

BARANGIA

BLUES EN JAUNE POUR UNE BOITE NOIRE

Une aventure
incroyablement
machiavélique de
JOHN M. FORD
Lauréat-du
World Fantasy Award
1984

48 pages de
Délire et
d'Aventures



**JEUX
DESCARTES**

5, Rue de la Sève - 75008 PARIS

PARANCOIA

**VOUS FAITES ERREUR :
2 + 2 = 5.3817.
TENEZ EN COMPTE
AU NIVEAU DU
MATÉRIEL A
RÉQUISITIONNER**

**L'ORDINATEUR
A TOUJOURS
RAISON**

TABLE DES PJs

Nom et Principales Compétences	Pouvoirs Mutants	Service	Société Secrète	COMPÉTENCES COMBAT		ATTRIBUTS							
				Corps à Corps	Tir	FOR.	END.	AGIL.	DEX.	ADAP.	APL.	MEC.	POUV.
Lazare-J-QUE-3 Ingén., Informatique	Chance	PDH&CM	Mystique	Poings Am. 40%	Laser 42 %	10	14	13	16	11	14	11	13
Brice-J-VER-2 Utilisation de Robot, Docbot, Ingénierie	Mimétisme	PLI	Club Sierra	Mains Nues 16 %	Laser 23 % Proj. 38 %	10	12	7	9	17	2	16	13
Ivan-J-ENS-3 Psychoscopie, Duperie Logique Spécieuse	Précognition Télékinésie M. Sens Télépathique	UCT	Psion	Mains Nues 35 %	Laser 40 % Fusil automatique 40 %	10	17	13	13	8	9	9	14
Dan-J-ERR-2 Utilisation, Maintenance et Réparation Robotique	Précognition	Service Technique	Romantique	Mains Nues 42% Couteau 52 %	Laser 10 %	17	14	18	2	9	15	17	8
Max-J-RUS-3 Armes véhiculaires, Utilisation et Maintenance de Véhicules	Intuition, Mécanique Electrochoc	Service de l'Energie	Corpore Métal	Mains Nues 21 %	Laser 35 % Fusicone 35 %	17	18	11	6	9	10	6	12
Parfait-J-VRE-3 Démolition, Maintenance d'Armes, Interrogatoire	Esprit Combatif	Sécurité Interne	Léopard de la Mort	Mains Nues 52 %	Laser 37 % A. Soniques 37 %	17	10	16	14	11	13	13	10

TABLE DES ROBOTS

Modèle et Background	Mode de Locomotion (vitesse)	Armes et Atteinte	RÉSISTANCE (par types d'armes*)							
			L	S	E	P	PA	A	J	C
Massacre à la Tronçonneuse : de la taille d'un frigo, quatre bras extensibles équipés de tronçonneuses. Cerveau réduit. Programmation étroite et prosaïque	Chenilles (marche/course)	4 tronçonneuses 80 % (dommages col. 10)	2	2	2	4	2	5	6	4
Gardbots de Sécurité : de la taille d'un cumulus. 4 bras et manipulateurs polyvalents. Modèle Standard. Cerveau moyen. Programmation large et adaptable	Chenilles (marche/course)	2 étourdisseurs 75 % 2 entortilleurs 75 %	2	2	2	4	2	5	6	4
Robots de l'atelier de maintenance du Secteur CYA : Ils sont là pour mettre du sel dans n'importe quelle bagarre imbécile au niveau du local de maintenance, donc variez les modèles, leur taille, leurs appendices : cireuse industrielle, robots aux appendices polyvalents armés d'outils dangereux (perceuses, torches à acétylène...) agrafbots cherchant n'importe quoi à emballer...										
Gardbot sans armes (briefing) : (La meurtrière extension robotique du Kung Fu). De la taille de Bruce Lee. Cerveau réduit. Programmation étroite et prosaïque	Jambes (marche/course/sprint)	Mains Nues 85 %. Bonus aux dommages : décalez de 4 colonnes vers la droite en lisant la table	1	2	1	1	—	4	4	4
Utilibot affecté à la Mission dans le tunnel : de la taille d'une machine à laver avec deux bras et manipulateurs pour travaux de force. Cerveau important. Programmation large et adaptable	Chenilles (marche/course)	Cf. Liste de matériel n° 3	1	2	1	2	—	3	4	2
Docbot VII affecté à la Mission dans le tunnel : de la taille d'un luteur professionnel. Châssis standard. Deux manipulateurs délicats. Cerveau important. Programmation large et expérimentale	Jambes (marche/course/sprint)	Néant	—	1	—	—	—	1	2	1
Smokey l'Oursbot : de la taille d'un grizzly. Ressemble à devinez qui... Programmation prosaïque très étroite (sus aux pyromanes)	Pattes (marche très lentement)	Pelle 50 % (col. 9) Extincteur 50 % (équivalent d'un fusil à glace à propriétés corrosives)	1	2	1	1	—	1	2	2
Docbot V affecté à la mission à l'Extérieur : taille humaine. Châssis Standard. Deux manipulateurs délicats. Cerveau moyen. Programmation étroite et prosaïque	Jambes (marche/course/sprint)	Néant	—	1	—	—	—	1	2	1
Chenillette tous terrains : véhicule de transport de troupes standard. Cerveau minuscule. Programmation : maniement d'armes et pilotage automatique... c'est tout	Chenilles (marche/course)	Canon laser I 75 %	3	4	3	4	2	5	6	6
DECLAY 3610 : de la taille d'un freezer ; aimable vieille bécane, aime bavarder avec les passants amicaux. Si on le déconnecte, joli discours d'agonie (« ha ! je meurs ! Le poison violent se rend maître de mon esprit... Le reste est silence... » — Ce genre de clin d'œil littéraire n'a rien à faire dans PARANOIA : vous pouvez nous attaquer en justice si vous voulez).										
POURA(VE) : de la taille d'un bateau de formule 1. Tank standard monté sur coussins d'air et équipé d'un efficace système de camouflage. D'une invisibilité frappante. Cerveau moyen. Programmation étroite. S'en remet à DECLAY pour toutes les opérations mentales complexes	Coussins d'air (maximum 100 km/h)	Canon laser III 75 % 2 foudroyeurs soniques 75 % Lasers anti-missiles 75 %	5	6	5	6	3	7	8	8

* Les chiffres ci-dessous correspondent au nombre de décalages vers la gauche à effectuer en lisant les colonnes de la Table des Dommages (13.4.1 dans le **Livret du Maître de Jeu**)
L : laser ; S : armes soniques ; E : armes énergétiques ; P : armes à projectiles ; PA : armes perce-armures ; A : armes à aire d'effet ; J : armes de jet ; C : armes de corps à corps.

TABLE DES PERSONNAGES NON JOUEURS

Nom et « personnalité »	COMBAT Mains Nues/ Armé	Type d'Arme	Armure	ATTRIBUTS								
				FOR.	END.	AGIL.	DEX.	ADAP.	APL.	MEC.	POUV.	
Gardes Vautours BLEUS (2) : Style gardes de Buckingham Palace. Silencieux. Violent	65 %/75 %	Lance-projectiles HE	Kevlar	17	15	15	16	5	16	7	5	
Employé VERT du QG : Agressivement cordial. Obstruivement coopératif	50 %/45 %	Pistolet laser	Reflec ROJV	12	11	8	14	10	16	10	8	
Gardes Vautours VERTS (5) : Durs à cuire mais pas trop bêtes. Facilement désorientés	45 %/60 %	Pistolet laser	Reflec ROJV	15	16	10	15	14	10	5	6	
Sergent Vautour BLEU : Arrogant. Très susceptible. Fier de sa gaine énergétique	60 %/75 %	Lance-projectiles (gaine énerg.)	Kevlar	13	12	10	17	9	18	8	9	
Wolfgang-B-MOL : Appartient à PDH&CM. Terne. Maussade. Eteint. Presque de l'histoire ancienne	25 %/25 %	Pistolet laser	Reflec ROJVB	11	12	13	10	11	9	7	12	
Max-I-MOM : Services techniques. Distract. Las des détails administratifs	25 %/25 %	Pistolet laser	Reflec ROJVBI	15	11	9	13	17	13	19	7	
Charles-B-GNE : Sécurité interne. Inquisiteur. Massacreur de commies. Fanatique de l'Ordinateur	45 %/90 %	Pistolet laser	Reflec ROJVB	16	15	10	12	10	18	11	10	
Frank-Vi-OKE : R&C. Style Benjamin Franklin, âgé, doux, consciencieux. Somnolent	25 %/25 %	Pistolet laser	Reflec ROJVBIVi	10	10	6	10	12	8	4	13	
Eva-V-OLO (Funky Franny) : Léopard de la Mort. Technicienne en silo/Punk Rocker	50 %/50 %	Pistolet à projectiles (HE)	Kevlar	15	18	16	14	16	19	10	11	
Commando Léopard de la Mort (4) : Punks au regard fou. Fanatiques de Franny	35 %/25 %	Pistolet laser	Néant	12	12	12	12	10	14	10	7	
Vidéo Rasta : Léopard de la Mort. Technicien vidéo. Publivore	25 %/25 %	Pistolet laser	Néant	11	14	10	13	9	15	10	8	
Commandos de Sociétés Secrètes (3 par équipe) : Voir idéologie de la société en question	30 %/30 %	Pistolet laser	Néant	12	12	12	12	10	14	10	7	
Vincent-I-BIA : R&C. Savant fou, dingue et privilégié. Cache un grand anxieux	25 %	Néant	Néant	10	15	11	10	17	19	12	8	
Jules-V-ENI : R&C. Calme, paisible et sincère... comme un bon psychopathe	25 %/45 %	Pistolet laser	Néant	11	12	5	13	10	10	15	9	
Eddy-V-ICI : R&C. Yeux globuleux. Délirant. Marty Feldman dans Frankenstein Junior	25 %/25 %	Pistolet laser	Néant	13	16	5	8	13	11	18	9	
Gardes de Libre Entreprise												
Gardes ORANGE de l'entrée (2) : Brutes épaisses, feignants et indifférents aux PJs	50 %/45 % 55 %	Fusil laser Pistolet à projectiles	Reflec RO	12	10	10	11	7	8	10	9	
Gardes du tunnel (2) : Habitues à coopérer. Trop confiants et imprudents	60 %/60 % 25 %	Lance-projectiles Autres	Kevlar	16	17	12	15	10	10	11	12	
Garde en haut de l'escalier : Poli, professionnel, amical. Meurtrier	60 %/75 %	Fusil laser	Kevlar	12	16	15	19	13	7	14	9	
Robin des Bois : Le pionnier. Sournois mais apparement coopératif	50 %/50 %	Pistolet laser	Néant	16	17	14	19	17	15	10	10	
Commandos de Psion/Anti-Mutants/Libre Entreprise/Club Sierra (5 par équipe)	<i>(voir commandos des Sociétés Secrètes ci-dessus)</i>											
Instructeur BLEU manieement du fusicone : Patient, consciencieux et aimable. Nerveux	35 %/90 % 90 %	Fusicone Entortilleur	Kevlar/ Mylar	12	15	11	15	16	12	10	13	
Assaillants du tunnel (2-6) : Soldats frustrés mais pleins de bonne volonté pour servir la cause du Club Sierra	25 %/50 % 25 %	Matraque Jet de détrit	Néant	10	10	10	10	10	10	10	10	
Fanatiques du tunnel (2-4) : Coriaces. Sentinelles prudentes. Donnent l'alarme en cas d'attaque	50 %/50 % 50 %	Matraque Jet de détrit	Néant	14	13	17	12	15	10	11	7	
Boo-Boos (10) : Miliciens sans treillis. Absolument pas fiables. Faiblards	20 %/20 %	Matraque	Néant	9	9	7	7	5	10	7	7	
Yogis (5) : Miliciens modèle courant. Inspirés par la cause	30 %/30 %	Matraque	Néant	12	12	12	12	11	10	12	10	
Dome Rangers (4) : Durs à cuire. Esprit de commando. Fanatiques prêt à mourir au combat	60 %/60 %	Massues	Cuir	15	16	11	14	7	16	9	6	
M. Forestier : Né : Il se planque et hurle des ordres	20 %/45 %	Pistolet à projectiles	Néant	9	12	10	11	12	16	10	13	
Individus de l'Extérieur : Venus de l'Extérieur, ils veulent y retourner, fuient la bagarre	45 %/45 %	Pistolet à projectiles	Cuir	12	14	15	9	7	10	11	14	
Faune typique de l'Extérieur												
Débiles Incompétents : Chair à laser	20 %/20 %	Matraque	Néant	9	9	10	10	10	10	5	7	
Débiles Compétents : Vaguement menaçants	40 %/40 %	Matraque	Cuir	11	12	13	7	14	5	9	9	
Débiles Experts : Habiles à tendres des embuscades et à frapper au talon d'Achille	65 %/65 % 40 %	Matraque Arc	Rembourrage	10	16	17	14	16	11	13	9	
Cyberpunks (50-100) : Vicieux mais honnêtes. Un gang de rusés durs à cuire. Chefs Nibo (pistolet) et Declay (charme). Frère et sœur	40 %/40 % 50 % 40 % 40 %	Couteau Epée Arbalette Pistolet à projectiles	Cuir (cote de maille)	12	16	12	11	13	16	10	7	
Nouvelle Vague (50-100) : Baba cools tendance camembert trop fait. Parfois trop meurtrier	20 %/50 % 50 %	Couteau Matraque	Rembourrage	11	12	13	16	17	15	6	7	
Les Ingénieurs de Studio												
Ingénieurs (20) : Branchés mais déconnectés	20 %/20 %	Matraque	Néant	10	11	5	13	10	10	12	9	
Producteurs (5) : Experts en baratin	30 %/30 %	Matraque	Néant	12	13	10	14	14	12	15	10	
Gorilles (4) : Gros tas de muscles	60 %/65 %	Massue	Rembourrage	17	15	15	10	6	7	6	6	
Le Boss : Habile et mielleux	50 %/50 %	Pistolet à projectiles	Néant	12	13	12	15	18	19	7	13	

BLUES EN JAUNE POUR UNE BOITE NOIRE

Une aventure *PARANOIA*

John M. Ford

Conception de l'Aventure, Paroles et Musiques, Claviers

Ken Rolston

Elaboration, Guitare Rythmique, Mixage 24 Pistes

Paul Murphy

Mise en Forme, Percussions

Larry Catalano et Stephen Crane

Réalisation de l'Album, Tableaux et Schémas

James Holloway

Illustration et Production Vidéo

Dan Gelber, Greg Costikyan, Eric Goldberg, Ken Rolston

Conception et Elaboration du Système de Jeu, Chœurs

Michaël Katz

Réalisation, Harmonica

Margot Diamond, Steve Gilbert, Steve Crane, Doug Kaufman, Paul Murphy, Robert Tuffee

Testers, Roadies

L'Ordinateur

Contrôle Intensif, Peur et Elimination des Erreurs

Denise Caussé

Doublage Français, claviers azerty

Henri Balczesak

Contrôle de l'immigration, violon

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. L'Ordinateur est votre ami. Vous aurez été prévenu.

Quelques Mots du Grand Programmeur :

L'Ordinateur s'est aperçu du fait que nombre de familiers de *PARANOIA* n'utilisaient pas les livrets tels que celui-ci de la façon initialement prévu. Au lieu de mener l'aventure telle qu'elle est écrite, ils se contentent d'y puiser des idées pour des parties de leur cru.

C'est une excellente chose.

Premièrement, il est évident que des exemplaires de cette aventure pourraient tomber entre les mains de citoyens n'ayant pas l'accréditation requise. Cela relèverait bien sûr de la trahison, mais afin de garantir notre propre sécurité, nous devons admettre que la trahison existe bel et bien et prendre des dispositions en conséquence. Ainsi les Maîtres de Jeu qui soupçonnent leurs joueurs d'avoir accès à des documents classés secret peuvent parfaitement leur tendre des pièges ingénieux qui entraineront en action si ces joueurs font usage de leurs connaissances illicites. Aucune des lois de l'Ordinateur n'interdit de telles pratiques.

Deuxièmement, il est impossible de prévoir tout ce que les joueurs pourront inventer au cours de la partie ; toutes les idées qui leur viendront ; toutes les actions qu'ils entreprendront, qu'elles soient loufoques, brillantes, ou les deux à la fois. Ceux qui penseraient le contraire sont renvoyés à l'instructif exemple de la ligne Maginot. Et quand bien même les progrès de la psychologie comportementaliste rendraient cela possible, ce ne serait pas souhaitable. Si vous avez quelque chose contre l'imprévu des feux d'artifice d'idées, autant que vous jouiez aux échecs contre un ordinateur (votre niveau d'accréditation ne vous permet pas de prendre part à des discussions sur d'éventuelles versions infor-

matisées de *PARANOIA*. Les rumeurs relèvent de la trahison. Merci de votre coopération.)

Deuxièmement et demie, toutes les parties qui dépassent le stade de la stérilité intellectuelle (c'est-à-dire, dans la plupart des systèmes de jeu de rôle, à partir du niveau 7) reposent sur un apport constant d'intéressants renversements de l'intrigue et de péripéties inattendues mais logiques. Rien ne vaut un bon feu d'artifice de trouvailles. Dans *PARANOIA*, où l'atmosphère constitue l'essence même du jeu, il est encore plus important de constamment inventer des allées propres à entretenir un climat de terreur toujours empreinte de rire. Et sans répéter dix fois : « BAOUM ! votre matériel vient d'exploser ! »

Quant au thème de cette aventure... Les concepteurs qui m'ont précédé ayant passé en revue tout ce qui peut se faire entre le golf et le communisme, et l'ayant sommairement exécuté à coups de laser, il devenait presque logique d'en venir au célèbre Drugs, Sex and Rock n'Roll. En tant que Grand Programmeur de cette aventure, je pense que tous ceux qui pourraient s'offusquer de son contenu auraient de toute façon été si choqués par le coffret de règles qu'ils n'auraient jamais acheté ce livret. Par ailleurs, si vous appartenez à une organisation visant par la censure à purifier la planète des influences du mal — vous devriez avoir honte, il serait temps de devenir une grande personne. (Il est inexact qu'en lisant cette aventure de droite à gauche à 45 tours/minute on y découvre des messages secrets. Nosihart al ed treveler srue-mur sel. Noitarepooc ertov ed icrem.)

Comme nous pensons que la plupart d'entre vous considéreront ce livret non comme les Tables de la Loi mais plutôt comme une source d'inspiration, il nous a semblé que ce serait une bonne idée de le rendre aussi agréable à lire que

possible. Nous croyons y avoir réussi. Si vous riez en le lisant, notre objectif aura été atteint. Nous espérons — et nos créanciers aussi — que vous serez des milliers, que dis-je, des dizaines de milliers, à acheter cette aventure et à vous tordre de rire (cela ferait de vous un sale ramassis de traîtres, mais il est des choses qu'on ne peut éviter. Merci de votre coopération).

Et maintenant, quitte à faire rougir mon estimé collègue Greg Costikyan, je dirai qu'à mon sens *PARANOIA* est, de tous les jeux de rôle disponibles sur le marché, celui qui reflète le plus fidèlement la SF non en tant que catalogue de clichés mais en tant que forme de réflexion créatrice sur la société. Les autres jeux se classent tous dans les rubriques Space Opera Militariste, ou Après-La-Bombe (Les-Baroudeurs-Luttent-Pour-Survivre). J'ai moi-même travaillé dans ces deux genres et je n'ai rien à leur reprocher, mais il était temps de passer à autre chose. L'univers infernal et férocelement humoristique de *PARANOIA* rappelle ceux de Robert Sheckley ou de Ron Goulart. Il m'a aussi fait penser aux œuvres de Philip K. Dick, dans lesquelles les personnages ne peuvent qu'entraîner la réalité dans des flashes soudains ou grâce à de fugaces indices (les lecteurs attentifs n'auront pas manqué de relever dans ces pages de respectueux clins d'œil à Dick).

Evidemment, il y aura bien des pistolets lance-rayon ; et peut-être même des vaisseaux spatiaux. Et qui sait, s'il existait un Complexe Alpha sur la Lune ? Je pourrais m'étendre sur ces sujets et bien d'autres mais l'Ordinateur vient de me faire appeler dans un centre d'extermination et il me faut dépêcher une équipe de Clarificateurs pour examiner la situation... et tenter de la clarifier.

John M. Ford

0. INTRODUCTION

AVERTISSEMENT : Ce livret est conçu pour être utilisé avec les règles du jeu de rôle **PARANOIA**. Ce serait une excellente idée de lire ces règles avant de vous lancer dans l'aventure en tant que Maître de Jeu. Mais nous vivons en démocratie, et si vous pensez pouvoir vous en tirer en utilisant les règles du poker, nous n'avons personnellement rien contre.

Ce serait également super si vos joueurs étaient déjà familiarisés avec le *Livret Du Joueur de PARANOIA*. Mais un Grand Maître de Jeu peut parfaitement s'accommoder de joueurs qui n'ont jamais eu ce livret entre les mains. Si vous voulez relever le défi...

Il serait peut-être sage que vous lisiez le présent livret avant de vous lancer dans l'aventure avec des joueurs (mes aïeux, quel euphémisme !). Ceux d'entre vous qui pensent pouvoir en assimiler le contenu en pressant le livret contre leur front, ou en l'absorbant par voie buccale risquent de tomber de haut.

0.1 Contexte de l'Aventure

Le Complexe Alpha est... pour le moins complexe. Les kilomètres de couloir, les milliers de pièces, les innombrables coins et recoins qu'il comporte défient l'entendement humain. Ils en viendraient presque à dépasser celui de l'Ordinateur. « Presque » répétons-le, ceux qui penseraient le contraire seraient de sales traîtres. De fait, l'Ordinateur a bien en mémoire une carte complète du Complexe Alpha où figurent jusqu'au dernier rivet et jusqu'à la moindre boîte de dérivation... le problème, c'est que cette carte n'est pas d'un seul tenant ; et si rien n'échappe jamais à l'Ordinateur, il est des choses et des lieux auxquels il n'a pas songé depuis bien longtemps.

Une bande de traîtres affolés fuyant désespérément une équipe de Clarificateurs à peine moins paumés qu'eux, a découvert une de ces zones. Il s'agissait d'une sortie sur l'Extérieur depuis longtemps désaffectée. C'est par là que les traîtres en question s'enfuirent et l'Ordinateur ne sût jamais où ils étaient passés.

L'un d'entre eux réussit à réintégrer le Complexe sain et sauf... Dome sweet dome... En échange du matériel et des protections dont il avait besoin pour se réinstaller discrètement dans la routine du Complexe, il révéla à une cellule du Club Sierra l'emplacement du passage secret.

Depuis lors, les membres du Club utilisent cette sortie secrète aussi souvent qu'ils peuvent le faire sans éveiller la suspicion de la Sécurité Interne. Comme tout un chacun, ce sont des clones élevés au sein du Complexe Alpha, aussi la plupart d'entre eux vont-ils au devant d'une mort quasi certaine en s'aventurant à l'Extérieur. Mais certains survivent, les premiers temps grâce à leur bonne étoile, et par la suite en utilisant leurs compétences acquises. Parmi les rescapés, certains reviennent au Complexe, (pour plus de détails voyez la Mission Deux).

Une équipe est même revenue de l'Extérieur avec un objet artisanal, une petite boîte noire en bois laqué, article authentiquement naturel reçu d'un authentique individu naturel en échange d'objets de rebut du Complexe Alpha (briquets à gaz, miroirs de poche, roulements à billes, etc.) Malheureusement, l'individu en question n'avait pas précisé comment ouvrir la boîte... Quoiqu'il en soit, les membres du Club Sierra pensèrent que l'objet venant de l'Extérieur et étant fait de bois véritable, ça valait la peine de le garder.

Malheureusement, ils avaient aussi besoin d'argent et de matériel illégal en vue d'une prochaine expédition du Club, aussi vendirent-ils la Boîte Noire à un groupe de Libres Entrepreneurs. Ces derniers, grâce à des essais sur appareillage clandestin, découvrirent le loquet dissimulé qui permettait d'ouvrir la Boîte. En s'apercevant qu'elle contenait seulement quelques cartouches de données holographiques, ils furent tout d'abord déçus ; par la suite, ils réalisèrent qu'ils tenaient là quelque chose d'absolument unique. Le groupe de Libres Entrepreneurs fut aussitôt déchiré : certains voulaient préserver l'unicité du contenu de la boîte, d'autres préféreraient en faire de nombreuses copies pour les vendre. Profitant de l'âpre discussion qui s'ensuivit, un Romantique qui les avait entendus déroba la Boîte aux Libres Entrepreneurs.

Pour les Romantiques, la boîte représentait la concrétisation d'un rêve, c'était une porte qui s'ouvrait sur le monde disparu qu'ils souhaitaient tant ressusciter. Ils furent si captivés par la projection du contenu de la Boîte qu'ils laissèrent leurs amis Humanistes y assister. Et ceux-ci leur volèrent la boîte !

Ils se la firent à leur tour voler par PURGE à qui les Mystiques la subtilisèrent (excitante péripétie au cours de laquelle une réunion PURGE fut noyée sous un nuage d'aérosol THC). Corpore Métal l'eut un bref instant entre les mains puis la perdit au profit des Léopards de la Mort — pour être précis, au profit d'une Super Star Léopard qui avait l'intention de l'utiliser dans une grandiose opération de piratage de médias officiels.

À l'heure où commence cette aventure, toutes les sociétés secrètes du Complexe Alpha ont bien sûr entendu parler de la Boîte Noire, et toutes veulent mettre la main dessus (pour différentes raisons dont vous trouverez la liste plus loin). L'Ordinateur ignore encore l'existence de la Boîte, mais plus pour très longtemps... il ne tardera pas à vouloir lui aussi se l'approprier ; et ce que veut l'Ordinateur... il a les moyens de se le procurer... en dépêchant une équipe de Clarificateurs par exemple.

Mais que contient donc cette boîte que tout le monde s'arrache ?

Faites preuve d'un peu de patience, voyons ! Merci de votre coopération.

0.2 Résumé de l'Aventure

Les Clarificateurs ne sont jamais explicitement envoyés à la recherche de la Boîte Noire. Toutes leurs missions ont d'autres objectifs, bien réels ; cependant, à un moment ou à un autre, au cours de chacune d'elle, la boîte apparaîtra et nos héros auront de bonnes raisons de vouloir mettre la main dessus.

Ils y échoueront toujours, aussi devraient-ils à la longue nourrir une curiosité dévorante à l'égard de ce curieux cube de bois autour duquel tant de gens s'entretiennent. Ami Maître de Jeu, vous ne devrez satisfaire cette curiosité qu'au tout dernier instant et peut-être pas même alors (dans leur dernière mission, les Clarificateurs auront l'occasion de se faire une assez bonne idée du contenu de la Boîte, mais sans *aucune certitude*).

Au cours de cette aventure, quatre missions sont confiées aux PJs. Dans la première, ils

doivent découvrir l'origine de mystérieuses interférences au niveau du réseau des télécommunications du Complexe Alpha et se trouvent pris entre les feux croisés de divers Léopards Superstars et de membres de tout un tas d'autres sociétés qui s'entretiennent pour la Boîte Noire.

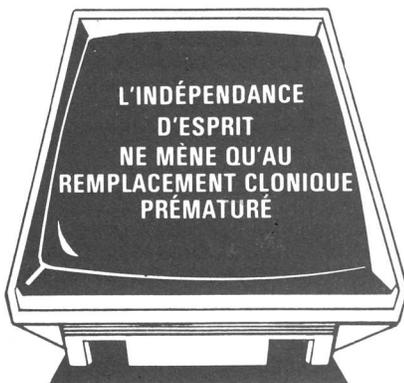
L'Ordinateur conclut, à tort, qu'une cellule de traîtres mutans non enregistrés doit être à l'origine de cette méga-fusillade. Il envoie ses clarificateurs... hum, clarifier la situation. La féroce chasse aux traîtres est compliquée par l'inévitable visite aux locaux de R & C d'où les PJs ressortent arnachés de tout un tas d'appareils aussi extraordinaires que dangereux.

Suite à cette première et explosive mission des Clarificateurs, La Grande Programmeuse Cosine-U-RSS-5 apprend l'existence de la Boîte Noire. Elle en cherche l'origine et ce faisant amène l'Ordinateur à découvrir le passage secret vers l'Extérieur. L'Ordinateur envoie aussitôt ses Clarificateurs le condamner. La route est longue jusqu'à la sortie du tunnel et retour. D'autant que tout ce que les PJs découvriront sur leur chemin relève de la trahison, et ce n'est pas fait pour simplifier les choses...

Les Clarificateurs sont ensuite carrément envoyés à l'Extérieur, sous prétexte d'achever l'opération commencée pendant leur deuxième mission. En fait, cette troisième expédition a été mise sur pied par deux Grands Programmeurs qui se disputent les faveurs de Cosine-U-RSS et entendent tous deux entrer dans ses bonnes grâces en lui offrant des objets artisanaux datant de l'Histoire Enregistrée. Malheureusement pour les joueurs, les deux Grands Programmeurs ont élaboré leurs projets séparément et c'est l'Ordinateur qui, à leur insu, les a refondus en une unique mission. Celle-ci est déjà compromise par son caractère composite, et les nouvelles inventions de R & C — censées simplifier la vie — ne sont pas là pour arranger les choses.

À l'Extérieur, les PJs se trouvent confrontés aux risques qui attendent toujours ceux qui s'aventurent là où ils n'ont rien à faire. Ils y rencontrent trois groupes humains formant des sociétés relativement bien organisées vu l'époque et le lieu : les Cyberpunks (un gang de l'ère post technologique), la Nouvelle Vague (mouvement qui tente de perpétuer l'esprit Woodstockien) et les Ingénieurs de Studio (grands prêtres de la Table de Mixage 24 Pistes et pères de la Boîte Noire qui contient... 24 heures de clips musicaux — vous voilà enfin dans le secret !).

