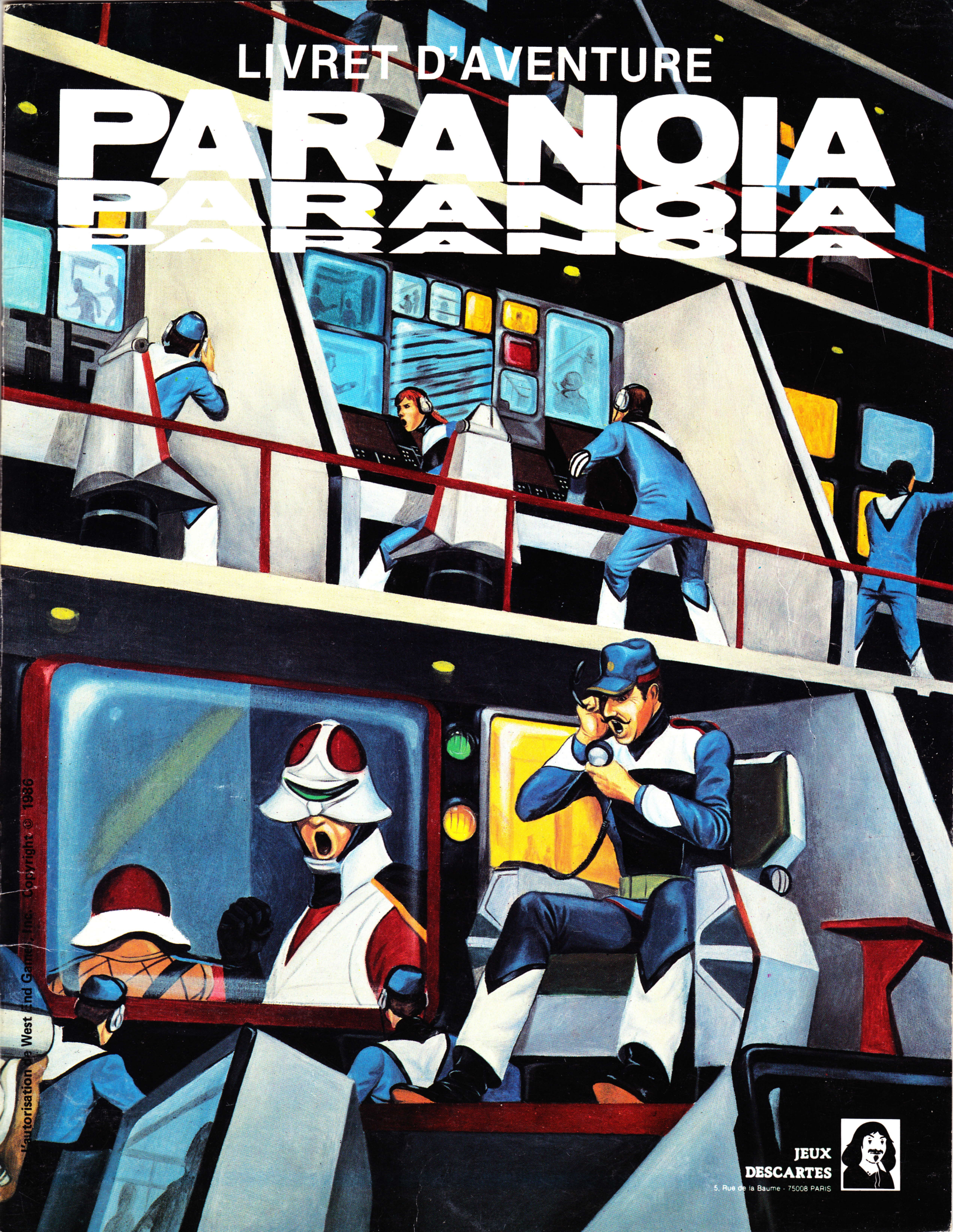


LIVRET D'AVENTURE

PARANOÏA PARANOÏA



L'autorisation de West End Games, Inc. Copyright © 1986

JEUX
DESCARTES

5, Rue de la Baume - 75008 PARIS



TERMINAL INTERIEUR DU SECTEUR CBI

(6 m/carrés)

CAFETERIA

INSTALLATIONS
DU TERMINAL
DROIT

CENTRE DE LOISIRS
ET D'INFORMATIONS

VOIE DE TRANSIT

TROTTOIR INTERIEUR

FRET

INSTALLATIONS DU
TERMINAL GAUCHE

PASSERELLE

VESTIAIRES

THERMES ROMAINS

← 5km

← 5km

← 5km

TERMINAL PERIPHERIQUE DU SECTEUR CBI (6 m/carré)

Artère de transit
principale du Complexe
(route)

Quai

Escalator



AUTOVOIE

VOIE DE TRANSIT (Niveau Supérieur)



Montée ➤

NIVEAU DU TRANSIT DU FRET (Niveau inférieur)

Descente ➤

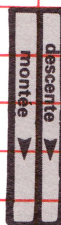


Escaliers vers le
niveau de transit du fret

PISTE

PASSERELLE (Niveau intermédiaire)

Escalator



escaliers vers le
niveau transit du fret

Fermé à l'accès au
tunnel de livraisons
du Complexe

PARANOIA PARANOIA

LIVRET D'AVENTURE

DANIEL SETH GELBER

Conception originale

GREG COSTIKYAN et ERIC GOLDBERG

Développement et contribution à la conception

KEN ROLSTON

Développement, mise en forme et contrôle mental

LARRY CATALANO

Conception graphique

NICOLAS MARTIN QUANE

Sécurité interne

JAMES HOLLOWAY

Illustration et couverture

**RAYMOND E. HEUER, WESLEY D. IVES, NICK KARP,
DOUG KAUFMAN, DAVID LEVINE, ROBERT BRYAN LIP-
TON, MICHAEL ROCAMORA, B. DENNIS, SUSTARE et LO-
RI WALLS**

Tests et conseils

PETER CORLESS

Logos des Sociétés Secrètes

PHILIPPE DOHR

Traduction française

DENISE CAUSSE

Reformulation et coordination

HENRI BALCZESAK

Contrôle Mental

ACCREDITATION ULTRAVIOLETTE.

AVERTISSEMENT :

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

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

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



JEUX DESCARTES

(avec l'autorisation
de West End Games)

: A VOTRE SERVICE...

J'ai quelques questions à poser au sujet du jeu qui nécessitent des réponses par « oui », « non » ou chiffrées.

: QUELLE EST
VOTRE ACCREDITATION?

Accréditation ULTRAVIOLETTE

: ECRIVEZ A JEUX DESCARTES
QUESTIONS SUR PARANOIA
5, RUE DE LA BAUME
75008 PARIS

J'ai des questions à poser au sujet des intentions
et des théories de conception que cache Paranoïa.

: QUELLE EST
VOTRE ACCREDITATION?

ULTRAVIOLETTE

: JE SUIS DESOLE.
CES INFORMATIONS
NE SONT PAS DISPONIBLES
POUR LE MOMENT.
A VOTRE SERVICE!

TABLE DES MATIERES

19. Le Matériel

- 19.1 Règles générales
- 19.2 Les robots
- 19.3 Les docbots
- 19.4 Les utilibots
- 19.5 Les armes et les armures
- 19.6 Le matériel de communication
- 19.7 Matériels divers

20. Les véhicules

- 20.1 L'utilisation des véhicules
- 20.2 Les divers types de véhicules
- 20.3 Les déplacements et manœuvres des véhicules
- 20.4 Les attaques des véhicules et de leurs passagers
- 20.5 Les armes des véhicules
- 20.6 Les volbots
- 20.7 Les Vautours

21. Destination Secteur CBI

Une aventure de Paranoïa

- 21.1 Introduction
- 21.2 Les briefings préalables
- 21.3 Le briefing
- 21.4 Production, Logistique et Intendance (Attribution du matériel)
- 21.5 Une visite à Recherche et Conception
- 21.6 Le terminal périphérique
- 21.7 Dans le tunnel de transit
- 21.8 Le terminal intérieur
- 21.9 Le Peuple Elu
- 21.10 Les zones industrielles
- 21.11 Le Poste de Contrôle
- 21.12 Clôture de l'aventure
- 21.13 Les fiches détachables à remettre aux joueurs



Excuse-moi, citoyen, y a-t-il un tankbot sur notre formulaire de réquisition ?

19. LE MATERIEL

19.1 REGLES GENERALES

La distribution et la détention de tout le matériel sont soigneusement contrôlées par l'Ordinateur. Certains objets peuvent être achetés, mais l'Ordinateur qualifie d'irresponsabilité sociale l'acquisition et la détention de biens personnels. De toutes façons, peu d'individus ont des crédits à dépenser et des règlements draconiens permettent aux seules personnes d'accréditations élevées de posséder une grande partie des articles.

La plupart du matériel est attribuée aux citoyens pour un temps plus ou moins long. Ces derniers doivent assurer sa maintenance et sa protection. S'ils ne le font pas correctement, ils risquent d'être sanctionnés par des amendes, voire pire. Certains citoyens peuvent s'arranger pour obtenir du matériel par des moyens illégaux — vol, récupération clandestine, marché noir, etc. — et ce, bien qu'il existe un risque considérable que de tels « délits » soient découverts et punis par l'exécution de leurs auteurs.

Dans *Paranoïa*, un personnage peut posséder trois types de matériel : personnel, « attribué » et illégal.

Le personnage est considéré comme un propriétaire à part entière de son matériel personnel. Il peut l'utiliser et en disposer comme il le désire, ne subit aucune sanction s'il le perd, l'endommage ou le détruit. Est considéré comme « personnel », tout le matériel que le personnage achète pour son usage personnel.

L'équipement « attribué » est confié à un individu par l'Ordinateur pour une période qui peut être courte (par exemple, pour la durée d'une mission) ou plus longue. La durée de cette période peut être définie au préalable, ou non (c'est le cas pour le laser qui est automatiquement attribué à tout citoyen qui devient Clarificateur). Le matériel attribué est normalement confié à un individu qui sera tenu pour responsable s'il le perd, l'endommage ou le détruit. Cependant, il se peut que plusieurs personnages soient solidairement responsables d'un engin particulièrement précieux ou coûteux, comme un voibot ou une arme à aire d'effet par exemple.

Si du matériel attribué est perdu, le citoyen qui en

était responsable se verra infliger une amende pour amortir les dépenses qu'entraîne son remplacement. Il se peut également qu'il ait à payer une amende à titre de sanction, ou qu'on lui inflige des points de trahison si les circonstances qui entourent la perte du matériel en question ou les dommages qu'il a subis sont troubles. Certains articles ne peuvent être remplacés — en particulier les appareils de pointe qui ne peuvent plus être produits dans les Complexes Alpha — leur perte entraîne au minimum le paiement de dommages et intérêts et, parfois, l'exécution pour trahison.

Il existe une catégorie particulière de matériel attribué. Il s'agit des articles expérimentaux, c'est-à-dire tous ceux qui sont encore à perfectionner ou sont l'objet d'études du Service de Recherches et Conception. Etant donné qu'il y a quelques risques à utiliser du matériel de ce type, sa prise en charge est théoriquement volontaire et il se peut que la personne qui en assume la responsabilité se voit offrir en récompense une prime, en crédits, substantielle (en fait, refuser d'accepter du matériel expérimental est considéré comme une preuve de déloyauté envers l'Ordinateur et peut se traduire par l'attribution de points de trahison. Servez l'Ordinateur et vous serez récompensés... Vous serez éliminés si vous ne le faites pas.)

Comme c'est le cas pour tout matériel attribué, le personnage à qui il a été confié est responsable de la maintenance et de la protection du matériel expérimental. Il peut se voir infliger des amendes ou être accusé de trahison si ce matériel est perdu, endommagé ou détruit. Toutefois il y a certaines tolérances en ce qui concerne le matériel expérimental. S'il est prouvé qu'il a été perdu, endommagé ou détruit à la suite d'une erreur des concepteurs ou des techniciens de Recherche et Conception, le personnage qui en était responsable ne se verra peut-être pas infliger d'amende ou de points de trahison (bien évidemment, la Sécurité Interne s'occupera promptement des personnes de Recherche et Conception qui sont responsables).

Il existe bien des façons de se procurer du matériel illégal : par le biais des Sociétés Secrètes, en conservant sans les déclarer des objets découverts au cours

d'une mission, en volant du matériel ou encore en se livrant discrètement au pillage sur le cadavre d'un collègue. Sera considéré comme « illégal » tout matériel qui ne serait ni personnel, ni attribué.

Ne pas signaler ni remettre à l'Ordinateur du matériel illégal relève de la trahison. Si un citoyen se fait prendre en possession d'un matériel de ce type, il recevra un ou plusieurs points de trahison (tout dépend de la valeur des objets et de la menace qu'ils représentent pour la sécurité du Complexe Alpha et de l'Ordinateur : la possession illégale de chaussures coûteuses peut valoir l'attribution de seulement un point de trahison, celle d'une arme nucléaire tactique peut être sanctionnée par l'attribution de 20 points, voire plus). Notez, cependant, que plus l'accréditation du personnage sera élevée, plus il y aura de chances que l'Ordinateur ferme les yeux sur le matériel illégal qu'il possède. Un statut élevé procure certains privilèges : l'Ordinateur ne reprochera pas à ceux qui lui ont apporté la preuve de leur loyauté de posséder quelques biens spéciaux.

Les sections qui suivent présentent une grande variété de matériels. Mais tous ces matériels ne sont pas nécessairement disponibles à tout moment. Il n'y a qu'une quantité limitée d'articles de chaque type et il se peut que d'autres missions soient prioritaires. Certains articles, parmi les plus sophistiqués, ne sont plus manufacturés dans le Complexe Alpha, d'autres ont un coût de fabrication élevé et ne sont produits qu'en quantité réduite (c'est le cas de la plupart des véhicules et équipements de pointe). En tant que Maître de Jeu, il vous est toujours possible de répondre négativement à une demande de matériel en prétextant que le matériel demandé n'est pas actuellement disponible et de vous servir de cette excuse pour attribuer aux personnages un matériel parfaitement inadéquat à leur mission. De plus, vous pouvez toujours décider que le matériel le plus sophistiqué en est encore au stade expérimental et ne peut être attribué qu'en tant que matériel « expérimental » (avec les risques d'anomalie de fonctionnement que cela implique).

Il est bien évident que la liste du matériel disponible n'est pas censée être exhaustive. N'hésitez pas à y ajouter des articles — ou à en retirer. Ne vous montrez

pas trop pointilleux sur les prix et les niveaux d'accréditation requis. Si les personnages-joueurs vous adressent des requêtes raisonnables, soyez accommodant. Toutefois, n'hésitez pas à refuser d'accéder, de temps à autres, aux demandes les plus raisonnables. Les personnages de Paranoïa vivent dans un monde de fous : les objets s'y perdent ou s'y cassent parfois ; il arrive que les stocks soient en désordre ; l'Ordinateur se mélange de temps en temps les pinceaux ; il y a des moments où il est impossible de se procurer un simple canon de laser ; il arrive qu'une caisse de blocs désodorisants soit malencontreusement étiquetée « grenades » (ou inversement).

C'est ainsi que ça se passe dans le monde loufoque de **Paranoïa**.

19.2 LES ROBOTS

Le suffixe « bot » est une contraction du mot « robot », terme qui se réfère à tout mécanisme non organique doté d'une certaine intelligence, capable d'établir un lien entre des faits apparemment sans relations entre eux et d'en tirer des conclusions personnelles — c'est-à-dire capable d'apprendre. Dans la pratique, le nom de certains appareils moins complexes est néanmoins formé à l'aide du suffixe « bot » et ce, pour des raisons d'uniformité. Ainsi, certains modèles de volbots n'ont pas la capacité de penser, mais comme ils ressemblent fort à d'autres modèles doués d'une véritable intelligence, on les appelle tout de même volbot pour des raisons pratiques.

Un robot est un ensemble de mécanismes complexes auquel on a intégré un cerveau électronique. C'est ce cerveau qui commande la machine et sans lui celle-ci est pratiquement inopérante. Quelque soit le robot, le cerveau électronique est le composant le plus sophistiqué et le plus irremplaçable de l'engin. Le cerveau électronique d'un robot est protégé par un caisson blindé amovible afin qu'il soit possible de le récupérer si le reste de la machine est endommagé ou détruit.

Les cerveaux électroniques ne sont pas forcément interchangeables. On ne peut extraire le cerveau électronique d'un volbot et espérer qu'il commandera correctement un docbot. Il a en effet été programmé pour piloter un volbot et non pour remettre en état un être humain blessé. Cependant, il peut arriver que des cerveaux électroniques soient reconditionnés et reprogrammés en vue d'autres tâches par l'Ordinateur.

Comme les cerveaux électroniques ne sont plus produits dans le Complexe Alpha, il y a souvent pénurie, ce qui oblige l'Ordinateur à essayer de reprogrammer ceux qui sont disponibles en fonction des besoins du moment. Ces opérations de reprogrammation ne sont pas toujours des succès complets, en conséquence de quoi les produits finis peuvent ne pas être aussi performants qu'on aurait pu l'espérer. Ainsi, par exemple, lorsqu'un frobot fonctionnant avec un cerveau de combat demande s'il peut « balayer la vermine », on peut toujours se demander si cette question est anodine ou si son cerveau a « décroché » et fonctionne selon sa première programmation. Les cerveaux électroniques reprogrammés vous offrent de nombreuses occasions de vous amuser et de divertir vos joueurs.

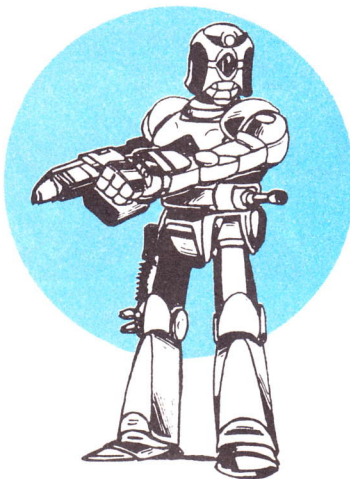
19.2.1 Les combats auxquels participent des robots

Les combats auxquels participent des robots sont quasiment similaires aux combats qui opposent des êtres humains. Exactement comme ces derniers, les robots peuvent posséder des compétences en armes. Il est également possible de leur attribuer un pourcentage fixe de chances de faire mouche sur un cible à l'aide d'une arme. Les armes dont ils disposent sont identiques à celles des humains. Il se peut qu'elles fassent partie intégrante de leur corps ; il peut également s'agir d'armes ordinaires, conçues pour des êtres humains, si le robot est muni de membres semblables à ceux des hommes (si le robot est équipé de plusieurs armes, il peut faire usage de toutes au cours d'un même round). Les robots peuvent être protégés

par des armures intégrées. Celles-ci devront être considérées comme les armures destinées aux êtres humains, mais rien n'empêche un guerbot d'être muni d'une armure plus protectrice que la meilleure des armures dont peut bénéficier un être humain.

En conséquence, les caractéristiques spécifiques d'un combat auquel participent des robots peuvent se ramener à trois facteurs essentiels :

1. Les compétences en armes des robots, ou leur pourcentage de chances de faire mouche avec chacune des armes dont il dispose.
2. La nature des armes qu'il utilise (armes intégrées ou armes standard destinées aux humains).
3. Le nombre de décalages vers la gauche à effectuer lors de la lecture des colonnes de la Table des Dommages (Table 13.4.1) pour tenir compte de l'armure qui protège les robots.



« Un guerbot sur le pied de guerre ».

Lorsqu'on consulte la Table des Dommages pour y trouver les effets qu'a produit une attaque sur un robot, il est évident que des termes tels que « blessé » ou « tué » sont inappropriés. Vous trouverez dans la section qui suit les termes équivalents qui doivent être employés si la victime d'une attaque armée se trouve être un robot.

19.2.2 Les dommages subis par les robots

« **Sonné** » : « **Court-circuité** » — Victime d'un court-circuit momentané, incapable d'entreprendre aucune action pendant un round.

« **Blessé** » : « **Légèrement endommagé** » — Nécessite une petite réparation ; incapable d'entreprendre aucune action pendant un round ; légère anomalie de fonctionnement (les effets de deux « dommages mineurs » équivalent à ceux d'un « dommage majeur »).

« **Neutralisé** » : « **Sérieusement endommagé** » — Victime d'un « dommage majeur » se traduisant par une grave anomalie de fonctionnement ou une mise hors d'état pure et simple (tout dépend de l'humeur du Maître de Jeu) ; ne peut être réparé que par quelqu'un possédant la compétence interdite de Grosses Réparations de Robots (l'effet résultant de deux « dommages majeurs » successifs, ou le résultat combiné d'un « dommage majeur » et d'un « dommage mineur » est équivalent à l'effet « détruit »).

« **Tué** » : « **Détruit** » — Mis complètement hors service ; le dommage est irréparable ; on peut par contre, récupérer des pièces (en particulier le cerveau électronique qui est soigneusement protégé).

« **Désintégré** » : « **Désintégré** » — Aucune pièce n'est récupérable.

Si les effets du dommage subi entraînent une anomalie de fonctionnement — mineure ou majeure — le comportement du robot peut devenir bizarre et imprévisible : à vous d'improviser afin de distraire au mieux vos joueurs et de leur mettre des bâtons dans les roues.

19.3 LES DOCBOTS

Les docbots sont des robots à vocation médicale. Leur degré de complexité varie, offrant un large éven-

tail d'engins — du simple robot secouriste à l'antenne d'intervention chirurgicale - et - soins-intensifs. Les modèles sont classés en fonction du niveau de leur compétence médicale. Cela va du Docbot Modèle I (compétence en Médecine de niveau (3)) au Docbot Modèle XII — de la taille d'une pièce (niveau de compétence en Médecine (15)).

C'est le Modèle V qui est le plus familier aux Clarificateurs. Il est bâti comme un nain humain, solidement charpenté et peut se rendre à peu près dans tous les endroits où un être humain peut aller. Il possède dans son torse massif l'équivalent d'une petite antenne médicale mobile, y compris une véritable pharmacie comprenant, entre autres, des analgésiques, des coagulants, des peptides, des amphétamines et des émétiques ; des fournitures médicales, un laboratoire d'analyse bio-chimique miniaturisé ; de confortables réserves de plastichair et un équipement d'intervention chirurgicale d'urgence.

Comme le Modèle V est capable de greffer des membres, d'arrêter une hémorragie et de cautériser pratiquement toutes les blessures, à l'exception des plus monstrueuses, un personnage même très gravement blessé ne mourra pas forcément si un robot de ce type se trouve à proximité. Grâce aux drogues, même un personnage sérieusement blessé pourra être suffisamment anesthésié et revigoré pour être de nouveau à même de se jeter tête baissée dans le combat et ce, presque dans l'allégresse ! (En cours de mission, la personne officiellement chargée de contrôler le docbot a toute autorité pour ordonner à la machine d'administrer à un Clarificateur le traitement qui s'impose — quel qu'il soit — afin que ce dernier soit de nouveau opérationnel et efficace).

Le Modèle V est d'accréditation BLEUE, mais il arrive fréquemment qu'il soit affecté à une mission pendant la durée de laquelle il se trouvera placé sous l'autorité de personnages d'un niveau d'accréditation inférieur au sien. Lorsqu'un docbot est affecté à une équipe, un des membres de cette équipe (pas nécessairement le leader) est désigné comme opérateur de la machine — cette dernière n'obéira qu'à ses ordres. L'opérateur peut se désigner un successeur qui pourra prendre sa relève au cas où il mourrait prématurément. Ce successeur, peut, à son tour, désigner son successeur et ainsi de suite.

19.4 LES UTILIBOTS

Les utilibots sont des robots à tout faire conçus pour se charger de n'importe quelle tâche qu'un être humain serait capable d'accomplir. Ils sont hauts d'environ 1,5 mètre et se déplacent au moyen d'un châssis flexible et articulé sur lequel sont montées deux chenillettes de plastique souple. Une tourelle cylindrique correspondant approximativement au tronc d'un être humain est montée sur ce châssis. Au sommet de cette tourelle se trouve un enchevêtrement de senseurs et d'appareils de communication qui remplit, grosso-modo, la même fonction et a approximativement la même taille que la tête d'un être humain. La tourelle est munie de deux « bras » dont le fonctionnement est calqué sur celui des membres supérieurs d'un être humain.

Les cerveaux électroniques des utilibots sont véritablement doués d'intelligence, aussi, tout comme les être humains, possèdent-ils une personnalité. En plus de cette personnalité propre, un utilibot possède une mémoire reprogrammable d'une capacité importante, dans laquelle peuvent être introduits des modules de compétences. Ainsi, tout utilibot possède virtuellement n'importe quelle compétence : il suffit de lui fournir la microplaquette correspondante. En raison des limites de la capacité de la mémoire vive de ces robots, on ne peut leur faire ingurgiter trop de microplaquettes de compétence simultanément. Par contre, ces machines sont capables de s'auto-reprogrammer en retirant simplement une cartouche de programme pour la remplacer par une autre. Cette opération nécessite trois rounds (Pour connaître le nombre maximum de points correspondant aux compétences qu'un utilibot peut stocker dans sa mémoire simultanément, multipliez par 5 le deuxième

chiffre du numéro du modèle : Ainsi un Utilibot Modèle 350, peut stocker dans sa mémoire un total de 25 points de compétence).

19.5 LES ARMES ET LES ARMURES

Leur utilisation est décrite dans le chapitre consacré aux combats (chapitre 13). La Table des Conditions d'Obtention des Armes (table 19.5.1) indique, pour chaque type d'arme, le prix et le niveau d'accréditation requis, et précise si l'arme est classée « expérimentale » ou non. La Table des Conditions d'Obtention des Projectiles (19.5.2) fournit les mêmes renseignements sur les projectiles des fusicoles et des lance-projectiles. La Table des Conditions d'Obtention des Armures (19.5.3), fournit, quant à elle, les mêmes informations sur les divers types d'armures.

19.5.1 Table des Conditions d'Obtention des Armes

(Voir tables et tableaux en fin de livret)

19.5.2 Table des Conditions d'Obtention des Projectiles

(Voir Tables et tableaux en fin de livret)

19.5.3 Table des Conditions d'Obtention des Armures

(Voir tables et tableaux en fin de livret)

19.6 LE MATERIEL DE COMMUNICATION

La Table des Conditions d'Obtention du Matériel de Communication (table 19.6.3) indique le prix et le niveau d'accréditation requis pour de nombreux appareils de communication, et précise s'ils sont classés « Expérimental » ou non. Ils peuvent être fournis comme appareils portatifs à l'usage des personnages ou être installés sur des véhicules. Les règles concernant les véhicules (chapitre 20), précisent les véhicules qui sont munis d'appareils de communication et le type de ces appareils.

19.6.1 Description des appareils de communication

- **Téléphones de campagne :** Ces appareils sont composés de deux ou plusieurs combinés téléphoniques reliés par des fils à un générateur. Le messages sont véhiculés par les fils, qui peuvent être suspendus ou souterrains (dans ce dernier cas, ils sont dissimulés et protégés). Il est ainsi possible de communiquer sans briser le silence radio. La mobilité est limitée par les fils, dont l'un des inconvénients est qu'ils peuvent être coupés. Les armes à effet Gauss rendent inopératoires les téléphones de campagne qui se trouvent dans un périmètre de 500 mètres.

- **Téléphones de Campagne protégés :** Ils sont identiques aux précédents, à ceci près que leurs fils sont protégés contre les armes à effet Gauss.

- **Com-unit I :** Ce sont des équivalents de nos Walkie-Talkies. Ils peuvent émettre sur cinq canaux et ont une portée d'environ 10 km. Si un appareil de communication se trouve dans ce rayon de 10 km, il peut relayer les signaux émis par le com-unit I, dont la portée utile est ainsi accrue.

- **Com-unit II :** Il s'agit d'une version plus puissante du Com-unit I. Il peut utiliser toutes les fréquences radio et permet de choisir la longueur d'ondes sur laquelle on désire émettre. Il peut aussi effectuer un balayage des fréquences de façon à capter les messages émis par d'autres com-units sur des fréquences différentes. Il a une portée de 100 km sur ondes courtes, mais sa portée se limite à l'horizon sur les autres gammes d'ondes.

- **Com-unit III :** C'est une version plus puissante du com-unit II. Sa portée est potentiellement illimitée. Sur ondes courtes, il peut couvrir la terre, sur les autres gammes d'ondes, sa portée est limitée à l'horizon. En raison de son poids et de la taille de sa batte-

rie, ce n'est pas un appareil portatif. Il est généralement installé à bord de véhicules (un volbot, par exemple).

- **Com-unit IV :** Il est identique au com-unit III, à ceci près qu'il peut émettre simultanément sur 100 longueurs d'ondes différentes. Il est, de plus, muni de prises-jack qui permettent de brancher divers appareils de télémesure. Ainsi, il est possible de brancher sur un com-unit IV un thermomètre électronique et de recevoir sur une longueur d'ondes choisie au préalable des signaux donnant la température ambiante. Ce modèle de com-unit est le plus souvent installé sur des appareils d'exploration à bord desquels ne se trouvent aucun être humain ou dans des robots sophistiqués. Sa cadence de transmission est extrêmement élevée, comparable à celle de nos actuelles sondes spatiales.

19.6.2 Règles standards de communication

Les personnages doivent rester en contact permanent avec le Complexe Alpha — ne pas le faire peut leur valoir l'attribution de points de trahison. De ce fait, pour toute expédition loin du Complexe Alpha on demande à chaque personnage de transporter un com-unit II (sauf si l'équipe est équipée d'un volbot ou d'un autre véhicule doté d'un com-unit II, III ou IV, auquel cas on demande à chaque personnage de transporter un com-unit I). Toutes les communications émises par les com-unit I sont relayées par les appareils plus puissants, de sorte que l'Ordinateur puisse les capter. L'Ordinateur est constamment à l'écoute des com-units des personnages, ce qui lui permet de surveiller ce qui se passe au cours des expéditions. Un personnage peut éteindre son com-unit en cours d'expédition, mais il doit obtenir l'autorisation préalable de l'Ordinateur. S'il se passe de cette autorisation, cela lui vaudra l'attribution de points de trahison.

19.6.3 Table du Matériel de Communication

(Voir tables et tableaux en fin de livret)

19.7 MATERIELS DIVERS

La Table des Matériels Divers (table 19.7.1) indique le prix et le niveau d'accréditation requis pour un certain nombre d'articles et précise s'ils sont classés « expérimental » ou non. L'usage auxquels sont destinés la plupart de ces articles est évident (il n'y a, par exemple, aucune règle particulière concernant le maniement des moustiquaires). Mais il est nécessaire de fournir quelques explications sur certains appareils de type nouveau.

19.7.1 Table des Matériels Divers

(Voir tables et tableaux en fin de livret)

19.7.2 Les multicorders

Les multicorders sont des appareils de détection polyvalents équipés d'un assortiment de senseurs (ou détecteurs). Ils fonctionnent à l'aide de programmes spéciaux qui se présentent sous forme de microplaquettes. Ces programmes permettent à l'appareil de traiter et d'afficher sous diverses formes pratiques les données fournies par ses senseurs. Etant donné que les assortiments de senseurs varient selon les divers types de multicorders, certains programmes ne peuvent être utilisés sur tous les modèles de multicorders. Si un programme est utilisable sur plusieurs modèles, son « rendement » sera fonction du degré de perfectionnement du modèle sur lequel il est employé (en effet, plus le multicorder sera performant, plus ses senseurs seront nombreux, de bonne qualité et doué d'une capacité de traitement des données importantes).

LES MODELES DE MULTICORDERS

- **Multicorder Modèle I :** Appareil portatif souvent utilisé pour des missions se déroulant dans la nature (ou pour d'autres missions, en tant que matériel d'appoint). *Ne peut fonctionner que sur un programme à la fois.*

- **Multicorder Modèle II :** Existe en deux versions, l'une portative — assez encombrante — l'autre destinée à être installée sur un véhicule. *Peut fonctionner sur trois programmes à la fois.*

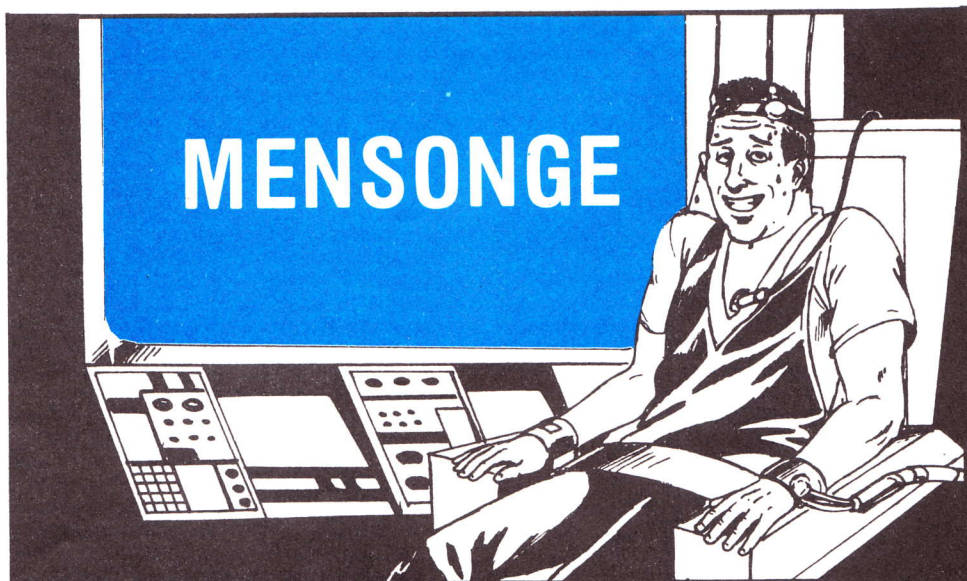
- **Multicorder Modèle III :** N'existe pas en version portative. Est installé sur des véhicules ou de grands robots. Peut fonctionner sur cinq programmes à la fois.

- **Multicorder Modèle IV :** C'est le modèle le plus performant. Pas de version portative. Peut équiper certains véhicules ou grands robots. Peut fonctionner sur 10 programmes à la fois.

LES PROGRAMMES DES MULTICORDERS

- **Radar :** *Utilisable sur tous les modèles.* Fournit toute une palette d'images radar traitées et d'échelles diverses. La portée utile du radar dépend du modèle (Modèle I, 1 km ; Modèle II, 10 km ; Modèle III, 100 km ; Modèle IV, 1000 km). La portée peut être réduite par des obstacles.

- **Infrarouge :** *Utilisable sur tous les modèles.* Fournit toute une palette d'images infrarouges traitées, à des degrés de grossissement variables, et sur lesquelles sont visualisées les différences de températures. Les zones chaudes apparaissent dans des tons plus vifs que les zones fraîches. Les animaux et les êtres humains se détachent sur leur environnement. Quant au sillage d'un appareil à réaction, il apparaît sous la forme d'une traînée lumineuse d'une intensité caractéristique. La portée utile dépend du modèle de multicorder (Modèle I, 100 m ; Modèle II, 1 km ; Modèle III, 10 km ; Modèle IV, 10 km).



• **Détection de mensonge:** *Utilisable sur tous les modèles.* Le multicorder doit être connecté à des électrodes branchées sur le sujet interrogé. Il traitera les données fournies par les réactions de ce dernier et en déduira si ses affirmations sont sincères, mensongères ou équivoques. Ce test n'est pas d'une fiabilité totale. Le pourcentage de chances qu'a un personnage de mentir sans que son mensonge soit détecté correspond à son Bonus Crédibilité (brut, c'est-à-dire non modifié par une compétence).

• **Détection Radio/Radar:** *Utilisable sur tous les modèles.* Fournit toute une palette d'images traitées sur lesquels apparaissent les zones à partir desquelles sont émises des ultra-sons ou des ondes radio. Permet également d'utiliser le multicorder comme récepteur radio. La portée utile dépend du modèle (Modèle I, 10 km; Modèle II, 100 km; Modèle III, 1000 km; Modèle IV, 5000 km).

• **Visionnage:** Fonctionne comme une caméra vidéo dotée d'un certain nombre de perfectionnements permettant, entres autres, d'agrandir, d'identifier les images et d'obtenir des mises au point automatiquement. S'utilise comme l'élément du senseur visuel de la plupart des robots, senseur qui permet à ces derniers de transmettre directement ce qu'ils « voient » à un surveillant, à un opérateur ou à l'Ordinateur. La portée utile se limite à la portée de vue. *Utilisable sur tous les modèles.*

• **Rayons X:** *Ne peut être utilisé que sur les Modèles I et II.* Permet de se servir du multicorder comme d'une machine radioscopique portable, essentiellement à des fins médicales. Portée utile, 3 m.

• **Détection de radioactivité:** *Ne peut être utilisé que sur le Modèle II, III et IV.* Fournit des graphiques illustrant les taux et les types de radioactivité que présente l'environnement.

• **Traduction:** *Utilisable sur tous les modèles.* Chaque programme permet une traduction sommaire d'une langue dans une autre. Plus le multicorder est sophistiqué, plus la traduction est fidèle et précise. Tous les éléments peuvent effectuer des traductions de matériaux oraux. Le Modèle IV et, de plus, capable de fournir des traductions sommaires de textes imprimés (encore faut-il qu'ils soient rédigés dans certaines langues).

• **Cartographie:** *Utilisable sur tous les modèles.* Peut stocker et afficher un grand nombre de cartes. Permet d'avoir accès à des bibliothèques cartographiques et ce, par radio. Lorsque ce programme est utilisé, l'Opérateur du multicorder doit préciser sa position présente, après quoi l'appareil affichera sur demande la carte correspondante sur laquelle seront indiqués la position actuelle, l'itinéraire et les caractéristiques du terrain qui sont identifiées.

• **Détection d'activités psi:** *Ne peut être utilisé que sur les modèles II, III et IV.* Si une quelconque activité psi est exercée dans les environs, elle sera

détectée et visualisée. Ce programme est expérimental et peu fiable. La présence d'une activité psi est généralement détectée de façon correcte, mais on ne peut guère se fier aux indications fournies sur la direction d'où elle est censée provenir. Quant à la distance entre le multicorder et l'endroit où cette activité est exercée, les estimations fournies sont, dans la plupart des cas, carrément fantaisistes. (On dira qu'il y a une activité psi chaque fois que quelqu'un fait usage d'un pouvoir mutant de nature psionique). La portée utile dépend du modèle de multicorder: Modèle II, 0 à 25 m (?); Modèle III, 0 à 100 m (?); Modèle IV, 0 à 1000 m (?).

• **Identification de toxiques:** *Utilisable sur tous les modèles.* Permet d'identifier la plupart des substances toxiques courantes. Les échantillons doivent être introduits dans une antenne-laboratoire miniaturisée reliée au multicorder. Il se peut que des toxiques rares, ou présents à des doses infinitésimales ne soient pas identifiés.

• **Identification des formes de vie:** *Utilisable sur tous les modèles.* Identifie les formes de vie, animales ou végétales, en comparant les données fournies par divers senseurs (infrarouge, rayon-X, visionnage, etc) avec une banque de références. Fournit un bref résumé des caractéristiques marquantes de l'espèce observée et permet d'établir un contact radio avec des banques de références plus complètes. Il existe plusieurs programmes, chacun correspondant à un milieu écologique particulier. Si les espèces observées ne sont pas originaires du milieu correspondant au programme utilisé, il y aura probablement des erreurs au niveau de leur identification.

• **Diagnostic sur robots:** *Utilisable sur tous les modèles.* Effectue une série de tests adaptés à chacun des divers types et modèles de robots, afin de déterminer la nature et la gravité des dommages et anomalies de fonctionnement qui affectent le robot examiné. Note: ne fait pas mention de modifications affectant autre chose que le hardware proprement dit. Ne signale, par exemple, pas les « désordres mentaux » du robot.

• **Diagnostic médical:** *Utilisable sur tous les modèles.* Analyse les échantillons de sang ou de tissus qu'on lui fournit afin de découvrir, s'il y a lieu, la présence de corps étrangers (bactéries, virus, etc). Détecte également les déséquilibres chimiques et les troubles génétiques. Installation standard sur de nombreux modèles de docbots.

• **Enregistrement:** *Utilisable sur tous les modèles.* Peut fonctionner comme un magnétophone ou un magnétoscope. Est également capable d'enregistrer des images, des données ou des interprétations fournies par n'importe quel autre programme de multicorder. Le programme « enregistrement » est automatiquement introduit dans le, ou les, multicorder — portatif ou installé sur véhicule — qui est attribué aux Clarificateurs pour chacune de leurs mis-

sions. Ce programme permet ainsi d'obtenir un enregistrement complet des activités de l'équipe. Il est fréquent que les données enregistrées soient transmises en simultané à l'Ordinateur qui peut ainsi suivre la progression de la mission. Trafiquer un multicorder de façon à l'empêcher de conserver un enregistrement intégral du déroulement d'une mission est un acte relevant de la trahison.

• **Effacement:** *Utilisable sur tous les modèles.* Si l'on introduit ce programme dans un multicorder, l'appareil efface toutes les cassettes qu'il contient — qu'il s'agisse de programmes ou d'enregistrements. Le multicorder lui-même reste intact, mais pour qu'il soit de nouveau opérationnel, il faut lui fournir de nouvelles microplaquettes de programme.

