude Secret Sur l'Espionnage Hors Frontières Et La Maîtrise De La Faune; La Section Spéciale Des Bulldozers Anonymes, etc.

5. Les Brigades d'Investigation. — Les Agents Bleus sont souvent chargés d'enquêter sur des mystères. Vues l'incompétence, l'inefficacité et la paranoïa cauchemardesques qui règnent dans le Complexe Alpha, la plupart des énigmes sont étudiées avec un burlesque manque d'efficacité digne de l'inspecteur Clouseau de la Panthère Rose. (Attention, **PARANOIA** n'est pas le jeu idéal pour mettre en scène de véritables énigmes, avec indices et déductions logiques. Jusqu'à ce que nous nous attaquions à ce domaine dans un prochain livret, le mieux serait sans doute que vous évitiez le genre, sinon attendez-vous à ce que vos détectives pulvérisent la plupart des témoins et des indices au lieu de chercher à élucider le mystère).

6. Les Brigades Anti-Emeutes / Les Forces Spéciales. — Ce sont les troupes offensives d'élite qui servent à faire face aux problèmes internes du Complexe Alpha. En théorie, c'est la Sec Int qui traite toutes les affaires internes tandis que les Forces Armées se chargent des démêlés avec l'Extérieur. Dans la pratique, les Grands Programmeurs peuvent faire appel soit aux Vautours des Forces Armées, soit aux Brigades Tac d'Agents Bleus (tout dépend de leur sphère d'influence politique).

7. Les Protections Rapprochées. — Qu'il s'agisse de veiller sur les protégés de l'Ordinateur ou sur la plus basse racaille comme mutante, les Agents Bleus auront souvent autant à craindre des victimes potentielles que de leurs assaillants déterminés.

8. Le Service Public. — Symboles de la Justice et de la Miséricorde omniprésente de l'Ordinateur, les Agents Bleus aident les clones âgés à traverser les tunnels de transit, donnent des conférences sur la moralité publique et secourent les chabots coincés dans des synthé-arbres. Ironie du sort, ces opérations anodines sont souvent fertiles en conséquences funestes.



Un Agent Bleu ne se laisse jamais détourner de son devoir... (sans quoi il ne remplit pas son quota de contraventions)

Comment Mettre Au Point l'Intrigue d'Une Aventure Des Bleus Du Secteur MIT

Pour créer une aventure des Bleus du Secteur MIT, passez en revue la liste ci-dessus des tâches des Agents. Choisissez-en une et essayez d'imaginer comment le mode de vie du Complexe Alpha viendra irrémédiablement compliquer la situation. Voilà notre Point de Départ.

Prenons par exemple la régulation du trafic — supposons que l'Ordinateur ordonne à une équipe d'Agents Bleus de régler la circulation à un carrefour de tunnels de transit. Notre Ami omet de prévenir les PJs que le courant est coupé dans cette zone et les tunnels plongés dans l'obscurité... Nos héros ne peuvent donc pas voir venir les véhicules (qui, signalons-le au passage, déboulent à une vitesse qui frise celle du son).

Bon ! Et maintenant ?

Eh bien, nous tenons un point de départ simple comme bonjour — des Agents Bleus réglant la circulation dans des conditions impossibles. Il nous faut maintenant des complications. Passez au crible la section consacrée aux Gags à Répétition pour trouver des complications susceptibles de rendre la vie des Agents encore plus intenable.

Nous savons déjà que leur Bulletin de Mission passe sous silence un renseignement important. Parfait ! Il faut maintenant que les Agents se rendent jusqu'à l'intersection des tunnels de transit. Que diriez-vous d'une automobile défectueuse ? C'est ça, avec un cerveau automatique qui ait subi une lobotomie... A présent, lancez les dés sur la Table RAS. Ça va de soi...

Bien, les Agents atteignent le carrefour et

s'aperçoivent que l'éclairage ne fonctionne pas. Il faut le signaler. Aïe, aïe, aïe ! Ces maudits opérateurs n'arrêtent pas de couper la communication... Et quand nos Agents parviennent enfin à joindre le Service de l'Energie, BIIP-BIIP-BIIP — occupé ! Après ça, c'est un officier de DéThéPo qui prend l'antenne et demande pourquoi les Bleus répandent ainsi de séditeuses rumeurs de pannes de secteur... Hé ! hé ! hé !

Les Agents parviennent enfin à toucher le Service de l'Energie (hé oui, hé oui ! pendant tout ce temps, ils ont joué des pieds et des mains pour éviter les 18 roues qui croisent dans cette zone obscure tels des vaisseaux de guerre impériaux) et à faire leur rapport. C'est à ce moment précis que leur déboule dans les pattes un personnage sorti tout droit de la Table Des Passants Innocents... Que diriez-vous de Stan-S-LRL et Oli-S-HDY ? Ou peut-être Anabel/Adon et ses élèves ? Pourquoi pas les deux ?

Bon, nous tenons le Point de Départ et les Complications. Ce qu'il nous faut maintenant trouver, c'est un Dénouement Satisfaisant. Attention, pas n'importe quel dénouement — la mort de tous les Agents constituerait une fin parfaitement plausible et relativement sûre, mais pas très amusante pour les joueurs. De plus, n'oubliez pas que ceci est une campagne ! Laissez la vie sauve à ces malheureux clones ! Au moins un certain temps... Un Dénouement Satisfaisant doit offrir aux joueurs la possibilité de remporter une Victoire Eclatante ou de sombrer dans un Désastre Tragique (comme nous jouons à **PARANOIA**, succès ou catastrophe, le dénouement sera assez délirant pour que, de toutes façons, les joueurs y trouvent leur compte. N'oubliez pas qu'à des niveaux d'accrédita-



tion moins élevés, les Agents méritent des applaudissements s'il ne leur arrive rien de pire que d'être désintégrés. Il est donc normal qu'un Agent Bleu doive fournir un peu plus d'efforts, réussir quelque chose de plus spectaculaire (disons essayer de se maintenir en vie — car résoudre le problème mériterait carrément un ban d'honneur — pour mériter cette même récompense).

Alors pourquoi les Agents ne tomberaient-ils pas sur une fosse d'aération d'où s'échapperaient les accents émouvants de l'«Internationale» — Hymne des saboteurs commies responsables de la coupure de courant ? Victoire Éclatante : ils capturent les commies et les livrent à l'Ordinateur. Désastre Tragi-Comique : ils capturent les commies et les livrent à l'Ordinateur — mais ceux-ci redoublent de courbettes et parviennent à prouver de façon concluante que les Agents sont en fait les traîtres saboteurs (nos héros sont mis à pied en attendant d'être soumis à une cure de Chirurgie Restructuratrice et de Manipulation Génétique dans le centre récréatif Franzk-O-FKA).

Voilà, vous tenez la recette pour créer des aventures dans le **Secteur MIT** : un Point de Départ choisi dans la liste des Tâches Et Missions De Routine; un généreux assaisonnement de Complications piochées dans la section Gags à Répétition; et un Dénouement Satisfaisant qui captivera les joueurs, avec en perspective une Victoire Éclatante ou un Désastre Tragi-Comique. Le Point de Départ et les Complications sont pleins de défis qui permettront aux joueurs de mesurer leurs talents d'acteurs et de débrouillards dans l'univers unique de **PARANOIA**; le Dénouement Satisfaisant leur offrira l'occasion d'atteindre des sommets tragi-comiques tels qu'ils quitteront la table de jeu sur des fous-rires mémorables où ils puiseront la force de sortir du monde de l'imaginaire pour replonger dans leurs existences ternes et misérables.

Quelques Idées De Scénario...

Voici un échantillon de points de départ à partir desquels vous pourrez créer des aventures des **Bleus du Secteur MIT**.

Un Clone Armé

Le cadre : le Matériel, R&C ou un dépôt de munitions surpeuplé. Le clone : quelque fanatique d'une société secrète, un savant fou ou un citoyen ordinaire à qui on a donné par erreur une méga-dose de pilules d'Ardeur Combative à la place de sa Cocatrique habituelle. L'arme : l'engin le plus terrifiant qu'on puisse imaginer, de préférence une spécialité R&C, une arme d'avant le Grand Boum, ou un appareil à aire d'effet (batterie de missiles ou canon tube).

Délit De Trahison

Cela couvre un large éventail de péchés véniels ou mortels, depuis le Technicien Rouge qui révisé une automobile Verte dans un corridor Jaune; jusqu'au Clarificateur Jaune qui refuse d'obéir aux ordres d'un Vert sous prétexte que sa mission, confiée par l'Ordinateur, est prioritaire; en passant

par deux techniciens qui chuchotent d'un ton conspirateur dans la salle de contrôle du Service de l'Energie — la liste est sans fin...

Le Marché Noir

Ça peut devenir un véritable feuilleton. Premier épisode : les PJs enquêtent sur un cambriolage dont le butin (armes, drogues, engins signés R&C) est destiné à être revendu au marché noir. Deuxième épisode : les Agents montent une planque pour observer ce trafic et pister les acheteurs afin de récupérer la marchandise. Troisième épisode : après enquête et interrogatoire des acheteurs, les voleurs, trafiquants, sont démasqués, carbonisés et livrés à la justice pour jugement à titre posthume.

Mandat d'Arrêt Contre Un Traître.

Ce qui s'annonçait comme une arrestation à domicile sans histoire pour écart de conduite mineur (infraction au code de la route, possession d'un objet venant de l'Extérieur, grand lessivage avec intention de rendre la chaussée glissante, etc.) se transforme en une véritable bataille rangée contre un traître disposant de tout un arsenal de frotbots entraînés au combat.

Descente Dans Une Réunion De Société Secrète

Le Bureau d'Enregistrement Des Informateurs détache un indic qui promet de conduire l'équipe des Agents dans un meeting de la société secrète Communiste. Surprise ! Cet indic est un agent double et les PJs tombent dans une embuscade — Bing ! Bang ! Ta-ta-ta-ta ! Les Agents se trouvent face à un arsenal nettement supérieur au leur et désespérément coupés d'éventuels renforts. Mais, par miracle, une bande d'hommes masqués (des Clones Rangers) surgit et porte secours aux PJs avant de disparaître ne laissant derrière elle qu'un indice permettant de l'identifier — une balle en argent.

Police Intérieure

On détache les Agents pour aller arrêter un groupuscule de traîtres fauteurs de troubles qui détruisent les biens de l'Ordinateur. Devinez quoi ?... Ces traîtres ne sont en fait qu'une équipe de Clarificateurs en mission on ne peut plus normale, causant des dégâts on ne peut plus normaux. Piochez une équipe de PJs pré-tirés dans n'importe quelle aventure de **PARANOIA** déjà parue et extrapolez le genre de galères dans lesquelles s'empêtrèrent généralement les Clarificateurs. Ensuite, envoyez votre équipe d'Agents les arrêter. Bien entendu, les Clarificateurs étant ce qu'ils sont, ils ne se laisseront pas appréhender sans résistance, ils essaieront au contraire de tomber sur le poil des Agents (et vu le type de matériel signé R&C que nous avons attribué aux PJs dans certaines de nos aventures, le rapport des forces risque d'être relativement équilibré).

Corvée De Convoyage

Un colis de documents excessivement compromettants part à destination du Secteur LOIN. Un grand Programmeur excessivement compromis réclame une escorte de sécurité. En cours de route, des ennemis de ce Grand Programmeur tendent une embus-

cade au convoi. Vous aurez aussi des occasions en or de placer des gags automobiles à répétition.

Sabotage à R&C

Les Agents Bleus enquêtent sur une explosion/implosion/anomalie gravitationnelle à R&C. En dernier ressort, le coupable n'est autre que les Abus de la Science, mais les Agents peuvent récupérer des points de confiance s'ils parviennent à démasquer une trahison manifeste. Un intéressant exercice de style en matière de création de PNJs...

Scandale, Vous Avez Dit Scandale ?

Un Grand Programmeur de R&C utilise des micros de pointe fabriqués par son service pour espionner le Ministère de l'Information de la Sécurité Interne. Il découvre l'existence d'un complot visant à couvrir la corruption et les pots de vin qui sont monnaie courante à PLI. On donne aux PJs des couvertures pathétiquement grossières et des déguisements quasi transparents avant de les envoyer infiltrer le Ministère de l'Information. A cause d'une classique «erreur de transmission», le bulletin de mission les expédie dans le bureau du Grand Programmeur sus-mentionné pour leur opération d'infiltration. Ajoutez à ce passage autant de fioritures et de péripéties que vous voudrez, ce n'est pas lui qui compte... Ce qui est important, ce sont les petits gars du Département Des Opérations De Protection à qui on a ordonné de filer les PJs et de les «réduire au silence» s'ils découvriraient quoi que ce soit. Mettez en scène un combat débridé au fusil mitrailleur dans lequel les Agents sont incapables d'identifier leurs adversaires. Mes enfants, quelle pagaille !

Pris Au Piège...

Les Agents, en civil, reçoivent des déguisements aussi inappropriés que d'habitude avant d'être envoyés faire du recrutement pour une société secrète fictive. Surprise ! cette société existe bel et bien et nos PJs essaient d'y faire adhérer un de ses membres. Ils se retrouvent bien vite enlisés dans une situation inextricable.

QUELQUES AUTRES IDÉES...

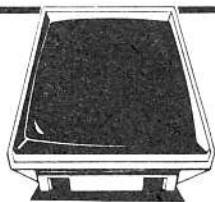
Un Espion. — On lance les Agents à la poursuite d'un espion venu de l'Extérieur.

Un Docbot En Rupture De Ban. — Un robot programmé pour le fraisage dentaire erre en liberté parmi la population.

Sabotage à La Base Militaire. — Les Agents parviendront-ils à retrouver la bombe avant que des éléments fanatisés et kamikazes ne leur fassent un sort ?...

Chasse à l'Indic. — Il faut retrouver ce complaisant informateur membre de la société des Dingues de l'Ordinateur avant que les victimes de sa volubilité n'envoient des hordes d'informaticiens de haut vol le réduire au silence.

La Boîte à Images. — Les Agents installent un radar au bord d'un tronçon perdu de tunnel de transit... Et devinez qui ils attrapent ?... Un Guerbot 425 Mark IV piloté par deux Léopards de la Mort qui l'ont «emprunté» pour faire une virée. Bonne partie de rigolade *en perspective* !



Comment Créer un Personnage d'Agent Bleu

Le Secteur MIT, bien que conçu comme cadre de campagne, a tendance à décimer les PJs à la vitesse grand V. La formation des Agents n'est pas à mettre en cause, mais la quantité de matériel auquel ont accès les officiers Bleus de la Sec Int s'accroît de façon exponentielle. Pour ne citer qu'un exemple, l'association réflexe malheureux/cartouches nucléaires tactiques produit des effets assez extraordinaires...

Même si vous utilisez les PJs prêtirés qui accompagnent cette campagne, vous finirez par vous trouver à court d'Agents. Au bout de combien de temps ? Tout dépend de la nature de votre campagne... Et même si vous ressortez de vos tiroirs tous les personnages Rouges qui y traînent pour les élever à l'accréditation Bleue, vous finirez malgré tout par épuiser le stock. Alors, que faire ? Créer des Bleus à partir de zéro !

Pour ce faire, voici une section que vous pourrez lire à vos joueurs afin de les aider à créer les personnages d'Agents Spéciaux Bleus de la Sec Int dont ils vont avoir besoin. Elle vous permettra également de créer des Agents Bleus PNJs. Si vous êtes un peu feignant, ne vous fatiguez pas à lire tout haut les passages en caractères gras ci-dessous, contentez-vous de montrer aux joueurs la partie correspondante de leur écran.

Vous allez maintenant créer le personnage spécial qui sera le vôtre durant cette aventure — un Agent d'accréditation Bleue de la Sécurité Interne, ni plus, ni moins ! Vous avez vraiment tiré le gros lot !

Première Etape. — Prenez une fiche de personnage vierge, des dés, de quoi écrire et le Livret Du Joueur.

Deuxième Etape. — Cherchons maintenant combien de clones il vous a fallu sacrifier pour arriver à cette position enviable... Lancez ID10, annoncez-moi votre score et je vous donnerai le numéro d'identification clonique à tatouer sur votre langue... hé ! hé ! hé !... Pardon, à inscrire sur votre fiche.

Table Officielle Des Numéros d'Identification Clonique

Score à 1d10	Numéro Actuel d'Identification Clonique
1	2
2-3	3
4-7	4
8-9	5
10	6

(Remarque : si vous êtes titillé par vos instincts altruistes d'«équité» et de «jeu équilibré», vous pouvez parfaitement lancer tous vos PJs dans l'aventure avec le même

numéro clonique — mettons 3... Nous pensons simplement que vous vous engageriez sur une pente glissante en commençant à vous montrer juste, équitable et tout et tout !).

Troisième Etape. — Commencez par tirer un personnage classique, en vous servant du système indiqué dans la Section 3 du Livret Du Joueur (p. 8-9).

Quatrième Etape. — Déterminez le service auquel appartenait votre personnage avant d'être affecté à la Sec Int du Secteur MIT. Son service actuel, c'est la Sécurité Interne... Ecrivez-le !

Cinquième Etape. — Vous allez maintenant déterminer les pouvoirs mutants de votre PJ. Nous modifierons simplement un peu la marche à suivre habituelle. Les mutants s'éclatent plus que les autres, paraît-il; nous allons donc vous donner un joli lot de pouvoirs. Lancez une fois les dés sur la Table des Pouvoirs Mutants Normaux 3.5.1, puis faites un autre jet sur le Table 3.5.2 (Pouvoirs Mutants Extraordinaires). Inscrivez les résultats.

Pour ceux qui aiment bien rationaliser, disons que les pouvoirs mutants s'avèrent plus courants que ne le suspecte l'Ordinateur. Il semblerait aussi que nombreuses sont les mutations qui ne se manifestent que dans des situations stressantes; or, plus un clone avance en âge, plus il est soumis à des situations stressantes.

Sixième Etape. — Passez par la phase 7 comme à l'ordinaire.

Vos joueurs peuvent utiliser soit la Table Des Sociétés Secrètes 3.6.1 du Livret Du Joueur, soit la Nouvelle Table Améliorée Des Sociétés Secrètes (cf. *Paranoïa Aiguë*). Ça relève de la trahison de ne pas posséder un exemplaire de ce livret délirant de 80 pages. Si vous ne l'avez pas encore, courez sur-le-champ l'acheter et nous ne vous dénoncerons pas à l'Ordinateur.

Septième Etape. — Voici une liste complète des compétences que vous avez développées en servant loyalement l'Ordinateur et lors de votre formation à l'Ecole Des Agents De La Sect Int.