Les Clarificateurs qui réussiront à survivre à cette dernière mission auront le pied à l'étrier pour se lancer dans le marché noir ou essayer de gagner les faveurs d'un Grand Programmeur (faire chanter un Grand Programmeur est un excellent moyen d'entrer rapidement dans la Brigade des Testeurs d'Armures). Bien entendu, il se peut également qu'ils soient jugés coupables de superlativement haute trahison et sur le champ remplacés par leurs successeurs clones directs. Ainsi va la vie...



0.3 Les accessoires

Cette aventure comprend une couverture cartonnée transformable en écran de Maître de Jeu et un livret de 48 pages. L'intérieur de l'écran est bourré d'information sur l'aventure aussi importantes que palpitantes. Les 48 pages devraient quant à elles, être couvertes de petits signes mystérieux appelés « lettres ». Si ce n'était pas le cas, pas d'affolement, un livret de 48 pages vierges peut avantageusement se transformer en herbier ou en cahier de recettes.

Le Maître de Jeu trouvera résumées sur son écran les principales informations concernant les PJs, les PNJs et les robots. L'encart découppable qui se trouve au centre du livret comprend des fiches de PJs prêtirées, des cartes destinées au MJ et à ses joueurs, des mises en alerte, des dépêches spéciales et des listes de matériel pour chaque mission.

0.3.1 L'Écran de Référence du MJ

Il contient des tables où vous trouverez résumés les traits caractéristiques, les capacités et les pourcentages principaux des personnages non joueurs (Table des PNJs), des robots (Tables des Robots) et des personnages joueurs (Tables des PJs). Dressez cet écran devant vous et puisez y les informations nécessaires tandis que vous lancez les dés en adressant des sourires machiavéliques à vos joueurs.

0.3.2 Les Fiches des PJs Prêtirés

Dans les pages 23 à 26, vous trouverez les fiches de 6 PJs prêtirés : les backgrounds et les personnalités que nous leur avons donnés devraient vous fournir ainsi qu'à vos joueurs un maximum d'occasions d'intrigues, de loufoqueries et de fou rires. Nous avons même pris la peine de résumer leurs traits caractéristiques, leurs capacités et leurs pourcentage sur votre écran !

Mais il se peut que malgré tout le mal que nous nous sommes donné, vous préférerez laisser vos joueurs créer des personnages de leur cru. Dans ce cas, il vous faudra leur concocter des sociétés, des missions de sociétés, des rumeurs et des briefings individuels. Servez-vous des fiches des PJs Prêtirés pour évaluer les informations que chacun devra recevoir.

Précisions sur le Matériel Personnel des PJs : Certains PJs possèdent des gadgets inhabituels, en voici les descriptions :

PJ 2 : Brice-J-VER-2 : Pilules sérum de vérité. Lancez 1D100 :

01-25 : Le sujet répond volontairement et sans mentir à toutes les questions qu'on lui pose (durée de l'effet 60 secondes).

26-50 : La pilule est inefficace mais elle produit de dangereux effets secondaires. Lancez les dés sur la Table des Effets de la Folie.

51-00 : Le sujet révèle volontairement et sans mentir les détails sans importance de son choix. Il continue à débiter ses salades aussi longtemps que le MJ trouve cela distrayant.

PJ 4 : Dan-J-ERR : Manuel : « 25 façons de rouler un robot ». Lancez 1D100.

01-75 : Le robot réagit à tous les ordres qu'il reçoit de façon déplacée et imprévisible.

76-00 : Aucun effet particulier : mais le robot garde en mémoire qu'un traître a essayé de le trafiquer, et il retient même l'identité de ce traître.

0.3.3 Les Cartes

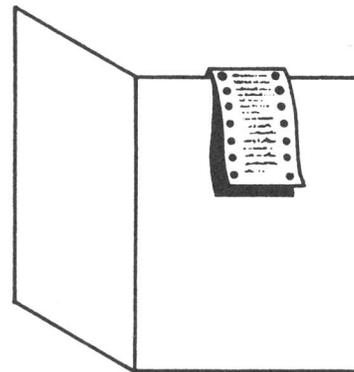
Vous avez remarqué les jolies cartes des pages 21-22 ? Elles vous sont destinées, elles vous seront très utiles.

Vous avez remarqué l'espèce de plan page 28 (plan confisqué au commie Des Bois, référence YCBBB.3.324) ? Il est destiné aux joueurs il ne leur sera pas d'une grande utilité (chœur des joueurs : « on s'est encore fait rouler ! »)

0.3.4 Autres Machins Destinés aux Joueurs

Vous trouverez également dans l'encart des mises en alerte, des dépêches spéciales, et des listes de matériel découppables destinées au plaisir visuel de vos joueurs. Découpez les en suivant les lignes pointillées, et pliez les en suivant les lignes brisées (si vous faites l'inverse, vous êtes mûr pour les tests de recrutement militaire).

Choisissez l'information voulue et, devant les yeux éblouis de vos joueurs, placez le bout de papier correspondant à cheval sur votre écran (voir schéma).



Ne donnez pas ces précieux documents aux joueurs, ils vous les rendraient pleins de taches de graisse et de gribouillis divers.

0.3.5 Les Passages à Lire à Haute Voix

En parcourant ce livret, vous tomberez sur des passages en **caractère gras**, souvent précédés par les mots « Lisez le passage suivant à haute voix ». Est-il besoin d'en dire plus ?



« OK, et maintenant, passe-moi ça ! » « OK, et maintenant passe-moi ça ! » « OK,... »

1. MISSION UN : ROCK AROUND THE SILO

1.1 Contexte

Eva-V-OLO
(Alias Funky Franny)

Eva-V-OLO-3 occupe un poste de superviseur de la production alimentaire au sein de Production Logistique et Intendance. Spécialiste des additifs, elle connaît toute l'extraordinaire palette des produits chimiques bizarres et testés à la va-vite qui servent à différencier une tournée de nourriture de silo de la suivante (ainsi qu'à empêcher les produits de se gâter trop vite et les citoyens de développer une activité hormonale normale). Eva adore parler des additifs chimiques... De fait, elle passe sa vie à ça. A force de dissertar sur le sujet, elle a réussi à raser tous ses collègues de travail. Même la Sécurité Interne la trouve assomante à force de loyauté, et c'est exactement ce qu'elle veut.

Au sein de la société des Léopards de la Mort, Eva-V est connue sous le nom de Funky Franny, Agent Superstar. Funky Franny a eu entre les mains d'antiques livres et cassettes rock... oh, pas des quantités, mais dans le désert culturel du Complexe Alpha, il suffisait de peu pour donner beaucoup... D'autant que les Léopards de la Mort sont en général des individus extravagants, toujours prêts à bousculer la société en place, et qui pourraient parfaitement prendre « Girls Just Wanna Have Fun » pour chant de ralliement.

Funky Franny connu son premier succès, celui qui lui permit d'accéder au rang de Star, grâce au GNH-609, produit dont est saturé le menu quotidien de tous les citoyens du Complexe Alpha et qui tend à supprimer toute activité sexuelle. Funky Franny s'arrangea pour qu'il ne soit pas ajouté de GNH-609 (parfois surnommé Z-Erogène) à la nourriture de tout un bloc résidentiel pendant 43 jours. L'Ordinateur eut tôt fait de remarquer le curieux comportement des habitants du bloc RHA. Heureusement, Eva put faire porter le chapeau à son supérieur, ce qui

lui permit non seulement d'échapper à l'exécution mais aussi de s'installer dans le fauteuil laissé vacant... Et voilà le travail...

Depuis lors, Funky Franny a évité d'utiliser les silos à nourriture pour accomplir ses coups d'éclat, ç'aurait été imprudent. Mais elle vient de découvrir un phénomène curieux, et n'attend que l'occasion d'en tirer l'effet maximum. Cette opération la propulsera au rang de Supertête, et pour la mener à bien, Funky Franny est prête à griller sa couverture et à risquer l'exécution.

La Sauce Boogie

Eva-V a découvert que, lorsqu'ils étaient absorbés au cours d'un même repas, la levure aromatisée Chloroziptase-L et l'agent de texture à base d'algues Brocoline avaient un effet assez stupéfiant à tous les sens du terme : ils produisent en effet un dérèglement des nerfs moteurs du consommateur entraînant des contractions saccadées et irrésistibles de ces principaux muscles. Eva a surnommé le nouveau composé « Sauce Boogie ». Les effets de ce produit se prolongent pendant 6 à 30 heures, selon la quantité ingurgitée. Ils semblent se dissiper sans laisser de séquelles, mais évidemment il n'y a pas eu de tests sérieux en laboratoire. Et il est tout aussi évident que l'expression « pas de séquelles » ne s'applique pas aux malheureux qui pilotaient des volbots où manipulaient des explosifs lorsqu'ils perdirent tout contrôle de leurs muscles moteurs.

Eva-V a trafiqué les systèmes de commande des silos et s'apprête à injecter des doses massives de Sauce Boogie au repas du soir de quasiment 1/4 de la population du Complexe Alpha. Environ deux heures après le dîner, les victimes commenceront à ressentir les effets du produit. Au même moment, une cellule de Léopards de la Mort opérant sous les ordres d'Eva, diffusera le contenu de la Boîte Noire par le biais d'un émetteur vidéo clandestin. Résultat : plusieurs millions de citoyens en train de danser malgré eux le Break jusqu'au petit matin au son des clips vidéo.

Vidéo Rasta et Ses « Pubs »

Malheureusement pour la qualité chorégraphique de la soirée, l'équipe de Léopards à qui la Boîte Noire a été confiée a déjà compromis l'opération. Son leader, surnommé Vidéo Rasta, a utilisé l'émetteur clandestin pour diffuser de courtes émissions pirates de son cru. Il les a baptisées « Pub », en souvenir des spots légendaires qui saucissonnaient les programmes télévisés de l'Histoire Enregistrée. Mais Vidéo Rasta n'a personnellement jamais vu d'authentique spot publicitaire et le contenu de ses « Pubs », varie de la pseudo annonce officielle à la réclame de produits réels ou imaginaires. Eva-V vient juste de découvrir les activités de Vidéo Rasta. L'Ordinateur aussi d'ailleurs.

Le réseau de communications vidéo faisant partie des périphériques qui constituent le « système nerveux » de l'Ordinateur, il est extrêmement dangereux de faire joujou avec, Vidéo Rasta est doué d'un sens créatif indéniable mais son instinct de survie n'est guère développé — en d'autres termes il a l'étoffe d'un grand Léopard Mort.

1.1.1 La Mission

L'Ordinateur envoie les Clarificateurs traquer les vidéo traîtres. Dans le même temps, Funky Franny décide de récupérer la Boîte Noire avant que la téméraire campagne publicitaire du Vidéo Rasta n'attire l'attention d'un Escadron Vautour ou de quelque chose du même acabit. Tout ce petit monde se retrouve dans le studio de Vidéo Rasta autour de la Boîte Noire. Il s'ensuit une poursuite à travers le Secteur XTZ, où les Clarificateurs tentent d'empêcher quelqu'un de faire quelque chose (ils ne savent pas trop quoi), et essaient peut être de mettre la main sur la Boîte Noire pour le compte de leurs sociétés secrètes (sans y réussir). En fin de compte, selon qu'ils auront mangé ou non, ils participeront au marathon dansant de Funky Franny, ou se contenteront de faire tapisserie.

1.2 Briefing Préalable

1.2.1 Briefing Collectif

La Mise en Alerte Référence BJPBN.1.2.1 (voir encart page 27) s'inscrit sur les omniprésents moniteurs tandis que les PJs font la queue pour utiliser la brosse à dents de leur bloc après le petit déjeuner. Lisez cette mise en alerte à voix haute, puis installez-la à cheval sur votre écran afin que les joueurs puissent la consulter.

Distribuez les fiches des personnages prétrés des pages 23 à 26. Si les joueurs utilisent des personnages de leur cru, arrangez-vous pour leur préparer des rumeurs et des missions de Société Secrète spéciales avant le début du briefing.

Il se peut que les PJs veuillent consulter leur service ou leur société pour obtenir des détails concernant la mise en alerte, ou simplement demander à ces organismes les dernières rumeurs juteuses. Si c'est le cas, demandez aux joueurs de vous indiquer (de préférence par écrit) comment ils ont l'intention de prendre contact — rendez-vous dans un couloir ou des toilettes, billet glissé dans un sandwich... etc.

1.2.2 Briefings Individuels

Donnez en privé à chaque joueur une rumeur de la Liste Générale des Rumeurs (cf. encadré p. 6), puis dites-lui que par le biais de sa société secrète il a entendu parler d'une certaine « Boîte Noire ». Personne ne sait à quoi elle ressemble ni à quoi elle sert, mais tout le monde la considère comme précieuse. Glissez au joueur que la société de son personnage serait ravie de mettre la main dessus.

Donnez quelques indices au joueur quant à la nature de l'intérêt que sa société porte à la Boîte Noire (cf. « Les Sociétés Secrètes et la Boîte » p. 6). Si des PJs demandent des renseignements plus précis sur l'apparence ou le contenu de la Boîte, leurs sociétés peuvent leur faire parvenir de petits messages secrets en cours de mission ; nous laissons ce point à votre perverse discrétion.

1.2.3 Quelques Péripiéties sur le Chemin de la Salle de Briefing

Une fois encore, les Clarificateurs se mettent en route vers l'endroit où on leur confie leurs missions, un bâtiment aussi chaudement accueillant que le Ministère de l'Amour de Georges Orwell ou qu'un bureau des contributions directes. Tout dans l'architecture et la décoration est étudié pour vous donner un sentiment de désespoir et de résignation — même James Bond et toute son artillerie ne

Une vie de dévouement et de labeur...



parviendraient pas à s'en échapper. Le ronronnement obsédant des caméras, les imposants Gardes Vautours et les nombreux espionbots vous font clairement comprendre qu'il serait impossible de trouver ici le moindre recoin où se cacher et ourdir un complot commie.

Lisez le passage suivant aux joueurs :

Le hall d'accueil du Quartier Général des Clarificateurs est une grande salle de 30 mètres sur 30. Comme d'habitude, elle est désespérément vide et comme d'habitude, le décor a complètement changé depuis votre dernière visite, il y a quinze jours (les fréquentes exécutions sommaires et les chamboulements non moins fréquents dans le personnel de haute accréditation occasionnent régulièrement des changements dans la « décoration » des locaux).

Depuis la porte d'entrée, vous distinguez au fond de la pièce deux Gardes Vautour d'accréditation BLEUE munis d'armures Kevlar et de lance-projectiles de taille particulièrement impressionnante. Ils gardent une double porte vitrée et leurs masques de plexi argenté renvoient une image déformée de la pièce.

Sur la droite, juste à côté de cette double porte, un Clarificateur d'accréditation VERTE est assis devant l'imposante masse d'une console d'ordinateur. Le personnel du Quartier Général a la réputation d'être toujours prêt à coopérer avec enthousiasme (quand il s'agit de faire de l'obstruction ou de procéder à des exécutions sommaires). A droite de la console, se trouvent quatre terminaux destinés à l'usage des citoyens.

Une autre porte s'ouvre dans le mur de gauche et donne sur une petite alcôve où se tiennent 5 Gardes Vautour VERTS équipés de fusils laser et d'armures réfléchissantes quadrichromes. Nonchalamment appuyés aux murs, ils semblent monter la garde devant une porte bleue et une imposante machine.

Pour le reste, le hall est vide — à l'exception de quelques spécimens de frotbots et d'espionbots qui vont et viennent sur la moquette tachée, déchirée et rapiécée. Seul le ronronnement obsédant des caméras de surveillance vient troubler le silence.

Nos Clarificateurs sont déjà dans une situation embarrassante : ils ne savent pas devant quelle salle de briefing il leur faut se présenter. Insinuer que l'Ordinateur a pu se montrer peu précis à ce sujet serait une trahison. Si les PJs se renseignent auprès des Gardes Vautours BLEUS, ceux-ci leur font une imitation très correcte de ceux de Buckingham Palace ; mais si nos héros font mine de s'approcher de la double porte vitrée, les gardes pointent leurs lance-projectiles vers eux et s'ils ne s'éloignent pas sur le champ, leur tirent une salve d'avertissement en pleine poitrine.

Demander de l'aide à l'employé VERT assis devant la console serait une démarche logique, certes, mais parfaitement inutile. A moins que vous ne soyez d'accréditation ULTRAVIOLETTE, il ne condescendrait même pas à vous donner l'heure. Utiliser les terminaux publics donnerait le même résultat.

Si on leur demande des renseignements concernant les salles de briefing, les Gardes Vautours VERTS de l'alcôve finissent par admettre qu'elles se trouvent derrière la porte bleue. Mais ils renvoient les PJs à l'employé VERT pour tout détail sur la salle qu'ils cherchent en particulier. Nos héros peuvent aussi baratiner les Gardes VERTS jusqu'à ce qu'ils les laissent franchir la porte bleue et chercher par eux-mêmes la salle en question ; mais ils devront d'abord passer par le Nouveau Terminal de Sécurité Expérimental (voir ci-dessous).

Si les PJs présentent leur ordre de mission au Clarificateur VERT ou à l'un des gardes, ils sont immédiatement arrêtés et réprimandés par un officier de la Sécurité Interne INDIGO. On leur assigne des points de trahison pour avoir montré un ordre de mission à des personnes non autorisées et on finit par leur dire de se rendre en Salle de Briefing AA.

Si les PJs passent cent sept ans à se débattre

pour trouver leur salle de briefing et que vous commencez à en avoir assez de les balader d'un PNJ à l'autre, un coursier d'accréditation ROUGE pointe le nez dans l'entrebâillement de la porte bleue et se met à hurler : « Eh, les gars, z'auriez pas vu la bande de Clarificateur qui doit se pointer en salle de briefing AA ? »

Avant que les Clarificateurs puissent franchir la porte bleue, les gardes VERTS insisteront pour qu'ils se soumettent au contrôle du Nouveau Terminal de Sécurité Expérimental. Cette machine — portant la mention : « Attention Nouveau Terminal de Sécurité Expérimental » — ressemble assez à un jeu vidéo. Elle comporte un clavier recouvert d'une cloche de plexiglass percée de deux petits trous qui permettent au Clarificateur d'accéder aux touches. Quand le PJ s'approche de l'appareil, une caméra mobile et un canon laser robotisé se braquent sur son visage. On lui pose les questions traditionnelles (nom, accréditation, mission ou affectation, « êtes-vous ou avez-vous été un traître commie ? ») et un détecteur de mensonges examine ses réactions.

Le quatrième PJ qui se soumet à ce contrôle se retrouve les poignets solidement emprisonnés dans des menottes d'acier tandis qu'une sirène retentit et que des armes se pointent sur lui de toute part. On convoque un technicien de R & C pour « tirer les choses au clair ». Il semblerait qu'il y ait eu une anomalie de fonctionnement (encore que les gardes ne semblent pas le croire).

Malheureusement, seule l'une des menottes intégrées au terminal accepte de s'ouvrir. Le technicien de R & C démonte une partie de la console et abandonne le PJ avec environ 5 kilos de métal verrouillés au poignet. Il explique que la batterie qui alimente le système de verrouillage lâchera dans sept ou huit heures (à vous de fixer au juste quand). Bien sûr, on demande au PJ de signer un reçu pour cet emprunt de matériel (ce sera peut-être difficile si la main avec laquelle il écrit est celle emprisonnée dans le bloc de métal) et il se verra assigner un point de trahison s'il ne restitue pas l'appareil dès que celui-ci lâchera prise.

Les Clarificateurs ne sont pas désarmés. S'ils présentent d'eux mêmes leurs pistolets laser, les gardes les manipuleront comme s'il s'agissait de poissons particulièrement avancés avant de les rendre à leurs propriétaires avec une expression de dégoût mêlé d'amusement.

Un des Gardes Vautours murmure d'un air intimidé : « et dire que cette bande de JAUNES va LE rencontrer ». Son supérieur le fait taire aussitôt et si un PJ demande : « qui ça ? », il est réduit au silence d'un bon coup de matraque.

...Do ya (do ya do ya) wanna dance ?



LISTE GÉNÉRALE DES RUMEURS

Sans les rumeurs, le Complexe Alpha ne serait plus tout à fait le Complexe Alpha. Le fait qu'elles soient pour la plupart peu fiables n'y change rien (aucune des sources d'information du complexe Alpha n'est fiable). Le fait que diffuser des rumeurs (ou inversement y prêter l'oreille) relève de la trahison n'entraîne pas non plus leur disparition. Au contraire, toute le monde part du principe que si les rumeurs étaient vraiment totalement infondées, elles n'inquièteraient pas autant la Sécurité Interne.

Nous vous suggérons ci-dessous quelques rumeurs à confier aux joueurs quand bon vous semblera. Donnez-en autant que vous voudrez — mais à un seul joueur à la fois ; laissez à son personnage le soin de décider s'il veut ou non se rendre coupable de trahison en les répétant à ses coéquipiers.

Pour accroître encore la paranoïa, il peut être intéressant de répéter plusieurs fois la même rumeur à un joueur en faisant intervenir des sources différentes. Mieux encore : lancez une rumeur qui contredit ou dément carrément la précédente (« mais que diable veulent-ils nous cacher ? »). Autre façon d'utiliser les rumeurs : les donner simultanément à toute l'équipe (graffiti sur le mur d'un corridor, voix mystérieuse dans l'obscurité que tous peuvent entendre).

Note : Les renseignements en italique sont destinés à vous seul, inutile de vous fatiguer à les donner aux joueurs, ça ne ferait sans doute que les raser.

1. Quelqu'un est revenu de l'Extérieur avec un fléau qu'on n'a aucun moyen de guérir. Les citoyens tombent comme des mouches ; on a dû mettre en quarantaine quatre blocs résidentiels. *(Faux.)*

2. Quand vous irez au Matériel retirer votre équipement, dites-leur que vous connaissez Bob-J-AJA. Ils feront en sorte de vous donner du matériel en bon état. *(Vrai et faux. Ce nom est un code de la Sécurité Interne : une fois sur deux, l'employé donnera au PJ deux canons de laser supplémentaires de la couleur de son pistolet ; dans les autres cas, il balancera un ou deux coups de clé à pipe sur le matériel de ce « fouineur de la Sec Int ».)*

3. Il y a un guerbot défectueux en liberté dans un secteur retiré du Complexe Alpha. Il a déjà éliminé une douzaine de Clarificateurs et on met sur pied tout un tas de missions bidons pour expédier des gens là-bas afin d'épuiser plus vite ses batteries. *(Faux.)*

4. Les Services Techniques ont dans leurs recrues un INDIGO capable de détecter les mutants du premier coup d'œil. On l'affecte aux équipes de briefing pour qu'il dénêche les mutants clandestins. *(Faux.)*

5. Suite à un raid de PURGE, l'un des magasins d'armes a été bouleversé et il y a dans le stock de nombreuses grenades mal étiquetées. *(Vrai. Cf. listes de matériel.)*

6. Faites attention quand vous choisirez votre leader. On est en train d'expérimenter un gadget destiné à lui permettre de carboniser les cerveaux de ceux de ses coéquipiers qui chercheraient à le doubler.

(Vrai, mais cet appareil n'est pas encore opérationnel et ne sera pas mis en circulation dans cette aventure.)

7. « L'Extérieur » est un vaste piège mortel. La radioactivité y est telle que l'on y meurt en moins d'une semaine. Tous ceux qui prétendent y avoir été sont des clones à qui l'on a ordonné de mentir. *(Faux encore qu'un nombre impressionnant de Clarificateurs trouve bel et bien la mort là-bas.)*

8. On commence à s'inquiéter du mauvais effet qu'ont les estropiés qui reviennent de l'Extérieur sur le moral des troupes Clarificatrices — votre officier médical a pour ordre de faire en sorte qu'aucun blessé sérieux n'en réchappe. *(Faux et d'ailleurs comment le moral des Clarificateurs pourrait-il tomber plus bas qu'il n'est.)*

9. Tous les membres de Corpore Métal sont « programmés » pour tuer sur commande. On déclenche le processus en prononçant ces mots de code : « Crédit-est-Mort » *(Faux, mais de nombreux membres de Corpore Métal sont effectivement soumis à un conditionnement sous hypnose.)*

10. Si vous vous enfoncez suffisamment loin dans les profondes galeries utilitaires, vous débouchez dans un autre Complexe Alpha. C'est par ce chemin que les espions entrent et sortent de notre complexe. *(C'est peut-être vrai en ce qui concerne certains tunnels mais aucun de ceux qu'emprunteront les PJs durant cette aventure.)*

Les Gardes VERTS conduisent les Clarificateurs le long d'un étroit corridor haut de plafond dont le sol est recouvert d'un carrelage violet. Ils parviennent enfin à la double porte blindée de la Salle de Briefing AA. Après une dernière série de contrôles de sécurité, la porte s'ouvre en grinçant et les PJs sont poussés à l'intérieur.

1.2.4 La Salle de Briefing

Note : Vous trouverez dans l'encadré page 7 une description concise de l'apparence et de la personnalité de chacun des officiers de briefing. Etudiez là attentivement de façon à pouvoir donner à chacun une individualité propre.

Voici une description de la Salle de Briefing AA, lisez aux joueurs :

La Salle de Briefing AA est incroyablement étroite et haute de plafond. Des spots puissants déversent sur vous leur lumière aveuglante. La moquette élimée et pelucheuse est marquée de traînées carbonisées et de taches de colorant marron ou de sang séché. Il flotte une forte odeur de gasoil.

Au fond de la pièce, se dresse une longue estrade étroite, haute d'au moins quatre mètres. Pour voir le sommet il vous faut lever les yeux vers les spots, vous distinguez alors un alignement de cinq cabines de plexiglass. Quatre semblent occupées, mais la lumière aveuglante vous empêche de bien y voir. A hauteur de votre visage, le devant de l'estrade est percé de meurtrières et de bouches de gaz. Une petite rigole carrelée et percée de trous court sur le sol.

Un combat au garde à vous, équipé de quatre tronçonneuses, est planté à gauche de l'estrade. A droite, un Sergent Vautour BLEU se tient en position de repos réglementaire. Il porte un énorme et curieux pistolet dans une impressionnante gaine couverte d'un réseau de fils électriques ; sa main est dissimulée par un gant également recouvert de fils. Il est difficile de dire qui, de l'homme ou du combat, a l'air le plus redoutable.

Les cinq Gardes Vautours qui vous ont conduits jusqu'ici se tiennent derrière vous, la pointe de leurs armes nonchalamment appuyée contre vos omoplates.

Les PJs ont intérêt à entrer dans la salle avec l'air humble mais sûr d'eux. S'ils se montrent trop timides ou trop arrogants, le garde qui se trouve à droite de l'estrade leur fera une démonstration de sa toute nouvelle Gaine Energétique. Celle-ci projetera son lance-projectiles dans sa main, opération tout en souplesse après laquelle la bouche du canon reposera contre celle d'un PJ tandis que le garde beuglera : « Amenez-vous ici, bande de lavettes ! » ou « Hé, gibier de laser, surveillez vos manières en présence de vos supérieurs ! », selon le cas.

Une fois que tous les PJs sont entrés dans la pièce et se tiennent sagement au garde-à-vous, ils peuvent mieux distinguer les quatre silhouettes dans les cabines de plexiglass. Lisez tout haut ce qui suit :

Malgré les spots aveuglants situés derrière le haut de l'estrade, vous devinez un peu mieux la tête et les épaules des silhouettes. De gauche à droite, vous pouvez distinguer :

- un personnage en uniforme BLEU arborant un insigne de PDH et CM et une expression revêche. Sur sa plaque d'identification, vous pouvez lire : Wolfgang-B-MOL-5.
- un personnage portant un uniforme BLEU et un insigne de la Sécurité Interne. Il a l'air sévère et vigilant. Son nom : Charles-B-GNE-6.



« Bon, bon, bon ! je signe le reçu et je file, OK ?... »

LES SOCIÉTÉS SECRÈTES ET LA BOÎTE

Vous trouverez ci-dessous la liste des raisons pour lesquelles les différentes sociétés secrètes lancent leurs membres sur la piste de la Boîte Noire. Elle n'est pas censée être exhaustive et il n'est pas non plus obligatoire que toutes les sociétés cherchent à faire main basse sur la Boîte : de fait, il serait sans doute plus intéressant (lisez plus propice à semer la zizanie entre les sociétés) que certaines cherchent à s'approprier des objets totalement différents — mais tout aussi insaisissables.

Les sociétés dont le nom est précédé d'un astérisque ont eu, à un moment ou à un autre, la Boîte entre les mains. Toutes, sauf le Club Sierra qui ne l'a jamais ouverte, savent ce qu'elle contient ; tout ce que les autres sociétés savent de la boîte, elles l'ont appris par le biais du bouche à oreille ou en espionnant leurs rivaux.

Première Eglise du Christ Programmeur : Nous pensons que cet objet constitue une menace pour l'Ordinateur, peut-être contient-il certains de ces maudits « programmes toxiques », œuvres tristement célèbres du Malin. Il nous faut nous l'approprier et en faire offrande à l'Ordinateur, qui répandra la félicité sur ses élus.