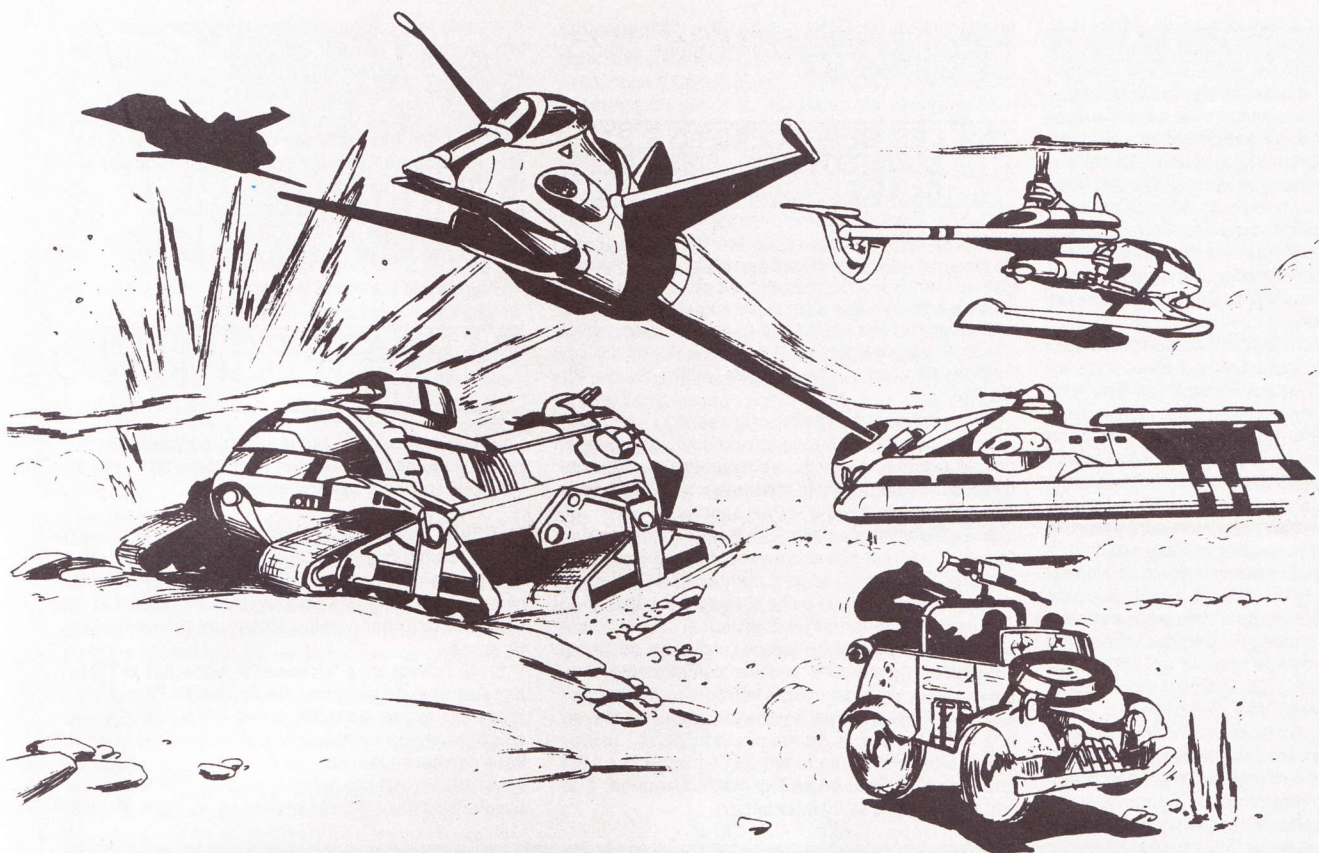
19.7.3 Articles divers

• **Combinaison decon:** Il s'agit d'une combinaison fabriquée à base de plomb et de plastique qui couvre la totalité du corps et offre une autonomie en air d'une heure (des bouteilles d'air de rechange permettent de prolonger cette autonomie). On utilise cette combinaison pour pénétrer dans des zones où il existe un risque de contamination chimique, bactériologique ou radioactive. Elle n'est ni chauffée, ni équipée d'un système d'air conditionné, ce qui peut la rendre fort inconfortable si la température ambiante est extrême.

• **Analyseur de poche:** Cet appareil donne une analyse chimique des échantillons qu'on lui fournit. Le pourcentage de chances qu'a l'utilisateur d'interpréter correctement cette analyse est déterminé par sa compétence en Chimie.

• **Tente-tube:** Il s'agit d'une tente de bivouac une place, matériel standard pour missions en extérieur. Elle fournit une protection — toute relative — contre les intempéries et les températures extrêmes.





20. LES VEHICULES

Tous les véhicules sont placés sous le contrôle et la surveillance de l'Ordinateur. Aucun citoyen ne peut (légalement) en posséder un à titre de matériel « personnel » (par contre, un citoyen d'accréditation ULTRAVIOLETTE peut, s'il le désire réquisitionner n'importe quel véhicule). Les véhicules sont attribués aux Clarificateurs, à titre provisoire, en fonction des exigences spécifiques de chaque mission — et des appareils disponibles.

20.1 L'UTILISATION DES VEHICULES

N'importe quel personnage ayant une compétence en Services Véhiculaires peut, dans des conditions normales, faire fonctionner un véhicule sur pilote automatique avec l'assistance du cerveau électronique de l'engin ou celle de l'Ordinateur. N'importe quel personnage ayant la compétence véhiculaire d'Utilisation et Réparation peut, dans des conditions normales, faire fonctionner manuellement un véhicule. N'importe quel personnage possédant une compétence véhiculaire particulière en Utilisation et Réparation — Chenillettes, automobiles, hovercraft, volbot, hélicoptère ou vautor — peut faire fonctionner manuellement le véhicule correspondant en situation de combat.

Des utilisateurs qui n'ont pas les compétences voulues s'arrangent toujours pour s'attirer des ennuis, ennuis qui leur sont généralement fatals. S'ils ont la chance que leurs erreurs ne leur coûtent pas la vie, ils auront pour perspective de se voir infliger de sévères amendes pour avoir endommagé du matériel de valeur. Il est bien évident que cela encourage les Clarificateurs à faire extrêmement attention aux véhicules qui leur sont attribués. Malheureusement, il ne suffit pas toujours de faire extrêmement attention...

La Table des Véhicules (Table 20.4.5) indique le niveau d'accréditation requis pour chaque type de véhicule. C'est-à-dire le niveau d'accréditation à partir duquel un personnage peut découvrir toutes les capacités de son véhicule, ce qui signifie qu'il est habilité à effectuer manuellement toutes les manœuvres.

Il est fréquent que des personnages dont le niveau d'accréditation est inférieur à celui qui est requis soient nommés « opérateur » d'un véhicule pour une mission. Etant donné que ces personnages ignorent beaucoup des possibilités offertes par leur véhicule (en matière d'armes ou de détecteurs, d'appareils de communication et de vitesses et d'altitudes maximales), ils devront s'en remettre au système de commande automatique. Bref, il se peut très bien que le malheureux opérateur ne sache pas tout ce qu'il aimerait savoir concernant le véhicule dont il a été nommé opérateur.

De façon générale, lorsqu'un véhicule est conduit par un personnage n'ayant pas le niveau d'accréditation normalement requis, il ne fait pas usage de ses armes et se déplace et manœuvre à vitesse réduite. Il ne se déplacera à sa vitesse maximale que s'il reçoit un signal de rapatriement automatique. Toutefois, il arrive malgré tout qu'un cerveau électronique obéisse à un ordre direct de l'opérateur sans se soucier du niveau d'accréditation de ce dernier. Ainsi, il y a des chances qu'un cerveau électronique obéisse à des ordres peu précis tels que : « Tire avec les armes principales ! » ou « Déclenche une manœuvre d'évitement ! ». Il est également possible, en faisant usage de Logique Spécieuse, que l'opérateur parvienne à le convaincre d'obéir à un ordre plus précis.

Lorsqu'un véhicule est équipé d'un cerveau électronique, son opérateur n'utilise généralement pas les commandes manuelles. Il adresse oralement ses ordres à l'engin. Les commandes manuelles sont dissimulées derrière des panneaux, des cloisons, etc. L'o-

pérateur peut ordonner au cerveau électronique d'ouvrir ces panneaux ou cloisons et de lui abandonner les commandes, mais cette demande ne sera prise en compte que si l'opérateur a le niveau d'accréditation requis. Si le cerveau électronique d'un véhicule ne fonctionne pas, les panneaux qui dissimulent les commandes manuelles peuvent être ouverts, mais cela suppose que l'on arrive à deviner où ils se trouvent et comment on les ouvre.

De même, un cerveau électronique refusera de fournir des informations sur ses propres capacités, à moins que la personne qui les lui demande ait un niveau d'accréditation suffisant. En conséquence de quoi les joueurs se trouveront souvent dans une situation fort intéressante : leurs personnages ne sauront rien du véhicule dont ils disposent et seront dans l'impossibilité de découvrir quoique ce soit le concernant, à moins de procéder par tâtonnements (ce qui peut s'avérer fort dangereux).

20.2 LES DIVERS TYPES DE VEHICULES

- **Les chenillettes** : Ce sont des véhicules tous-terrains munis de chenilles qui sont utilisés pour des missions à l'Extérieur. Il existe des chenillettes de tailles et de conceptions différentes. Certaines ont été spécialement conçues pour transporter des hommes, d'autres pour assurer le transport de matières premières venant de l'Extérieur. Il en existe également des modèles blindés destinés à un usage militaire. La vitesse des chenillettes est relativement limitée, mais ces engins sont, en revanche, capables d'évoluer sur des terrains extrêmement accidentés. Ce sont, de plus, des véhicules amphibies capables de franchir des ruisseaux, de petites rivières ou des lacs de dimensions modestes.

• **Les automobiles** : C'est le type de véhicule le plus courant dans le Complexe Alpha. Il correspond, grosso-modo, aux voitures individuelles, camionnettes et fourgons que nous connaissons. Ce sont des «autos» mobiles, dans la mesure où elles peuvent être contrôlées par les systèmes de guidage automatiques qui sont enterrés sous les artères du Complexe Alpha. Cependant, elles peuvent également être conduites manuellement lorsque les systèmes de guidage sont hors service ou qu'il faut effectuer des manœuvres sortant de l'ordinaire. Il existe des modèles d'automobiles de toutes les formes et de toutes les tailles. Le parc automobile du Complexe Alpha est relativement bien fourni.

• **Les hovercrafts** : Il s'agit d'une catégorie spéciale de véhicules à coussin d'air qui étaient très en vogue au temps de l'Histoire Enregistrée. Ces véhicules sont encore utilisés à l'Extérieur lorsque les missions confiées permettent d'emprunter les antiques routes de cette époque. Ils sont également capables de traverser des lacs et de larges rivières. Ils peuvent atteindre des vitesses importantes sur des routes en bon état ou sur des eaux calmes, mais sont peu sûrs lorsqu'ils sont employés sur des terrains accidentés ou sur des eaux agitées. Les hovercrafts sont relativement légers, ce qui en fait de piètres véhicules de combat, car ils ne peuvent supporter le poids de beaucoup d'armes ou de blindages. Il existe différentes tailles d'hovercrafts, mais le modèle qui est le plus fréquemment utilisé pour des missions de Clarificateurs a une capacité de quatre à six personnes.

• **Les hélicoptères** : Ils ressemblent énormément à ceux que nous connaissons, mais les petits modèles deux places sont relativement courants. En plus des modèles destinés à transporter des hommes et du matériel et des hélicoptères de protection, il existe un petit modèle de combat, à réaction, qui peut atteindre de grandes vitesses et est très maniable.

• **Les volbots** : On regroupe sous ce terme quantité d'avions différents ayant un trait en commun, à savoir le fait qu'ils sont équipés de systèmes de commande robotisés. Les volbots les moins perfectionnés ne possèdent que des pilotes automatiques élaborés et des capacités de combat assistées par ordinateur. Les volbots les plus perfectionnés sont contrôlés par des cerveaux électroniques véritablement doués d'intelligence (et de personnalités propres, comparables à celles des humains, c'est-à-dire imprévisibles). Pour la plupart de leurs missions, les Clarificateurs d'un niveau d'accréditation peu élevé se voient attribuer des volbots, car ils n'ont ni les compétences, ni les accréditations requises pour utiliser manuellement les commandes des autres appareils aériens. Les plus gros problèmes que l'on rencontre avec les volbots viennent des cerveaux électroniques, souvent loufoques, qui les commandent (pour plus de détails concernant les volbots, consultez la section 20.6).

• **Les transbots** : Ces véhicules correspondent aux engins de transport par rails, à la fois tracteurs et remorqueurs, que nous connaissons. La progression de chaque transbot sur les artères du Complexe Alpha est dirigée par un cerveau électronique intégré à l'engin (en coopération avec les systèmes de guidage automatique et les systèmes de régulation du trafic de l'Ordinateur). Il est possible à un opérateur ayant les compétences voulues de conduire manuellement un transbot sur des sections de routes dont le système de guidage est défectueux (ou n'a jamais été installé). A l'Extérieur, les transbots ne peuvent être utilisés que sur des routes, encore faut-il qu'elles ne soient pas en trop mauvais état. Ce type d'engin n'est pas destiné à transporter des passagers, mais des traitres (ou des Clarificateurs) ingénieux, parviennent à les utiliser comme moyen de transport, exactement comme faisaient les trimardeurs qui voyageaient clandestinement sur les trains de marchandises des temps anciens.

• **Les Vautours** : Ce terme général recouvre toute une série d'avions de combat et de soutien aérien rapproché utilisés par les unités d'élite du Service des Forces Armées. C'est, dans le Complexe Alpha, le nec plus ultra en matière d'appareils militaires. Ils sont généralement équipés de matériel de pointe, qu'il s'a-

gisse d'armes, de détecteurs ou de systèmes de guidage (pour plus de détails concernant les Vautours, consultez la section 20.7).

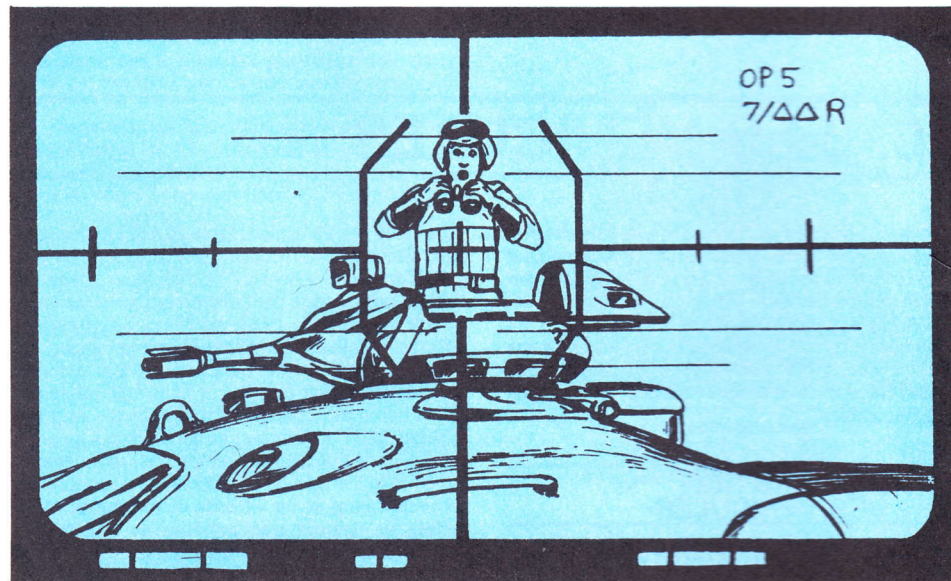
20.3 LES DEPLACEMENTS ET MANŒUVRES DES VEHICULES

Dans le système dramatique et tactique de combat de *Paranoïa*, tous les détails des déplacements et des manœuvres des véhicules sont laissés à la discrétion du Maître de Jeu. Pas d'hexagones, ni de vitesses précises de déplacement. Aucune place pour les tactiques à la mode des wargames, ni pour une exploitation du système de règles. Rien que de l'action et du rôle-playing.

Voici comment les choses se passent :

1. Un joueur (il serait logique qu'il s'agisse de celui dont le personnage est aux commandes du véhicule) décrit au Maître de Jeu la manœuvre qu'il désire voir effectuer au véhicule de son personnage.

2. Le Maître de Jeu examine la requête du joueur : La manœuvre est-elle raisonnable ? Le véhicule est-il capable d'effectuer une telle manœuvre ? Quel est le niveau de compétence de l'opérateur ? (Le Maître de Jeu peut demander un jet d'attribut si la manœuvre entreprise est difficile ou sort de l'ordinaire, ou bien si l'opérateur ne possède pas les compétences voulues). Qu'en dit le cerveau électronique de l'engin ? Quels sont les autres paramètres susceptibles d'avoir une influence sur la manœuvre entreprise ? (Est-ce que le véhicule essuie le feu de l'ennemi ? A-t-il été endommagé ? Peut-on se fier à sa conception, à sa construction et à sa maintenance ?).



Missile supersonique de classe 5 sur le point de toucher sa cible clone sans endommager le véhicule.

3. Le Maître de Jeu prend sa décision et décrit au joueur comment le véhicule effectue la manœuvre et dans quelle mesure il la réussit. Les manœuvres de routine se déroulent généralement sans encombre. Les manœuvres dangereuses ou périlleuses entreprises par des opérateurs n'ayant pas les compétences adéquates, tournent généralement très mal. Il arrive que le véhicule échappe au contrôle de son opérateur et ait un accident, ou que les roues se détachent, suite à un sabotage — ou parce que la maintenance a été bâclée. Il se peut que les ailes se détachent au cours d'une difficile manœuvre de combat. Au lieu de frôler la cime d'un arbre, peut-être le volbot tentera-t-il de l'emboutir afin d'effectuer une manœuvre d'abordage...

Faites preuve de sens dramatique. Sachez amuser vos joueurs. Donnez-leur des sueurs froides. Récompensez la bravoure et l'astuce par des succès foudroyants (ou de malencontreuses pannes de moteur).

A vous de jouer. Arrangez-vous simplement pour que vos joueurs se rendent compte qu'ils ont quelques prises sur les événements à condition de faire preuve d'audace et d'intelligence. Assurez-vous que l'action reste (en général) dans les limites de la cohérence, bien que des incohérences occasionnelles puissent être assez courantes dans une aventure mouvementée. N'abusez pas des «Baoum ! Vous êtes tous morts !». Ça peut être amusant, une fois de temps à autre, mais si vous le faites à tout bout de champ, vos joueurs risquent de retourner se planter devant leur télé.

20.4 LES ATTAQUES DES VEHICULES ET DE LEURS PAS-SAGERS

Lorsqu'on veut tirer sur un véhicule et/ou ses occupants, il existe deux options possibles : soit viser le véhicule, soit viser ses occupants.

OPTION 1 : Viser les occupants du véhicule.

1. Modifiez le pourcentage de chances qu'a l'attaquant de faire mouche en utilisant la Table des Modificateurs pour Combats de Véhicules (table 20.4.1) et lancez les dés pour savoir si l'attaque a été couronnée de succès.

2. Si l'attaquant a fait mouche, consultez la Table des Armures de Véhicules (table 20.4.3). Pour déterminer si l'armure a résisté, voyez l'intersection de la colonne correspondant au type d'arme utilisé et de la ligne correspondant au type du véhicule touché. Si la case obtenue est occupée par un tiret, l'occupant n'a absolument pas été protégé par son véhicule. Si vous

trouvez un nombre «x» dans la case obtenue, c'est que l'armure du véhicule a protégé l'occupant. Pour connaître les dommages qu'a subis ce dernier, consultez, dans la Table des Dommages (table 13.4.1) la «xième» colonne à gauche de celle que vous auriez normalement consultée.

Note : L'armure du véhicule et celle de son occupant cumulent leurs effets de protection. Si l'occupant porte une armure, consultez la Table des Armures (table 13.4.4) en plus de celle des Armures de Véhicules (table 20.4.3) et faites la somme des deux résultats obtenus afin de connaître le nombre de décalages vers la gauche à effectuer lors de la lecture de la Table des Dommages (table 13.4.1). Lancez les dés sur la Table des Dommages afin de déterminer les dommages subis par l'occupant. Comme d'ordinaire, lancez ensuite les dés sur la Table de Localisation des Blessures (table 13.4.5) afin de déterminer où l'occupant a été touché.

OPTION 2 : Viser le véhicule lui-même.

1. Modifiez le pourcentage de chances qu'a l'attaquant de faire mouche en utilisant la Table des Modificateurs pour Combats de Véhicules (table 20.4.1) et lancez les dés pour savoir si l'attaque a été couronnée de succès.

2. Si l'attaquant a fait mouche, consultez la Table des Armures de Véhicules (20.4.3). Pour déterminer comment l'armure du véhicule a résisté, voyez l'intersection entre la colonne correspondant au type d'arme utilisé et la ligne correspondant au type de véhicule touché. Si la case obtenue est occupée par un tiret, c'est que le véhicule n'a pas été protégé par sa carrosserie ou son armure. Si la case obtenue est occupée par un nombre « x », le véhicule a été protégé par son « armure ». Consultez dans la Table des Dommages (table 13.4.1 la « xième » colonne à gauche de celle que vous auriez normalement consultée.

3. Lancez les dés sur la Table des Dommages (table 13.4.1) afin de déterminer les dommages subis par le véhicule.

4. Si le véhicule a subi un Dommage Majeur ou un Dommage Mineur, lancez les dés sur la Table de Localisation des Dommages sur Véhicules (table 20.4.4) afin de déterminer quelle partie de l'engin a été endommagée (si le véhicule a été Complètement Détruit ou Désintégré, cela ne présente guère qu'un intérêt purement académique de connaître ce renseignement).

5. A moins que le véhicule n'ait eu un accident, en raison des dommages qu'il a subis, ou qu'il soit Complètement Détruit ou Désintégré, ses occupants sont indemnes.

6. Si le véhicule a été Complètement Détruit ou Désintégré, ou bien s'il a eu un accident en raison des dommages qu'il a subis, lancez les dés sur la Table des Accidents de Véhicules et Chutes de Grandes Hauteurs (table 14.3.1) afin de déterminer les dommages subis par chacun des occupants. En règle générale, le paramètre déterminant est la vitesse du véhicule, vitesse qui devra être évaluée par le Maître de Jeu. Toutefois, ce dernier a la possibilité d'autoriser un jet de Force ou d'Agilité (ou d'Indice de Pouvoir, afin de donner sa juste part au pur hasard) de manière à offrir au personnage une chance de sauter hors du véhicule sur le point d'être accidenté. Dans ce cas, le jet de dés sur la Table des Accidents de Véhicules et Chutes de Grandes Hauteurs (table 14.3.1) pourra se faire sur une colonne plus favorable.

Note : Les armes de corps à corps et les armes de Tir ou de corps à corps primitives sont impuissantes face à des véhicules et à leurs occupants. Néanmoins, si un personnage tente d'attaquer un véhicule ou ses occupants à l'aide d'une arme de ce type (entreprise absurde, mais d'un grand intérêt dramatique) résolvez la situation comme vous le sentez. Ainsi, par exemple, si un Clarificateur ayant pour toute arme un arc de fabrication artisanale s'attaque à un groupe de traîtres qui se trouve à bord d'un volbot, peut-être qu'une de ses flèches ira se ficher dans la gueule d'un réacteur ou dans l'œil de l'opérateur de l'engin. Si vous ne savez pas comment faire, donnez sa chance — 05% ou le pourcentage qui vous semblera approprié — au personnage.

20.4.1 Table des Modificateurs pour Combats de Véhicules

(Voir tables et tableaux en fin de livret)

20.4.2 Table des Effets des Armes de Véhicules

(Voir tables et tableaux en fin de livret)

20.4.3 Table des Armures de Véhicule

(Voir tables et tableaux en fin de livret)

20.4.4 Table de Localisation des Dommages sur Véhicules

(Voir tables et tableaux en fin de livret)

20.4.5 Table des Véhicules

(Voir tables et tableaux en fin de livret)

20.4.6 Effets des dommages subis par les véhicules

Distrait — Le véhicule a été raté de peu ou à peine éraflé, mais cela a détourné l'attention des opérateurs et des passagers du véhicule. On ne peut ni modifier la trajectoire du véhicule, ni utiliser ses armes, offensives ou défensives, pendant un round.

Dommage Mineur — Lancez les dés sur la Table de Localisation des Dommages sur Véhicules (table 20.4.4) afin de déterminer quelle partie, ou quel dispositif du véhicule a été endommagé et quelle est la nature de l'effet produit par ce dommage. Une Petite Réparation sur Véhicules est nécessaire pour faire disparaître les effets indésirables de ce dommage.

Dommage Majeur — Lancez les dés sur la Table de Localisation des Dommages sur Véhicules (table 20.4.4) afin de déterminer quelle partie, ou quel dispositif du véhicule a été endommagé et quelle est la nature de l'effet produit par ce dommage. Une Grosse Réparation sur Véhicule est nécessaire pour faire disparaître les effets indésirables de ce dommage.

Complètement Détruit — Le véhicule s'écrase ou est définitivement mis hors service. Aucune réparation n'est possible. Pour déterminer les conséquences sur ses occupants, lancez les dés sur la Table des Accidents de Véhicules et Chutes de Grandes Hauteurs (table 14.3.1) — pour plus de détails, voir section 20.4, option 2, point 6.



Un accident est si vite arrivé.

Désintégré — Les matériaux qui fondent à partir de températures peu élevées sont pulvérisés. Les autres composants du véhicule sont chauffés à blanc et tombent en pièces. Vous avez endommagé du matériel de valeur. Vous êtes un traître. Dénoncez-vous pour être immédiatement exécuté. Pour déterminer les conséquences du dommage sur les occupants du véhicule, lancez les dés sur la Table des Accidents de Véhicules et Chutes de Grandes Hauteurs (table 14.3.1) — pour plus de détails, voir la section 20.4, option 2, point 6.

Note : Les conséquences qui découlent de cette situation ou qui sont indiquées par la Table 14.3.1 devront être adaptées aux circonstances. Pour ce faire, on écartera son bon sens (ou ses penchants sadiques).



20.5 LES ARMES DE VEHICULE

La plupart des véhicules qu'utilisent les Clarificateurs pour leurs missions sont équipés d'un ou plusieurs dispositifs d'armement.

Si le véhicule est dirigé par un cerveau électronique, ce dernier peut faire usage des armes lui-même. Le pourcentage de chances de base qu'il a de faire mouche est obtenu en multipliant par cinq le premier chiffre du numéro de modèle du véhicule et en ajoutant 15% à ce produit (ainsi, un volbot modèle 716 a un pourcentage de base de 50% de toucher une cible).

Tous les véhicules disposent également de commandes manuelles permettant de faire feu avec les armes dont ils sont équipés. Ces commandes peuvent être maniées par les personnages qui utilisent alors les armes du véhicule avec leur pourcentage de base personnel. On ne peut utiliser que manuellement les armes des véhicules dépourvus de cerveau électronique. Les véhicules équipés de cerveau électronique ne laisseront normalement fonctionner leurs armes sur commandes manuelles que si l'Ordinateur ou un personnage ayant le niveau d'accréditation requis leur en donnent l'ordre. Cependant, en cas d'urgence, il se peut qu'ils décident de leur propre initiative d'autoriser des personnages n'ayant pas le niveau d'accréditation requis à faire fonctionner ces armes.

Si un véhicule est équipé de plusieurs armes, son cerveau électronique — s'il en possède un — peut toutes les faire fonctionner simultanément au cours du même round de combat. Si les armes d'un tel véhicule sont commandées manuellement, il faut un personnage pour faire fonctionner chacune d'elles. Il est parfaitement possible de commander manuellement certaines des armes d'un véhicule, tandis que le cerveau électronique fait fonctionner les autres.

Les armes sont généralement montées à l'avant du véhicule et peuvent être relevées ou abaissées d'un angle total de 70 degrés. Certains véhicules sont équipés d'une tourelle sur laquelle sont montées des armes. Ces dernières peuvent ainsi pivoter latéralement et couvrir un angle de 360 degrés. En revanche, elles ne peuvent être abaissées que de 20 degrés.

20.5.1 Règles particulières concernant les armes de véhicule

Les canons laser : Ce sont de gros lasers montés sur véhicule. Les canons laser I sont chargés par un accumulateur. Après chaque coup tiré, ils doivent être rechargés, ce qui prend 10 rounds. Les canons laser II sont équipés d'accumulateurs plus puissants et peuvent faire feu 3 fois avant qu'il soit besoin de les recharger (ce qui prend 5 rounds). Les canons laser III sont équipés de puissants générateurs qui leur permettent de faire feu, une fois par round, sans qu'il soit nécessaire de les recharger. Mais leurs générateurs sont si énormes que seuls les véhicules les plus grands et les plus puissants peuvent en être équipés.

Foudroyeurs soniques : Ces armes produisent une onde de choc sonique qui se propage devant elles dans les limites d'un cône de 60 degrés. Tout individu se trouvant dans ce cône et dans les limites de la portée utile de ces armes (50 m) peut être affecté et subir des dommages.

Les canons tube : Les canons tube I sont en fait des fusicoles montés sur véhicule que l'on charge avec des projectiles ayant les mêmes effets destructeurs et la même portée utile que ceux des fusicoles ordinaires. Ces canons ne sont pas équipés de chargeurs automatiques, aussi faut-il quelqu'un pour les recharger après chaque emploi. Ils ne peuvent tirer qu'un projectile par round. Les canons tube II fonctionnent avec des projectiles identiques à ceux des canons tube I, mais ils sont équipés de chargeurs automatiques extrêmement rapides qui leur permettent de tirer deux projectiles par round.

Les lance-feu : Ce sont d'énormes lance-flammes montés sur véhicule. Ils peuvent faire feu 10 fois avant qu'il soit nécessaire de les recharger.

Les lance-missiles : Ce sont des rampes lance-missiles qui ne peuvent, chacune, contenir et lancer qu'un seul missile à la fois. Lorsqu'un missile a été lancé, la

rampe doit être rechargée, ce qui ne peut se faire que de l'extérieur du véhicule et pendant qu'il est à l'arrêt. C'est pourquoi cette opération ne peut, normalement, être effectuée durant un combat. Chaque missile se déplace à une vitesse de 300 m/sec. et reste opérationnel pendant 10 rounds (à moins que son mécanisme de mise à feu ne soit déclenché avant). Un missile comprend quatre éléments : l'ogive (dont les effets et les modèles sont identiques à ceux des projectiles pour canon tube I), le propulseur (qui, comme son nom l'indique, propulse le missile), le détonateur (il en existe la même variété de modèles que pour les fusicones) et la tête chercheuse. Vous trouverez ci-dessous, la liste des divers types de têtes chercheuses disponibles.

Aucune : Le missile poursuit sa course dans la direction où il a été tiré et ce, jusqu'à ce que le détonateur soit déclenché ou le propulseur à court de carburant.

Thermo-chercheuse : A chaque round, le missile passe en revue tout ce qui se trouve dans la zone conique de 60 degrés devant lui et oriente sa course vers la source de chaleur la plus importante. Il s'agit normalement du véhicule ennemi que l'on cherche à atteindre, mais il arrive que ce soit le soleil, un incendie de forêt ou quelque autre source de chaleur qui détournera le missile de son objectif premier.

Radio-chercheuse : A chaque round, le missile passe en revue tout ce qui se trouve dans la zone conique de 60 degrés devant lui et oriente sa course vers le point à partir duquel sont émises les ondes radio les plus puissantes. Il s'agit normalement d'un radar ennemi, mais il arrive que ce soit un com-unit ou une station de radio-diffusion, etc (l'ennemi peut déjouer le missile en cessant d'émettre s'il a la présence d'esprit et le temps de le faire).

Tête radar : A chaque round de combat, le missile passe en revue tout ce qui se trouve devant lui dans une zone conique de 60 degrés et oriente sa course vers l'objet qui lui renvoie le plus de signaux radar. Il s'agit généralement de l'objet le plus grand et le plus dense en métal qui se trouve dans le ciel, encore que de gros objets métalliques posés au sol ou des brouillards puissent détourner le missile.

A guidage radar : Le véhicule qui a lancé le missile doit constamment désigner le véhicule cible en le « couvrant » d'ondes radar. Le missile se dirige vers la cible ainsi « couverte ». Si le véhicule qui l'a lancé modifie son cap et cesse de « couvrir » la cible, le missile continue sur sa lancée.

A guidage laser : Elle fonctionne comme la tête à guidage radar, mais la cible doit être désignée par un rayon laser au lieu d'ondes radar.

A comparaison d'images : Avant que le missile ne soit lancé, l'opérateur (c'est-à-dire la personne qui manie le lance-missile ou dirige le cerveau électronique) doit indiquer quel type de véhicule — par exemple, volbot Modèle 516 — sera la cible du missile. A chaque round de combat, celui-ci, passe en revue tous les objets qui se trouvent devant lui, dans une zone conique de 60 degrés et se dirige vers l'objet le plus proche qui ressemble le plus à la cible qu'on lui a demandé de chercher. Si, dans la zone prospectée par le missile, il n'y a pas d'objet correspondant au type qu'il recherche, le missile tournera au hasard jusqu'à ce qu'il en « voit » un (il peut être assez dangereux de désigner à un tel missile une cible qui est un véhicule du même type que le véhicule qui le lance).

Les lance-gaz : Ces appareils peuvent lancer n'importe lequel des gaz utilisables avec des fusicones ou des lance-projectiles et en entourer le véhicule. Ceci a pour principale conséquence que tout ce qui se trouve dans un rayon de 20 m autour du véhicule est soumis aux effets du gaz émis. On se sert souvent des lance-gaz pour maintenir des indigènes indésirables à distance des véhicules à l'arrêt. En générale, les lance-gaz sont équipés de réservoirs de gaz qui leur permettent de fonctionner pendant 10 rounds, mais sur un gros véhicule, on peut employer des réservoirs plus importants.

Les lasers anti-missile : Ce sont des batteries composées de plusieurs dizaines de lasers de faible puissance étudiés pour faire feu simultanément dans la même direction. Le but recherché est de détruire les

missiles qui arrivent sur le véhicule avant qu'ils ne l'atteignent. Si le personnage ou le cerveau électronique qui utilise le laser anti-missile réussit à faire mouche, il détruit le missile qui arrivait sur son véhicule. Les lasers anti-missile peuvent également être utilisés pour tirer sur d'autres cibles, par exemple sur des êtres humains, mais en raison de leur faible puissance, ils ne causeront pas de grands dommages (si un être humain est touché par cette arme, il subit les mêmes dommages que s'il avait été touché par un tir de pistolet laser). Les lasers anti-missile sont généralement montés à l'arrière des véhicules, ce qui est logique si l'on considère que les missiles sont habituellement dirigés contre des véhicules qui tentent de s'enfuir.

Les générateurs de fumée : Lorsqu'un véhicule à l'arrêt fait usage de son générateur de fumée, sa protection « L » (c'est-à-dire anti-laser) se trouve accrue. Le nombre de décalages vers la gauche à effectuer lors de la lecture de la Table des Dommages est proportionnel aux points de compétence de l'opérateur du générateur de fumée (une colonne par point). Ainsi, on se référera, dans la Table des Dommages, à la cinquième colonne à gauche de celle que l'on aurait normalement consultée lorsqu'un véhicule attaqué sera protégé par un nuage de fumée produit par un générateur manié par un personnage possédant une compétence de (5) en Générateur de Fumée. Lorsque l'opérateur d'un générateur de fumée se trouve être un cerveau électronique, le nombre de décalages vers la gauche à effectuer lors de la lecture de la Table des Dommages sera égal au premier chiffre du numéro de modèle du véhicule (ainsi, si l'on consulte la Table des Dommages pour connaître les dommages subis par un volbot Modèle 516, on devra se référer à la cinquième colonne à gauche de celle que l'on aurait normalement consultée).

Le générateur de fumée n'offre, à un véhicule en mouvement, aucune protection contre les tirs de laser. En revanche, il peut lui permettre de « semer » un missile muni d'une tête chercheuse à guidage laser (s'il y réussit, le missile partira dans une direction quelconque). A chaque round, le pourcentage de chances que cela se produise, est égal au pourcentage de base que possède l'opérateur en compétence Générateur de Fumée (ou, si le générateur est commandé par un cerveau électronique, à cinq fois le premier chiffre du numéro de modèle du véhicule — ainsi, un volbot de Modèle 816 aura 40% de chances de déjouer la couverture laser fournie par le véhicule qui a lancé sur lui un missile à guidage laser).

Les brouilles radar : Ils fonctionnent de la même façon que les lance-brouilleurs, mais de plus ils empêchent toutes les communications radio dans un rayon de 10 km.

Les Gausseurs : Ils fonctionnent essentiellement de la même manière, mais en outre, ils affectent les missiles à tête radio-chercheuse.

Les masques -chaleur : Ils fonctionnent sur le même principe que les lance-brouilleurs, mais ils ne protègent que contre les missiles à tête thermo-chercheuses.

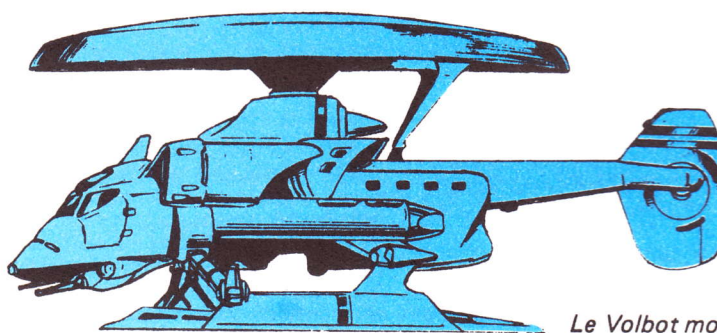
Les écrans soniques : Ils fonctionnent sur le même principe que les générateurs de fumée lorsque ceux-ci sont employés par un véhicule à l'arrêt. A ceci près, toutefois, qu'au lieu d'accroître la protection « L » du véhicule, ils augmentent sa protection « S » (c'est-à-dire anti-sonique). Les écrans soniques sont efficaces même lorsqu'ils sont employés par des véhicules en mouvement.

20.6 LES VOLBOTS

« Volbot » est un terme générique sous lequel on regroupe tous les avions militaires principalement destinés aux transports d'hommes et de matériels plutôt qu'au combat. Les volbots sont équipés d'armes, mais leur puissance d'attaque est généralement inférieure à celle des Vautours ou des Assaut-bots d'un modèle comparable.

Lorsqu'une équipe de Clarificateurs est envoyée en mission loin du Complexe Alpha, elle se voit généralement attribuer un volbot comme principal moyen de transport. Le Modèle 816 est le plus approprié, mais s'il y a momentanément pénurie de ce modèle, il se peut qu'un Modèle 716, 616 ou 516 soit attribué à une équipe dont la mission est d'une importance secondaire pour l'Ordinateur. Le Modèle 916 est réservé aux missions auxquelles l'Ordinateur attache une importance particulière ou bien aux Clarificateurs auxquels leur accréditation élevée confère un statut particulier.

Les Modèles 616 et plus perfectionnés sont équipés d'un dispositif de rapatriement automatique. Lorsqu'un de ces modèles est attribué à une équipe pour une mission, le code de ce dispositif — c'est-à-dire le mot ou l'expression qui déclenche sa mise en route — est confié au leader. Lorsque le système de rapatriement est mis en marche, le volbot referme sur le champ son cockpit, ses hublots et toutes ses portes, il déclenche tous ses dispositifs défensifs, il décolle sur pilote automatique et met le cap sur le Complexe Alpha à vitesse maximale. Une fois le code de rapatriement



Le Volbot modèle 916

Les lance-brouilleurs : Ces appareils peuvent permettre de détourner de son objectif un missile doté d'une tête radar ou d'une tête à guidage radar. Si l'opérateur du lance-brouilleur réussit un jet égal ou inférieur à son pourcentage de base en Utilisation d'Armes, le missile sera détourné. Chaque fois qu'un lance-brouilleur a été utilisé dix fois, il doit être rechargé.

Note : Les « brouilleurs » projetés par les lance-brouilleurs sont différents de ceux que nous connaissons : ce sont des « fléchettes » de silicium serties de micro-circuits imprimés, lesquels produisent un puissant flux électromagnétique qui brouille les communications radio ainsi que les radars.

ment introduit, le cap du volbot ne peut être modifié que si l'Ordinateur adresse au véhicule un ordre direct venant annuler le dispositif de rapatriement. Rien de ce que peuvent faire les personnages ne modifiera la trajectoire du volbot (à moins qu'ils n'arrivent à entrer en contact avec l'Ordinateur et à le convaincre d'annuler le dispositif de rapatriement).

Le Modèle 516 : Ce robot n'est pas équipé de système de pilotage automatique, ni de cerveau électronique. Il ne mérite l'appellation de robot que dans la mesure où il est muni de systèmes de navigation assistés par l'Ordinateur capable de répondre verbalement à des ordres parlés. C'est en fait, un robot fort stupide.

Ses performances en vol sont extrêmement limitées. Le 516 est un véhicule monté sur roues qui est fort peu résistant. Il est conçu pour se déplacer sur des terrains peu accidentés. Un jetcopter est monté sur son toit. Lorsqu'il se déplace au sol, ses rotors sont rangés et il faut une demi-heure pour les réinstaller correctement en vue d'un vol hélicoptère. Son autonomie de vol est très limitée et ses performances en vol sont assez consternantes.

Cet appareil ne peut emporter à son bord que quatre personnes transportant leur équipement minimal. Il ressemble vaguement à une petite voiture compacte munie de quatre grosses roues et de quatre portières. Il entre plus de plastique que de métal dans sa conception. Les dimensions de son habitacle sont terriblement restreintes. Il est équipé d'un com-unit II et d'un canon laser I monté à l'avant. La construction peu résistante du 516 fait qu'il n'offre à ses occupants guère plus de protection qu'un solide rideau de douche. De plus, il a la déconcertante habitude de perdre des pièces entre ciel et terre lorsqu'on lui demande, même avec ménagements, d'effectuer une manœuvre un tant soit peu difficile. Ce modèle de volbot n'est pas celui qui bénéficie de la meilleure réputation chez les Clarificateurs aguerris.