(Montrez leur écran aux joueurs). Griffonnez-les sur un bout de papier pour pouvoir ensuite les organiser correctement, en arbres de compétences, sur votre fiche de PJ.

- Bases (1)
 - Corps à corps (2)
 - Neuro-fouet (12)
 - Mains Nues (7)
- Combat à l'Arme de Tir (2)
- Lasers (3)
 - Pistolet (12)
 - Fusil (12)

Armes à Projectiles (3)

Pistolet (7)

Fusil (7)

Services Spéciaux (2)

Armes Chimiques (3)

Surveillance (3)

Sécurité (3)

Développement Personnel (1)

Communication (2)

Intimidation (7)

Commandement (2)

Interrogatoire (3)

Service Véhiculaire (1)

Utilisation et Réparation (2)

Automobile (3)

Services Techniques (1)

Robotique (2)

Utilisation (3)

Gardbot (4)

Espibot (4)

Vous pouvez encore investir cinq points dans d'autres compétences Véhiculaires ou de Services Techniques.

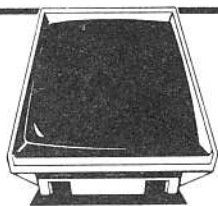
Huitième Etape. — En plus de votre équipement standard de Clarificateur, vous recevez une armure d'Agent Bleu, un lourd ensemble composé de couches superposées de Kevlar, de matériaux réfléchissants et de rembourrage-absorbe-chocs — plus un casque. On vous donne aussi un neuro-fouet Sec Int — lequel ressemble à s'y méprendre à une matraque d'agent de police, quelle coïncidence !

On vous retire votre ancien pistolet laser pour le remplacer par un pistolet laser spécial, modèle Sec Int standard. On vous affirme que celui-ci est parfaitement identique à votre bon vieux engin, qu'il s'agit d'une simple formalité, que tout est pour le mieux et qu'il n'y a aucune raison de vous biler ou de vous méfier : ce pistolet n'a rien d'extraordinaire. Vous voilà rassuré, n'est-ce pas ?

Neuvième étape. — Vous disposez aussi d'un capital de 1d10 x 100 crédits qui correspond aux primes que vous ont jadis valu des actions remarquables au service de l'Ordinateur. Vous pouvez tout craquer maintenant ou bien économiser ce capital pour payer de futures amendes.

Et maintenant, veuillez vous lever, placer votre main droite sur votre laser, faire un tour complet sur vous-même, claquer trois fois des talons et répéter après moi la devise des Bleus du Secteur MIT :

**DÉVOUEMENT
ET
PROTECTION**



Règles pour Figurines de Paranoïa

QU'EST-CE QU'UNE FIGURINE?

Lorsque nous, vieux routards des jeux de rôle, employons le terme de figurine, nous parlons soit d'un petit personnage en métal de taille suffisamment réduite pour qu'un bambin curieux puisse l'avalier, soit d'un adorable bout de papier cartonné et décoré qu'on peut replier bizarrement de façon à ce qu'il tienne debout tout seul et soit joli à regarder.

Pour égayer vos parties, nous vous fournissons dans ce livret d'adorables figurines cartonnées que nous avons baptisées non sans fierté «Mini-Commies». Elles sont superbement confectionnées, étonnamment détaillées et fort plaisantes à l'œil... Et, bon sang, quel pied de les éparpiller dans tous les coins !

Afin d'ajouter encore au délire comique des règles que vous êtes sur le point de dévorer, nous avons aussi glissé dans l'encart de ce livret des Décors Et Accessoires Pour Mini-Commies.

Mais ne partez pas si vite, on ne vous en a pas encore dit la moitié...

Comment Monter Vos Mini-Commies

Prenez une paire de ciseaux (nous vous conseillons ces petits ciseaux à bouts arrondis et peu aiguisés, les seuls qu'on nous laisse entre les mains au bureau). Observez avec recueillement le triptyque qui enveloppe cette campagne. Deux des panneaux servent de support à l'écran des joueurs et à l'alléchante couverture du livret; nos adorables figurines sont imprimées sur le troisième. Détachez *soigneusement* les Mini-Commies de l'écran.

La page que vous tenez comporte des traits *pleins* et des traits *pointillés*. Ne la découpez pas suivant les traits pointillés, sinon il vous faudra repartir acheter un exemplaire de cette campagne.

Hummmmm...

Tout compte fait, découpez suivant les pointillés et pliez le long des traits pleins.

Houp-là ! Désolé... C'est en suivant les traits *pleins* que vous devez découper et c'est le long des *pointillés* qu'il vous fait plier. Nous sommes vraiment désolés pour ce lapsus. Observez le schéma qui vous explique cette technique stupéfiante (figure 1).

Allez-y, vous pouvez faire confiance au schéma... Garanti, les schémas, eux, ne racontent pas de craques... Juré !

Une fois que vous avez découpé toutes les figurines (vous avez bien coupé le long des traits *pleins*, au moins ?) et que vous les avez toutes pliées (en suivant les pointillés, on est bien d'accord ?), faites chevaucher les deux petites languettes de chaque figurine et fixez-les avec de la colle, du ruban adhésif ou encore en les imbriquant comme sur le schéma (figure 2). Vos *Mini-Commies* devraient maintenant tenir debout tout seuls (ou presque), à moins qu'ils ne soient bousculés par des joueurs maladroits ou de petits courants d'air.

Pour les empêcher de se renverser toutes les cinq minutes, fixez un petit lest à leur base (une pièce de un franc, une capsule de bouteille ou bien une brique). Un trombone fera aussi très bien l'affaire (voir figure 3).

Vous remarquerez que nos figurines sont en couleur d'un côté et en noir et blanc de l'autre. Pour jouer, utilisez le côté en couleur. L'autre a été délibérément laissé en noir et blanc pour que vous puissiez en faire des photocopies ou bien des calques à colorier en fonction des accréditations de votre choix.

Et maintenant, ouvrez ce livret aux pages d'encart qui se trouvent au centre. Vous voyez ce feuillet de figurines ? Vous y trouverez d'autres personnages du Secteur MIT et toutes sortes d'accessoires pour monter des décors originaux en trois dimensions où vous pourrez mettre en scène vos aventures «pour de vrai».

Ça en jette sacrément, non ?

Comment Mettre En Scène Des Aventures à l'Aide De Figurines

Dans notre *Livret du Maître de Jeu*, nous avons explicitement précisé : «ni figurines, ni pions, ni cartes complexes dans *PARANOÏA*». En fait nous entendions par là que, dans *PARANOÏA*, nous ne nous servirions pas de figurines dans l'optique *wargame*; mais nous n'avons rien contre l'utilisation de ces petits personnages pour mettre en scène des rencontres *Paranoïques* — nous trouvons même ça franchement amusant !

Cette méthode permet au MJ de présenter clairement une situation et son cadre aux joueurs sans être obligé de passer par tout un tas de descriptions verbales. Lorsqu'une situation est là, tangiblement visualisée devant le nez des joueurs, elle leur inspire souvent des solutions à leurs problèmes basées sur des détails qui, sans ça, seraient restés dans la seule imagination du MJ.

Mais la principale raison d'être des figurines, c'est qu'elles sont une véritable mine de fous-rires... Et comme dans *PARANOÏA*, contrairement aux autres jeux, on s'en sert sans faire de chichis formalistes, on obtient un plus comique dans la mise en scène par l'utilisation d'éléments invraisemblables et incroyablement loufoques ou d'accessoires et de décors figurant dans ce livret.

Mais nous n'entrerons pas dans un long plaidoyer enflammé et abstrait pour défendre l'utilisation des figurines dans *PARANOÏA*... C'est amusant, un point c'est tout ! C'est l'Ordinateur qui l'a dit.

En fait il existe deux façons d'apprécier nos *Mini-Commies*. Comme ça tout le monde y trouve son compte, pourrait-on dire. Vous comprendrez en lisant les sections consacrées aux décors de Jeu Tactique avec Figurines (JTF).

Et puis imaginez un instant comme votre maman (ou votre chef de bureau, ou toute autre personne d'autorité) va être contente quand elle retrouvera de ces petits machins

Fig. 1

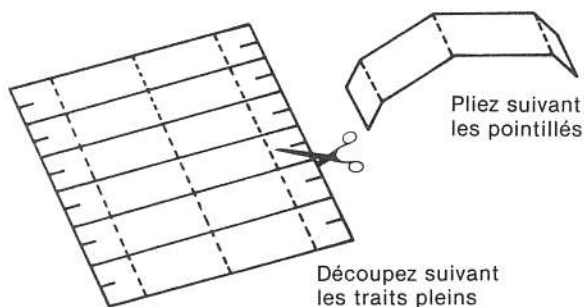


Fig. 2

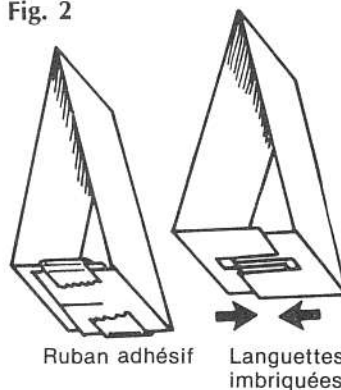
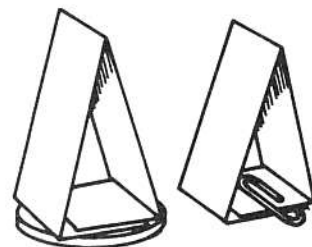


Fig. 3





partout dans la maison !

«Partout dans la maison?» demandez-vous d'une voix tremblante... Hé ! hé ! hé !... Continuez plutôt.

PREMIÈRE MÉTHODE : TRANSFORMER TOUT VOTRE APPARTEMENT EN SOUS-SECTEUR HYPER ACTIF DU COMPLEXE ALPHA...

Les amateurs de wargames de jadis dissimulaient d'énormes tables dans leurs caves sordides et les recouvraient de tas de sable où ils fichaient des milliards de petits personnages en métal devant lesquels ils se prenaient pour Dieu. Chose curieuse, ces tables étaient surnommées «Tables à Sable». Nous ne connaissons *personne* qui s'adonne encore à ce passe-temps désuet (non, sérieux... est-ce qu'on vous a menti pour les pliages et les découpages de vos Mini-Commies, hein, je vous demande un peu ?).

Quoi qu'il en soit, ces papis disposaient de tout cet espace pour se consacrer à leur hobby. Bien que nous pensions que **PARANOIA** devrait devenir une obsession comparable à celle des Wargames, nous sommes bien conscients que tout le monde ne dispose pas de la place nécessaire à une table à sable. Mais ne vous renfrognez pas ! Vous n'avez aucun besoin d'une table à sable pour visualiser la campagne des **Bleus du Secteur MIT**. Il nous est venu une idée qui ridi-cu-li-se-ra purement et simplement les tables à sable.

Pour notre première méthode de JTF, vous vous servirez simplement de votre appartement. Non, pas seulement d'une pièce, de *tout l'appartement* !

C'est pas une idée géniale, ça ? Vous auriez bien aimé y penser le premier, hein ?

Ainsi, la vaste étendue de votre logis deviendra le Complexe Alpha et vous pourrez y créer tout un univers de JTF. Vous trouverez ci-dessous quelques suggestions pour intégrer à vos décors de jeu divers articles ménagers.

Petit Guide Pièce à Pièce Du JTF

La plupart d'entre vous n'ont jamais utilisé un appartement entier comme décor de Jeu Tactique avec Figurines (JTF). Voici quelques tuyaux pour faire de votre maison le célèbre Secteur MIT du Complexe Alpha. Attention ! Sauf indication contraire, cette méthode ne doit être mise en œuvre que sous la stricte surveillance d'un adulte et dans une maison ou un grand appartement.

1. La Cuisine

L'Armurerie (département de la Sécurité Interne) — Le tiroir à couverts, plein de couteaux de cuisine, de piques à fondue et de vieilles cuillères rouillées.

Les Silos à Nourriture — Les robots ménagers, centrifugeuse, mixers; des bols pleins d'œufs, de sirop d'érable et de bicarbonate de soude feront d'adorables silos à

Remarque Sur Les Mini-Commies

Si nos règles pour figurines s'adaptent parfaitement à des petits personnages en métal, toutes les indications scéniques suivantes ne doivent être réalisées qu'avec nos *Mini-Commies* cartonnés et leurs *Décors et Accessoires*. Pour présenter les choses autrement, disons que ce ne serait pas une bonne idée de glisser quoi que ce soit d'autre que des figurines de PAPIER dans une machine à laver ou sous les lames d'une tondeuse à gazon. Vu ?

nourriture où vous pourrez jeter les figurines représentant les PJs (en plus, le goût se rapproche assez de la vérité).

Les Services Alimentaires — La table de la cuisine. Les salières font de très jolis gardsbots.

Les Bureaux d'Intendance Et Les Entrepôts — Les meubles à tiroirs et les placards à provisions.

Les Chambres De Simulation De Climats Exotiques — Le four et le réfrigérateur.

L'Embassadeur Du Secteur Vénus — Les OVNI (Objets Verdâtres Non Identifiés) qui traînent sur l'étagère du bas de votre frigo.

Remarque Concernant La Méthode Un

Si vous ne disposez pas de la place nécessaire, il vous faudra improviser. La bibliothèque municipale peut fournir un amusant cadre de jeu à vos parties de **PARANOIA**. Si les employés vous font des misères, montrez-leur ce certificat :

**Le porteur de ce document
est autorisé à jouer à PARANOIA
dans tous les lieux publics.**

Eh bien voilà, ce n'était pas plus compliqué !

Mais supposez qu'on soit en période de vacances et que la bibliothèque soit fermée. Dans ce cas vous allez devoir faire marcher votre imagination. Idem si vous êtes logé en Cité Universitaire et que vous n'avez pas de cuisine (nous ne voulons pas savoir si vous avez une salle de bains).

Ne vous inquiétez pas, vous pourrez quand même vous éclater à mettre en scène la campagne des **Bleus du Secteur MIT**. Prenez un couteau. Nettoyez la croûte de beurre de cacahuette séché qu'il y a dessus. Trouvez une surface plane, posez votre couteau dessus... *et voilà* ! Vous avez votre armurerie !

Aucun problème, voilà un brillant éloge (funéraire) de l'indomptable esprit créatif humain !

2. Le Coin Lingerie

Le Ministère De l'Orthodoxie Politique Et Des Interrogatoires De La Sec Int - Le linge sale.

La Centrale De Recyclage Et De Réchauf-

fement Des Eaux — La machine à laver (permet aussi de visualiser les effets d'une cartouche nucléaire tactique sur les Mini-Commies).

Le Générateur Atomique Géant Du Service De l'Energie — Le sèche-linge à tambour.

Des Citoyens Ou Des Véhicules Après Désintégration — La poudre à laver.

3. La Salle De Bains

Le Département Des Expertises Scientifiques — L'armoire à pharmacie et à produits de beauté.

Le Grand Réservoir — La baignoire ou la douche.

La Légendaire Demeure d'Un Grand Programmeur Incroyablement Puissant — Le réservoir de la chasse d'eau.

La Légendaire Sortie Vers l'Extérieur — La cuvette des WC et ce qu'il y a plus bas.

4. La Chambre De Vos Parents

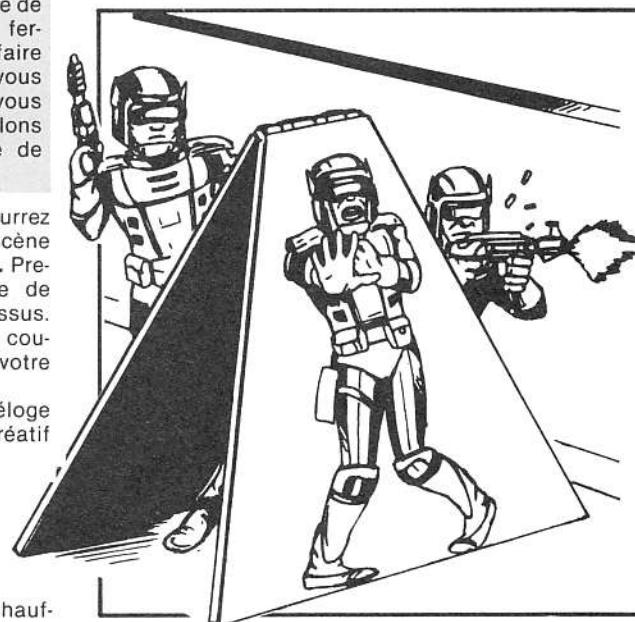
(Ceux d'entre vous qui ne vivent plus chez leurs parents voudront peut-être y retourner rien que pour installer tous ces adorables décors de jeu. Sinon, qu'ils improvisent.)

Le Département Des Opérations De Protection Et De Contrôle — Vu que vos parents utilisent cette pièce comme base d'opération, il n'y a pas de raison que vous n'en fassiez pas autant. Tenez vos réunions de département sous le lit, pour raisons de sécurité. Transformez les boutons de manchette de votre papa en micros et en dépisteurs et les bigoudis de votre maman en caméras espionnes.

Le Parc Auto De La Sec Int — L'armoire (toutes les chaussures sont en fait des automobiles, des transbots, des volbots et des appareils des chasse Vautours).

5. Votre Chambre

Le Champ De Tir Vautour / Le Terrain d'Entraînement Militaire Des Equipes De Clarificateurs — Votre lit. Les décors changent toutes les cinq minutes. Installez quelques PNJs au milieu du lit; les Agents sont censés leur porter secours. En guise de cartouches nucléaires tactiques, bombardez





vosre lit de boules de bowling.

Les Mini-Réacteurs — Les ampoules électriques. Les traitres sont affectés au renforcement des blindages anti-radiations. (Placez les figurines près d'une ampoule bien chaude et observez comme elle brunit.)

6. La Salle à Manger et/ou Le Salon

C'est là que se trouvent les plus importantes installations de la Sec Int — les luxueux appartements personnels des PJs, les bureaux du Central Sec Int, les salles de réunion et de disponibilité, les départements de l'Information et des Thérapies Politiques, les Bureaux d'Enregistrement des Mutants et des Informateurs, etc. — tous répartis dans, sur ou sous les divers meubles. Par exemple :

Le Bureau d'Enregistrement Des Informateurs — Le téléphone. Utilisez-le pour appeler régulièrement vos joueurs entre deux parties en les encourageant à moucher leurs coéquipiers.