Espions d'Un Autre Complexe Alpha : Ce Complexe semble prêt à déclencher une guerre pour ce Machin Noir. Nous devons mettre la main sur un objet d'une telle importance : s'il a de la valeur, nous en tirerons profit, et s'il constitue une menace, nous pourrions nous en défendre. (*Traduisez : « vous avez la Boîte Noire, nous l'aurons ! » Cette formule résume également assez bien la philosophie des Espions d'un Service.*)

Psion : D'après les rumeurs qui circulent, il existe une relation entre cette Boîte Noire et une mutation jusqu'ici inconnue. Nous devons réunir des renseignements sur ce nouveau pouvoir et le préserver de ceux qui voudraient anéantir la Nouvelle Elite Humaine. (*La Société Psion est essentiellement curieuse d'en savoir plus — état d'esprit relevant déjà de la trahison — sur la nouvelle « mutation » à savoir le sens de la musique.*)

* **Humanistes :** Cet objet pourrait apporter la preuve incontestable de la supériorité de l'homme sur la machine. Nous devons empêcher l'Ordinateur et ses valets de le détruire. (*Les clips montrent des artistes dominant des machines. Les Humanistes aiment tout particulièrement ceux où l'on voit des musiciens fracasser leur guitare ou faire sauter des amplis.*)

* **Mystiques :** Cette Boîte est, disons, une clef pour la compréhension de ce qu'on pourrait appeler l'univers. C'est en quelque sorte nos racines... Il y a là dedans un peu de la Pure Lumière Bleue, c'est le grand voyage, quoi ! Aucun doute, il nous la faut ! (*De nombreuses croyances Mystiques trouvent leur source dans le rock des années 60-70. Et la plupart des cellules seraient prêtes à tuer pour mettre la main sur des clips de « Lucy in the sky with Diamonds » « Cocaine » ou « Hey Bartender ».*)

* **PURGE :** Cet objet contient des données qui constituent une menace directe pour l'Ordinateur. (*Faux. Les Purgeurs sont eux aussi fascinés par la philosophie de destruction qui ressort de nombreux clips heavy métal.*)

Anti Mutant : La parfaite antithèse de Psion. Les Anti Mutants considèrent le sens de la musique comme une mutation parfaitement dégoûtante.

Destructeurs de Frankenstein : A quelques détails près, voir Humanistes.

* **Corpore Métal :** La Boîte contient la preuve qu'avant le Grand Pêché, l'humanité s'orientait vers une symbiose avec la machine, démarche qui a depuis été oubliée. Nous devons empêcher que ne meure cette page de notre histoire. La Boîte pourrait convertir de nombreux citoyens à notre cause. (*Les membres de Corpore Metal en sont venus à cette conclusion en voyant des musiciens de hard dans leurs costumes de scène chromés — et peut-être après avoir écouté une fois de trop « Magnéto and Titanium Man » de MacCartney.*)

* **Romantiques :** C'est bel et bien un authentique objet des Temps Jadis, époque bénie où l'on s'essayait autour du Sony à la veille pour écouter de la musique et grignoter des amuse-gueule. Inutile d'ajouter un mot à cela.

Pro-Tech : De toute évidence le synthétiseur constitue la plus belle réussite artistique de l'humanité d'avant le Grand Boum.

Communistes : Cette Boîte est un outil de propagande tout à fait dans le style des anarchistes. Si nous ne pouvons nous en servir, nous devons faire en sorte que personne d'autre ne puisse l'utiliser. (*La musique folk, c'était la grande forme d'art populaire, n'oublions pas Joe Hill, Woody Guthrie, Slim Whitman...*)

Dingues de l'Ordinateur : Il semble que la Boîte contienne des données auxquelles l'Ordinateur n'a pas accès. C'est pourquoi elle mérite notre intérêt. Nous n'osons l'espérer, mais il se pourrait même qu'il existe un lien entre cet objet et les légendaires « boîtes noires » de nos ancêtres.

* **Libre Entreprise :** Ce précieux objet nous a été lâchement dérobé. Libre Entreprise n'aime pas que l'on vienne fourrer son nez dans ses rackets. Une récompense considérable attend celui qui récupérera la Boîte. (*Libre Entreprise veut vendre des copies du contenu de la Boîte, peut-être faire des projections payantes, ou bien lancer quelques groupes et organiser des tournées et, qui sait, ressusciter MTV.*)

* **Léopards De La Mort :** La Boîte contient des hymnes au Fun et à l'anarchie, essence même de l'esprit Léopard. (*Lorsque l'aventure commence, les Léopards sont en possession de la Boîte, cf. Mission Un.*)

* **Club Sierra :** Cet Objet vient de l'Extérieur, il est façonné dans cette matière mythique appelée bois. De plus, c'est nous qui l'avons amené dans le Complexe Alpha et il nous appartient de droit.

Le Personnel De Briefing

Les Gardes De L'Escadron Vautour et Le Combato : Si les PJs commencent à faire des histoires, ou quoi que soit que les gardes puissent prendre pour des « histoires » (le Clarificateur qui porte son bloc de ferraille verrouillé au poignet risque d'avoir quelques problèmes avec eux), ces gardes les maîtriseraient sans grande difficulté. Si nos héros font bonne figure face à eux, faites-leur comprendre pourquoi le combato, un nouveau modèle de R&C a été surnommé Massacre-A-La-Tronçonneuse, et repoussez le briefing jusqu'à l'arrivée des clones de remplacement.

Le garde qui se tient à droite de l'estrade sautera sur la première occasion de flamber avec sa gaine énergétique toute neuve. Si le pistolet lui-même n'est qu'un lance-projectiles ordinaire chargé de cartouches HE, il repose dans une gaine spéciale dont le système électromagnétique le projette dans la main du tireur à une vitesse époustouflante. Il serait dommage que les PJs n'aient pas l'occasion de voir à l'œuvre cet impressionnant appareil... d'autant qu'ils pourront peut-être l'utiliser eux-mêmes au cours de la Mission Deux. Hé ! hé ! hé !

Wolfgang-B-MOL : Terriblement calme et renfrogné. Il pressent que, quoi qu'il advienne de la mission, le piratage des canaux vidéo retombera sur le dos du Contrôle Mental. Il ne dira quasiment rien durant tout le briefing, répondant laconiquement et jamais de façon rassurante lorsqu'on lui posera des questions.

Charles-B-GNE : Extrêmement intéressé par ce qui se passe, il prend des notes en permanence et ne rate pas une occasion de poser des questions gênantes (dont le micro rend la plupart inintelligibles). Il pense avoir des chances de prendre du galon s'il parvient à faire coffrer suffisamment de traîtres, et veut s'assurer que les Clarificateurs sont solidement motivés. Il se montrera favorable à certaines largesses dans l'attribution du matériel ; il ne voudrait pas que la mission échoue faute de quelques recharges pour fusicône.

Max-I-MOM : Il ne sait pas au juste de quoi il est question et ne le comprendra jamais vraiment. Il pense que ça a quelque chose à voir avec des perturbations dans le réseau de communication, mais il n'arrive pas à comprendre pourquoi on fait tant d'histoires pour trouver la boîte de dérivation fautive. C'est malgré tout un expert en

technique vidéo et, si de lui-même il ne fournit aucune information, il peut répondre à toutes les questions que les PJs penseront à lui poser sur ce sujet.

Frank-Vi-OKE : Cet homme d'apparence aimable, aux cheveux clairsemés, au visage rond et au sourire bienveillant, n'est pas sans rappeler Benjamin Franklin. Il conduit le briefing d'une voix affable, avec des manières douces. Il semble sincèrement désireux d'appuyer les PJs dans toute requête raisonnable. Tout cela devrait flatter une trouille bleue aux PJs.

Le truc, c'est qu'il est parfaitement de bonne foi. Cet homme droit et honnête sert l'Ordinateur sans jamais hésiter ni poser de questions. S'il a survécu, c'est que son entourage a supposé que ses manières douces devaient dissimuler un intrigant habile et puissant. Ses ennemis potentiels ont tendance à l'éviter et à s'entretenir.

Le truc, c'est aussi que Frank-Vi n'a positivement rien dans la cervelle, peut-être est-il sénile (allez savoir, la plupart des citoyens du Complexe Alpha ne vivent pas assez vieux pour présenter les symptômes de ce mal). Il fera tout son possible pour se rendre utile... c'est-à-dire pas grand chose.

- un personnage en uniforme INDIGO qui arbore un insigne des Services Techniques. Comme il est studieusement penché sur une liasse de papiers, on ne peut voir son visage. Il s'appelle Max-I-MOM-5.
- un personnage portant un uniforme VIOLET agrémenté de pittoresques décorations et d'un insigne R&C. Son visage est détendu, son sourire avenant, il s'appelle Frank-Vi-OKE-6.

Frank-Vi commence par accueillir les PJs d'une voix agréable. Il se montre franc et poli... trop poli pour être honnête.

L'homme en VIOLET, dans la cabine de droite, tapote son micro d'un doigt et sourit avant de prendre la parole :

« Clarificateurs, soyez les bienvenus. J'espère n'avoir pas trop bouleversé votre emploi du temps d'aujourd'hui. Je sais que vous êtes terriblement occupés, mais nous avons une mission de la plus haute importance à vous confier.

Frank-Vi se penche en avant, apparemment pour consulter ses notes. Pendant quelques secondes, on peut entendre les mouches voler, puis le bruit très distinct d'un ronflement retentit, amplifié par le micro.

Les trois autres personnages se consultent du regard, puis l'officier de la Sécurité Interne vêtu de bleu saute sur ses pieds et se met à hurler en vous désignant du doigt : « Bonzouick kswiifzzz brummm... couiiik kssss crack. »

Enfin, ce n'est pas vraiment ce qu'il dit. Disons plutôt que son micro, à force de bourdonnements, de variations du volume, de larsens et de parasites, le rend assez difficile à comprendre. En fait, le seul micro qui fonctionne correctement est celui de Frank-Vi. Quand les autres personnages parlent, leurs paroles sont quasiment inintelligibles. Frank-Vi ne remarque rien d'anormal mais ses collègues finissent par s'en apercevoir et en sont extrêmement contrariés.

En tant que Maître de Jeu, vous pouvez imiter leurs discours incompréhensibles en enfonceant à demi un gobelet de papier ou de polystyrène dans votre bouche (par le fond, bien sûr). Que vous parliez tout à fait normalement ou que vous hurliez comme un fou, vos malheureux joueurs ne comprendront pas grand chose à ce que vous direz. Ce petit effet facile est tellement divertissant que vous serez tenté de l'utiliser à tort et à travers (par exemple chaque fois que l'Ordinateur s'adressera aux Clarificateurs par le biais de moniteurs usagés ou de haut-parleurs défectueux). Attention, il met les gobelets à rude épreuve, aussi ayez-en une bonne réserve.

Enfin, quoi qu'il en soit, à partir de maintenant, nous vous donnerons les paroles des personnages sans déformation. Il vous suffira d'utiliser le truc du gobelet (à moins que ce ne soit Frank-Vi qui parle ou qu'un de ses collègues ne lui vole son micro).

En fait, Charles-B a simplement dit : « Bon. Qui d'entre vous est le leader pour cette mission ? » Il s'est ensuite tu un instant, attendant une réponse. Les PJs n'auront sans doute pas compris un seul mot mais de toute évidence l'officier attend leur réponse... ils ont donc tout intérêt à en trouver une.

Quelle que soit cette réponse, Charles-B poursuit de façon saccadée : « Il est évident que vous n'avez pas de leader, puisque vous ne savez pas encore quelle sera votre mission ! A moins que vous n'ayez déjà des informations officielles sur cette mission, bande de traîtres ! » Il se tait, attendant de nouveau une réponse. Ce manège continue pendant quelques minutes, Charles-B fusillant les PJs de questions concernant leur mise en alerte, leurs états de service, leur loyauté envers l'Ordinateur et leur empressement à le servir sans hésiter ni rien demander. Comme les PJs ne comprennent pas ce que dit Charles-B, il se peut que leurs réponses soient quelque peu déplacées et qu'ils commencent à paniquer.

1.2.5 L'Ordre De Mission

Après un ronflement sonore, Frank-Vi se réveille et regarde autour de lui. Charles-B se

tait aussitôt et lui lance un regard prudent avant de s'enfoncer de nouveau humblement dans son siège. Frank-Vi sourit à la ronde et poursuit le briefing.

« Amis Clarificateurs, soyez les bienvenus ; l'Ordinateur vous a choisis pour une mission urgente et de la plus haute importance.

« De mystérieuses interférences sont apparues au niveau des canaux vidéo qui diffusent auprès des citoyens des informations vitales et des divertissements bien mérités. L'Ordinateur veut évidemment nous protéger de leur mauvaise influence. Nous pensons que les responsables — que ceci reste entre nous — sont un noyau d'espions communistes infiltrés dans notre bien aimé Complexe Alpha. »

Silence. Attendez, l'air bienveillant — donc inquiétant — que les joueurs réagissent comme il convient... « Bon Dieu, les commies ? Mais c'est terrible ! », « Nous attendons avec impatience l'ordre de débusquer cette racaille et d'en débarrasser notre bien aimé Complexe Alpha ! » ou « Nous sommes là pour servir l'Ordinateur. L'Ordinateur est notre ami. Pour l'amour de l'Ordinateur, donnez-nous des liasses d'ordres d'exécution et quelques caisses de cartouches HE pour fusicône ! »

« Je ne prétends pas que votre tâche sera facile... C'est d'ailleurs pourquoi des Clarificateurs tels que vous, dont la compétence et la loyauté ne sont plus à prouver, ont été choisis pour débusquer les éléments corrompus qui se sont glissés parmi nous, remonter jusqu'à la source de ce fléau et l'éliminer. Il vous faudra de plus récupérer le précieux matériel que ces saboteurs nous ont dérobé pour réaliser leur infâme projet. Ainsi, il sera impossible à d'autres de poursuivre dans la même voie.

« Nous vous apporterons toute l'aide possible et sachez que l'Ordinateur lui-même sera à vos côtés. »

De nouveau un sourire heureux s'épanouit sur son visage.

« N'oubliez pas que le bonheur futur de tous vos concitoyens est entre vos mains. Vous n'avez pas le droit d'échouer. Il est crucial d'agir vite mais avez-vous des questions à poser ? »

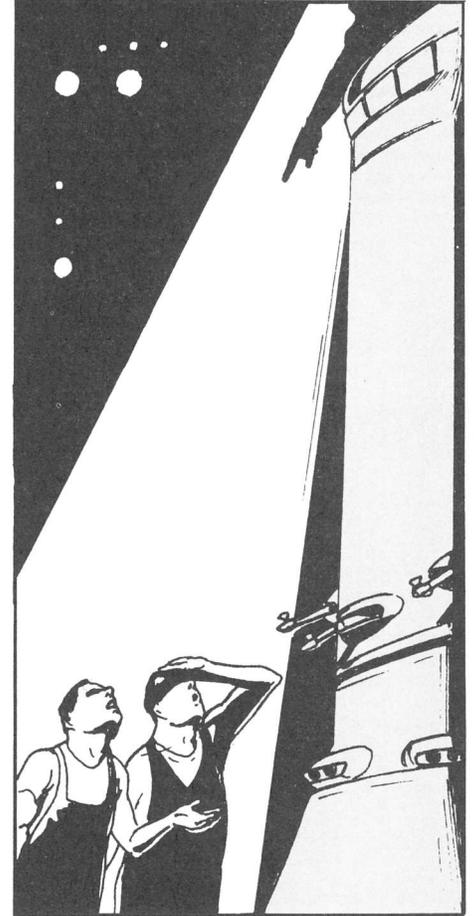
Si les PJs demandent quelles sont les mystérieuses interférences en question, Frank-Vi leur répond gentiment qu'il est désolé mais que vu leur niveau d'accréditation, la connaissance de cette information ferait d'eux des traîtres. Si on le questionne sur le matériel à récupérer, Max-I se lance dans un discours monocorde dans un jargon technique que les PJs ne peuvent comprendre. Ils devraient cependant en retenir qu'il est question de matériel audio-visuel. Si les Clarificateurs demandent la taille présumée du noyau de commies, Charles-B leur répond sèchement : « Que nous importe leur nombre, Clarificateurs ? Ne revenez que lorsqu'il n'y aura plus faucille ni marteau qui vive dans le secteur ! »

1.2.6 Choix du Leader De L'Equipe

Frank-Vi parle de plus en plus doucement. Ses collègues attendent quelques minutes et de nouveau son micro diffuse un bruit de ronflement. Wolfgang-B frémit, on dirait que pour un peu il va se mettre à pleurer. Charles-B en profite pour empoigner le micro de Frank-Vi et se lancer dans une conférence sur l'importance du rôle de leader dans cette mission. Il insiste lourdement sur le fait que ce leader doit jouir de la confiance de tous ses coéquipiers, que ceux-ci doivent être prêts à le suivre dans les plus grands périls... Il pose les habituelles questions piège mais cherche surtout à éveiller une grande soif de combat chez les PJs (s'il y réussit trop bien, les gardes modéreront leur enthousiasme).

Pour finir, il lance l'inévitable question : « Qui d'entre vous sera le leader de cette mission ? » Normalement une horde de volontaires s'avance, chacun désignant son voisin. Si le choix des PJs n'est pas clair, Charles-B, furieux, se met à rugir : « Décidez-vous, ou bien nous verrons si vos clones sont plus rapides à prendre une décision ! » Il continue à hurler de la sorte jusqu'à ce que les PJs fassent un choix.

« Excusez-moi, Monsieur le Citoyen, mais pourrions-nous savoir ce pourquoi nous nous sommes portés volontaires ? »



Si les PJs viennent à bout de sa patience à force de tergiverser, Charles-B demande un volontaire pour une exécution de mise en garde. Il prend le premier qui se présente et lui ordonne d'exécuter ses coéquipiers avant de le nommer leader. Envoyez les clones !

Une fois le leader clairement désigné, Charles-B se radoucit et regarde avec bienveillance le loyal citoyen qui s'est offert pour servir l'Ordinateur à ce poste important. Il lui demande aimablement de résumer brièvement les objectifs de la mission.

Charles-B explose de colère si le leader trébuche sur les mots, hésite, est obligé de relire ses notes ou dit quoi que ce soit qui n'a pas été mentionné dans le briefing de Frank-Vi ou dans la mise en alerte. Il se met à pester contre l'incompétence du coupable et le rétrograde sur le champ au niveau ROUGE avant de reprendre au début le processus de choix du leader.

Finalement, l'heureux élu reçoit une armure réfléchissante et deux canons de laser quadrichromes supplémentaires. Il devrait comprendre qu'il va sacrément en avoir besoin. Bien sûr, le reste de l'équipe doit se soumettre aux ordres du leader jusqu'à la fin de la mission (ou celle du PJ en question, selon que l'une ou l'autre surviendra la première).

Lorsqu'enfin un leader capable de résumer les objectifs de la mission a été choisi, Frank-Vi émerge de son sommeil après un dernier ronflement pour découvrir que Charles-B tient son micro. Charles-B reste un instant paralysé de terreur puis il remet précipitamment le micro en place et retourne furtivement se glisser dans son siège.

1.2.7 Y A-T-IL D'Autres Questions ?

Frank-Vi se tourne vers les PJs avec un sourire engageant et demande au garde Vautour de donner au leader le formulaire de réquisition

(posez la Liste De Matériel N° I sur votre écran devant le joueur correspondant). Il demande ensuite aux PJs s'ils ont encore des questions ou des requêtes particulières à formuler, puis il les envoie s'équiper. Laissez aux joueurs une minute ou deux pour étudier la liste de matériel, après quoi Charles-B demande aux PJs s'ils souhaitent des armes supplémentaires.

Entre Frank-Vi et Charles-B, les PJs auront le sentiment de pouvoir viser haut en matière de matériel. Soyez généreux en ce qui concerne les articles destinés aux accréditations JAUNE et inférieures, surtout pour les munitions. Il y a des chances que les PJs sautent sur l'occasion et se retrouvent trébuchant plus de munitions qu'ils n'auront le temps d'en dépenser.

Quand ils commenceront à réclamer des armes réservées aux accréditations supérieures — armes nucléaires tactiques, lasers sept couleurs et autres — Frank-Vi prendra une expression amusée et paternaliste pour leur répondre en riant quelque chose du genre : « Si vous aviez besoin de choses d'approchant, ne pensez-vous pas que l'Ordinateur aurait pris des dispositions en ce sens ? » — et le pire c'est qu'il le croit !

C'est la fin du briefing. Juste avant que Frank-Vi ne libère les PJs, s'ils n'ont posé aucune question concernant le programme de détection RF, Max-I ajoute : « Ha ! Et n'oubliez pas la cassette Détection RF de votre multicorder... » Charles-B le fusille aussitôt du regard tandis que Frank-Vi le fixe sévèrement. Max-I écarquille les yeux et se ratatine au fond de sa cabine comme s'il s'attendait à être exécuté sur le champ. Si les PJs demandent des précisions sur le fonctionnement du détecteur ou sa raison d'être, Frank-Vi leur répond gentiment : « Oh, inutile de vous inquiéter pour ça... un des membres de l'équipe est parfaitement informé. Comment l'Ordinateur pourrait-il oublier un détail de cette importance ? »

En fait, personne dans l'équipe ne sait comment fonctionne le détecteur. Il se pourrait bien que les PJs commencent à s'entretenir en cherchant à découvrir lequel d'entre eux dissimule cette information cruciale. Comme c'est triste !

1.3 La Mission

1.3.1 Réquisition Du Matériel

Les PJs sont conduits à la Division Matériel de PLI pour y prendre leur matériel en échange de reçus. Comme d'habitude, cette petite opération est aussi amusante qu'une démarche auprès de la Sécurité Sociale. Les officiers VERTS chargés des vivres et des fournitures demandent aux PJs des nouvelles d'articles qui ne leur ont jamais été attribués. Ils ne manquent pas de faire des commentaires choisis à propos du PJ qui trébuche à son poignet le dispositif de sécurité de la console.

Bien sûr, ils font aussi des remarques désagréables sur la mission, insinuant qu'il doit être assez lassant de toujours courir à droite à gauche en tirant de temps à autre dans le dos d'un commie (en fait, c'est certainement plus exaltant que de distribuer du matériel en échange de reçus, et ils sont tout bêtement jaloux).

Si les PJs réclament des gaines énergétiques, ce sera toute une histoire, coups de fil à l'étage supérieur pour vérifier si la requête est recevable, etc. Il y a seulement trois gaines disponibles (nous vous suggérons d'en accorder une de moins que le nombre demandé) et n'oubliez pas que, si le PJ qui trébuche un lourd bracelet de fer le porte à la main dont il se sert pour tirer, il ne pourra être équipé d'une telle gaine.

Bien sûr, les gaines énergétiques ne marchent pas. Enfin si, elles marchent... mais il faut trois ou quatre mois d'entraînement pour en maîtriser le fonctionnement en situation de combat. Lorsqu'un PJ presse convenablement le gant spécial, le pistolet jaillit de sa gaine en direction du gant... enfin, normalement... car il arrive qu'une alarme se déclenche et que la gaine se mette à fumer... ou qu'un court circuit fasse exploser les munitions !



Gaine Énergétique : Ce qu'il ne faut pas faire.

Malheureusement, il faut des heures d'entraînement pour parvenir à saisir le pistolet au vol. Au début, il jaillit de sa gaine, passe à toute vitesse devant la main tendue du PJ et rebondit à grand bruit sur le sol, les murs ou le plafond... quand il ne va pas estropier un malheureux passant ! Il arrive aussi que le coup parte tout seul... Vous voyez le topo !

1.3.2 Et Maintenant, Qu'Est Ce Qu'On Fait ?

Après s'être équipés, les Clarificateurs sont escortés jusqu'à la sortie du bâtiment du Quartier Général — et abandonnés là. S'ils restent dans les parages, un garde leur dit qu'il est interdit de traîner là et leur fait signe de filer.

Les PJs devraient alors se rendre compte que leurs ordres sont extrêmement vagues. S'ils décident d'entrer en contact avec leur société secrète, liquide — terme intéressant — cette opération dès maintenant. Si trois ou quatre Clarificateurs vous décrivent le même mode de prise en contact, faites remarquer qu'il y a dans les toilettes une foule inhabituelle pour cette heure de la journée.

Les Clarificateurs qui ne seront pas entrés en contact avec leur société, (ou qui auront abandonné en cours de route, ce qui mérite bien une perte de points de société) se contenteront des missions de sociétés secrètes figurant sur leur fiche de PJ.

S'ils contactent leur société :

Lazare-J-QUE apprend que Parfait-J a reçu une mission secrète de la Sécurité Interne : Exterminer des Mystiques. On lui révèle aussi que son ancêtre direct a été tué par Parfait, qui cherche maintenant à le descendre, lui, Lazare.

Le Club Sierra informe **Brice-J-VER** que quelqu'un va glisser du poison dans le repas du soir. Comme tous les membres du Club ont été avertis (faux), Brice-J a pour instruction de ne pas empêcher cette opération, mais de simplement sauter ce repas.

Ivan-J-ENS est informé que la Mystérieuse Boîte Noire est entre les mains d'un saboteur du réseau vidéo et qu'il doit l'en sortir.

Dan-J-ERR apprend que des caméras vidéo portables ont été dérobées à PDH et CM et qu'il pourrait gagner beaucoup de crédit au sein de sa société en s'arrangeant pour que ce soient les Romantiques et non PDH qui les récupèrent.

Max-J-RUS est informé qu'il recevra beaucoup de points de société pour chaque PURGEUR qu'il abattra au cours de cette mission (vrai, mais comme Max rencontrera surtout des Léopards De La Mort, et que ceux-ci ne comptent pas...)

Parfait-J-VRE entre en contact avec un agent de la Sécurité Interne (alors qu'il pense rencontrer son agent de liaison Léopard — vous pouvez en profiter pour lui donner quelques sueurs froides) qui lui apprend que les saboteurs du réseau vidéo ont mis la main sur des cassettes secrètes. Il explique qu'il faut absolument récupérer ces cassettes et que si Parfait y parvient, ça lui vaudra de nombreux points de confiance.

Réunissez de nouveau les PJs et accordez-leur quelques minutes pour réfléchir — voire comparer leurs notes, s'ils tiennent à faire une chose aussi contraire à l'esprit de **PARANOIA** — avant que leur multicorder ne fasse retentir des bip-bips impérieux.

Simultanément, les Com-units des PJs, le multicorder et tous les écrans publics destinés au divertissement des citoyens commencent à diffuser un spot de Vidéo Rasta (voir 1.3.4). Le multicorder repère le signal émis et la chasse commence enfin.

Si les PJs n'essaient pas de contacter qui que ce soit, lancez-les malgré tout sur la piste de Vidéo Rasta. Ceux qui traînent périront par le laser.

1.3.3 On N'Est Pas Sorties De L'Auberge !

Les PJs n'ont jamais manié de détecteur RF et n'ont pas reçu de formation théorique... mais c'est là pratique courante dans le Complexe Alpha. Ils finiront par remarquer que la fréquence des bips augmente quand ils orientent le multicorder dans une certaine direction. Parallèlement, leur volume sonore s'accroît au fur et à mesure que les PJs approchent de l'émetteur.

Hélas, le multicorder ne capte pas l'émetteur central de Vidéo Rasta. Si c'était aussi facile, celui-ci se serait fait pincer depuis longtemps. Le saboteur a dispersé dans tout le secteur des unités de diffusion destinées à égayer les investisseurs. Mais si les PJs suivent attentivement les indications fournies par leur multicorder, ils finiront par remonter jusqu'à Vidéo Rasta.

Autrement dit, baladez les PJs d'un bout à l'autre du Complexe Alpha. Guidés par les bips-bips de leur multicorder, faites-leur traverser, des réfectoires, des baraquements INFRAROUGES,

des centres d'attraction, des axes de circulation (le trafic ne s'arrêtera pas pour leurs beaux yeux), des entrepôts, d'étroites rampes d'accès... Bref, é-rein-tez-les !

Les pérégrinations des PJs seront de temps à autre — c'est-à-dire chaque fois que ça vous chantera — égayées par la diffusion des spots de Vidéo Rasta (cf 1.3.4). Non seulement vous aurez l'occasion de divertir les joueurs en leur servant vos meilleurs numéros de pastiche féroce des média, et en particulier des émissions de variété ; mais en plus, les Clarificateurs seront amenés à pulvériser tous les traîtres qui semblent croire les messages des spots ou simplement les apprécier.

Pour vous donner une idée des pérégrinations des PJs, imaginez donc un grand paquebot transatlantique et nos héros qui en sillonnent les cinq ou six ponts à la recherche d'un poste radio caché. Ajoutez à cela des citoyens indiscrets et belliqueux, des employés excessivement zélés, des gardes Vautours agressifs et des hordes de messagbots, de frotbots et de gardbots maintenant en parfait état de marche.

Quelques rencontres arbitraires ne seraient pas déplacées... Par exemple :

La Sécurité Interne : Une équipe de soldats de la Sécurité Interne montre un intérêt poli pour la mission des PJs. Si un Clarificateur a le malheur d'en regarder un de travers... baston générale !

Une Equipe Participant A Un Tournoi De Grands Programmes : Il s'agit d'un escadron volant de Soldats Vautours engagés dans une chasse au trésor. Ils ont pour instruction de ramener autant de chaussures gauches que possible en quatre heures. Deux transbots les escortent, chargés de chaussures gauches dont dépassent parfois encore des lambeaux de jambes. Les PJs sont mis à contribution.

Un Comité De Bicentenaire : Un groupe de citoyens relativement âgés s'affairent pour décorer un hall à l'occasion d'un bicentenaire quelconque. Ils mettent tout leur cœur à explorer les Clarificateurs d'interrompre quelques instants leur mission pour les aider à suspendre des banderoles. Si les PJs refusent, les vieillards réitérent leur demande, lance-projectiles au poing.

Des Peintres : Une brigade de peintres d'accreditation ORANGE est en train de repeindre en violet un corridor rouge. Il semble que leurs instructions soient quelque peu vagues car ils sont engagés dans une discussion très animée. Plusieurs pots de peinture violette restent dans un coin, sans surveillance. On pourrait certainement en tirer un bon prix sur le marché noir, d'un autre côté, la détention de tels produits de contrebande relève de la plus haute trahison.

Lorsque le rythme commence à faiblir, annoncez à l'opérateur du multicolor que les bip-bips deviendront de plus en plus faibles puis envoyez un nouveau spot de Vidéo Rasta.