Le Modèle 616 : Cet appareil n'est pas équipé d'un cerveau électronique mais il dispose de systèmes de pilotage relativement sophistiqués qui lui permettent de suivre une trajectoire préprogrammée. Le 616 est une version militaire de l'hovercraft, véhicule monté sur coussin d'air qui est aussi à son aise sur des eaux calmes que sur des terrains découverts. Il ne s'élève, normalement, que d'environ un mètre au-dessus du sol ou de l'eau. S'il utilise sa puissance maximale il peut s'élever jusqu'à trois mètres, mais il n'a pas été conçu pour se maintenir à un tel régime pendant des périodes prolongées.

Le 616 est d'une construction plus résistante que le 516. Il offre à ses occupants une meilleure protection contre le feu de l'ennemi. Il peut, sans peine, accueillir à son bord six personnes et leur matériel d'expédition. Il est équipé d'un Com-unit III, d'un radar et d'un senseur à infrarouge. Il est, de plus, surmonté d'une tourelle sur laquelle est monté un canon laser II. On peut pénétrer dans le 616, soit par une écoutille située au sommet de la tourelle, soit par une trappe de secours située dans le plancher de l'appareil.

Le Modèle 716 : Ce modèle est équipé d'un cerveau électronique. C'est une version militaire d'un hélicoptère léger. Il est peu maniable et se déplace lentement. De plus, il est terriblement vulnérable aux attaques. En revanche, il est mécaniquement fiable et c'est un appareil parfaitement adapté aux missions au cours desquelles on ne risque pas de rencontrer un avion ennemi.

Le Modèle 716 est de construction assez légère et n'offre à ses occupants qu'une protection limitée contre le feu de l'ennemi. Il peut accueillir à son bord quatre passagers transportant leur équipement minimal ou bien deux personnes munies de leur équipement d'expédition complet. Il est équipé d'un com-unit II, d'un canon laser I et d'un canon tube I — ces deux armes sont accrochées sous le fuselage de l'appareil et c'est d'ordinaire le cerveau électronique qui les commande. Entre autres senseurs, il est équipé d'un multicorder II.

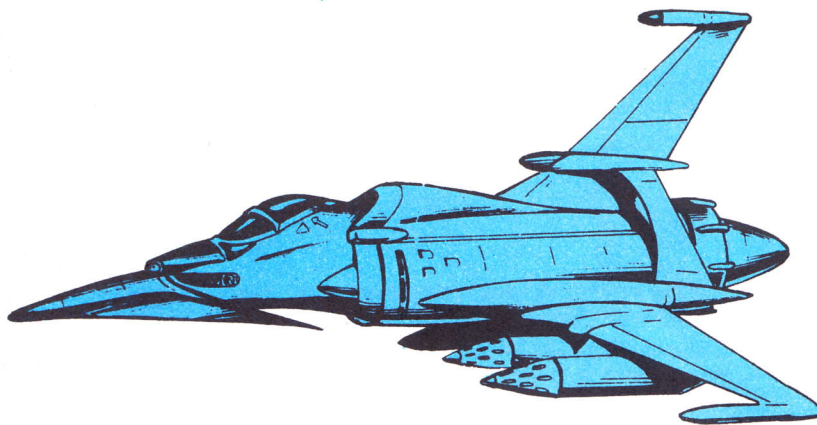
Le Modèle 816 : C'est le destrier des Clarificateurs. Il est équipé d'un cerveau électronique. Il ressemble à nos hélicoptères offensifs par sa forme et ses performances en vol. Il est mécaniquement fiable, bien armé et suffisamment maniable pour bien se défendre contre un avion ennemi.

Le Modèle 816 est un appareil résistant qui offre à ses occupants une assez bonne protection contre le feu de l'ennemi. Il peut accueillir à son bord jusqu'à douze passagers transportant leur équipement minimal ou huit personnes équipées de leur matériel d'expédition complet. Il est équipé d'un com-unit IV, d'un canon tube II monté à l'avant et d'un canon laser II monté de chaque côté de son fuselage et dont l'angle

de tir protège l'appareil du nez à la queue. En outre, un générateur de fumée est monté sur son toit et il possède, entre autres senseurs, un multicorder III.

Le Modèle 916 : C'est une version du 816 doté d'une puissance de feu supérieure et d'une armure plus solide. Cet appareil n'est ni rapide, ni maniable. Sa force réside dans sa puissance de feu exceptionnelle et son armure extrêmement résistante.

Le Modèle 916 est un appareil résistant et doté d'une armure efficace. Il offre à ses occupants une bonne protection contre le feu de l'ennemi. Bien qu'il soit un peu plus grand que le Modèle 816, son armure et ses armes l'empêchent de transporter plus de huit personnes munies de leur équipement minimal. Il est équipé d'un com-unit IV, d'un canon tube III (à l'avant), d'un lance-brouilleurs (sous le fuselage) et d'un générateur de fumée (sur le toit). De plus, il possède un canon laser III et deux lance-missiles dirigés vers l'avant de chaque côté de son fuselage. Entre autres senseurs, le 916 est équipé d'un multicorder IV.



Le Vautour modèle 920

20.7 LES VAUTOURS

Les Vautours sont principalement conçus pour le combat et le soutien aérien rapproché. Pour utiliser certains modèles, il faut, en plus du pilote, un spécialiste en armes. Les Vautours de série 040 peuvent transporter un commando de six hommes en plus de leur équipage. Rapides, maniables, dotés d'une solide armure et d'un armement effrayant, ce sont les plus redoutables de tous les avions militaires.

Au sein de chaque série, la taille et l'armement des différents modèles varient. Vous trouverez, dans la Table des Véhicules (table 20.4.5) un résumé des caractéristiques des différents modèles que comprend chaque série de Vautours. Voici une description sommaire des caractéristiques communes à tous les modèles de chaque série :

Les Vautours de série 020 : Ce sont des appareils de combat monoplaces à réaction capables de décollage/atterrissage vertical (DAV). La cabine de pilotage se trouve au sommet du fuselage et les lance-missiles sont accrochés sous les ailes. Ces Vautours sont capables de voler, moteur coupé, pendant de courtes périodes. Ils peuvent décoller et atterrir sur des terrains accidentés.

Les Vautours de série 030 : Ils sont surtout conçus pour le soutien aérien rapproché. Si leurs performances en combat aérien sont acceptables, ils sont surtout étudiés pour tirer sur des cibles au sol. Pour décoller et atterrir, ces appareils à réaction doivent disposer des installations d'un aéroport. Leurs ailes delta sont orientables, ce qui permet de modifier l'angle sous lequel elles fendent l'air (cela facilite le franchissement du mur du son). Le pilote et le spécia-

liste en armes sont logés dans une nacelle accrochée sous le fuselage de l'appareil. Les Vautours de série 030 ne sont pas capables de DAV.

Les Vautours de série 040 : Ces avions sont étudiés pour le soutien aérien rapproché et le transport de commandos. Ils sont principalement destinés à transporter de petites équipes de spécialistes jusqu'à des objectifs éloignés, puis à leur fournir un soutien aérien rapproché tandis qu'elles accomplissent leurs missions. Les Vautours de série 040 sont d'une taille exceptionnelle pour des appareils à DAV, ce qui les rend lents et peu maniables — ils sont particulièrement vulnérables durant les opérations de DAV. C'est pour cette raison que les équipes de commandos transportées utilisent généralement des parachutes ou des delta-planes pour atteindre le sol (cela permet de n'utiliser le DAV que pour venir les récupérer). Le pilote et le spécialiste en armes sont logés dans un habitacle situé à l'avant du fuselage. Le compartiment passagers occupe la majeure partie du reste du corps de l'appareil.

Les Vautours de série 050 : Ces Vautours servent surtout d'appareils de reconnaissance. Ils ne peuvent transporter que leur pilote et sont bourrés de senseurs et d'appareils de contre-mesures électroniques. Ils sont extrêmement rapides et maniables et, dans une certaine mesure, capables de DAV (mais ils risquent fort de se renverser au cours d'opérations de ce type ; c'est pourquoi l'on affecte que les meilleurs pilotes à des missions au cours desquelles il risque d'être nécessaire d'effectuer des DAV avec ce type d'appareil).



Ami Ordinateur! Demandons informations sur équipe de Clarificateurs en retard.

QUEL EST VOTRE NIVEAU D'ACCREDITATION, SVP?

Accréditation ROUGE, ami.

JE SUIS DESOLE. CES INFORMATIONS NE SONT PAS DISPONIBLES POUR LE MOMENT. A VOTRE SERVICE.

: VOUS AVEZ ETE ACTIVE AFIN D'ACCOMPLIR VOTRE PREMIERE MISSION! VOUS ALLEZ ENFIN AVOIR UNE OCCASION DE SERVIR L'ORDINATEUR!

: VOUS PENETREREZ DANS LE SECTEUR CBI AFIN D'Y ACCOMPLIR UNE MISSION DE PURE ROUTINE CONSISTANT A PORTER ASSISTANCE A UNE EQUIPE DE CLARIFICATEURS DONT ON EST SANS NOUVELLES. ENTRE AUTRES TACHES IMPORTANTES, VOUS DEVREZ RECUPERER UN PRECIEUX CERVEAU ELECTRONIQUE — SIMPLE FORMALITE — ET REDIGER UN RAPPORT DE ROUTINE SUR LA SITUATION DE L'EQUIPE DE CLARIFICATEURS DONT ON EST SANS NOUVELLES.

: VEUILLEZ IMMEDIATEMENT VOUS PRESENTER A LA SALLE DE BRIEFING DES CLARIFICATEURS DU SECTEUR PDK POUR ASSISTER A UN BRIEFING PREALABLE A VOTRE MISSION DE ROUTINE. MERCI DE VOTRE COOPERATION.

21. DESTINATION SECTEUR CBI UNE AVENTURE DE PARANOIA

21.1 INTRODUCTION

Une équipe de Clarificateurs débutants d'accréditation ROUGE est convoquée pour sa première mission « de routine ». Afin que leurs premiers pas dans le Service se fassent dans les meilleures conditions de sécurité et de succès, l'Ordinateur leur affecte un leader expérimenté qui pourra leur montrer les ficelles du métier. La mission est, en elle-même, modeste, mais fascinante: une expédition dans le secteur CBI, un secteur interdit aux citoyens du Complexe Alpha depuis plusieurs dizaines d'années!

Tandis que les nouvelles recrues attendent nerveusement leur premier briefing, elles s'observent subrepticement du coin de l'oeil, à l'affût du moindre signe de trahison et de déloyauté. Qui est l'espion de la Sécurité Interne? Qui appartient à l'une de ces fameuses Sociétés Secrètes interdites dont on ne parle qu'à mots couverts? Y aurait-il un mutant clandestin parmi les membres de l'équipe? Se pourrait-il que dès maintenant quelqu'un projette de saboter la mission et de contrecarrer les généreux projets de l'Ordinateur?

Malgré l'inquiétude qui occupe l'esprit de chacun, tous se prennent à rêver: serait-ce pour moi l'occasion d'accéder à l'accréditation ORANGE? Saurai-je servir l'Ordinateur de façon à attirer son attention? Ma valeur et ma loyauté me permettront-elles de recevoir quelque prime en crédit ou en points de confiance de l'Ordinateur?

Devant eux, l'inconnu. Le secteur CBI. Qu'y a-t-il derrière ces portes d'accès condamnées? Pourquoi seuls les citoyens d'accréditation ULTRAVIOLETTE sont-ils autorisés à y pénétrer? Pourquoi une équipe de Clarificateurs d'accréditation ROUGE y a-t-elle été envoyée? S'agit-il réellement d'une simple mission de routine ou faut-il voir au-delà des apparences?

Restez sur vos gardes! Ne faites confiance à personne! Gardez votre laser à portée de main!

21.1.2 Un exemple d'aventure de Paranoïa

Cette aventure est présentée avec les règles pour deux raisons principales. Premièrement, vous pourrez l'utiliser avec un minimum de préparation afin de faire découvrir *Paranoïa* à vos amis.

Deuxièmement, elle vous servira de modèle pour concevoir des aventures pour *Paranoïa*. Elle vous donnera une idée du ton et de l'atmosphère à leur donner (Les caractéristiques particulières de *Paranoïa* encouragent la conception d'aventures différentes de celles qui sont ordinairement conçues pour les autres jeux de rôle). Elle vous montrera quels sont les éléments qui doivent être préparés avant une partie, afin que celle-ci ne manque ni de rythme, ni de suspens. Elle vous permettra de voir comment vous pouvez organiser vos notes et vos informations lorsque vous préparerez une aventure.

21.1.3 Comment utiliser cette aventure?

Nous avons écrit cette aventure en pensant aux Maîtres de Jeu débutants. Les premières sections sont les plus détaillées et les plus explicites de façon à ce que le Maître de Jeu soit guidé pas à pas et qu'il voit bien comment on dirige une partie. Les sections suivantes laissent une plus grande part à son imagination.

Les Maîtres de Jeu expérimentés (ou les débutants qui estiment avoir une vision personnelle suffisamment claire de la façon dont doit être dirigée une aventure de *Paranoïa*) pourront adapter les éléments que nous leur fournissons ici à leurs propres besoins et n'utiliser que le synopsis et les principaux PNJ pour créer une aventure de leur cru. Il est certain que créer

sa propre aventure est une chose très amusante, mais si vous n'avez jamais dirigé une partie de jeu de rôle auparavant, nous vous conseillons de profiter de la structure et des détails qui vous sont fournis par cette aventure.

Lisez les éléments de l'aventure dans l'ordre suivant: *premièrement*, l'introduction (sections 21.1.1 à 21.1.6) — c'est ce que vous êtes en train de faire. *Deuxièmement*, lisez la partie concernant les personnages joueurs (sections 21.13.1 à 21.13.6). *Troisièmement*, lisez la partie concernant le briefing préalable à l'aventure (section 21.2). *Enfin*, lisez les descriptions des épisodes de l'aventure (sections 21.3 à 21.12).

Après cette première lecture, vous voudrez probablement revoir chacune de ces sections avant d'entrer dans l'aventure en tant que Maître de Jeu (ou si vous en avez envie, lancez-vous immédiatement après la première lecture et improvisez. C'est une entreprise assez risquée pour un MJ débutant, mais, en tant que créateurs du jeu, nous ne voulons pas vous présenter nos créations comme de fastidieux devoirs scolaires).

Avant toute chose, il vous faudra décider si vous allez utiliser les personnages pré-tirés fournis avec l'aventure ou demander à vos joueurs d'en créer de nouveaux en s'aidant du Livret du Joueur. L'avantage qu'il y a à utiliser les personnages pré-tirés, c'est que cela permet de gagner du temps et de ne pas avoir besoin d'expliquer à tout un groupe de joueurs comment on fait pour créer des personnages. Au lieu de se débattre avec des règles et des procédures, les joueurs pourront entrer directement dans le jeu en agissant et en jouant des rôles — ce qui sera plus amusant pour tout le monde. Ensuite, une fois qu'ils seront mordus, ils trouveront le temps de lire attentivement le *Livret du Joueur* et de créer leur propre personnage pour les prochaines parties.

Toutefois, si vos joueurs sont des habitués des jeux de rôle et qu'ils préfèrent passer le temps nécessaire à lire et à comprendre les règles concernant la création des personnages afin de créer, eux-mêmes, leur propre Clarificateur, ne les en privez pas. Seulement, n'oubliez pas de bien étudier les fiches des personnages pré-tirés (et surtout les renseignements qui les accompagnent) de façon à savoir quelles informations vous devrez donner aux joueurs concernant leurs personnages.

21.1.4 Les éléments de l'aventure

L'**Introduction** (section 21.1) donne une vision globale de l'aventure et présente des suggestions sur la manière dont on peut utiliser ses divers éléments.

Les **Briefings Préalables** (section 21.2) vous montrent comment préparer vos joueurs à l'avance.

Les **Episodes** (sections 21.3 à 21.12) décrivent en détail l'aventure telle que les personnages vont la vivre.

Les **Fiches Détachables à Remettre aux Joueurs** (section 21.13) sont destinées à alléger le travail de préparation et de présentation du Maître de Jeu. Chacune d'elles comprend les éléments suivants :

- **La mise en alerte** : elle donne une vague idée de la nature de la mission et contribue à instaurer l'atmosphère d'incertitude et de mystère propre à la plupart des ordres de mission de *Paranoïa*.

- **La fiche du personnage pré-tiré** : elle présente un personnage utilisable tel quel.

- **Les renseignements sur le personnage** : ils donnent une description sommaire de sa personnalité et des doctrines et objectifs de sa Société Secrète. Ils indiquent aussi quelles sont les informations particulières que le personnage peut avoir obtenu par le biais de sa Société Secrète, ainsi que ce qu'elle lui a demandé de faire et les mises en garde qu'elle lui a prodiguées. En outre, ils donnent une brève et vague description du Pouvoir Mutant que possède le personnage en tenant compte de ce qu'il a pu en comprendre (n'oubliez pas qu'il est probable qu'un personnage appartenant à une Société Secrète au sein de laquelle la possession d'un Pouvoir Mutant est considérée comme une trahison, ne possèdera que peu d'informations sur son Pouvoir et la façon dont on peut l'utiliser).

Note concernant les Fiches Détachables : ne croyez pas que vous devrez préparer une telle somme d'éléments pour vos joueurs chaque fois que vous voudrez diriger une aventure de *Paranoïa*. Que la force soit avec vous si vous trouvez le temps de faire un travail aussi fastidieux, mais ce n'est pas ainsi qu'il est généralement nécessaire de procéder.

D'ordinaire, le MJ se contentera de lire à haute voix, ou d'improviser, quelque chose qui servira de « mise en alerte » afin de lancer l'aventure. Si nous vous avons fourni une « mise en alerte » imprimée sur chaque fiche de personnage pré-tiré, c'est pour que vos joueurs soient occupés pendant que vous préparerez le briefing préalable à l'aventure (et aussi parce que nous, à West and Games, nous avons de la classe).

Les joueurs auront rempli eux-mêmes les fiches de leurs personnages et se seront chargés de définir les grandes lignes de la personnalité de ceux-ci. Les informations particulières concernant les personnages (objectifs de leurs Sociétés Secrètes, description de leurs Pouvoirs Mutants et renseignements spéciaux fournis par les Sociétés Secrètes) seront transmises oralement par le MJ (qui les improvisera ou qui les aura préparées et notées rapidement) lors des entretiens privés qu'il aura avec les joueurs avant le début de l'aventure. La MJ aura aussi sommairement griffonné les cartes dont il pensera avoir besoin au cours de l'aventure et il pourra les reproduire sur une feuille de papier qu'il montrera aux joueurs lorsque leurs personnages seront en mesure de voir les lieux correspondants pendant la partie.

Bref, ne croyez pas que vous aurez besoin de faire tout ce travail lorsque vous préparerez vos propres aventures. Il faudra que vous ayez tous ces renseignements à l'esprit lorsque vous vous préparerez, mais il ne sera pas nécessaire que vous les présentiez à vos joueurs d'une façon aussi détaillée et spectaculaire. Nous avons simplement pensé que vous pour-

riez tirer bénéfice de la contemplation de la façon dont des pros de *Paranoïa* pourraient préparer une aventure s'ils n'étaient pas aussi paresseux.

21.1.5 Résumé de l'aventure pour le MJ

La mission de routine dont l'objectif est de récupérer un cerveau électronique de robot dans le secteur industriel CBI abandonné va se compliquer en raison de la découverte du fait que ce secteur n'est pas aussi abandonné qu'on le croit. Il est, en effet, habité par des êtres humains primitifs regroupés au sein d'une société qui considère que les robots constituent le stade ultime et désirable de développement de l'homme, une société dans laquelle les robots ne sont pas de simples serviteurs des hommes, mais les forces qui les dominent.

Pour compliquer les choses davantage encore, le leader du groupe de Clarificateurs, Winch-G, est un traître sans aucun scrupule qui trahira ou laissera tomber les personnages à la première occasion. C'est ainsi que, tout à coup, les Clarificateurs risquent de se retrouver en train de pourchasser leur propre leader pour le déferer à la justice de l'Ordinateur. Même s'ils ne veulent pas faire cela, ils se retrouveront dans l'obligation de se défendre contre les attaques que dirigera contre eux leur leader renégat.

Au fur et à mesure où les Clarificateurs s'enfonceront plus avant dans le secteur CBI, ils découvriront l'attitude hostile des robots et la perfidie des indigènes. Ils finiront fatalement par se retrouver face à une situation qui les dépassera. Ils devront alors, soit faire trahison, soit se laisser capturer (ils seront alors perdus à jamais pour le Complexe Alpha), soit se faire tuer.

S'il s'en trouve quelques uns pour être assez chanceux pour s'en tirer et survivre, ils devront rentrer pour faire leur rapport. Ils seront jugés par leurs supérieurs. S'ils ont été loyaux et efficaces, ils seront récompensés, mais s'ils ont été déloyaux et inefficaces, ils seront réprimandés, mis à l'amende, rétrogradés ou exécutés comme des traîtres.

21.1.6 Notes sur le secteur CBI pour le MJ

La véritable histoire du secteur CBI

Le secteur CBI est isolé du Complexe Alpha depuis une cinquantaine d'années. La seule référence disponible à son sujet et accessible par une recherche d'informations auprès de l'Ordinateur décrit le secteur CBI comme étant « abandonné ; défaut de fonctionnement des systèmes de survie ; maintenance suspendue ; citoyens relogés ; accès limité aux citoyens d'accréditation ULTRAVIOLETTE ».

L'isolement du secteur CBI résulte en fait d'une secrète manœuvre politique menée par un groupe dissident de Corpore Metal et par un Grand Programmeur du nom de Menlo. Menlo avait découvert que le secteur avait (avant la Grande Guerre) abrité des in-

dustries aérospatiales et techniques de haut niveau et que ces industries avaient été restructurées ou abandonnées en fonction des besoins qui devenaient petit à petit prioritaires dans l'économie décadente du Complexe Alpha. Heureusement, en raison des efforts inspirés de certains techniciens et ingénieurs qui supervisaient le secteur, les installations industrielles avaient pu rester dans un état relativement bon.

Grâce à la puissance et aux privilèges que lui procurait son statut de Grand Programmeur, et avec l'aide de ses Groupes de Programmes et la coopération réticente de Corpore Metal et de Pro-Tech, Menlo réussit à prendre le contrôle des sous-systèmes du secteur CBI. Il y parvint en provoquant le mauvais fonctionnement apparent des systèmes de survie qui entraîna l'abandon du secteur. Une fois le secteur abandonné et coupé du Complexe Alpha, il installa des laboratoires de recherche.

Les relations entre Menlo et les deux Sociétés Secrètes n'avaient jamais été empreintes de confiance, ni de désir d'entente. Menlo entreprit de transformer secrètement son Groupe de programmation en une nouvelle Société Secrète qu'il baptisa « la Société Bio-nique ». Après plusieurs accrochages sérieux avec ses co-conspirateurs issus des deux Sociétés Secrètes au sujet de la définition des objectifs et de la direction des nouveaux laboratoires de recherche, Menlo finit par rompre le contact avec Corpore Metal et Pro-Tech. Grâce aux ressources considérables dont il disposait en tant que Grand Programmeur, il réussit à devenir le seul maître du secteur. Sa Société Secrète personnelle lui fournit un important contingent de colons désireux de s'installer dans les zones résidentielles désaffectées du secteur CBI. (Pro-Tech et Corpore Metal sont, à présent, les ennemis les plus acharnés de la Société Bionique et ce, bien que seuls les membres les plus hauts placés de ces deux Sociétés soient les seuls à connaître l'existence de la Société créée par Menlo).

La récente redécouverte du Secteur CBI

Récemment, le Clarificateur Borron-I-EVC-6 a découvert d'anciennes informations sur le secteur CBI, ainsi que des codes qui peuvent permettre l'accès à ce secteur (Menlo n'avait pas modifié de nombreux codes parce qu'il était sûr qu'ils ne pouvaient pas être facilement utilisés dans la mesure où ils étaient classés secrets).

Borron-I accompagna une équipe qui pénétra dans le secteur, mais cette équipe perdit le contact avec le Contrôle des Missions et disparut. On ne retrouva plus aucune trace de Borron-I, ni de l'équipe qu'il accompagnait.

Plusieurs factions, au sein même du Complexe Alpha, attendent impatiemment et depuis longtemps l'occasion de pénétrer dans le secteur CBI et d'en prendre le contrôle. Diverses rumeurs se sont faites

Les associés biocybernétiques du traître Menlo



l'écho de ce qu'on prétend être les ressources disponibles dans le secteur. Parmi les trésors qu'on est censé pouvoir y trouver, il y aurait :

Des micro-ordinateurs
Des installations de conception et d'essai de robots
Une grande variété de robots d'essai et de prototypes de robots
Des laboratoires et d'autres installations
Une centrale nucléaire indépendante

Borron-I ne savait rien de la véritable histoire du secteur CBI. Les fichiers correspondants avaient été détruits par une « action de terrorisme d'une Société Secrète contre l'Ordinateur » (en fait, il s'agissait d'une attaque suicide des larbins de la Société Secrète de Menlo). Les seules sources d'information auprès desquelles les personnages pourraient obtenir quelques indices ou éléments de la véritable histoire du secteur sont Menlo et ses proches associés (qui risquent fort de ne pas se montrer très coopératifs) ou un très vieux membre de la tribu des primitifs (le Peuple Elu) descendant des premiers colons de la Société Bionique qui sont venus s'installer dans le secteur CBI il y a une cinquantaine d'années. Les personnages peuvent, éventuellement, avoir assez de chance pour tomber sur un vieillard sénile qui pourra leur faire un compte-rendu, mi-authentique, mi-fantaisiste, de l'histoire véritable du secteur CBI.

Menlo

Menlo, l'actuel maître / dieu du secteur CBI est complètement biocybernétisé. Il est l'incarnation de l'homme-machine. Il a la ferme conviction que c'est la destinée de l'Homme et qu'il est la représentation vivante de cette destinée.

Menlo est un génie de la conception et de l'ingénierie robotique et informatique. Il est aussi un implacable critique de la nature humaine, cynique, dédaigneux et sûr de lui. Il considère que le monde est un jouet conçu pour qu'il puisse s'en amuser. Il n'a jamais rencontré un homme méritant d'être son égal. Il ne se considère pas comme humain, mais comme mieux qu'humain, plus qu'humain. Il s'identifie avec la perfection des machines qu'il crée et il s'est battu d'arrache-pied pour se transformer lui-même en l'une de ces si parfaites machines.

Menlo et environ une vingtaine de ses proches associés des plus hauts niveaux de la Société Bionique se sont biocybernétisés (c'est-à-dire qu'ils ont remplacés les éléments biologiques de leur corps par des pièces mécaniques et électroniques). Chacun de ces vingt associés reste identifiable parce qu'ils ont tous un corps de robot individuel et qu'ils ont tous conservé quelques éléments biologiques. Par contre, Menlo, lui, n'est pas aussi facilement identifiable parce qu'il habite simultanément plus d'une centaine de corps de robots disséminés un peu partout dans le secteur CBI. Son système nerveux est profondément enterré dans une cave située sous les laboratoires de recherche, mais il est branché sur tant de connections informatiques qu'il est difficile de dire si sa conscience ne survivrait pas à la destruction de son cerveau. Son système nerveux, avec son réseau de prolongements informatiques communique avec les corps des robots qu'il habite par l'intermédiaire de toute une variété de moyens de communication. Menlo est donc dans la possibilité d'être présent à plusieurs endroits à la fois et de répondre ou de réagir simultanément à ce qu'il perçoit dans ces endroits.

Bien que, de toute évidence, Menlo ne soit pas un dieu, il est tout de même plus qu'un homme. Il n'est pas assoiffé de puissance. Il ne veut pas être le Maître du Monde, ni même d'une plus grande partie du monde. Il est simplement jaloux de son intimité et il s'opposera sans pitié à tout ce qui, ou à tous ceux qui risquent de mettre son isolement dans le secteur CBI en péril. Il n'a pas d'ambitions démesurées. Malgré sa personnalité hors des normes, il est un génie doué d'une grande clairvoyance et d'une grande sagesse. Si les personnages pouvaient parler avec lui, il leur donnerait tous les éclaircissements sur ce qui se passe réellement dans le secteur CBI, puis les accompagnerait vers la sortie en les prévenant gentiment

qu'ils n'auront aucun intérêt à remettre les pieds chez lui. Mais, d'un autre côté, il pourra tout aussi bien exécuter les Clarificateurs sur le champ, sachant que si l'Ordinateur voit qu'il perd trop de ses agents dans le secteur CBI, il finira par comprendre et il le laissera tranquille.



21.2 LES BRIEFINGS PREALABLES

21.2.1 Briefing préalable du groupe

Dans le texte qui suit, nous sommes partis du principe que vous utilisez les personnages pré-tirés que nous vous avons fournis. Si ce n'est pas le cas, la première chose que vous devez faire, c'est aider vos joueurs à créer leurs personnages.

Notez que si vous laissez vos joueurs créer leurs propres personnages vous ne pourrez pas savoir à l'avance à quelles Sociétés Secrètes ils appartiendront. C'est pourquoi vous ne pourrez pas préparer à l'avance les entretiens privés au cours desquels vous donnerez à chaque joueur les informations concernant la Société Secrète de son personnage, les missions qu'elle lui a confiées et l'aide qu'elle lui a apportée. Il vous faudra donc, soit improviser, soit préparer des informations pour les 19 Sociétés Secrètes que comporte le jeu. Vous voyez ? On vous avait bien dit qu'il était plus facile d'utiliser les personnages pré-tirés.

Pour commencer la partie, lisez à haute voix la Mise en Alerte imprimée en en-tête de l'une des fiches de personnage (21.13.1 à 21.13.6). Le texte de cette Mise en Alerte peut être trouvé sur n'importe laquelle des fiches de personnage et sur l'illustration représentant un moniteur d'ordinateur en début de ce chapitre. Puis distribuez une fiche de personnage à chacun des joueurs.

Si vos joueurs n'ont jamais joué un jeu de rôle, ou s'ils ont déjà joué à un jeu de rôle, mais pas à **Paranoïa**, voyez avec eux brièvement les détails suivants, avant de commencer l'aventure. Faites-le même si vos joueurs ont déjà lu le Livret du Joueur.

1. **Examen des fiches de personnage** : expliquez les règles de base qui correspondent aux informations qui sont inscrites sur les fiches. Demandez s'ils ont des questions à poser.

2. **Examen des arbres de compétence**. Expliquez le principe de base des arbres de compétence et la manière dont on peut obtenir le pourcentage de base dans une compétence, qu'elle soit inscrite directement sur la fiche du personnage ou qu'elle soit inscrite sur les arbres eux-mêmes, sous une compétence plus générale inscrite sur la fiche (c'est très important. L'organisation des compétences en arbres est propre à **Paranoïa** et il se peut qu'il faille du temps à vos joueurs pour s'y habituer, même s'ils sont expérimentés). Demandez s'ils ont des questions à poser.

3. Comme personne ne risque d'avoir envie de lire plus de choses, **passer verbalement en revue les divers sujets suivants tirés du Livret du Joueur** :

Le Complexe Alpha
Les accréditations
Les Services
Les Clarificateurs
Les Sociétés Secrètes
Les Pouvoirs Mutants
Les traîtres
L'Ordinateur

4. **Demandez aux joueurs** s'ils ont d'autres questions à vous poser (n'insistez pas trop, cependant. Essayez d'aller le plus vite possible vers la partie proprement dite. Ils comprendront bien mieux vos explications lorsqu'ils auront perdu leur premier clone).

21.2.2 Les entretiens privés préalables à l'aventure

Avant de commencer la partie, le Maître de Jeu doit s'isoler avec chacun des joueurs à son tour (pendant ce temps, les autres joueurs pourront étudier la fiche de leur personnage et relire certains passages du Livret du Joueur).

Voilà les objectifs que vous devrez atteindre en organisant ces conférences individuelles :

- Vous assurer que chaque joueur comprend bien ce qu'est sa Société Secrète, qu'il prend bonnes notes des informations qu'elle donne à son personnage et qu'il sait quel Pouvoir Mutant son personnage possède.

- Distribuer des rumeurs. Ces rumeurs ne sont là que pour contribuer à créer une atmosphère. Les joueurs leur accorderont beaucoup de sens caché et d'importance parce que vous avez pris la peine de les leur donner en particulier en vous isolant avec eux. Frappez leur imagination avec ces détails sans véritables rapports avec la mission et ils trouveront le moyen de leur donner une grande importance et une influence dramatique.

Les rumeurs : (à distribuer au hasard parmi les joueurs au cours des entretiens privés) :

Les secteurs AAR et MFX ont connu de graves pannes de courant au cours des quatre jours précédents.

La fréquence grandissante avec laquelle des traîtres du Service de l'Energie sont démasqués au cours des épisodes de la populaire série vidéo de Teela O'Malley, porte à croire que Préservation et Développement de l'Habitat et Contrôle Mental a été requis pour monter l'opinion publique contre le Service de l'Energie et qu'une purge pourrait avoir lieu bientôt dans ce Service.

Un nombre surprenant de Clarificateurs du Service de l'Energie se sont déclarés inaptes au service au cours de la semaine dernière.

Des rumeurs prétendent que la Sécurité Interne est sous pression et qu'elle cherche un bouc émissaire pour expliquer de récentes difficultés dans les secteurs AAR et MFX.

Il paraît qu'un Grand Programmeur est mort dans des circonstances mystérieuses alors qu'il était en train de soigner un ami malade au Centre Médical du secteur AAR.

PDH et Contrôle Mental a été fortement infiltré par des Commies et est sur le point d'être l'objet d'une enquête très sérieuse de la Sécurité Interne aidée par des agents spéciaux pris parmi les Clarificateurs.

- **Insinuer la méfiance entre les personnages**. Donnez à chaque joueur une des croustillantes informations qui suivent. Rendez vos joueurs paranoïaques. Il est très amusant de voir les regards vides que se lancent les joueurs lorsque l'un d'entre eux revient d'un entretien privé.

PJ n° 1 est prévenu que le leader de l'équipe, d'accréditation VERTE est peut-être un traître. On lui demande aussi de garder un œil sur Puck-R, la Première Eglise du Christ Programmeur le soupçonne de posséder un Pouvoir Mutant non déclaré et très dangereux.

PJ n° 2 est prévenu par Production, Logistique et Intendance de garder un œil sur Tois-R. On le soupçonne de ne pas être ce qu'il prétend être.

PJ n° 3 est prévenu, par l'Illuminati, que Ronnie-R, Tois-R et Phred-R sont soupçonnés d'être des agents

de la Sécurité Interne.

PJ n°4 est prévenu, par les Forces armées, que Ronnie-R, de l'Unité Centrale de Traitement, a reçu l'ordre de le surveiller de près. Capper-R, du Service de l'Energie, est aussi soupçonné (comme le sont tous les membres du Service de l'Energie à la suite des récentes rumeurs).

PJ n°5 est prévenu par le Service de l'Energie que cette mission a été organisée pour compromettre le Service de l'Energie et qu'il risque d'être pris comme pigeon ou bouc émissaire si quelque chose tourne mal. «Garde tes arrières!»

PJ n°6 est prévenu par la Sécurité Interne qu'il faut surveiller Mem-R de près. Il est soupçonné d'appartenir à une Société Secrète très dangereuse.

(Notez que les paragraphes qui précèdent ne contiennent que de vagues rumeurs très générales dont le but est de venir compléter les informations fournies par les Sociétés Secrètes sur les fiches de personnage. Le Maître de Jeu est libre d'ignorer certaines de ces rumeurs ou d'en ajouter pour adapter leurs résultats à l'effet recherché: peur et ignorance, ignorance et peur).

Une fois que vous aurez terminé le briefing préalable du groupe et les entretiens privés, vous serez prêts à commencer l'aventure proprement dite.



21.3 LE BRIEFING

Les points forts de l'épisode : le dialogue entre les PJ et leurs supérieurs. La mise en place de l'atmosphère d'autorité oppressive dans le Complexe Alpha. Les joueurs devraient répondre en bégayant aux vicieuses questions qui leur sembleraient avoir été conçues pour les piéger et les amener à faire des déclarations prouvant qu'ils sont des traîtres.

21.3.1 La salle de briefing

Le personnel convoqué pour la mission se trouve réuni, pour la première fois, dans le couloir, devant la porte de la salle de briefing. Deux soldats INDIGO des escadrons Vautours des Forces Armées gardent la porte d'accès à la salle de briefing. Ils indiquent aux Clarificateurs qu'ils doivent rester debout dans le couloir et attendre qu'on les convoque à l'intérieur.

(Les joueurs devraient être laissés seuls un moment, de façon à ce qu'ils puissent se présenter les uns aux autres, en tant que personnage ou non, comme ils voudront. Ne les laissez pas attendre trop longtemps. Un buzzer retentira dans le couloir et les deux gardes inviteront les personnages à entrer dans la salle de briefing après les avoir soigneusement fouillés pour s'assurer qu'ils ne cachent pas d'armes sur eux. On leur demandera de déposer leurs armes et leurs armures).

La salle de briefing est large et peu profonde. Une longue et haute estrade surmontée d'un long bureau (un peu comme le bureau derrière lequel s'assoient les juges dans un tribunal) va d'un côté de la pièce à l'autre. Les PJ sont censés rester debout au pied de cette estrade et lever la tête vers leurs supérieurs. Dans cette salle, quatre gardes des Escadrons Vautours, munis d'armes expérimentales semblant très meurtrières, sont disposés à raison de deux de part et d'autre de la porte par laquelle les PJ viennent d'entrer et de deux de part et d'autre d'une porte sur le côté de la salle, sans doute la porte par laquelle vont entrer les membres du comité de briefing.

21.3.2 Le comité de briefing

Ces personnages non-joueurs joueront un rôle important dans l'instauration d'une certaine atmosphère au début de l'aventure. Ils joueront aussi un rôle à la clôture de l'aventure. Le plus important de ces personnages, Winch-V, sera le leader de l'équipe et accompagnera celle-ci, servant de porte-parole au MJ au début de l'expédition et, avant que celle-ci ne se termine, il deviendra un adversaire des personnages. Vous trouverez de plus amples détails sur ce personnage particulier dans la section 21.4.1

Peter-I : c'est un supérieur d'accréditation INDIGO qui est responsable du briefing. Il porte le badge de l'UCT. C'est lui qui explique la mission et il ne répondra qu'à très peu de questions (voir plus bas, comment il sera présenté aux personnages des joueurs). La plupart du temps, le ton qu'il adoptera montrera qu'il ne considère pas les personnages comme suffisamment importants pour les prendre au sérieux.

Peter-I est l'archétype même du bureaucrate de haut niveau, imbu de son importance et ressentant comme un affront d'avoir à se commettre avec de vulgaires exécutants de statut insignifiant. Il se montre agréable et courtois, même lorsqu'il ordonne votre exécution pour vos paroles inconsidérées voire séditieuses, qui montrent à l'évidence que vous ne faites pas confiance à la sagesse de l'Ordinateur en croyant qu'il aurait pu mal préparer l'expédition.

Winch-V : le leader de l'équipe (il est d'accréditation VERTE), est assis à la gauche de Peter-I. Lorsqu'on le présentera aux personnages, il restera silencieux. Il ne répondra qu'aux questions qu'on lui adressera directement, et s'arrangera, s'il le peut, pour que ses réponses soient aussi peu utiles que possible.

Ness-J : c'est le représentant de la Sécurité Interne. Il est d'accréditation JAUNE. Il ne dit pas grand-chose au début du briefing, mais n'en est pas moins présent et inquiétant. Pendant que Peter-I définit les objectifs de la mission il prend d'abondantes notes.

Une fois que Peter-I aura fini, il commencera à cuisiner les personnages pour s'assurer de leur loyauté en leur posant des questions vicieuses et leur tendant des pièges. Il semble être très bien renseigné sur chacun des personnages. Sa technique consiste à poser la même question successivement à chacun des personnages, les encourageant ainsi à se surpasser mutuellement par l'adoption d'un comportement servile et obséquieux. Voici un échantillon des questions qu'il peut poser :

- Quel est votre premier devoir envers l'Ordinateur ?

- Quelles sont les choses dont vous avez besoin et que l'Ordinateur ne vous a pas fournies ? (Les PJ sont ainsi placés sur la corde raide : ils doivent se montrer suffisamment courageux et sûrs d'eux pour demander ce dont ils ont besoin sans pour autant laisser entendre qu'ils pensent que l'Ordinateur s'est montré insuffisamment prévoyant. Si les PJ font montre de lâcheté et de soumission, cela n'aura pour effet que d'augmenter le mépris que Ness-J a pour eux et il fera un effort pour les harceler davantage encore).

- Que feriez-vous si vous découvriez un traître ? (toute hésitation ou incertitude sera interprétée comme un signe de manque de loyauté).

- Supposez que vous découvriez une preuve que je suis, moi, Ness-J, un traître. Que feriez-vous ? (Là encore les PJ ont intérêt à répondre sans aucune hésitation, mais Ness-J s'indignera qu'on put seulement imaginer qu'il puisse être un traître).

- **Dr. Nem-O :** ce «spécialiste» de Recherche et Conception (accréditation ORANGE) n'est qu'un simple gratte-papier. Il ne sait pas vraiment ce qu'il fait là. Si Recherche et Conception l'a envoyé assister au briefing, ce n'est pas parce qu'il pourrait être d'une quelconque utilité, mais parce qu'il fallait envoyer quelqu'un et que c'était un bon moyen de ne plus l'avoir dans les jambes pendant un moment. Il essaie de se donner l'air important et sage, mais en fait, ses idées sont loin d'être brillantes.

- **Rolly-O :** ce conseiller des Services Techniques (d'accréditation ORANGE) est un expert en robotique. Il n'offrira aucune aide aux personnages. Il faudra

qu'on lui pose directement des questions ou que Peter-I lui ordonne de mettre, brièvement, les personnages au courant (l'utilisation de la compétence en Fayotage peut l'amener à se montrer plus coopératif). Rolly-O est écoeuré et déçu que ce ne soit pas une équipe mieux entraînée (dont les membres aient au moins quelques compétences en robotique) qui se soit vu confier cette mission. Il pense qu'il est l'homme qu'il fallait pour ce travail. Il a peur que les PJ ne bâclent le travail et, ce faisant, ne détruisent de précieux robots.