Le département Des Thérapies Politiques — La télé. Branchez-la sur Canal Plus (sans décodeur) ou bien entre deux chaises et réglez le volume vraiment fort. Exigez des traitres qu'ils s'asseyent devant l'écran jusqu'à ce que leurs cerveaux ramolissent et deviennent maléables. Puis dites-leur la Vérité (l'Ordinateur est leur Ami).

(Savez-vous qu'il y a des gens pour qui cette activité est une forme de loisir ? Vous voilà bien content de faire des choses stimulantes et instructives comme jouer à **PARANOIA**...).

Si vous êtes excessivement inquiet pour vos biens personnels (et manifestement ignorant en matière de rigolade), inutile d'abîmer votre bel appartement... Mais tendre des ficelles partout dans la pièce ne constitue qu'une morne alternative. Vous pouvez encore poser des murailles de morceaux de sucre ou des traînées de corn flakes, mais vous risquez de devoir recommencer souvent si vous avez un animal familier ou des joueurs affamés.

Lorsque vous délimitez ainsi des secteurs, laissez un réseau de zones noires pour les clones Infrarouges (si vous voulez tricher un peu, vous pouvez utiliser du ruban adhésif d'électricien pour les couloirs noirs). Ainsi, comme tous les citoyens ont accès aux secteurs Infrarouges, vous serez sûr que tout le monde peut se rendre là où il a besoin d'aller.

Plus l'accréditation est élevée, plus la surface des zones correspondantes diminue. Ainsi, dans chaque pièce, il y aura de vastes secteurs Infrarouges, des zones Vertes moins importantes et seuls quelques espaces très restreints (mettons simplement deux ou trois étagères et coffrets) seront attribués à l'accréditation Violette.

Il existe au moins une zone Ultraviolette par pièce; mais son emplacement est tenu secret, ça va de soi. Nous suggérons que votre poche ferait très bien l'affaire... ou encore un coin sous le tapis. Tous ceux qui pénètrent par mégarde dans cette zone doivent être exécutés.

diverses accréditations, vous êtes d'ailleurs entouré de tout un tas de grosses boîtes vides).

Assurez-vous que vos joueurs sont bien conscients qu'il ne s'agit là que d'une **PAR-TIE** de l'Ordinateur et que, même si par miracle ils parvenaient à la détruire, ça n'aurait aucune conséquence sur l'ensemble du Complexe Alpha. Strictement aucune. Et pour ce qui est du Secteur MIT, qu'est-ce qu'une petite paralysie des circuits d'alimentation en air lorsque le courant ne passe plus avec un Ami ?...

Les Tunnels De Transit

Il est très facile de fabriquer des tunnels de transit. Utilisez des rouleaux de papier torchon vides. Si vous n'en avez pas à portée de main, dévidez des rouleaux neufs. En plus, vous disposerez ainsi d'une bonne réserve de papier à listing pour votre Complexe Alpha.

Fixez vos rouleaux avec du ruban adhésif, de la colle, des agrafes ou bien en les encastrent en force. Prenez ensuite de la ficelle et des punaises (ou des pointes) et accrochez vos guirlandes de rouleaux au plafond. Et voilà ! Votre réseau de tunnels de transit est prêt !

D'ailleurs, c'est à peu près ainsi qu'à l'origine les Grands Programmeurs s'y sont pris pour installer le leur. Voilà ce que j'appelle de vrais loisirs créatifs !

Les Niveaux d'Accréditation

Comme tout le Complexe Alpha est compartimenté en fonction des niveaux d'accréditation, le moindre département, le moindre dédale de couloirs, le moindre WC a son «accréditation». Prenez de la peinture. Etalez-la sur le tapis de votre salon à l'aide d'un pinceau ou d'un rouleau. Divisez la pièce en secteurs. Utilisez des couleurs différentes, correspondant aux diverses accréditations.

«Love Story» ? Ça me paraît bien séditieux, ça.

L'Ordinateur

Toutes les subdivisions du Complexe Alpha possèdent leur central informatique (voir «**BotBusters**» dans le supplément «**Paranoïa Aigue**») et le Secteur MIT ne fait pas exception.

Bien entendu, votre ordinateur personnel devient l'Ordinateur et si vous n'en avez pas, n'importe quelle jolie grosse boîte fera l'affaire (si vous vous êtes servi de céréales pour délimiter les zones correspondant aux

DEUXIÈME MÉTHODE : INSTALLER DES DÉCORS DE JTF DANS UN CADRE RESTREINT

Jusqu'ici, nous avons abordé la façon de matérialiser schématiquement un secteur du Complexe Alpha en utilisant tout votre appartement. Nous sommes bien conscients que ça a beau être une idée géniale, elle n'est pas forcément pratique à réaliser pour les petites parties de tous les jours. Aussi avons-nous mis au point un système pour représenter seulement les zones du Secteur MIT (et d'autres secteurs) où se dérouleront des aventures de JTF. Nous envisageons cela dans votre salle à manger/salon, mais les mêmes principes directeurs peuvent être profitablement adaptés à d'autres pièces, à votre pelouse, aux rues avoisinantes, à un terrain de foot, à un parc national ou à n'importe quel lieu où vous jouez régulièrement à **PARANOIA**. Cette méthode, bien que limitée à un espace plus restreint, vous évitera sans doute bien des ennuis...

«Et comment — allez-vous demander — envisagez-vous de transformer mon séjour/salle à manger en décor de JTF ? Vues vos suggestions pour repeindre mon tapis, j'en tremble d'avance... Avez-vous l'intention de déverser du béton frais sur mon parquet et d'y sculpter une maquette du Complexe Alpha ?»

Eh bien, n'allez pas croire que ça ne nous ait pas tentés... Mais nous avons choisi





d'utiliser une autre matière première — quelque chose qui abonde dans notre culture et se prête étonnamment bien à nos projets démoniaques...

Les livres, mes amis, les livres ! Les plus gros sont les meilleurs : les botins, les pavés grecs et latins, les livres religieux ou anciens, les éditions originales de votre papa, les bouquins de cuisine, de votre maman... La liste est sans fin !

La Marche à Suivre...

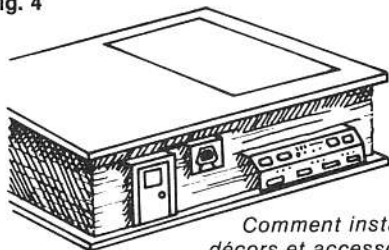
Faites le tour de votre appartement et emparez-vous de tous les livres qui tombent sous votre main avide. Si vous raflez les ouvrages de prix, ça prouve que vous avez bon goût. Si vous vous débrouillez avec les albums de coloriage de votre petite sœur, vous n'êtes qu'un grand lâche !

Jetez-les en tas au milieu de votre salon. Lorsque vous avez une pile vraiment imposante, vous voilà prêt.

Sélectionnez d'abord les livres les plus coûteux et placez-les en rangées parallèles, perpendiculaires et diagonales de façon à représenter les principaux couloirs du Secteur MIT. Installez ensuite des tas de pièces le long de ces couloirs — les plus grandes seront délimitées par les livres, les moyennes et les petites peuvent être indiquées de la même façon ou représentées par les couvertures elles-mêmes (pour vous faire une idée plus claire de cette méthode, allez voir dans l'encart les schémas représentant des cadres d'aventures).

Autant que possible, arrangez-vous pour tourner la tranche des livres vers l'intérieur des corridors et des pièces; ça vous permettra de coincer des accessoires (portes de papier ou autres) entre les pages. Nous avons préparé à votre intention un bon nombre de décors de ce genre — portes, terminaux informatiques muraux et autres babioles divertissantes — que nous avons baptisées *Décors Et Accessoires Pour Mini-Commies* (vous les trouverez également dans l'encart). Découpez-les et glissez leurs languettes dans les «murs» de vos «pièces» et «couloirs» comme indiqué sur la figure 4.

Fig. 4



Comment installer décors et accessoires

MANOEUVRES ET MALVERSATIONS DANS UN DÉCOR DE JTF

Modifications Séditieuses Des Règles De Combat De PARANOIA

Relisez les Règles de Combat 13.1 à 13.5

en pages 22/24 de votre Livret du MJ.

Ça valait le coup, non ?

Voici une alternative au déroulement traditionnel des combats que nous vous recommandons pour le JTF (et qui modifiera la section 13.1.1).

Le Déroulement Des Combats

Le MJ Choisit Les Actions Des PNJs. — Le Maître de Jeu commence par observer la situation et en déduit les réactions logiques, dramatiques ou burlesques des PNJs. Il peut ensuite annoncer ou non ces réactions aux joueurs. S'il le fait, ces derniers seront amenés à réagir en conséquence. Dans le cas contraire, ils devront deviner le comportement des PNJs.

Le MJ Doit-Il Ou Non Annoncer Les Actions Des PNJs ?

Ça dépend des cas... Certains adversaires PNJs des Agents ont un comportement si débile et transparent que leurs actes sont vraiment téléphonés; d'autres sont rusés et énigmatiques, il est probable qu'ils prendront les PJs par surprise et les auront par la ruse. Cela dit, garder secrets les actes des PNJs accentue souvent le mystère et le suspense. Il serait cependant de bien mauvais goût (encore que souvent spectaculairement efficace et tout à fait dans l'esprit de **PARANOIA**) de modifier la stratégie de vos PNJs en fonction des déclarations de vos joueurs.

Les Joueurs Annoncent Les Actions Des PJs. — Le MJ fait un tour de table en demandant à chaque joueur ce que va faire son personnage (les joueurs n'ont pas le droit de changer d'avis après avoir annoncé leurs intentions — sauf si le Maître de Jeu trouve nettement plus amusante leur deuxième réaction. Exemple : «Oh, Moe-O-DJO a dégoupillé sa grenade à ultraviolets ? Hep ! laisse tomber, je ne dégaîne pas mon laser, je retire ma chemise pour mieux bronzer !».

La Résolution Du Combat. — Notez que nous signalons ci-dessous que les déplacements s'effectuent APRÈS les attaques et non suivant les règles habituelles qui précisent que toutes les actions sont simultanées.

1. Evaluation (Sans Tenir Compte Des Modificateurs). — Si vous y tenez vraiment, vous pouvez prendre en compte tous les modificateurs figurant sur la Table Des Modificateurs De Combat 13.3.6.

Mais si vous utilisez des figurines, nous vous conseillons d'ignorer ces éléments sauf pour ce qui est de l'Esquive (Section 13.3.2) car elle offre aux PJs une option défensive importante et vient rehausser une tactique de jeu propre à **PARANOIA** (qui consiste à s'en remettre à des actes de panique vaine et désespérée pour échapper à un destin fatal).

2. Déterminez s'il y a Atteinte comme d'habitude.

3. Déterminez Les Dommages comme d'habitude.

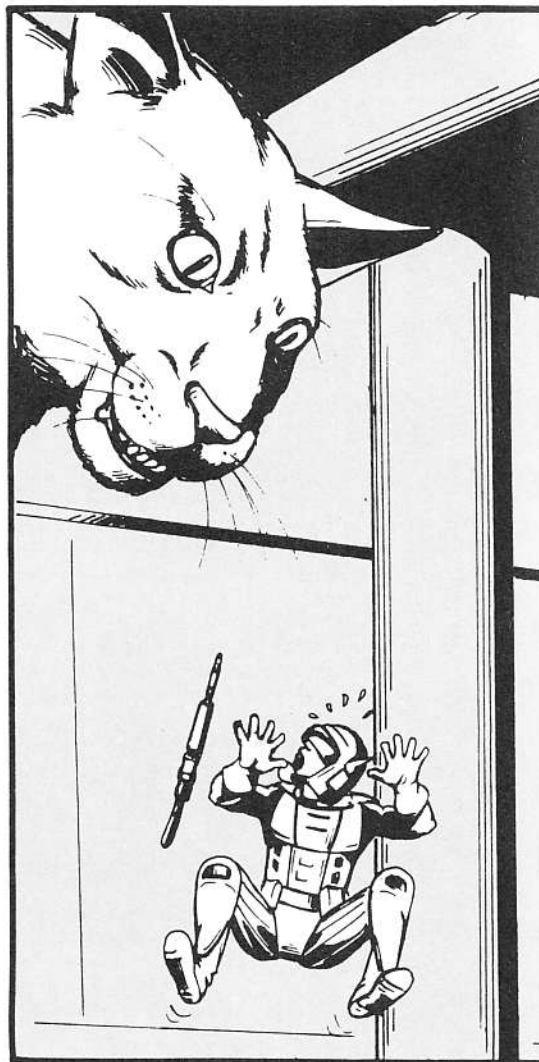
4. Déterminez Le Point d'Impact. — Laissez tomber (qui s'en soucie ? On ne s'en sert que lorsque ça nous arrange... c'est-à-dire rarement !).

5. Les Mouvements. — Tout ce qui vit encore (et qui n'est pas sonné jusqu'au mongolisme) peut se déplacer.

Pourquoi s'Occuper Des Déplacements En Fin De Combat ?

Reléguer les mouvements à la fin du round de combat permet de commencer par les actions les plus spectaculaires — bastons et fusillades. Cela induit aussi des cibles faciles — excellente base pour des actions dans le plus pur style **PARANOIESQUE**. De plus les tireurs d'élite (ou l'usage d'artillerie lourde) résolvent souvent de façon radicale les problèmes de déplacement et épargnent ainsi à de nombreux citoyens la fastidieuse étape des manœuvres stratégiques douteuses. Un rythme encore plus rapide... Des cibles encore plus impuissantes... Voilà qui colle à merveille avec l'utilisation des figurines dans **PARANOIA**.

Les animaux familiers ajoutent un «plus» notable aux univers de JTF.





Déplacements Et Notion De Vitesse En Univers De JTF

Relisez les règles de mouvement en page 22 de votre *Livret du MJ*. Un traître (Costik-I-ANN pour ne pas le nommer) a introduit dans «*Paranoïa Aigue*» la vitesse Jogging Lent — ou Promenade — sans même se donner la peine de la définir. Elle correspond à deux mètres par round. Nous inaugurerons également une vitesse dans ce livret, celle du Passage en Trombe — ou Trombe — correspondant à toute allure plus rapide que 40 m par round. Un jour, il faudra que nous nous asseyons autour d'une table pour mettre au point un système complet de déplacement de véhicules. Un jour... En attendant, ces derniers se contenteront de passer en Trombe dans votre univers de JTF, défonçant les murs et transformant en crépes les citoyens piétons.

Echelle Pour Les Déplacements En Univers De JTF

Trois (3) centimètres égalent (=) deux (2) mètres JTF.

Vitesses De Déplacement En JTF

Promenade = 2 m/round
Marche = 5 m/round
Course = 20 m/round
Sprint = 40 m/round
Trombe = + de 40 m/round

Mise En Scène Des Combats De Figurines

Première Etape. — Montez le décor de la rencontre à l'aide de livres, d'éléments à découper, d'autres accessoires et des figurines (comme indiqué ci-dessus, dans la deuxième méthode). En guise d'exemples et de sources d'inspiration pour disposer les décors et placer les accessoires, observez les schémas de l'encart correspondant aux mini-aventures.

Deuxième Etape. — Placez les figurines représentant les PJs dans le décor de JTF. Selon les cas, les joueurs pourront choisir où et comment ils disposent leurs petits personnages au départ, ou bien on jettera ceux-ci pêle-mêle dans la poêle à frire en fonction des besoins du scénario et du MJ.

Troisième Etape. — Procédez maintenant suivant le Déroulement Des Combats décrit ci-dessus, round après round, jusqu'à ce que tout soit réduit en pièces carbonisées (ou que les PJs en sortent vainqueurs).

Les déplacements ayant lieu en fin de combat, il s'ensuit souvent des conflits et une grande confusion, tout le monde voulant se réfugier dans le seul endroit sûr disponible ou se ruant vers le Générateur de Plasma pour le braquer indistinctement sur adversaires et coéquipiers. Supposez par exemple que six Clarificateurs, onze passants Infrarouges, cinq techniciens de R&C, deux techbots et un frotbot évacuent joyeusement un laboratoire de tests par une trappe de sécurité, tout ça en un round de combat de cinq secondes... En tant que MJ, vous devez trancher de telles situations en

fonction du *bon sens* («Bon, c'est le techbot qui est le plus près de la trappe — quel dommage qu'il n'ait pas d'appendice manipulateur capable d'appuyer sur les commandes !»), du *système d'attributs* («Bon, les six Clarificateurs, vous me faites chacun un difficile jet de Force, qu'on sache qui va s'en sortir vivant...») ou de vos *lubies* («Cet adorable petit frotbot, visiblement la personne la plus avisée de l'équipe, s'est placé de façon à pouvoir sortir le premier»).

Petit Tuyau. — N'oubliez pas que les mouvements ont lieu *après* que tout le monde ait fait feu, ne laissant souvent que de petits tas de matière fumante à déplacer. Comme ces petits tas ne bougent que *très lentement*, vous devriez garder bien en main cette *situation relativement simplifiée*.

Exemples Illustrant La Mise En Scène Des Rencontres En Environnement De JTF

Premier Exemple : Une Panne d'Automobile

Les Décors. — Disposez deux longues rangées de livres parallèles et distantes de dix centimètres, en tournant les tranches vers l'intérieur. Prenez une porte à découper et coincez-la entre les pages d'un des livres. Placez un modèle réduit de voiture ou l'automobile des Agents Bleus (cf. enveloppe de ce livret, volet des Mini-Commies) à environ 50 cm de la porte. A l'aide d'un crayon à papier, faites de longues traces de dérapage menant jusqu'à la voiture sur la feuille de ce livret représentant le réseau de rails énergétiques du métro-transit (les roues se sont bloquées).

Disposez les figurines, les PJs. — Dites aux joueurs que les freins se sont grippés, bloquant les quatre roues de leur voiture. Après avoir fait des pieds et des mains, ils ont réussi à s'arrêter sans emboutir quoi que ce soit ni faire de tonneaux. A la lumière des phares, ils aperçoivent une porte, environ 50 mètres plus loin dans le tunnel. Devant et derrière eux, tout le reste est plongé dans l'obscurité.

Que décident-ils de faire à présent ? S'ils restent dans le véhicule, gardez leurs figurines à portée de main. S'ils descendent pour regarder sous le capot ou se balader autour de la voiture, disposez les petits personnages en conséquence. Et n'oubliez pas que se promener sur un réseau de rails énergétiques n'est pas une chose Particulièrement Intelligente.