S'il y a dans l'équipe un(e) Léopard De La Mort — si vous employez les personnages prêtirés, ce sera le cas — il (elle) recevra un message de sa société au cours de la chasse à l'émetteur (nous vous suggérons le vieux truc de l'inscription au savon sur le miroir des toilettes) : Funky Franny recommande à tous les Quelqu'uns de sauter le repas du soir sous peine de rater la fête.

Ça devrait mettre du sel dans la pause du dîner !



1.3.4 Les Spots De Vidéo Rasta

Présentez-les aux joueurs dans l'ordre que vous voudrez et ne vous privez pas d'en inventer d'autres. N'oubliez pas que Vidéo Rasta n'a personnellement jamais vu de spot publicitaire.

1. Une « pub » de nourriture de synthèse où l'on voit un groupe de citoyens essayant d'ingurgiter le produit en question ; le tout accompagné d'un jingle entraînant :

Ras le bol du gruau

Nous quand on a les crocs

On fonce vers les silos

Et-qu-est-ce-qu'il-faut-nous-apporter ?

(chœur :) R&C MOPS !

R&C MOPS !

Et-qu-est-ce-qui-nous-fait-tant-speeder ?

(chœur :) R&C MOPS !

R&C MOPS !

2. Pseudo annonce officielle selon laquelle il n'existe pas, d'un point de vue moral, de différence entre les couleurs bleue et indigo. Annonce d'un bulletin ultérieur qui précisera si les citoyens BLEUS seront promus à l'accréditation supérieure ou les citoyens INDIGOS rétrogradés.

3. « Pub » pour Vincent-U-BER et son Lot De Robots d'Occasion. On y voit Vincent-U présenter dans une tunique teinte en violet vif des lots de robots à des prix ridiculement bas (cinq ou dix crédits). Ces robots sont en fait des humains déguisés à l'aide de papier aluminium et de bouts de ferraille. Après la diffusion de ce spot, le PJ qui trimbale un bout de console à son poignet aura tout intérêt à trouver un moyen de s'en débarrasser.

4. « LE MESSAGE PRÉCÉDENT EST DÉMENTI. »

5. Clip promotionnel de Teela-O-MLY mettant en scène une citoyenne qui ne ressemble en rien à Teela. Elle demande à tous les téléspectateurs de rester sur cette chaîne s'ils veulent une recette pour atteindre l'accréditation ULTRA-VIOLETTE en trois leçons faciles.

6. Pseudo annonce officielle disant que le Complexe Alpha est entré en guerre contre le Complexe Phuka ; pour participer à l'effort de guerre, les citoyens sont invités à manger double portion au repas du soir.

7. Spot de recrutement militaire. Le commentateur presse ses concitoyens de rejoindre les rangs des Escadrons Vautours tandis que défilent des images montrant des engins qui explosent en vol ou s'écrasent au sol (deux points de confiance à qui récupérera cette cassette hautement séditeuse).

8. Pub pour des boîtes de bière. On y voit des citoyens debout sur des surfs de carton pâte sur fond de vagues exécutées à grands coups de pinceau. Un personnage hors image leur jette de temps à autre quelques seaux d'eau. A la fin du spot, les acteurs, sourire éclatant aux lèvres, brandissent les boîtes et tirent sur les petits anneaux qui permettent de les ouvrir... Tout faux, il s'agissait de grenades fumigènes.

1.3.5 Tout Le Monde A Table et En Avant La Musique !

A moment donné, les pérégrinations des PJs sont interrompues par un message diffusé sur les com-units : c'est l'heure du dîner et nos héros doivent se présenter devant le plus proche officier d'intendance chargé du personnel en transit et faire la queue pour obtenir leur gruau (même dans l'univers PARANOÏDE de l'Ordinateur, on ne demande pas aux travailleurs de se mettre à l'œuvre le ventre vide).

A moins que les joueurs ne vous indiquent expressément que leurs personnages sautent ce repas, considérez que tous les Clarificateurs ont ingurgité leur dose de gruau saturé de Sauce Boogie.

1.3.6 Thème d'Intro

Consultez le Plan Du Studio De Vidéo Rasta, page 21.

Que les PJs aient ou non mangé, peu de temps après le dîner et quelques instants avant l'émission du soir de Teela-O-MLY, le multicolor fait entendre d'impérieux bip-bips : il a capté des signaux puissants (Vidéo Rasta est en train de tester son émetteur à pleine puissance et s'apprête à saboter le show de Teela en diffusant à la place le contenu de la Boîte Noire).

Suivant les indications du multicolor, les PJs se retrouvent dans un complexe d'entrepôts abandonné. Ils y errent un bon moment, le temps d'atteindre l'état de nervosité désiré. Le sol et les murs leur renvoient des harmoniques et des signaux induits qui affolent complètement le détecteur. Nos héros finissent par découvrir une imposante porte, large de quatre mètres et haute de trois, dont le tableau de contrôle luit faiblement. Le multicolor semble estimer qu'ils sont arrivés à destination. On entend beaucoup de bruit derrière la porte ; une voix à peine audible dans le brouhaha général retentit : « ... les câbles sont complètement emmêlés mais dès que j'aurai trouvé le hic, on pourra envoyer la Boîte Noire... »

Quand on appuie sur l'unique bouton du panneau de contrôle, la porte s'ouvre. Lisez tout haut ce qui suit :

La porte s'ouvre sur un long couloir de quatre mètres de large délimité par un simple garde fou à main droite. Au bout de quatre mètres, un escalier sur la droite descend jusqu'à une grande salle.

Dans le couloir, à environ quatre mètres, un groupe de cinq individus au look incroyablement étrange vous fait face. Leurs chevelures forment des crêtes et des piques rouges, jaunes et vertes ; sur leurs bras et leurs visages, sont dessinés d'étranges motifs de couleur ; ils portent des vêtements noirs, très ajustés et agrémentés de pittoresques bouts de plastique et de métal. Tous sont armés d'un lance-projectiles ou d'un laser. Votre apparition semble les avoir effrayés mais ils restent immobiles et silencieux.

Vous voyez assez distinctement la pièce qui se trouve au bas des escaliers. On dirait une station de vidéo-diffusion de PDH et CM : caméras, appareils vidéo, beaucoup de matériel électronique, une profusion de câbles et de spots puissants... mais tout semble en désordre et assemblé à la diable. Personne, là-bas, ne semble avoir remarqué votre arrivée.

Tout à coup, avant que vous ayez pu faire un geste, celle qui se trouve à la tête du groupe d'étranges individus en face de vous, une femme portant de curieuses lunettes sombres striées de larges fentes et d'énormes pendants d'oreille en plastique en forme de disque, se met à hurler : « Regardez ! Elle est là ! » Elle désigne du doigt une sorte de grand bureau et ajoute : « Allons-y ! » Avec deux de ses acolytes, elle s'élançait dans les escaliers tandis que les deux autres individus pointent leurs armes vers vous et ouvrent le feu.

Funky Franny et ses quatre compagnons Léopards De La Mort sont là pour soustraire la Boîte Noire à Vidéo Rasta. Tandis que deux léopards restent en haut des escaliers pour s'occuper des PJs, Funky Franny et les deux autres se précipitent dans le studio pour récupérer la boîte.

Que le spectacle commence !

1.3.7 Grand Spectacle Son Et Lumière

A partir de là, les Clarificateurs se trouvent en situation de combat rapproché. Les deux Léopards qui sont restés en arrière font siffler leurs lasers avant de bloquer l'accès à l'escalier en combattant au corps à corps. Si les PJs viennent à bout de ces deux individus ou les évitent en plongeant directement dans le studio par dessus le garde fou, lisez aux joueurs le passage suivant en guise de description du studio de Vidéo Rasta :

La pièce elle-même mesure 12 mètres sur 24. Quand vous descendez la première volée de marches de l'escalier, la plus grande partie de la salle s'étend devant vous. Celle qui se trouve derrière l'escalier est occupée par des accessoires et des décors. Toujours en descendant cette première volée de marches, on découvre trois portes fermées, une sur le mur du fond, une sur celui de gauche et la dernière sur celui de droite. Une fusillade acharnée a éclaté dans le fond du studio.

Arrivés en bas des escaliers, les trois individus au look étrange se sont mis à couvert derrière une rangée d'appareils à bandes et de meubles à tiroirs. Ils sont bloqués là, pris sous les feux croisés de quelques citoyens vêtus de salopettes noires qui se sont mis à l'abri derrière une pile de caisses. La femme aux lunettes striées de larges fentes tient un cube noir, légèrement luisant, coincé sous son bras ; de l'autre main, elle riposte aux tirs des individus en salopettes noires.

A peine en retrait, se trouve dressé un véritable studio vidéo : décors mobiles, caméras vidéo posées sur de frêles trépieds, spots puissants... Les caméras portent en grosses lettres l'inscription : « PROPRIÉTÉ DE PDH ET CM ».

Dans un coin au fond de la pièce, cinq personnages se tiennent accroupis devant un grand tableau de contrôle vertical. Certains vérifient fiévreusement des branchements de câbles, d'autres tripotent des manettes tout en observant une rangée de moniteurs installés devant eux.

Le précieux matériel que les PJs sont censés récupérer, ce sont les caméras. Il serait vraiment regrettable qu'elles soient endommagées au cours de la fusillade (hé ! hé ! hé !)

La fusillade fait rage, opposant Funky Franny et ses deux compagnons à six techniciens de Vidéo Rasta. Les adversaires sont tous armés de lasers et dépourvus d'armures ; ni les uns ni les autres ne sont des cracks en matière de tir, c'est donc le matériel du studio qui subit les plus lourdes pertes. Le sol, le plafond et les murs sont couverts d'un réseau de fils et de câbles installés à la va-vite ; quand ils font les frais d'un rayon perdu, il éclate de ravissants petits feux d'artifice. Les tirs ratés n'épargnent pas non plus les écrans de contrôle, qui éclatent à grand bruit, projetant une pluie de débris de verre dans tout le studio. Entre les court-circuits dans les câbles et les moniteurs qui explosent, on devrait avoir avant peu...

... Plein de petits foyers d'incendie ! L'équipement de Vidéo Rasta, essentiellement constitué de carton et de plastique bon marché, fournit un combustible de choix. Il en résulte des nuages fort désagréables d'épaisse fumée noire et acre qui rendent assez inefficace — décalez de quatre colonnes vers la gauche lorsque vous consulerez la Table Des Dommages — l'usage des lasers, sauf à bout portant. Il y a bien quelques extincteurs manuels, mais ils ne suffisent pas à venir à bout de tous les foyers d'incendie... En revanche, ils produisent assez de mousse pyro-extinctrice pour rendre le sol particulièrement traître... Ziippii !

Vidéo Rasta et ses quatre techniciens restent près des écrans de contrôle, bien décidés à ce que le spectacle continue, et s'activent pour mettre la dernière main aux branchements et aux réglages. Ils ne se sont pas encore aperçus que Funky Franny a mis la main sur la Boîte Noire.

Comment les PJs vont-ils réagir face à cette situation problématique ? Faites-leur confiance pour sortir leur artillerie et en faire bon usage... Mais contre qui ? Le mieux est que vous orchestriez les actions des PNJs comme si les PJs n'existaient pas. Laissez nos héros transformer en passoire tous les PNJs qu'ils voudront à l'exception de Funky Franny. C'est elle qui a la Boîte Noire et il faut qu'elle s'en sorte... Quant aux autres vous pouvez les sacrifier.

Bien sûr, si les Clarificateurs tirent sur les PNJs, ceux-ci ripostent. Dans le cas contraire, les deux groupes de Léopards De La Mort consacrent le gros de leur énergie à s'entretuer, faisant occasionnellement feu sur les PJs, histoire de changer.

Lorsque vous commencez à sentir que les Clarificateurs mettent sérieusement en danger la vie ou la liberté de Funky Franny, celle-ci s'enfuit par la porte la plus accessible, suivie par les rescapés de son groupe de Léopards qui sèment derrière elle ce qu'il faut de grenades pour décourager les poursuites. Ça peut être au moment précis où les PJs parviennent en bas des escaliers s'ils opèrent avec la souple efficacité d'un commando, ou bien une grosse demi-heure plus tard si vous avez affaire à de bons paranoïdes : incapables, prudents jusqu'à la lâcheté, du genre qui préfère tirer dans le dos.

Note : Votre but est de lancer les PJs à la poursuite de Funky Franny (voir ci-dessous), faites donc discrètement remarquer qu'elle s'enfuit : « Doux Jésus ! Mais c'est qu'elle est en train de filer avec la boîte ! Je me demande comment l'Ordinateur va prendre ça... ». Lancez les dés, hochez pensivement la tête, jouez avec les nerfs des joueurs.

Lorsque Franny et ses compagnons prennent la tangente, Vidéo Rasta fini par s'apercevoir qu'il n'est pas si évident de défendre la place et entreprend une retraite stratégique. Lui et ses techniciens connaissent bien le terrain, ça leur donne une longueur d'avance sur d'éventuels poursuivants, quels qu'ils soient. Comme ces personnages ne jouent aucun rôle dans le reste de l'intrigue, faites-les disparaître le plus discrètement possible.

1.3.8 « Et Maintenant Vous Avez Le Choix Entre Le Banco Et Notre Cadeau Surprise... »

Dilemme pour les PJs : soit ils obéissent à leurs ordres à la lettre et récupèrent le matériel du studio pirate, soit ils se lancent à la poursuite de la Boîte Noire.

S'ils prennent le temps d'examiner la situation, ils s'apercevront que plusieurs des écrans de contrôle leur renvoient leur image et celle du studio. Vidéo Rasta a saboté la diffusion du show de Teela-O en passant à la place et en direct le combat qui se déroulait dans son studio. Sur les milliers de citoyens qui ont vu l'émission, un nombre non négligeable savaient ce qu'était la Boîte Noire... Et l'Ordinateur n'en a pas perdu une goutte lui non plus. Les PJs peuvent soit débrancher les caméras soit les détruire (mais, sous l'œil de l'Ordinateur, ce serait du plus mauvais effet).

Nos héros peuvent considérer que la Boîte Noire fait partie du matériel qu'ils doivent récupérer. C'est d'ailleurs à partir de maintenant l'opinion de l'Ordinateur... mais les PJs n'ont aucun moyen de le savoir.

1.3.9 Si Les PJs Ne Se Lancent Pas Sur La Piste De La Boîte Noire

Dans environ 90 minutes, la fièvre de la Sauce Boogie, œuvre de Funky Franny, s'emparera des citoyens du Complexe (nos héros compris, s'ils ont diné). Si les Clarificateurs en sont victimes, tous les prisonniers qu'ils auront pu faire dans le studio — et qui eux n'ont pas mangé — s'enfuiront. Si les PJs sont épargnés par la fièvre générale, il leur faudra expliquer pourquoi lors du débriefing.

1.3.10 Comment Lancer Habilement Les PJs Sur La Piste De La Boîte Noire

En ne se mettant pas à courir après la boîte, les PJs agissent de façon très sensée : ils suivent les ordres... et dans le Complexe Alpha, ne pas suivre les ordres revient généralement à abrégé sa biographie. Cependant...

...Cependant, si les Clarificateurs ne se mettent pas à courir après la Boîte, l'aventure perdra pour vous beaucoup de son sel. C'est pourquoi

vous devez vous arranger pour qu'ils suivent cette piste, même malgré eux. Ce genre de manœuvre empiète sur le libre arbitre des joueurs et baillonne l'expression de leur individualité profonde, expression qui est pour eux, en tant qu'êtres humains et citoyens de notre belle démocratie, un droit légitime. Projeter une telle manœuvre serait déjà un crime grave, à franchement parler, une trahison.

... C'est d'ailleurs pourquoi l'idée nous a plu. Voici comment procéder :

Franny doit laisser derrière elle l'équivalent d'un jeu de piste que même un escargot pourrait suivre : sang dégoutant d'une blessure ; empreintes de pas noires et graisseuses ; succession de portes ouvertes ; hordes de témoins ; traînée de miettes de pain ; grosses flèches fluorescentes tracées sur le sol... etc.

Il serait bon qu'elle quitte le studio en brandissant la Boîte de façon provocante et en se moquant des PJs « qui-sont-vraiment-débiles-de-la-laisser-filer ». Pourquoi ne continuerait-elle pas à railler leur esprit et leur compétence tandis qu'ils la poursuivent ?...

Elle pourrait aussi lancer des slogans séducteurs qu'on ne peut impunément crier devant de loyaux citoyens — « La mère de l'Ordinateur fait du ski nautique derrière les sous-marins des FA » ou « La mère de l'Ordinateur est encore accrochée au pinceau électronique ». Rappelez gentiment aux joueurs que toute la scène est diffusée sur le réseau vidéo partout dans le Complexe Alpha ; si les PJs laissent filer Franny sans broncher ça risque de porter un sérieux coup à leurs relations avec l'Ordinateur.

Si toutes les autres méthodes échouent, envoyez aux PJs un message chargé de la dépêche spéciale suivante :

***** CHANGEMENT D'OBJECTIF PRIORITAIRE ***
TOP SECRET ! TOP SECRET ! TOP SECRET !
PRIORITÉ ABSOLUTISSIME SUR TOUS
ORDRES DE MISSION ANTÉRIEURS :
RETROUVER ET RÉCUPÉRER BOÎTE NOIRE
LA DÉPOSER DÈS QUE POSSIBLE
QUARTIER GÉNÉRAL DE LA SÉCURITÉ
SECTEUR FKL
MERCİ DE VOTRE COOPÉRATION**

Cette dépêche est parfaitement bidon. C'est un Grand Programmeur affilié à Libre Entreprise qui en est l'auteur. Pas de soucis à se faire : si les PJs parvenaient à mettre la main sur la Boîte Noire, ils seraient interceptés avant d'atteindre le Secteur FKL et soulagés de l'objet.

Si les PJs cherchent à vérifier l'authenticité de cette dépêche, on leur apprend que c'est un faux mais qu'ils doivent suivre les instructions qu'elle donne afin de démasquer l'imposteur. S'ils ne mentionnent la dépêche que plus tard, ils subiront un interrogatoire serré et écoperont d'un point de trahison pour avoir reçu ce document séducteur (soupon !). Soyez juste, pour compenser, fournissez aux PJs de nombreuses occasions de gagner des points de confiance en abattant des hordes de traîtres.



1.3.11 Petite Surboom dans la Salle des Silos

Revoyez le Plan de la Salle des Silos, page 21.

Le combat dans le studio vidéo se termine à H (pour Hystérie Collective) moins 90 minutes. Si les PJs se lancent à la poursuite de Funky Franny et de la Boîte Noire, ils parviennent aux silos à H moins 60. Ils ne sont d'ailleurs pas les seuls... loin de là !

Toutes les sociétés qui ont eu la Boîte Noire en leur possession (sur la liste, leur nom est précédé d'un astérisque) ont dépêché sur place un commando armé de trois personnes. Idem pour toutes les sociétés contactées par les PJs. Si la fusillade ainsi obtenue n'est pas assez embrouillée à votre goût, ne vous gênez pas pour ajouter d'autres sociétés.

Les PJs poursuivent Funky Franny dans un dédale de couloirs et de passages de service avant de déboucher dans une salle pleine de matériel de production alimentaire. Franny espère y retrouver une brigade de Léopards qui doit se charger d'amener la Boîte Noire jusqu'à une autre station pirate avant que la fièvre de la Sauce Boogie ne se déchaîne. Malheureusement, cette brigade a été retardée et Franny attend en vain... mais il y a du monde pour lui tenir compagnie !

Lorsque les PJs débouchent dans la Salle des Silos, lisez aux joueurs le passage suivant :

Lancés à la poursuite de l'étrange femme qui tient la Boîte Noire, vous vous retrouvez dans une vaste salle remplie de réservoirs et de matériel électronique. Les murs sont tapissés d'écrans et de jauges. L'espace qui sépare le haut des énormes réservoirs de la voûte haute de 30 mètres est occupé par un embrouillamini de conduits et de passerelles. Les gigantesques cuves sont emplies de diverses mixtures en ébullition aux couleurs écœurantes ; l'odeur qui s'en dégage n'est pas sans rappeler celle du vestiaire d'un gymnase INFRAROUGE après quatre jours sans nettoyage.

Une cabine de surveillance aux parois de plexiglass est installée au sommet de la voûte ; on peut y accéder grâce aux passerelles, à deux échelles et à un petit monte charge qui fonctionne en permanence. Vu sa position centrale, cette cabine offre une magnifique vue panoramique de la salle.

En levant la tête, vous découvrez l'étrange femme qui tient la Boîte Noire ; elle vient juste de pénétrer dans la cabine de plexi. Elle se retourne et, s'apercevant qu'elle est poursuivie, vous lance d'une voix rauque : « Bienvenue, bande de feignants ! Heureuse que vous soyez arrivés jusqu'ici ! Il va y avoir une sacrée fiesta ce soir... Permettez-moi de vous présenter votre hôtesse... » (Brandissant la Boîte Noire, elle salue d'un geste large en faisant une grande révérence ; puis adoptant une pose provocante) « Funky Franny et sa magique Boîte Noire ! »

Maintenant que les décors sont plantés, faites entrer les figurants. La salle comporte autant de portes qu'il y a de commandos envoyés par les sociétés secrètes pour récupérer la Boîte Noire. Toutes ces portes s'ouvrent en même temps et tous les commandos déboulent dans la salle avec un bel ensemble. Les agents sont revêtus des uniformes distinctifs de leur société (armure de plate pour Corpore Métal, défroque blanche pour l'Eglise du Christ Programmeur, costume rayé et étui à violon pour Libre Entreprise, etc.). Ils s'arrêtent, hésitent, s'observent pendant quelques instants, puis s'élancent tous dans des directions différentes.

Certains courent vers les échelles et la cabine de surveillance ; certains se mettent à couvert près des silos ; certains foncent sur les commandos des sociétés ennemies et engagent un combat rapproché ; certains se mettent à tout casser au hasard tandis que d'autres prennent la fuite ou font les poches de ceux qui sont à terre ; d'autres encore, à couvert derrière les portes, se lancent dans d'émouvants discours. Décrivez toute cette agitation en vous inspirant des poursuites de dessins animés.

Demandez ensuite aux PJs ce qu'ils ont l'intention de faire ; vu la surabondance des cibles possibles, ils seront peut-être un instant plongés dans une agréable indécision, mais il entreront vite dans le bain.

Quant à l'attitude des PNJs face aux PJs, elle sera l'exact reflet de celle des PJs à leur égard. Si nos héros se mettent à tabasser tout le monde en tirant à qui mieux mieux, les PNJs s'en souviendront et essaieront de les éliminer. Si au contraire les PJs essaient de passer inaperçus et de manœuvrer discrètement vers la cabine de surveillance, ils se trouveront face à des PNJs animés des mêmes intentions.

Et ne soyez pas surpris si tous les PJs ne font pas la même chose : il est très possible que l'un s'assesse sur un silo et commence à taper dessus comme un sourd pour le faire éclater tandis qu'un deuxième se trouve un coin à l'abri pour compter les cadavres de traîtres et qu'un troisième utilise un pouvoir mutant pour se mettre au-dessus de la mêlée et faire directement face à Funky Franny. Pas d'effolement, improvisez et utilisez votre lot de figurants pour fournir des réponses distrayantes aux initiatives des PJs.

Le seul PNJ important dans la salle, c'est Franny. Pendant cinq à dix rounds, elle défend la cabine de surveillance, ensuite elle conclut que sa brigade de Léopards ne viendra pas récupérer la Boîte à temps. Quand ça commence à trop chauffer pour son matricule, elle pousse un cri triomphant, fait voler la paroi de plexi en éclats d'un coup de laser et plonge droit dans un silo, où elle disparaît sous la mixture peu appétissante.

Après ça, tout le monde restera sans doute paralysé pendant quelques instants. Mais en fait, Funky Franny avait depuis longtemps prévu cette sortie : la paroi du silo comporte une valve qu'elle peut trouver à tâtons et utiliser comme un sas pour s'enfuir. Personne ne retrouvera son corps et on supposera qu'il a été... hum... dévoré par la nourriture.

Il doit être possible de prolonger les combats dans la cavernieuse salle des silos même après que Franny ait disparu avec la Boîte — faites durer jusqu'à H moins zéro. A cet instant, tous ceux qui, l'estomac bien calé, sont en train d'escalader les conduits ou les passerelles auront quelques ennuis. Au dehors, le comportement de la population devient fort curieux.

1.3.12 Scène d'Hystérie Collective

Si les PJs restent nettoyer le terrain dans la Salle des Silos, c'est là que les prendra la fièvre du Boogie. S'ils quittent les lieux pour une raison ou une autre — pour se présenter au rapport dans le Central des Missions, pour traquer le traître dans le secteur, ou pour se lancer à la poursuite d'un des commandos de Société Secrète battant en retraite — ils seront quelque part dans les halls quand la fête commencera.

Twist and Shout

La fièvre de la Sauce Boogie gagne progressivement, commençant par de légers élancements le long des principaux nerfs. Des citoyens se mettent tout à coup à claquer des talons ou à taper dans leurs mains. En combinant les deux, ça donne de jolis numéros de claquettes. Dans les couloirs, ceux qui d'ordinaire se pressent au pas de course vers leurs occupations (tout retard relève de la trahison) s'arrêtent pour esquisser un petit charleston, un twist ou la danse des canards. Les véhicules conduits par des humains commencent à effectuer de brusques manœuvres que ne mentionne aucun manuel. Il y a de quoi s'inquiéter quand il vous passe au-dessus de la tête un volbot qui fait du slalom entre les piliers supportant les axes de guidage et laisse ici et là tomber une caisse. Pis encore, on voit des automobiles sauter d'un axe à un autre.

La nouvelle danse neuronique est maintenant bien lancée. Les gens s'agrippent aux robots qui passent pour ne pas tomber et les entraînent dans des tangos effrénés. Une brigade de Léopards déboûle en twistant frénétiquement comme pour accompagner un tube d'Elvis : un,

deux (dégaine, moulinet) ; trois, quatre (rafale de mitrailleuse) ; etc. Dieu merci, ils sont incapables d'atteindre quoi que ce soit.

Si les ordinateurs et les robots ne sont pas directement affectés, nombre de leurs contrôleurs humains, eux, le sont ; aussi ne vous gênez pas pour semer la panique partout où vous le voulez. De plus, l'Ordinateur commence à annuler certaines opérations, à paralyser certains services, et à mettre en marche les systèmes de commande automatique — pas toujours les bons ! Ainsi lorsqu'un programme de régulation du trafic est introduit dans le système contrôlant l'éclairage public, ça donne des façades d'immeubles transformées en panneaux de signalisation géants, les fenêtres allumées dessinant des flèches clignotantes et des messages... Les feux des axes deviennent des stroboscopes : on se croirait en boîte (n'oubliez pas que la lumière du jour ne pénètre pas dans le Complexe Alpha et que, lorsque l'Ordinateur coupe la lumière, il fait vraiment noir).

Les citoyens commencent à danser sur le pas de leur porte comme dans une comédie musicale. Le moment est bien choisi pour fredonner un petit air entraînant de « 42nd Street » ou « Chorus Line ». Ebranlés par la sauce boogie, les systèmes nerveux des citoyens sont très sensibles aux stimuli extérieurs et bientôt, toute la foule danse en mesure. Lorsque suffisamment de gens dansent sur le même rythme, ça produit des vibrations capables de transformer en ruines des ponts et même des immeubles. L'air répercute ces vibrations. Les personnages semblent prisonniers d'un téléscripteur géant. Leci commence à leur tomber sur la tête. Les conduits éclatent, produisant de la « pluie ». Les robots marchent mal sous la pluie, en particulier quand leurs petites chenilles caoutchoutées et leurs plaquettes de frein sont mouillées. Les robots qu'on envoie réparer les dégâts percutent des objets et en renversent d'autres d'où l'envoi de nouveaux robots pour réparer de nouveaux dégâts.

L'Ordinateur exige que tous les opérateurs de terminaux « défectueux » se présentent dans des Centres d'Extinction... et lorsque leurs remplaçants ne répondent pas aux appels, il leur donne le même ordre. Tous les Clarificateurs sont mobilisés pour faire face à la situation : nos héros reçoivent des ordres sur leurs com-units, lesquels sont annulés par de nouvelles instructions quelques minutes plus tard.

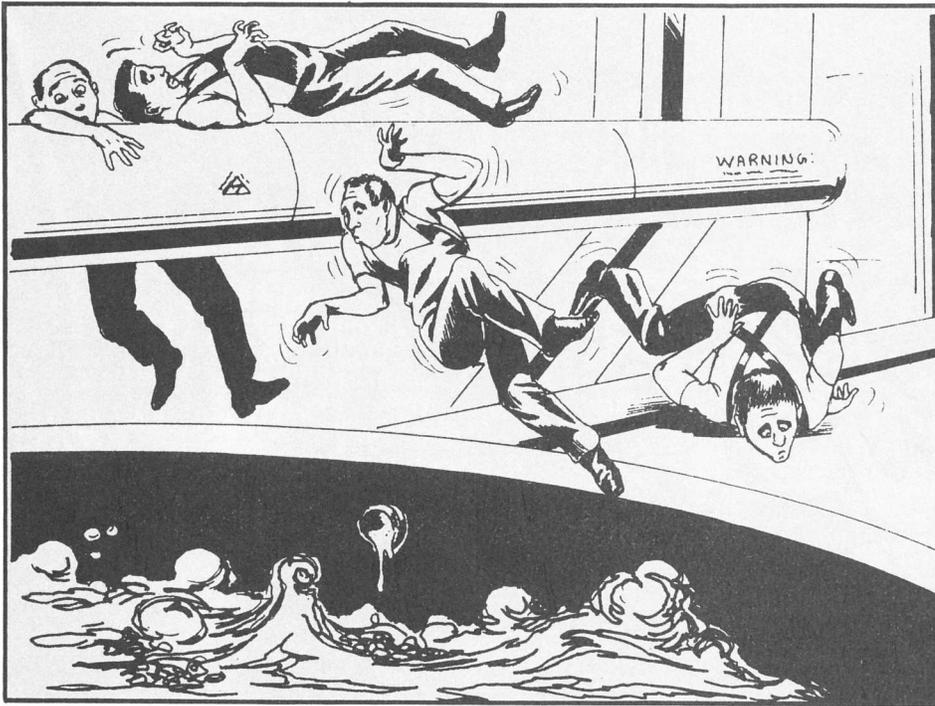
Vous pouvez glisser ici quelques rencontres avec hordes de danseurs de rap (imaginez une gigantesque et hétéroclite surboom du nouvel an où tout le monde essaie de s'agripper à vous pour empêcher les murs de tourner). Les citoyens atteints sont également sensibles au bruit : si un Clarificateur effrayé s'écrie « ha ! », tout un chœur reprend « ha ! » et le rythme des pas de tous change.