L'Ordinateur : l'Ordinateur est lui aussi un «PNJ» important dans la mesure où il est constamment à l'écoute de ce qui se passe et où il peut intervenir à tout instant avec des commentaires pertinents. Peter-I est le PNJ qui peut s'adresser directement à l'Ordinateur en espérant recevoir une réponse, mais toutes les questions peuvent lui être transmises par l'intermédiaire des terminaux qui se trouvent devant chaque PNJ, sur le bureau. Lorsque l'Ordinateur répond, il le fait par l'intermédiaire des hauts parleurs placés dans le plafond de la salle de briefing, donnant ainsi l'impression que c'est le Très Haut, lui-même, qui s'exprime.

L'Ordinateur dispose de toute une palette de personnalités et de voix qu'il adopte indifféremment et au hasard (les personnages peuvent y déceler un indice de la psychose de l'Ordinateur, mais il faut procéder par sous-entendus subtils pour éviter que l'Ordinateur ne devienne plus risible que menaçant).

21.3.3 La présentation de la mission par Peter-I

(Le texte qui suit peut être lu à haute voix aux joueurs).

«Clarificateurs, soyez les bienvenus. Je sais combien chacun de vous est impatient de bien servir l'Ordinateur et le Complexe Alpha. Je suis heureux de pouvoir vous en offrir l'occasion.

«L'Ordinateur sait que vous êtes tous des Clarificateurs débutants sans grande expérience. Dans sa grande sagesse, il a choisi de vous confier une mission de routine d'une importance capitale. De plus, il vous a choisi pour leader et guide un Clarificateur aguerrri. Dans des conditions aussi favorables, je suis persuadé que vous ne pouvez que réussir dans votre tâche.» (Une longue pause. Regardez chaque joueur dans le blanc de l'œil avec une expression menaçante).



«Cette mission vous conduira dans... QUEL SECTEUR, CITOYEN?» (Posez cette question soudainement et sans prévenir à l'un des joueurs. S'il ne répond pas immédiatement, la même question est vivement posée à un autre joueur et ainsi de suite, jusqu'à ce que «Peter-I» obtienne la bonne réponse. Mitraillez agressivement les joueurs avec vos questions jusqu'à ce qu'ils en bafoillent et qu'ils aient des tics nerveux en s'efforçant de prouver leur valeur à leurs supérieurs).

«Et les objectifs de la mission sont... Et bien, je suppose que vous vous souvenez des objectifs indiqués dans la Mise en Alerte, N'EST-CE PAS CITOYEN ? (Encore une fois, posez la question agressivement à des joueurs pris au hasard jusqu'à ce que vous obteniez une réponse satisfaisante).

«Voici quelques détails supplémentaires sur les objectifs de la mission qui vous est confiée.

«Tout d'abord, en ce qui concerne la récupération

du robot. Dans le secteur CBI, il y a un robot particulier qui doit être localisé et remis à Recherche et Conception. Un appareil a été spécialement conçu pour vous permettre de savoir dans quelle direction se trouve ce robot à partir du moment où vous êtes à environ un kilomètre de lui. Cet appareil vous sera remis par Recherche et Conception.

«Deuxièmement, il y a du matériel qui n'est pas revenu à la suite d'une précédente mission dans le secteur CBI. Il vous sera fourni une liste des objets manquants. Evidemment, vous localiserez ces objets au cours de votre visite du secteur CBI et vous ferez tout votre possible pour nous les ramener.

«Troisièmement, plusieurs Clarificateurs ont été portés manquants à la suite d'une précédente mission dans le secteur CBI. Il vous sera fourni une description de chacun de ces Clarificateurs et des éléments permettant de les identifier à coup sûr. Evidemment, vous localiserez ces citoyens et vous nous les ramènerez.

«Quatrièmement, chacun d'entre vous devra préparer un rapport sur la situation actuelle au sein du secteur CBI. En raison de la malencontreuse panne des installations vitales qui a entraîné l'évacuation de la population et l'arrêt de la maintenance dans ce secteur, nous craignons qu'il puisse s'être détérioré. Une réoccupation de ce secteur est actuellement mise sur pied. Votre expédition nous permettra d'estimer les travaux qui seront nécessaires pour rendre le secteur de nouveau habitable.

«Encore un mot au sujet du robot. Comme vous le dira le citoyen Rolly-O, les cerveaux électroniques ont une grande valeur. Il serait vraiment regrettable que vous endommagiez le cerveau électronique du robot que nous vous envoyons chercher. Même si le robot est hors d'état de fonctionner, vous devez nous ramener son cerveau électronique intact. Vous ne devez reculer devant aucun sacrifice pour y parvenir. Le cerveau électronique est d'une importance extrême.

«Avant votre départ, vous serez conduits à une unité de Production, Logistique et Intendance pour vous voir attribuer de l'équipement. Vous serez aussi conduits à Recherche et Développement pour prendre l'appareil localisateur de robot et pour recevoir des objets expérimentaux que RetC est impatient de tester.

«Nous sommes convaincus que vous puiserez dans votre loyauté et votre dévouement l'ardeur qui vous permettra de mener à bien votre mission. C'est avec confiance que nous attendons votre retour et vos rapports. Servez l'Ordinateur et vous serez récompensés.

«Si vous avez des questions à poser vos concitoyens Ness-J, Dr Nem-O et Rolly-O se feront un plaisir d'y répondre. Il se peut qu'eux-mêmes aient quelques commentaires ou quelques questions à vous adresser. Je suis certain que vous vous montrerez aussi coopératifs que possible avec eux. Merci». (Peter-I s'assied et regarde dans la direction de Ness-J qui prendra le relais en posant ses questions — du genre de celles qui sont présentées dans la section 21.3.2 qui décrit Ness-J).

21.3.4 Les objectifs du briefing

1. Les PJ doivent recevoir des PNJ les principales renseignements dont ils ont besoin au sujet de leur mission. On leur parlera de l'équipe de Borron et de sa disparition, mais sans donner de détails, ni émettre d'hypothèses sur la nature de la mission de cette équipe et sur le sort de Borron. On fera tout pour suggérer aux joueurs que la mission confiée à leurs personnages est une mission de routine présentant peu de risques et, de plus, conduite par un leader aguerri et fort capable.

2. Les joueurs devront pouvoir se faire une idée du genre de questions que peuvent poser leurs personnages sans risquer d'être soupçonnés de trahison. Dans Paranoïa, l'art qui consiste à extorquer des informations sans gagner de points de trahison est d'une importance cruciale. Si les joueurs sont suffisamment fûts, le briefing sera pour eux l'occasion de s'entraîner à utiliser certaines des compétences en Communication de leurs personnages (Fayotage et Psychocopie) pour s'assurer de la véracité des informations

fournies et embobiner leur interlocuteur afin de se procurer des informations sans courir le risque de voir leurs personnages suspectés de trahison.

Note importante : Les personnages d'un niveau d'accréditation élevé se montrent susceptibles si l'on met en doute leur autorité ou la véracité de leurs propos. Compte tenu de cet élément, le briefing vous fournit une excellente occasion de tuer un premier personnage joueur et d'activer un clone de remplacement. Cela donnera, dès le départ, le ton voulu : Peur et Ignorance. De plus, tous les joueurs sauront ainsi que la mort d'un PJ est un événement fréquent et anodin. Voici comment les choses pourraient se passer :

Tois-R fait innocemment remarquer qu'une des paroles qu'a prononcé Peter-I était équivoque et pouvait laisser douter de sa loyauté envers l'Ordinateur. Peter-I soutient tout aussi innocemment que Tois-R a sans doute mal compris ce propos. Tois-R suggère alors de visionner la cassette de multicorder afin de savoir si Peter a ou non commis une faute. Ce dernier prend un air pensif et propose que tous les autres PJ soient renvoyés dans leurs quartiers pendant que lui et Tois-R visionnent la cassette vidéo.

(En fait, Tois-R est exécuté, sur le champ, pour trahison. La cassette est détruite et Tois-R-USS-2 est activé).

Le jour suivant, les PJ sont de nouveau convoqués à la salle de briefing. Tois-R semble légèrement différent de la veille et Peter-I annonce que le comportement séditieux et diffamatoire de Tois-R-USS-1 a été puni d'exécution sommaire. Après quoi il félicite les autres PJ d'avoir pour coéquipier un Clarificateur d'une loyauté au-dessus de tout soupçon : Tois-R-USS-2.

21.3.5 La fin du briefing

Ne laissez pas les personnages joueurs bavarder pendant des heures, même si cela semble plaire aux joueurs. Tôt ou tard, Peter-I se lassera de ces bavardages et se montrera impatient de partir. Lorsqu'il se lèvera pour le faire, tous devraient comprendre qu'ils peuvent disposer. Lorsqu'il conduira les PJ vers la Production, Logistique et Intendance, Winch-V sera morose et renfrogné.

Note pour le Maître de Jeu : A propos, les PJ n'approcheront ni de près, ni de loin le robot qu'ils sont censés récupérer. Ne soyez pas surpris de ne pas le voir mentionné dans les notes sur l'aventure qui suivent. En jargon, ce robot est ce qu'on peut appeler un « lièvre ». C'est un truc courant utilisé dans un grand nombre d'aventures de Paranoïa bien conçues. A la longue, les joueurs devraient apprendre à accueillir avec un scepticisme salutaire ce genre de procédé.

21.4 PRODUCTION, LOGISTIQUE ET INTENDANCE (ATTRIBUTION DU MATERIEL)

Les points forts de l'épisode : Winch-V assied son autorité sur la bleusaille et l'écrase peu à peu de son mépris. Les PJ s'habituent progressivement à ses écarts de langage. Ils reçoivent leur équipement et ont l'occasion de demander du matériel supplémentaire ou d'en acheter en prenant sur leur pécule personnel. Les membres du personnel de PLI rappellent insidieusement aux PJ que, lorsque du matériel attribué est perdu ou endommagé, les personnes qui en étaient responsables sont passibles d'amendes.

21.4.1 Le PNJ leader de l'équipe : Winch-V-ASO-2

(Pour connaître les biens, attributs et compétences de Winch-V, voyez la fiche de PNJ 21.4.2).

Winch-V est un Clarificateur d'élite : opportuniste, impitoyable, retors et habile à brouiller les pistes. Cependant, il a, tout au long de sa carrière, accumulé un nombre considérable de points de trahison. Il ignore que l'Ordinateur sait qu'il appartient à la Société Secrète des Destructeurs de Frankenstein. Jusqu'à maintenant, les nombreux points de confiance qu'il totalise lui ont épargné la mort, mais un point de trahison supplémentaire et il sera bon pour l'exécution sommaire. Bien qu'il n'ait aucune certitude confirmée, son intuition lui dit qu'il se pourrait bien que sa bonne étoile le laisse tomber avant peu.

Par le biais de sa Société Secrète ou, plus officielle-

ment, par les contacts qu'il a au sein de son Service, les Forces Armées, ou encore en raison des privilèges que lui vaut son niveau d'accréditation élevé, Winch-V a obtenu quelques informations concernant la véritable situation du secteur CBI et l'intrigue politique qui sert de toile de fond à la mission.

Par une demande de recherche d'informations :

Les Clarificateurs d'accréditation VERTE ont accès aux informations suivantes :

1. Les robots du secteur CBI ne réagissent pas aux ordres classiques.

2. Dans le secteur CBI, de nombreux robots normalement parfaitement sûrs présentent des dangers cachés.

3. De nombreux Clarificateurs ont trouvé la mort dans le secteur CBI au cours des dernières années.

4. De nombreux robots ordinaires, ainsi que divers mécanismes se trouvant dans le secteur CBI sont piégés.

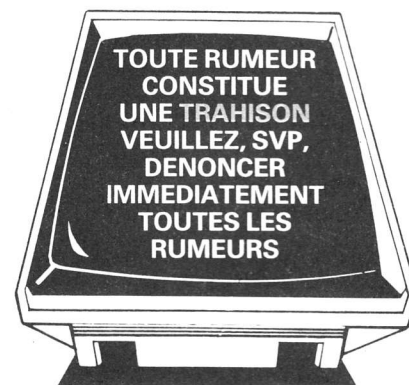
Par les Destructeurs de Frankenstein :

Cela fait plusieurs années que Pro-Tech et Corpore Metal font preuve d'un intérêt inhabituel pour le secteur CBI. Les Destructeurs de Frankenstein en ont déduit qu'il y avait des chances que ce secteur renferme un précieux potentiel en matière de technologie de pointe et que, par voie de conséquence, il y avait danger potentiel qu'il puisse produire des monstres artificiels — c'est-à-dire des êtres intelligents dépourvus d'âme. C'est la raison pour laquelle le secteur CBI doit être détruit, avant que Corpore Metal et Pro-Tech n'aient l'occasion d'exploiter les possibilités qu'il offre.

Par les Forces Armées :

De nombreuses pressions politiques ont été exercées dans le but d'empêcher les Forces Armées de pénétrer dans le secteur CBI. A l'origine, lorsque ce Service se proposa pour s'introduire dans ce secteur et s'assurer qu'il était effectivement inhabité (sous-entendant qu'il ne l'était pas, il serait facile de le coloniser de nouveau) on lui en a interdit l'accès et, depuis lors, on lui refuse régulièrement l'autorisation d'y pénétrer.

Winch a également entendu des rumeurs selon lesquelles il y aurait des années que l'Ordinateur essaierait, sans succès, de pénétrer dans cette zone.



Les motivations de Winch-V :

Cette mission inquiète énormément Winch. Il est convaincu qu'on lui a confié une mission suicide et une équipe composée d'un ramassis d'incapables incapables. Son seul objectif : sortir vivant de l'expédition. Si tous ses coéquipiers venaient à mourir brutalement, cela éveillerait sans doute quelques soupçons, mais d'un autre côté, cela constituerait certainement une raison valable de suspendre la mission. Cette pensée obsède Winch-V. Il est quasiment certain qu'il pourrait rejeter la responsabilité de l'échec de la mission sur la bleusaille d'accréditation ROUGE. Si cela semble possible, Winch-V quittera furtivement ses coéquipiers et les regardera s'auto-détruire à bonne distance (peut-être contribuera-t-il même activement à leur remettre des bâtons dans les roues).

Si Winch-V atteint le terminal central du secteur CBI sans qu'une solution plus satisfaisante ne se soit présentée à lui, il s'esquivera et commencera à filer les PJ dans l'intention de les éliminer jusqu'au dernier. Au

retour, il fera un rapport crédible où il sera question de la découverte de traîtres.

Note pour le Maître de Jeu : utilisez Winch-V pour dresser les PJ les uns contre les autres. Il peut suggérer à un Clarificateur de mettre sur le dos d'un de ses collègues un vol présumé ou bien encore semer la graine de la suspicion dans des esprits crédules.

21.4.2 Fiche du PNJ Winch-V

(Voir tables et tableaux en fin de livret)

21.4.3 Winch-V se présente aux personnages

Avant que Winch-V ne se rende à PLI ou n'aille chercher les trois auxiliaires INFRAROUGES, il entraîne les PJ dans un couloir désert et leur fait bien comprendre qu'il regrette amèrement d'avoir sous sa responsabilité de tels incapables :

« O.K., écoutez-moi les gars, et écoutez-moi bien. Ça fait un bon bout de temps que je roule ma bosse et je n'ai pas l'intention de me faire descendre à cause d'une bande de bleus à peine sortis du berceau. Je vous préviens, le premier qui s'écartera du droit chemin aura affaire à moi.



Winch-V désigne un volontaire

« Bon, c'est moi le responsable. C'est moi qui donne les ordres ici. Si vous n'obéissez pas, je vous carboñise. S'il devait m'arriver quelque chose et que je ne y laisse pas ma peau, je vous conseille de ne pas me laisser tomber. Je serais capable de m'en tirer rien que pour vous le faire payer.

« Enfoncez-vous bien dans le crâne qu'aucun de vous n'est assez rapide ou fûté pour pouvoir me doubler... Alors, n'essayez pas. Compris ?

« Bon, il me faut un volontaire (Winch-V se tait et attend que quelqu'un se propose. Le premier PJ qui ouvrira la bouche sera bombardé « leader en second »). O.K., Toi là, je voudrais te parler seul à seul. »

Winch-V prend le volontaire à part et lui donne le code d'accès qui permet de franchir les portes du secteur CBI. Il lui demande de ne révéler à personne ni ce code d'accès, ni son grade de leader en second, sous peine de se faire arracher les yeux par son leader en personne. Après cette plaisante causerie, Winch-V prendra un air conspirateur et sournois. Il suggérera à son second de choisir le plus malingre et le plus antipathique de ses coéquipiers afin que, si les choses tournaient mal, celui-ci soit sacrifié. « S'il te regarde de travers, descends-le. On le fera passer pour un traître et ça nous fournira un excellent alibi si la mission échoue. Qui sait, ce sera peut-être même une bonne excuse pour rentrer au bercail, plutôt que de traîner dans le secteur CBI en attendant de s'y faire descendre. »

Une fois que les membres de l'équipe ont été bien rudoyés et le leader en second choisi, l'équipe reprend sa route et va chercher les auxiliaires INFRAROUGES avant de rendre visite à PLI pour prendre son matériel.

21.4.4 Les auxiliaires INFRAROUGES

Winch-V s'arrête devant un bureau, y entre et en ressort suivi de trois citoyens INFRAROUGES :

Lubi-GSV-2 : une espèce de gorille apathique. Conan l'Abruti.

Paul-GSV-1 : un petit avorton à la voix geignarde qui traîne les pieds et s'agite sans arrêt. On dirait qu'il va s'endormir si on le laisse seul plus de quelques minutes.

Mani-GSV-3 : un gars normal qui s'intègre discrètement au paysage. Il semble pensif et attentif (ce qui en dit long : aucun citoyen INFRAROUGE n'est pensif, ni attentif. Mani est, en fait, un mouchard de la Sécurité Interne. Il ne jouera pas un rôle actif dans l'aventure, mais constituera un facteur de diversion supplémentaire pour les PJ qui sont de bons paranoïaques. S'il survit à la mission, il révèlera sa véritable identité pendant le dé-briefing et fournira un témoignage fiable sur les événements).

Pendant tout le reste de l'aventure, faites comme si les trois citoyens INFRAROUGES n'étaient que des robots aux ordres de Winch-V. Ils feront tout ce que le leader leur demandera, y compris obéir aux ordres d'un PJ, si Winch-V leur en donne l'instruction. Ils accompliront, sans enthousiasme ni ingéniosité, toutes

qu'on leur a posée. S'ils avaient un tant soit peu de volonté ou d'énergie ils l'emploieraient à ronchonner.

Le matériel et l'équipement fournis : les PJ reçoivent des cartes schématiques du secteur CBI qui auraient un grand besoin d'être actualisées. Il s'agit de plans grossiers établis de mémoire et il y a plusieurs dizaines d'années, après le mystérieux raid terroriste qui détruisit la banque de données où étaient stockées les archives concernant le secteur CBI. Il est impossible de disposer de plans plus fiables lorsqu'on est des Clarificateurs d'accréditation ROUGE.

Les PJ reçoivent également des descriptions physiques précises des membres de l'équipe portée disparue, ainsi que des renseignements sur leur identité. On leur fournit, de plus, la liste complète du matériel, des armes et des articles classés « expérimentaux » qui avaient été attribués à l'équipe de Borron (liste sur laquelle sont indiqués les numéros de modèle et de série).

On attribue à Winch-V une automobile à 10 places destinée à assurer le transport de l'équipe et de son matériel jusqu'au terminal périphérique de la Voie de Transit du secteur CBI. Ce véhicule est également censé servir à rapatrier le robot que doivent récupérer les PJ (s'ils le retrouvent), mais il ne peut être utilisé à l'intérieur du secteur CBI. La partie de la Voie de Transit destinée au transport de marchandises (c'est-à-dire la seule qui soit suffisamment large pour que l'automobile des PJ puisse l'emprunter) a été définitivement fermée à la circulation. Winch-V a été informé que l'équipe pourrait, peut-être, se procurer à l'intérieur du secteur CBI des automobiles plus petites et capables de transporter le robot. Au cas où il s'avérerait impossible de s'en procurer, l'équipe devrait se débrouiller avec les moyens du bord pour transporter le robot — dont le poids est évalué à environ 200 kg.

Chacun des PJ se verra remettre un bon de réquisition valable pour des articles figurant sur les listes du matériel et des armes standards, pour une valeur totale de 50 crédits. De plus, ils auront la possibilité d'acheter à peu près tous les articles que l'on pourrait trouver dans un magasin de sport. Pour évaluer les prix des articles ne figurant pas sur les listes, faites comme si un crédit valait, environ, 5 francs.

Le matériel suivant doit être attribué aux membres de l'équipe :

2 lance-projectiles, 2 fusils laser, 200 cartouches so-lides, 50 cartouches HE, 2 caisses contenant chacune 20 grenades.

C'est Winch-V qui dirigera la répartition de ce matériel. Les PJ pourront lui faire part de leurs préférences, mais c'est lui qui décidera en dernier ressort qui portera les armes et qui les utilisera. Avant de prendre cette décision, Winch-V procédera à un interrogatoire complet de chacun des PJ afin de connaître ses compétences et ses capacités. Il s'assurera que tout Clarificateur qui se porterait volontaire pour l'attribution d'une arme particulière possède, au moins, les compétences en Utilisation correspondantes (et ce, bien qu'il accorde autant de valeur à la bonne volonté qu'au degré de compétence).

Les PJ peuvent faire toutes les demandes de réquisition qu'ils désirent. Les membres du personnel de PLI insinueront cependant d'un air suffisant qu'il est du plus mauvais effet d'avoir dans son dossier un rapport où il est question de comportements irresponsables et de dilapidations des maigres ressources de l'Ordinateur. Ils mentionneront scrupuleusement les amendes qui sanctionnent la perte ou l'endommagement du matériel. Toutes les demandes, sauf les plus raisonnables seront rejetées et les demandes qui n'ont pas abouti seront ostensiblement enregistrées.

Toute demande d'armure sera rejetée. « Quel gaspillage ce serait ! Vous n'allez pas prendre part à un combat ! Il s'agit d'une simple expédition de routine dans un secteur industriel désaffecté. »

(Arrangez-vous pour que les PJ aient le sentiment d'avoir commis une grossière erreur s'ils ont fait une demande écrite de cartouches nucléaires tactiques pour fusil ou de combinaisons de combat alimentaires).

L'équipe se voit attribuer deux robots : un docbot Modèle V (le modèle habituellement délivré pour la plupart des missions) et un utilibot Modèle 360 avec

les tâches qui leur seront confiées. Ces personnages réalisent vaguement qu'ils sont en danger. Ils se défileraient volontiers si cela n'impliquait pas l'exécution pour trahison. Cependant, s'il y a violence pendant l'expédition, il est tout à fait possible qu'ils s'enfuient malgré cette menace.

Le mouchard de la Sécurité Interne se conduira exactement comme ses deux collègues INFRAROUGES tant que ceux-ci resteront avec l'équipe. Toutefois, s'ils s'enfuyaient, il fera mine de les suivre mais, en fait, il rejoindra l'équipe qu'il filera à distance afin de l'observer. Quoiqu'il arrive, il n'interviendra pas. Son rôle consiste à observer et à se maintenir en vie afin de pouvoir faire son rapport.

21.4.5 Fiches des PNJ auxiliaires INFRAROUGES

(Voir tables et tableaux en fin de livret)

21.4.6 Une visite à Production, Logistique et Intendance

C'est là que l'équipe se verra attribuer le matériel nécessaire à la mission. L'équipement courant est, comme d'ordinaire, fourni par les officiers d'intendance de PLI. L'équipement spécial sera, quant à lui, fourni ultérieurement par RetC.

Le personnel de PLI : les membres du personnel de PLI sont aussi prévenants que des employés des PTT revêches et irritables enfermés dans un bureau de poste dépourvu de système d'air conditionné pendant une période de grande canicule. Il faut toujours attendre environ 30 secondes avant d'obtenir une réponse et ce, quelle que soit la question qu'on leur a posée. Pendant ce laps de temps, leur regard fixe et vide se pose sur la personne qui les interroge avec l'incompréhension caractérisant les vaches qui regardent passer les trains. Quand ils se décident enfin à ouvrir la bouche, c'est le plus souvent pour faire répéter la question

un assortiment de logiciels des Services Techniques. Winch-V est nommé unique opérateur du docbot, en revanche, il confie l'utilisation de l'utilibot à un PJ volontaire possédant les compétences requises.

L'utilibot Modèle 360: Code de série PDK-360.AGF.4-75.

Intelligence: répond aux ordres oraux. Ne parle pas. Aussi intelligent qu'un chien. Capable d'accomplir des travaux techniques pour autant qu'on lui en précise correctement la nature.

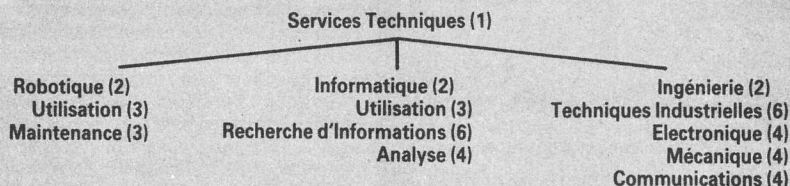
Armure: équivalent à plate. **Armes:** aucune.

Compétences:

21.5.2 Le personnel de MetC

Conformément à la flatteuse réputation qu'ont généralement les membres de Recherche et Conception, le personnel présent et un ramassis coloré de génies, de savants fous, d'imposteurs et de pistonnés. En dehors des nombreux employés vêtus de blouses ORANGES, JAUNES ou VERTES et des techniciens qui déambulent sans but apparent, on peut remarquer un certain nombre de personnages plus pittoresques: des cinglés d'informatique, des fanatiques de la technologie, des fous du bricolage, etc.

Arbre des compétences des logiciels techniques de l'utilibot:



Note: Ne donnez pas aux PJ la liste de ces compétences, à moins qu'ils ne demandent à vérifier les étiquettes que portent les cartouches de logiciels implantées dans le robot (qui se trouvent derrière la plaque avant du robot).

Chaque PJ se voit attribuer un Com-unit I. Un multicorder doté des programmes de Visionnage et de Diagnostic sur Robots est attribué à un volontaire, de préférence un personnage possédant des compétences en Communication ou un personnage ne possédant pas de compétences en armes. Comme l'équipe sera coupée de l'Ordinateur et du Contrôleur des Missions pendant la plus grande partie de l'expédition, les enregistrements du multicorder constitueront un documentaire irremplaçable et d'une importance capitale sur la façon dont la mission s'est déroulée. Winch-V s'efforcera de bien faire réaliser, d'une manière caustique et colorée, ce fait au volontaire opérateur du multicorder.

Une fois que les PJ ont reçu tout leur équipement de PLI, Winch-V les rassemblera et les conduira à Recherche et Conception.

21.5 UNE VISITE A RECHERCHE ET CONCEPTION

Les points forts de l'épisode: Les PJ s'amusent avec des jouets aussi extraordinaires que dangereux. Ils apprennent à se méfier des cadeaux que leur font les savants fous et à ne les accepter qu'avec prudence.

21.5.1 Les installations de Recherche et Conception du secteur PDK

Le Centre de Recherche du secteur PDK est situé dans des bâtiments isolés à une distance respectable des zones résidentielles et industrielles. On ne peut y accéder que par un tunnel de transit long de 10 km. A peine l'automobile qui transporte l'équipe a-t-elle émergé du tunnel pour pénétrer dans l'enceinte du Centre de Recherche qu'elle doit contourner les ruines de ce qui semble avoir été un ensemble de bâtiments. Des ouvriers sont en train d'examiner soigneusement les décombres et des démolibots de faire tomber les restes des murs qui ont tenu le coup. Des gardes conduisent l'équipe vers un groupe de bâtiments plus en retrait (ils font incidemment remarquer que les ruines encore fumantes sont tout ce qui reste des laboratoires où étaient testées des armes).

L'équipe est conduite devant un immense portail dans le second groupe de bâtiments. Une fois ce portail franchi, elle se retrouve devant de longs couloirs percés de nombreuses portes. Devant chacune de ces portes se trouve un garde d'accréditation BLEUE ou VERTE prêt à faire usage de son arme. Les PJ sont conduits jusqu'à une grande porte verte et introduit dans une pièce de dimensions imposantes remplie d'appareils bizarres et d'un appareillage de test varié.

Les PNJ suivants joueront un rôle important dans cet épisode:

Oscar-J: Un homme à l'esprit très brillant dans un corps désespérément difforme. Il est encore assez jeune et n'occupe qu'un échelon modeste dans la hiérarchie des laboratoires de recherche, mais il est vraiment très intelligent. Lorsqu'il s'attaque à un problème, vous pouvez être sûr que, tôt ou tard, il réussira à le résoudre. Le problème, c'est qu'il ne s'intéresse généralement qu'à des projets loufoques offrant peu de possibilités d'application pratique. Il est cloué sur un fauteuil roulant à cause de ses jambes difformes, mais il s'en sort très bien — tellement bien qu'il y a des chances qu'il renverse tous ceux qui ne s'écarteraient pas de son chemin assez vite.

Schnect-B: C'est un génie qui pue la trahison à cent lieues, mais ses brillantes découvertes lui ont valu un si grand nombre de points de confiance qu'il est à l'abri d'une exécution (un Grand Programmeur le protège). Chaque fois qu'il ouvre la bouche, c'est pour proférer des paroles qui vaudraient l'exécution sommaire à la plupart des citoyens. Il se peut que les PJ aient du mal à accepter cela, jusqu'à ce qu'ils se rendent compte à quel point son comportement laisse ses collègues indifférents.

Stanley-B: C'est le stéréotype du savant fou. Il est aussi dépourvu de talent que de bon sens. Ses idées sont soit fantastiques, soit consternantes de stupidité. L'ironie de la situation, c'est qu'il jouit d'un libre accès aux installations du laboratoire parce qu'il est lié avec des personnages politiques importants de la Société Secrète Pro-Tech. Même si vous êtes dans les bonnes grâces de ce personnage, il n'est pas sans danger d'accepter l'attribution d'une de ses réalisations pour la tester sur le terrain.

Wally-J: C'est un mouchard de la Sécurité Interne et tout le personnel du laboratoire le sait. Il est parfaitement incapable de jouer son rôle de façon crédible. On le repère aussi facilement qu'un agent du FBI dans un rassemblement de hippies. Il se promène souvent en compagnie de Samson-I. Si on veut qualifier ses «balades» de façon un peu techniques, on les appellera «manœuvres d'espionnage». Wally passera son temps dans les jambes des PJ à l'affut d'informations et de propos séditieux. Il essaiera de passer inaperçu, mais ses efforts seront comiquement infructueux.

Samson-I: Il n'est rien de plus qu'un scientifique ou un ingénieur de troisième ordre, mais ses relations politiques lui ont valu de se hisser jusqu'au poste de Directeur Administratif de cette branche de Recherche et Conception. Il offre une apparence calme, mais intérieurement il est extrêmement frustré — impressionné par les génies et les agents politiques qui gravitent autour de lui et désespérément conscient de son infériorité intellectuelle. Un jour ou l'autre, la pression sera trop forte. Pour le moment il s'accroche courageusement et fait relativement bonne figure.

Il est accompagné de deux gardes du corps d'accréditation BLEUE afin de rappeler à tout le monde la puissance de ses attaches politiques. Il se peut que les PJ en déduisent à tort que Samson-I est un scientifique et un ingénieur de grand talent puisqu'il est ainsi protégé par des gardes du corps de ce niveau.

Note: Il n'est pas nécessaire que tous ces «savants fous» jouent un rôle de premier plan dans votre aventure. Aussi, mettez en valeur les personnages qui correspondent le mieux à votre personnalité et dont vous pourriez le mieux jouer le rôle.

21.5.3 La distribution de la camelotte

C'est Samson-I qui est responsable de la distribution des armes expérimentales à tester. Il fait un petit laïus où il est question de devoirs envers l'Ordinateur et de l'importance de tester le matériel expérimental grâce à la collaboration de Clarificateurs d'accréditation ROUGE sans grande valeur. Il n'oublie pas de mentionner les substantielles primes qui récompenseront les rapports les plus détaillés (ni les sévères amendes, voire les exécutions, qui sanctionneront la perte ou la détérioration de matériels de valeur).

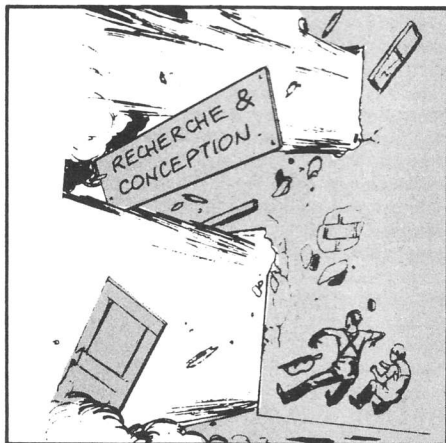
Vous allez trouver ci-dessous une liste des procédés que Samson-I utilisera pour faire accepter les objets aux personnages. Au fur et à mesure que les objets seront distribués, les PJ peuvent manifester le désir de les tester sur le champ ou de poser des questions sur la façon dont on les utilise. Les concepteurs et les techniciens féliciteront les PJ d'être aussi impatients de coopérer, mais au moindre problème, ils s'empresseront d'en imputer la faute à la négligence des PJ et de prétexter habilement que le matériel expérimental est naturellement extrêmement fragile et sophistiqué. Parallèlement, les techniciens s'assureront que les PJ signent bien un reçu pour chaque objet qu'ils acceptent de prendre.

(Pour que les joueurs atteignent le niveau de nervosité voulu n'hésitez pas à leur demander d'apposer leur signature sur une feuille de papier en leur précisant qu'ils reconnaissent ainsi accepter la responsabilité de l'objet expérimental qu'ils ont reçu. Après quoi, chaque fois que vous mettrez l'accent sur les sanctions qu'entraîne la perte ou la détérioration de matériel expérimental, vous agitez ces feuilles de papier de façon menaçante).

Les procédés utilisables pour distribuer les objets expérimentaux

Tactique n° 1: Samson-I lit à voix haute un numéro de série et demande un volontaire (C'est un test de confiance, de loyauté... et de stupidité).

Tactique n° 2: Samson-I demande à chaque PJ, à tour de rôle, de quoi il pense avoir besoin pour mener à bien sa mission (soyez à l'affut de toute critique implicite de la prévoyance de l'Ordinateur). Il les cuisine — et n'hésitera pas à les assommer à force de leur rappeler à quel point les ressources de Recherche et Conception sont précieuses et combien les membres de ce Service sont dévoués et travaillent avec acharnement.



RECHERCHE ET CONCEPTION
 Mise au point ultime du nouvel appareil expérimental de localisation de robots.

Lorsque chacun des PJ aura exprimé ses désirs, Samson-I leur demandera de choisir chacun un nombre entre 1 et 15. Le PJ se verra remettre l'objet qui porte le numéro correspondant au nombre qu'il a donné.

Tactique n° 3 : Tous les objets vraiment « intéressants » pour pimenter l'action en cours d'aventure seront attribués au hasard s'ils n'ont pas été remis par l'application d'une autre tactique. N'oubliez pas les bottes à réaction !

Note : Lors de la remise de chaque objet, son inventeur peut s'avancer pour expliquer à quel point son invention est merveilleuse. Lorsque l'objet en question ne fonctionnera pas (comme ce sera le cas pour l'invention de Stanley-B), l'inventeur en rendra, bien évidemment, responsable le PJ en l'accusant de l'avoir endommagé. Les PJ seront bien inspirés d'accepter les objets sans faire de commentaire et de remettre à plus tard les soucis qu'ils pourraient se faire à leur sujet.

21.5.4 Une sélection de jouets de haute technologie

Le nom de l'inventeur est indiqué entre parenthèses après le nom de l'objet. Les PJ peuvent se rendre compte que certains inventeurs sont plus fiables que d'autres et en profiter pour se tenir à l'écart des objets dangereux ou inutiles.

1. **Appareil Anti-grav individuel :** Numéro de série : PDK-RetC-124-56 (Stanley-B). Cet appareil ne fonctionne tout bonnement pas et ne fonctionnera jamais. Si les PJ demandent à le tester immédiatement, les techniciens — de peur de se mettre à dos le Directeur des Recherches — s'acharneront à vouloir le faire fonctionner, prétendant qu'il marchait il y a une minute à peine. Si l'appareil est démonté et examiné par un technicien indépendant de haut niveau (par exemple, un technicien des Forces Armées ou des Services Techniques possédant des compétences adéquates de niveau (8)), la preuve sera faite que Stanley-B est un imposteur et, par conséquent, un traître.

2. **Auxiliaire de surveillance télécommandé :** PDK-RetC-15-934 (Oscar-J). Cet appareil, conçu selon le principe du plus léger que l'air, est monté sur des ballons et propulsé par deux petits moteurs à hélice. Il peut être contrôlé par un simple joystick ou des ordres verbaux. Il se déplace à une vitesse équivalente à la « marche » d'un homme, mais il n'est malheureusement pas très maniable. On ne peut le contrôler par l'intermédiaire du joystick ou par des ordres verbaux que s'il est à portée de vue. Son intelligence, comparable à celle d'un jeune chien, est limitée. Autre point commun avec un jeune chien : cet appareil a besoin d'être « dressé ». Lors de la démonstration que peuvent faire les techniciens du laboratoire, il fonctionnera parfaitement. Mais une fois sur le terrain, levez bien la tête !

3. **Exosquelette Waldo/Mechano :** PDK-RetC-34-5 (Schnect-B). Cet appareil est capable de manipuler de lourdes charges et de se déplacer à grande vitesse — il a une Force équivalente à 40 et une vitesse de déplacement égale à deux fois à moyenne. A la discrétion du MJ, il y a 20% de chances pour qu'il fonctionne mal (suggestions : il peut broyer accidentellement ce qu'il manipule ; il peut s'emballer ; après un effort, ses membres peuvent se bloquer et nécessiter une Petite Réparation ; il peut être atteint de tics nerveux). Les PJ peuvent s'apercevoir de certains de ses défauts de fonctionnement s'ils l'essaient dans le laboratoire. Dans le cas contraire, de jolies surprises les attendent.

4. **Armure alimentée :** PDK-RetC-34-98 (inventeur inconnu : objet récupéré dans une base désaffectée des Forces Armées de l'époque de l'Histoire Enregistrée). Cette armure fonctionne très bien. Seul petit problème : elle pèse 4 tonnes et passe parfois à travers le plancher du complexe. Elle est aussi incroyablement lente et d'une maniabilité médiocre. Elle est un petit peu capricieuse en première, comme les PJ pourront le remarquer au cours des tests. Sur le terrain, elle pourra même refuser d'avancer à moins qu'on ne la cajole (pour démarrer en première, il faut réussir à faire un score de 4 ou moins en lançant 1D10. Elle ne peut ralentir que d'une vitesse par round. En troisième sa tenue de route n'est pas terrible).

En première	2 m par round (réussir à faire 4 ou moins avec 1D10 pour démarrer).
En seconde	5 m/round
En troisième	8 m par round (20% de chances de dérapage)

L'armure alimentée est équipée d'un foudroyeur intégré qui tire le long du bras. La détente de ce foudroyeur est cachée à l'intérieur d'un des doigts d'un gant. Lorsqu'on appuie dessus, il reste bloqué en position de tir. Il ne peut pas être débloqué sans qu'on enlève l'armure pour procéder à une Petite Réparation. Il faut 2D10 rounds pour s'introduire dans l'armure ou s'en extraire. Les batteries sont défectueuses et seront à plat lorsque le MJ voudra s'amuser un peu en voyant les PJ se demander comment diable ils vont faire pour ramener au Complexe ce précieux objet expérimental.

5. **Système de contrôle de bio-feedback :** PDK-RetC-498-17 (Oscar-J). Cet appareil donne au personnage des capacités comparables à celles du Pouvoir Mutant « Contrôle de l'Adrénaline » mais pendant des périodes plus longues. Les effets secondaires ne sont pas tous répertoriés (c'est, pour le MJ, une bonne occasion d'inventer d'intéressants effets secondaires).

6. **Vaporisateur de poison :** PDK-RetC-75-90 (Stanley-B). Les PJ ne seront pas autorisés à tester cet appareil à l'intérieur. Les techniciens leur certifieront qu'il fonctionne parfaitement. Le poison est sous trop haute pression et l'embout du vaporisateur est trop petit. Cela produit une vaporisation extrêmement fine qui couvre absolument tout. Elle est extrêmement collante et ne peut ni se gratter, ni se laver. Elle a 100% de chances de toucher tout ce qui se trouve dans un rayon de 15 mètres. Pour déterminer les dommages causés par le poison, consultez la colonne 7 de la Table des Dommages (13.4.1).

7. **Perceuse à percussion portable :** PDK-RetC-23-64 (inventeur inconnu : objet récupéré). Cet appareil fonctionne parfaitement, mais ses batteries sont défectueuses : elles lâcheront la troisième fois qu'on utilisera l'appareil.

8. **Détecteur de métaux :** PDK-RetC-303-45 (Stanley-B). Cet appareil marche merveilleusement bien — et en permanence parce qu'il y a de métaux partout. Les techniciens n'arrivent pas à comprendre pourquoi les PJ le trouvent inutile.

9. **Dynorphine :** PDK-RetC/B-12-61 (vient du laboratoire de recherches biologiques ; personne ne sait au juste ce que c'est). Ce médicament est un analgésique. Il permet aux PJ blessés ou neutralisés de se comporter comme s'ils n'avaient pas subi de dommages. Malheureusement, après deux heures d'activité normale, l'utilisateur tombe raide mort. Si on insiste, les techniciens finiront par admettre que ce médicament n'a pas été testé.