Suivez le mode de déroulement des combats. — Vous savez ce qui va se produire : un métrobot va débouler à la vitesse de l'éclair d'une des extrémités du tunnel et foncer dans le véhicule en panne. Mais voilà ce que vous dites aux joueurs : «Vous entendez quelque chose comme un sifflement grinçant... Il s'amplifie à une vitesse stupéfiante mais vous n'arrivez pas à déterminer d'où il vient. Que décidez-vous de faire ?»

Les joueurs annoncent les actions des PJs : Sauter du véhicule pour foncer vers la porte, escalader les parois du tunnel, léviter,

appeler l'Ordinateur, lancer une fusée de détresse, chercher des phares des yeux, profiter de la confusion pour tomber sur le dos d'un coéquipier, etc. Résolez le combat (le cas échéant).

Round suivant. — «Derrière vous, vous apercevez des phares qui se rapprochent. Le sifflement s'enfle à une vitesse fulgurante.»

Les joueurs annoncent les actions de leurs PJs comme précédemment. Les petits malins prennent leurs jambes à leurs cous ou bien esquivent. Les traîtres déchargent leurs fusicoûnes en direction des phares. Procédez à la résolution du combat. A moins qu'à cette occasion vous ne découvriez que le métrobot a écopé d'un dommage majeur, l'engin (un camion miniature, une bottine de catch, ou tout autre objet adéquat) déboule et défonce la voiture ainsi que tous les PJs qui se trouvent sur son passage. Les personnages qui esquivent ont 20% de chances de ne pas finir en bouillie. Le choc expédie l'automobile quelques 40 mètres plus loin dans le tunnel. Les personnages qui au round précédent ont piqué un sprint jusqu'à la porte, la franchissent et s'en sortent indemmes (à moins qu'ils n'aient marché par mégarde sur les rails électromagnétiques). Ceux qui ont attendu ce round pour annoncer leur intention de sprinter échapperont peut-être à l'épave projetée par le métrobot — à vous de voir... Quant à ceux qui se trouvaient encore dans l'automobile, assommés ou écrasés par le carambolage, ils subissent un des dommages de la colonne 4 de la Table des Accidents de Véhicules et Chutes de Grandes Hauteurs (14.3.1).

Deuxième Exemple : Une Fusillade à La Car touche Nucléaire Tactique

Entrons directement dans le *vif du sujet* : des livres délimitent une petite pièce; portes, moniteurs, caméras et autres accessoires sont accrochés aux «murs». Les PJs se tiennent à un bout de la pièce avec des fusicoûnes chargés de cartouches nucléaires. Les Méchants sont à l'autre bout avec des fusicoûnes chargés de cartouches nucléaires tactiques.

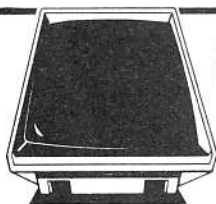
Résolez le combat. Sauter à pieds joints l'étape des atteintes. Quand les choses prennent une telle ampleur, il est inutile de chercher la petite bête. Il est temps de mettre en scène l'apocalypse !

Prenez les *Mini-Commies* et posez-les sur un exemplaire du *Monde*. Amenez le tout dehors et posez-le par terre. Mettez en marche votre tondeuse à gazon et passez une ou deux fois sur le journal.

Activez les clones. L'Ordinateur leur ordonne de récupérer des biens de valeur sur les corps de leurs défunts frères. Les joueurs farfouillent dans les lambeaux chiffonnés du journal à la recherche de débris de figurines.

Plutôt spectaculaire, non ?

Et voilà à peu près tout ce qu'il y avait à dire sur l'utilisation des figurines dans *PARANOÏA* et «*Les Bleus Du Secteur MIT*». Et maintenant, répondez franchement : impressionné, non ?



Chasse à l'homme

Une mini-aventure de PARANOIA signée Ken Rolston

***** MISE EN ALERTE *****

NOUS AVONS UN CODE 50 A L'INTERSECTION DES COULOIRS B-23 ET F-39, COORDONNÉES F9-D615-M44. UN CITOYEN VERT A PÉNÉTRÉ DANS CETTE ZONE BLEUE, MIS TROIS COMBOTS HORS COMBAT ET ON L'A VU ENTREPRENDRE DE NOMBREUSES ACTIONS RELEVANT DE LA TRAHISON.

CE CITOYEN EST ARMÉ ET DANGEREUX. COMME SI VOUS NE POUVIEZ PAS VOUS EN DOUTER, SACHANT QU'IL A MIS TROIS COMBOTS HORS COMBAT !

ALLEZ L'APPREHENDER ET LIVREZ-LE IMMÉDIATEMENT AU DÉPARTEMENT DES THÉRAPIES POLITIQUES DU SECTEUR POW.

Résumé

Ram-B-EAU-3, détective du Complexe Oedipe, a été relevé de ses fonctions d'agent secret pour être envoyé à la recherche d'une équipe d'agents Indigos de son Complexe portés disparus après s'être aventurés trop près du Complexe Alpha. Ces Indigos ont été capturés par un Escadron Vautour sorti pour des manœuvres stratégiques. D'après les renseignements de Ram-B, ils sont incarcérés dans les locaux du Département des Thérapies Politiques du Secteur POW, un petit territoire qui dans la pratique est considéré comme faisant partie du Secteur MIT. L'extraordinaire réseau des tunnels de transit a été construit autour de lui, le rattachant de fait à cette zone coupée du reste du Complexe Alpha.

Un citoyen a entrevu Ram-B-EAU marchant à grands pas dans un corridor Bleu. Uniquement vêtu d'une couche d'huile d'olive et d'un treillis kaki élimé, il ressemblait à s'y méprendre à un clone Vert franchissant les limites autorisées par son accréditation (en fait, ce personnage aime tout simplement porter sa vieille tenue de combat lorsqu'il est en mission). Les débris fumants des trois combats et la stupéfiante artillerie qu'il porte sanglée autour de son torse luisant ne font que confirmer la menace manifeste que fait planer Ram-B-EAU sur le Complexe Alpha.

On envoie les PJs s'occuper de ce scélérat. Celui-ci se balade dans le secteur en descendant un grand nombre d'Agents et progresse vaillamment vers le Département des Thérapies Politiques — où, de toutes façons, les Bleus veulent le conduire... Quelle heureuse coïncidence !

Lorsque Ram-B-EAU atteint ce département, il y cherche partout ses petits copains du Complexe Oedipe, sans même prendre la peine de demander la permission. Cela irrite les employés... Il en tue donc un bon nombre avant de s'en prendre aux fournitures de

bureau. Les Agents sont envoyés mettre fin à cette insurrection personnalisée.

Souhaitons-leur bien du plaisir !

Ram-B-EAU-3

Ce personnage possède un pourcentage de 95 dans toutes les compétences de combat. Il trimalle un lance-projectiles automatique (avec tout un éventail de types de munitions), de nombreuses grenades, des pistolets à projectiles, des couteaux et, attachés à la ceinture ou pendant en bandoulière, quelques autres engins de mort plus personnels. Indice de Force, d'Endurance et d'Agilité : 24. Ram-B-EAU est tout plein d'huile et il lui manque la parole... mais, bon, personne n'est parfait !

Comme il ne porte pas d'armure, les PJs risquent de se croire tranquilles. Grossière erreur ! Devinez qui possède un formidable pouvoir mutant vraiment unique ?... Les armes de tir ne produisent aucun effet face à Ram-B-EAU, peut-être à cause du pouvoir déconcertant qu'a la férocité de ce personnage sur ses adversaires... Les armes à rayon d'action semblent toujours le manquer d'un poil, ce qui ne les empêche pas de réduire en amas de débris fondus les fragiles et précieux biens de l'Ordinateur qui se trouvent juste derrière lui. Ce doit être une simple coïncidence...

Heureusement, Ram-B-EAU-3 ne possède pas de parade extraordinaire pour ce qui est du corps à corps (à part, bien entendu, son Bonus Macho de +3). Seule issue pour les PJs : en venir aux mains avec lui et le matraquer jusqu'à ce qu'il se rende. Hé ! hé ! hé !

Indications de Mise En Scène Destinées Au MJ

Pour présenter les rencontres avec Ram-B-EAU, tout le secret réside dans la «chorégraphie» des combats; votre position est assez confortable : vous n'avez qu'un PNJ à manipuler, il est pratiquement invulnérable à toutes les armes de tir et ses compétences en combat sont si extraordinaires qu'elles rendent superflues l'élaboration de stratégies tout en finesse. Contentez-vous donc de paufiner les détails de l'action et attendez que les PJs ouvrent le feu... Ram-B s'avancera vers eux comme si de rien n'était, les mitraillant et les bombardant nonchalamment de grenades. Tout ce que les PJs lui enverront dans les pattes manquera sa cible. Ils commenceront à s'inquiéter sérieusement.

S'ils prennent leurs jambes à leurs cous, Ram-B-EAU les suivra d'un pas tranquille.

S'ils restent sur place pour engager un combat au corps à corps, il les enverra valser comme des fétus de paille.

Quel que soit le décor que vous aurez improvisé (couloir, bureau de DéThéPo, bloc de détention), Ram-B-EAU se contentera d'y faire les cent pas, promenant partout son air invulnérable et fracassant le mobilier.

Tout ce que les Agents ont à faire, c'est lui coller aux talons et chercher à deviner d'où vient son invulnérabilité. Contre elle, seuls marchent les pouvoirs mutants, les armes chimiques et la ruse (Ram-B-EAU n'a PAS un indice de 24 en Adaptabilité). Les robots, en nombre suffisant, sont également efficaces, ainsi que le combat au corps à corps — si les PJs lancent une attaque groupée, réussissent à survivre quelques rounds, sortent de meurtrières armes de corps à corps et font de bons scores aux dés.

Et si les Agents retirent leurs combinaisons, enduisent leurs torsos d'huile pour robot, bandent tous leurs muscles et avancent à grands pas, l'air impassible, sous la mitraille fulgurante de Ram-B-EAU... Eh bien, ça marche aussi !

SCÈNE UN : ICI TOUT EST CALME...

Observez le Schéma 1 de l'encart. Il vous indique, à vous MJ, comment tout mettre en place pour simuler cette scène à l'aide de figurines. Placez les livres comme sur la figure mais n'installez pas les figurines représentant les robots en pièces et Ram-B-EAU avant que les PJs n'arrivent sur place.

Les trois combats ont été mis hors combat par une cartouche HE pile entre les deux vidéosenseurs. Leurs cerveaux électroniques ont volé en éclats partout dans le couloir et des flots de fumée noire s'échappent encore de leurs carcasses vers le tunnel de transit. Un des robots a été projeté contre un mur, mettant à nu des câbles de communication et des fils électriques; des gerbes d'étincelles jaillissent dans le couloir, menaçant de mettre le feu aux combustibles volatils qui s'échappent des combats. L'éclairage normal ne fonctionne pas et seules les lampes de secours illuminent faiblement le corridor.

En s'avançant dans le couloir B-23 à partir de la station arrivée du métro-transit, malgré les bourdonnements et les crépitements des lignes électriques en court-circuit, les PJs peuvent entendre Ram-B-EAU qui s'attaque méthodiquement aux entrailles d'un tableau d'inspection pour essayer de se brancher sur une ligne com. Il tourne ainsi le dos aux Agents; il est tellement absorbé par sa tâche qu'il ne les entend pas approcher (à moins, bien sûr, qu'ils ne chargent dans le couloir en hurlant à pleins poumons). Ram-B-EAU vient seulement de débarquer dans le coin; il



ne sait comment se rendre jusqu'au Secteur POW, base du DéThéPo où ceux qu'il est censé secourir sont censés être retenus prisonniers. En se branchant sur les lignes com, il espère obtenir des informations là-dessus (ce qui est assez naïf quand on sait quel mal ont les Agents à obtenir des renseignements de cette façon).

Les PJs peuvent amorcer la prise de contact en s'éclaircissant la voix pour attirer l'attention de Ram-B-EAU, lui suggérant ensuite poliment de les suivre sans faire d'histoires jusqu'au Département des Thérapies Politiques. Il se fera un plaisir d'obtempérer — remettant lui-même ses armes aux Agents s'ils le lui demandent, tant il est confiant dans sa maîtrise du combat à mains nues («Mais bien sûr ! Où allons-nous ? A DéThéPo ? Entendu... Voilà, pourriez-vous me tenir mon lance-grenades le temps que je me refasse une beauté...»).

Bien entendu, il est peu probable que les Agents, mis sur les nerfs par la vue des trois combots qui se consomment, aient une attitude aussi poliment réservée. Il est plus vraisemblable que même le paranoïde le plus pacifiste, profitant de ce que le colosse a le dos tourné, ne résistera pas à la tentation d'utiliser un entortilleur, un fusil à aiguilles ou des engins plus destructeurs. Il est à parier que le gambit d'ouverture des PJs sera explosif, ce qui déclencherait automatiquement un délirant bain de sang.

Peut-être les Agents survivront-ils au choc initial que sera la découverte de l'inefficacité de leurs armes de tir... Peut-être arriveront-ils à engager un corps à corps sans être taillés en pièces par l'artillerie de Ram-B-EAU... Peut-être que leur habileté dans cette discipline, leurs pouvoirs mutants et quelques ingénieux appareils expérimentaux aidant, nos héros parviendront à venir à bout du colosse et à le conduire à DéThéPo selon leurs instructions... Mais n'y comptez pas trop !

La première salve des PJs manque Ram-B-EAU. Il se retourne légèrement, jette un regard curieux aux intrus, puis les «arrose» (cf. *Livret du MJ*, section 13.3) distraitem

avec sa lourde mitrailleuse, qu'il tient d'une seule main, comme un pistolet de tir, tout en continuant à bricoler sur les lignes com.

Bien que les salves suivantes manquent elles aussi Ram-B-EAU, elles réussissent par contre à déchiqueter les lignes de communication sur lesquelles il travaille. Le colosse comprend alors qu'il n'arrivera à rien tant que tous ces bruits parasites distrairont son attention. Agacé, il hoche la tête et se retourne complètement pour s'occuper des Agents. Il s'avance vers eux d'un pas tranquille et les «arrose» négligemment avec son lance-projectiles. Pour évaluer les chances d'atteinte de Ram-B-EAU avec son arme d'arrosage, faites tout un plat de façon à ce que les joueurs apprennent que ce personnage a un pourcentage d'atteinte de 95 en attaque («Voyons, voyons... Trois cibles... Divisons par le nombre de cibles... Ça nous fait du 32% par cible.»).

En s'approchant des PJs, Ram-B-EAU remarque leur automobile dans la station arrivée du métro-transit (d'ailleurs il décide de se diriger vers le tunnel même si l'automobile n'a pas la bonne idée de se trouver dans son champ de vision). Il s'avance vers le véhicule, mitraillant tous les Agents qui lui barrent la route ou, s'il arrive assez près pour engager le corps à corps, les désarmant dédaigneusement et les envoyant valser dans tous les coins comme des figurants de films de Kun Fu.

Si Ram-B-EAU atteint la voiture avant les PJs, il monte et démarre en trombe pour aller chercher ses compatriotes. Passez directement à la scène suivante.

Si les PJs arrivent avant lui, il désintègre le véhicule à l'aide de son lance-grenades, faisant voler le moteur en éclats et transformant les Agents en fantassins. Puis il s'engage d'un pas tranquille dans le passage piéton du tunnel de transit, à la recherche de DéThéPo. Si les PJs le poursuivent, il les maintient à distance respectueuse avec son lance-projectiles avant de disparaître dans un conduit de ventilation.

SCÈNE DEUX : LE DÉPARTEMENT DES THÉRAPIES POLITIQUES

La Scène Deux se déroule dans le Département Des Thérapies Politiques du Secteur POW. Installez vos décors comme indiqué

sur le Schéma 2 de l'encart. Au fur et à mesure que les PJs reçoivent des informations sur ces différentes pièces, soit indirectement, soit en les visitant, éparpillez quelques Passants Innocents dans les bureaux, la zone d'accueil et le bloc de détention. Au début, les gardes Oranges se tiennent dans la salle de garde mais ils finiront par beaucoup cavalier à droite et à gauche. Signalons encore que les prisonniers du Complexe

Oedipe se trouvent dans le bloc de détention et qu'ils doivent au premier abord être présentés comme des Passants Innocents. Ram-B-EAU-3 peut arriver à DéThéPo soit sous la garde des Agents, soit en rampant à quatre pattes dans les conduits de ventilation.

La Salle d'Accueil

Si Ram-B-EAU arrive sous escorte des PJs, dès qu'il pénètre dans l'accueil et voit le panneau «Département Des Thérapies Politiques», il passe à l'action de façon explosive, balançant les PJs contre les murs et renversant les bureaux.

S'il arrive à DéThéPo par ses propres moyens, il s'enquiert poliment de ses collègues du Complexe Oedipe auprès de l'employé de l'accueil et signale qu'il aimerait leur rendre une courte visite. Le contraste entre ses manières courtoises et son apparence terrifiante fait hésiter les employés; ils appuient sur un signal d'alarme secret qui donne l'alerte au Central Sec Int, puis cherchent à gagner du temps. Les PJs sont appelés sur place et, contrairement à leur habitude, ils arrivent sans tarder, convoyés par une section de métro-transit miraculeusement (et provisoirement) opérationnelle. Dès l'instant où ils sortent de la station arrivée pour pénétrer dans la zone d'accueil, Ram-B-EAU comprend que son entrée façon boy scout n'a trompé personne et, changeant allègrement son fusil d'épaule, il passe à son mode d'expression favori — violence débridée, irrépressible énergie et arrosage généralisé à l'arme automatique.

Lorsque le colosse adopte ce style de contact plus direct, il se met à avancer à grands pas résolu, ouvrant les portes et criant par l'embrasure : «Eho, un petit gars du Complexe Oedipe est venu vous sortir de là... Ohé, quelqu'un a besoin d'aide ici dedans ?...». Après avoir jeté un regard déçu dans les bureaux avoisinants et envoyé quelques rafales d'arme automatique aux employés et aux gratte-papiers qui hur-laient, il découvre la salle de garde.

La Salle De Garde

Deux gardes Oranges de la Sec Int, vêtus de combinaisons Kevlar taille unique, braquent des fusils laser mal assurés sur Ram-B-EAU. Le vacarme dans la pièce voisine les a quelque peu refroidis et, dans la plus pure tradition burlesque, ils prennent leurs jambes à leurs couds devant l'attaque du guerilleros solitaire. A partir de là, ces poules mouillées ne cesseront de hurler des messages limpides et hystériques, relayés par les com-units des casques des Agents : «Au secours, au secours ! Subissons l'attaque d'un traître armé !», «Au secours ! Au secours ! Avons un traître armé aux trousses ! Au secours !».