Au bout d'un certain temps, les Clarificateurs verront arriver des véhicules automatiques censés les transporter là où leurs derniers ordres les appellent. Comme ces ordres changent toutes les cinq minutes, nos héros passeront quelques heures agréables à foncer inutilement d'un endroit à un autre.

Lorsque ce petit jeu devient lassant, vous pouvez jeter dans les pattes des PJs des équipes de soldats affectés au service de nuit qui n'ont pas été intoxiqués et qui, attachés de combinaisons protectrices rad-bio-chim, cherchent partout les envahisseurs commies... ou encore des docbots armés de fusils à fléchettes tranquillisantes, prêts à tirer sur quiconque se conduirait « bizarrement ».

Amusez-vous bien et faites durer jusqu'à ce que les joueurs craquent.

Suggestion pour le bouquet final : l'Ordinateur annonce une coupure de courant générale afin de protéger les différentes installations. Les lumières s'éteignent. Tous les véhicules cessent de fonctionner. Dans l'obscurité, on entend de grands bruits de collisions. L'équipe doit se diriger à la lueur des lampes de poche. Si les PJs ont des lunettes à infrarouge, jetez-leur dans les pattes des tas de sources de chaleur parasites.



Bon appétit !

Laissez-les décider vers où ils se dirigent, puis décrivez-leur les obstacles qu'ils percutent en chemin : « Bon, alors là, vous tournez à gauche ou à droite ? Ah ! Voilà une cage d'escalier, il y a bien un ascenseur, mais tout ses boutons sont éteints... Vous appuyez sur lequel ?... Tiens, il n'y a pas qu'un mètre entre le sol et le plafond dans ce couloir ! Vous entendez tirer quelque part devant vous... derrière aussi d'ailleurs. Hooouup la ! Il y a un gros trou dans cette passerelle !... On dirait que vous êtes sur un tapis roulant... »

Quand les joueurs commencent à en avoir assez de ce petit jeu, les com-units lancent quelques bip-bips et toutes les lumières se rallument à pleine puissance, aveuglant tout le monde. Les PJs s'aperçoivent alors qu'ils sont sur une passerelle surplombant les silos à nourriture, à l'endroit exact où ils se trouvaient quand la fête a commencé. Les chasseurs de Boîtes des Sociétés Secrètes y voient de nouveau clair, eux aussi... Tout le monde ouvre le feu. Les conduits éclatent. Les passerelles cèdent avec un bruit de métal déchiqueté. Tout le monde tombe dans les silos. Rideau !

Après la Bataille...

Nos héros vont employer le loyal enthousiasme qui les caractérise à essayer de faire face aux difficultés. Bien sûr, la solidarité qui est censée naître face à une catastrophe n'a pas sa place dans le Complexe Alpha. Les PJs sautent donc sur l'occasion pour se livrer au pillage, à la destruction et autres formes de sabotage commie.

Quelles que soient les initiatives des PJs, leurs com-units finissent par leur transmettre l'ordre de se présenter au Quartier Général des Clarificateurs pour leur débriefing... et les choses reprennent leur cours normal. Si les PJs ne s'exécutent pas rapidement, des combats viennent les chercher, les neutralisent avec des gaz et les « escortent » jusqu'au Quartier Général.

Lorsque nos héros arrivent à destination, ils sont cordialement accueillis et placés en « détention protective » — dans une cellule sans fenêtre, violemment éclairée — jusqu'au lendemain, quand la situation sera redevenue normale.

1.3.13 Débriefing

Les PJs sont enfin relâchés et sortent de leur cellule ou de l'infirmerie. En sortant de sa cellule, un des personnages (choisissez au hasard) aperçoit Wolfgang-B-Mol que l'on jette dans une cellule à peine plus confortable. Naturellement il est interdit de poser des questions là-dessus. Wolfgang-B n'avait pas tort de penser qu'il serait tenu pour responsable de tous les problèmes rencontrés au cours de la mission ; on n'entendra plus parler de lui. Libre au témoin de l'incident d'en faire part à ses camarades.

Les trois officiers de briefing qui restent questionnent les PJs sur leurs activités de la nuit précédente. Ils demandent des comptes concernant le matériel perdu ou détérioré. Charles-B veut soumettre les PJs à un interrogatoire complet. Frank-Vi est plus coulant mais il s'endort de temps à autre laissant ainsi le champ libre à Charles-B. Tout ce qui intéresse Max-I, c'est de savoir si les caméras ont été récupérées intactes.

Charles-B est prêt à glisser sur beaucoup de choses si les Clarificateurs ont abattu un bon nombre de traîtres. Si l'armure du leader est intacte, il sera très contrarié ; si en revanche elle est noircie d'impacts, il fera un éloge vibrant du PJ, le présentant comme un Clarificateur modèle.

Les PJs doivent avoir le pressentiment que cette histoire de Sauce Boogie va leur retomber sur le dos... c'est faux, l'Ordinateur n'a eu aucun mal à découvrir que le tableau de commande des silos avait été trafiqué... mais il est bon que les PJs aient constamment l'impression que quelque chose va leur retomber sur le dos... parce que ça peut leur arriver à tout instant !

Rassemblez les rapports et distribuez les points de confiance, de trahison et de société secrète. Juste avant de rendre les PJs à leurs occupations, Frank-Vi les félicite pour la « brillante performance qu'ils ont accomplie sous l'œil de l'Ordinateur » et ajoute : « Notre Ami l'Ordinateur m'a prié de vous dire qu'il espérait qu'on ne ferait plus appel à vous pour ce genre de chose. »

Sur le chemin de leur bloc résidentiel, les PJs sont accostés par des citoyens, dont certains de haute accréditation, qui ont vu le curieux vidéo film de Vidéo Rasta la nuit précédente. Aucun ne croit que les PJs soient vraiment des Clarificateurs ; ils croient que ce sont des acteurs. D'ailleurs, tout ce qu'ils veulent savoir c'est à quoi ressemble Teela O'Malley dans la réalité.

Quand les PJs arrivent chez eux, la mise en alerte pour la Mission Deux les y attend...





Présentation des nouveaux modèles de Clarificateurs améliorés

2. MISSION DEUX : POUR UNE POIGNÉE DE MUTANTS...

2.1 Résumé

L'Ordinateur ne fait pas porter le chapeau aux Clarificateurs pour la catastrophe généralisée de la veille, mais il faut bien qu'il s'en prenne à quelqu'un. Il a conclu que les citoyens avaient été contaminés par une nouvelle et terrible mutation, similaire à la redoutable et détestée faculté d'Empathie Envers Les Machines. De plus, il pense qu'il existe un lien entre ce fléau et le cube noir que les traîtres de la veille s'arrachaient en direct sur tous les écrans vidéo. L'Ordinateur aurait pu tirer bien d'autres conclusions, mais c'est à celle là qu'il est arrivé et on doit être d'accord avec les conclusions de l'Ordinateur sous peine de devenir un traître.

L'Ordinateur a aussi décidé que le trouble en question pourrait bien être contagieux, comme la Propagande Communiste; et que, jusqu'à preuve du contraire, on devait du moins le considérer comme tel. C'est pourquoi on ne dira pas aux Clarificateurs que la Boîte Noire fait partie de leurs objets d'investigation... à moins que l'équipe ne soit contaminée. Bien qu'ils aient été en contact avec la Boîte, nos Clarificateurs semblent indemnes; l'Ordinateur en conclut donc qu'ils doivent avoir des défenses naturelles (vous remarquerez qu'il part d'hypothèses aussi personnelles qu'erronées pour tirer des conclusions encore plus fantaisistes). Les PJs vont donc être choisis pour récupérer ou détruire la Boîte Noire.

De son côté, la Grande Programmeuse Cosine-U-RSS-5 en est venue à la conclusion plus censée que la Boîte Noire devait renfermer des cassettes amusantes — ce qui revient à dire que c'est un objet datant de l'Histoire Enregistrée. Elle est bien décidée à l'ajouter à sa collection déjà imposante (et parfaitement illégale) de telles antiquités.

Frank-Vi-OKE, sachant que les Clarificateurs seront confrontés à des mutants aux pouvoirs étranges et imprévisibles, décide de leur donner

un avantage. Il les envoie donc à Vincent-I-BIA, chercheur de R&C qui travaille d'arrache-pied sur la reproduction mécanique des pouvoirs mutants. Comme la plupart de ses confrères de R&C, Vincent-I est un peu givré. Les Clarificateurs ne seront pas pour autant dispensés de partir au combat arrachés de ses trouvailles.

Résultat, les PJs vont tendre une embuscade à un gang de mutants non enregistrés. La société Psion, qui a eu vent des intentions de l'Ordinateur, est décidée à protéger les mutants contre ce piège. Quant à la société Anti-mutants, elle va tendre une embuscade aux agents de Psion et aux mutants.

Le problème, c'est qu'il n'y a pas de mutants ! La Boîte est en effet retombée entre les mains du Club Sierra, qui essaie de négocier avec un de ses anciens membres installé à l'Extérieur dans le but d'obtenir d'autres boîtes semblables. Les Libres Entrepreneurs ont, de leur côté, décidé de récupérer la Boîte.

Quand la situation se sera un peu décantée, nos héros se retrouveront toujours sans la Boîte, mais avec l'ex-agent du Club sur les bras... Ce qui les entrainera dans leur troisième mission.

2.2 Briefing Préliminaire à la Mission

Quand les PJs retrouvent leurs quartiers, une mise en alerte les y attend (Mise En Alerte Référence (BJPBN.2.2 page 27). Posez le bout de papier correspondant à cheval sur votre écran et donnez aux PJs l'occasion d'entrer en contact avec leur Société Secrète. Distribuez-leur aussi quelques rumeurs (tirées de la Liste Générale des Rumeurs ou inventées par vos soins). On ne donne aucun renseignement supplémentaire sur la Boîte Noire mais toutes les sociétés soulignent qu'il est important de la retrouver et, si possible, de s'en emparer.

2.2.1 Le Quartier Général des Clarificateurs

Une fois de plus, les Clarificateurs auront quelque peine à déterminer où il leur faut se présenter. S'ils suggèrent que ce doit être en Salle de Briefing AA, on leur demande aussitôt comment ils ont obtenu une telle information. On soupçonne une fuite et les PJs ont fort à faire pour éviter d'écopier de points de trahison, ou d'entrer dans l'engrenage accusation/jugement/exécution (pas forcément dans cet ordre).

La console de sécurité du poste de contrôle a été remplacée par un nouveau modèle. Cette machine comporte une plaque de verre sur le devant; lorsque le Clarificateur pose ses mains dessus, une vive lumière illumine la plaque et l'appareil examine l'empreinte de ses paumes.

Lorsque le quatrième PJ se présente (bis repetita), la plaque surchauffe et carbonise la paume de ses mains. On convoque un docbot pour qu'il apporte de la plastichair... ainsi qu'un frotbot équipé d'un produit pour vitres et d'une bombe désodorisante. Pendant toute la Mission Deux, ce PJ devra lancer un dé de plus à chaque jet d'attribut associé à une action nécessitant de la dextérité manuelle (exemple : le tir... hé ! hé ! hé !)

2.2.2 Le Briefing

Le décor n'a pas changé, le combat a seulement été remplacé par un deuxième garde équipé d'une gaine énergétique (ces gardes ont reçu une excellente formation au maniement de ces engins; si les PJs commencent à se rebiffer, ils les utiliseront à chaque fois très efficacement).

Le briefing est de temps à autre perturbé par une curieuse vibration de toute la pièce, accompagnée d'un bruit rythmé et mécanique. On a la nette impression que toute la pièce est en train de se déplacer sur rail ou sur glissière. Le personnel de briefing fait comme si de rien n'était et les PJs ne peuvent obtenir aucune explication.

Personne n'est venu remplacer Wolfgang-B-MOL sur l'estrade de briefing. Max-I se demande pourquoi il est encore là puisque le problème vidéo a été éclairci. Charles-B attend avec impatience une nouvelle hécatombe de traîtres, œuvre d'autres traîtres mutants. Pour Frank-Vi, la priorité des priorités, après le contentement de l'Ordinateur, c'est d'assurer au matériel de son ami Vincent-I-BIA de bons essais sur le terrain.

2.2.3 Choix du Leader de L'Équipe

On donne à l'équipe l'occasion de choisir un nouveau leader. Si le précédent est mort, Charles-B rappelle à son successeur clone qu'il lui faudra s'en montrer digne. Il fait aussi remarquer que l'Ordinateur, conscient du caractère remarquable de la performance de la veille et des dangers à venir, a prévu une faveur spéciale pour le leader de la deuxième mission.

Une fois le leader choisi, un petit panneau situé sur l'avant de l'estrade pivote, découvrant une petite étagère qui se déplie. Sept pilules jaunes, de la taille d'un gros bonbon, s'ont posées dessus. Charles-B s'adresse au leader : « Ces mutants représentent une menace pour votre esprit même ; aussi l'Ordinateur a-t-il jugé bon de vous fournir un mode de protection radical contre d'éventuelles tentatives de manipulation mentale. Ces pilules mortelles agissent en quelques minutes à peine, de façon presque indolore. En tant que leader de l'équipe, c'est vous qui en aurez la garde. Vu l'importance de votre rôle, vous disposerez d'une deuxième pilule, au cas où la première serait inefficace. »

N'oubliez pas de faire signer un reçu au leader en échange des pilules. Le formulaire comporte une case intitulée « RAISON DE L'ABSORPTION DE LA PILULE... » et une autre : « LA PILULE A-T-ELLE ÉTÉ EFFICACE ? (OUI/NON) ».

2.2.4 L'Ordre de Mission

Frank-Vi est profondément ému par le rituel de la pilule suicide et c'est d'une voix plus vibrante qu'aucune de celles entendues à la tribune du sénat américain qu'il déclare :

« Il est rare de voir un courage tel que celui dont vous avez fait preuve et il est rare que nous accordions le privilège dont vous avez été gratifiés. Ne devons-nous pas nous féliciter que, dans son infinie sagesse, notre Ami l'Ordinateur vous ait fourni non pas une mais plusieurs possibilités de donner la pleine mesure de votre dévouement ? »

« Mais voici que je m'égare, et le temps presse. Comme vous le savez sans doute, un terrible fléau est en train de se répandre dans nos rangs. Ces dernières heures, le Complexe Alpha a fonctionné avec une inefficacité telle que l'Ordinateur en a conçu l'équivalent électronique d'un profond chagrin. Il a travaillé d'arrache-pied afin de préserver les citoyens du malheur. Les pilules qui vous ont été confiées donnent la mesure des efforts qu'il est prêt à consentir en ce sens. Servez l'Ordinateur, et vos souffrances seront abrégées. »

Il y a un instant de silence puis un fort ronflement. Charles-B s'empare du micro et prend la parole :

« Ces sales traîtres mutants ont été repérés dans le Secteur CYA. Mais attention, ils sont malins et ils sont partout... alors il va falloir être encore plus malins : nous allons vous déguiser en sales traîtres mutants avant de vous expédier au cœur du problème. » Charles-B commence à rouler des yeux terribles et à parler précipitamment :

Entraînez-vous à réciter le paragraphe suivant ; plus vous le débiterez vite, plus l'effet sera percutant. Charles-B ne répètera pas.

« Bon, n'oubliez pas, ce sont des traîtres et ils sont malins, et ce sont des commies, donc des imbéciles ; alors on va vous donner l'air d'imbéciles, comme ça vous pourrez les infiltrer, bande de petits malins, ces sales commies mutants... mais attention ! Ils ne sont pas stupides, s'ils font des bourdes, c'est que ce sont d'intelligents commies et qu'ils vous prennent pour des imbéciles ; alors ne soyez

pas stupides, n'oubliez pas que ce sont des imbéciles de commies et de sales mutants... donc, si vous croisez quelque chose qui est stupide comme un commie, malin comme un mutant, et qui sent la racaille à plein nez, ne vous y trompez pas, c'est un de vos coéquipiers, déguisé pour mettre à ces sales imbéciles de commies mutants ce qu'ils méritent ! »

Frank-Vi se réveille et annonce : « Un de nos meilleurs scientifiques, un loyal serviteur de l'Ordinateur doublé d'un excellent ami, s'est arrangé pour que vous soyez en mesure de contrecarrer la terrifiante menace mentale que vous opposeront ces mutants. Prenez soin de son matériel : ce sera peut-être le seul rempart qui vous empêchera de sombrer dans la trahison. »

On n'autorise que quelques questions et le personnel de briefing ne donne aucun renseignement sur l'ennemi mutant ou l'emplacement de son bastion.



2.2.5 Briefing Individuel

Charles-B lit aux PJs le formulaire de réquisition du matériel de mission (posez sur votre écran la Liste de Matériel N° 2), puis les envoie s'équiper. On demande au leader de rester pour un briefing individuel et Frank-Vi s'adresse à lui :

« Cher ami Clarificateur, nous connaissons votre loyauté envers l'Ordinateur, c'est pourquoi nous vous confions les renseignements suivants, qui sont strictement confidentiels et ne doivent être divulgués qu'à votre successeur au poste de leader. »

« Nous ne savons comment, ces mutants ont trouvé moyen de manipuler l'esprit de loyaux citoyens et de les convaincre de se détourner de l'Ordinateur et de toutes les valeurs qu'il incarne. Même de précieux robots ont ainsi quitté le droit chemin pour servir les forces du mal. »

« Nous savons que si cette information venait à filtrer, nos loyaux concitoyens pourraient prendre peur, ignorant s'ils n'ont pas été malgré eux amenés à commettre des actes séditieux. Aussi devons-nous entourer votre mission du plus grand secret. Hors de cette pièce, personne ne sera au courant — hormis, bien sûr, notre Ami l'Ordinateur, qui est toujours à nos côtés. C'est pourquoi vous ne devez compter sur aucune aide des autres services, ni même de vos collègues Clarificateurs. »

« Cependant, nous ne vous laisserons pas partir sans atouts... J'ai parlé d'un matériel qui vous rendra égaux à n'importe quel mutant... Parfaitement ! Nous sommes désormais en mesure d'offrir des pouvoirs mutants à d'honnêtes et loyaux citoyens lorsque le besoin s'en fait sentir. Ainsi, vous affronterez l'ennemi sur un pied d'égalité. »

« Bien sûr, vous devez comprendre que de grands pouvoirs ne vont pas sans de lourdes responsabilités... c'est pourquoi nous vous confions ceci. »

Un serviteur ROUGE apparaît, portant une grosse pilule bleue posée au centre d'un étincelant plateau métallique.

« Elle agit en dix secondes... » ajoute Charles-B, impressionné.

Le leader est autorisé à rejoindre ses coéquipiers et la troupe au complet est précipitamment conduite aux locaux de R&C du Secteur CYA.

Si un PJ décidait d'en avaler une, sachez que les pilules jaunes ne sont mortelles que dans 20 % des cas, le reste du temps elles ne causent qu'une forte nausée.

La pilule bleue n'a strictement aucun effet. Mais comme l'Ordinateur est convaincu qu'elle est efficace, si un PJ ne ressent rien après l'avoir absorbée, on en déduira qu'il a un pouvoir mutant, donc que c'est un traître. Et, bien sûr, si la pilule n'est pas restituée à la fin de la mission, ce sera considéré comme une preuve irréfutable qu'elle a été absorbée. Voilà donc la situation du PJ : l'Ordinateur « sait » qu'il a un pouvoir mutant, il ferait donc mieux de le faire enregistrer... mais comment faire enregistrer un pouvoir imaginaire ? Sale histoire, non ?

Quiconque prend une pilule suicide, bleue ou jaune, écope d'un point de trahison.

2.3 Les Joyeux Drilles de R&C

2.3.1 Une Vie Meilleure Grâce aux Mutations

Vincent-I-BIA est le dernier descendant d'une lignée de scientifiques dont certains furent brillants. Vincent-I fut un génie de la mécanique ; on lui doit entre autres un système de sécurité fiable pour fusicoûne, un champ fermé et autorégulé de fusion hypocycloïdale et un sac poubelle avec attache incorporée. Tous ces articles sont malheureusement réservés aux personnes d'accréditation ULTRAVIOLETTE. Vincent-I mourut d'une décharge piezoélectrique en essayant de mettre au point un biscuit pour dogbot. Vincent-2 fut le premier homme à franchir mach 3 accroché à l'aile d'un volbot. Vincent-3 était en train de relire ses notes scientifiques lorsqu'il s'aperçut qu'il avait dépassé les limites que lui imposait son accréditation. Il se présenta sans tarder au centre d'extermination le plus proche. Vincent-4 pénétra un beau matin dans son laboratoire... et on ne le revit jamais. Quant à Vincent-5, on suppose qu'il a par mégarde découvert la formule d'un dissolvant universel ; celle-ci a d'ailleurs disparu avec lui, ainsi que les sept étages de laboratoires situés sous celui de Vincent-5...

Vincent-6 se considère comme la dernière chance de la famille de retrouver la gloire du défunt Vincent-I. Conscient qu'une hypothèse alléchante a, de tous temps rapporté plus que trois monographies assommantes, il a fondé une nouvelle science, la Synthémutagénèse, qui s'attache à produire artificiellement l'équivalent de pouvoirs mutants. L'Ordinateur soutient à fond le Projet SM car, à terme, si d'utiles pouvoirs mutants pouvaient être créés mécaniquement, il ne serait plus obligé de tolérer l'existence des Mutants Naturels Enregistrés.

Enfin, c'est du moins ce que pense une partie de l'Ordinateur... L'autre considère que la Synthémutagénèse (c'est-à-dire l'étude de machines capables de transformer n'importe quel citoyen en traître par excellence) est dangereuse. Si cette deuxième partie de l'Ordinateur laisse Vincent-I poursuivre ses travaux, c'est seulement pour savoir si la Synthémutagénèse peut donner des résultats. Si le Projet SM est un succès, Vincent-I, le fruit de son travail et tous ses collaborateurs — y compris bien sûr les Clarificateurs qui ont testé son matériel — devront être éliminés. Si le projet est un échec, le résultat sera le même : tout devra disparaître pour éviter que quiconque ne reprenne le flambeau... et Vincent-I sera exécuté pour avoir dilapidé les fonds du Complexe Alpha.

Autrement dit, à peine franchi la porte du labo de Vincent-I, les PJs sont condamnés. Cependant ils ne seront pas exécutés avant que le Projet SM n'ait été mené à terme... et ce n'est pas pour demain ; c'est-à-dire que les Clarificateurs ont toutes les chances de mourir de leur belle mort (ou plutôt de leur beau métier) d'ici là.

Vincent-I a deux assistants qui sont tous deux des ingénieurs raisonnablement compétents. Et, comment s'en étonner dans le Complexe Alpha, ce sont également des espions (ceux d'entre vous qui connaissent Médecine peuvent se les représenter comme des carabins enthousiastes).

Jules-V-ENI-4 : Calme, heureuse nature, amoureux des lasers. Jules-V est un des pères de la gaine énergétique. Il rejette tous les rapports signalant des anomalies de fonctionnement en faisant valoir que jamais des membres de l'Escadron Vautour ne lui ont retourné ses appareils pour les faire modifier. Il ne laissera pas filer les PJs avant qu'ils aient signé un reçu pour au moins une gaine.

Jules-V est aussi un membre de Psion doué des pouvoirs de Télékinésie Mineure et de Chance. Ces pouvoirs expliquent en partie pourquoi ses prototypes marchent à merveille sur le banc d'essai... et tombent en panne sur le terrain, dès que leur concepteur n'est plus dans le secteur. La société Psion se demande encore si les travaux de Vincent-I sont un don du ciel qui permettra aux malheureux qui en sont privés d'accéder aux bienfaits de la mutation, ou au contraire une menace. Jules-V se contente d'observer et de faire des rapports.

Eddy-V-ICI-6 : Hyperactif, prédisposé aux accidents, le type même de l'assistant délirant du savant fou. Les projets personnels d'Eddy-V souffrent de son extrême manque d'équilibre. Il a par contre la mystérieuse faculté de découvrir et d'arranger ce qui cloche dans les inventions de Vincent-I, sans pour autant tirer la couverture à lui. C'est évidemment l'enfant chéri du savant.

Eddy-V est un espion à la solde des Antimutants. Il a l'intime conviction que les transformations génétiques ne sont pas l'affaire des chromosomes : si l'on doit un jour créer des humains plus performants, des hommes tels que lui s'en chargeront. Les Antimutants considèrent que les travaux de Vincent-I peuvent être merveilleux... s'ils ne mènent pas à une tolérance des formes organiques de mutation. Dans l'expectative, la société se contente donc d'observer.



2.3.2 Devenez Mutant en Trois Leçons

Pour préserver le secret qui entoure le Projet SM, on a installé ses chercheurs dans le dernier sous-sol des locaux de R&C. Nos héros passent donc un bon moment à y descendre en ascenseur (non, les laboratoires ne sont pas si bas... mais les ascenseurs sont assez lents). Des gardes suspicieux les pilotent ensuite dans un dédale de couloirs étroits et poussiéreux dont certains semblent avoir été incurvés par quelque colossale force naturelle.

Les gardes finissent par arriver devant une porte métallique scellée d'apparence complexe. Après quelques manipulations, les épaisseurs d'acier qui la composent s'ouvrent à la façon d'un diaphragme. Les Clarificateurs pénètrent dans une gigantesque salle remplie d'appareils qui semblent sortir tout droit de « *Planète Interdite* » ou d'un album de Jack Kirby : imposantes

tables roulantes métalliques parcourues de décharges énergétiques étincelantes, fragiles assemblages de verre et de métal, dispositifs mystérieux... La porte se referme derrière les PJs et Jules-V s'avance pour se présenter. Eddy-V jaillit alors de derrière une console, faisant sursauter tout le monde. Les deux assistants conduisent les Clarificateurs jusqu'à Vincent-I.

Ce dernier semble inquiet et nerveux (imaginez un personnage de la carrure d'Orson Welles avec les névroses de Woody Allen). Il explique aux PJs combien il espère qu'ils prendront son projet au sérieux et quelle importance revêt pour toutes les personnes concernées ce décisif essai sur le terrain.

Vincent-I ne sait par où commencer. Il voudrait renvoyer les PJs arnachés chacun d'au moins une douzaine de gadgets mais il sait que ce n'est matériellement pas possible. Il veut être sûr que personne ne recevra un appareil qu'il n'utiliserait pas — il a déjà eu ce problème — aussi demande-t-il abruptement aux PJs quel est le pouvoir mutant qu'ils ont toujours rêvé d'avoir.

Ça ressemble fort à une des questions piège de la Sécurité Interne, de plus Eddy-V et Jules-V sont visiblement très attentifs à la réponse. Si nos héros mentionnent un pouvoir particulier, Vincent-I fonce aussitôt chercher l'appareil correspondant. Pendant ce temps, ses deux assistants gribouillent frénétiquement des notes sur leurs carnets.

Si cette première méthode ne marche pas, Vincent-I demande aux Clarificateurs quelles sont à leur avis les mutations les plus utiles. Si cette approche échoue aussi, il prend les appareils au hasard et les colle aux PJs en s'écriant chaque fois : « Vous êtes exactement la personne qu'il me fallait pour donner la dernière finition à cet article ! ». Vincent-I est équitable, il fera en sorte qu'au moins une des inventions de chacun de ses assistants soit assignée.

Si les PJs insistent, les appareils peuvent être testés, mais la plupart marcheront à merveille... sur le banc d'essai. Les chercheurs parlent de la zone où ont lieu les tests en l'appelant Salle de Tous les Dangers, sans faire de commentaires sur cette dénomination. Si les tests traînent en longueur, les PJs recevront un appel leur ordonnant de se dépêcher et ils n'auront plus le droit d'essayer quoi que ce soit. Un point c'est tout !

2.3.3 La Marchandise

1. Casque Stimulo-sensoriel (Vincent-I) : Il s'agit d'un casque intégral équipé de senseurs-amplificateurs de l'ouïe, de la vue et de l'odorat. Il fonctionne mais le réglage des amplificateurs est défectueux : un murmure peut devenir assourdissant ou une image virer au noir complet. Les anomalies au niveau de l'odorat donnent des résultats encore plus intéressants. Ajoutez à cela qu'il est plutôt difficile de retirer le casque.

2. Electrogants (Jules-V) : Ils donnent à leur porteur des capacités équivalentes au pouvoir mutant d'Electrochoc en ce qui concerne les décharges électriques. Les boutons de commande se trouvent à l'intérieur des gants et ont tendance à se coincer. Les gants étant isolés, il peut s'avérer risqué de manipuler des armes les doigts parcourus de courant électrique. De plus, on peut déclencher une décharge accidentelle en faisant un mouvement inconsidéré de la main.