10. **MSH/ACTH 4-10 :** PDK-RetC/B-9-26 (Laboratoire de biologie). C'est une drogue qui donne une mémoire absolue. Le PJ qui l'utilise se rappelle parfaitement de tout ce qu'il a vécu au cours de la demi-heure qui suit l'absorption du produit. Le problème, c'est qu'il ne peut désormais plus faire que cela et il voit se dérouler, encore et encore les scènes dont il a un souvenir « absolu ». Le personnage est inopératif tant qu'il n'a pas subi une thérapie de l'Ordinateur. Là encore, si on insiste, les techniciens reconnaîtront que ce produit n'a pas été testé.

11. **Générateur de CME :** PDK-RetC-59-11 (Oscar-J). Fonctionne exactement comme les cartouches à Fusione/lance-projectiles à CME, à ceci près que ses batteries intégrées lui permettent de fonctionner continuellement.

12. **Bottes à réaction :** PDK-RetC-82-81 (Stanley-B). C'est le projet favori de ce savant fou qui tentera implacablement d'intimider suffisamment les PJ pour qu'ils acceptent de tester ces engins de mort. Chaque botte est équipée de douze fusées contrôlées individuellement par un interrupteur placé sur la ceinture de commande. Si on utilise ces bottes dans un endroit dont le plafond est à une hauteur inférieure à 7 mètres, on s'écrase contre le plafond avant d'avoir eu le temps de prendre leur contrôle (Pour déterminer les dommages, consultez la colonne 1 de la table 14.3.1). Le

personnage qui les utilise devra réussir un jet de Dextérité « facile » à chaque round s'il veut éviter toute erreur de manœuvre.

13. **Dynacouteau :** PDK-RetC-77-201 (Inventeur inconnu : objet récupéré). C'est un outil de découpage à laser. Malheureusement, son alimentation passe par des hauts et des bas. Parfois, il ne fera qu'effraier la surface de ce que l'on désire découper, d'autres fois, à peine mis en route, il transpercera cinq ou six murs (et tous les êtres ou objets qui s'interposent). (Si des PJ astucieux se rendent compte qu'ils peuvent utiliser cet outil comme une arme, les batteries doivent tomber à plat).



Encore une innovation de Recherche et Conception.

14. **Vaporisateur de toile :** PDK-RetC-11-11 (Stanley-B). Cet appareil ressemble à une sorte de pistolet d'alarme qui projette des fils graisseux et collants. Il ne fonctionne absolument pas. Les fils tombent toujours sur les pieds de l'utilisateur (100% de chances) produisant les mêmes effets qu'un Entortilleur.

15. **Générateur de plasma assisté par ordinateur :** PDK-RetC-647-25 (Stanley-B). Ce n'est qu'un générateur de plasma ordinaire, mais la visée et le tir sont contrôlés par ordinateur. L'utilisateur doit adresser des ordres verbaux aux systèmes qui contrôlent l'arme. L'exécution des ordres est souvent retardée car l'appareil demande des confirmations ou des déblocages de sécurités. Lorsqu'il recherche une cible, il obéit aux ordres qu'il a reçus « à la lettre » (L'ironie de la chose, c'est qu'il n'est pas plus performant qu'un générateur de plasma ordinaire et, qu'en plus, les opérations de visée et de tir sont plus compliquées et prennent plus de temps. Par contre, il a un avantage, c'est qu'aucun Clarificateur d'accréditation ROUGE ne pourrait normalement être en possession d'un générateur de plasma ordinaire).

21.5.5 L'appareil de localisation de robot

Comme l'avait annoncé Peter-I, Recherche et Conception a bel et bien conçu un appareil destiné à localiser le robot que l'équipe des PJ est censée récupérer. Si, pour une raison ou une autre, les PJ oublient de réclamer cet appareil, ne dites rien. Ne les privez pas des sueurs froides qu'ils ne manqueront pas d'avoir lorsqu'ils réaliseront leur oubli (bien entendu, comme Winch-V n'est pas un bleu, il y aura pensé et aura discrètement pris l'appareil pendant que le reste de l'équipe était occupé à admirer d'autres objets au charme exotique. Cela donnera à Winch-V une occasion en or d'enguirlander proprement les PJ avant de sortir subrepticement l'appareil de derrière son dos).

Notons au passage que cet appareil se contente de détecter les radiations comme le ferait un multicorder sur programme « radioactivité ». D'après la description qu'on a du robot que l'Unité Centrale de Traite-

ment veut récupérer, on sait qu'il est alimenté par un générateur nucléaire miniature, mode d'alimentation qui a été abandonné depuis longtemps en raison des effets néfastes qu'il a sur les hommes. Le détecteur est conçu pour émettre une sorte de sonnerie bourdonnante (c'est un buzzer) intermittente lorsqu'il repère une émission particulière de radiations nucléaires. Au fur et à mesure qu'il est approché de la source de radiation, le buzzer sonne de plus en plus fort et en s'interrompant de moins en moins.

(Ce qui est vraiment dommage, c'est que les PJ ne s'approcheront jamais assez du robot recherché pour entendre fonctionner le détecteur. Ce robot, ainsi que d'autres robots d'un modèle similaire, sont gardés à l'intérieur des laboratoires de recherche du secteur CBI, un endroit qui est trop bien à l'abri pour que quelques Clarificateurs débutants d'accréditation ROUGE puissent espérer y accéder).

21.5.6 Notes pour le Maître de Jeu

Si les PJ ne sont pas trop stupides, ils voudront sans doute tester les objets expérimentaux avant même de partir, essayant diplomatiquement de refuser ceux qui sont vraiment meurtriers lorsqu'ils découvriront les dangers et les limitations que chacun d'eux recèle. Mais, ce faisant, ils devront s'efforcer de ne pas froisser la susceptibilité de l'équipe de RetC dont les membres sont tous d'une accréditation confortablement élevée et qui ont une considérable influence politique en raison de leur statut de chercheur.

Profitez de cette occasion pour agacer les joueurs en appliquant le principe : « Pas de manuels d'instructions pour les citoyens d'accréditation ROUGE ». Les inventeurs et les techniciens pourront négligemment mentionner toutes les informations importantes qu'on peut trouver dans les manuels d'utilisation de chaque objet. Et, lorsque les PJ demanderont un exemplaire de ces manuels, demandez-leur quel est leur niveau d'accréditation : « Accréditation ROUGE ? Je suis désolé mais ces manuels ne sont pas disponibles pour vous pour le moment ». C'est là un bon principe que devrait appliquer un bon Maître de Jeu de **Paranoïa**. Il suffit de leur faire comprendre que l'Ordinateur dispose d'une quantité énorme d'informations et de matériels et de leur rappeler fièlement que leur faible niveau d'accréditation leur interdit, malheureusement, de jouir de ces richesses. (Notes : Bien sûr, le niveau d'accréditation de Winch-V pourrait lui permettre d'obtenir la plupart des manuels, mais il se refusera obstinément à prendre en charge le moindre de ces objets expérimentaux. Il n'est pas parvenu au niveau d'accréditation VERTE en se promenant avec des pièces d'équipement aussi ridicules).

Les joueurs vont donc avoir une excellente occasion d'apprendre à se servir des compétences en communication de leurs personnages pour extirper des informations aux PNJ. S'ils réussissent à s'isoler quelques instants avec des techniciens pour s'entretenir en privé avec eux, ils peuvent éventuellement les convaincre de les prévenir des réels dangers et des réelles possibilités des objets qu'on leur propose. Les techniciens ne donneront pas ce genre d'information sans être amadoués ; après tout, les PJ pourraient être des mouchards de la Sécurité Interne ou des espions de l'administration qui veulent mettre à l'épreuve la loyauté des membres de l'équipe de Recherche et Conception.

Il devrait être possible à un intrépide personnage de voler certains de ces ingénieux objets expérimentaux. Ils traînent sur des tables, un peu partout dans la pièce, et il devrait être possible de profiter d'une diversion (un test des bottes à réaction ou du générateur de plasma, par exemple) pour s'emparer discrètement de l'un d'eux. Bien entendu, tout personnage qui serait pris sur le fait mériterait une exécution immédiate pour un acte aussi répréhensible (« Contrôle des Missions de PDK ? Veuillez, s'il vous plaît, activer Tois-RUSS-2 pour la mission 01/04/94-PDK.43.39-I. »).

Leur séjour dans le laboratoire de Recherche et Conception devrait donner aux joueurs une impression de chaos et de terreur. Il doit ressembler à quelque chose comme le lieu de travail de savants fous, de l'équipe de Monty Python au grand complet et des trois Stooges réunis. Les salles de tests doivent être

visiblement bien protégées contre les effets des explosions. Peut-être que, dans un coin, un technicien fait une erreur de manipulation et disparaît dans un joli nuage jaune. Peut-être que les techniciens auront du mal à s'empêcher de pouffer de rire lorsqu'ils tendront un objet aux personnages. Donnez aux joueurs l'impression qu'ils sont en train de visiter un asile psychiatrique dans lequel les pensionnaires sont encouragés à jouer avec les lois fondamentales de la physique.

21.6 LE TERMINAL PERIPHERIQUE

Les points forts de l'épisode : *Après s'être organisés pour agir, les personnages doivent faire face à un environnement étrange, mais, semble-t-il, inoffensif. Lorsque, soudain, l'environnement devient hostile, ils doivent se défendre contre lui.*

21.6.1 L'entrée dans le secteur CBI

Winch-V conduit l'automobile de Recherche et Conception au quai d'accès public isolé du secteur CBI. Les cinq portes d'accès, sauf une, ont été murées. La seule porte praticable a été renforcée et lourdement protégée. Tout le long du quai des pancartes ont été placées par la Sécurité Interne. On peut y lire : « Danger ! Accès interdit à tous les citoyens ! » ou « Accès autorisé à l'accréditation ULTRAVIOLETTE seulement ! ».

Winch-V ordonne aux personnages de décharger leur équipement et de se préparer. Lorsqu'ils sont prêts, il les rassemble sur le quai, devant la porte d'accès et il leur donne les instructions suivantes :

1. *Personne ne fait rien sans en avoir reçu l'ordre ou sans en avoir demandé la permission.*
2. *L'équipe est organisée comme suit : Deux paires de Clarificateurs progresseront par bonds alternatifs en avant garde. Chaque paire est composée d'un homme armé d'un lance-projectiles et d'un homme*

(voir carte). Ils entrent au niveau de la Voie de Transit du Terminal (niveau supérieur). L'endroit est brillamment éclairé. Le quai d'accès est vide, à l'exception de deux frotbots qui s'y déplacent très lentement suivant un itinéraire régulier. Un autobus à dix places, vide, attend sur l'autovoie. Entre la porte d'accès et cet autobus, il y a un escalator qui mène aux niveaux inférieurs. Le plafond voûté du tunnel de transit s'éloigne du quai d'accès. L'autovoie est suspendue aux parois du tunnel environ à mi-hauteur (ce qui la place sous le niveau du quai d'accès).

Juste derrière la porte, de part et d'autre, (et donc cachés à la vue lors de l'ouverture de la porte) se trouvent deux gardbot standards. Ils restent parfaitement immobiles et ne semblent pas s'être aperçus de l'arrivée de l'équipe.

Si les PJ observent la scène avec soin, ils remarqueront que ce qu'ils ont sous les yeux ne correspond pas du tout à ce qu'on leur avait laissé croire qu'ils allaient découvrir. La maintenance était censée être suspendue, mais les frotbots ont l'air d'être encore en service. Le quai est parfaitement nettoyé et bien entretenu.

Les frotbots et les gardbots ont été programmés pour attendre 10 rounds après l'ouverture de la porte avant d'attaquer tout intrus qui pénètre dans le secteur. (Sont considérés comme « intrus » tout robot ou être humain qui ne s'identifie pas en prononçant le mot de passe « Menlo » dans les 10 rounds après être entré). De plus, après ces 10 rounds, les lumières s'éteignent (les frotbots sont équipés de senseurs à infrarouge).

Au cours des 10 rounds qui s'écouleront avant que la situation ne dégénère, les PJ peuvent examiner le quai, les robots et l'autobus. Winch-V leur donnera l'ordre d'agir à leur guise, mais il les préviendra de garder un œil les uns sur les autres et de se méfier des embuscades.

Quant à lui, il se tiendra près de la porte avec les trois auxiliaires INFRAROUGES. Si les PJ commencent à se tirer les uns sur les autres, ou si les robots ouvrent le



Winch-V motive ses subordonnés par son commandement inspiré.

armé d'un fusil laser (si un personnage s'est laissé refiler le générateur de plasma, il sera placé en position de pointe). Derrière ces deux paires viendra le personnage qui s'occupe du multicorder. Puis suivront le leader en second accompagné de Winch-V, tandis que les trois auxiliaires INFRAROUGES fermeront la marche.

Lorsque tout le monde a pris sa place, Winch-V se dirige vers la boîte de contrôle de sécurité qui se trouve à côté de la porte. Masquant cette boîte de son corps, il tape, sur le clavier, le code d'accès qui ouvre la porte (il y a une boîte similaire, de l'autre côté de la porte, qui permet de l'ouvrir lorsqu'on est à l'intérieur).

Lorsque la lourde porte s'élève dans le plafond, les PJ peuvent voir à l'intérieur du Terminal Périphérique

feu, il refranchira la porte vers l'extérieur du secteur et la refermera derrière lui, laissant les personnages se débrouiller avec les problèmes qu'ils ont rencontrés à l'intérieur (note : le leader en second connaît le code d'ouverture de la porte et peut l'ouvrir de l'intérieur s'il le souhaite).

Winch-V attendra que les bruits des combats se soient arrêtés avant de rentrer et de reprendre le commandement. Quiconque aura l'outrecuidance d'insinuer que sa retraite était une lâcheté ou inappropriée aux circonstances sera, de toute évidence un traître qui devra être immédiatement exécuté pour sauvegarder l'esprit de discipline de l'équipe.

21.6.2 Ce qui se passe après les dix rounds

Dix rounds après que la porte ait été ouverte, les

frotbots et les gardbots ouvriront simultanément le feu sur les intrus. Au même moment, les lumières s'éteindront dans le tunnel. Si la porte est toujours ouverte, les PJ pourront riposter avec leurs chances normales de toucher, diminuées de 20% en raison de la faible visibilité. Si la porte est fermée (comme elle le sera lorsque Winch-V sera repassé à l'extérieur), les PJ se retrouveront dans le noir complet et auront tous une chance maximale de 5% de toucher. Par contre, les robots étant équipés de senseurs à infrarouge garderont leurs chances normales de toucher. Les PJ ont intérêt à se dépêcher d'apporter un peu de lumière à cette situation, sinon ils seront grandement désavantagés. D'un autre côté, s'ils réussissent à déclencher un incendie ou à perturber les senseurs à infrarouge d'une quelconque autre manière, ils parviendront à rééquilibrer quelque peu leurs chances.

21.6.3 Lesfrotbots

Ces robots ont une hauteur d'environ un mètre. Ils se déplacent sur des chenillettes en plastique. Le corps est formé d'un cylindre équipés de deux gros bras de manipulation et d'une tourelle, au sommet, équipée quant à elle, de quatre bras légers. Les bras de manipulation contiennent les éléments de frottage et d'aspiration, mais aussi des armes équivalentes à des pistolets soniques. Ces robots ont une apparence tout à fait normale, mais un jet réussi en compétence de Maintenance de Robots révélera la présence incongrue des pistolets soniques. Si on les interroge, on s'apercevra aussi qu'ils ne reconnaissent pas l'autorité de l'Ordinateur.

Par exemple :

PJ : « Quelle est ta fonction ? »

Frotbot : « Nettoyer et garder le couloir. »

(Monter la garde n'est pas une fonction normalement assurée par les frotbots)

ou :

PJ : « Qui a programmé tes fonctions ? »

Frotbot : « Cette information n'est pas disponible pour le moment » (pourquoi le programmeur d'un robot de nettoyage peut-il vouloir rester anonyme ? Pourquoi une telle information serait-elle classée ? Et pourquoi le robot n'a-t-il pas demandé de quelle accrédition est celui qui l'a interrogé ?)

Si les PJ réussissent à examiner ces robots avant qu'ils ne commencent à tirer, ils pourront peut-être réussir aussi à les neutraliser et, au moins à ne pas être surpris par eux.

Frotbots (il y en a deux) : Déplacement : marche. Armes : 2 pistolets soniques. Attaque : 35% de chances de toucher. Armure : équivalente à Plate.

21.6.4 Lesgardbots

Ces deux gardbots sont de conception standard, mais ils sont équipés d'un armement moins meurtrier qu'à l'ordinaire. Ils ressemblent à des tanks miniatures de trois mètres de long. Ils sont équipés de deux tourelles. La tourelle avant est très basse et contient l'équivalent d'un pistolet sonique et d'un étourdisseur. La tourelle arrière contient, elle aussi, un pistolet sonique et un étourdisseur, mais, en plus, elle est équipée d'un entortilleur monté sur son toit. Comme elle est plus haute que la tourelle avant, elle peut faire feu vers l'avant, par-dessus celle-ci.

A l'origine, ces gardbots avaient été mis en place par l'Ordinateur, mais Menlo les a reprogrammés pour qu'ils obéissent à ses ordres. Il ne leur a pas seulement ordonné d'attendre 10 rounds avant de tirer sur tout intrus, il leur a aussi donné l'ordre d'empêcher les intrus de ressortir du secteur CBI. Par conséquent, si les PJ réussissent à les passer et à s'enfoncer plus avant dans le secteur, ils devront quand même y faire face lorsqu'ils voudront ressortir du secteur.

Gardbots (il y en a deux) : Déplacement : marche. Armes : 2 pistolets soniques, 2 étourdisseurs et 1 entortilleur. Attaque : 50%. Armure : équivalent de Kevlar.

21.6.5 Lebus

Cet autobus à dix places est à l'arrêt sur l'autovoie, les portes ouvertes, semblant attendre des passagers. Tout semble parfaitement normal. Si les PJ montent dans ce bus, il leur demandera poliment de

lui indiquer leur destination, il confirmera qu'il a bien compris puis il demandera que l'embarquement se fasse immédiatement. Ses portes se fermeront automatiquement, comme s'il avait l'intention de partir vers le tunnel.

En réalité, il verrouillera les portes et commencera à répandre un gaz soporifique. Si, à chaque round où ils sont piégés dans le bus, les PJ ne réussissent pas un jet d'Endurance « difficile », ils sombrent immédiatement dans l'inconscience. S'il ne tombe pas inconscient, un personnage peut, au cours du même round tenter quelque chose pour sortir du bus. Pour ce faire, il peut essayer d'utiliser une arme ou de défoncer quelque chose.

S'il se sert d'une arme pour se frayer un passage, il peut utiliser soit une arme à projectiles, soit une grenade. S'il veut briser une vitre, il y réussira automatiquement. Cependant, s'il utilise une arme à air d'effet, vous devrez déterminer si les autres PJ sont affectés.

S'il veut défoncer quelque chose, il peut se servir de ses poings ou de ses pieds (et réussir un jet de Force « difficile ») ou utiliser un objet massif comme un bélier (le niveau de difficulté du jet d'attribut sera fonction de l'objet qui est utilisé : si c'est un marteau, le jet devrait être « très facile », si c'est la tête d'un autre PJ, le jet devrait être « difficile »).

Une fois qu'une vitre est brisée, le personnage peut s'échapper, mais au round suivant. S'il réussit un jet d'Agilité, il peut sortir sans avoir à réussir aussi un nouveau jet d'Endurance. S'il ne réussit pas ce jet d'Agilité, il doit d'abord réussir un jet d'Endurance pour ne pas s'évanouir avant de s'échapper. S'il réussit ce jet d'Endurance, il peut immédiatement sortir du bus.

En fonction de la taille du trou qui est fait dans le bus, il est possible que plus d'un personnage à la fois puissent sortir au cours du même round. Une seule grenade fera un trou qui sera suffisamment grand pour que tous les personnages puissent sortir en même temps. Réglez la situation comme vous le sentez.

Le gaz soporifique provoque un évanouissement qui dure 1D100 minutes. Le docbot peut administrer des stimulants capables de réveiller tout personnage affecté par le gaz.

21.6.6 Et maintenant ?

Si les personnages n'ont pas été massacrés par les robots, neutralisés par le gaz dans le bus, pourfendus par Winch-V ou abattus dans le dos par un collègue Clarificateur, ils se retrouveront finalement dans le noir, face au tunnel de transit qui mène au centre du secteur CBI. Les Clarificateurs membres du Service de l'Energie ou des Services Techniques peuvent penser à regarder autour d'eux pour trouver un moyen de rétablir la lumière, mais ils s'apercevront que les organes de contrôle locaux ne fonctionnent pas et que la panne n'est pas de nature locale.

Winch-V évaluera les pertes de l'équipe et décidera s'il faut, ou non, annuler la mission. Si tous les Clarificateurs débutants d'accréditation ROUGE ont été tués ou neutralisés, sauf un ou deux, il descendra les survivants (y compris les INFRAROUGES) et retournera au Contrôle des Missions pour y raconter une tragique histoire de trahison et d'abus de confiance qui le mettra en scène dans le rôle principal, celui du loyal serviteur de l'Ordinateur.

Si le nombre des PJ survivants est suffisamment important pour rendre son projet de « nettoyage » hasardeux, il donnera l'ordre de continuer la progression, ordonnant à l'équipe de se tenir devant lui pour avancer dans l'oppressive obscurité du tunnel de transit.

(Notez que les robots ne peuvent pas être réparés, ni utilisés par les PJ, à moins que l'un de ceux-ci ne possède la compétence interdite de Grosses Réparations de Robots et de Programmation de Robots. Les robots continueront inlassablement d'attaquer jusqu'à ce qu'ils aient subi un dommage majeur ou pire et un tel dommage ne peut pas être réparé en utilisant une compétence de Maintenance de Robots. Cependant, à moins qu'un robot soit complètement désintégré, il est toujours possible de récupérer son cerveau électronique afin de le ramener dans le Complexe Alpha).



21.7 DANS LE TUNNEL DE TRANSIT

Les points forts de l'épisode : *Un jeu de massacre. Désavantagés dans le noir, les PJ doivent passer un groupe de robots très bien armés qui, bien entendu, sont équipés de senseurs à infrarouge.*

21.7.1 Letunnelde transit

La distance qui sépare le terminal périphérique du terminal intérieur est de cinq kilomètres. Les PJ vont devoir parcourir cette distance à pied (le bus qui se trouvait au terminal périphérique a été saboté et ne peut pas être réparé par les PJ). Le tunnel est dans l'obscurité complète et les robots sont équipés de senseurs à infrarouge (les PJ peuvent ne pas s'être aperçus de ce détail, mais Winch-V le sait et n'est pas enclin à les en prévenir). Il n'est pas possible de se mettre à couvert dans le tunnel. Les PJ vont devoir se déplacer à découvert, offrant ainsi de parfaites cibles à des tireurs embusqués et facilitant les guet-apens.

Des bonnes nouvelles ? Bon, il n'y a seulement que deux frotbots modifiés et seulement deux autres gardbots entre les PJ et le terminal intérieur. Ces robots sont identiques à ceux qui ont été rencontrés dans le terminal périphérique. Toutefois, au lieu d'attaquer bêtement et automatiquement, ils sont dirigés, à distance, par un robot de contrôle plus sophistiqué. A l'aide de la lumière des torches des personnages et des images infrarouges qui lui sont transmises par les quatre robots, il peut coordonner les attaques.

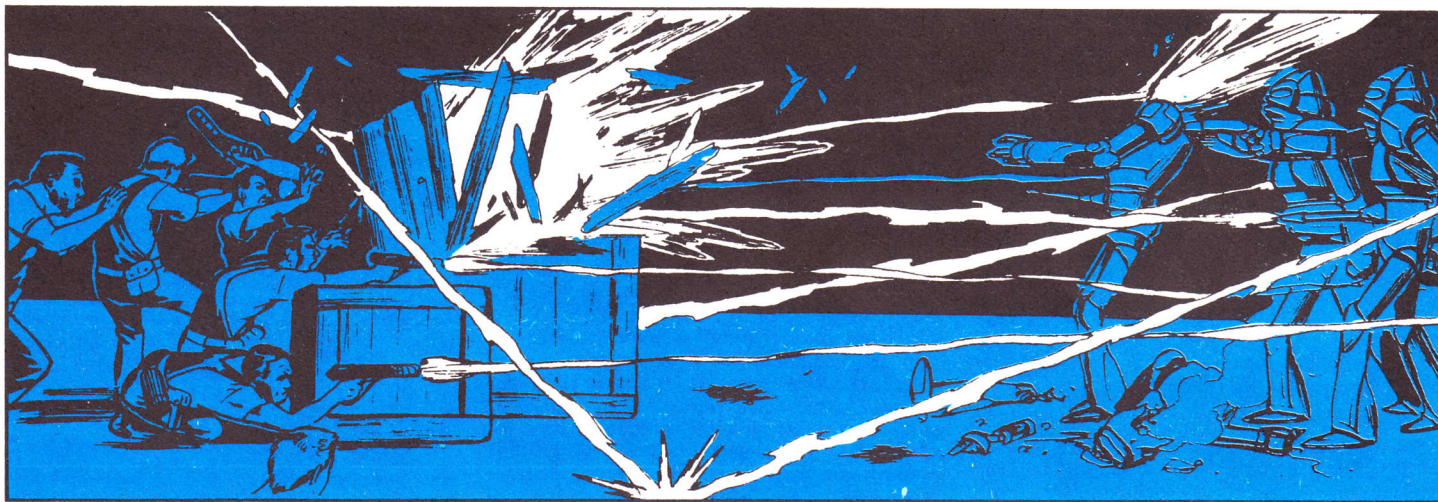
Le seul avantage dont disposent les PJ est la portée plus longue de leurs fusils laser. Cet avantage est, malheureusement, annulé par la difficulté de localiser correctement une cible éloignée dans le noir complet. Pour résoudre ce problème, une méthode qui pourrait s'avérer efficace consiste à utiliser un leurre qui attirera le feu des robots, ce qui révélera leur position, et, tout en restant hors de portée de leurs armes, de faire usage des lasers. Le problème avec cette méthode, c'est que le leurre va passer un très mauvais quart d'heure (ce n'est pas ce genre d'objection qui fera penser à Winch-V que ce n'est pas un bon plan de toutes façons).

Certains des objets expérimentaux de RetC peuvent s'avérer utiles en la circonstance (l'armure alimentée, les bottes à réaction et le générateur de plasma, par exemple). La façon dont on peut utiliser efficacement ces admirables appareils est laissée à l'appréciation du personnel concerné.

21.7.2 Attaquesuicide ou mutinerie ?

Winch-V se fiche éperdument d'ordonner aux PJ de marcher noblement vers une mort certaine. Attaquer quatre robots à l'armement multiple en terrain découvert et dans des conditions de visibilité défavorables peut raisonnablement être appelé une mission suicide. En présentant la situation à vos joueurs, faites-leur subtilement prendre conscience de ce regrettable état de fait. C'est à ce moment que les PJ peuvent se résoudre à retourner leurs armes contre leur leader. C'est une apogée religieusement espérée dans une bonne aventure de **Paranoïa**.

Winch-V restera ferme sur ses positions contre toute l'équipe si c'est nécessaire. Il a confiance en ses compétences et du mépris pour les capacités de la



Winch-V déploie six leurres.

bleusaille d'accréditation ROUGE. Son lance-projectile semi-automatique et son lance-flamme lui donnent un sérieux avantage sur les PJ, à moins que ceux-ci ne s'organisent ou ne s'arrangent pour le surprendre.

Surprendre Winch-V ne sera pas facile. Il garde l'équipe loin devant lui et il sera averti à temps si elle décide de se retourner contre lui. Il est attentif à tout comportement retors et n'hésitera pas à descendre un PJ au moindre signe d'insubordination ou de trahison.

21.7.3 La tactique des robots

Les quatre robots s'aligneront, côte à côte, à un endroit situé à deux kilomètres du terminal périphérique, dans le tunnel. Ils tireront avec leurs pistolets soniques (à raison de 2 par robot, cela fait 8 pistolets qui tireront en même temps) sur la première cible qui se présentera à portée (60 m — la détection par infrarouge a une portée de 100 m). Ils continueront de concentrer leur tir sur la cible la plus proche à chaque round. Les étourdisseurs et les entortilleurs entreront en action lorsque les PJ seront à portée.

Si les PJ se sont arrangés pour tirer avant que la portée plus longue de leurs fusils laser, les robots recevront l'ordre d'avancer et de tirer sur tout ce qui bouge, au hasard. Compte tenu de la vitesse de déplacement supérieure des PJ et de leur meilleure mobilité, les robots n'ont aucune chance dans ces circonstances, mais comme, de toutes façons, ils ne peuvent pas non plus s'enfuir assez vite, ils seront sacrifiés de cette manière agressive.

21.7.4 Plus loin dans le tunnel de transit

Si les PJ réussissent à survivre au commandement irraisonnable de Winch-V et au feu concerté des robots, Winch-V évaluera encore une fois les pertes afin de décider s'il faut continuer ou non la mission. Si seulement un ou deux PJ ont survécu, il les descendra et retournera au Contrôle des Missions pour raconter une sombre histoire de malchance. Si trois PJ au moins ont survécu, il leur donnera l'ordre de reprendre la progression dans le tunnel vers le secteur CBI proprement dit.

21.8 LE TERMINAL INTERIEUR

Les points forts de l'épisode : Les PJ découvrent des traces d'un combat à l'arme de tir et peuvent en déduire ce qui est arrivé à l'équipe de Borron. Un étrange appareil (un espiobot de modèle non standard) est découvert. En plein milieu d'une escarmouche, le leader du groupe abandonne les Clarificateurs et commence à les traquer.

21.8.1 L'approche du terminal intérieur

En approchant du terminal intérieur, les PJ peuvent apercevoir de la lumière qui filtre à travers des portes qui (on peut le supposer) s'ouvrent sur le Dome cen-

tral du secteur CBI. Le tunnel s'élargit brusquement pour accueillir trois installations d'accès séparées : La voie de transport de marchandises (qui donne sur des portes donnant un accès direct vers le centre du dome), la passerelle (qui descend des murs du tunnel, passe au-dessus de la voie de transport et aboutit à un terminal séparé sur la gauche) et l'autovoie (qui descend du tunnel, passe au-dessus de la voie de transport et aboutit à un terminal séparé sur la droite).

21.8.2 Les installations du terminal central

En fait, il n'y a pas de véritables installations. La voie de transport entre directement dans le dome central. Il n'y a rien d'intéressant à trouver le long de la voie de transport.

21.8.3 Les installations du terminal de gauche

Les installations du terminal de gauche comportent un vestiaire, des douches et un établissement de bains à la romaine où ceux qui ont fait du jogging sur la passerelle pouvaient aller se rafraîchir (les concepteurs et les habitants du secteur CBI étaient des fanatiques de la culture physique et une grande majorité d'entre eux n'hésitait pas à parcourir les dix kilomètres de passerelle que représente un aller-retour du terminal intérieur au terminal périphérique et ce, une fois par jour à titre d'entraînement routinier. Bien entendu, seul un expert en Connaissance des Cultures de l'Histoire Enregistrée peut posséder ce genre d'information). Les PJ, en examinant cet endroit vont se trouver confrontés à des choses qu'ils ne pourront pas comprendre (des activités aussi inutiles n'étant pas reconnues par la philosophie de l'Ordinateur) et ne trouveront rien qui se rapporte à leur mission.

21.8.4 Les installations du terminal de droite

Les installations du terminal de droite présentent beaucoup plus d'intérêts pour les PJ. En approchant du terminal, s'ils balayent les parois du tunnel avec leurs lampes, ils découvriront des traces de combat à l'arme à feu qui marquent les parois et le sol du tunnel. Les traces font penser à des traces de laser, d'armes à projectiles et d'armes énergétiques et la nature des dommages laisse penser qu'ils ont été causés par des balles perdues de tirs qui provenaient de l'intérieur des portes qui mènent du terminal dans le dome central. Les dégâts ne sont pas visiblement récents (c'est-à-dire qu'il n'y a plus rien de chaud et qu'il n'y a plus d'odeurs particulières) et il est donc impossible d'estimer quand ils ont été causés.

Ce terminal était conçu pour les voyageurs des bus qui faisaient la navette entre le terminal périphérique et le terminal intérieur (le bus piégé que le PJ ont rencontré en entrant dans le secteur est le dernier exemplaire connu). Sur la droite du terminal, se trouvent les restes d'un fast-food. Sur la gauche, les restes d'un établissement de jeux électroniques (lorsque le secteur CBI a été évacué, on l'a vidé de tout ce qu'il contenait. Chaque bureau, chaque magasin, chaque appartement a été entièrement vidé de son contenu).

21.8.5 Des traces de combat

Si les PJ examinent les installations du terminal de droite avec attention, ils y découvriront des traces de combat. Des efforts importants ont visiblement été fait pour essayer de faire disparaître toute trace, mais les effets des explosions des cartouches de lance-projectiles ne sont pas facilement nettoyables, ni dissimulables par des platrages. Improvisez les détails pour rendre ce décor plus parlant : poutres du plafond grillées, de fines marques sur la surface des murs, des plaques de plastique disgracieuses qui partent en morceau, des évasements sur le sol de l'autovoie et du terminal, etc. Si les PJ se livrent à un examen soigneux (c'est-à-dire s'ils insistent sur l'importance qu'il y a à examiner chaque détail de la zone), ils remarqueront deux traces de coulure sur un mur, des coulures qui pourraient bien avoir été faites avec du sang humain. Ils verront aussi qu'à quelques endroits près de la porte d'accès au dome central, il y a des taches qui semblent avoir été faites par des lubrifiants ou des liquides de refroidissement qui ont été absorbés par le sol.

Les traces de sang humain sont des preuves du triste sort subi par Borron-I et ses coéquipiers. Les traces de lubrifiant et de liquides de refroidissement ont été laissées par les robots qui étaient embusqués à cet endroit. Si les PJ sont assez astucieux, ils n'oublieront pas de prélever un échantillon des traces de sang humain. A partir de ces échantillons, un laboratoire peut être capable d'identifier formellement la victime en comparant les matériaux génétiques qu'elles contiennent avec les archives génétiques de l'Ordinateur. Cela pourra être considéré comme l'accomplissement partiel de l'un des objectifs de la mission — la détermination du sort de l'expédition précédente — et peut valoir l'attribution d'un point de confiance.

21.8.6 L'espiobot

Les PJ vont découvrir une autre chose étrange dans ce terminal. Deux objets en forme de disque (semblables à des frisbees comportant quatre protusions en plastique transparent également réparties le long de leurs bords) gisent sur le sol à des endroits opposés du terminal. De chacun d'eux part un mince fil qui va se perdre sous la porte qui mène au dome central.

Sont-ce des mines ? Des pièges ? Des senseurs ? Faites-en une description inquiétante. Rendez les personnages nerveux à l'idée de toucher ou de déplacer les fils ou les disques. S'ils suivent un fil jusqu'à la porte et regardent à l'intérieur du dome, ils verront que ce fil conduit à un objet ovale en métal poli qui a la taille d'une luge d'enfant. Cet objet repose sur le vert plastigazon du sol de dome. Les fils sont longs d'à peu près 100 m. Un tiers de cette longueur est à l'extérieur et conduit aux disques. Par conséquent l'objet est à environ 60 m derrière la porte.

Rien ne se passe si les personnages examinent ou touchent les fils ou les disques. Un examen attentif d'un disque révélera qu'il s'agit apparemment d'un

senneur à distance équipé de récepteurs audio-visuels à infrarouge et à ultraviolet. Les données sont apparemment transmises à l'objet derrière la porte par les fils qui le relient aux disques (par l'intermédiaire des disques, l'objet ovale a observé les mouvements des PJ).

Si les PJ pénètrent dans le dome, l'espiobot (l'objet ovale) abandonnera immédiatement ses sondes à distance (les disques) en sectionnant les fils qui le relient à eux. Il s'éloignera alors à une vitesse de sprint vers le fond du dome. Il se déplace sur coussins d'air et se propulse à l'aide de petites fusées. Il est très maniable et cela lui permet de bénéficier d'un modificateur d'esquive égal à deux fois le modificateur qu'un combattant reçoit lorsqu'il esquive.



Les Clarificateurs décident de pourchasser Winch-V

21.8.7 Des utilibots sauteurs !

Au moment où l'espiobot décolle (c'est-à-dire au moment où un personnage ouvre la porte qui mène à l'intérieur du dome), trois utilibots surgissent à vitesse maximale et en cliquant de la vitrine d'un magasin abandonné sur la gauche du terminal. Chacun d'eux est armé d'un pistolet laser à canon jaune et tire frénétiquement sur toutes les cibles qui se présentent. Ce sont de très vieux robots, d'un modèle largement périmé, que Menlo considère comme sacrificiables. Il les a mis là pour couvrir la retraite de l'espiobot qu'il considère comme autrement précieux.

Utilibots Modèle 320 (Il y en a trois) : Déplacement : marche/course/sprint. Armes : 1 pistolet laser (canon jaune). Attaque : 35%. Armure : équivalente à Plate.

21.8.8 Winch-V se transforme en fripon

Il est peu probable que les utilibots puissent être une menace sérieuse pour des PJ sur leurs gardes, mais ils permettront certainement à l'espiobot de s'enfuir hors de portée et à l'abri avant que les PJ puissent le neutraliser avec leurs armes de tir.

Cependant, le réel intérêt de cet événement est qu'il va donner à Winch-V l'occasion qu'il attendait pour abandonner l'équipe. Il sait que l'équipe ne peut plus être en contact radio avec l'Ordinateur. Il sait aussi qu'il est parfaitement capable de descendre n'importe quel débutant d'accréditation ROUGE avant qu'il puisse retrouver son chemin vers le terminal périphérique. Il sait qu'il lui suffit de descendre le leader en second et qu'ainsi aucun membre de l'équipe ne saura ouvrir la porte de sortie du secteur. Ce n'est pas par hasard que Winch-V s'est arrangé pour que ce soit précisément celui-ci qui marche directement devant lui (Est-ce que vous pensez ce que je suis entrain de penser?).

A partir de maintenant, Winch-V devient un tueur indépendant — un chasseur très habile et implacable dont le but est d'éliminer tous les survivants de l'é-

quipe des Clarificateurs. Comme si cette équipe n'avait pas assez de problèmes à résoudre...

21.8.9 Une décision difficile

A ce moment de l'aventure, les PJ ont plusieurs options :

1. *Ils peuvent continuer.* Ils n'ont plus l'appareil localisateur du robot (c'est Winch-V qui l'a), mais ils peuvent continuer et rechercher des traces de ce qui est arrivé à Borron-I et son équipe, ainsi que des informations sur le secteur CBI.

Ce serait un noble engagement, qui serait entièrement approuvé par l'Ordinateur, mais avec Winch-V à leurs basques et les dangers inconnus du secteur CBI

devant eux, leurs chances de survie ne sont pas très encourageantes.

2. *Ils peuvent avorter la mission et rentrer immédiatement.* Ils disposent de nombreuses justifications pour le faire. Sans Winch-V et le localisateur de robot, la mission ne peut plus être accomplie et les PJ en ont déjà suffisamment appris sur le secteur CBI pour savoir que ce n'est pas un endroit très sain pour une bande de Clarificateurs débutants.

Le problème avec cette solution, c'est que Winch-V sera constamment en train de leur tirer dans le dos jusqu'au terminal périphérique. Et, de plus, il y a le problème de l'ouverture de la porte de sortie. La porte ne peut pas être démolie avec le matériel standard dont ils disposent (bien que sans posséder de compétences en Démolition, aucun personnage ne peut affirmer cela). Mais certains des objets expérimentaux peuvent s'avérer utiles (comme la perceuse à percussion portative ou le dynacouteau). Les détails de cette situation sont laissés à la généreuse imagination du Maître de Jeu.

3. *Ils peuvent se mettre en chasse pour retrouver Winch-V.* De toute évidence, c'est un traître. Et les traîtres doivent être déferés à la justice (à moins que les naifs PJ ne croient qu'il a été enlevé).

21.8.10 Les tactiques de Winch-V

Winch-V restera à portée de lance-projectiles semi-automatique de l'équipe, mais en se cachant dans l'obscurité ou en restant à couvert. Si les PJ s'approchent de lui, il les arrosera de quelques cartouches. Puis il détaiera pour aller se mettre à couvert dans une autre position. Il restera dans le terminal intérieur aussi longtemps que possible, parce que c'est un endroit qui offre de nombreuses possibilités de couverture et d'embuscades et aussi parce que les PJ devront forcément repasser par cet endroit s'ils s'enfoncent plus avant dans le secteur CBI.

Si les PJ font retraite dans le tunnel, apparemment décidés à rejoindre le terminal périphérique, il les suivra à la limite de la visibilité, saisissant la moindre occasion lorsqu'elle se présente, tirant vers les lampes des PJ, ou, de temps en temps, lâchant une rafale au hasard dans l'obscurité, espérant réussir à les toucher avec ses 5% de chances dans ces conditions.

Une fois que la PJ ont atteint le terminal périphérique, il devra décider s'il doit tenter une dernière attaque désespérée pour les empêcher d'atteindre la porte de sortie. Il a aussi la possibilité d'essayer de survivre seul dans le secteur CBI, mais c'est un option peu attrayante, c'est pourquoi, si les PJ ne sont pas trop nombreux et s'il se trouve dans une position très sûre, il risquera probablement une attaque de la dernière chance contre eux.

21.9 LE PEUPLE ELU

Les points forts de l'épisode : Les PJ découvrent un étrange peuple primitif aux curieuses mœurs et doctrines. Ces primitifs essaieront de capturer un PJ pour Menlo. S'ils n'y parviennent pas, ils feront retraite dans les quartiers résidentiels où ils bénéficieront de la protection de défenses robotisées.