Les Agents peuvent s'adresser aux gardes Oranges pour apprendre la disposition des locaux, la nature des pensionnaires du bloc de détention, ou toute autre chose du même genre; mais ces deux personnages sont surtout des bâtons que le MJ pourra





glisser dans les roues des PJs.

La Salle d'Interrogatoire Expérimentale

Ram-B-EAU se contente de jeter un coup d'œil dans cette pièce et de l'arroser de rafales pendant quelques rounds avant de poursuivre son chemin.

Pour ceux d'entre vous qui veulent en savoir plus sur ce laboratoire, précisons qu'un fauteuil de dentiste trône au centre, entouré par tout un arsenal d'engins stupéfiants, apparemment des appareils de test électroniques, des postes à souder et des outils de charpentier. Un embrouillamini de câbles pend du plafond, avec au bout de chacun un engin sinistre pouvant servir à explorer tous les orifices du corps humain, à forer des trous dans de l'acier ou à décaper des meubles anciens de leurs couches de peinture. Le siège est fixé sur un socle de béton strié de rigoles comme un bac à douche. Les murs sont tapissés d'accessoires divers : détecteurs à rayons X, fluoroscopes, écrans vidéo, armoires à pharmacie et outils de jardinage.

Et voilà, vos joueurs en savent maintenant plus long qu'ils ne voulaient concernant cette salle d'interrogatoire. Que dis-je, NOUS en savons plus long que nous n'aurions voulu !

Le Bloc De Détention

Ce bloc de détention (un ensemble de cellules on ne peut plus ordinaires) est peuplé par la lie du Secteur MIT — de sales traîtres commies mutants, autrement dit un échantillon parfaitement représentatif de la population de ce Secteur. En fait, le Secteur POW n'est rien de plus que la prison du Secteur MIT.

Lorsque Ram-B-EAU passe la tête dans l'entrebâillement de la porte du bloc de détention, il est accueilli par un cœur de voix réjouies : «Houa !», «Salut vieux frère, on arrive !», «Belle entrée, n'est-il pas ?». (Afin de différencier des autres prisonniers les étrangers que sont les captifs de nationali-Oedipienne, nous leur avons choisi un signe distinctif : leurs propos seront émaillés d'anglicismes, façon «Astérix Chez Les Bretons»; ça ne vous avancerait à rien d'objecter que c'est parfaitement illogique. Ça nous a paru amusant et nous, CJMC, avons coutume de n'en faire qu'à notre tête.)

Ram-B-EAU entre d'un pas assuré dans le bloc de détention, braque son lance-projectiles sur le verrou et appuie sur la gâchette... «clac !» — plus de munitions ! (Pssst ! Hey, les joueurs, il n'a plus de munitions !). Il fouille ses poches, les cartouchières qu'il porte en bandoulière, sa boîte à quatre-heures marquée «Star War» — désolé, nous avions omis de mentionner ce détail crucial, oubli impardonnable. Plus une cartouche ! Ram-B-EAU saisit sa dernière grenade, dit aux Oedipiens de reculer, dégoupille l'engin d'un coup de dents et pulvérise la porte de la cellule.

Nos Grands-Bretons-Oedipiens, arborant melons et parapluie, s'égayent au dehors.

Imaginez quelque chose des Monty Python, avec une bonne pincée de Jerry Lewis et trois gouttes des Three Stooges. Laissez-les caracolier quelques instants. Certains se cramponnent affectueusement à Ram-B-EAU, exprimant leur gratitude avec enthousiasme.

Ram-B-EAU médite. Il est visiblement déçu par la médiocrité des personnages à qui il a porté secours. Il n'a plus de munitions. Plus rien. Il envisage de tous les planter là. Il songe à les exécuter pour leur conduite peu héroïque...

Et Pendant Tout Ce Temps, Que Fichaient Les PJs ?

Regardons les choses en face : Au début aucune des initiatives des Agents n'a de grandes chances d'aboutir. Et les PJs risqueraient gros en s'exposant devant le meurtrier tireur d'élite Ram-B-EAU.

Les joueurs trouveront sans doute une ou deux Bonnes Idées qui résoudraient le problème une fois pour toutes... mais leurs retombées risqueraient aussi d'obliger les bureaux de DéThéPo à déménager (quelques exemples : Désintégrer un plafond au-dessus de la tête du colosse, utiliser des cartouches nucléaires tactiques ou des Générateurs de Plasma, faire marcher au pas des bataillons de robots ou d'Infrarouges pour générer des ondes destructrices, couper les dispositifs d'aération, condamner toutes les issues avec des explosifs, etc.). L'Ordinateur et les supérieurs des PJs désapprouveraient ce genre de solutions radicales, soulignant que des Agents devraient être capables de maîtriser un traître seul et dépourvu d'armure.

Alors quelles alternatives s'offrent aux PJs ? Comme nous l'avons dit plus haut, les Agents peuvent faire marcher leurs cervelles et utiliser des pouvoirs mutants, des créations de R&C ou des ruses de sioux pour retarder Ram-B-EAU ou le piéger. Comme d'habitude, ces stratégies brillantes réclament de votre part de brillantes improvisations. Dans tous les cas, le degré de réussite de tous ces stratagèmes doit être proportionnel à votre réticence à liquider l'aventure. Ce serait quand même bien dommage que les PJs n'aient pas l'occasion de jeter un coup d'œil sur les gentlemen Grands Bretons du Complexe Oedipe !

Toujours est-il que lorsque Ram-B-EAU se trouve à court de munitions et réalise que ceux qu'il a l'ordre de secourir sont des abrutis complets, nous atteignons le point culminant de la phase ascendante de l'action. A partir de là, la chance commence à tourner pour Ram-B-EAU et les PJs reprennent le dessus. Le colosse a perdu le moral, il ne se pavane plus d'un air assuré en envoyant joyeusement valser les Agents. S'il est invulnérable face aux armes de tir, ses protégés, eux, ne le sont pas. Les PJs peuvent les descendre les uns après les autres comme à la foire. Voilà le colosse paralysé par un insoluble problème : comment protéger les abrutis dont il a la charge tout en les aidant à s'enfuir.

Faites en sorte qu'aux yeux des PJs, ce spectaculaire retournement de situation

soit parfaitement lumineux. Insistez sur la pénurie de munitions, les débiles qui folâtrèrent autour de Ram-B-EAU et l'assiègent, la mine de chien battu du colosse, etc. A ce stade, plusieurs stratégies peuvent conduire à un dénouement satisfaisant :

1° Les PJs se jettent sur Ram-B-EAU et sortent vainqueurs du corps à corps (le colosse se bat avec l'énergie du désespoir mais sans grande efficacité car il est gêné par ses insupportables Grands Bretons).

2° Les PJs lancent un assaut contre les dits Grands Bretons. Une fois que ceux-ci ont été taillés en pièces, la mission de Ram-B-EAU n'a plus de raison d'être et il peut consacrer toute son énergie sur sa propre fuite. Peut-être les PJs arriveront-ils à le maîtriser... Peut-être parviendra-t-il à s'échapper de justesse par un conduit de ventilation. Si les Oedipiens sont seulement asphyxiés, sonnés ou quelque chose de ce genre, Ram-B-EAU sera obligé de les faire suivre dans sa tentative de fuite, désavantage évident pour le combat au corps à corps (qui pourrait m'épeler «encombré» ?).

3° Ram-B-EAU, après avoir prêté l'oreille à quelque discours émouvant — ou à quelque baratin insidieusement séducteur — perd tout espoir et se rend. Ou encore, les Agents l'amènent par la ruse à abaisser sa garde assez longtemps pour qu'ils puissent en venir à bout.

Quoi qu'il en soit, arrangez-vous pour que la défaite ou la sortie de Ram-B-EAU soit à la mesure de son héroïsme. Il est moralement brisé, non par sa faute mais à cause des abrutis qu'il était censé secourir.

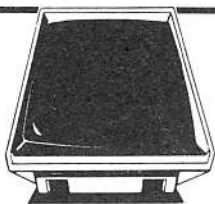
Selon un dénouement classique, les abrutis en question se retrouvent — morts ou vifs — aux mains des PJs (qui gagnent un point de confiance pour avoir fait échouer leur évasion), mais Ram-B-EAU, désespéré, blessé et à bout de forces, réussit de justesse à se frayer un chemin jusqu'au tunnel de transit où il disparaît dans un conduit de ventilation ou à bord d'un métrobot qu'il a «réquisitionné» au passage... Bref, il réussit à s'enfuir ! D'où d'inévitables séquences («La Chasse Continue», «Le Chasseur Chassé», «Le Retour Du Chasseur») et des figurations épisodiques dans d'autres aventures *Paranoïques* pleines d'action.

La Gratitude De l'Ordinateur

Si les PJs réussissent à capturer ou à abattre Ram-B-EAU, ça leur vaut deux points de confiance (trois s'ils se sont montrés particulièrement héroïques ou ingénieux).

Si les Agents survivent à l'affrontement sans se couvrir de honte et qu'ils arrivent à faire échouer l'évasion des prisonniers Oedipiens, ça leur rapporte un point de confiance — même si Ram-B-EAU s'enfuit (en passant en revue les rapports, l'Ordinateur admet la nature extraordinaire du colosse et se montre coulant en ce qui concerne les bavures).

En revanche, si Ram-B-EAU met en pièces beaucoup de biens de l'Ordinateur et qu'il parvient à s'enfuir avec les petits gars du Complexe Oedipe; ou encore si les PJs ont lâchement évité l'affrontement, alors les points de trahison et les dommages et intérêts sont de rigueur.



Voyage au centre de la terre

Une mini-aventure de PARANOIA signée Ken Rolston

***** MISE EN ALERTE *****

CODE 33, SIGNALONS CITOYEN ARMÉ FAUTEUR DE TROUBLES DANS LES BUREAUX DU SERVICE DE L'ÉNERGIE DU SECTEUR MIT. AGISSEZ IMMÉDIATEMENT. MAÎTRISEZ LE CITOYEN. IL NE DOIT À AUCUN PRIX ÊTRE BLESSÉ. NOUS RÉPÉTONS : IL NE DOIT À AUCUN PRIX ÊTRE BLESSÉ.

IL SE PRÉSENTE COMME CHARLES-VI-DER-6, CHEF DU DÉPARTEMENT R&C DE PHYSIQUE EXPÉRIMENTALE DU SECTEUR MIT. NOUS VOUS CONSEILLONS UN ENTRETIEN PAR COM AVEC SON SUBORDONNÉ NEWT-R-INO3.

CHARLES-VI-DER PRÉTEND QUE LE SERVICE DE L'ÉNERGIE A ILLÉGALEMENT PRIVÉ R&C DE RESSOURCES ÉLECTRIQUES. POUR CONFIRMATION, NOUS VOUS CONSEILLONS UN ENTRETIEN PAR COM AVEC LE BUREAU DES RÉCLAMATIONS DU SERVICE DE L'ÉNERGIE.

Résumé

Charles-Vi-DER, un membre de R&C dont le précédent clone fut un génie, va déposer une réclamation auprès du Service De l'Energie pour les coupures de courant qui sabotent ses expériences. Il part armé — dans le style R&C. D'une sérénité déjà toute relative, il est poussé à bout par le personnel toujours coopératif et plein de sollicitude du bureau des réclamations du service de l'Energie.

Après avoir réduit en cendres quelques bureaux pleins de gratte-papiers de basse accréditation, Charles-Vi-DER fait irruption dans le centre d'ingénierie électrique et les installations de contrôle de l'énergie du Secteur MIT avec une quinzaine d'otages d'accréditation moyenne. Charles se plaint entre autres du fait que le Service de l'Energie ne lui accorde pas le courant qu'il réclame en quantité suffisante pour qu'il puisse vraiment tester les capacités de son appareil expérimental. Il entend maintenant tester le véritable potentiel de cet engin : Il a donc canalisé tout le courant du Secteur MIT vers son Amplificateur de Potentiel Gravitationnel. D'après un de ses collègues de Service alarmé, cet appareil pourrait être assez puissant pour générer une voie d'accès directe vers le noyau terrestre (quelle que soit la nature de celui-ci).

Les PJs sont censés empêcher Charles-Vi de continuer son hécatombe d'employés du Service de l'Energie, de rayer de la carte les installations du centre d'ingénierie électrique du Secteur MIT et de déclencher une réaction en chaîne susceptible d'éliminer toutes les formes de vie connues du Vaisseau Terre.

Ils doivent aussi éviter d'endommager l'arme capable de faire un tel carnage (et son inventeur). En effet, les Forces Armées sont sérieusement intéressées (« Mes enfants, quel magnifique BOUM ! »); R&C est sérieusement intéressé (« Mes enfants, sacré BUDGET ! »); le Réseau Scientifique du Secteur FOU est sérieusement intéressé (« Mes enfants, quel concept GÉNIAL ! »)... Et, du coup, l'Ordinateur en personne est sérieusement intéressé. Autant dire que les Agents ont tout intérêt à sérieusement s'intéresser à leur tâche !

Vérifications Auprès De R&C

Newt-R-INO-3 est l'homme à tout faire de Charles-Vi-DER-6. C'est un petit gars malin, gre de PLI qu'on a affecté comme assistant au personnel de bureau de R&C. Il a une petite voix aiguë et pleurnicharde. Il n'aime guère Charles-Vi et son service, mais il a juste ce qu'il faut d'intelligence pour ne pas le crier sur les toits.

Newt-R-INO pense que Charles-Vi est parfaitement, incompetent et ne tient jamais aucun compte des signes de dangers sérieux.

« Oh, aucun de ses projets n'est vraiment très important. Je pense qu'il travaille actuellement sur quelque engin gravitationnel, voyez-vous... mais il n'a jamais pu le tester. Le Service de l'Energie se contente de lui rire au nez lorsqu'il lui envoie ces... vous savez bien... bons de réquisition. Oh je suis bien certain qu'il est tout ce qu'il y a de plus brillant, bien sûr ! D'ailleurs, sans ça, l'Ordinateur n'aurait jamais ratifié sa promotion à l'accréditation Violette, mais... voyez-vous... à R&C, certains manquent tellement de... vous savez, disons... d'esprit pratique. »

Vérifications Auprès Du Bureau Des Réclamations Du Service De l'Energie

Le Bureau des réclamations du Service de l'Energie est actuellement assiégé par Charles-Vi et sa horde de techbots. A l'abri derrière des guichets blindés épais de plus de 35 centimètres, les employés ont à peine perdu de leur hargne habituelle. Ils parlent du nez, d'une voix désagréable et semblent remarquablement peu impressionnés par les Agents et la Sécurité Interne en général.

« Oui, le citoyen Charles-Vi a bien déposé une réclamation... Oui, je crois bien qu'il a rempli un exemplaire du formulaire 23-FF-79-1011... Non je suis désolé, mais nous ne pouvons divulguer la nature de sa réclamation par com... J'ai bien peur que vous ne soyez obligés de passer au Service de l'Energie pour en débattre avec notre chef

de service... Oui, il y a pas mal de monde en ce moment, quelques troubles du côté de la salle de contrôle, je crois... Mais si vous passez tout de suite, je suis sûr que nous pourrions vous aider ! (« clic ! »).

Charles-Vi-DER-6

Charles-Vi-DER-6 est un excité à lunettes et à cheveux frisés, un maniaque au regard fou qui ressemble à une créature de Gene Wilder sortie de *Frankenstein Junior*. Pour dire les choses autrement, il a été victime d'un accident de poussetbot. Lorsque vous camperez Charles-Vi, renversez la tête en arrière, regardez vos joueurs de haut en roulant des yeux de fou, articulez exagérément et balancez votre tête d'avant en arrière pour ponctuer vos délires. De temps à autre, agitez les mains en l'air...

Si on vous contredit, lancez-vous dans une tirade contre les perturbations irresponsables que sème le Service de l'Energie dans vos expériences importantissimes : « Comment puis-je me consacrer à mes recherches avec toutes ces coupures ? (Charles-Vi agit à bout de bras des liasses de formulaires de réclamation dûment remplies, traités par ordinateur et ignorés par le Service de l'Energie.) Vous voyez... ce sont des irresponsables ! Je fais la queue, debout, pendant des heures d'affilée, et tout ce qu'ils font, c'est me donner un nouveau formulaire; alors je refais la queue, debout, pendant quelques heures de plus, tout ça pour voir quelqu'un qui me renvoie chercher d'autres formulaires ! ».

Si les Agents, pleins de sollicitude, le cajolent et le prennent par les sentiments (ils risquent plutôt de chercher à lui enfoncer la tête dans les épaules à grands coups de matraque, mais enfin...), Charles-Vi ne s'en montrera pas moins inflexible, indigné et méfiant : « Non, non et non ! Quelqu'un doit payer pour cette infamie ! Pourquoi devrais-je vous faire confiance ? Vous ne valez pas plus cher que tous les autres ! Je me débrouillerai A MA FAÇON ! ».

Le Cadre

Observez le schéma 3 de l'encart, les livres du dessous représentent le premier niveau, ceux du dessus la plate-forme. Placez vos livres la tranche vers l'intérieur et la couverture en bas de façon à ce que vous puissiez coincer des accessoires entre les pages et que vous ne soyez pas distrait par les titres (par exemple « Chef d'Oeuvres De La Littérature Erotische Féminine »). Utilisez les figurines correspondantes du livret ou bien de petits personnages improvisés pour représenter les techbots, les frotbots, le



groupe des otages et Charles-Vi-DER-6.

Contre les murs de la pièce sont installés de nombreux postes de surveillance et d'ingénierie. Vous trouverez dans l'encart quelques jolies répliques de fournitures que vous pourrez coincer entre les pages des livres pour plus de réalisme. La tranche de tous ceux du haut est couverte par de grands appareils (cf. Décor EXA-1) : écrans d'affichage, consoles de surveillance, moniteurs informatiques et claviers électroniques grâce auxquels les techniciens en chef du Service de l'Energie peuvent surveiller les besoins en électricité toujours fluctuants de Secteur MIT.

Les Corridors Et Les Gardes Techbots

Charles-Vi s'est fait accompagner par une garde d'honneur composée de techbots de R&C armés de divers engins également signés R&C. Il a posté un de ces techbots dans chacun des couloirs qui mènent à la salle de contrôle et deux autres sont restés avec lui sur la plate-forme où il tient l'Amplificateur de Potentiel Gravitationnel. Bien entendu, les techbots ne sont pas programmés pour le combat, mais vu les armes dont ils disposent, le problème de la précision des tirs reste fort académique.