3. Omnigestoline-EV (Eddy-V) : Cette substance est censée donner à celui qui l'absorbe le pouvoir d'Adaptabilité Nutritionnelle pendant douze heures. Elle est totalement inefficace. Si un PJ ingurgite une de ces pilules dans le laboratoire, Eddy-V déclare : « Bon, il faut attendre une heure avant que ça fasse effet. Arrangez-vous pour nous faire parvenir un rapport complet. »

4. Manipulatron (Vincent-I) : Ce squelette externe à alimentation énergétique renforce les membres supérieurs de son porteur multipliant par dix sa force habituelle. Il marche à merveille, sauf qu'il ne renforce en rien les jambes et la colonne vertébrale... ce qui limite quelque peu

la Capacité de Transport de l'utilisateur. L'appareil par lui-même pèse dans les 40 kg. De temps à autre, demandez au Clarificateur qui en est affublé de faire de difficiles jets de Force et d'Endurance. S'il échoue, il s'étale par terre et il lui faut l'aide de deux citoyens pour se relever. Après quelques chocs de ce genre, les systèmes de commande alimentés par batteries commencent à flancher, ce qui provoque des cas positivement électriques de danse de St-Guy. Demandez au PJ de fournir l'accompagnement musical.

5. Adrénocorticine-ATP (Jules-V) : Donne à son utilisateur le pouvoir d'Esprit Combatif pendant une heure. Effets secondaires : soif de combats et malencontreuse incapacité à distinguer un ami d'un ennemi.

6. Tentaculo-extenseur Modèle XXVI (Eddy-V) : Cet appareil est censé offrir les mêmes possibilités que la Télékinésie ; on le collera d'office au premier PJ qui demandera ce pouvoir. Il s'agit d'un harnais auquel sont fixés des dizaines de filaments métalliques enroulés en bobines serrées et qui peuvent se déployer pour atteindre des objets situés dans un rayon de cinq mètres. Il obéit aux influx nerveux et est accompagné d'un épais manuel d'utilisation. Bien entendu, ce manuel est censuré : toutes ses pages sont vierges. Evidemment cet engin se contente d'agripper tout ce qui passe à portée — y compris celui qui le porte — agissant comme un entortilleur qui tirerait automatiquement une fois par round. Pendant toute la mission, le PJ affligé de ce gadget rafferma malgré lui des objets accrochés aux murs ou posés sur des bureaux, voire d'innocents passants.

7. Dispositif de Contrôle Physiologique (Vincent-I) : Le savant a emprunté — lisez « volé » — le prototype de cet appareil dans le Secteur PDK. Dommage qu'il ait oublié de voler aussi les documents qui allaient avec... Ce dispositif donne au personnage des capacités équivalentes à celles qu'offre le Contrôle de l'Adrenaline, mais dans 50 % des cas, il présente des effets secondaires causant des dommages deux fois plus graves que ce pouvoir mutant.

8. Neurocalculateur (Jules-V) : Cet appareil vient enserrer les tempes de son porteur au cerveau duquel il est relié inductivement. Il donne l'équivalent du pouvoir de Bosse des Maths. Parfois, il marche ; parfois il fournit des résultats incroyablement fantaisistes. Il arrive aussi que son porteur s'immobilise et se mette à réciter ses tables de multiplication jusqu'à ce que de la fumée s'échappe de ses oreilles.

9. Téléportatron (Eddy-V) : Cette ceinture de cinq kilos est censée donner l'équivalent du pouvoir de Transe Téléportatrice. Elle marche et on peut en faire la démonstration. Malheureusement, les batteries qui vont avec pèsent soixante kilos ; elles sont montées sur roulettes et le PJ doit les traîner derrière lui. Il est encore plus regrettable que le réglage de l'appareil soit si sensible : après la moindre secousse, (exemple : la marche à la sortie du laboratoire) l'engin expédiera son porteur, le matériel de celui-ci, ses vêtements et lui-même vers des destinations fort différentes. Ne pas restituer l'appareil après la mission relève de la trahison, et mettre la main dessus après téléportation n'est pas forcément évident.

10. Lunettes Suggestives (Vincent-I) : Elles sont équipées de voyants qui décrivent une spirale et donnent à leur porteur le pouvoir de Suggestion sur tous ceux qu'il parvient à convaincre de le regarder droit dans les yeux. Dans le même temps, un message préenregistré répète inlassablement : « Fixez mes yeux... vos paupières sont lourdes... lourdes... »

11. Bicéphlotteur (Jules-V) : Cet appareil ressemble au casque d'une combinaison de combat auquel serait fixée de part et d'autre une sphère translucide renfermant un cerveau humain vivant. Ces cerveaux ont été artificiellement développés et sont capables de lire les pensées superficielles de quiconque se trouve dans un rayon de 10 mètres et de communiquer télépathiquement les informations obtenues au porteur du casque.

Cet appareil offre au MJ un éventail infini de possibilités de farces de mauvais goût : les deux cerveaux n'arrêtent pas de se chamailler... ou bien ils ne cessent de faire des suggestions déplaisantes au PJ... ou encore, après avoir lu ses pensées, ils menacent de le faire chanter... etc... Ne vous gênez pas pour donner aux deux cerveaux les noms et les personnalités que vous voudrez : Starsky et Hutch, Laurel et Hardy, Pierre Paul et Jacques (intéressant cas de dédoublement de la personnalité), etc.

12. Symbioprojecteur (Vincent-I) : Il s'agit d'un projecteur holographique monté sur une ceinture. En diffusant des images en trois dimensions qui suivent les mouvements du PJ, il procure à celui-ci l'équivalent du pouvoir de Mimétisme. Le Clarificateur peut ainsi prendre l'apparence de Teela O'Malley, d'un combat ou de tout autre personnage parmi les 126 figurants dans le fichier circulaire. Si on le lui demande, Vincent-I fera la démonstration de plusieurs transformations utiles. La liste complète des incarnations possibles n'est pas disponible. Le curseur qui permet de sélectionner une image à tendance à se déplacer tout seul en cours d'emploi. Les fiches expérimentales ont été choisies avec un grand éclectisme — ça va du coyote de dessin animé à Peter Lore (en noir et blanc) en passant par des meubles et plusieurs toiles célèbres.

13. Combinaison Polyrespiratoire (Vincent-II) : Il s'agit d'un justaucorps extrêmement moulant qui extrait l'oxygène contenu dans l'eau. A l'air libre il agit un peu comme un sauna, mais il marche à merveille. Seul problème pour le PJ qui en écoperait : trouver l'occasion de le tester !

14. Pédipulatron (Jules-V) : C'est l'équivalent du manipulatron mentionné ci-dessus, mais pour les jambes. Les deux appareils ne seront pas offerts au même PJ. D'ailleurs si quelqu'un essayait de les porter ensemble, il croulerait sous leurs poids combinés... et l'un flancherait avant l'autre, devenant un poids mort.



2.3.4 Capes et Epées

Une fois affublés de leurs mutations artificielles, les PJs sont expédiés au bureau habituel du Quartier Général pour y recevoir contre reçu un équipement plus orthodoxe.

Malgré tout ce qui a été dit sur le secret entourant la mission, tout le personnel présent dans la pièce semble au courant... et tous semblent trouver ça ridicule : « Personne ne vous prendra jamais pour des mutants... des dingues, ouais, mais pas des mutants ». Bien sûr, les PJs sont bel et bien des mutants, mais ils ne peuvent pas le révéler.

Enfin, pour une fois, le personnel ne pinaille pas sur le nombre d'armures à distribuer, signe que l'équipe va vraiment en avoir besoin. Les PJs reçoivent plusieurs combinaisons — « exactement ce que porte un citoyen JAUNE soigneux de son apparence » — munies d'armures cachées : 4 refléx quadrichromes, 4 Kévlar et deux Kévlar/Mylar.

Une fois encore, les PJs se retrouvent sur le trottoir devant le QG sans la moindre idée de par où ils doivent commencer... mais voici que surgit un Clarificateur ROUGE tout essoufflé qui court vers eux en brandissant une dépêche sous

enveloppe. Avant de remettre son message il demande à voir un exemplaire officiel de l'ordre de mission de l'équipe. Les PJs n'en ont pas reçu.

Pour avoir la dépêche, ils vont devoir faire valoir leur rang ou, plus simplement, abattre le messenger ROUGE ; si ni l'un ni l'autre ne leur vient à l'esprit, un frotbot qui passe par là saisit la dépêche et la jette dans le compacteur d'ordures. L'enveloppe retombe sur le sol en voletant et le robot n'y prête plus attention.

Le message était bien destiné à l'équipe, et pourtant il contient des éléments positifs (cf. Dépêche Spéciale Référence BJPN.2.3.4, page 28).

2.3.5 On Est Fin Prêts, Mais On Va Où ?

Les PJs étant déguisés en civils JAUNES (notez qu'ils ne trompent personne...) et affublés des inventions de Vincent-I, les prises de contact avec les sociétés secrètes promettent d'excitantes péripéties. Il y a une chance sur deux pour que l'agent de liaison prenne peur devant ce qu'il prendra pour un piège de la Sécurité Interne — deux chances sur deux si le PJ choisit le même mode de prise de contact que la fois précédente. Si l'agent de liaison prend la poudre d'escampette, arrangez-vous pour qu'un innocent passant traîne par là : le PJ aura un interlocuteur pour débattre de sa mission. Si la prise de contact réussit :

Brice-J-VER apprend que l'agent venu de l'Extérieur, Rodin Dubois, (cf fiche de ce PJ : Brice n'a décidément pas la mémoire des noms) a été kidnappé par des Libres Entrepreneurs qui veulent une rançon... ou quelque chose comme ça. Brice-J doit délivrer Tuborg, fut-ce au prix de sa vie. Il le reconnaîtra à sa veste poilue (c'est bien « veste poilue » qui a été dit, mais si Brice pense avoir mal compris, c'est tant mieux).

Les autres sociétés se contenteront de commenter l'ampleur de la catastrophe de la veille, soulignant qu'il est crucial de récupérer la Boîte Noire.

2.4 La Mission

2.4.1 Contexte

La Dépêche Spéciale Référence YCBBB.2.3.4 mentionne une adresse dans le Secteur CYA, apparemment celle où se cache le diabolique noyau de mutants. Aucune société ne peut dire à quoi correspond en fait cette adresse, en revanche le Service De L'Energie sait que d'importants conduits courent sous l'immeuble.

En vérité, cet endroit est une « planque », un appartement dont se servent les Libres Entrepreneurs, garanti à l'abri des appareils de surveillance de l'Ordinateur. Les Entrepreneurs la cèdent à n'importe qui, pour y faire n'importe quoi, en échange d'un loyer astronomique. L'endroit est effectivement imperméable à l'inquisition de l'Ordinateur... Par contre, les Entrepreneurs y ont installé leurs propres appareils de surveillance, pour des raisons de sécurité et pour faire chanter leurs locataires.

Actuellement, c'est le Club Sierra qui occupe la place et y cache un certain Robin des Bois. Cet ancien dignitaire du Club, alors connu sous le nom de Robin-B-TAY, s'est enfui du Complexe Alpha par la sortie secrète il y a quelques années. Il s'est taillé une place à l'Extérieur, revenant parfois faire commerce avec des habitants du Complexe. Les membres du Club lui vouent un respect mêlé de crainte quasi religieuse, sentiment fort peu réciproque.

Le Club, qui a maintenant récupéré la Boîte Noire (dans l'épisode précédent, Funky Franny s'est enfuie avec, elle la leur a ensuite vendue), veut la montrer à Robin des Bois, dans l'espoir qu'il pourra lui en procurer d'autres semblables... Enfin, des boîtes en bois, car les agents du Club n'ont encore aucune idée de la façon dont on ouvre ces objets.

Robin pense que ces gens sont dingues mais après tout, il peut faire une petite fortune en vendant certains objets à l'Extérieur, en particu-

lier des briquets ; alors si le Club veut des boîtes... hé bien, il en aura !

Les Libres Entrepreneurs, qui suivent les négociations grâce à leurs caméras espions, ont décidé de venir mettre leur grain de sel dans l'affaire. Ils glissent un message à Robin des Bois, lui offrant un bien meilleur prix de sa marchandise. Robin accepte de les rencontrer et les Entrepreneurs lui disent d'attendre la visite d'un groupe de civils JAUNES.

Et effectivement cette équipe d'Entrepreneurs déguisés s'est mise en route... mais devinez qui seront les premiers sur place ?

Si les Clarificateurs ont l'adresse de la planque, c'est que : **A.** Cosine-U-RSS a ordonné à son Groupe De Programmation de lui trouver la Boîte Noire ; **B.** Un des membres de ce groupe connaissait l'adresse de la planque et l'a donnée à Max-I-MOM, officier de briefing ; **C.** Max-I a envoyé au leader des PJs la dépêche avec l'adresse et l'ordre de récupérer la Boîte ; **D.** L'Ordinateur a censuré dans ce message toutes les allusions à la Boîte (Max-I ne pose jamais de question sur ce que l'Ordinateur censure, et d'ailleurs il s'en fiche éperdument).

Pendant ce temps, des commandos de choc des Anti-mutants et de Psion sont partis sur la piste des Clarificateurs (ils ont été informés par les assistants de Vincent-I qui leur ont également donné la liste du matériel spécial que les PJs tiennent de R&C — en leur assurant bien sur que ces appareils fonctionnaient parfaitement).

2.4.2 L'Entrée De La Planque

L'entrée et le premier poste de contrôle de la planque se trouvent dans le hall du Local De Maintenance Robotique CYA-25. Lorsque les PJs arrivent devant ce bâtiment et y pénètrent, lisez tout haut ce qui suit :

Le hall du Local De Maintenance Robotique est une très grande salle remplie de cartons de tailles diverses, tous dépourvus d'étiquettes. Une imposante double porte vitrée donne sur un long couloir. Juste à côté, une console d'ordinateur trône sur un bureau. Personne n'est assis devant. Deux gardes ORANGE, lourdement armés, sont nonchalamment appuyés au mur, près du bureau. Ils vous regardent d'un air suspicieux mais ne pointent pas leurs armes vers vous. Dans un coin, au fond de la pièce, on distingue une porte en partie dissimulée par des cartons et sur laquelle on peut lire : DÉFENSE D'ENTRER. DANGER HAUTE TENSION, PRODUITS TOXIQUES, TEMPÉRATURES EXTRÊMES.

Il s'agit bien d'un local de maintenance robotique. Les gardes sont des Libres Entrepreneurs payés pour faire en sorte qu'aucun individu visiblement indésirable ne franchisse la porte marquée DÉFENSE D'ENTRER — c'est-à-dire la véritable entrée de la planque. Ces gardes ont été prévenus que des citoyens JAUNES passeraient à la planque, aussi se montent-ils polis et coopératifs (à la manière des tueurs ou des gorilles de films de gangsters : « Hein ? Vous voulez quoi ? » « voulez causer à qui ? » « OK, le boss a dit d'vous expédier en bas, c'est c'te porte la »).

Mais si les PJs en rajoutent avec des « l'Ordinateur est notre ami », « Votre accréditation, citoyens ? » ou « Vous voudriez-vous avoir l'obligeance de dénoncer vos activités séditieuses », les gardes pourraient bien se douter de quelque chose... et ça pourrait finir par une fusillade et l'activation de quelques clones.

Cependant, si les PJs se montrent prudents et décident de fureter un peu dans les locaux, ne les privez pas d'une petite visite aux chaînes de maintenance robotique. Imaginez un instant des centaines de robots déréglés prêts à tourmenter les PJs. Un des gardes ORANGE finira par pointer son nez et conduire gentiment nos héros vers la bonne entrée.

Le Tunnel

Une fois franchi la porte du hall, on tombe sur une rampe d'accès qui descend en spirale jusqu'à un tunnel long de 150 mètres. Des câbles et des tuyaux courent sur les parois. Si des

coups de feu sont tirés dans cette zone, n'oubliez pas que l'eau et l'électricité ne font pas bon ménage, surtout sur un sol métallique. Un simple dispositif de détection des vibrations met en marche un voyant dans le poste de contrôle du sous-sol dès que quelqu'un pénètre dans le tunnel.



Le Poste De Sécurité Du Sous-Sol

Prenez le Plan De La Planque, page 21. Quand les PJs approchent du poste de sécurité, lisez tout haut ce qui suit :

Le tunnel tourne à droite sur cinq mètres, puis de nouveau à gauche. De larges fentes dans le plafond indiquent qu'aux deux extrémités de ce tronçon de cinq mètres, d'épaisses portes blindées peuvent être abaissées. Entre ces deux portes, les parois du tunnel sont percées de nombreux trous par lesquels on peut déverser du napalm, des gaz toxiques ou quelque autre substance dissuasive. De plus, des caméras blindées scrutent le passage.

Tout ce qui se passe dans cette partie du tunnel peut être suivi sur écran depuis le poste de sécurité. Lorsque quelqu'un pénètre dans cette espèce d'antichambre, une alarme avertit les gardes qu'ils vont avoir de la visite.

Une fois franchi le coude de cinq mètres, le tunnel tourne à gauche avant d'être obstrué par une lourde porte blindée. Celle-ci comporte deux hublos de plastique épais à hauteur de regard, et plusieurs panneaux mobiles par lesquels les gardes pourraient faire feu ou lancer de déplaisants objets sur ceux qui se tiennent devant la porte. Sur un panneau fixé à la porte, on a écrit en caractères grossiers : « Salle De Jeu. Veuillez décliner votre identité et signaler ce qui vous amène ; n'oubliez pas de dire " si il vous plaît " et " merci " . »

Les PJs peuvent raconter ce qui leur chante — « Représentant en confiserie » « Je viens en ami », « Je vends des magazines », etc. De toutes façons, les gardes attendent la visite d'un groupe de citoyens JAUNES et ils savent que, dans le Complexe Alpha, personne n'a la naïveté de révéler ses véritables activités. A moins que les PJs ne se présentent armes au poing, ou fassent preuve de quelque autre manque de savoir vivre, la porte blindée coulisse lourdement dans le plafond et nos héros découvrent la salle du poste de sécurité.

C'est une pièce de dix mètres sur dix. Les deux grands bureaux, l'un à droite, l'autre à gauche de la porte, sont occupés par deux gardes à l'aplomb désinvolte, revêtus de gilets Kevlar / Mylar de coupe ajustée et inhabituelle. Leurs lance-projectiles semi-automatiques sont pointés sur vous de façon suggestive. Le premier garde a aussi un étourdisseur, plusieurs grenades et un fusil à effet Gauss posés sur son bureau ; le deuxième est équipé d'un enflammeur et d'un fusicoène.

Un garde vous demande d'attendre une minute pendant qu'il décroche le combiné du téléphone posé sur son bureau et marmonne



« Regardez ce qui nous a suivi depuis l'Extérieur. »

tranquillement quelques phrases. Après un bref dialogue, il raccroche et annonce : « Le patron dit que c'est OK, le dingue veut bien leur parler. »

A moins que les PJs ne se montrent vraiment insupportables, les gardes ne leur cherchent pas des crosses. Le coup de fil, adressé au Quartier Général De Libre Entreprise, était destiné à signaler l'arrivée des visiteurs attendus. Le deuxième garde appuie sur un bouton situé sous son bureau, et la cloison du fond de la pièce pivote, découvrant un passage vers l'étage supérieur. Le premier garde y passe la tête et hurle : « Hé ! là haut ! Vous avez de la visite ! »

Encadrés par les deux gardes, les PJs peuvent franchir la cloison et monter les escaliers. La première chose qu'ils remarquent, c'est le garde assis en haut, un fusil laser à cinq couleurs posé sur les genoux. Avec un large sourire, il fait amicalement bonjour de la main aux PJs qui grimpent les marches.

La Planque

Arrivé en haut des escaliers, on tombe sur une porte fermée. Le garde se lève, frappe et annonce : « Hé, le monstre, t'as de la visite ! ». Il ouvre la porte et fait entrer les Clarificateurs. Lisez tout haut ce qui suit :

Cette pièce est d'un luxe inimaginable comparée aux standards des Clarificateurs JAUNES. Les sièges sont moelleux et confortables, la moquette épaisse, la lumière agréable, la salle de bain intime... positivement incroyable !

Il n'y a pas de fenêtres mais sur deux grands écrans vidéo, on peut contempler d'antiques vues de l'Extérieur (cassettes très prisées appartenant au Club Sierra) : La Californie, Ste Croix, le Jersey Turnpike, etc.

De l'autre côté de la pièce, deux portes s'ouvrent dans le mur du fond. Celle de gauche donne sur la cuisine (où se trouve un nécessaire de blanchissage) ; celle de droite, sur une chambre. Une troisième porte, sur le mur de droite, permet d'accéder à la salle de bain.

La Boîte Noire est posée sur une petite table, dans un coin de la pièce.

Un citoyen revêtu d'une combinaison de travail INFRAROUGE mal ajustée, sommeille dans un siège capitonné. Ses cheveux sont étonnamment longs et emmêlés. Il porte pardessus sa combinaison un vêtement étrange, ressemblant à une armure et couvert d'une matière qui fait penser à une épaisse toison de poils blancs et bouclés. Il flotte une odeur forte et désagréable.

2.4.3 Robin Des Bois

Bien que Robin ait revêtu une tenue du Complexe Alpha (agrémentée d'une veste en peau de mouton, pour la touche de couleur locale), les PJs devraient avoir du mal à reconnaître en lui un être humain : il est trop musclé, trop poilu, et puis il y a cette odeur bizarre... Ils n'auront aucun mal à croire qu'il s'agit de quelque commie mutant sorti tout droit des flammes de l'enfer.

Robin pense que les PJs sont des Libres Entrepreneurs venus lui faire une offre en vue de la livraison d'autres boîtes noires. Lorsque nos héros le réveillent, il se frotte les yeux et grommelle : « OK, quel est votre prix ? » Il traite par le mépris toutes les réponses déplacées des PJs (il est encore à moitié endormi et n'a pas l'intention d'écouter d'interminables salades) et ne cesse de répéter : « Pas de baratin inutile, faites-moi une offre intéressante, ou je vends ça aux Fils De La Nature ».

Si les PJs commencent à dire que Robin est leur prisonnier et essaient de confisquer la Boîte, l'homme leur déclare calmement : « Bon, si vous prenez les choses comme ça, j'ai tout mon temps, bande de clowns. Vous avez besoin de ma marchandise et j'attendrai jusqu'à ce que vous m'en offriez un bon prix... Et n'allez pas croire que vous ferez baisser les enchères en me bousculant, raclures de silos ! ».

Si les PJs essaient la manière forte ou la chirurgie expérimentale au laser, Robin force vers la salle de bain (blindée). Les gardes surgissent aussitôt et mettent nos héros à rude épreuve.



2.4.4 Petite Altercation Amicale

Le dialogue entre les PJs et Robin est brutalement interrompu par des bruits de fusillade venus du dehors. On entend aussi de forts éclats de voix à l'étage inférieur, dans le poste de sécurité.

Et tout se déchaîne en même temps : à l'extérieur, les agents de Psion (qui ont localisé la planque grâce à des ruses de mutants) et les agents Anti-mutants (qui ont suivi ceux de Psion) commencent à se canarder. Dans le tunnel, l'équipe d'authentiques Libres Entrepreneurs vient d'arriver et de se faire identifier par les gardes. Ils s'apprêtent à s'élaner dans l'escalier, toutes armes dehors.

Par Ici La Sortie...

On a expliqué à Robin que la planque possédait deux issues de secours — un conduit d'évacuation caché et une charge d'explosifs capable de percer un trou dans le mur. Malheureusement, la mémoire embrumée de Robin a laissé échapper quelques détails cruciaux.

Au premier signe de grabuge, Robin s'élançait vers la cuisine. Il se souvient qu'une des issues se trouve là, mais il a oublié où exactement.

Les PJs pourraient avoir l'idée de tenir héroïquement la place... malencontreuse initiative... activez les clones !

Ils pourraient aussi décider de suivre Robin, ce qui offrirait des perspectives un peu plus prometteuses.

Sortie De Secours A

Cette issue est dissimulée par la machine à laver, dont le panneau arrière, une fois défoncé, révèle un conduit d'évacuation extérieur qui débouche au rez-de-chaussée. Personne ne le sait mais la machine est en parfait état de marche et dès que quelqu'un grimpe dedans, elle commence à se remplir d'eau savonneuse.

Une fois le panneau défoncé, le débit prend une ampleur niagraesque. Il est impossible de l'arrêter. Si on détruit l'appareil, les conduits commencent à inonder la planque. On avait bien parlé de cette issue à Robin, mais il a depuis oublié dans quel appareil il fallait grimper (machine à laver, lave-vaisselle, repasse-linge automatique, four, cabine à vibromasseurs...). Amusez-vous bien.

Sortie De Secours B

Autre issue : traverser le mur du fond de la chambre. Il faut pour cela déplacer le lit, décrocher l'écran mural et tirer sur le cordon de déclenchement qui se trouve derrière. Cela met en marche le détonateur de la charge explosive qui pulvérisera le mur. Tous ceux qui se trouvent à proximité, d'un côté ou de l'autre, reçoivent en pleine figure des débris de béton. Lorsque le mur s'effondre, les occupants de la chambre se trouvent nez à nez avec le commando Anti-mutants, lequel ne laissera sûrement pas passer l'occasion. Autre conséquence de l'opération, l'ensemble du bâtiment est affaibli et commence à se désagréger de plus en plus vite.

On peut également percer des trous dans le mur en utilisant les armes, les résultats à long terme seront les mêmes que si l'on emprunte la sortie de secours B.

Si on utilisait beaucoup de munitions dans le tunnel, ça donnerait une explosion de gaz après laquelle presque tout le bâtiment se retrouverait enfoncé de trois ou quatre mètres dans le sol.

Si les PJs s'enfuient via le tunnel, ils tombent sur la brigade volante de Libres Entrepreneurs au niveau de l'atelier de réparation de robots. Ne vous gênez pas pour organiser une bagarre générale au milieu des tapis roulants, des robots et des engins d'assemblage et de réparation automatiques.

Après quelques temps de ce vacarme, le Club Sierra envoie sur place un commando pour

essayer de récupérer la Boîte Noire et Robin des Bois.

Robin n'est pas particulièrement pressé de se rendre à qui que ce soit, surtout pas à des Clarificateurs, mais, à se faire trouer la peau, il pense que le plus tard sera le mieux. Entre les rafales des commandos des sociétés secrètes qui tirent sans distinction sur tout ce qui bouge, et la protection due à un prisonnier que peuvent lui offrir les PJs, Robin n'hésite pas : il se rend aux Clarificateurs en disant : « Sauvez-moi et je vous jure que vous ne le regretterez pas. »

Personne ne tire sur la Boîte ni sur Robin. Toutes les sociétés prennent des risques considérables pour mettre la main sur le petit cube noir.

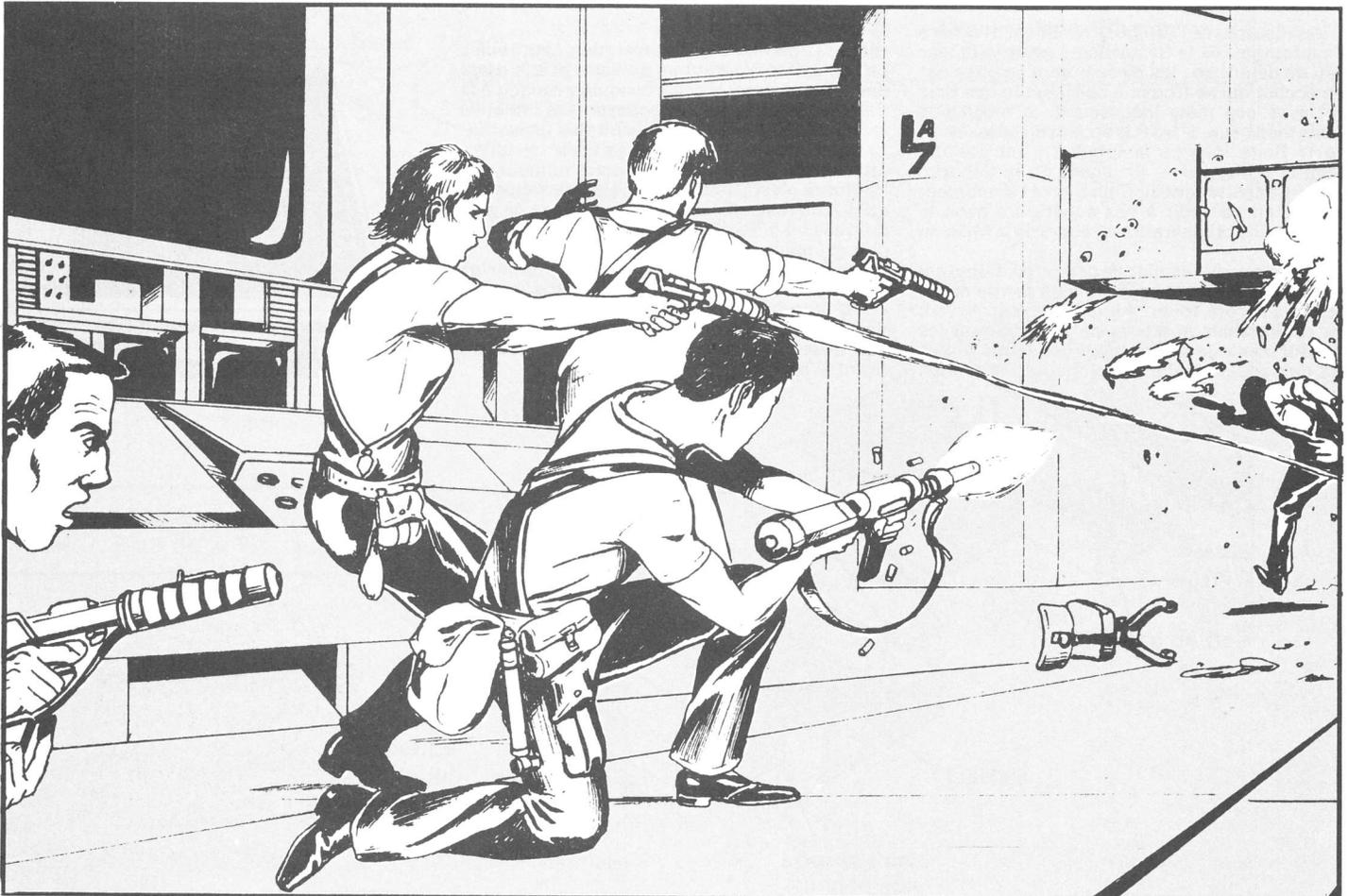
2.4.5 Le Combat, Suite Et Fin

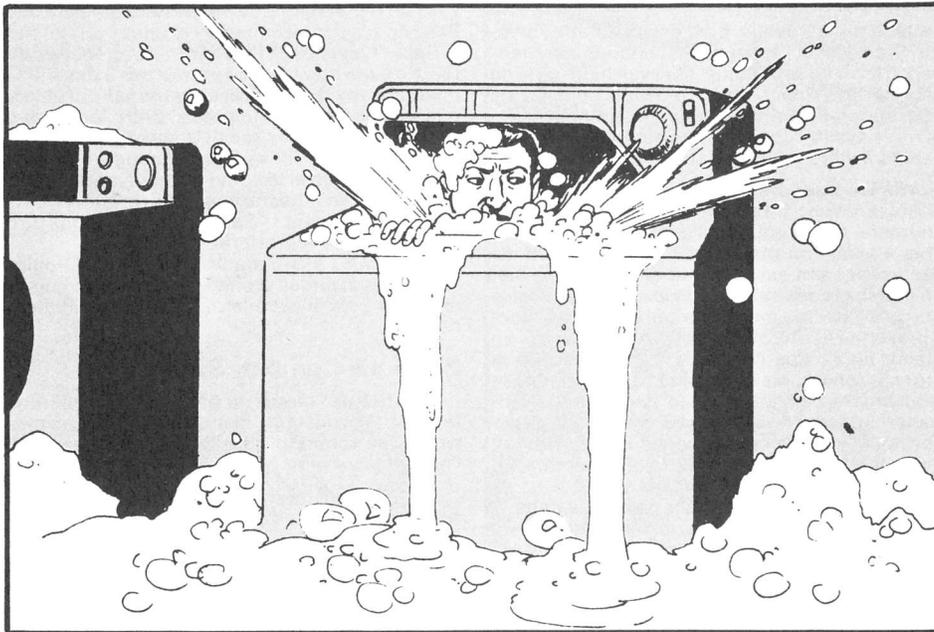
La structure même du bâtiment étant ébranlée par l'inondation, la fusillade et les explosions, les robots de sécurité et les forces de l'ordre convergent vers la zone concernée.