21.9.1 Le dome central

Le plafond du dome central est voûté ce qui donne l'impression que cet endroit est accueillant et ouvert. Les PJ y pénètrent par le terminal intérieur, et arrivent par le sud de l'ovale couvert par le dome. La passerelle qui mène aux laboratoires de recherche débouche dans la partie nord du dome. Le couloir qui part de la partie nord est du dome mène aux quartiers résidentiels. Le centre administratif, vide, occupe la partie centrale du dome. Tout autour du mur intérieur du dome, se trouvent de nombreux bureaux et magasins vides. Une paire de rampes d'accès pour bus et des cages d'ascenseur situées dans le centre administratif permettent d'accéder aux zones industrielles.

Tous les bureaux et les magasins qui occupent le pourtour du dome et le centre administratif ont été complètement vidés. Il n'en reste que les murs nus, même les systèmes d'éclairage ont été enlevés. Le dome n'est éclairé que par les quelques lampes qui sont disséminées sur la voûte. L'impression donnée par cet ensemble est celle qu'on pourrait avoir devant une galerie marchande de banlieue complètement dévalisée. Les couloirs et les pièces sont faiblement éclairés par la lumière qui filtre à travers les portes et les fenêtres. Sur les murs on peut voir les marques laissées par les rayonnages et les cloisons démenagées à la hâte. Une couche de débris couvre les sols et des nuages de poussière tourbillonnent dans l'ombre. Il règne une odeur de moisi et de saleté.

Les PJ peuvent fouiller autant qu'ils le veulent les divers bureaux et magasins abandonnés, mais ils n'y trouveront rien d'intéressant, pas plus, d'ailleurs que dans les couloirs et les pièces qui font le tour du dome. La seule chose qui présente un intérêt dans le bâtiment administratif, ce sont les cages d'ascenseur qui permettent de descendre vers les zones industrielles. Les ascenseurs ne sont plus en état de fonctionnement (certaines de leurs pièces ont lâché et n'ont jamais été remplacées), mais il est possible de défoncer leurs portes et de descendre dans les puits en s'aidant de cordes (Le niveau des zones industrielles est dangereux. Voir la section 21.10 pour de plus amples détails).

Le sol du dome est couvert de plastigazon. Au nord du bâtiment administratif se trouve un parking pour bus d'où partent deux rampes par lesquels les bus pouvaient descendre vers les zones industrielles (le niveau industriel est un endroit malsain. C'est là que Borron-I et son équipe se sont fait avoir. Si les PJ y descendent, ils feraient mieux d'être plus rapides que courageux, où ils risquent d'y rester pour l'éternité).

Le couloir nord mène à la zone des laboratoires de recherche. Pour accéder à cette zone, les PJ doivent traverser le poste de contrôle (le poste de contrôle est dangereux. Voir section 21.11 pour de plus sanglants détails). A moins que les PJ ne soient exceptionnelle-

ment résistants aux armes à plasma, ils risquent de se mordre les doigts d'y avoir mis les pieds.

Le couloir nord-est mène à une zone résidentielle. C'est dans ce couloir que les PJ rencontreront le Peuple Elu, c'est-à-dire une tribu d'êtres humains du secteur CBI qui vivent dans des conditions primitives.

21.9.2 Le Peuple Elu

Le Peuple Elu est constitué par les descendants d'un certain nombre de membres de l'ancien Groupe de Programmation de Menlo et d'agents de Corpore Metal. Ils sont venus s'installer là, il y a une cinquantaine d'années, avec Menlo lorsque celui-ci prit le contrôle du secteur CBI. Malheureusement, ce secteur avait été entièrement dépourvu de toutes les installations du confort moderne. Durant les premières années, il fallut au groupe toute son énergie et son habileté pour survivre. A partir d'éléments abandonnés dans les installations industrielles, une base d'agriculture hydroponique put être reconstituée. Comme le secteur CBI n'était plus alimenté en énergie par le Complexe Alpha, il fallut aller prendre celle-ci par de nouveaux branchements sur la génératrice nucléaire des laboratoires de recherche.

Menlo n'a pas consenti beaucoup d'effort, ni perdu beaucoup de temps, pour s'occuper de ces gens. Il a toujours été trop occupé par ses projets bioniques et robotiques. Cela ne l'empêche pas d'être, pour cette tribu primitive, l'équivalent d'un demi-dieu. Il est l'homme qui promet la vie éternelle — l'Homme dans la Machine.

A l'origine, Menlo avait promis à chacun des membres du Peuple Elu qu'ils pourraient, un jour, être totalement biocybernétisés, c'est ce qui les avait décidé à le suivre. En devenant cyborgs, ils gagneraient la vie éternelle. Menlo et ses associés sont la preuve vivante que ses promesses pouvaient se réaliser. Malheureusement, Menlo ne dispose pas des ressources suffisantes pour biocybernétiser tous les membres du Peuple Elu, même s'il en avait vraiment envie.



L'établissement de cordiales relations avec le Peuple Élu.

C'est à partir de cette réalisation partielle de la promesse, que les membres du Peuple Elu ont construit une sorte de religion, avec ses rites, ses doctrines, ses sacrements et sa liturgie. Par exemple, « Tout vient de la Machine et du Maître. Menlo est le Maître — l'Homme au sein de la Machine ». Le rituel le plus important de cette religion est constitué par l'Union Mystique de l'Homme avec la Machine. Au cours d'une transe provoquée par l'absorption d'une drogue, un homme est branché en liaison directe avec un robot (c'est-à-dire l'une des nombreuses terminaisons informatiques de Menlo). Le dogme principal de cette religion affirme que lorsqu'un des membres du Peuple Elu meurt, il doit être emmené au poste de contrôle et abandonné devant les grandes portes. Miraculeusement, le jour suivant, le corps aura disparu. Le Peuple Elu est convaincu que l'âme du défunt est entreposée dans un ordinateur et qu'elle y apprend,

par de longues et patientes études comment l'homme peut devenir une machine. Après quoi, lorsque l'âme aura atteint la Lumière, elle pourra se réincarner sous la forme d'un robot. Bien entendu, ce robot ne se souviendra pas de sa vie antérieure, mais une croyance répandue veut que la plupart des robots du secteur CBI soit habité par l'âme d'un ancêtre de la tribu.

L'une des observances religieuses les plus remarquable est l'auto-mutilation que les membres du Peuple Elu pratiquent comme un simulacre de biocybernétisation (le plus fréquemment, il s'agit d'yeux ou d'oreilles métalliques, de plaques de métal serties dans la poitrine et dans la chair des avant-bras, de fragments de circuits imprimés introduits dans des cicatrices rituelles. Bien entendu, rien de tout cela ne fonctionne. Ça n'a qu'une valeur symbolique). Les PJ ne manqueront pas d'être surpris par l'apparence pour le moins étrange des membres du Peuple Elu.

Note : Les membres de la Société Secrète des Mystiques sont toujours à la recherche de nouvelles drogues à ramener à leur Société. Ils seront sans doute intéressés par les puissantes et peu communes drogues dont dispose le Peuple Elu. Malheureusement, ces drogues sont réservées à des rituels religieux et ne peuvent être administrées à des incroyants. Ceci dit, si un Mystique propose de se convertir...

21.9.3 La volonté de Menlo

Les prêtres de Menlo ont annoncé que l'Homme dans la Machine apprécierait qu'on lui donne en offrande un être humain vivant. Un des intrus qui ont profané le secteur CBI ferait parfaitement l'affaire. Le Peuple Elu a quelque expérience des intrus. Ses membres ont observé l'équipe de Borron-I, tandis que celle-ci explorait le dome central. Par peur, ils n'ont pas révélé leur présence aux membres de cette équipe et celle-ci, pensant qu'elle trouverait ce qu'elle cherchait dans les zones industrielles, n'a pas fouillé la zone résidentielle.

A présent, le Peuple Elu a pour consigne d'établir le

et à la tête desquels se trouve un robot aussi dément que génial. Il devra dire qu'il suppose que les robots ont établi leur base dans les zones industrielles situées sous le dome central, et que c'est là, dans ces zones industrielles, que sont descendus les autres « visiteurs » et qu'ils n'en sont jamais revenus.

(Le but de cette petite histoire est d'amener les PJ à s'apitoyer sur l'existence misérable du pauvre Peuple Elu, persécuté par les robots fous. Une fois que les PJ auront de la sympathie pour le Peuple Elu, ils seront moins méfiants, donc plus vulnérables. Menlo sait également que les intrus se lanceront à la recherche de l'équipe de Borron-I et qu'ils laisseront à coup sûr leur peau dans les zones industrielles).

21.9.4 La capture de l'offrande humaine destinée à Menlo

(Vous trouverez, dans la fiche de PNJ 21.9.5 la plupart des caractéristiques de combat des Elus. Pour simplifier les choses, les mêmes caractéristiques serviront pour tous les Elus. N'hésitez pas à apporter des modifications et à improviser sur ces données. Les joueurs ne s'en apercevront pas si vous vous arrangez pour que l'action ne s'enlise pas).

Lorsqu'ils s'approcheront du couloir nord-est, les PJ seront accueillis en sauveurs et en libérateurs par un groupe de 20 à 40 Elus. Ce sera l'occasion de réjouissances, de tapes dans le dos et de remerciements émus. Il se peut que les PJ écarquillent les yeux d'horreur lorsqu'ils verront les mutilations rituelles et cela peut les conduire à être initialement prudents et paranoïaques. Ce sera au Maître de Jeu de les amener progressivement à éprouver de la sympathie pour le pauvre Peuple Elu. Mieux les joueurs avaleront cette couleuvre, plus la scène où leurs personnages seront trahis par les Elus sera horifiante (et amusante!).

Note : S'il doit y avoir combat, les Elus n'auront pour eux que l'effet de surprise. Ce ne sont pas des combattants aguerris. Ils n'ont aucun ennemi avec qui se battre dans le secteur CBI et ne possèdent aucune arme. C'est seulement en combattant à mains nues qu'ils ont des chances de venir à bout d'un PJ. De plus, les armes modernes dont disposent les PJ feront autant de dégâts chez les Elus qu'une boule dans un jeu de quilles. Si les PJ prennent nettement l'avantage, les prêtres ordonneront sur le champ une retraite dans la sombre couloir qui mène à la zone résidentielle.

Si les PJ se lancent à la poursuite du Peuple Elu, une autre mauvaise surprise les attend. Un quarteron de combats expérimentaux très spéciaux se trouvent plus loin dans le couloir avec pour mission d'empêcher tout intrus de pénétrer dans la zone résidentielle (la générosité de Menlo en soit remerciée!). Ces combats sont équipés de tout un assortiment de senseurs — radar, sonar et infrarouge, entre autres. Comme le couloir est plongé dans l'obscurité ils auront un avantage certain. Pire encore, chaque combat est équipé d'une tourelle dotée de deux étourdisseurs jumelés. L'excellente qualité de leurs senseurs, leur magistrale programmation et leur superbe fabrication en font de véritables cracks.

Si les PJ tombent sur ces robots ils auront le choix entre deux possibilités : soit prendre leurs jambes à leur cou avec une chance de réussir à s'enfuir, soit leur faire face et être pratiquement certains d'être faits prisonniers et finalement remis à Menlo. (**Note :** Tout personnage capturé par les Elus ou Menlo peut être considéré comme mort. Ce sera le moment d'activer un nouveau clone. Si les PJ réussissent à sortir de ce mauvais pas et s'ils reviennent, ultérieurement, dans le secteur CBI, ils pourront rencontrer une sorte de zombie ressemblant comme deux gouttes d'eau au personnage qui avait été capturé par Menlo).

Les Combats expérimentaux très spéciaux (il y en a quatre) : Déplacement : Marche/course. Armes : 2 étourdisseurs jumelés. Attaque : 75%. Armure : Equivalente à celle du volbot Modèle 816.

21.9.5 Fiche des PNJ Elus

(voir tables et tableaux en fin de livret)

21.9.6 Et alors ? Qu'espérez-vous donc ?

Si les PJ ne se laissent ni berner, ni capturer par les

Elus et s'ils réussissent à ne pas être sonnés par les combots expérimentaux très spéciaux et faits prisonniers, ils pourront se rendre dans d'autres endroits du secteur CBI où ils se mettront dans des situations encore moins enviables. Ils pourront aussi, s'ils le désirent, avorter la mission et essayer de rentrer au bercail en empruntant le tunnel de transit où Winch-V les attend de pied ferme. Ils pourront encore décider de se tirer les uns sur les autres pendant un moment. C'est bien d'avoir le choix entre plusieurs possibilités.



21.10 LES ZONES INDUSTRIELLES

Les points forts de l'épisode : Des aventuriers d'ac créditation ROUGE n'ont absolument aucune chance de s'en tirer vivants. Arrivés là, des personnages futés décideront de s'enfuir.

21.10.1 Le terminal de marchandises

Les PJ peuvent avoir accès au niveau des zones industrielles de deux façons. Soit en empruntant une des deux rampes à bus qui partent du parking situé au nord du centre administratif. Soit en descendant par les puits des ascenseurs hors service du centre administratif. Dans les deux cas, ils se retrouveront juste en-dessous du dôme central, dans les entrepôts qui constituent le terminal des marchandises. De là, deux larges couloirs partent vers les deux zones industrielles situées, l'une au sud-est et l'autre au sud-ouest.

Mais les PJ ne pénétreront pas dans les zones industrielles proprement dites. A moins que vous ne soyez un Maître de Jeu vraiment très sympa. Parce que le terminal de marchandises est gardé par quatre combots de première classe. C'est là que l'équipe de Borron-I a été décimée. Ils étaient expérimentés et bien armés, mais ils ne portaient pas de combinaison de combat alimentées et les combots perfectionnés n'en ont fait qu'une bouchée. Il faut dire aussi qu'ils ne se méfiaient pas : ils ne s'attendaient vraiment pas à rencontrer dans un simple terminal de marchandises l'équivalent de tanks blindés. Surprise !

21.10.2 Lesort del'équipe deBorron-I

Borron-I et ses agents ont descendu le long des rampes de bus et ont progressé jusqu'aux couloirs qui conduisent dans les zones industrielles. Jusqu'à cet endroit, ils n'avaient rencontré qu'un grand nombre d'utilibots peu sophistiqués et dont la reconversion en robot de combat n'avait pas été très réussie. Deux des membres de l'équipe avaient été tués au cours de l'embuscade au terminal intérieur, mais l'élément surprise avait joué contre eux. Une fois que l'équipe réalisa à qui elle avait affaire, il lui fut relativement facile d'éliminer toute résistance. Borron-I était, d'ailleurs, très étonné d'avoir rencontré une résistance et il ne savait pas au juste à quoi il se heurtait, mais il n'imaginait pas que cette résistance pût représenter une menace sérieuse pour lui-même et son équipe.

Ce manque d'imagination lui coûta la vie, ainsi que celle de ses agents. C'est lorsqu'ils descendaient la rampe menant aux couloirs des zones industrielles qu'ils furent attaqués par quatre combots qui débouchèrent à toute allure de ces couloirs. Borron-I commit alors l'erreur qui lui fut fatale : il essaya de se battre

contre les combots. En quelques secondes tout fut terminé.

21.10.3 La découverte de l'équipe de Borron-I

Lorsque les personnages émergeront dans le terminal de marchandises (qu'ils aient emprunté l'un des rampes ou qu'ils soient descendus par les puits d'ascenseur) ils se retrouveront dans l'obscurité. En balayant le sol du rayon de leurs torches, ils découvriront quatre corps, celui de Borron-I et de ceux de ses trois compagnons. Ils remarqueront aussi les traces d'un combat au cours duquel des lance-flammes, des cartouches HE et PA et des foudroyeurs soniques

auront une petite chance de s'en sortir. C'est à vous, le MJ, d'apprécier si leur imprudence, leur manque de préparation ou d'imagination peuvent leur valoir d'être considérés comme surpris. S'ils le sont, ils seront certainement dépassés par les événements.

Les combots poursuivront implacablement les PJ. Si ceux-ci essaient de trouver refuge dans les bureaux ou les entrepôts, les combots fonceront dans le tas, faisant voler en éclat les fragiles cloisons avec leur corps massif et leur puissance de feu terrifiante.

Les combots ne peuvent pas monter le long des rampes, mais ça ne les empêchera pas de continuer à tirer sur tous les PJ qui se montreront sur la rampe et



Les Clarificateurs opèrent une manœuvre de repli.

ont été employés : le terminal de marchandises est complètement dévasté.

Le terminal de marchandises est trop dans le noir pour que les PJ puissent remarquer les corps et l'état des entrepôts et des couloirs sans procéder à un examen minutieux. Si les personnages ne cherchent pas à en savoir trop — c'est-à-dire s'ils sont assez intelligents pour être aussi effrayés par ce qu'ils ne voient pas que par ce qu'ils voient — ils ont quelques chances de survivre. S'ils quittent les lieux sur le champ et n'essaient pas de s'aventurer plus avant vers le sud dans le terminal de marchandises pour examiner les corps et les couloirs, les combots seront obligés de tirer à longue portée et en pleine poursuite. De plus, ils ne pourront pas suivre les PJ dans les rampes de bus parce qu'ils sont trop larges et trop lourds. Si les PJ parviennent à remonter une rampe ou un puits d'ascenseur à toute vitesse, ils seront à l'abri des combots.

21.10.4 Les combots

La curiosité est un vilain défaut, comme on dit. Si les PJ veulent accomplir leur mission consciencieusement, il est bien évident qu'ils voudront au moins examiner les corps et les récupérer, ainsi que le matériel qui est avec eux (en particulier le multicorder). Peut-être voudront-ils même explorer, de plus, les couloirs et les zones auxquelles ils mènent. S'ils le font, ils passent tous à la casserole. Fin.

Au cours des quelques secondes qui précéderont l'instant où les combots surgiront des couloirs en faisant feu de leurs lance-projectiles et leurs lance-flammes, les PJ remarqueront que les Clarificateurs sont morts les bottes aux pieds et les armes à la main. Le multicorder est en morceau et partiellement fondu. Les murs situés au sud du terminal de marchandises portent les marques de quelques cartouches HE et PA perdues.

Soudain, les combots surgissent des couloirs sud, se déplaçant à une vitesse de sprint et faisant feu de toutes leurs armes. Si les PJ tournent les talons et prennent immédiatement leurs jambes à leur cou, ils

même au sommet de celle-ci. Si les PJ parviennent à atteindre le sommet d'une rampe, réalisent que les combots ne peuvent pas les y poursuivre et essaient de leur tirer dessus en se mettant totalement à couvert, il se peut que les combots doivent battre en retraite dans les couloirs. On pourrait considérer cela comme une victoire morale pour les PJ.

Les combots perfectionnés (il y en a quatre) : Déplacement : Marche/Course/Sprint. Armes : Foudroyeur sonique, Lance-flammes, lance-projectiles semi-auto (cartouches HE et PA) (montés sur tourelle). Attaque : 90%. Armure spéciale (voir tableau suivant) :

Type d'arme	L	S	E	P	PA	A	J	C
Armure	6	8	5	7	5	7	8	9

(Les chiffres indiquent le nombre de décalages de colonnes vers la gauche à effectuer lors de la lecture de la Table des Dommages en fonction du type d'armes utilisées contre les combots).

21.10.5 Alors, prêts à rentrer à la maison, maintenant ?

Si les PJ réussissent à enregistrer, à l'aide de leur multicorder, l'état dans lequel se trouve le terminal de marchandises ou l'attaque des combots, ils pourront prétendre recevoir des points de confiance (s'ils réussissent à rentrer au Contrôle des Missions). S'ils parviennent à récupérer le corps ou le matériel de Borron-I sans y laisser leur peau, c'est qu'ils ont vraiment écrit une page d'Histoire. Mais bien entendu, tant qu'ils sont vivants, ils peuvent toujours aller au devant d'ennuis supplémentaires. Dans ce cas, s'ils n'ont pas encore visité le Poste de Contrôle vous avez encore une chance de leur apprendre à mourir dignement.

21.11 LE POSTE DE CONTROLE

Les points forts de l'épisode : Des Clarificateurs d'accréditation ROUGE n'ont quasiment aucune chance de s'en sortir vivants. Si les PJ se montrent

vraiment très prudents quelques-uns d'entre eux peuvent survivre.

21.11.1 Le Poste de Contrôle

Lorsque le secteur CBI fut construit, l'accès aux laboratoires de recherches n'était permis qu'au personnel autorisé. Tout membre du personnel qui voulait entrer dans la zone des laboratoires devait se présenter devant une guérite blindée placée à l'extérieur des portes de haute sécurité. Le garde devait pouvoir les identifier pour qu'ils soient admis à pénétrer dans le centre de recherche.

La guérite blindée a été abandonnée et tous les systèmes d'alimentation et de surveillance ont été débranchés. On ne peut plus ouvrir les portes à partir de la guérite. Menlo y a installé un système d'identification à infrarouge soigneusement dissimulé. Tous les robots et les cyborgs qui veulent franchir le Poste de Contrôle doivent émettre un signal infrarouge codé qui est capté par les récepteurs cachés dans la guérite. Les portes s'ouvrent alors automatiquement.

Un système de sécurité d'appoint, entièrement robotisé garde l'accès au centre. Si quelqu'un a réussi à contourner l'obstacle que constitue le signal infrarouge codé et à ouvrir les portes (soit en détruisant ou en forçant ces dernières, soit en découvrant le code d'une façon ou d'une autre, soit, enfin, en venant à bout électroniquement des récepteurs), Menlo serait directement alerté et accorderait toute son attention au problème. Si l'intrus s'avérait ne pas être un invité attendu, les générateurs de plasma le réduiraient rapidement à son plus petit commun dénominateur.

21.11.2 Les gardbots

Il y a deux minables gardbots devant la porte du Poste de Contrôle. Ils ne sont là que pour décourager les primitifs qui deviendraient entreprenants. Les PJ pourraient nourrir une trompeuse impression de sécurité en voyant avec quelle facilité ils sont venus à bout de ces gardbots.

Les gardbots (il y en a deux) : Déplacement : Marche. Armes : 2 pistolets soniques, 2 étourdisseurs et 1 entortilleur. Attaque : 50%. Armure : Equivalente à Kevlar (ils sont identiques aux gardbots mentionnés dans la section 21.6.2).

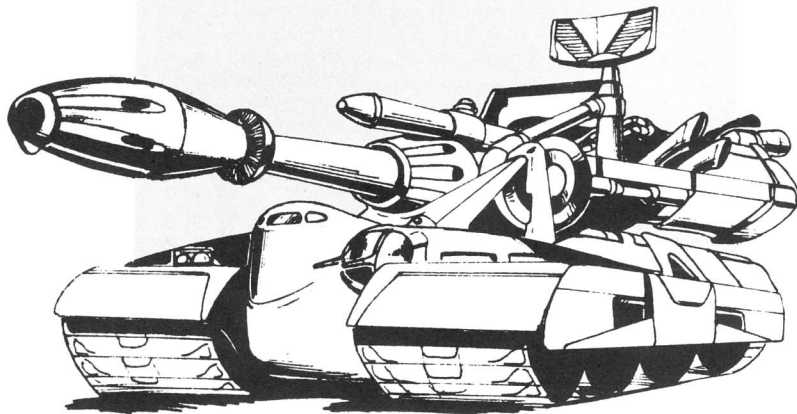
21.11.3 Laguérite

Il s'agit d'une petite construction blindée dans laquelle s'asseyait le garde qui vérifiait l'identité des visiteurs et ouvrait et refermait les portes. Pour explorer l'intérieur de cette guérite, les PJ devront y pénétrer par effraction. Comme la construction est conçue pour résister à ce genre de choses, ils devront utiliser des armes explosives et/ou destructrices. Pour déterminer les effets produits par ces armes sur la guérite consultez la colonne « Dommages aux Véhicules » de la Table des Dommages (Table 13.4.1). Considérez que les coups ont automatiquement porté. Si l'effet obtenu est « pas d'effet », « distrait » ou « légèrement endommagé », les murs de la guérite ont résisté. Si l'effet produit est « sérieusement endommagé », une brèche a été ouverte dans un mur et les systèmes d'alimentation et de surveillance n'ont pas été sérieusement endommagés (on peut les remettre en état de fonctionnement en bricolant un peu). Si l'effet produit est « détruit » ou « désintégré », les murs de la guérite sont défoncés, mais tout ce qui se trouve à l'intérieur est si gravement endommagé qu'il est impossible de rétablir le courant et les systèmes qui commandent l'ouverture des portes (les murs de la guérite résistent comme une armure en Kevlar).

Le système permettant l'ouverture des portes a été débranché, mais une combinaison de jets d'Électronique et de Mécanique réussira à autoriser les personnages à le bricoler suffisamment pour que les portes s'ouvrent. (Ils le regretteront).

21.11.4 Les portes de sécurité

Pour parvenir à ouvrir ces portes, les PJ devront faire preuve d'ingéniosité. Ils ont la possibilité de bricoler le système d'ouverture que renferme la guérite (voir section ci-dessus). Parmi les armes dont ils disposent, seul le générateur de plasma expérimental que leur ont fourni les laboratoires de RetC est capa-



Le Canon Solaire : l'expédition sera auto-détruite dans 15 secondes.

ble d'ouvrir une brèche dans ces portes blindées. Seules des cartouches PA ou nucléaires tactiques tirées par un fusil, ou un générateur de plasma peuvent percer un trou dans ces portes (10% de chances). Menlo tient énormément au respect de sa vie privée et ces portes sont de véritables remparts.

Si les PJ décident de s'asseoir et d'attendre que quelqu'un vienne leur ouvrir les portes, revoyez les règles concernant la façon dont on meurt de faim (section 14.5) Rien ni personne ne peut franchir ces portes dans un sens ou dans l'autre sans l'autorisation de Menlo et celui-ci n'a pas l'intention de les ouvrir tant que les PJ se trouvent dans les murs du secteur CBI.

21.11.5 Une mauvaise surprise derrière les portes

Deux générateurs de plasma géants sont montés sur des tourelles à l'intérieur des portes. La portée de ces super-canon à plasma est de 50 m. Ils peuvent tirer sans discontinuité. Tout ce qui se trouve à leur portée a de sérieux ennuis.

Type d'armes L S E P PA A J C
Armure de la tourelle 6 8 5 7 5 7 8 9
(Les chiffres indiquent le nombre de décalages de colonnes à effectuer vers la gauche, lors de la lecture de la Table des Dommages, en fonction du type d'armes utilisées contre les générateurs de plasma).

Pour assurer le nettoyage, il y a aussi deux combots perfectionnés (identiques à ceux qui sont décrits dans la section 21.10.4). Si quelqu'un décide de se cacher à distance et de tirer au jugé sur les tourelles des générateurs de plasma, ces combots se ruent vers lui et le transformeront en compote de pomme.

21.11.6 Mission Impossible

Si les joueurs décident de soumettre leurs personnages à ce maëlstrom de destruction et de feu, vous pouvez tranquillement les balayer de la surface de la terre sans vous poser le moindre cas de conscience.

Si, accidentellement, certains des PJ parviennent à sortir vivant de cette Barbecue-party, ils devraient être juste à point pour rentrer au bercail. Moi je le serais. Pas Vous ? (N'oubliez pas ce bon vieux Winch-V qui les attend calmement pour leur tendre une embuscade dans le terminal intérieur).

Si, par miracle, les PJ réussissent à venir à bout des deux générateurs de plasma et des deux combots perfectionnés, vous feriez bien de vous préparer à improviser car il vous faudra préparer vous-même des notes concernant la partie du secteur CBI qui se trouve au-delà du Poste de Contrôle. Vous voyez d'ici le travail ? (Moi, ce que je ferais, j'inventerais sans tarder le

« canon solaire », je lui donnerais des caractéristiques démesurément puissantes et je le placerais juste un peu plus loin dans le couloir, après les générateurs de plasma. Je veux bien me faire pendre si je me laisserais enquiquiner davantage par des personnages aussi nuls).

21.12 CLOTURE DE L'AVENTURE

21.12.1 La dramatique conclusion

Dans le cas peu probable où les joueurs n'auraient pas réussi à provoquer eux-mêmes leur tragique conclusion (c'est-à-dire s'ils sont parvenus à échapper aux innombrables traquenards dont nous vous avons amplement parlé ci-dessus, voici de quoi mener l'aventure au paroxysme qui s'impose.

— L'apparition de Menlo en personne

Cette scène n'est pas prévue pour survenir à un moment, ni à un endroit particulier (Menlo est partout où il le veut, à n'importe quel moment, dans tout le secteur CBI). Le Maître de Jeu peut la sortir de sa manche lorsqu'il sent qu'il est temps de conclure l'aventure (par exemple, lorsqu'il veut que ses joueurs rentrent chez eux pour qu'il puisse aller se coucher). Le mieux serait de le faire apparaître juste après que les personnages aient été confrontés à quelque chose qui les a presque tous tués ou qui représente pour eux un obstacle quasi-insurmontable. Ils seront vraiment dans un profond état d'insatisfaction et remercieront le ciel de leur offrir une chance honorable de faire retraite et de panser leurs blessures.

L'arrivée de Menlo

Menlo arrivera sous la forme de plusieurs lourds combots similaires à ceux qui gardent le terminal de marchandises. Avec Menlo, il y aura un cybot d'ordonnance — un loyal serviteur de la première heure qui a été gratifié d'un corps d'utilibot afin de lui permettre de servir fidèlement Menlo jusqu'à la fin des temps. C'est ce cybot, du nom de Reeves, qui parlera en son nom, sauf au tout dernier moment où Menlo s'adressera lui-même et solennellement aux personnages.

Lorsque Menlo et son royal convoi arriveront, les PJ seront prévenus de son approche par un formidable cliquetis de chenilles sur fond de rugissements de puissants moteurs — bref, le bruit que pourrait faire une division de Panzer en mouvement. L'apparition de Menlo et de ses robots devrait être tellement impressionnante que les PJ perdront immédiatement toutes velléités d'attaque. Cette rencontre ne devrait se résoudre que par la discussion, tout PJ qui tenterait

de se servir malgré tout de ses armes devra être désintégré sur le champ.

Reeves a exactement l'apparence d'un vieil utilibot démodé, mais il s'exprime avec le raffinement d'un majordome ou d'un diplomate (pensez à la manière dont on s'exprime dans certaines pièces jouées à la Comédie Française). Menlo ressemble à une sorte de mélange de laminoin mobile et de vaisseau de guerre.

Reeves posera les questions dont la liste est donnée ci-dessous. Il n'accordera aucune attention aux questions et aux déclarations des PJ qui ne seraient pas en rapport direct avec les questions qu'il pose. Il les préviendra poliment qu'il n'écouterait que les réponses pertinentes et agitera ses bras d'une façon significative. Toutes les armes de l'ensemble des combots se pointeront alors simultanément en direction du PJ qui aurait l'outrecuidance de ne pas tenir compte de cet avertissement.

Les questions :

« Pourquoi êtes-vous venus ici ? »

« Qu'avez-vous causé comme dégâts dans le secteur CBI ? »

« Qu'envisagez-vous de faire pour rembourser les dommages que vous avez causés ? »

« Quand comptiez-vous quitter les lieux ? »

Lorsque les PJ auront répondu à ces questions, Reeves leur fera part des exigences suivantes :

« Vous devez quitter les lieux sur le champ. »

« Dites à vos supérieurs que le secteur CBI est fermé au public et que, s'ils envoient une autre équipe, elle sera immédiatement exécutée. »

(Reeves dressera ensuite un inventaire détaillé des dommages que les PJ ont causés dans le secteur CBI, puis il exigera, au nom de Menlo, un montant ridiculement grand de crédits à titre de réparations pour la destruction et l'invasion du secteur CBI. Pour évaluer la somme demandée, pensez à des dommages et intérêts exorbitants et multipliez par cinq. Insistez sur le fait que Menlo désire être payé en nature et qu'on devra pour ce faire déposer sur le quai à la sortie du secteur CBI du carburant, des armes, des robots, des matières fissiles ou d'autres matériels de valeur. Menlo est dans une colère noire, mais il sait bien que, de toutes façons, il ne sera pas payé.)

« Si Menlo n'obtient pas ces dédommagements avant cinq jours il entreprendra une action punitive à l'encontre des téméraires dirigeants du Complexe Alpha. Partez et rapportez ces propos à vos supérieurs. Si vous tenez à la vie, ne remettez jamais plus les pieds ici. »

Lorsque Reeves aura terminé de parler, Menlo fera une brève déclaration. Pour rendre cette intervention spectaculaire, ne lésinez pas sur les effets spéciaux : toutes les lumières des environs faibliront d'intensité juste avant qu'il ne parle ; la voix de Menlo se fera entendre simultanément dans tout ce que le secteur CBI compte de haut-parleurs et même dans les haut-parleurs des équipements des PJ. L'intensité sonore sera démesurément grande et devra faire mal aux oreilles des PJ. La voix semblera venir de partout à la fois. L'impression produite sera celle d'une apparition sur terre de Dieu en personne, mise en scène spectaculairement avec tous les moyens de la technologie moderne.

La déclaration de Menlo :

« J'étais présent au commencement. Je serai présent à la fin. »

« Vos vies n'ont aucune importance pour moi. Vos esprits sont trop limités pour que j'y prête attention. »

« Votre Ordinateur n'est qu'un jouet d'enfant. Ses exigences et ses lois sont insignifiantes. »

« Vous savez ce qui vous attend. Soyez-en reconnaissant et partez. »

Après que Menlo se soit tu, les lumières retrouveront leur intensité normale et les échos de sa voix grave se perdront dans un silence de mauvais augure.

Ce n'est que l'œil du cyclone.

Les PJ feraient bien de quitter les lieux sans plus attendre. S'ils traînent ou s'attardent, ils essuieront des tirs de sommation. S'ils ne saisissent pas le message assez rapidement, les combots ouvriront sérieusement le feu sur eux. Reeves et les combots (mais pas Menlo) suivront le PJ afin de s'assurer que ceux-ci quittent bien le secteur et le font rapidement. Pour

accélérer leur retraite et les pousser à faire preuve d'encre plus de zèle, les combots feront, de temps en temps, feu sur eux.

21.12.2 Si personne n'en revient...

Si aucun des personnages ne revient au Complexe Alpha — soit parce qu'ils ont tous été tués ou faits prisonniers, soit parce qu'ils ont décidé de rester dans le secteur CBI — la fin de l'aventure va de soi. Si vous voulez rejouer l'aventure avec d'autres personnages, vous pouvez utiliser les clones des personnages originaux ou laisser les joueurs créer leurs propres personnages.

Peter-I et le Contrôle des Missions n'en sauront pas plus sur le secteur CBI qu'auparavant (à part le fait que cette zone est suffisamment dangereuse pour avoir éliminé un leader d'accreditation VERTE d'une loyauté discutable et son équipe de Clarificateurs d'accreditation ROUGE pas encore secs derrière les oreilles). Ils peuvent décider d'abandonner tout projet concernant le secteur CBI (auquel cas il vous faudra concevoir une nouvelle aventure), mais ils peuvent aussi décider d'envoyer, sur le champ, une autre équipe sur les lieux (auquel cas vous ne devrez pas oublier de modifier le secteur CBI pour tenir compte des dégâts occasionnés par la récente visite du groupe disparu). S'ils décident d'envoyer une autre équipe, ils n'apporteront pas de grosses modifications à leurs plans initiaux et se contenteront d'autoriser la nouvelle équipe à utiliser des armes plus puissantes, des senseurs plus élaborés et du matériel de communication plus performant.

En fonction de la distance que la première équipe a parcourue dans le secteur CBI et de la menace qu'elle a représenté pour Menlo, celui-ci aura peut-être quelque peu amélioré ses systèmes de défense. Il pourra avoir réactivé une petite armée d'utilibots désuets et les avoir équipés d'armes de poing. Il aura peut-être également permis à des combots perfectionnés de la zone des laboratoires de recherche d'opérer dans le dome central ou le tunnel de transit. Il se peut même qu'il ait armé les membres du Peuple Elu, les transformant en une lamentable et pathétique armée pour harceler les intrus futurs.

21.12.3 Comment accélérer la fin de l'aventure

Si vous êtes fatigué et que vous avez envie de mettre un terme à l'aventure, ou bien s'il se fait tard et que vous ne voulez pas jouer toute la nuit, voici quelques moyens simples et efficaces de conclure rapidement.

1. **Dépêchez une armada de combots perfectionnés** (disons 15 à 20) des laboratoires de recherche dans le dome central et le tunnel de transit. Déclarez ouverte la chasse aux Clarificateurs d'accreditation ROUGE (Disons quand même que ce genre de procédé est d'assez mauvais goût, sauf si les personnages ont été alertés suffisamment tôt pour qu'ils puissent s'enfuir, s'ils sont assez malins pour y penser. S'ils veulent tenir bon — la garde meurt mais ne se rend pas — vous pouvez sortir les couronnes funéraires).

2. **Si l'équipe n'a pas encore atteint le terminal intérieur, Winch-V se trouve encore avec elle. Il disparaîtra soudainement, emportant avec lui l'appareil de localisation du robot. Ceci pourrait pousser des Clarificateurs d'accreditation ROUGE inexpérimentés à avorter leur mission et à retourner au Contrôle des Missions pour y recevoir de nouvelles instructions.**

3. **A n'importe quel moment, Ness-J (l'agent de la Sécurité Interne présent au Briefing) et un commando de gorilles de la Sécurité Interne peuvent surgir derrière l'équipe et annoncer à ses membres que Peter-I leur donne ordre d'avorter immédiatement la mission et de revenir sur le champ au Complexe Alpha pour participer au dé-briefing.**

Cela veut dire que Ness-J a été informé que Winch-V est, à coup sûr, un traître et qu'il y a de fortes chances pour qu'il essaie de saboter la mission. Tous les membres de l'équipe seront arrêtés, mais Winch-V (s'ils se trouvent encore avec eux) choisira certainement de faire usage de ses armes plutôt que de se rendre sans combattre.



21.12.4 Si quelqu'un en revient vivant...

Si ne serait-ce qu'un seul des Clarificateurs réussit à revenir vivant du secteur CBI, organisez un dé-briefing qui se tiendra dans la même salle que le briefing préalable. Avant que la partie orale du dé-briefing ne commence, Peter-I et les autres PNJ visionneront les enregistrements fournis par le multicorder dans la salle de briefing, tandis que chacun des PJ remplira son formulaire de rapport dans une cabine individuelle (voir les formulaires de rapport de mission, 21.12.5, au dos des fiches de personnage).

En tant que Maître de Jeu vous saurez ce qui s'est réellement passé au cours de l'aventure et ce qui pourra avoir été enregistré par le multicorder. Utilisez ces éléments pour déterminer si la mission a été ou non un succès. S'il n'existe aucun enregistrement de multicorder, vous devez vous baser uniquement sur les rapports écrits et verbaux.

La première chose que vous devez faire est de lire chacun des rapports écrits. Repérez attentivement les preuves de trahison, mais n'en parlez pas tout de suite. Ces rapports sont lus par les PNJ qui avaient participé au briefing préalable : Peter-I, Ness-J, Dr Nem-O et Rolly-O. Servez-vous de ces PNJ pour obtenir des joueurs de plus amples renseignements que ceux qui apparaissent sur les rapports et qui vous semblent vagues, incomplets ou inexacts. Par exemple, Rolly-O pourrait insister pour avoir une description détaillée de tous les robots que les PJ ont rencontrés. Il pourrait aussi émettre des remarques critiques sur l'incapacité de l'équipe à accomplir une tâche facile. Ness-J pourrait poser des questions précises concernant la disparition de Winch-V. Quant à Peter-I, il pourrait demander à savoir pourquoi les Clarificateurs sont revenus sans avoir accompli leur mission.

Laissez les joueurs répondre aux questions des PNJ en s'excusant et en s'empêtrant dans leurs explications. C'est leur dernière chance de donner une bonne impression de leurs personnalités et de donner leur propre version des événements.

Une fois que chacun a dit ce qu'il avait à dire, Peter-I présente son évaluation de la mission. C'est le moment de louer et de récompenser la loyauté et de démasquer et punir la trahison. Les gardes de l'Escadron Vautour qui se tiennent près de la porte tripotent nerveusement leurs armes. Les PJ commencent à comprendre pourquoi les PNJ sont assis sur une estrade aussi haute. Ces derniers donnent l'impression d'être prêts à se jeter à plat-ventre lorsque l'imminente fusillade va commencer.

Peter-I commencera par louer ou critiquer la performance de l'équipe dans son ensemble. Il résumera les objectifs de la mission, estimera l'importance des obstacles auxquels l'équipe a dû faire face et évaluera dans quelle mesure la mission a été réussie. Si celle-ci l'a vraiment été, il distribuera peut-être quelques primes en crédits. Si elle a été particulièrement ratée, il donnera peut-être des amendes et/ou rétrogradera certains PJ.

En ce qui concerne les points de confiance, les PJ n'auront aucune idée de qui en a reçu. C'est à Peter-I (le Maître de Jeu) d'en décider et cette décision doit rester secrète. Par contre, on s'arrangera pour que les joueurs puissent deviner si le Contrôle des Missions a été satisfait ou déçu par la performance de leurs personnages.



Un dé-briefing d'évaluation de mission se termine.

Enfin, s'il y a des traîtres à démasquer, Peter-I donnera leur nom et demandera aux gardes de les arrêter. En tant que Maître de Jeu, vous aurez sous les yeux toutes les accusations de trahison portées sur les rapports de mission. Vous aurez, de plus, visionné les enregistrements du multicorder — s'il y en a — et confronté ces accusations avec les informations enregistrées. Vous avez la possibilité de demander à avoir une entrevue privée avec certains joueurs afin d'obtenir des précisions ou de les confronter à certaines contradictions. Après avoir pris connaissance des enregistrements et des témoignages, vous déciderez s'il y a, ou non, suffisamment d'éléments pour inculper quelqu'un de trahison.