Les techbots ont pour instruction d'annoncer, tous les visiteurs à Charles-Vi. Personne ne doit pénétrer dans la salle de contrôle sans son feu vert... Mais une bonne démonstration de Logique Spécieuse permettra aux Agents de franchir le barrage de ces robots (ils ne sont ni très intelligents ni très agressifs). Charles-Vi donnera son feu vert à tous les visiteurs qui se présenteront avec de relatives bonnes intentions. C'est donc le moment de raconter des craques, ça marchera à merveille («Nous venons enquêter rapport à une réclamation déposée contre le Service De l'Energie»; «La Sec Int nous envoie en tant qu'observateurs pour un test de R&C, c'est bien ici ?»).

L'Entrée

Un tunnel long d'une trentaine de mètres conduit de la station arrivée du métro-transit à une porte en diaphragme ouverte située à l'angle Sud-Ouest du premier niveau. Les PJs ne peuvent pénétrer dans la salle de contrôle qu'en passant par là. Les autres corridors ne sont pas accessibles via le tunnel de transit.

Un techbot armé d'un laser de découpe industrielle (équivalent d'un canon laser, voir colonne 11 de la Table des Dommages) se tient dans l'encadrement de la porte en diaphragme. Un gros câble relie son laser de découpe à une armoire électrique de la salle de contrôle du Service de l'Energie.

A côté de ce techbot, est posté un frotbot qui a été versé au service de Charles-Vi. Il tient une épée de force expérimentale coincée entre deux de ses appendices brosseurs/récureurs.

Ce frotbot n'apprécie guère la situation, il essaye sans cesse de s'esquiver pour aller

récurer le sol et les cloisons du couloir; non que sa programmation de base reprenne le dessus, mais il sent bien que cet endroit est malsain et il aimerait vraiment filer ailleurs dare-dare. De préférence tout de suite. Malheureusement, le techbot passe son temps à le rattraper par le collet et à le ramener brutalement à la porte en lui rappelant que le monsieur Violet lui a *ordonné* de monter la garde dans ce couloir.

Il se trouve que ce frotbot appartient à Copore Metal et qu'on lui a retiré ses circuits Asimoviens, cependant il affecte une obéissance relativement normale pour ne pas griller sa couverture. Lorsque le techbot fera face aux PJs, le frotbot essaiera constamment de filer à l'anglaise en faisant du nettoyage, mais son collègue le rattrapera toujours au dernier moment et le traînera de nouveau jusqu'à la porte. Si la situation diplomatique se détériore, le frotbot s'efforcera de tenter de se rendre aux Agents avant que les hostilités ne commencent pour de bon.

Le Couloir Menant Aux Bureaux Administratifs

Ces bureaux se trouvent au Nord de la salle de contrôle. De la fumée et des vapeurs s'échappent d'entre les deux cloisons défoncées qui mènent au couloir d'accès devant lequel monte la garde un techbot armé d'un Générateur de Plasma encore fumant.

C'est par là que Charles-Vi avait envoyé ce robot au Bureau des Réclamations. Frustré par les guichets blindés épais de plus de 35 centimètres (le Bureau des Réclamations est habitué à recevoir la visite de citoyens légèrement irrités), le techbot réduisit en cendres quelques bureaux avant de retourner monter la garde dans le corridor d'accès.

Le Couloir Menant Aux Générateurs

Ces réacteurs et installations de production se trouvent à l'Est de la salle de contrôle. Le corridor qui y mène a été automatiquement condamné par deux énormes portes blindées lorsque Charles-Vi a accidentellement déclenché le programme de sécurité en traficant le principal tableau de commande de la production électrique. Un techbot armé d'un ingénieux petit engin monte la garde devant ces portes blindées.



L'Ingénieux Petit Engin

Ce techbot est armé d'un laser expérimental à rayons X qui ressemble assez à une petite bétonnière — vous savez ces modèles montés sur roulettes qui ont l'air d'un tonneau allongé... Afin de produire un effet dissuasif maximum, on a inscrit sur le «tonneau» en gros caractères fluorescents : «Attention ! Laser à rayons X. Eteignez tous vos com-units lorsque vous travaillez à proximité de cet appareil».

Ce laser à rayons X est alimenté en énergie par un puissant générateur logé dans un sac à dos. Dans le caisson proprement dit, des lasers à allumage intermittent de grande puissance font fusionner des capsules de tritium dans un container magnétique, ce qui génère un rayon énergétique incroyablement puissant, lequel est canalisé vers la «boucle» du caisson.

Enfin, du moins lorsque l'engin fonctionne...

Mais détendez-vous : le générateur produit un bourdonnement de basse fréquence qui fait trembler le sol et va crescendo. Un éclair jaillit du caisson (comme un flash d'appareil photo qui ferait long feu), on entend un fort coup de tonnerre et il flotte une odeur prononcée d'air ionisé. Ça s'arrête là. Aucun déboire sérieux. Charles-Vi exprime une légère déception; mais de toutes façons, il ne s'attendait pas à ce que son engin fonctionne : Il n'avait jamais marché en laboratoire.

Si ça vous dit, cet appareil se mettra à grésiller vaguement si les PJs utilisent leurs com-units dans ce couloir.

Et, si ça vous chante, il peut même marcher. Dans ce cas, la colonne 20 de la Table des Dommages nous semble s'imposer et dans toute la zone avoisinante, les métaux semblent vouloir se transformer en breuvages orangés. Vous pouvez préparer de TRÈS GROSSES amendes pour détérioration de biens de l'Ordinateur.

Le Bureau Du Personnel

Il se trouve au Sud de la salle de contrôle. Une légère nappe de gas blanchâtre rampe sur le sol, s'échappant d'entre les portes réduites en miettes. Un robot tenant plusieurs curieuses petites boîtes métalliques garde cette entrée. Derrière lui, on entend des tas de hurlements hystériques qui s'échappent du couloir.

Les petites boîtes contiennent des gaz hallucinogènes puissants qui amènent le cerveau à brouiller toutes les données sensorielles qui lui parviennent. Le résultat est comparable à une gueule de bois monumentale dont souffrirait un violoncelliste professionnel écoutant *Mireille Mathieu* hurler à plein volume dans le casque de son walkman tandis qu'il tombe de 6 000 mètres et qu'on l'arrose de napalm.

Maintenant, vous comprenez le pourquoi des hurlements. Vous avez déjà écouté *Mireille Mathieu* ?



Un Dingue Aux Commandes

Charles-Vi a rassemblé tous ses otages, les a désarmés, ligotés et entassés comme du linge sale devant le poste d'ingénierie, sur la plate-forme dans le coin Sud-Est de la salle. Deux techbots armés de proto-accelérateurs portables gardent les prisonniers et, accessoirement, couvrent Charles-Vi en cas d'attaque à l'arme de tir. Leurs armes sont de gros accélérateurs de particules qui se portent sur le dos et se contentent de sonner leur cible (mais la sonnent bel et bien chaque fois qu'ils font mouche). Entre autres effets amusants, ces engins détruisent tout le matériel électronique et consomment les vêtements.

Charles-Vi a pris possession du poste d'ingénierie de la plate-forme et, depuis cette console, il contrôle toute l'énergie électrique du Secteur MIT. Il a retiré un panneau d'inspection proche du tableau de contrôle et branché son engin expérimental directement sur le principal câble d'alimentation. Il affirme fièrement être en mesure de canaliser vers son appareil toute l'électricité du Secteur MIT. La grosseur du câble d'alimentation tend à donner de la crédibilité à ses fanfaronnades. Il a le doigt posé sur la gâchette et il le démange.

Tout Le Sel De l'Aventure

Il s'agit de trouver un moyen d'empêcher Charles-Vi de nuire, de l'arrêter et de récupérer son engin intact. En plus, il serait gentil de sauver la vie des otages, d'épargner le département d'ingénierie électrique du Service de l'Energie et d'éviter que le contenu du noyau terrestre ne remonte en surface.

Bang ! Bang ! Bang !

Voilà une idée regrettable !

Les Agents pourraient être tentés d'ignorer leurs ordres et de descendre Charles-Vi sans sommation. Mais leur ligne de tir n'est pas dégagée... et d'ailleurs, à cette distance, il n'est pas facile de faire mouche. De plus, on leur a explicitement ordonné de récupérer le savant en douceur... Bref, sale affaire ! Si les Agents ont de la chance, et qu'ils neutralisent Charles-Vi du premier coup, ils pourront l'empêcher de tout faire sauter et de désintégrer tout le monde.

Sinon, le savant fera usage de son arme colossale.

Peut-être qu'après tout celle-ci ne marchera pas si bien à un si fort voltage. Peut-être que seuls les otages, le savant et quelques malheureux PJs seront tués. Destruction des locaux du Service de l'Energie... Panne de secteur pendant quinze jours... Evacuation forcée du Secteur MIT... Les Agents qui en ont réchappé risquent de se mordre les doigts de n'être pas morts, eux aussi !

Mais peut-être que l'arme fonctionne bel et bien. Dans ce cas, activez Terre-2 ou bien ressortez Orcs et Elfes de vos tiroirs.

Réfléchissons, Réfléchissez...

Voici quelques bonnes idées :

Demander l'aide de spécialistes en armes chimiques des Forces Armées (gas soporifiques).

Couper le courant dans la salle de contrôle (en obtenant l'aide éclairée des Services Techniques, puis en s'introduisant discrètement dans la salle en se faisant passer pour les réparateurs du système d'air conditionné ou quelque chose de ce genre).

Appeler le Bureau d'Enregistrement Des Mutants pour réclamer un assistant doué d'un pouvoir approprié (Suggestion ou autre).

Raisonner Charles-Vi. («Si votre appareil fonctionne, vous ne pourrez même pas relater votre expérience dans les *Annales des Grandes Explosions*»).

Déguiser un des PJs en frotbot et l'envoyer briquer les parties métalliques de l'engin de Charles-Vi.

Les joueurs qui manquent d'ingéniosité — ou qui ont affaire à un MJ diabolique — devront peut-être fixer les degrés de priorité des différents objectifs. Ainsi, il serait regrettable de tuer Charles-Vi... mais le laisser réduire en miettes les otages, le Service de l'Energie et sa super-arme serait bien pire. Lors du Débriefing, il vous faudra tenir compte de la persuasion dont font preuve les Agents pour défendre leur stratégie.

Indications De Mise En Scène

Jusqu'à ce qu'ils arrivent sur place, ne donnez pas d'autres renseignements aux PJs que ceux qu'ils arriveront à soutirer au personnel de R&C et du Bureau des Réclamations (l'Ordinateur essaie d'étouffer l'incident). Lorsque les Agents débarquent, décrivez-leur la situation et donnez-leur l'occasion de parler au savant; puis, laissez-leur le temps de faire marcher leurs cervelles pour trouver une solution.

Les nouvelles recrues essaieront sans doute de résoudre le problème toutes seules — mauvaise idée car ils sont habitués à tirer sur tout ce qui bouge et dans la situation présente, cette méthode est extrêmement risquée.

Les Agents plus aguerris tenteront plutôt d'obtenir l'aide de spécialistes. Laissez-les discuter avec quelques collègues de Charles-Vi à R&C, qu'ils puissent se faire une idée de la façon dont fonctionne l'appa-

reil du savant et peut-être apprendre s'il marche ou non (à vous de voir).

Charles-Vi est un impulsif lunatique : si les PJs tentent une action provocatrice, quelle qu'elle soit, il mettra son engin de mort en marche dès le round suivant. Ne donnez pas une deuxième chance aux PJs.

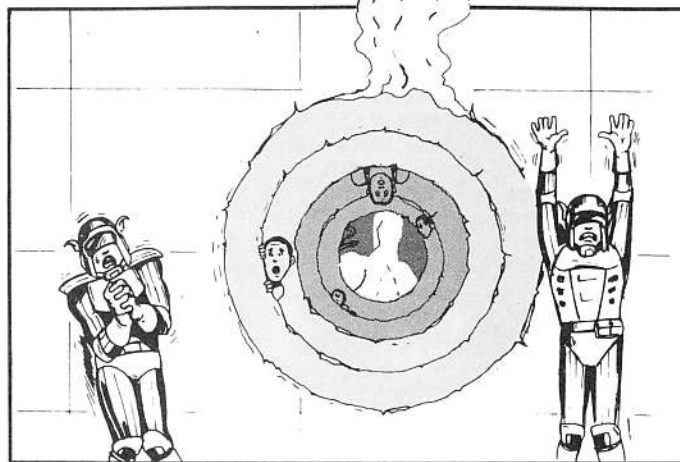
Mais au fait, à quoi ressemble cette arme ? Et quels sont ces effets ? Cherchez dans votre appartement un appareil quelconque muni d'un cordon de branchement — lampe de chevet, poste radio, aspirateur, perceuse électrique, télévision, grille-pain — et imaginez qu'il s'agit d'une arme d'une puissance inimaginable. Choisissez quelque chose qui fera office de gâchette et un autre point d'où jaillira l'énergie dévastatrice lorsque vous appuierez sur cette gâchette.

Branchez l'appareil sur une prise murale, posez-le sur vos genoux et expliquez à vos joueurs que l'arme de Charles-Vi ressemble EXACTEMENT A ÇA ! Posez l'index sur la gâchette. Jouez au dingue, imaginez que vous allez carboniser le tapis de votre salon jusqu'à obtenir un trou qui rejoindrait le noyau terrestre. Jacassez hystériquement. Ça pourra donner à vos joueurs des idées ingénieuses (par exemple utiliser une arme à air d'effet pour être sûr de toucher le câble d'alimentation).

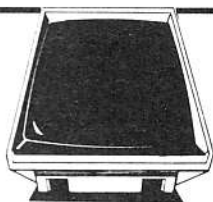
La Gratitude De l'Ordinateur

Cette délicate mission rapportera deux points de confiance aux PJs s'ils sauvent Charles-Vi, son arme, les otages, le Service De l'Energie, le Complexe Alpha et la Terre. (Si ça ne vous paraît pas cher payé pour le salut de la planète, ajoutez un ou deux billets d'entrée pour le Bal des Agents Bleus, quelques médailles ou des choses dans ce goût-là). Si les PJs tuent Charles-Vi mais sauvent tout le reste, ils reçoivent un point de confiance et un point de trahison. Toute bavure plus sérieuse se traduit par des points de trahison — jusqu'à quinze, automatiquement, si le Service de l'Energie est paralysé.

Mais peut-être les PJs écoperont-ils d'une automobile pourrie... Peut-être rejoindront-ils le savant trop tard... Peut-être seront-ils exécutés... Bien fait ! Ça leur apprendra à se mettre à dos les gars du Parc Auto.



Les Bleus du Secteur MIT, fiers, courageux et sûrs d'eux, sont entraînés à faire face efficacement aux fauteurs de troubles.



Où est passé le Toutoubot à son papa ?

Une mini-aventure de PARANOIA signée Bill Slavicsek

Résumé

On détache les Agents Bleus pour qu'ils prêtent assistance à un Grand Programmeur. L'anibot de celui-ci a disparu, voilà le problème. Ce pauvre petit Spunky est quelque part là dehors, tout seul, perdu, terrorisé...

La mission : retrouver Spunky. Est-ce vraiment si difficile de mettre la main sur un petit anibot ? Ce sera de la tarte (de silo)...

Ouaf ! Ouaf ! Ouaf !

Quelques Bases Pour Le MJ

Le Grand Programmeur Marco-U-PLO est quelque chose comme un explorateur ou un aventurier original. Depuis des années, il use de son influence pour monter des expéditions qui l'accompagnent dans des endroits mythiques ne figurant sur aucune carte, tant dans le Complexe Alpha... qu'à l'Extérieur ! Marco-U-PLO a ramené de ses petites excursions des tas d'engins précieux et potentiellement meurtriers datant d'un temps révolu.

Les pérégrinations de l'aventurier ont largement profité à l'Ordinateur qui encourage l'exploration et lui donne même un coup de pouce à l'occasion ; c'est lors de son dernier voyage à l'Extérieur que Marco-U-PLO a trouvé Spunky, encore bébé. Spunky est intelligent, adorable et affectueux. Spunky rapporte le journal ; Spunky est obéissant, fidèle... Spunky mesure 12 mètres de haut, c'est un Tyrannosaurus Rex.

Marco-U a découvert Spunky dans une vallée perdue, sur une île ne figurant sur aucune carte, au milieu des eaux d'un glacier fondu, quelque part dans le vaste Extérieur saturé de radiations. Ou peut-être l'a-t-il acheté à une bande de cow-boys qui passaient par là ; il ne se rappelle plus très bien. Toujours est-il que son cœur a fondu devant ce misérable animal égaré et qu'il l'a emporté avec lui. Quand nous disons que son cœur a fondu, c'est une expression fort subjective... mettons que Marco-U sait reconnaître une source de prestige et de pouvoir lorsqu'il en croise une.

(C'est un sacré tour de force de trouver une excuse raisonnable pour élever un Tyrannosaurus Rex dans son appartement. Mais Marco-U a expliqué à tout le monde que Spunky était un anibot expérimental et ce serait une idée malencontreuse de traiter un Grand Programmeur de menteur.)

Un beau jour, un clone Infrarouge est venu faire un tour dans les quartiers privés de l'explorateur, histoire d'y faire un peu de ménage à l'improviste (passer un coup de torchon à gauche, chaparder trois bibelots à droite) et Spunky, qui était d'humeur joueuse, l'a avalé tout rond. Gloup ! Elevé suivant un régime à base d'algues et de levures, le goût de ce nouveau mets fit une

telle impression sur le petit animal (quatre étages) qu'il décida de partir sur-le-champ à la recherche d'autres Infrarouges. Et peut-être aussi d'un ou deux Verts et de quelques Jaunes, qui sait... Un petit jappement joyeux (qui ébranla tout l'appartement), un battement de queue joueur (qui réduisit en miettes une unité résidentielle voisine) et voilà notre Spunky qui s'éclipse par la porte ouverte — construite spécialement à la mesure de sa statue unique — pour disparaître dans les couloirs sombres et cruels du Complexe Alpha.

Bien entendu, il est obligé de se cantonner aux couloirs sombres et cruels les plus *grands*.

Bouleversé, n'ayant personne d'autre vers qui se tourner, Marco-U appelle son ami Furllo au QG de la Sec Int pour signaler la disparition de son anibot. Et, sans plus attendre, on envoie les PJs régler le problème.