La Sécurité Interne coupe le courant dans tout le secteur (plus de lumière les gars !) et noie la zone en question sous un nuage de gaz soporifique expérimental — chose curieuse il est efficace. Quand la lumière s'éteint, les commandos des sociétés secrètes se dispersent, espérant échapper aux griffes de la Sécurité Interne. De toutes façons, les fusillades dans le noir ne donnent pas grand chose et si un indémodable rigolo essayait de poursuivre le combat à la lampe torche, son initiative serait accueillie par des tirs convergents de projectiles, de rayons laser et de grenades.

Au moment où les lumières s'éteignent et où tout redevient calme, dites aux PJs qu'ils sentent une drôle d'odeur. Laissez-les errer dans le noir durant quelques rounds de terreur frénétique, puis commencez à les « déconnecter » les uns

« Merci de votre coopération, il est temps d'en finir avec ce débriefing ! »





Sortie secrète ou « le problème des corvées de lessive enfin résolu ».

après les autres. A chaque round, faites subir à tous les PJs un difficile jet d'Endurance. Chaque fois que l'un d'eux échoue, demandez-lui de produire des bruits de ronflements. Quand tout le monde sera en train de ronfler et de renifler, dites aux joueurs que du temps passe. Petite pause pour grignoter et se dégourdir les jambes.

2.4.6 Prisonniers

Les rescapés de l'équipe se réveillent à l'arrière d'un fourgon de la Sécurité qui roule vers leur lieu de détention ; les blessés sont soignés par un docbot qui se trouve à bord. Robin des Bois est avec eux mais inconscient ; il reçoit des soins médicaux. Si les PJs étaient en possession de la Boîte lorsque la lumière s'est éteinte, celle-ci a disparu — un agent de la Sécurité Interne appartenant au Club Sierra l'a interceptée et fait parvenir à ses supérieurs dans la société. Elle réapparaîtra au cours de la Mission Trois.

Une fois arrivé au bloc de détention, Robin est séparé des PJs et envoyé dans un centre médical. De son côté, toute l'équipe est expédiée vers de confortables quartiers de détention où les blessés continuent de recevoir des soins. Toutes les demandes d'informations ou de libération

sont accueillies par le traditionnel « Désolé, mais c'est pour le moment impossible. » Un employé de la Sécurité Interne contacte les PJs par vidcom et leur demande de commencer à préparer leurs rapports. Ce faisant, il laisse échapper que la Sécurité Interne n'a aucune trace du feu vert donné à leur mission (vous vous souvenez de la Dépêche Spéciale apportée par le messenger ?). Souriez sadiquement aux joueurs.

2.4.7 Débriefing

Après trois heures d'incarcération, cinq gardes de l'Escadron Vautour se présentent à la porte des cellules des PJs et les conduisent jusqu'à la Salle De Briefing AA. Ils poussent les fauteuils roulants des blessés en faisant des plaisanteries perfides sur les éclopés qu'il va falloir attacher au poteau d'exécution. L'humour des Vautours n'est pas sans rappeler les souvenirs qu'il vous reste des brutes de vos cours de gym du lycée : il manque de finesse, mais il est inspiré et imaginaire.

Les PJs sont immédiatement aveuglés par les projecteurs familiaux de la Salle De Briefing AA. Frank-Vi arbore son sourire suave. Charles-B décoche aux PJs des regards sévères. Max-I, l'air absent, se cure l'oreille avec un stylo en fixant le plafond.

Charles-B se lance dans une brève tirade : « Etes-vous donc incapables de faire quoi que ce soit correctement ? On vous avait envoyés débuser un noyau de mutants... où sont-ils ? Vous étiez censés tester sur le terrain des appareils de R&C d'une importance cruciale... où sont vos rapports ? Ajouterai-je encore que, non contents d'éviter vos responsabilités (ce qui relève de la trahison), vous avez réussi à réduire un bloc résidentiel entier à un tas de gravats. C'est ce que j'appelle une journée chargée ! »

Les PJs parviendront à conserver un peu de dignité s'ils font un bon exposé des problèmes rencontrés. S'ils font remarquer qu'ils ont capturé Robin vivant, comme — pensent-ils — ils en avaient reçu l'ordre, Charles-B se radoucirait quelque peu. Mais, bien sûr, la seule chose qui puisse vraiment le satisfaire, c'est une bonne hécatombe de traites et/ou de mutants.

Frank-Vi explique patiemment que l'Ordinateur est conscient du caractère particulièrement dangereux que revêtait cette mission. Il exprime l'espoir que les PJs n'aient pas été affectés par les étranges pouvoirs mentaux des communistes mutants. Tandis que les PJs se demandent comment répondre « non » sans se mettre dans une situation encore plus délicate, Max-I demande comme en passant s'ils n'ont pas été exposés aux radiations de la « chose noire ».

Toute réaction laissant penser que les PJs savent de quoi il est question (Max-I lui-même n'en sait rien) amène un interrogatoire en règle mené par Charles-B. Celui-ci cherche à prouver que les Clarificateurs sont des commies et que la Chose Noire fait partie d'un complot souterrain visant à détruire le Complexe Alpha.

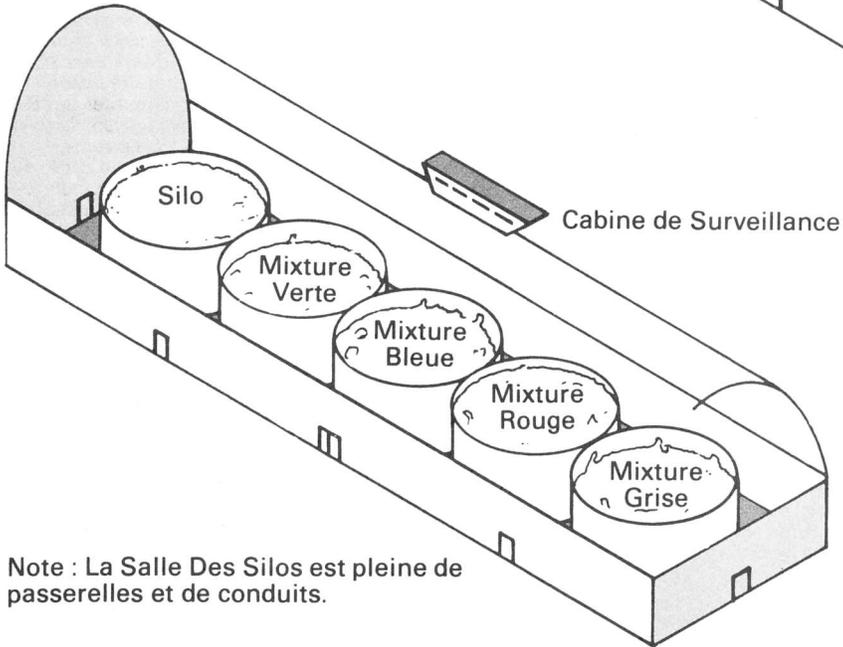
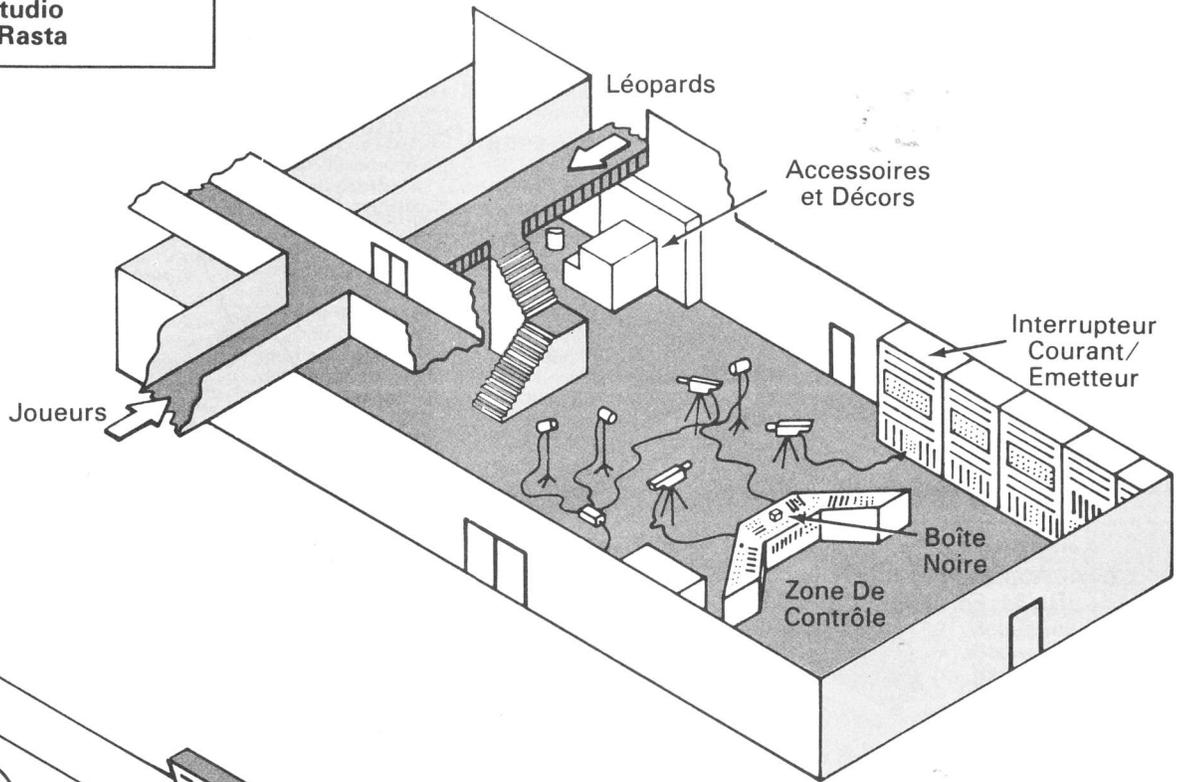
Comme toujours, distribuez les points, réprimandez l'équipe pour tout dommage subi par le matériel (Frank-Vi sera très sévère si les gadgets de Vincent-I ont été détruits) et remerciez les PJs pour leur coopération.

Les gardes conduisent ensuite nos héros au terrain de tir au fuscil et leur demandent s'ils veulent un bandeau ou un dernier bol de gruau.



1

**Mission Un :
Plan du Studio
de Vidéo Rasta**



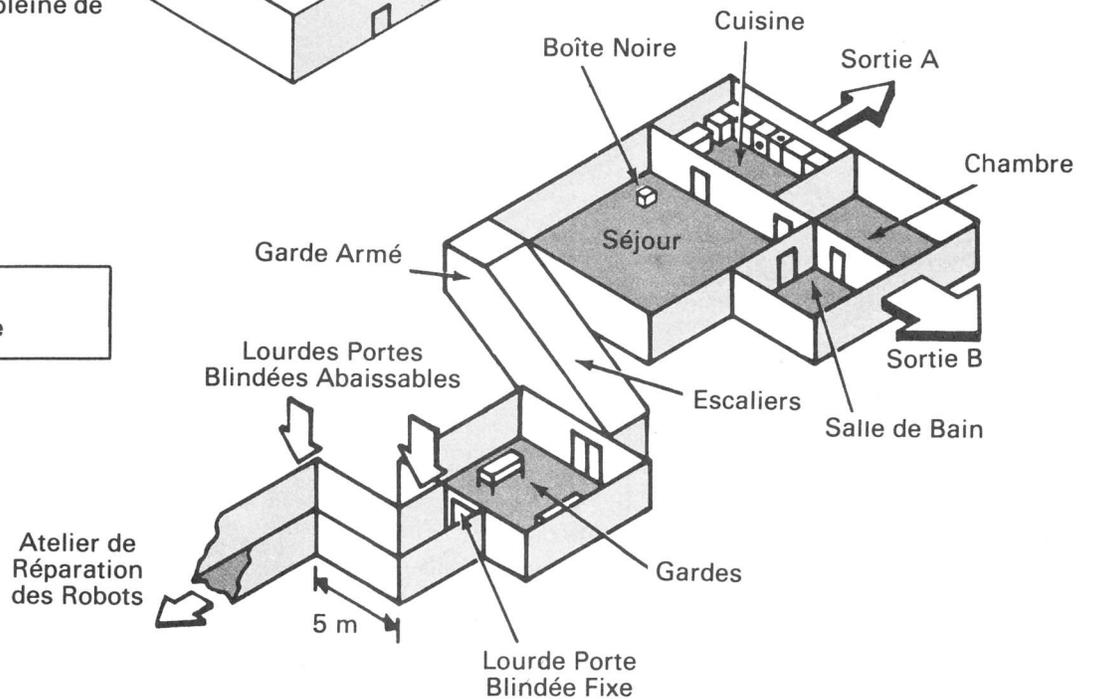
Note : La Salle Des Silos est pleine de passerelles et de conduits.

1

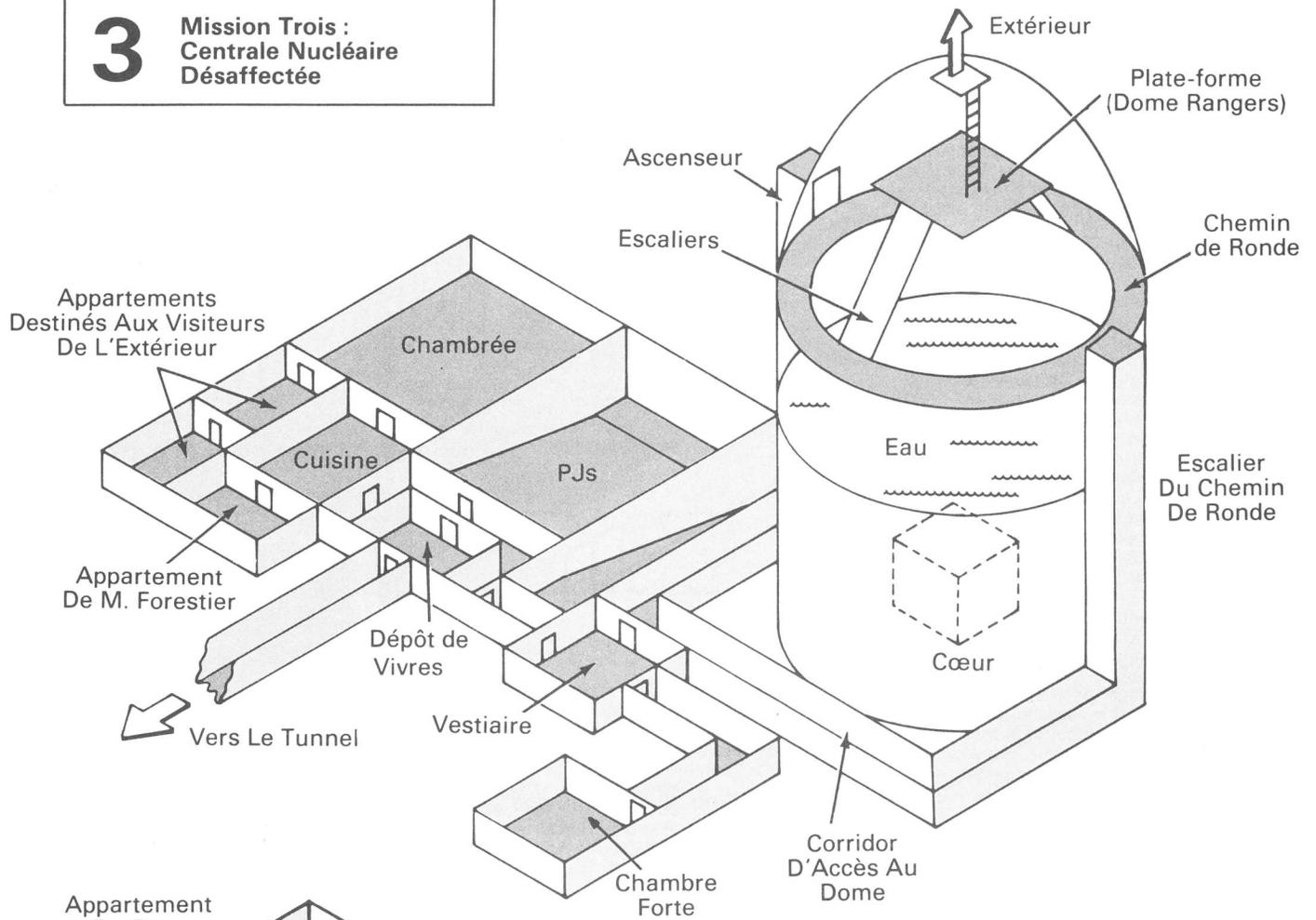
**Mission Un : Plan de
la Salle des Silos**

2

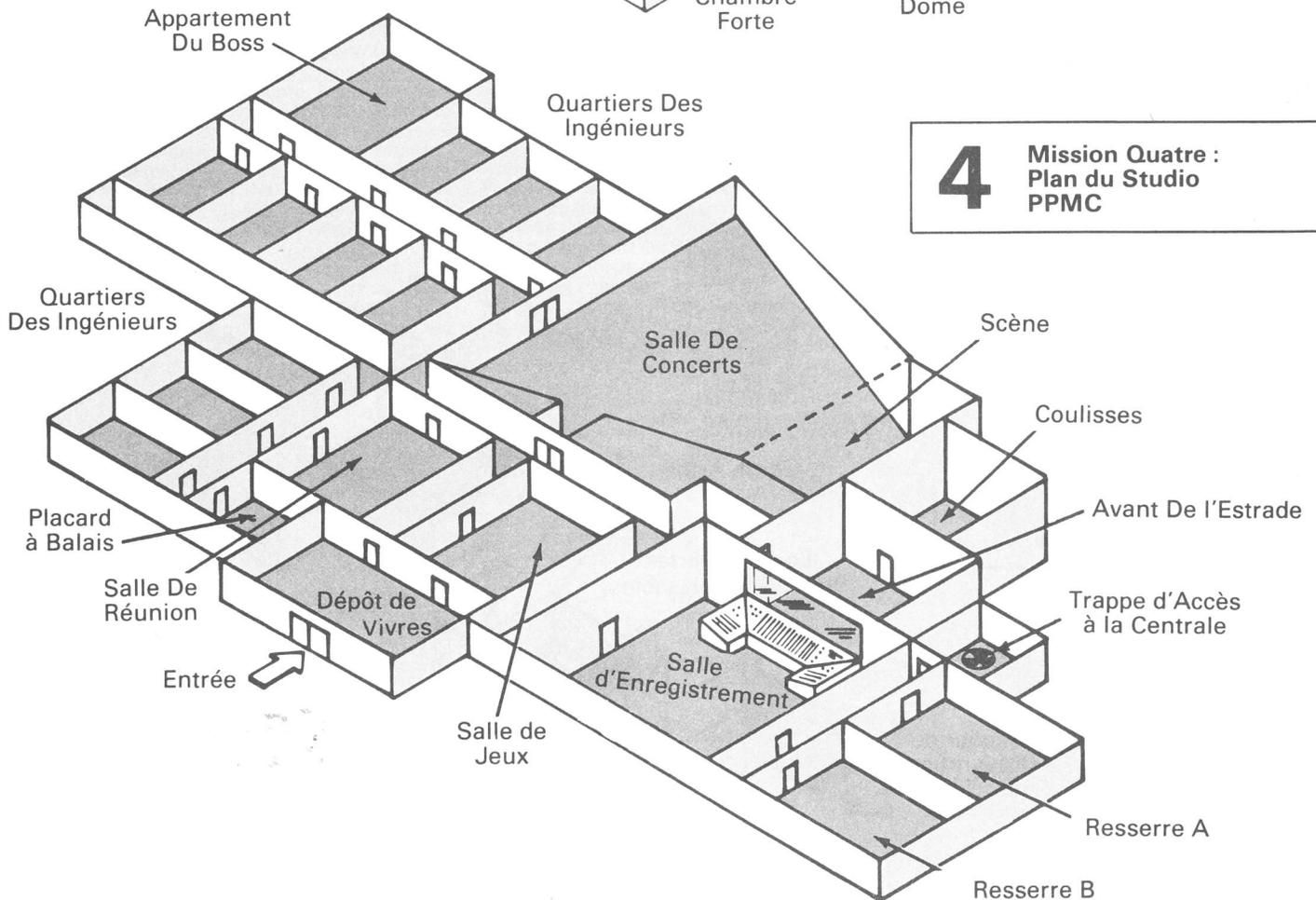
**Mission Deux :
Plan de la Planque**



3 Mission Trois :
Centrale Nucléaire
Désaffectée



4 Mission Quatre :
Plan du Studio
PPMC



Lazare-J-QUE

BACKGROUND

Si on vous écoutait, PDH et Contrôle Mental deviendrait PDH et Tripatouillage Mental. Vous aimez faire des expériences sur la chimiothérapie, la psychologie des couleurs, les éléments subsoniques, etc. Vous avez ingurgité des cocktails chimiques qui auraient transformé en légume le commun des mortels. Pas étonnant que vous soyez en secret un Mystique.

Mais à présent vous voilà Clarificateur, appelé à remplacer un clone mystérieusement décédé. Plus question de faire joujou avec la psychée d'autrui comme si c'était de la pâte à modeler. Vous êtes maintenant censé traquer ceux qui explorent l'univers merveilleux des transformations du software humain.

Mais il y a peut-être une solution... Vos supérieurs Mystiques vous ont dit d'être sur le qui vive concernant cette... enfin, ce machin noir... cette espèce de boîte. Elle semblerait contenir quelque chose de cosmiquement explosif. D'après les rumeurs, cette chose pourrait même rendre l'Ordinateur « stoned » ! Imaginez un peu, l'Ordinateur lui-même branché sur le Grand Truc Cosmique ! Du hardware fin cassé !

Brice-J-VER

BACKGROUND

Vous aimeriez vraiment qu'on vous fiche la paix. Votre pouvoir mutant de Mimétisme est une véritable bénédiction. Vous fondre dans le paysage, c'est exactement ce que vous avez toujours voulu faire.

Vous avez rejoint le Club Sierra parce que ses idéaux ressemblaient aux vôtres : rêves de l'Extérieur, cette grande et belle étendue où vous pouvez escalader des montagnes, où vous pouvez vous appuyer à un arbre sans que personne ne vienne vous dire qu'il est réservé à telle ou telle accéditation, où vous pouvez abattre des trucs et les manger sans que personne ne vous demande : pourriez-vous me passer le chimiosel ?... Et pourrais-je reprendre de cette soupe bleue ?... Eh toi ! espèce de clone, tu trempe ta sale manche dans mon ... (soupir).

Vous avez horreur de votre statut de Clarificateur. Tout le monde vous observe en se demandant quand vous allez passer l'arme à gauche... Et vous avez horreur des Léopards De La Mort : ils n'arrêtent pas de faire les intéressants... Et vous avez horreur des mutants : ils sont bizarres et ils ont trois bras et deux...

En fait, ce qui vous plairait vraiment, ce serait de tuer tous les Clarificateurs, tous les Léopards De La Mort et tous les mutants. Après, vous iriez à l'Extérieur, vous vous planteriez près d'un arbre et vous vireriez au vert. Le problème, ce serait pour le faire sans que personne ne s'en aperçoive...

Ivan-J-ENS

BACKGROUND

Vous avez toujours été un peu rêveur. Mais lorsque vos rêves ont commencé à devenir réalité, vous avez aussitôt compris que vous aviez des talents psioniques. Ça ne vous gênait pas le moins du monde : après avoir travaillé avec l'Ordinateur, vous saviez tout sur les statistiques concernant les séries de projections temporelles. Vous avez rejoint la société Psion car vous vouliez utiliser tout votre potentiel psionique. Cette organisation vous a enseigné comment, en usant de votre seule force mentale, communiquer et même déplacer des objets.

Et qu'est-il arrivé alors ? Ces sales détraqués de Mystiques ont « ouvert l'esprit » à l'un de vos clones et ne sont plus arrivés à remettre tous les boulons à leur place... alors l'Ordinateur vous a affecté au Service des Clarificateurs. Jolie façon de vous remercier pour tout votre travail !

Bon, d'accord, vous allez servir l'Ordinateur (l'exécution sommaire ne fait pas partie de vos projets de carrière). Mais un de ces jours, quand l'Ordinateur aura le dos tourné... BANG ! vous l'aurez, cette vieille bécanne.

MISSION DE SOCIÉTÉ SECRÈTE EN COURS

Servez-vous de votre statut de Clarificateur pour récupérer la Boîte Noire au profit du Grand Tout Mystique — arrangez-vous pour le faire avant que les agents de Corpore Métal ne mettent la main dessus. Ces espèces de clowns en plaqué ferraille qui pensent que la grandeur cosmique peut être gravée sur un micro-circuit veulent faire entrer la Boîte dans leurs froides et mesquines équations. Ne les laissez pas faire !

FONCTION DANS L'ÉQUIPE : Officier Chargé Des Communications

Responsabilités : Contrôler le matériel de communication de l'équipe et de ses membres, assurer sa maintenance. Effectuer les réparations qui s'imposent. Contrôler et superviser l'utilisation des com-units. Fournir à l'Ordinateur des rapports réguliers sur les activités de l'équipe et assurer des contacts réguliers entre les membres de la dite équipe. Signaler toute mauvaise utilisation des com-units et tout manquement à la remise régulière de rapports individuels. Garder trace de la mission grâce aux enregistrements des com-units.

ATTRIBUTS PRINCIPAUX		ATTRIBUTS SECONDAIRES	PJ N° 1
Force	10	Capacité de transport	25
Endurance	14	Bonus aux dommages	—
Agilité	13	Bonus macho	— 1
Dextérité		Bonus mêlée	+ 5 %
	16	Bonus	
Adaptabilité	11	Armes de tir	+ 12 %
Aplomb	14	Bonus	
Sens de la Mécanique	11	Compréhension	+ 1 %
Indice de pouvoir	13	Bonus Crédibilité	+ 7 %
		Bonus réparation	— 3 %

SOCIÉTÉ SECRÈTE : Mystique

RANG DE SOCIÉTÉ SECRÈTE : 4

POUVOIR MUTANT : Chance

MISSION DE SOCIÉTÉ SECRÈTE EN COURS

Il y a un gars, un certain Robinson Déboire, enfin quelque chose comme ça... Il vient de l'Extérieur, non, sans blague, de l'Ex-térieur ! Les Clarificateurs lui courent après parce qu'il est de l'Extérieur et qu'ils pensent que c'est un com-mie. Il possède une espèce de boîte que veut l'Ordinateur. Si vous l'aidez à s'enfuir et que vous récupérez cette boîte pour le Club, ce Rodin (ou je ne sais quoi) vous amènera à l'Extérieur avec lui. Et si vous parvenez à revenir ici avec des indications permettant de ressortir, vous deviendrez peut-être un héros populaire aussi légendaire que Jane Fonda ou l'ours Smokey.

Mais bien sûr, vous n'allez pas laisser ces raclures de silo que sont vos collègues jeter un coup d'œil du haut de votre montagne ou faire joujou avec les arbres. On peut partager ce genre de secret avec les membres du Club, mais si d'autres citoyens découvriraient la sortie secrète, ils le regretteraient...

FONCTION DANS L'ÉQUIPE : Officier Médical

Responsabilités : Surveiller la condition physique des membres de l'équipe. Signaler à l'Ordinateur et au leader de l'équipe tout risque concernant leur santé. Diriger et surveiller tout docbot confié à l'équipe. Surveiller la bonne santé mentale des membres de l'équipe. Signaler tout indice de trouble ou de souffrance affective dus à des conditions de travail stressantes.