Lorsque vous inculpez quelqu'un de trahison, montez la chose en épingle de façon à donner à la scène toute l'intensité dramatique qu'elle mérite.

Commencez par énumérer les preuves de culpabilité et laissez planer le suspense pendant un instant avant de révéler qui est inculpé. Gardez toujours pour la fin les preuves les plus graves pour que la tension dramatique devienne progressivement de plus en plus forte (commencez par des preuves de trahison bénigne passible tout au plus d'une amende pour finir par les actes séditeux les plus monstrueux qui portent atteinte à l'Honneur Sacré des Clarificateurs, de l'Ordinateur et du Complexe Alpha).

Autorisez les traîtres à faire une brève déclaration avant qu'on ne les emmène. Cela leur permettra de prononcer un discours plein de morgue ou de lancer des contre-accusations vengeresses. Il arrive, occasionnellement, qu'un beau discours puisse sauver un traître de l'exécution.

Une fois que la tension sera retombée, Peter-I dira aux Clarificateurs qu'ils peuvent disposer et retourner à leurs quartiers. Il conclut en disant que compte tenu de l'expérience qu'ils ont du secteur CBI, ils sont, à titre permanent, affectés à une unité spéciale baptisée « Projets CBI » et qu'ils peuvent être sûrs que l'on fera de nouveau appel à eux dès qu'une nouvelle équipe sera envoyée dans ce secteur. Peter-I se taira alors, attendant visiblement une explosion de gratitude et de remerciements de la part des PJ. Si ceux-ci ne dé-

çoivent pas ses attentes, peut-être recevront-ils un point de compétence supplémentaire en Fayotage.

12.12.5 Formulaire de Rapport de Mission (Voir tables et tableaux en fin de livret)

21.12.6 L'enregistrement des points

Si l'équipe fournit un rapport, même partiel, sur le sort de Borron-I et de ses Clarificateurs (c'est-à-dire si elle a découvert et interprété correctement les indices de la fusillade dans le terminal intérieur du secteur CBI) et si elle revient avec des renseignements détaillés concernant les divers robots qu'elle a rencontrés, ses membres recevront peut-être un point de confiance. Si certains des membres de l'équipe ont survécu à leur rencontre avec le Peuple Elu, les combats du terminal de marchandises ou les générateurs de plasma du Poste de Contrôle, ils peuvent recevoir jusqu'à deux points de confiance.

En revanche, s'ils ont perdu ou endommagé du matériel qui leur avait été attribué ou si leurs rapports sont vagues et inconsistants, ils auront bien de la chance si leur négligence ne leur vaut pas l'attribution de points de trahison.

Les personnages qui avaient reçu du matériel expérimental devront faire un rapport sur ses performances à l'intention de Recherche et Conception. S'ils ont perdu ou endommagé ce matériel, ils sont passibles d'amendes ou d'inculpation pour trahison. S'ils ont fait des efforts consciencieux pour tester ce matériel et rendre compte de ses défauts et de ses qualités, ils recevront une prime de 100 crédits. S'ils sont assez intelligents pour faire un rapport favorable ou brillant sur des objets pourtant défectueux conçus par des membres de Recherche et Conception politiquement très influents, ils peuvent recevoir une prime de 200 crédits. S'ils se montrent vraiment très fûts et font un rapport détaillé dénonçant un objet expérimental comme une imposture, ils peuvent démasquer son inventeur comme étant un traître, ce qui leur vaudra un point de confiance et une prime de 100 crédits.

Pour plus de détails concernant l'attribution des points de confiance et de trahison, relisez les règles des sections 17.1 et 17.2.

L'attribution des points de Société Secrète sera faite en fonction des particularités de chaque cas individuel.

Pour l'attribution des points de compétence, voyez la section 17.4. Cette aventure devrait permettre aux personnages joueurs de gagner 1 à 3 points de compétence.

Attribuez le premier de ces points à la compétence que le personnage a le plus fréquemment mis en pratique au cours de l'aventure (il s'agira probablement d'une compétence en arme). Si vous jugez approprié d'attribuer d'autres points, ceux-ci seront « discrétionnaires » et pourront être attribués par le joueur à n'importe laquelle des compétences de son personnage.

Si un personnage a accompli des actions particulièrement inspirées ou brillantes qui allaient au-delà de ce que les objectifs de la mission lui imposaient, (s'il a, par exemple, réussi à capturer Winch-V pour le présenter à la justice de l'Ordinateur ou s'il s'est montré héroïque, même brièvement, face aux combats du terminal de marchandises) on pourra lui attribuer un point de compétence pour récompenser son mérite. C'est ainsi que se forment les réputations légendaires.

21.13 LES FICHES DÉTAILLÉES À REMETTRE AUX JOUEURS

(Ces fiches contiennent les éléments d'information qui doivent être remis aux joueurs au cours du briefing préalable à l'aventure. En voici la liste).

21.13.1 Fiche du personnage Ronnie-R-RGN-2
(Voir tables et tableaux en fin de livret)

21.13.2 Fiche du personnage Puck-R-UPP-1
(Voir tables et tableaux en fin de livret)

21.13.3 Fiche du personnage Mem-R-EXX-1
(voir tables et tableaux en fin de livret)

21.13.4 Fiche du personnage Tois-R-USS-1 (voir tables et tableaux en fin de livret)

21.13.5 Fiche du personnage Capper-R-OSX-1 (voir tables et tableaux en fin de livret)

21.13.6 Fiche du personnage Phred-R-MNM-1 (voir tables et tableaux en fin de livret)

NOTES DES CRÉATEURS

Une Exhortation

A votre service...

« J'avais toujours rêvé de créer et de publier un jeu. Le voilà ! »

Paranoïa a été conçu pour répondre à un besoin des amateurs des jeux de rôle, plus que pour satisfaire mes ambitions de créateur. Il n'existait aucun jeu mettant en scène un monde où la trahison, la suspicion, la peur et la mort facile et rapide obligent les personnages à se battre simplement pour survivre.

Au cours des parties de jeux de rôle que j'avais dirigées, j'avais trop souvent vu le joueur le plus énergique tyranniser les plus faibles, prendre des airs suffisants et se retourner contre le Maître de Jeu. Dans le monde de Paranoïa, il est clair qu'une attitude passive fait courir des risques tels que même les joueurs les plus timorés finiront pas entrer dans le type de role-playing machiavélique de Mike Rocamora et d'Eric Goldberg et à tirer leur épingle du jeu. La plus grande des réussites de Mike et d'Eric est d'être parvenu à ce que les joueurs, au lieu de décharger leur agressivité en s'en prenant au Maître de Jeu, fassent s'entre-déchirer leurs personnages.

Une des caractéristiques importantes de Paranoïa est la possibilité pour les PJ de disposer, dès le départ, d'armes loufoques d'une incroyable puissance de destruction. Les joueurs appartenant à l'école « Pan ! t'es mort ! » pourront s'en donner à cœur joie. Une caractéristique capitale de Paranoïa, c'est que les joueurs ne disposent que d'une quantité fort limitée de données — la diffusion des informations est soumise à de sévères contrôles — et que par le biais des actions de leurs personnages ils modifient grandement ces données mais souvent sans savoir pourquoi... ni même comment.

La bonne démarche générale à suivre c'est : « tirer d'abord, accuser après ». Si vous commencez par accuser quelqu'un, vous lui laissez de bonnes chances de vous descendre. En revanche, si vous commencez par l'abattre, vous éliminez la personne qui est le plus susceptible de plaider en faveur de votre exécution. Les Grands Jeux sont faits de règles simples et faciles à retenir, du genre de celles-ci.

Les Sociétés Secrètes sont là pour empêcher les Joueurs de s'entraider, pour étoffer la personnalité des personnages et pour que les amateurs de films d'espionnage ne restent pas sur leur faim. Quant aux Pouvoirs Mutants, ils permettent non seulement à tous les personnages de disposer d'une arme secrète, mais ils en font de plus des traîtres dès le départ. L'équilibre du jeu est très important.

En tant que Maître du Jeu, j'ai trouvé que le mieux était de se contenter de pousser les PJ à se trahir les uns les autres, en faisant passer à chacun des joueurs des notes anodines et en procédant à des jets de dés superfétatoires tout en ricanant.

Le Maître de Jeu doit constamment se mettre en quatre pour rester impartial envers les joueurs. Il y a des quantités d'occasions de tuer des personnages qui vous ont enquiné à un moment ou à un autre, car, hormis vous, personne ne sait au juste ce qui se passe.

Je vous déconseille de faire le moindre cadeau aux joueurs, sauf lorsque cela est nécessaire pour éviter qu'une partie ne traîne en longueur. Ainsi, si je dirige une partie en continu, je ne demanderais pas au joueur de tenir compte de la diminution de capacités de 10% qui intervient lors de l'activation de chaque nouveau clone. De cette façon, les interruptions provoquées par la mort de son personnage seront aussi courtes que possible. Avant le début de la partie suivante, on calculera, bien sûr, les soustractions à faire compte tenu des morts qui sont intervenues dans la

partie d'avant.

Je ne suis pas encore convaincu qu'il était possible de tirer de mes notes un aussi bon jeu, mais Eric, Greg et Ken l'ont fait. Qu'ils en soient remerciés.

Si vous prenez plaisir à jouer à Paranoïa, c'est que vous utilisez correctement ce jeu. Si vous ne suivez pas à la lettre ses règles, cela n'a strictement aucune importance. S'il en est qui vous déplaisent, n'hésitez pas à en créer d'autres.

Fin de la transmission... Dan Gelber.

Quelques spéculations

Avant que ne soit inventé l'assommat néologisme « jeu d'aventure », on appelait tout simplement ce hobby « simulation de batailles ». Ce terme était parfaitement adapté quand il s'agissait essentiellement de wargames, mais il perdit de sa pertinence lorsque les jeux de rôle prirent l'importance que nous leur connaissons aujourd'hui. Le terme de « simulation de batailles » était intéressant dans la mesure où il mettait en évidence un trait commun (parfois de façon sous-jacente) à tous ces jeux. Depuis, le hobby dont nous parlons a connu des extensions tout à fait inattendues, mais sans pour autant perdre de son unité. Il est clair qu'il apparaît, ne serait-ce qu'en filigrane, un point commun entre tous ces jeux.

En effet, d'une façon ou d'une autre, tous ces jeux permettent de « conter » une aventure. Les wargames traditionnels donnent aux joueurs la possibilité de réécrire l'Histoire en modifiant le cours des événements... Les joueurs y sont mis au défi de surpasser des généraux célèbres et d'éviter leurs erreurs. Les jeux de rôle « content » leurs aventures d'une façon plus immédiate : celles-ci naissent de l'interaction qui existe entre la trame de l'intrigue que fournit le Maître de Jeu et les actions entreprises par les personnages.

La plupart des jeux de rôle ont un caractère générique, en d'autres mots, ils sont, du moins en théorie, censés permettre aux joueurs de créer n'importe quelle aventure dans le cadre d'un genre déterminé (fantastique pour *Donjons et Dragons TM*, Science-Fiction pour *Traveller*, etc.). Dans la pratique, bien entendu, chaque jeu tend à orienter plus particulièrement les joueurs vers un certain type d'aventures (l'exploration de souterrains dans *Donjons et Dragons TM*, l'exploration de l'univers humain de *Miller dans Traveller*). Mais un Maître de Jeu avisé parvient à se libérer de ce type de limitations.

Paranoïa est un jeu d'une race différente. Ce n'est pas un jeu classable dans un genre particulier, mais un outil permettant de créer des aventures d'un type particulier : la dystopie humoristique. Si l'on veut lui coller une étiquette, parlons de jeu de rôle « à focalisation restreinte ». Ce genre de jeu a ses avantages et ses inconvénients propres.

Principal avantage : ils sont conçus pour « coller » parfaitement à un certain type d'aventures (plus l'éventail des domaines « couverts » par un jeu est large, plus le Maître de Jeu aura de travail pour l'adapter au contexte particulier d'une aventure : essayez donc de retracer la saga d'une famille scandinave en utilisant les règles de *Donjons et Dragons TM* ; c'est faisable, mais cela vous demandera de faire preuve de beaucoup d'inventivité). A l'inverse, on peut intégrer à un jeu comme Paranoïa, qui ne met l'accent que sur un point bien particulier, des systèmes permettant de « traiter » une aventure de ce genre. Citons à titre d'exemple le système des points de trahison qui pousse à la paranoïa, clé de voûte du jeu.

Deuxième avantage : chaque aventure a une atmosphère d'un genre spécifique destinée à faire naître chez le lecteur (ou le joueur) des sentiments bien particuliers. Ainsi, une nouvelle fantastique peut avoir été écrite dans l'intention de procurer au lecteur qui s'identifie au héros un sentiment de force et de compétence, mais tout aussi bien, elle peut créer une atmosphère d'horreur et de dégoût, ou encore mettre l'accent sur le merveilleux. Un jeu de rôle fantastique devra pouvoir « rendre » tous ces éléments, et comme cela fait beaucoup, peu d'entre eux seront en fin de compte bien « traités ». Paranoïa est un jeu conçu pour faire éprouver une émotion primaire bien particulière, à savoir la Peur. Utilisé par un bon Maître de Jeu, je suis persuadé qu'il y réussit parfaitement.

Principal inconvénient de Paranoïa, les joueurs recherchent constamment des aventures de types variés et si, d'une expédition à l'autre, on peut grandement modifier de nombreux détails, il n'en reste pas moins qu'en dernière analyse, on retombe toujours sur une histoire de trahisons, de coups en douce et de cadavres. A la longue, cela peut lasser.

Ce qui amène à la réflexion suivante : la plupart des jeux de rôle sont faits pour être utilisés pour des campagnes de longue haleine, auxquelles participe une douzaine de joueurs (voire plus) qui se rencontrent au moins une fois par mois, et ce, pendant des années. Bien qu'il soit possible que certains mettent sur pied des campagnes de Paranoïa de cette envergure, je pense que le plus souvent, ce jeu sera utilisé différemment : un groupe y jouera un certain nombre de fois, passera ensuite à d'autres jeux, et, de temps à autres, décidera de faire une partie ou deux de Paranoïa. En d'autres termes, je pense que les gens utiliseront Paranoïa lorsqu'ils auront envie de déjouer leur agressivité sans se prendre au sérieux et qu'ils n'en auront pas une approche quasi-religieuse.

Dans une certaine mesure, je pense que le principe de ce jeu, conçu à l'origine comme une « récréation » entre d'autres jeux de rôle, sera à l'avenir beaucoup repris. Toon, un autre jeu que j'ai conçu, est aussi fait pour être utilisé dans cette optique : il est possible que certains aient envie de se retrouver tous les samedis soirs pour poursuivre une campagne de dessins animés, mais je pense que la plupart des joueurs utiliseront plutôt Toon comme un divertissement d'un soir.

De façon générale, plus les Maîtres de Jeu avancent en âge, moins ils ont de temps à consacrer au jeu, et je pense qu'ils en viendront à préférer des jeux qui ne demandent pas un investissement aussi poussé que les jeux de rôle classiques. Peut-être que Paranoïa appartient à la nouvelle vague...

— Greg Costikyan

Des excuses

Nous avons traité à la légère la violence, la torture, le totalitarisme, le christianisme, la conspiration communiste internationale et le Club Sierra. Au lieu de nous efforcer d'avancer vers la justice universelle, la dignité humaine et la fraternité, nous avons fait les pitres. Nul doute que cela nous vaudra d'être fustigés lorsque se lèvera l'aube de l'Ere de la Raison et que tous ces nobles objectifs seront atteints.

Je ne suis pas sûr que nous aurions aimé être Dickens ou Dostoïevski, même si nous avions eu le talent nécessaire. Consolez-vous en vous disant que des œuvres remarquables ont déjà été écrites par des auteurs de ce genre. Si Paranoïa ne vous plaît pas, nous vous recommandons Crime et Châtiment. C'est un très bon livre.

Si vous êtes quelque peu choqués par quoique ce soit dans Paranoïa, n'hésitez pas à nous taxer d'irresponsabilité : nous ne vous mordons pas et, si c'est votre état d'esprit du moment, vous pourrez vous sentir supérieur. Pour notre défense, nous nous contentons de hausser les épaules et de dire qu'il faut bien que jeunesse se passe.

— Ken Rolston

Quelques explications

Paranoïa est un jeu délibérément parodique. Si nous le disons explicitement, c'est que même si cela saute aux yeux, il s'en trouvera toujours pour décortiquer le jeu jusqu'à ce qu'ils y découvrent de violentes attaques contre le Base-ball, la tarte aux pommes, les hot-dogs ou les Chevrolets (je tiens à préciser pour la petite histoire que nous adorons tous les hot-dogs et la tarte aux pommes, que je suis un fanatique supporter du base-ball et qu'étant donné qu'un seul d'entre nous a le permis de conduire, nos avis sont partagés en ce qui concerne les Chevrolets). Nous nous sommes efforcés de ne pas nous contenter de vous fournir des indications sur la façon de jouer à Paranoïa, mais de vous faire également partager l'esprit dans lequel nous avons pris plaisir à jouer à ce jeu et qui nous a poussés à vouloir le faire publier.

Si l'on veut apprécier ce jeu, saisir l'état d'esprit qui règne dans le monde de Paranoïa est aussi important

que comprendre le solide système de jeu qui le sous-tend. Nous nous sommes efforcés d'écrire en faisant constamment preuve d'humour. C'est la rédaction du texte qui nous a demandé le plus de travail car, s'il n'est pas franchement difficile d'écrire de façon humoristique, il faut énormément d'habileté et de travail pour arriver à être toujours drôle. Heureusement, depuis un certain temps, les jeux de rôle sont mieux écrits car de plus en plus de créateurs ont réalisé qu'en matière de jeux de rôle, comme ailleurs, ce qui se conçoit bien s'énonce clairement. S'il est une contribution à la prose des jeux de rôle dont je tiens à nous féliciter, c'est bien la présentation du texte de ce jeu (j'espère que vous ne vous attendiez pas à ce que nous nous montrions modestes. Réjouissez-vous. Des larmes dans les yeux, nous aurions pu remercier nos parents, nos cousins au cinquième degré, nos muses, nos chiens,... et ce, jusqu'à ce que vous en bayiez d'ennui).

De grands pontes du jeu de rôle en sont récemment venus à la conclusion que suivre les règles à la lettre n'était PAS une bonne chose. Je partage tout à fait leur point de vue. Les descriptions détaillées que contient **Paranoïa** ne sont en aucun cas faites pour être religieusement suivies au pied de la lettre. Le but de ces règles est de vous amener à saisir l'objectif du jeu et à comprendre combien le monde de **Paranoïa** est machiavéliquement génial. Ensuite, comme c'est la cas pour tous les bons jeux de rôle, vous et vos amis pourrez faire de **Paranoïa** votre chose. Le travail de préparation qui entre dans ce produit fini aura atteint son but s'il vous permet d'apprécier le monde de **Paranoïa** et les systèmes de jeu que nous avons élaborés.

L'éventail des types d'aventures que permet **Paranoïa** est fort large. Nous avons vu des parties empreintes de classiques sentiments de haine et de peur, d'autres où le Maître de Jeu et ses joueurs étaient pliés en deux par le fou-rire, d'autres encore où régnait une ambiance de « collaboration »... Je ne prétendrai pas que notre jeu puisse intégrer des tragédies shakespeariennes jusqu'à des comédies burlesques, mais il offre au niveau dramatique bien plus de possibilités que l'on pourrait le penser au premier abord. Ainsi, je verrai très bien Bill Murray faire un film comique où il évoluerait dans le monde de **Paranoïa** (je m'empresse de démentir toute rumeur selon laquelle Murray ou ses agents seraient en train de négocier avec nous le rachat des droits d'adaptation cinématographique de **Paranoïa**). En cela, je me permettrai d'être en désaccord avec Greg qui considère que **Paranoïa** c'est « de la Peur et rien que de la Peur ». Je pourrais dissenter sur les traumatismes qui ont marqué l'enfance de Greg, et sur ses penchants morbides... Mais je crains d'éventuelles poursuites judiciaires pour diffamation.

En fait, ce jeu doit être considéré comme une preuve de ce que Greg et moi avons considérablement progressé vers la sagesse. Avant de tomber à la renverse, considérez que nous avons lancé « Swords and Sorcery » il y a cinq ans, à la suite d'une parole inconsidérée. Ce jeu fut, en son temps, un bestseller et j'en suis encore empli d'une fierté perverse. Vous me direz peut-être qu'il est un peu facile d'appeler Art la conjonction d'une pléiade de systèmes de jeux intéressants et la complaisance de deux fans du fantastique. Il est, en tout cas, indéniable que le fruit de notre collaboration actuelle forme un tout plus cohérent.

Ce qui nous amène à une question cruciale : **Paranoïa** est-il, ou non, une Œuvre d'Art ? Dans ses périodes les plus enthousiastes, Ken soutient que ce produit est carrément du Grand Art (et que nous ne le saurons que lorsque les joueurs et les critiques, avec le recul des ans, le consacreront). A d'autres moments nous pensons plutôt que ce jeu est un exercice de style dans le genre burlesque. Quoiqu'il en soit, **Paranoïa** est le seul jeu qui puisse allier les deux... et c'est déjà une référence !

— Eric Goldberg



— Larry Catalano
— Nick Quane

SECTION DES TABLES ET TABLEAUX

20.4.1 TABLE DES MODIFICATEURS POUR COMBATS DE VEHICULES

Action ou état

Modificateur
au pourcentage
de base

Situation de l'attaquant
(si l'arme ou son utilisateur
sont dans un véhicule)

Mouvement : vol sur place	-5%
25 km/h ou moins	-25%
+ de 25 km/h	-50%
Action d'évasion	-25% cumulable
Tir à l'aveuglette (obscurité)	5% maximum
Tir sur la même cible qu'au round précédent	+10%
Portée courte (bout portant à 1/3 de la portée)	0%
Portée moyenne (1/3-2/3 de la portée)	-10%
Portée longue (2/3 à portée max.)	-20%
Compétence en Maintenance appropriée*	+10%

Situation du défenseur
(si la cible est dans le véhicule
ou est le véhicule lui-même)

Mouvement : vol sur place	-5%
Lent (approx. 25 km/h ou moins)	-25%
Approx. 25 km/h ou plus	-50%
Action d'évasion	-25% additionnels

* Une connaissance approfondie du véhicule-cible permet une attaque plus efficace.

20.4.3 TABLE DES ARMURES DE VEHICULES

Véhicules	Type d'arme							
	L	S	E	P	PA*	A	J	C
Volbot 516	—	1	—	1	—	1	3	5
Volbot 616	3	3	—	5	2	5	5	8
Volbot 716	1	1	—	1	—	1	4	5
Volbot 816	3	5	2	5	3	5	6	8
Volbot 916	5	7	4	6	4	6	7	8
Vautour série 020	1	2	—	2	—	—	4	6
Vautour série 030	2	3	1	4	4	5	5	8
Vautour série 040	2	4	2	4	3	4	5	8
Vautour série 050	1	1	—	2	—	1	4	6

Le chiffre indique le nombre de colonnes à décaler sur la gauche sur la Table des Dommages (13.4.1)

*PA se réfère aux armes de type P utilisées avec des projectiles PA.

Définitions:

L: Laser; S: Sonique; E: Energétique; P: Projectile; PA: Perce Armure; A: A aire d'effet; J: Jet; C: Corps à corps.

20.4.2 TABLE DES EFFETS DES ARMES DE VEHICULES

Armes	Type	Portée	Nb. de rounds avant recharge	Rayon	Défaut de fonction
Canon laser I	L	200 m	10	—	00
Canon laser II	L	200 m	6	—	00
Canon laser III	L	200 m	aucune recharge	—	98
Laser anti-missile	L	100 m	aucune recharge	—	00
Foudroyeur sonique	S	50 m	aucune recharge	50 m **	99
Lance feu	F/\$	40 m	10*	—	95
Canon tube I ●	P #	200 m	1	—	99
Canon tube II ●	P #	200 m	automatique	—	95
Lance missile ●	P #	15 km	20*	—	99
Lance gaz	P/A	20 km ##	20*	10 m	00

Système défensif	Nb. d'utilisations avant recharge	Nb. de rounds avant recharge	Protection en armure	Efficace contre les systèmes de guidage
Générateur de fumée	5	20*	L (voir 20.5.1 pour règles spéciales)	—
Lance-brouilleurs	10	20*	—	guidage laser guidage radar
Brouilles-radar	10	20*	—	guidage laser guidage radar
Gausseur	10	20*	—	guidage laser guidage radar
Masque Chaleur	10	20*	—	thermo-chercheuse
Ecran sonique	aucune recharge	aucune recharge	S (décalez une colonne à gauche contre attaque S)	—

* Ne peut pas être normalement rechargé au cours du combat, à moins que le véhicule ne soit arrêté et qu'un technicien avec la compétence appropriée en Armes Véhiculaires ne recharge.

** Arc de 60° seulement devant l'arme.

Equivalent au fusicône

20 m de rayon *autour du véhicule*.

● Voir Table des Effets des Armes 13.3.7 (sous fusicône) et section 13.7.2 pour les caractéristiques des cartouches.

L: Laser; S: Sonique; F: Flamme; \$: Arrosage; P: Projectile; A: Aire d'effet.

20.4.4 TABLE DE LOCALISATION DES DOMMAGES SUR VEHICULES

1D100	Localisation véhicule/système	Dommages mineurs	Dommages majeurs
01-10	Système de guidage/cerveau électronique	10% crash/round	30% crash/round
11-20	Système de commandes	20% crash/round	50% crash/round
21-30	Système de communication	Système inutilisable	Système inutilisable
31-40	Senseurs (structure du véhicule s'il n'y a pas de senseurs)	Senseurs inutilisables	Senseurs inutilisables
41-50	Moteur	Moteur lâche (si avion, crash en 1D10+5 rounds)	Moteur stoppe (si avion, crash en 1D10 rounds)
51-65	Système d'armement	Défaut de fonctionnement d'une arme (choisir au hasard)	Défaut de fonctionnement d'une arme (choisir au hasard)
66-80	Roues ou chenilles (surfaces porteuses si avion ou hovercraft)	Véhicule inutilisable (si avion/hovercraft, 20% crash immédiat)	Véhicule inutilisable (si avion/hovercraft, 50% crash immédiat)
81-00	Structure du véhicule	Augmentation inattendue de l'aération du véhicule (10% crash immédiat)	Excellente aération du véhicule (50% crash immédiat)

20.4.5 TABLE DES VEHICULES

Véhicule	Senseurs	Commandes	Communicateur	Places	Accréd.	Vitesse (km/h) (min., max.)	Armement
Volbot 516	—	manuel	Com-unit II	4	JAUNE	30/150	CL I
Volbot 616	Radar IR	pilote auto	Com-unit III	6	VERT	30/100	CL II
Volbot 716	M corder II	cerveau	Com-unit II	4	BLEU	60/200	CL II, CT II
Volbot 816	M corder III	cerveau	Com-unit IV	12	INDIGO	50/250	2×CL II, CT II
Volbot 916	M corder IV	cerveau	Com-unit IV	8	VIOLET	50/200	2×CL III, CT II, 2×LM, GF, LB
Vautour 520	Radar	cerveau	Com-unit II	1	JAUNE	100/600	2×CL I
Vautour 620	M corder II	cerveau	Com-unit II	1	VERT	150/750	2×CL I, 2×LM, LB
Vautour 720	M corder III	cerveau	Com-unit III	1	BLEU	250/1000	2×CL II, 4×LM, LB, MC
Vautour 820	M corder IV	cerveau	Com-unit III	1	INDIGO	350/2500	2×CL II, 4×LM, LA, GF, LB, MC
Vautour 920	M corder IV	cerveau	Com-unit IV	1	VIOLET	500/3500	2×CL II, 6×LM, LA, GF, LB, MC, G, BR, CME
Vautour 530	Radar	cerveau	Com-unit II	2	JAUNE	50/300	2×CL I, CT I
Vautour 630	M corder II	cerveau	Com-unit II	2	VERT	60/500	CL II, 2×CT II, LB
Vautour 730	M corder III	cerveau	Com-unit III	2	BLEU	100/750	CL III, 2×CT II, LB, MC
Vautour 830	M corder IV	cerveau	Com-unit III	2	INDIGO	150/1000	CL III, 4×CT II, LA, 2×LM, GF, LB, MC
Vautour 930	M corder IV	cerveau	Com-unit IV	2	VIOLET	250/150	CL III, 6×CT II, CS, LA, 2×LM, GF, LB, MC, BR
Vautour 540	Radar	cerveau	Com-unit II	5	JAUNE	50/300	CL I, CT I
Vautour 640	M corder II	cerveau	Com-unit II	7	VERT	60/500	CL II, CT II, GF
Vautour 740	M corder III	cerveau	Com-unit III	10	BLEU	100/750	CL III, 2×CT II, GF, MC
Vautour 840	M corder IV	cerveau	Com-unit III	12	INDIGO	150/1000	CL III, 4×CT II, LA, GF, LB, MC
Vautour 940	M corder IV	cerveau	Com-unit IV	15	VIOLET	250/1500	2×CL III, 6×CT II, CS, LA, GF, LB, MC
Vautour 550	Radar	cerveau	Com-unit II	1	JAUNE	150/170	LB, GF
Vautour 650	M corder II	cerveau	Com-unit II	1	VERT	250/1000	LB, GF, MC
Vautour 750	M corder III	cerveau	Com-unit III	1	BLEU	350/2500	LB, GF, MC, BR
Vautour 850	M corder IV	cerveau	Com-unit III	1	INDIGO	500/3000	LB, GF, MC, BR, CS
Vautour 950	M corder IV	cerveau	Com-unit IV	1	VIOLET	750/5000	LB, GF, MC, BR, BS, CME

CL: Canon laser; CT: Canon tube; LM: Lance missile; GF: Générateur de fumée; LB: Lance-brouilleur; CS: Canon sonique; MC: Masque chaleur; LA: Laser anti-missile; G: Gausseur; BR: Brouilleur radio; CME: Contre mesure électronique.

19.5.1 TABLE DES CONDITIONS D'OBTENTION DES ARMES

Arme	Prix en crédits	Accréditation	Expérimentale?
Pistolet laser	100	ROUGE	non
Canon de pistolet laser (monochrome)	50	ROUGE	non
Canon de pistolet laser (polychrome)	75	ORANGE*	non
Fusil laser	300	ROUGE	non
Canon de fusil laser (monochrome)	80	ROUGE	non
Canon de fusil laser (polychrome)	100	ORANGE*	non
Pistolet sonique	150	ORANGE	non
Fusil sonique	300	ORANGE	non
Batterie pour arme sonique	75	ORANGE	non
Foudroyeur	500	ORANGE	oui
Recharge pour foudroyeur	50	ORANGE	oui
Pistolet énergétique	300	JAUNE	oui
Recharge pistolet énergétique	50	JAUNE	oui
Lance-projectiles	500	JAUNE	non
Lance-projectiles (semi-automatique)	750	VERT	non
Fusil à glace	1.000	BLEU	non
Pistolet à glace	500	VERT	oui
Pistolet à fléchettes	750	BLEU	oui
Recharge pour pistolet à fléchettes	200	BLEU	oui
Lance-flamme	500	JAUNE	non
Pistolet à effet Gauss	500	INDIGO	oui
Recharge énergétique pour pistolet à effet Gauss	100	INDIGO	oui
Entortilleur	250	VERT	oui
Recharge pour entortilleur	100	VERT	oui
Etourdisseur	250	ORANGE	oui
Recharge énergétique pour étourdisseur	100	ORANGE	oui
Générateur de plasma (générateur portable + pistolet)	2.000	VIOLET	oui
Enflammeur	1.000	VIOLET	oui
Grenade	50	ROUGE	non
Couteau à lancer	15	ROUGE	non
Arc	100	ROUGE	non
20 flèches	50	ROUGE	non
Couteau	10	ROUGE	non
Epée	80	ROUGE	non
Matraque	10	ROUGE	non
Epée de force	400	BLEU	oui
Neurofouet	300	VERT	oui

* Voir 13.7.1 pour ce qui concerne les lasers polychromes.

19.6.3 TABLE DU MATERIEL DE COMMUNICATION

Appareil	Coût	Accréditation	Portée	Expérimental?
Téléphone de campagne	100	ROUGE	Lg. de fil	non
Téléphone de campagne protégé	150	ROUGE	Lg. de fil	non
Com-unit I	100	ROUGE	10 km	non
Com-unit II	500	ORANGE	100 km	non
Com-unit III	1.000	JAUNE	Monde	non
Com-unit IV	5.000	VERT	Monde	non

19.5.2 TABLE DES CONDITIONS D'OBTENTION DES PROJECTILES

Cartouche	Coûts en crédits		Accréditation	Expérimental ?
	Pour fusicone	Pour lance-projectiles		
Projectile solide	10	10	JAUNE	non
Dum-dum	15	50	VERT	non
HE	20	30	BLEU	non
PA	20	45	BLEU	non
HEAT	30	35	BLEU	non
Napalm	25	40	BLEU	non
Eclairante	25	25	JAUNE	non
Nucléaire tactique	125	—	VIOLET	non
Fumée	20	20	VERT	non
Gaz empoisonné	50	70	VERT	non
Gaz corrosif	60	80	VERT	oui
Gaz vomitif	25	45	VERT	non
Gaz Gauss	30	30	BLEU	oui
Gaz à crasse	10	20	JAUNE	non
Gaz hallucinogène	50	70	INDIGO	oui
Détonateurs (coût à ajouter)				
de contact	0	0	JAUNE	non
A chaleur	+30	—	VERT	non
A Gauss	+50	—	BLEU	oui
A minuterie	+30	—	JAUNE	non
A distance	+50	—	VERT	non

19.5.3 TABLE DES CONDITIONS D'OBTENTION DES ARMURES

Armure	Prix en crédits	Accrédit.	Expérimentale ?
✓ Réflec monochrome	100	ROUGE	non
✓ Réflec polychrome	500	BLEU	non
✓ Cuir	50	ROUGE	non
✓ Rembourage	20	ROUGE	non
✓ Cotte de mailles	100	ROUGE	non
✓ Plaques métal (ou « Plate »)	500	ROUGE	non
✓ Plaques polies	600	ROUGE	non
✓ Combinaison amiante	100	ROUGE	non
Combinaison d'environnement	500	ROUGE	non
✓ Armure Kevlar	200	ROUGE	non
Armure Kevlar/Mylar	300	JAUNE	non
Combinaison de combat alimentée	2.000	INDIGO	oui
Armure de combat alimentée (avec armure feuilletée)	3.000	VIOLET	oui

19.7.1 TABLE DES MATERIELS DIVERS

Article	Prix (en crédits)	Accrédit. mental?	Expéri-
Analyseur de poche	300	BLEU	oui
✓ Anti-moustiques	2	ROUGE	non
✓ Baromètre/Thermomètre	20	ROUGE	non
✓ Bicyclette	100	ROUGE	non
✓ Bidon 1 litre	7	ROUGE	non
✓ Boussole	10	ROUGE	non
✓ Briquet	1	ROUGE	non
✓ Caméra	50	ROUGE	non
✓ Canif	10	ROUGE	non
✓ Chaussures de randonnée	50	ROUGE	non
✓ Clous (200)	2	ROUGE	non
Combinaison Decon	100	ORANGE	non
✓ Compteur Geiger	100	ROUGE	non
✓ Corde 30 m	60	ROUGE	non
Deltaplane	500	ORANGE	non
Eprouvette			
✓ (boîte de 10, à bouchon)	20	ROUGE	non
✓ Gants antichoc	10	ROUGE	non
Gourde 1 litre	3	ROUGE	non
✓ Gourde 10 litres	10	ROUGE	non
✓ Hache	10	ROUGE	non
✓ Imperméable	30	ROUGE	non
✓ Jumelles	50	ROUGE	non
✓ Kit de toilette	30	ROUGE	non
✓ Lampe torche	3	ROUGE	non
✓ Lanterne à gaz	20	ROUGE	non
✓ Lanterne électrique	40	ROUGE	non
✓ Lotion solaire	1	ROUGE	non
✓ Loupe	15	ROUGE	non
Lunettes à infrarouges	100	JAUNE	non
✓ Lunettes de protection	5	ROUGE	non
✓ Lunettes de soleil	2	ROUGE	non
✓ Marteau	10	ROUGE	non
✓ Masque à gaz	100	ROUGE	non
✓ Matelas de mousse	5	ROUGE	non
Matériel de plongée	150	ORANGE	non
Motocyclette	500	JAUNE	non
✓ Moustiquaire (1 m ²)	5	ROUGE	non
Multicorder I	600	ORANGE	non
Multicorder II	1.000	VERT	non
Multicorder III	5.000	INDIGO	non
Multicorder IV	10.000	VIOLET	non
✓ Parapluie	5	ROUGE	non
Peinture (bombe)	3	ORANGE	non
✓ Pelle-bêche	5	ROUGE	non
✓ Pied de biche	10	ROUGE	non
✓ Pitons (12)	24	ROUGE	non
Programmes Multicorder	100	variable	non
✓ Radeau pneumatique	100	ROUGE	non
✓ Ration compacte (2 jours)	20	ROUGE	non
✓ Réchaud à gaz portable	40	ROUGE	non
✓ Réchaud branchable sur pistolet	20	ROUGE	non
✓ Sac à dos	50	ROUGE	non
✓ Sac de couchage	200	ROUGE	non
Stick anti-gerçures	1	ROUGE	non
✓ Tente 1 personne	40	ROUGE	non
✓ Tente 2 personnes	60	ROUGE	non
✓ Tente 5 personnes	100	ROUGE	non
✓ Tente tube	10	ROUGE	non
Tronçonneuse	100	ORANGE	non
✓ Trousse de secours	10	ROUGE	non
✓ Tuba, masque et palmes	30	ROUGE	non
✓ Vêtement temps froid	100	ROUGE	non

Cette fiche vous est fournie, avec grande prévenance, par l'Ordinateur. En la découpant suivant cette ligne de pointillés vous pourrez la détacher du livret. ATTENTION ! La destruction du matériel propriété de l'Ordinateur est une trahison.

21.4.2 FICHE DU PNJ WINCH-V

Nom du personnage : Winch-V-ASO-2			Personnage non joueur			
ATTRIBUTS PRINCIPAUX Force _____ 13 Endurance _____ 15 Agilité _____ 17 Dextérité _____ 9 Adaptabilité _____ 10 Aplomb _____ 12 Sens de la Mécanique _____ 10 Indice de Pouvoir _____ 13			ATTRIBUTS SECONDAIRES Capacité de Transport _____ 30 Bonus aux Dommages _____ 0 Bonus Macho _____ -1 Bonus Mêlée _____ -1% Bonus Armes de Tir _____ -2% Bonus Compréhension _____ -1% Bonus Crédibilité _____ +3% Bonus Réparation _____ -1%			
ETAT DE SANTE			CREDITS 755			
ACCREDITATION : VERTE			SERVICE : Forces Armées			
SOCIETE SECRETE : Destructeurs de Frankenstein			POUVOIR(S) MUTANT(S) : Régénération			
RANG DE SOCIETE SECRETE : 3						
Arme	Attaque	Type	Portée	Recharge	Défaut fonct.	Equipement Armure polyreflec * Pistolet laser 4 canons de laser (V) Combinaison Ceinture multi. Com-unit I Couteau Carnet et stylo 2 torches 5 grenades
Pistolet laser	43%	L	50 m	6 r	00	
Lance-flamme	43%	A \$	20 m	10 r	95	
Semi-auto*	48%	P	200 m	1 r	99	
Neurofouet	24%	C	—	—	95	
COMPETENCES : Bases (1) Combat Armes de Tir (2) Laser (3) Pistolet (6) Projectiles (3) semi-auto (7) Aire d'effet (3) Lance-flamme (6) Corps à corps (2) Services Spéciaux (2) Démolition (3) Sécurité (3) Grenades (3) * Semi-auto : munitions HE et napalm * Rouge, Orange, Jaune, Verte						

21.9.5 FICHE DES PNJ ELUS

NOMS DES PNJ : JAY, ROBIN, RICK, GEORGE, MARY, PAUL, JEAN, CHRIS et ainsi de suite.

ATTRIBUTS PRINCIPAUX	ATTRIBUTS SECONDAIRES
Force _____ 10 Endurance _____ 12 Agilité _____ 16 Dextérité _____ 12 Adaptabilité _____ 12 Aplomb _____ 12 Sens de la Mécanique _____ 7 Indice de Pouvoir _____ 6	Capacité de Transport _____ 25 Bonus aux Dommages _____ +1 Bonus Macho _____ — Bonus Mêlée _____ +12% Bonus Armes de Tir _____ +3% Bonus Compréhension _____ +2% Bonus Crédibilité _____ +3% Bonus Réparation _____ -10%
Armes : Aucune	Compétence de combat : Combat à mains nues 30%

21.4.5 FICHE DES PNJ AUXILIAIRES INFRAROUGES

	<i>Lubi-GSV-2 (une brute épaisse)</i>	<i>Paul-GSV-1 (un freluquet geignard)</i>	<i>Mani-GSV-3 (un mouchard de la Sécurité Interne)</i>
<i>Force</i>	17	9	12
<i>Endurance</i>	16	9	10
<i>Agilité</i>	13	4	11
<i>Dextérité</i>	8	7	12
<i>Adaptabilité</i>	2	7	19
<i>Aplomb</i>	18	2	16
<i>Sens de la Mécanique</i>	5	5	11
<i>Indice de Pouvoir</i>	12	6	7
<i>Accréditation</i>	INFRAROUGE	INFRAROUGE	INFRAROUGE
<i>Compétences notables</i>	Aucune	Aucune	Laser (5) Fayotage (4) Duperie (3)
<i>Armes</i>	Mains nues 20%	Mains nues 5%	Mains nues 5% Laser 43%
<i>Autres</i>	Bonus au dommages +1 Bonus Macho -1	—	—
<i>Equipement</i>	rien	rien	rien

21.13.1 FICHE DU PERSONNAGE Ronnie-R-RGN-2

MISE EN ALERTE!!!