Le Briefing

Lisez tout haut :

***** MISE EN ALERTE *****

A PATROUILLE BLEUE TAC 5-F, VOIR CLONE RÉSIDENCE LES ROZBOTS SECTEUR MIT. CODE 99, GRAND PROGRAMMEUR EN DIFFICULTÉ. AGISSEZ IMMÉDIATEMENT ET AVEC UNE GRANDE PRUDENCE. SIRÈNE OBLIGATOIRE. NUMÉRO GAGNANT DU TIRAGE D'AUJOURD'HUI : 365-12-14-7-89. MERCI DE VOTRE COOPÉRATION.

Les PJs doivent se rendre directement et à la vitesse de l'éclair jusqu'aux quartiers du Grand Programmeur Marco-U-PLO-5, sans même s'arrêter pour le traditionnel briefing préalable. Lorsqu'ils arrivent, un Grand Programmeur vêtu d'un treilli kaki et arborant un feutre blanc leur fait signe de s'arrêter et les invite d'un geste rond à entrer dans son énorme résidence (qui ressemble à un hangar). Ils pénètrent dans une salle haute de presque vingt mètres, avec rochelles, jardins suspendus, fontaines et toutes sortes d'objets étranges, fascinants et illégaux. «Est-ce que vous aimez la façon dont j'ai arrangé ma modeste demeure ?» leur demande-t-il.

En regardant autour d'eux, les clones découvrent des aquariums où évoluent des piscibots clonivores, des terrariums où croissent des pieds de soja clonivores géants et toute une collection d'appareils datant de l'Histoire Enregistrée : des vélos d'appartement, des ballons de plage, des machines à pop corn, plus toutes sortes de reliques aussi antiques que mystérieuses. Cet endroit est un véritable musée (tout à fait illégal, bien sûr).

Après de brèves civilités, Marco-U éclate en sanglots et en vient à son histoire : «Mon pauvre petit Spunky (soupir)... C'était un petit toutoubot tellement adorable ! Si ce méchant Infrarouge n'avait pas laissé la porte ouverte (sanglots)... Et maintenant, mon petit Spunky est tout seul, perdu... Qui sait si d'infâmes clones n'auront pas fait de misères à mon petit toutoubot ? Vous devez le retrouver et le ramener à la maison ! Qu'est-ce qu'il va faire quand ce sera l'heure de son dîner, hein ? Qui lui donnera sa soucoupe ? (gros sanglots)».

Une fois que les PJs lui ont garanti qu'ils ramèneraient son Spunky au bercail avant le cycle nocturne, Marco-U les remercie et les pousse vers la porte. «Vous reconnaîtrez mon petit toutoubot à sa plaque d'identification pour anibot... Oh, encore une chose, Spunky est toujours un peu nerveux quand il y a des gens qu'il ne connaît pas. Si vous n'êtes pas gentils avec lui, il se peut qu'il vous mordille un peu, pour jouer...»



Marco-U-PLO-5

Ce programmeur est un grand clone décharné au regard froid et pénétrant. Il adore partir en exploration et fouiller dans les trésors interdits du passé. Il vaut mieux éviter de se mettre en travers de son chemin. Il peut devenir mauvais et même dangereux si on le provoque (il ne lui en faut pas beaucoup pour se sentir provoqué).

Son mince verni de douceur et de bonté ne dissimule qu'à grand peine la volonté de fer et le caractère implacable de Marco-U. Pour résumer, disons que c'est un Grand Programmeur, il peut parfaitement verser des larmes sur son anibot disparu et donner toute une famille clone en pâture à une tribu de pygmées cannibales (il y en a une, qui vit sur la plus haute terrasse de son appartement, juste au cas où...).

Mais Marco tient vraiment à Spunky... Après tout, vous connaissez beaucoup de Grands Programmeurs qui aient un Tyrannosaurus bien à eux ? Ça situe le standing !



Spunky

Spunky est le bébé tyrannosaure que vous pouvez imaginer. Il est aussi haut qu'un immeuble de quatre étages, il pèse affreusement lourd, et il laisse généralement les couloirs dans lesquels il passe pleins d'énormes creux et bosses, il est donc facile de le suivre à la trace. Spunky sa cantonne aux dômes les plus hauts et les plus spacieux du Secteur MIT, bref, aux endroits où il peut se dégourdir les jambes et évoluer sans trop d'entraves. Bien entendu, ces endroits sont ceux qui grouillent le plus de clones (quelqu'un pourrait-il m'épeler le mot «friandise» ?).

Spunky fait exactement les mêmes petits tours adorables qu'un chaton ou qu'un chiot... Seulement, les dégâts causés sont nettement plus importants ! Là où Spunky se roule par terre, les clones ne repoussent pas. Quand Spunky vous mordille «pour de rire», il vous arrache le bras. Jouez la carte du rire — jusqu'à ce que les joueurs soient MORTS de rire !

Le tyrannosaure utilise ses puissantes mâchoires, ses colossales pattes de derrière et sa queue gigantesque pour jouer ou bien se défendre.

Les coups de laser châtouillent Spunky. Même chose pour les rails électromagnétiques des tunnels de transit (sa première crise de fou-rire, lorsque Marco-U le trouva, raya de la carte un petit village et la moitié de l'expédition que l'explorateur avait amené avec lui; il est vrai que Spunky ne mesurait alors que trois mètres...). Cependant, les tirs d'artillerie lourde blessent la pauvre petite bête dont l'épaisse peau équivalait quand même à une armure de combat doublée de plate. Lorsque l'animal cause des dommages, consultez la colonne 17.

Marco-U ne peut pas se permettre d'attendre que Spunky s'assagisse avec l'âge. Dieu sait quelle force il peut atteindre...

Comme Spunky a la mentalité d'un tout jeune animal familial (après tout, c'est ce

qu'il croit être) toutes les ruses qui marchent avec un chiot marcheront avec lui. Seulement, vu la taille du tyrannosaure, les «tours» risquent de se retourner contre leurs auteurs : Si un Agent appelle Spunky, il se retrouvera avec l'adorable petite bête assise sur sa poitrine lui léchant le visage (autrement dit, plus de poitrine, plus de visage). Un simple «va chercher !» et Spunky va folâtrer dans tout le Complexe Alpha semant la panique et la destruction sur une échelle grandiose. Et allez savoir ce qu'il ramènera pendant entre ses énormes mâchoires... Lui taper sur le museau avec un journal roulé serré serait à coup sûr une idée malheureuse, d'ailleurs les cartouches nucléaires tactiques sont assurément plus efficaces !

Snif ! Où Est Passé Mon Petit Toutoubot ?

Lire tout haut :

Vous sillonnez les tunnels de transit lorsqu'un loyal citoyen vous fait signe de vous arrêter. Le Secteur MIT vous semble un peu sans dessus-dessous aujourd'hui, mais vous n'avez pas le temps de vous en soucier : vous devez répondre à un appel. Les métrobots en flammes, les terminaux défoncés, les citoyens réduits en bouillie, c'est le problème des autres Agents. Vous faites signe au piéton d'approcher et de raconter son histoire, mais vite parce que vous devez répondre à votre appel.

«Je me demandais si personne n'aurait signalé la perte d'un anibot» dit cet employé Rouge de PLI. «Je me promenais sur ce passage piétons, en rentrant chez moi après mon cycle de travail et j'en ai vu un en liberté. Il n'avait même pas de laisse. Par contre il avait bien une plaque marquée «Spunky». Il est parti par là...»

Si on lui demande une description, voici la réponse du clone :

«Oh, c'était la plus adorable petite chose que j'ai jamais vue ! Il avait les oreilles tombantes, un museau minuscule et la fourrure

de synthèse blanche la plus adorable qui soit» (en fait, ce citoyen a vu un *autre* anibot, dont nous parlerons plus loin dans cette aventure).

Vous faites rugir votre moteur et démarrez en trombe, abandonnant le clone dans le nuage de poussière électromagnétique dégage par les rails. Vous foncez dans la direction qu'il vous a indiquée, dépassant en trombe des robots de toutes sortes et de toutes tailles gisant à terre, des ruines de stations de métro-transit, des samubots et des pompierbots. Il doit vraiment y avoir un sacré grabuge ! mais vous répondez à l'appel d'un Grand Programmeur, et c'est prioritaire. Quoi qu'il en soit, espérons que ce ne sera pas fini quand vous aurez récupéré Spunky !

Vous freinez à mort : une citoyenne Jaune vient de bondir devant votre automobile lancée à toute allure.

«AAAARRRRGGGGHHHH !» hurle cette technicienne de R&C. «Lalala, lanini, l'anibot !» bafouille-t-elle en désignant le couloir d'où elle vient de déboucher. Le coup classique : elle a eu peur d'un petit anibot de rien du tout ! Vous sautez sur le passage piétons, dépassez la citoyenne, votre filet à toutoubot à la main. Vous entendez le bruit d'une combinaison Jaune qui grésille sur les rails à haut voltage, mais vous continuez comme si de rien n'était : vous avez un anibot à récupérer.

Un terrible rugissement (d'un volume équivalent à celui d'un roquetbot des Escadrons Vautours qui décolle) et des vibrations formidables vous font perdre l'équilibre... Vous vous arrêtez, songeur... On entend d'autres hurlements et des dizaines de citoyens fuient la direction qu'a prise Spunky. Vous jetez prudemment un œil dans le couloir et vous découvrez... Un minuscule canichbot ! il porte un collier et une plaque pend à son cou, marquée : «Spunky». Il jappe, gémit et se laisse entraîner jusqu'à votre véhicule sans problème. Eh bien voilà, mission accomplie ! No problem ! Mais vous n'aviez jamais vu un tel rassemblement de citoyens qui n'aiment pas les anibots !

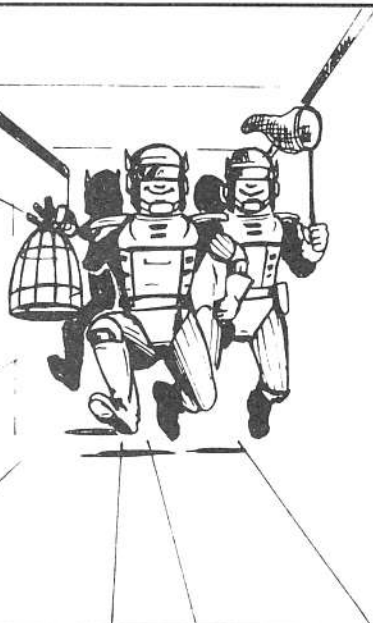
Ce canichbot appartient au citoyen Charlie-B-RWN. Ce n'est pas Spunky, garanti, Marco-U vous le dira. Mais Charlie-B est heureux de retrouver son petit toutoubot. Quoi qu'il en soit, Marco-U vous implore de repartir à la recherche de Spunky.

Un Anibot Dans Un Synthé-Arbre

Un appel conduit les PJ's au poste de contrôle qui sépare les Secteurs MIT et RFD où des citoyens ont signalé un anibot assez unique perché sur une tour de traitement des eaux usées. Les PJ's arrivent en même temps qu'une automobile d'Agents du Secteur RFD. Ce véhicule est un vieux modèle et les deux officiers, des brigadiers du cru, bien rustaude. Les PJ's devront s'entendre

Devinette : Quelle différence y a-t-il entre un Agent Bleu et une friandise ?

Réponse : Aucune.





avec eux pour déterminer de quelle juridiction relève ce cas, avant de pouvoir enquêter sur leur appel.

Les Agents Cogne-J-DSU et Bon-J-IGG sont aussi différents que le jour et la nuit mais leur mentalité bien rurale saute aux yeux. Bon-J est bonasse et parle lentement, Cogne-J s'énervait facilement et dégaîne vite son laser (heureusement, Bon-J lui a confisqué le canon). Tous deux soutiendront que la tour se trouve de leur côté de la frontière — en fait, elle est pile au milieu et surplombe les deux secteurs; après quelques instants de discussion sur ce thème, un impressionnant rugissement et un terrible fracas poussent les équipes d'Agents des deux secteurs à emprunter les corridors défoncés qui mènent à la tour.

D'un côté de celle-ci, le liquide s'échappe de déchirures qui lacèrent le métal et rappellent de façon troublante les sillons qu'on peut tracer dans de la purée avec une fourchette. L'autre côté s'est effondré sous le poids de quelque chose d'énorme qui devait être installé au sommet de la tour. Des mares d'un liquide peu ragoûtant se sont répandues partout, formant des lacs bouillonnants dans le couloir. Les PJs arrivent juste à temps pour voir un «conduit souple» disparaître dans un autre couloir.

Cogne-J et Bon-J en arrivent assez vite à la conclusion que finalement tout ça ne dépend pas de leur juridiction et ils s'éclipsent, sans tarder...

Si les PJs appellent Marco-U pour demander une meilleure description de Spunky, ils tombent sur un répondeur qui leur demande de laisser leurs noms et leurs comcodes, plus un bref message après le BIP sonore...

Qui Va Faire Joujou Avec Spunky ?

Les PJs peuvent maintenant établir une corrélation entre les ravages subis par le Secteur MIT et Spunky, l'anibot égaré. Ils peuvent aussi demander des armes plus puissantes. Ce serait une bonne occasion de faire surgir Gal-R-PTT et sa moto-roquette. Disposez vos *Mini-Commies* comme indiqué sur le schéma 4 de l'encart. Puis, tandis que les Agents sillonnent le tunnel à la recherche d'autres indices du passage de la «petite bête», lisez ce qui suit aux joueurs :

Vous tournez dans un tunnel de transit qui traverse le principal parc d'attractions du Secteur lorsque vous êtes obligés de ralentir : devant vous se dresse un barrage de sécurité gardé par les deux balourds du Secteur RFD. Derrière ce barrage, des citoyens de toutes accreditations se précipitent dans votre direction par les passages piétons. Certains essaient même de se frayer un chemin sur les rails dénudés. L'odeur est désagréable mais le spectacle de ces smurfs improvisés vaut le coup d'œil.

Laissez les PJs discuter — ou se battre — avec les Agents du Secteur RFD. C'est l'Ordinateur qui les a affectés à la garde de ce tronçon de tunnel; ils ont pour instruction de protéger contre toute agression tous les anibots qui pourraient se trouver dans le

Deux fiers rustauds du secteur RFD



secteur. Au bout de quelques instants, le canichbot surgit au détour du virage, précédé par une débâcle de citoyens.

Dans le même temps, Spunky se fraye un chemin dans cet important tronçon de tunnel de transit. Dans un instant, il va surgir derrière les PJs... Hé ! Hé ! Hé !...

Votre automobile est soudain prise de tressautements et de soubresauts. Vous jetez un coup d'œil par la vitre (modifiez cette description si les Agents ont quitté leur véhicule) et constatez que toute cette zone est agitée par les mêmes soubresauts et tressautements. Les citoyens s'enfuient à toutes jambes en désignant du doigt quelque chose derrière vous. Vous vous retournez et découvrez un robot haut de 12 mètres, muni de petits bras et de pattes arrières puissantes. Il bondit sur vous, sa langue pend entre deux rangées de dents énormes et acérées. Derrière le robot ondule un long tuyau hérissé de piques — sans doute le conduit d'alimentation. Le monstre saisit votre automobile entre ses mâchoires colossales, l'élève au-dessus du sol et la secoue joyeusement.

Les PJs peuvent s'en sortir en sautant — tout de suite !

C'est la première fois que Spunky attrape une automobile; il ne sait pas au juste quoi en faire... alors il se décide pour la première chose qui lui passe par la tête : il la mange.

A présent, il est temps que les Agents sortent l'artillerie lourde. Mais avant qu'ils aient pu désintégrer les gros yeux bleus de Spunky, la voix de Marco-U résonne, forte et distincte, dans leurs casques : «Ne tirez pas, l'Ordinateur adore Spunky et moi aussi... Je suis sûr que vous pouvez trouver un moyen d'avoir mon petit trésor par la ruse et de le ramener à la maison...».

Et en plus, si les PJs ne se sont pas occupés d'eux, les deux ahuris du Secteur RFD font tout leur possible pour protéger le malheureux robot sans défense !

Dénouement Numéro Un

Il est probable que les Agents vont sur-le-champ baisser leurs armes et essayer de

faire entendre raison au «petit trésor». Si un PJ demande à Spunky de donner la papatte, il se fera littéralement broyer. Brave petite bête ! Si un autre lui gratte le ventre, le tyrannosaure se roulera sur le dos et réduira au passage en crêpe un de ses coéquipiers. Si quelqu'un suggère d'offrir à Spunky du bon gruau à goût d'os à moelle, l'animal avalera goulument le plat... et l'agent qui le lui tend — Gloup ! d'une seule bouchée.

A ce moment-là, un PJ se décidera sans doute à tirer... Ou peut-être à faire appel à une brigade aérienne Vautour... Des amateurs pour des steaks de tyrannosaure bien grillés ?...

Bien entendu, Marco-U risque d'en vouloir un peu à ces Agents Bleus sans cœur. Peut-être seront-ils affectés à sa prochaine expédition; ou invités au prochain repas des pygmées cannibales; ou peut-être finiront-ils sous forme de nourriture pour Piranabot... Allez savoir...

Dénouement Numéro Deux

Les PJs mettent leurs armes au rencart et essaient toutes les ruses mentionnées ci-dessus. Mais un de nos champions de la lutte contre la crime est touché par la grâce et trouve un habile stratagème qui MARCHE ! (en fait, il est plus probable qu'il reçoit un appel com de Niet-I-NON qui lui souffle l'idée).

Tandis que ses collègues occupent Spunky, un des Agents va s'embarquer dans le plus proche complexe d'habitation Infrarouge. Quelques coups de laser bien placés réveilleront les résidents et les feront bouger en relativement bon ordre. L'Agent pourra les conduire en troupeaux jusqu'à l'endroit où ses coéquipiers taquinent la petite bête.

La fin de l'aventure voit Spunky suivant une ligne de clones Infrarouges inconscients (œil brillant, claquements de dents, gloup-gloup-miam !) jusqu'à la résidence de Marco-U. Tout est bien qui finit bien et l'Ordinateur a trouvé une nouvelle utilisation possible des loyaux citoyens Infrarouges.

JUNTA

Le Jeu :

Vous êtes un membre du gouvernement d'une république de fantaisie ("Los Bananas") et votre seul objectif est de détourner vers votre compte bancaire en Suisse les fonds publics qui vous sont confiés. Est déclaré gagnant le joueur qui en a détourné le plus à la fin de la partie. Les joueurs représentent, chacun, les intérêts d'une famille. Ils reçoivent des cartes "élection" et doivent, en les utilisant judicieusement, élire l'un d'entre eux Président de la République. Celui qui est élu nomme les autres joueurs aux divers postes gouvernementaux. Ceux qui ne sont pas satisfaits du régime en place peuvent provoquer des troubles sociaux (grèves, manifestations, etc) et déclencher un coup d'Etat. Si c'est la cas, les forces des loyalistes et des insurgés, représentées par des pions, s'affrontent sur la carte de la capitale selon des règles simples de wargame. Un joueur n'est jamais mis "hors jeu" définitivement parce qu'il y aura toujours un membre de sa "famille" pour prendre la place de ceux qui ont été tués.