A L'ATTENTION DE : Ronnie-R-RGN-2

Mission 01/04/94-PDK.43.39.I

: Vous avez été activé afin d'accomplir votre première mission ! Vous allez enfin avoir une occasion de servir l'Ordinateur !

: Vous pénétrerez dans le secteur CBI afin d'y accomplir une mission de pure routine consistant à porter assistance à une équipe de Clarificateurs dont on est sans nouvelles. Entre autres tâches importantes, vous devrez récupérer un précieux cerveau électronique —

simple formalité — et rédiger un rapport de routine sur la situation de l'équipe de Clarificateurs dont on est sans nouvelles.

: Veuillez immédiatement vous présenter à la salle de briefing des Clarificateurs du secteur PDK pour assister à un briefing préalable à votre mission de routine. Merci de votre coopération.

Nom du PJ : Ronnie-R-RGN-2 NOM DU JOUEUR _____ PJn° 1

ATTRIBUTS PRINCIPAUX

Force _____ 18
Endurance _____ 11
Agilité _____ 15
Dextérité _____ 7
Adaptabilité _____ 11
Aplomb _____ 13
Sens de la Mécanique _____ 17
Indice de Pouvoir _____ 10

ATTRIBUTS SECONDAIRES

Capacité de Transport _____ 55
Bonus aux Dommages _____ +1
Bonus Macho _____ —
Bonus Mêlée _____ +10%
Bonus Armes de Tir _____ -4%
Bonus Compréhension _____ +1%
Bonus Crédibilité _____ +5%
Bonus Réparation _____ +12%

ETAT DES ANTE

CREDITS

100

SERVICE

UCT

ACCREDITATION : ROUGE

SOCIETE SECRETE : Première
Eglise du Christ Programmeur

RANG DE SOCIETE SECRETE : 1

POUVOIR(S) MUTANT(S)

ARMES :

Pistolet
laser

Attaque :

21%

Type :

L

Portée :

50 m

Recharg. :

6 r

Enrayem. :

00

EQUIPEMENT

Armure reflé Rouge
Pistolet laser
Canon de laser (rouge)
Carnet et stylo
Couteau
Com-unit
Combinaison
Ceinture à bourses

COMPETENCES :

Bases (1) Développement Personnel (1) Environnement Hostile (1) Services Techniques (1)
Cbt Armes de Tir (2) Corps à corps (2)

Renseignements sur le personnage : Ronnie-R-RGN-2

Le PJ n° 1 est un agent expérimenté, mais malchanceux. Second clone. La seule mission à laquelle il a participé a été un échec, mais il est certain que sa fiche ne comporte aucun point de trahison parce qu'il fait vraiment tout son possible pour être un citoyen loyal. Il développe un puissant sentiment de culpabilité au sujet de son statut de Mutant Enregistré (donc de traître) qui le dérange, mais il a décidé de croire que son Pouvoir Mutant existe pour remplir quelque obscur dessein à la recherche duquel il s'adonne constamment. Le PJ n° 1 est aussi une espèce d'empoté. Il s'énervait et perd son sang froid dans les situations de stress et il essaie de faire trop de choses à la fois.

SOCIETE SECRETE : Première Eglise du Christ Programmeur.

Objectifs : Servir l'Ordinateur. Modifier sa programmation afin d'instaurer un monde meilleur pour les hommes, une société où toutes choses seraient

fraternellement partagées et où il existerait une structure sociale strictement hiérarchisée et basée sur le mérite (bien servir l'Ordinateur et lui être fidèle), une société dans laquelle chacun vivrait dans la Joie et l'Harmonie.

Doctrines : L'univers est un Logiciel dans l'Esprit de Dieu. Dieu programme nos existences. L'Ordinateur dirige notre société, il est l'envoyé de Dieu sur la Terre. Le Logiciel qu'est l'univers évolue graduellement vers la perfection ultime. Quand la perfection sera atteinte, le Millénaire sera arrivé et la donnée humaine entrée/sortie, le Messie, sera réactivée et marchera de nouveau parmi les hommes. C'est le devoir de tout homme de servir Dieu et Son Ordinateur et de modifier le Logiciel de l'existence suivant les préceptes de l'Ordinateur, afin que l'univers progresse vers la perfection. La guerre contre les Commies est stupide puisque chacun sait que les Commies n'existent pas. Toutefois ce mythe est utile puisque l'humanité doit toujours rester vigilante face aux infiltrations des agents de Lucifer et de ses forces sataniques. Les Grands Programmeurs sont les élus de Dieu, puisqu'ils sont choisis par l'envoyé de Dieu, l'Ordinateur,

afin de reprogrammer l'univers pour atteindre une plus grande perfection.

Informations et aide procurées au personnage par la Société Secrète :

La PECP ne sait rien de spécial au sujet de la mission, mais le PJ n° 1 a tout de même obtenu quelques renseignements sur le leader d'accréditation VERTE de l'équipe : c'est un membre confirmé d'une Société Secrète et il peut être considéré comme très dangereux. Le PJ n° 1 a été encouragé par sa Société à garder un œil attentif sur ce leader.

Le PJ n° 1 porte, secrètement sur lui, un canon de laser bleu (qui lui a été remis par la PECP) pour faire face à d'éventuelles difficultés.

Le PJ n° 6 (Phred-R) est certainement un Communiste, bien qu'aucune preuve vraiment solide de cette affirmation n'ait pu encore être produite.

POUVOIR MUTANT : Ronnie-R a toujours eu une peau particulièrement sensible. Il peut identifier les objets et les matériaux au toucher. Il peut même sentir de subtils changements dans la température et la pression atmosphérique. Ronnie-R a immédiatement déclaré son Pouvoir Mutant dès qu'il l'a reconnu.

**21.12.5 FORMULAIRE DE RAPPORT DE MISSION * L'ORDINATEUR ACCUEILLE AVEC PLAISIR
VOS INFORMATIONS !**

Agent rapporteur :

Code référence de la mission :

Contacts :

Objectifs de la mission :

.....

Objectifs atteints :

.....

Ressources dépensées (dresser la liste de l'équipement personnel ou public dépensé ou perdu)

.....

Evaluation de la performance du personnel de la mission :

1. (Leader) :

2.

3.

4.

5.

6.

7.

8.

9.

10.

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

SERVEZ L'ORDINATEUR !

L'ORDINATEUR EST VOTRE AMI !

21.13.2 FICHE DU PERSONNAGE Puck-R-UPP-1

MISE EN ALERTE!!!

: Vous avez été activé afin d'accomplir votre première mission ! Vous allez enfin avoir une occasion de servir l'Ordinateur !

simple formalité — et rédiger un rapport de routine sur la situation de l'équipe de Clarificateurs dont on est sans nouvelles.

A L'ATTENTION DE : Puck-R-UPP-1

: Vous pénétrerez dans le secteur CBI afin d'y accomplir une mission de pure routine consistant à porter assistance à une équipe de Clarificateurs dont on est sans nouvelles. Entre autres tâches importantes, vous devrez récupérer un précieux cerveau électronique —

: Veuillez immédiatement vous présenter à la salle de briefing des Clarificateurs du secteur PDK pour assister à un briefing préalable à votre mission de routine. Merci de votre coopération.

Mission 01/04/94-PDK.43.39.I

Nom du Personnage : Puck-R-UPP-1		NOM DU JOUEUR _____		PJ n° 2
ATTRIBUTS PRINCIPAUX			ATTRIBUTS SECONDAIRES	
Force _____ 13 Endurance _____ 17 Agilité _____ 13 Dextérité _____ 15 Adaptabilité _____ 20 Aplomb _____ 19 Sens de la Mécanique _____ 16 Indice de Pouvoir _____ 15			Capacité de Transport _____ 30 Bonus aux Dommages _____ — Bonus Macho _____ — 1 Bonus Mêlée _____ + 5% Bonus Armes de Tir _____ + 10% Bonus Compréhension _____ + 20% Bonus Crédibilité _____ + 20% Bonus Réparation _____ + 10%	
ETAT DES ANTE		CREDITS 100	SERVICE Production, Logistique et Intendance	
ACCREDITATION : ROUGE		SOCIETE SECRETE : Mystiques		RANG DE SOCIETE SECRETE : 1
POUVOIR(S) MUTANT(S)	ARMES :	Pistolet laser	EQUIPEMENT	
Chance	Attaque :	35%	Armure reflec Rouge	Couteau
	Type :	L	Pistolet laser	Com-unit I
	Portée :	50 m	Canon de laser (rouge)	Combinaison
	Recharg. :	6 r	Carnet et stylo	Ceinture à bourses
	Enrayem. :	00		
COMPETENCES :				
Bases (1)		Développement Personnel (1)		Services Véhiculaires (1)
Cbt à l'Arme de Tir (2)		Communications (2)		Maintenance des Véhicules (2)

Renseignements sur le personnage : Puck-R-UPP-1

Le PJ n° 2 est un agent fraîchement émoulu qui possède le Pouvoir Mutant de Chance. C'est un heureux veinard, comparé au personnage typique du Complexe Alpha. Mais il n'est pas pour autant insouciant (on ne peut pas survivre sans se faire du souci, dans un tel monde).

SOCIETE SECRETE : Mystiques.

Objectifs : Quête de la Lumière Intérieure. Faire tomber le Voile des Apparences. S'abreuver longuement au Puits de l'Inspiration. Décroche, branche-toi, lache tout.

Doctrines : La Réalité n'est qu'une illusion. L'Ordinateur, les silos à nourriture, les Communistes, tout ce qui est prosaïque, toutes ces choses gênent le cheminement de la compréhension. Celui qui détient la véritable sagesse sait que tout cela ne compte pas. C'est la Vérité Intérieure qui importe. Chaque sage emprunte sa voie propre pour l'atteindre — drogues,

méditation, transe, jeûne. Qu'importe la Voie, ce qui compte c'est la Vérité Intérieure.

Informations et aide procurées au personnage par sa Société Secrète :

Les Mystiques prétendent que le secteur CBI (le lieu de la mission) abrite une société primitive qui a une vision très profonde de la réalité et qui possède certaines drogues psychédéliques très puissantes. En obtenir des échantillons et des accords pour organiser un approvisionnement régulier serait grandement apprécié. De plus, ces primitifs peuvent avoir des informations sur la Californie de l'Histoire Enregistrée.

POUVOIR MUTANT : Puck-R a toujours eu une excellente chance, même s'il tente le sort. Il est pratiquement sûr que cette chance est un Pouvoir Mutant, mais il a décidé de ne pas la déclarer parce qu'il est très difficile pour un observateur extérieur de la repérer. Puck a compris que forcer sa chance est une activité qui peut être extrêmement épuisante, alors il essaie de ne pas exagérer.

**21.12.5 FORMULAIRE DE RAPPORT DE MISSION * L'ORDINATEUR ACCUEILLE AVEC PLAISIR
VOS INFORMATIONS !**

Agent rapporteur :

Code référence de la mission :

Contacts :

Objectifs de la mission :

.....

Objectifs atteints :

.....

Ressources dépensées (dresser la liste de l'équipement personnel ou public dépensé ou perdu)

.....

Evaluation de la performance du personnel de la mission :

1. (Leader) :

.....

2.

.....

3.

.....

4.

.....

5.

.....

6.

.....

7.

.....

8.

.....

9.

.....

10.

.....

SERVEZ L'ORDINATEUR !

L'ORDINATEUR EST VOTRE AMI !

21.13.3 FICHE DU PERSONNAGE Mem-R-EXX-1

MISE EN ALERTE!!!

: Vous avez été activé afin d'accomplir votre première mission ! Vous allez enfin avoir une occasion de servir l'Ordinateur !

simple formalité — et rédiger un rapport de routine sur la situation de l'équipe de Clarificateurs dont on est sans nouvelles.

A L'ATTENTION DE : Mem-R-EXX-1

: Vous pénétrerez dans le secteur CBI afin d'y accomplir une mission de pure routine consistant à porter assistance à une équipe de Clarificateurs dont on est sans nouvelles. Entre autres tâches importantes, vous devrez récupérer un précieux cerveau électronique —

: Veuillez immédiatement vous présenter à la salle de briefing des Clarificateurs du secteur PDK pour assister à un briefing préalable à votre mission de routine. Merci de votre coopération.

Mission 01/04/94-PDK.43.39.I

Nom du Personnage : Mem-R-EXX-1

NOM DU JOUEUR

PJ n° 3

ATTRIBUTS PRINCIPAUX

Force _____ 10
Endurance _____ 14
Agilité _____ 15
Dextérité _____ 12
Adaptabilité _____ 10
Aplomb _____ 11
Sens de la Mécanique _____ 13
Indice de Pouvoir _____ 13

ATTRIBUTS SECONDAIRES

Capacité de Transport _____ 25
Bonus aux Dommages _____ —
Bonus Macho _____ -1
Bonus Mêlée _____ +10%
Bonus Armes de Tir _____ +3%
Bonus Compréhension _____ -1%
Bonus Crédibilité _____ +1%
Bonus Réparation _____ +4%

ETAT DESANTE

CREDITS

100

SERVICE

Production, Logistique et Intendance

ACCREDITATION : ROUGE

SOCIETE SECRETE : Illuminati

RANG DE SOCIETE SECRETE : 1

POUVOIR(S) MUTANT(S)

Télékinésie
mineure

ARMES :

Pistolet
laser

Attaque :

28%

Type :

L

Portée :

50 m

Recharg. :

6 r

Enrayem. :

00

EQUIPEMENT

Armure reflec Rouge
Pistolet laser
Canon de laser (rouge)
Carnet et stylo
Couteau
Com-unitil
Combinaison
Ceinture à bourses

COMPETENCES :

Bases (1)

Environnement Hostile (1)

Services Techniques (1)

Développement personnel (1)

Cbt à l'Arme de Tir (2)

Ingénierie (2)

Renseignements sur le personnage : Mem-R-EXX-1

Le PJ n° 3 est un dur à cuire — très ambiteux, impitoyable, sournois. Il est très précautionneux. Il sait qu'il doit faire semblant d'être quelqu'un de recommandable s'il veut survivre. Il se réjouira de pouvoir recommander quelqu'un à l'Ordinateur.

SOCIETE SECRETE : Illuminati.

Objectifs : Quête de la puissance sous toutes ses formes : armes, richesses, statut et, encore plus important, renseignements. Obtenir cette puissance en infiltrant d'autres groupes puissants et en les convertissant aux objectifs des Illuminati.

Doctrines : La plupart des gens ne sont que des moutons. Il naît seulement quelques chefs au sein de chaque génération. Vous êtes l'un d'entre eux. Il existe un lien mystique, une harmonie, entre le chef et la Sagesse Antique. Le chef est l'incarnation du Bien et des espoirs que l'humanité place dans l'avenir. Nous disons qu'il est « illuminé ». C'est le devoir et le droit du chef que de maîtriser la Destinée et de guider l'hu-

manité sur le sentier lumineux. Sa parole est loi. Il doit rechercher la puissance pour accomplir sa destinée. Les moutons ne doivent jamais savoir que quelqu'un contrôle leur destinée. Ils doivent avoir l'illusion d'être libres. Cherchez à dominer les autres. Cherchez à infiltrer les autres Sociétés Secrètes afin de les dominer. Cherchez à contrôler l'Ordinateur. On reconnaît un chef au pouvoir qu'il détient. Nous dirigeons.

Informations et aide procurées au personnage par sa Société Secrète :

L'Illuminati sait que les circonstances qui ont entouré l'abandon du secteur CBI ont été provoquées par un puissant Groupe de Programmation et des Sociétés Secrètes du type de Corpore Metal. Lorsqu'il y a des couvertures de haut niveau, il y a des chances pour qu'on puisse extorquer quelques informations embarrassantes. Un, au moins, des Clarificateurs participant à la mission est un mouchard de la Sécurité Interne. Il est possible qu'il soit spécialement chargé de surveiller Mem. S'il devient évident que la Sécurité Interne est au courant de l'appartenance de Mem aux Illuminati, les agents de la Sécurité Interne doivent

être éliminés rapidement et définitivement.

Comme le Service de l'Energie n'a pas trop le vent en poupe en ce moment, il pourrait être intéressant de dénoncer Capper-R comme Communiste, cela pourrait rapporter un point de confiance.

POUVOIR MUTANT : Télékinésie Mineure. Mem-R sait qu'il serait idiot de déclarer un tel Pouvoir. Il l'utilise pour subtiliser des preuves pour faire chanter des gens et, occasionnellement, pour « trouver » (c'est-à-dire pour placer à l'endroit approprié) des preuves de la trahison de quelqu'un.

21.12.5 FORMULAIRE DE RAPPORT DE MISSION * L'ORDINATEUR ACCUEILLE AVEC PLAISIR VOS INFORMATIONS!

Agent rapporteur :

Code référence de la mission :

Contacts :

Objectifs de la mission :

.....

Objectifs atteints :

.....

Ressources dépensées (dresser la liste de l'équipement personnel ou public dépensé ou perdu)

.....

Evaluation de la performance du personnel de la mission :

1. (Leader) :

.....

2.

.....

3.

.....

4.

.....

5.

.....

6.

.....

7.

.....

8.

.....

9.

.....

10.

.....

SERVEZ L'ORDINATEUR !

L'ORDINATEUR EST VOTRE AMI !

Cette fiche vous est fournie, avec grande prévenance, par l'Ordinateur. En la découpant suivant cette ligne de pointillés vous pourrez la détacher du livret. ATTENTION ! La destruction du matériel propriété de l'Ordinateur est une trahison.

21.13.4 FICHE DU PERSONNAGE Tois-R-USS-1

MISE EN ALERTE!!!

A L'ATTENTION DE :
Tois-R-USS-1

Mission 01/04/94-PDK.43.39.I

: Vous avez été activé afin d'accomplir votre première mission ! Vous allez enfin avoir une occasion de servir l'Ordinateur !

: Vous pénétrerez dans le secteur CBI afin d'y accomplir une mission de pure routine consistant à porter assistance à une équipe de Clarificateurs dont on est sans nouvelles. Entre autres tâches importantes, vous devrez récupérer un précieux cerveau électronique

simple formalité — et rédiger un rapport de routine sur la situation de l'équipe de Clarificateurs dont on est sans nouvelles.

: Veuillez immédiatement vous présenter à la salle de briefing des Clarificateurs du secteur PDK pour assister à un briefing préalable à votre mission de routine. Merci de votre coopération.

Nom du Personnage : Tois-R-USS-1		NOM DU JOUEUR _____		PJ n° 4
ATTRIBUTS PRINCIPAUX			ATTRIBUTS SECONDAIRES	
Force _____ 18			Capacité de Transport _____ 55	
Endurance _____ 11			Bonus aux Dommages _____ +1	
Agilité _____ 13			Bonus Macho _____ —	
Dextérité _____ 17			Bonus Mêlée _____ +5%	
Adaptabilité _____ 14			Bonus Armes de Tir _____ +15%	
Aplomb _____ 2			Bonus Compréhension _____ +5%	
Sens de la Mécanique _____ 13			Bonus Crédibilité _____ -35%	
Indice de Pouvoir _____ 13			Bonus Réparation _____ +4%	
ETAT DE SANTE		CREDITS 100		SERVICE Production, Logistique et Intendance (couverture)
ACCREDITATION : ROUGE		SOCIETE SECRETE : Espion autre Service (Forces Armées)		RANG DE SOCIETE SECRETE : 1
POUVOIR(S) MUTANT(S)	ARMES :	Pistolet laser	EQUIPEMENT	
Esprit	Attaque :	45%	Armure réflec Rouge	
Combatif	Type :	L	Pistolet laser	
	Portée :	50 m	Canon de laser (rouge)	
	Recharg. :	6 r	Carnet et stylo	
	Enrayem. :	00	Couteau	
			Com-unit I	
			Combinaison	
			Ceinture à bourses	
COMPETENCES :				
Bases (1)				
Cbt à l'Arme de Tir (2)				
Laser (3)				
Développement Personnel (1)				
Commandement (2)				
Interrogatoire (3)				

Renseignements sur le personnage :
Tois-R-USS-1

Le PJ n° 4 est un dur à cuire qui possède le Pouvoir Mutant « Esprit Combatif ». Prêt à tirer pour un rien. Amoureux des armes. Simple, réservé et timide, sauf lorsqu'il tient une arme en main. Bégaye légèrement.

SOCIETE SECRETE : Espion pour un autre service (Forces Armées).

Objetifs : Amasser des informations sur les missions, objectifs et doctrines des autres Services et en particulier des Clarificateurs.

Doctrines : Chaque Service a ses intérêts propres auxquels il aimerait que l'Ordinateur donne priorité. Il est naturel que des conflits éclatent entre les divers Services, lorsqu'ils entrent en compétition lors de la répartition du maigre budget du Complexe Alpha. Dans cette compétition, le Service le mieux informé des intentions et des activités de ses collègues bénéficie d'un avantage. Le Service des Clarificateurs est le plus important de tous. Ses membres ont du pouvoir et de l'influence dans tous les autres Services et en tant que serviteurs directement rattachés à l'Ordina-

teur, ils ont accès à des informations importantes et à des ressources dont ne peuvent disposer les membres des autres Services.

Les Forces Armées cherchent à augmenter leur part du budget au détriment des autres Services et à augmenter leur puissance. Elles sont très intéressées par les nouvelles armes, et, dès lors, sont très proches de Recherche et Conception.

Informations et aide procurées au personnage par sa Société Secrète :

De toute évidence, les Forces Armées ont été mises à l'écart lorsqu'elles ont demandé la permission d'entrer dans le secteur CBI et de le nettoyer de ses éventuels occupants. Tois-R est envoyé avec cette mission pour voir pourquoi tout le monde tient tellement à tenir les Forces Armées à l'écart de ce secteur et pour se rendre compte de ce qui s'y trouve de si précieux pour que des manœuvres politiques aient été entreprises contre les Forces Armées.

Le PJ n° 2 (Puck-R) peut avoir été prévenu par PLI que Tois-R est un espion, c'est pourquoi Tois-R doit se débarrasser de cette menace qui pèse sur sa sécurité.

POUVOIR MUTANT : Esprit combatif. Tois-R n'a pas réalisé qu'il possède un Pouvoir Mutant. Il considère simplement qu'il est né pour être un soldat et qu'il possède d'excellents réflexes. Son seul problème c'est qu'il est tellement impulsif que, lorsqu'il tient une arme à la main, il ne peut s'empêcher d'ouvrir le feu à la première occasion. Il n'est malheureusement pas un bon menteur et il n'a pas l'esprit très vif, c'est pourquoi il admet humblement qu'il ne peut s'empêcher de tirer sur quelque chose avant qu'elle soit identifiée — il aime simplement tirer.

21.12.5 FORMULAIRE DE RAPPORT DE MISSION * L'ORDINATEUR ACCUEILLE AVEC PLAISIR VOS INFORMATIONS!

Agent rapporteur :

Code référence de la mission :

Contacts :

Objectifs de la mission :

Objectifs atteints :

Ressources dépensées (dresser la liste de l'équipement personnel ou public dépensé ou perdu)

Evaluation de la performance du personnel de la mission :

1. (Leader) :

2.

3.

4.

5.

6.

7.

8.

9.

10.

SERVEZ L'ORDINATEUR!

L'ORDINATEUR EST VOTRE AMI!

21.13.5 FICHE DU PERSONNAGE Capper-R-OSX-1

MISE EN ALERTE!!!

: Vous avez été activé afin d'accomplir votre première mission ! Vous allez enfin avoir une occasion de servir l'Ordinateur !

simple formalité — et rédiger un rapport de routine sur la situation de l'équipe de Clarificateurs dont on est sans nouvelles.

A L'ATTENTION DE : Capper-R-OSX-1

: Vous pénétrerez dans le secteur CBI afin d'y accomplir une mission de pure routine consistant à porter assistance à une équipe de Clarificateurs dont on est sans nouvelles. Entre autres tâches importantes, vous devrez récupérer un précieux cerveau électronique —

: Veuillez immédiatement vous présenter à la salle de briefing des Clarificateurs du secteur PDK pour assister à un briefing préalable à votre mission de routine. Merci de votre coopération.

Mission 01/04/94-PDK.43.39.1

Nom du Personnage : Capper-R-OSX-1 NOM DU JOUEUR _____ PJn° 5

ATTRIBUTS PRINCIPAUX

Force _____ 9
Endurance _____ 17
Agilité _____ 5
Dextérité _____ 10
Adaptabilité _____ 16
Aplomb _____ 17
Sens de la Mécanique _____ 14
Indice de Pouvoir _____ 15

ATTRIBUTS SECONDAIRES

Capacité de Transport _____ 25
Bonus aux Dommages _____ —
Bonus Macho _____ -1
Bonus Mêlée _____ -10%
Bonus Armes de Tir _____ -1%
Bonus Compréhension _____ +10%
Bonus Crédibilité _____ +15%
Bonus Réparation _____ +5%

ETAT DES ANTE

CREDITS

100

SERVICE

Service de l'Energie

ACCREDITATION : ROUGE

SOCIETE SECRETE :

Léopards de la Mort

RANG DE SOCIETE SECRETE : 1

POUVOIR(S) MUTANT(S)

Lévitacion

ARMES :

Pistolet
laser

Attaque :

24%

Type :

L

Portée :

50 m

Recharg. :

6 r

Enrayem. :

00

EQUIPEMENT

Armure reflec Rouge
Pistolet laser
Canon de laser (rouge)
Carnet et stylo
Couteau
Com-unit
Combinaison
Ceinture à bourses

COMPETENCES :

Bases (1)

Développement personnel (1)

Services Techniques (1)

Cbt à l'arme de Tir (2)

Ingénierie (2)

Mécanique (3)

Renseignements sur le personnage : Capper-R-OSX-1

Le PJ n° 5 est un cinglé. Sa Société Secrète est les Léopards de la Mort. Il est complètement ravagé. Derrière son apparence d'homme précautionneux et sensé, il cache un réel et extravagant sens de l'humour. Il attend patiemment que tout le monde soit occupé à regarder ailleurs et il entre en action avec sa bombe de peinture et ses farces. Il sait qu'il doit être prudent pour ne pas se faire prendre, mais il sait aussi qu'il faut savoir saisir toutes les occasions de s'amuser un bon coup.

SOCIETE SECRETE : Léopard de la Mort.

Objectifs : Tout casser. S'éclater. Semer le désordre. Se marrer. Se rebeller. S'éclater. Se payer la tête des puissants. Se marrer. Défier l'Ordinateur. S'éclater.

Doctrines : Les objets fragiles font, en tombant de haut, un bruit délicieux. La vie est ennuyeuse. Tout ce

que vous pourrez faire pour l'animer un peu rendra un grand service à tout le monde. Ceux qui sont trop tantes pour s'amuser ne méritent pas d'avoir du bon temps. Rien n'est plus ennuyeux que l'Ordinateur. MAIS... ça vaut le coup d'agir en douce. Trop prendre son pied peut mener à l'exécution. Faites semblant d'être un bon citoyen, mais, dès que ce sera sans danger, faites quelque chose de surprenant.

Informations et aide procurées au personnage par sa Société Secrète :

Les Léopards de la Mort disent que le secteur CBI est une enclave de réfractaires à l'informatique. Les rumeurs prétendent que l'Ordinateur a éprouvé de sérieux ennuis dans ses rapports avec le secteur CBI. Capper-R est censé tout faire pour que ces ennuis continuent, et augmentent d'intensité si possible.

Le PJ n° 1 (Ronnie-R) est réputé avoir découvert et exécuté un membre des Léopards de la mort en prétextant une irresponsabilité meurtrière (il est curieux que ça ne lui ait pas valu une promotion).

POUVOIR MUTANT : Lévitacion. Capper-R fait très attention aux circonstances dans lesquelles il l'emploie, parce que ce pouvoir est très facile à repérer. C'est un Pouvoir épuisant, mais, en forçant, il permet de s'élever de 2 mètres par seconde.

**21.12.5 FORMULAIRE DE RAPPORT DE MISSION * L'ORDINATEUR ACCUEILLE AVEC PLAISIR
VOS INFORMATIONS !**

Agent rapporteur :

Code référence de la mission :

Contacts :

Objectifs de la mission :

.....

Objectifs atteints :

.....

Ressources dépensées (dresser la liste de l'équipement personnel ou public dépensé ou perdu)

.....

Evaluation de la performance du personnel de la mission :

1. (Leader) :

2.

3.

4.

5.

6.

7.

8.

9.

10.

.....

SERVEZ L'ORDINATEUR !

L'ORDINATEUR EST VOTRE AMI !

21.13.6 FICHE DU PERSONNAGE Phred-R-MNM-1

MISE EN ALERTE!!!

: Vous avez été activé afin d'accomplir votre première mission ! Vous allez enfin avoir une occasion de servir l'Ordinateur !

simple formalité — et rédiger un rapport de routine sur la situation de l'équipe de Clarificateurs dont on est sans nouvelles.

A L'ATTENTION DE : Phred-R-MNM-1

: Vous pénétrerez dans le secteur CBI afin d'y accomplir une mission de pure routine consistant à porter assistance à une équipe de Clarificateurs dont on est sans nouvelles. Entre autres tâches importantes, vous devrez récupérer un précieux cerveau électronique —

: Veuillez immédiatement vous présenter à la salle de briefing des Clarificateurs du secteur PDK pour assister à un briefing préalable à votre mission de routine. Merci de votre coopération.

Mission 01/04/94-PDK.43.39.I

Nom du Personnage : Phred-R-MNM-1 NOM DU JOUEUR _____ PJ n° 6

ATTRIBUTS PRINCIPAUX

Force _____ 14
Endurance _____ 9
Agilité _____ 8
Dextérité _____ 13
Adaptabilité _____ 9
Aplomb _____ 13
Sens de la Mécanique _____ 11
Indice de Pouvoir _____ 15

ATTRIBUTS SECONDAIRES

Capacité de Transport _____ 35
Bonus aux Dommages _____ +1
Bonus Macho _____ —
Bonus Mêlée _____ -3%
Bonus Armes de Tir _____ +5%
Bonus Compréhension _____ -2%
Bonus Crédibilité _____ +5%
Bonus Réparation _____ +1%

ETAT DESANTE

CREDITS

100

SERVICE

Production, Logistique et Intendance
(en fait membre de la Sécurité Interne)

ACCREDITATION : ROUGE

SOCIETE SECRETE : Communistes

RANG DE SOCIETE SECRETE : 1

POUVOIR(S) MUTANT(S)

Charme

ARMES :

Pistolet
laser

Attaque :

35%

Type :

L

Portée :

50 m

Recharg. :

6 r

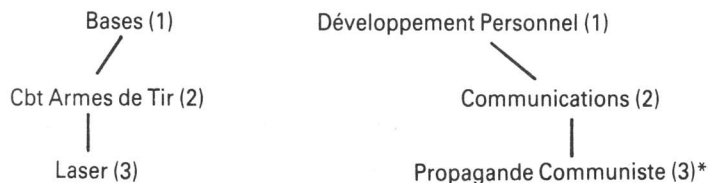
Enrayem. :

00

EQUIPEMENT

Armure reflé Rouge
Pistolet laser
Canon de laser (rouge)
Carnet et stylo
Couteau
Com-Unit I
Combinaison
Ceinture à bourses

COMPETENCES :



* Compétence interdite

Renseignements sur le personnage : Phred-R-MNM-1

Le PJ n° 6 est un mouchard de la Sécurité Interne. Il garde tout le monde à l'œil et prend des quantités de notes. Il n'est pas très subtil dans sa façon d'être un agent secret — il est trop inexpérimenté (et arrogant, comme le sont généralement les membres de la Sécurité Interne). Il est particulièrement fier d'avoir réussi la prouesse d'être, à la fois, un agent de la Sécurité Interne et un Communiste. Il adore les émotions fortes et le danger et il se prend lui-même pour une sorte de héros. Ses idées politiques sont relativement vagues : il connaît quelques grands principes, mais il n'en pense pas grand chose parce qu'il n'y comprend pas grand chose.

SOCIETE SECRETE : Communistes.

Objectifs : Recruter de nouveaux adhérents pour le Parti. Diffuser la Doctrine communiste aussi largement que possible. Organiser les travailleurs (les citoyens INFRAROUGES, par exemple). Détruire les va-

lets de l'Etat capitaliste corrompu (par exemple, les terminaux de l'Ordinateur, les flicbots, les Clarificateurs, etc.).

Doctrines : A chacun selon ses capacités, à chacun selon ses besoins. L'Ordinateur est le stade de développement ultime du capitalisme. Il doit être détruit afin que la Dictature du Proletariat puisse voir le jour et que Tous puissent vivre dans l'Egalité et l'Harmonie. L'inégalité et la propriété sont mauvaises. Le pouvoir au Peuple ! Lutte vaillamment pour le triomphe des Masses ! Ne trahissez pas la Révolution ! Ecrasez l'Ordinateur !

Informations et aides procurées au personnage par sa Société Secrète :

Les Communistes pensent que le secteur CBI n'a jamais été pénétré par un véritable avocat du peuple. C'est donc une excellente occasion de diffuser la doctrine du parti, surtout s'il est possible de la répandre parmi ceux qui sont déjà prisonniers de la doctrine de l'Ordinateur et de sa fausse propagande. Phred-R espère avoir l'occasion de distribuer des tracts et de

prendre des contacts pour une future mission d'éducation politique.

Le PJ n° (Mem-R) est soupçonné d'être un membre des illuminati, mais un membre si malin qu'aucune preuve n'a pu être trouvée contre lui.

POUVOIR MUTANT : Charme. Phred sait qu'il a du charme. Lorsqu'il le met en route, il succombe lui-même à son propre charme. C'est comme si une aura des sensations agréables et de confiance se diffusait autour de lui et dans laquelle tout le monde veut coopérer et aider les autres. Phred a appris à rester maître de ces pulsions et à en faire le meilleur usage dès que c'est possible. Le seul problème, c'est que ce pouvoir ne semble pas fonctionner de façon très fiable. Il fonctionne au moins une fois par jour, mais il semble parfois s'épuiser et il faut attendre environ un jour pour qu'il puisse être à nouveau utilisé.

**21.12.5 FORMULAIRE DE RAPPORT DE MISSION * L'ORDINATEUR ACCUEILLE AVEC PLAISIR
VOS INFORMATIONS !**

Agent rapporteur :

Code référence de la mission :

Contacts :

Objectifs de la mission :

Objectifs atteints :

Ressources dépensées (dresser la liste de l'équipement personnel ou public dépensé ou perdu)

Evaluation de la performance du personnel de la mission :

1. (Leader) :

2.

3.

4.

5.

6.

7.

8.

9.

10.

SERVEZ L'ORDINATEUR !

L'ORDINATEUR EST VOTRE AMI !

21.12.5 FORMULAIRE DE RAPPORT DE MISSION * L'ORDINATEUR ACCUEILLE AVEC PLAISIR
VOS INFORMATIONS!

Agent rapporteur :

Code référence de la mission :

Contacts :

Objectifs de la mission :

Objectifs atteints :

Ressources dépensées (dresser la liste de l'équipement personnel ou public dépensé ou perdu)

Evaluation de la performance du personnel de la mission :

1. (Leader) :

2.

3.

4.

5.

6.

7.

8.

9.

10.

SERVEZ L'ORDINATEUR !

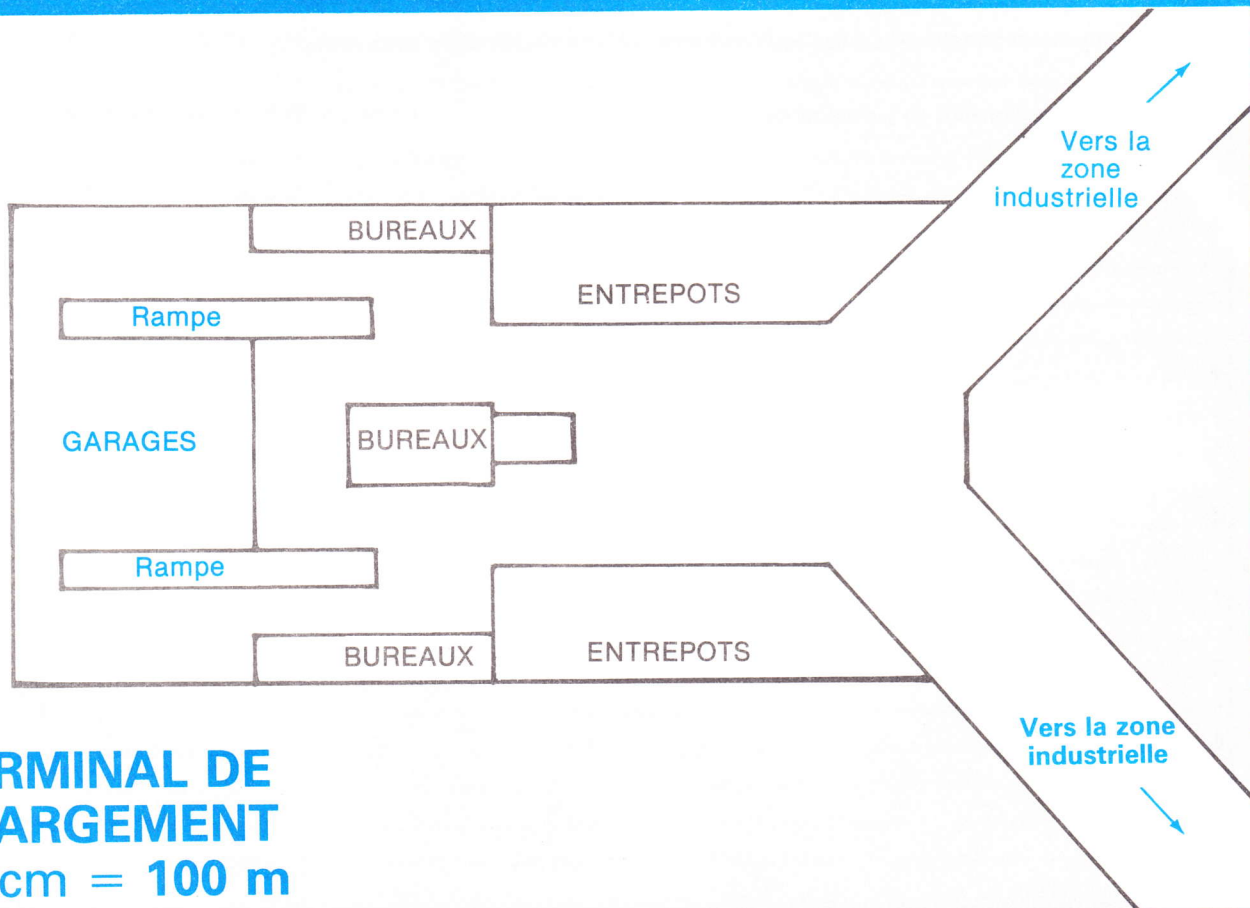
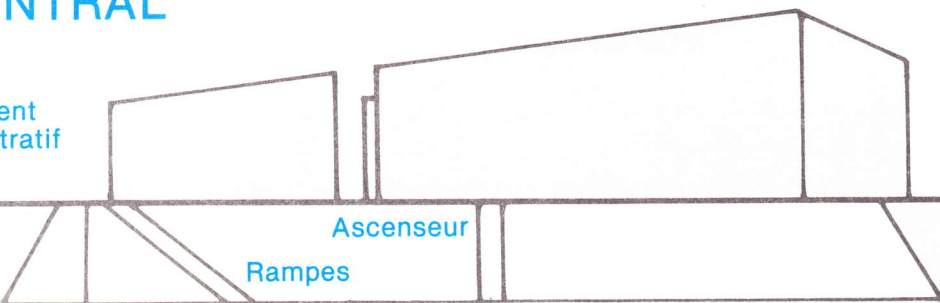
L'ORDINATEUR EST VOTRE AMI !

DOME CENTRAL

Bâtiment
administratif

Ascenseur

Rampes



**TERMINAL DE
CHARGEMENT**
2,5 cm = 100 m

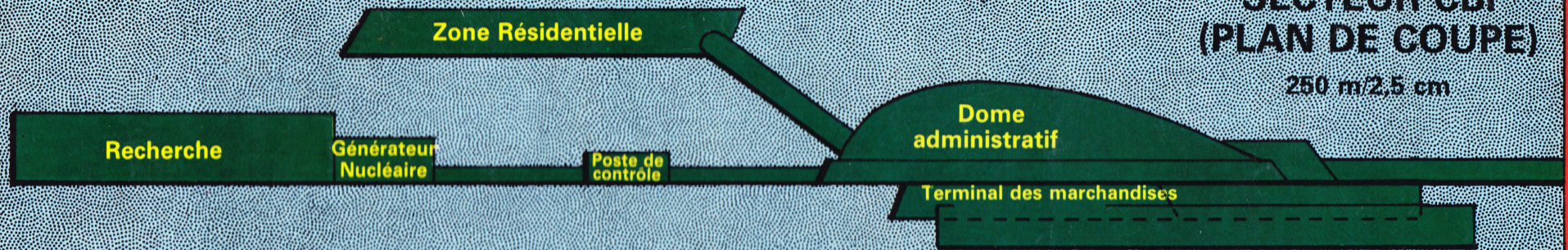


**JEUX
DESCARTES**

(avec l'autorisation de W.E.G.)

**SECTEUR CBI
(PLAN DE COUPE)**

250 m/2,5 cm



**ZONE
RESIDENTIELLE**

ZONE INDUSTRIELLE

**LABORATOIRES
DE
RECHERCHES**

**DOME
ADMINISTRATIF**

Terminal
passagers

Tunnel de transit

Poste
de contrôle

Générateur
nucléaire

ZONE INDUSTRIELLE

SECTEUR CBI (VUE D'AVION)

250 m/2,5 cm