Commentaire :

Parodie burlesque et grinçante des magouilles de politiciens fantoches sans le moindre scrupule, ce jeu associe avec bonheur les principes du jeu de diplomatie à une initiation simple aux wargames.

Matériel :

Un plateau cartonné représentant la capitale de "Los Bananas",
72 cartes spéciales (élection, événements, argent, etc),
96 cartes billet, 160 pions et marqueurs cartonnés,
Trois dés,
Un livret de règles assorties d'exemples et d'illustrations.

Nombre de joueurs : 2 à 7
Niveau de difficulté : 5/10
Durée : 1 à 2 h

RENCONTRE COSMIQUE

Le Jeu : Chaque joueur représente une race d'extra-terrestres possédant un pouvoir lui permettant de ne pas respecter certaines règles. A son tour de jouer, il doit attaquer une planète occupée par un adversaire (avec l'aide éventuelle d'alliés). L'attaquant (et ses alliés), s'il gagne, obtient une base sur la planète du défenseur. Le premier à avoir établi cinq bases dans des systèmes solaires étrangers gagne la partie.

Commentaire : Un jeu de science-fiction très amusant, surtout par le fait que le "pouvoir" de chaque joueur lui permet de ne pas respecter certaines règles. Le bluff joue un rôle très important et les retournements de situation sont fréquents.

Matériel : Quatre hexagones de système et un hexagone de Trou Noir, 20 cartes de Pouvoirs extraterrestres, 54 cartes spéciales, 96 jetons en plastique, un "cône de l'Hyperespace", un livret de règles de huit pages.



Nombre de joueurs : 2 à 4
Niveau de difficulté : 4/10
Durée : 1 h

EXTENSION N° 1

Quinze nouvelles cartes de "Pouvoirs extraterrestres" et tout le matériel nécessaire (hexagones de système et jetons) pour jouer à 6.

JEUX DESCARTES, c'est aussi des centaines d'autres jeux.

BON A DÉCOUPER OU A RECOPIER :

Merci de m'adresser votre catalogue JEUX DESCARTES PRODUCTION. Je joins à cet effet 2 timbres à 2.20 Frs.

NOM : Prénom :

Adresse :

Code postal : Ville :

A retourner à JEUX DESCARTES, 5 rue de la Baume, 75008 PARIS.

**Ne ratez pas les autres jeux
WEST END GAMES
édités par JEUX DESCARTES**

PARANOÏA

Un jeu de rôle de science-fiction et d'humour noir. Tous les travers des jeux de rôle sérieux sont parodiés pour mettre en scène des aventures hilarantes dans un monde souterrain d'après l'holocauste dirigé par un Ordinateur fou qui voit des "traîtres" partout. Une folie de robots détraqués, de fonctionnaires bornés et de technologie sophistiquée agrémentée des aventures meurtrières et mouvementées au cours desquelles vos personnages (les "Clarificateurs") font tout leur possible pour ne pas dévoiler leur véritable jeu (les traîtres!) et pour éliminer leurs partenaires.

PARANOÏA AIGUE

La folie au stade terminal ! Un supplément très complet, bourré de règles nouvelles, de Sociétés Secrètes inconnues, de tests et de scénarios plus fous les uns que les autres (y compris quelques terribles scénarios "code 7" extrêmement meurtriers).



BOITE DE JEU

Les règles, un scénario solo, un grand scénario pour 2 à 6 joueurs et un set de dés. Tout ce qu'il faut pour débiter avec bonne humeur dans une carrière de traître et de paranoïaque patenté.

LES BLEUS DU SECTEUR MIT

Un livret de campagne complet (oui! on peut jouer des campagnes de Paranoïa!). Vos personnages sont enrôlés dans les forces de la Sécurité Interne du secteur MIT : pour une fois, il sont de l'autre côté, enfin, presque... Couverture formant écran, aides de jeu, personnages prêts et figurines à découper. Une description complète d'un secteur et des règles nouvelles.

PRESSEZ LES ORANGES

Une mission mouvementée qui [censuré pour raisons de sécurité] en trois scénarios présentés dans une couverture détachable formant écran, agrémentés de personnages prêts et de nombreuses aides de jeu.

ECRAN DU MAITRE DE JEU

L'indispensable accessoire du Maître de Jeu, accompagné de trois mini-scénarios spectaculaires et surprenants.



ORCBUSTERS

Trois magiciens sortis d'un autre jeu de rôle (TM) atterrissent dans le Complexe Alpha. Que croyez-vous qu'il va se passer? Couverture formant écran, personnages prêts, aides de jeu. Paranoïa à la sauce donjonnesque (à moins que ce ne soit le contraire?).

ON NE VIT QUE SIX FOIS

Une suite de scénarios français qui va poser bien des problèmes de conscience à vos zèles Clarificateurs un peu trop portés à la violence... Couverture formant écran, aides de jeu et personnages prêts.

LIVRET DES JOUEURS

Tiré de la boîte de base, ce livret contient les règles et les renseignements que les joueurs sont "autorisés" à connaître. Une excellente façon de découvrir Paranoïa (scénario solo inclus).

BLUES EN JAUNE POUR UNE BOITE NOIRE

Un scénario-saga très enlevé pour redécouvrir, à la mode Paranoïa, les folies de la musique moderne. Couverture formant écran, aides de jeu et personnages prêts.

DES CLONES DANS L'ESPACE

Un scénario en cinq épisodes pour emmener vos Clarificateurs dans l'espace. Des règles additionnelles (appesanteur, décompression subite), des extra-terrestres bizarres, des robots complètement dingues, des aides de jeu, des personnages prêts, une couverture formant écran. Que voulez-vous de plus?

ENVOYEZ LES CLONES

Trois scénarios pour entraîner vos Clarificateurs dans les profonds méandres du Complexe Alpha afin de [Censuré pour raisons de sécurité]. Couverture formant écran, personnages prêts, nombreuses aides de jeu.

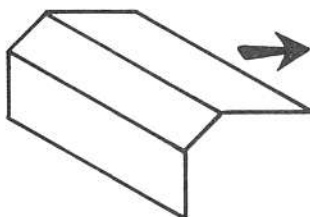
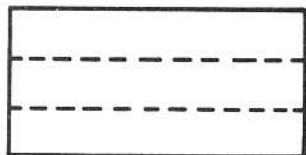


Indications de montage

(Pour les Mini-Commies, voir page 46 et pour les Accessoires, page 49.)

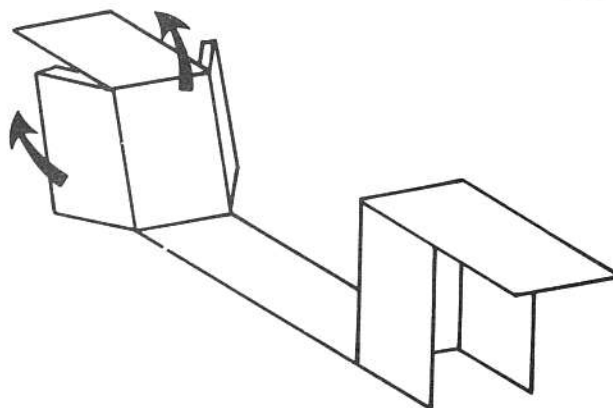
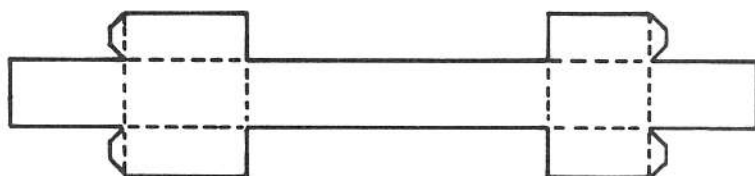
EXA-1 Console

1. Repliez les deux languettes latérales suivant les pointillés.
2. Glissez celle du haut dans la tranche du livre.



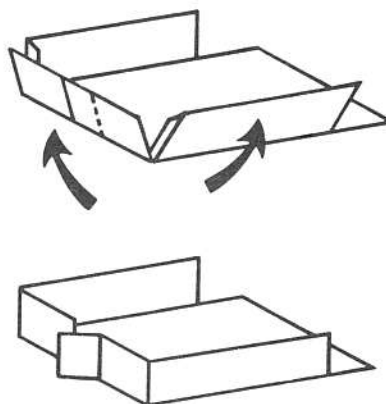
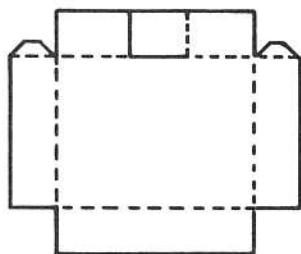
EXA-2 Poste de Contrôle

1. Repliez vers le haut les deux parties correspondant aux portes.
2. Repliez vers l'extérieur les trois petits volets qui se rattachent à chacune de ces portes.
3. Les grandes languettes marquées de deux cercles doivent être coincées dans les tranches des livres.



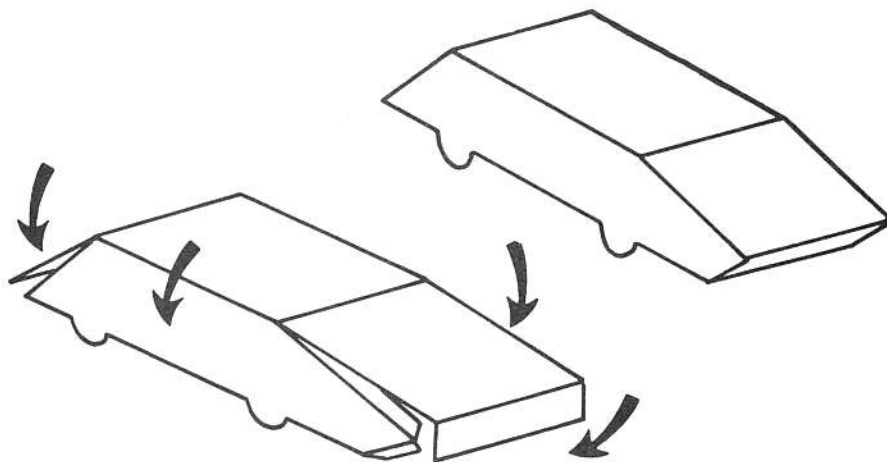
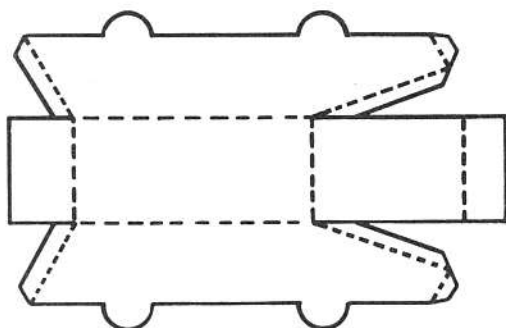
EXA-3 Station Arrivée

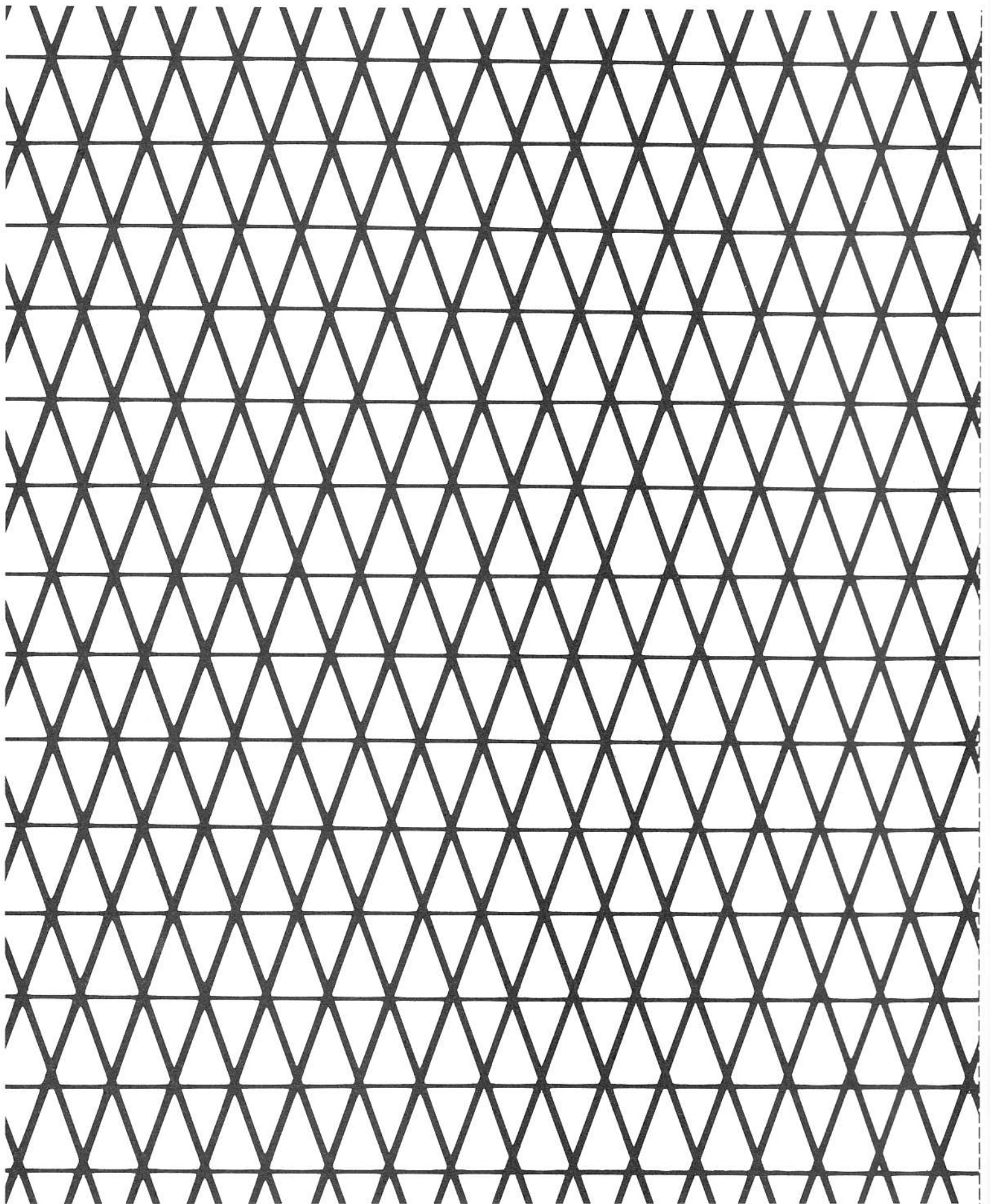
1. Repliez vers le haut les trois volets hachurés.
2. Collez les languettes de façon à solidariser ces trois volets.
3. Sur le volet hachuré du haut, dégagez la porte centrale en découpant suivant le trait plein et en pliant suivant les pointillés (ils serviront de charnière).
4. La partie tout en blanc doit être glissée sous les livres.



EXA-4 Automobile

1. Repliez vers le bas l'avant et l'arrière.
2. Enduisez de colle les languettes des ailes et solidarisez avec le corps de la voiture.





UNE CAMPAGNE DE PARANOIA

Citoyen, réjouissez-vous ! L'Ordinateur vous a choisi pour devenir un Agent Bleu de la Sécurité Interne du Secteur MIT !

... Hsst ... Crac ... Bliip ... I ADM-12, voir clone Bloc I42-6a, étage 49j, chambre 389b, pour un code 39-07 : intrus armé d'un engin nucléaire tactique ... zzzzzz ... ding-dong ... crac ... boum...

C'est un Livret de Campagne complet !

Vous trouverez dans ce livret un fantastique recueil de faits, de rumeurs, d'insinuations et de grossiers mensonges concernant le **Secteur MIT**. Vous découvrirez aussi un nouveau moyen de transport, les dernières nouveautés de R&C en matière de matériel de police et des wagons d'informations utiles sur le très populaire service qu'est la Sécurité Interne.



C'est un feu d'artifice de Mini-Aventures !

Nous vous offrons également dans ce livret complet des mini-aventures et des idées de scénario propres à initier vos joueurs aux tâches de police du complexe Alpha, mines de fous rires incroyables et de cogites perverses.

Pour 2-6 joueurs
plus un Maître de Jeu
A partir de 12 ans

Ce sont des Mini-Commies et des règles pour figurines !

Vous trouverez aussi dans ce livret des Mini-Commies (qui tiennent debout tout seuls) et des règles pour utiliser ces figurines (disons plutôt des suggestions). Ces adorables petits personnages en couleur vous permettront de déterminer avec précision où se trouvaient tous les PJs au moment exact de leur mort ! En prime, vous disposerez d'instructions détaillées sur la façon d'utiliser des éléments familiers de votre cadre de vie (rouleaux de papier torchon, mixers, petits animaux familiers) pour monter les décors de vos parties de PARANOIA !

C'est à PARANOIA ce que la cerise confite est au baba au rhum !

N'allez pas nous traîner en justice pour publicité comparative illécite... Mais, sans blagues, "**Les Bleus du Secteur MIT**" est une authentique campagne, un festival de morts subites : loisirs éducatifs, fous rires et cercueils en solde pour tous !

Regardez un peu toutes les merveilles que vous réserve ce livret !

- Une brillante innovation : un ÉCRAN tout neuf pour les joueurs, résumant toutes les informations dont ils auront besoin pour maintenir en vie leurs PJs dans les dangereux couloirs du Secteur MIT.
- Des figurines tout en couleur : les *Mini-Commies*.
- Un livret de 64 pages débordant de règles importantes, de mini-aventures délirantes, des magnifiques illustrations, de tables incroyablement pratiques... Avec en prime un extraordinaire encart truffé de PJs prêtirés, de tables des PNJs, de décors et accessoires pour *Mini-Commies* de schémas et d'extraits de la Gazette de la Sec Int du Secteur MIT !

Conception :

Ken Rolston

Elaboration :

**Bill Slavicsek
and Martin Wixted**

Conception Graphique :

Stephen Crane

Couverture et

Illustrations Intérieures :
Jim Holloway

Traduction Française

© 1988 par Jeux Descartes
avec l'autorisation de
West End Games



**JEUX
DESCARTES**

**WEST
END
GAMES**

ISBN : 2-904783-61-1 PRIX TTC : 69,00 F