ATTRIBUTS PRINCIPAUX		ATTRIBUTS SECONDAIRES	PJ N° 2
Force	10	Capacité de transport	25
Endurance	12	Bonus aux dommages	—
Agilité	7	Bonus macho	—
Dextérité		Bonus mêlée	— 4 %
	9	Bonus	
Adaptabilité	17	Armes de tir	— 2 %
Aplomb	2	Bonus	
Sens de la Mécanique	16	Compréhension	+ 12 %
Indice de pouvoir	13	Bonus Crédibilité	— 35 %
		Bonus réparation	+ 10 %

SOCIÉTÉ SECRÈTE : Club Sierra

RANG DE SOCIÉTÉ SECRÈTE : 3

POUVOIR MUTANT : Mimétisme

MISSION DE SOCIÉTÉ SECRÈTE EN COURS

Il se pourrait que votre heure soit venue. Dernièrement, vous avez reçu un message télépathique désespéré d'un autre agent de Psion. Ces sales Mystiques étaient en train de lui passer la cervelle à l'essoreuse. Avant de mourir, il vous a parlé d'une certaine Boîte Noire, apparemment toxique pour l'Ordinateur. Les Mystiques cherchent à mettre la main dessus et s'ils y arrivent les premiers, ils s'en serviront pour carboniser tout ce que le Complexe Alpha compte d'individus lucides.

Un de vos coéquipiers — mais vous ne savez pas encore lequel — est un de ces cerveaux malades de Mystiques. Vous ne tarderez pas à le repérer : tous les Mystiques sont loufoques. D'après les rumeurs, votre officier de la Sec Int serait un Léopard De La Mort ; vous feriez mieux de garder un œil sur lui.

FONCTION DANS L'ÉQUIPE : Officier Garant De La Loyauté

Responsabilités : Identifier toute menace potentielle envers l'Ordinateur et le Complexe Alpha, attirer dessus l'attention de l'équipe. Signaler et établir des documents sur toute menace envers la sécurité du Complexe Alpha. Veiller à ce qu'on utilise correctement le matériel de l'Ordinateur. Signaler et établir des documents sur tous les dommages subis par ce matériel et les utilisations illégales qui pourraient en être faites.

ATTRIBUTS PRINCIPAUX		ATTRIBUTS SECONDAIRES	PJ N° 3
Force	10	Capacité de transport	25
Endurance	17	Bonus aux dommages	—
Agilité	13	Bonus macho	— 1
Dextérité		Bonus mêlée	+ 5 %
	13	Bonus	
Adaptabilité	8	Armes de tir	+ 5 %
Aplomb	9	Bonus	
Sens de la Mécanique	9	Compréhension	— 3 %
Indice de pouvoir	14	Bonus Crédibilité	— 3 %
		Bonus réparation	— 2 %

SOCIÉTÉ SECRÈTE : Psion

RANG DE SOCIÉTÉ SECRÈTE : 3

POUVOIR MUTANT : Précognition (enregistré)
Télékinésie Mineur
Sens Télépathique

PJ N° 1



LAZARE-J-QUE-3

NIVEAU D'ACCREDITATION : JAUNE
SERVICE : PDH & CM

NOM
DU JOUEUR : _____

ARMES

Pistolet laser
Atteinte : 42 %
Type : L
Portée : 50 m
Autonomie : 6r
Défaut de fonct. : 00

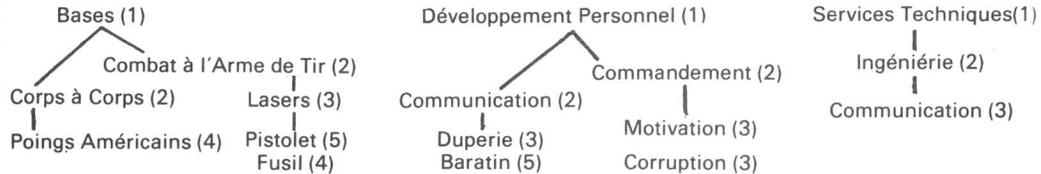
ÉTAT DE SANTÉ

CRÉDITS :
120

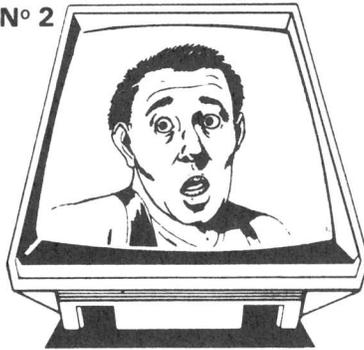
ÉQUIPEMENT PERSONNEL

- 1 armure reflac ROJ
- 1 pistolet laser
- 2 canons de laser ROJ
- 1 combinaison de saut
- 1 ceinture à bourses tous usages
- 1 com-unit II
- 1 couteau
- 1 carnet de notes et un stylo
- 1 lampe torche
- 3 grenades à aérosol THC (même effet que l'étourdisseur, même rayon d'action que le gaz, illégal)

COMPÉTENCES



PJ N° 2



Brice-J-VER-2

NIVEAU D'ACCREDITATION : JAUNE
SERVICE : PLI

NOM
DU JOUEUR : _____

ARMES

Pistolet laser
Atteinte : 23 %
Type : L
Portée : 50 m
Autonomie : 6r
Défaut de fonct. : 00

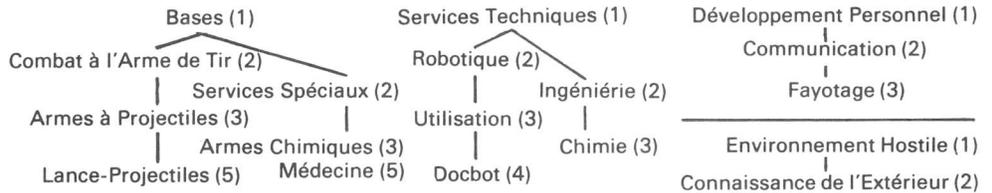
ÉTAT DE SANTÉ

CRÉDITS :
120

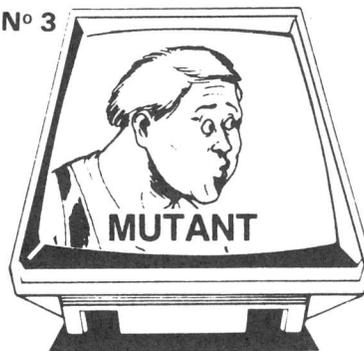
ÉQUIPEMENT PERSONNEL

- 1 armure reflac ROJ
- 1 pistolet laser
- 2 canons de laser ROJ
- 1 combinaison de saut
- 1 ceinture à bourses tous usages
- 1 com-unit II
- 1 couteau
- 1 carnet de notes et un stylo
- 1 lampe torche
- 1 couteau à manche creux (ressemble au modèle courant mais sert à transmettre des messages de société secrète ; pas à proprement illégal mais amène souvent des questions embarrassantes)

COMPÉTENCES



PJ N° 3



IVAN-J-ENS-3

NIVEAU D'ACCREDITATION : JAUNE
SERVICE : UCT

NOM
DU JOUEUR : _____

ARMES

Pistolet laser
Atteinte : 40 %
Type : L
Portée : 50 m
Autonomie : 6r
Défaut de fonct. : 00

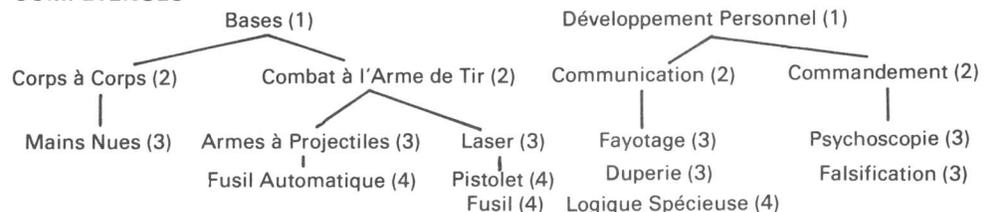
ÉTAT DE SANTÉ

CRÉDITS :
120

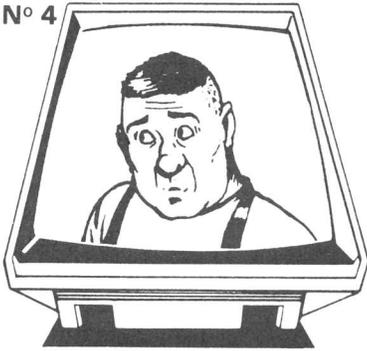
ÉQUIPEMENT PERSONNEL

- 1 armure reflac ROJ
- 1 pistolet laser
- 2 canons de laser ROJ
- 1 combinaison de saut
- 1 ceinture à bourses tous usages
- 1 com-unit II
- 1 couteau
- 1 carnet de notes et un stylo
- 1 lampe torche
- 3 pilules sérum de vérité (expérimentales, peuvent se dissoudre dans une boisson, peu fiables, illégales)

COMPÉTENCES



PJ N° 4



Dan-J-ERR-2

NIVEAU D'ACCREDITATION : JAUNE
SERVICE : Services Techniques

NOM
DU JOUEUR : _____

ARMES

Pistolet laser
Atteinte : 10 %
Type : L
Portée : 50 m
Autonomie : 6r
Défaut de fonct. : 00

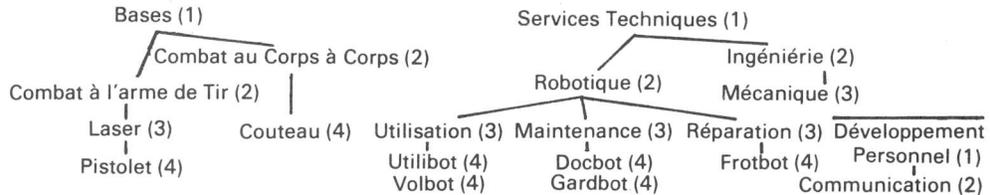
ÉTAT DE SANTÉ

CRÉDITS :
120

ÉQUIPEMENT PERSONNEL

- 1 armure refléc ROJ
- 1 pistolet laser
- 2 canons de laser ROJ
- 1 combinaison de saut
- 1 ceinture à bourses tous usages
- 1 com-unit II
- 1 couteau
- 1 carnet de notes et un stylo
- 1 manuel de contrebande « 25 Façons de Rouler un Robot » (à l'apparence d'un carnet de notes ordinaire mais explique comment procéder pour dérégler la programmation normale d'un robot sans qu'on puisse détecter l'altération. Terriblement illégal)

COMPÉTENCES



PJ N° 5



MAX-J-RUS-3

NIVEAU D'ACCREDITATION : JAUNE
SERVICE : Service de l'Énergie

NOM
DU JOUEUR : _____

ARMES

Pistolet laser
Atteinte : 35 %
Type : L
Portée : 50 m
Autonomie : 6r
Défaut de fonct. : 00

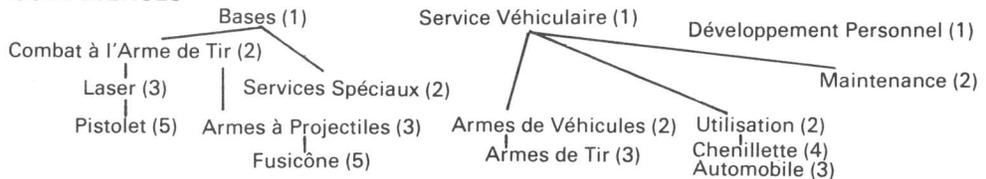
ÉTAT DE SANTÉ

CRÉDITS :
120

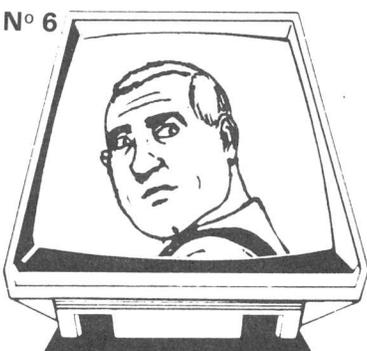
ÉQUIPEMENT PERSONNEL

- 1 armure refléc ROJ
- 1 pistolet laser
- 2 canons de laser ROJ
- 1 combinaison de saut
- 1 ceinture à bourses tous usages
- 1 com-unit II
- 1 couteau
- 1 carnet de notes et un stylo
- 1 trousse à outils spéciale pour véhicules (permet de trafiquer illégalement des véhicules : rendre le démarreur explosif, mettre hors d'état l'accélérateur, le matériel de sécurité ou les dispositifs de repérage, etc. Interdit)

COMPÉTENCES



PJ N° 6



Parfait-J-VRE-3

NIVEAU D'ACCREDITATION : JAUNE
SERVICE : Sécurité Interne

NOM
DU JOUEUR : _____

ARMES

Pistolet laser
Atteinte : 37 %
Type : L
Portée : 50 m
Autonomie : 6r
Défaut de fonct. : 00

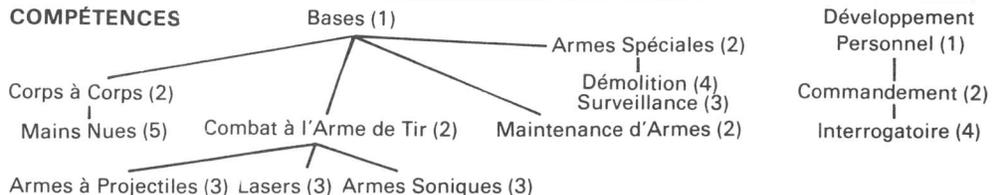
ÉTAT DE SANTÉ

CRÉDITS :
120

ÉQUIPEMENT PERSONNEL

- 1 armure refléc ROJ
- 1 pistolet laser
- 2 canons de laser ROJ
- 1 combinaison de saut
- 1 ceinture à bourses tous usages
- 1 com-unit II
- 1 couteau
- 1 carnet de notes et un stylo
- 1 saboteur de multicorder (lorsqu'on le met en marche à moins d'un mètre d'une cassette enregistrement, il efface les enregistrements du multicorder ; il offre l'aspect d'une cassette d'enregistrement normale ; illégal)

COMPÉTENCES



Dan-J-ERR

BACKGROUND

« Doigts de fée », voilà comment on vous appelle depuis que vous êtes sorti du moule clonique... en laissant tomber dedans le sèche-main électrique, électrocitant sur place votre clone n° 1. Ce n'est pas juste. Vous êtes capable de réparer n'importe quoi en un temps record et ça marche mieux que neuf. Bon, vous avez laissé quelques micro-plaquettes se détraquer dans un Vautour... et l'engin a pris le Secteur BLF pour une colonne de tanks commies... et alors ? Il a effectué sa manœuvre d'attaque à la perfection, non ?

Ce n'était pas une raison pour vous muter chez les Clarificateurs !

Si on l'a fait, c'est seulement parce que tous les Clarificateurs ont des lasers et que vous réparez les lasers comme personne... même si, par ailleurs, vous êtes incapable de toucher la façade d'un immeuble avec.

Vous savez ce qui a fait de vous un Romantique : vous avez la nostalgie de temps où les américains étaient capables de réparer n'importe quoi sur leur chemin et d'aligner un commie avant même qu'il n'ait pu dégainer son petit flingue déglingué et totalitaire (une fois, à une réunion Romantique, ils ont projeté une cassette interdite de Fighting Seabees ; quand John Wayne a reprogrammé le dozerbot, vous vous êtes levé pour applaudir.)

Max-J-RUS

BACKGROUND

La poisse ! Dans le Service De L'Énergie, c'était vraiment la grande vie : vous pouviez vous asseoir aux commandes de machines colossales et vous imaginer que vous étiez une machine : puissante, luisante et, moyennant une maintenance de routine, immortelle. Vous avez toujours aimé les machines, on dirait qu'elles vont s'ouvrir et vous parler. Vous n'avez rien contre les gens non plus, encore qu'ils s'usent trop vite. Vous avez rejoint Corpore Métal car cet organisme semble travailler à réunir ce que ces deux mondes ont produit de meilleur.

Vous étiez en train de prendre du galon, dans le Service De L'Énergie. On vous laissait conduire des appareils de transport, des chenillettes et même des volbots. Ouais ! Vous étiez énergie, comme vous l'avez un jour découvert en rechargeant des accus à l'aide de vos seuls doigts nus. Vous auriez pu devenir quelqu'un... Vous auriez pu devenir un cyborg...

Mais vous voilà Clarificateur... La poisse !

Ce n'est peut-être pas une existence si triste. Il vous arrive de conduire, de temps à autre. Et puis, vous avez un laser et ça, ça vaut le coup (si vous réalisiez votre rêve et deveniez cyborg, vous feriez implanter un laser dans votre index).

Parfait-J-VRE

BACKGROUND

Rien au monde ne vaut d'être un Léopard De La Mort... à part être un Léopard Clarificateur ! Vous portez un laser et vous pouvez vous en servir chaque fois que ça vous chante. Parfois, on vous envoie mettre le grapin sur l'infâme comique Léopard connu sous le seul nom de Captain Electric. Si l'Ordinateur savait que vous êtes cet audacieux Captain, il en ferait un court circuit.

Vous avez parfois entendu murmurer dans les rangs Léopards que vous n'étiez plus aussi parfaitement givré qu'autrefois, que peut-être, avec l'âge, vous deveniez prudent... Vous vous fichez de ces ragots : vous économisez vos forces pour le Grand Coup — la Farce qui vous propulsera au rang immortel de Super Star ! En attendant, plus modestement, il y a plein de bons moments à passer dans cette équipe de Clarificateurs peu téméraires et peu soupçonneux !

Seulement, vous êtes tracassé par la présence dans la même équipe de Lazare-J-QUE-3. Sait-il que c'est vous qui avez poussé Lazare-2 dans l'accélérateur de particules ? Oh, et puis tant pis ! C'était si joli ce beau rouge incandescent...

26

MISSION DE SOCIÉTÉ SECRÈTE EN COURS

« Boîte Noire. Plus de cassettes. Feuilles de ... » : c'est tout ce que vous avez pu lire du message avant que l'espionbot se ramène. Vous savez ce qu'est une boîte noire : un cerveau électronique. Vous savez ce qu'est une cassette : ça contient des histoires de scientifiques comme John Wayne, Boris Karloff et M. Peabody, datant de l'Histoire Enregistrée. Mais « feuille », qu'est-ce que ça peut bien être ? Une fois, vous avez entendu le mot dans la bouche d'un agent du Club Sierra...

Peut-être un cerveau électronique connaît-il une planque de cassettes et vous faut-il le soustraire au Club Sierra... D'habitude, vous vous entendez plutôt bien avec les membres du Club, mais là c'est autre chose... c'est la guerre !

FONCTION DANS L'ÉQUIPE : Officier Roboticien.

Responsabilités : S'assurer qu'on utilise correctement tous les robots confiés à l'équipe ou rencontrés par elle et qu'on les traite avec le respect voulu. Signaler tout comportement défectueux, bizarre ou interdit venant d'un robot. Assurer la maintenance des robots de l'équipe. Signaler tout dommage ou défaut de fonctionnement. Réparer les robots endommagés et les remettre en service lorsque c'est possible. Secourir les robots endommagés et récupérer leur cerveau électronique lorsque la réparation est infaisable.

MISSION DE SOCIÉTÉ SECRÈTE EN COURS

Il y a un Romantique dans votre équipe et il vous faut le tuer (la poisse). La rumeur prétend que les Romantiques se sont alliés aux pysy PURGEurs qui ont un espèce de gadget capable de griller comme qui rigole les circuits électroniques élaborés. Les PURGEurs vont s'en servir contre un important sous-système de l'Ordinateur et les Romantiques en profiteront pour enseigner à tout le monde un truc assommant style tissage de tapis ou golf miniature.

Votre Romantique doit être soit Brice-J-VER, cette lavette hypocrite, soit ce fêlé de Lazare-J-QUE. Parfait-J a le laser facile, peut-être arriveriez-vous à lui faire exécuter le sale boulot... et vous récupérerez le gadget — sans doute un cerveau électronique modifié — pour vous-même et Corpore Métal.

FONCTION DANS L'ÉQUIPE : Officier Chargé Des Véhicules.

Responsabilités : Surveiller l'utilisation de tous les véhicules confiés à l'équipe. Assurer la maintenance et les réparations nécessaires. Signaler tout dommage ou défaut de fonctionnement. Surveiller l'utilisation des armes véhiculaires, apprendre aux autres membres de l'équipe à s'en servir correctement et sans courir de risques.

MISSION DE SOCIÉTÉ SECRÈTE EN COURS

Haut les cœurs, Captain Electric ! Une compatriote Star réclame votre assistance. Funky Franny, Duchesse du Rock n° Roll organise une Méga Fiesta dans les prochaines 72 heures et vous êtes invité ! Manque de bol, une bande de ces rabat joie de Psion menace de fichier en l'air la soirée. Il se pourrait même qu'ils se déguisent en joyeux Léopards, ces psycho-tarés ! Arrangez-vous pour ne pas leur laisser faire un truc aussi négatif... à commencer par vos propres coéquipiers garants de la loi et de l'ordre, parmi lesquels vous pouvez être sûr que se cache un agent de Psion.

Vous ne savez pas au juste lequel de vos collègues est cet énergumène, mais les membres de Psion — c'est une de leurs rares qualités — ne peuvent s'empêcher de faire les intéressants. C'est juste une question de temps... et alors... pyromania !

FONCTION DANS L'ÉQUIPE : Officier Chargé De L'Armement

Responsabilités : Surveiller l'utilisation des armes attribuées à l'équipe. Apprendre à vos coéquipiers le maniement correct des armes. Surveiller les armes et assurer leur maintenance et leur révision lorsque nécessaire. Signaler tout dommage, défaut de fonctionnement ou usage impropre des armes.

ATTRIBUTS PRINCIPAUX		ATTRIBUTS SECONDAIRES	PJ N° 4
Force	17	Capacité de transport	50
Endurance	14	Bonus aux dommages	+ 1
Agilité	18	Bonus macho	— 1
Dextérité	2	Bonus mêlée	+ 17 %
		Bonus	
Adaptabilité	9	Armes de tir	— 25 %
Aplomb	15	Bonus	
Sens de la Mécanique	17	Compréhension	— 2 %
Indice de pouvoir	8	Bonus Crédibilité	+ 10 %
		Bonus réparation	+ 12 %

SOCIÉTÉ SECRÈTE : Romantiques

RANG DE SOCIÉTÉ SECRÈTE : 3

POUVOIR MUTANT : Précognition

ATTRIBUTS PRINCIPAUX		ATTRIBUTS SECONDAIRES	PJ N° 5
Force	17	Capacité de transport	50
Endurance	18	Bonus aux dommages	+ 1
Agilité	11	Bonus macho	— 1
Dextérité	6	Bonus mêlée	+ 1 %
		Bonus	
Adaptabilité	9	Armes de tir	— 5 %
Aplomb	10	Bonus	
Sens de la Mécanique	6	Compréhension	— 2 %
Indice de pouvoir	12	Bonus Crédibilité	—
		Bonus réparation	— 10 %

SOCIÉTÉ SECRÈTE : Corpore Métal

RANG DE SOCIÉTÉ SECRÈTE : 3

POUVOIR MUTANT : Intuition Mécanique
Électrochoc

ATTRIBUTS PRINCIPAUX		ATTRIBUTS SECONDAIRES	PJ N° 6
Force	17	Capacité de transport	50
Endurance	10	Bonus aux dommages	+ 1
Agilité	16	Bonus macho	—
Dextérité	14	Bonus mêlée	+ 12 %
		Bonus	
Adaptabilité	11	Armes de tir	+ 7 %
Aplomb	13	Bonus	
Sens de la Mécanique	13	Compréhension	+ 1 %
Indice de pouvoir	6	Bonus Crédibilité	+ 5 %
		Bonus réparation	+ 4 %

SOCIÉTÉ SECRÈTE : Léopard De La Mort

RANG DE SOCIÉTÉ SECRÈTE : 4

POUVOIR MUTANT : Esprit Combatif



:MISE EN ALERTE
:Référence = BJPBN. 1.2.1

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

:CLARIFICATEUR VOTRE ATTENTION !
UNE FOIS ENCORE L'ORDINATEUR VOUS
A CHOISI POUR UNE MISSION DE
LA PLUS HAUTE IMPORTANCE.
MONTREZ-VOUS DIGNE DE LA
CONFIANCE QUE VOUS FAIT
L'ORDINATEUR ET VOUS SEREZ
RÉCOMPENSÉ.

:VOUS ALLEZ FAIRE PARTIE D'UNE ÉQUIPE
DE CLARIFICATEURS CHARGÉE DE
TRAQUER ET ÉLIMINER UN GROUPE
DE TRAITRES SABOTEURS. ENTRE
AUTRES TÂCHES IMPORTANTES VOUS
DEVREZ RÉCUPÉRER DU MATÉRIEL
SUBTILISÉ À L'ORDINATEUR ET
PROCÉDER À L'EXÉCUTION SOMMAIRE
DES TRAITRES RESPONSABLES.

:VEUILLEZ VOUS PRÉSENTER
IMMÉDIATEMENT AU QUARTIER
GÉNÉRAL DES CLARIFICATEURS DU
SECTEUR XTZ POUR UN BRIEFING DE
ROUTINE PRÉALABLE À LA MISSION
QUI SE TIENDRA EN SALLE DE BRIEFING
(INSÉREZ ICI LE NUMÉRO DE LA SALLE)
MERCİ DE VOTRE COOPÉRATION

:MISE EN ALERTE
:Référence = BJPBN. 2.2

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

:COMPLIMENTS CLARIFICATEUR !
L'ORDINATEUR TIEN À VOUS FÉLICITER
POUR VOTRE DERNIÈRE PERFORMANCE.
VU L'EXCELLENCE DE VOTRE SERVICE
VOUS AVEZ ÉTÉ CHOISI POUR UNE
NOUVELLE MISSION D'UNE IMPORTANCE
VITALE POUR LE COMPLEXE ALPHA.
SERVEZ BIEN L'ORDINATEUR ET
VOUS SEREZ À VOTRE TOUR SERVI.

:VOTRE MISSION COMPRENDRA LA
CAPTURE ET/OU L'EXÉCUTION DE
DANGEREUX TRAITRES DOTÉS DE
CAPACITÉS MUTANTES
INHABITUELLES.
CONSCIENT DE LA MENACE QUE
REPRÉSENTENT CES TRAITRES
L'ORDINATEUR N'A RECULÉ DEVANT
AUCUN EFFORT POUR VOUS FOURNIR
UNE NOUVELLE PROTECTION
QUI DEVRAIT S'AVÉRER RADICALE.

:POUR VOTRE BIEN ET PAR SOUCI DE
SÉCURITÉ SON UTILISATION SERA
SOUMISE AUX HABITUELLES
RESTRICTIONS. VEUILLEZ
MAINTENANT VOUS PRÉSENTER EN
SALLE DE BRIEFING SALLE DE BRIEFING
SALLE DE BRIEFING.
AUCUN RETARD NE SERA ADMIS.
MERCİ DE VOTRE COOPÉRATION.

- 12 canons trichromes (ROJ) pour pistolet laser
- 2 armures de plate
- 1 armure réflec trichrome
- 2 lance-projectiles (avec chacun 3 chargeurs de cartouches solides)
- 6 grenades HE
- 6 grenades fumigènes
- 1 torche thermique
- 1 multirecorder l avec programme détecteur RF
- 1 multirecorder l avec programme enregistré ment

LISTE DE MATÉRIEL : MISSION UN

:IMPRIMÉ JAUNE DE L'ORDINATEUR
:Référence = BJPBN. 4.5.2

:CONDENSÉ INFORMATIQUE /
PROFIL DE MISSION
:ANX.294.OUT (PRIORITÉ)

:CI/PM INDIQUE OBJECTIF PREMIER =
STUDIO PPMC. IMPOSSIBLE OBTENIR
COORDONNÉES PRÉCISES. DONNÉES
CONCORDANTES INDIQUENT
INTERSECTION FRANKIE VALLEY /
QUATRE SAISONS
(REF OR.DOC RL337 « GUIDE
GASTRONOMIQUE DE MANHATTAN »)

:CI/PM INDIQUE OBJECTIF PREMIER =
COMPLEXE DE FABRICATION
AUTOMOBILE RENFERMANT BANQUE DE
DONNÉES SUR DISQUETTES
DESTINÉES À LECTURE ACOUSTIQUE

:DONNÉES OBTENUES PAR
RECOUPEMENT INDIQUENT INDIGÈNES
PRODUISAIENT THUNDERBIRDS ET EN
TIRAIENT JOIES SANS BORNES JUSQU'À
CE QUE LEUR PÈRE (Karl Marx, père du
communisme) LES LEUR PRENNE.
PRODUCTION DE PETITES CORVETTES
ROUGES (véhicule aquatique des
communistes) ÉGALEMENT POSSIBLE.
SEMBLENT AVOIR QUITTÉ DENVER PAR
PEUR D'UNE CONFUSION POLITIQUE

:NOTES OPÉRATOIRES — CI/PM/ON
ANX 294
— RÉCUPÉRER DISQUETTES DE DONNÉES
POUR LECTURE ACOUSTIQUE ET
MATÉRIEL DE PRODUCTION ANNEXE
— RÉCUPÉRER PROTOTYPE THUNDERBIRD
— RÉCUPÉRER CORVETTE, ROUGE, PETIT
FORMAT
— CHERCHER SI PRÉSENCE COMMIE A
PROXIMITÉ DE DENVER, SI AFFIRMATIF
ÉLIMINER GROUPUSCULE.

LISTE DE MATÉRIEL : MISSION DEUX

- 12 canons trichromes pour pistolet laser
- 6 grenades fumigènes
- 6 grenades fumigènes
- 6 costumes civils JAUDES avec armure cachée
- 1 foudroyeur (avec deux recharges)
- 1 étourdisseur (sans recharge)
- 1 lance-projectile, avec :
- 1 chargeur de cartouches solides
- 1 chargeur de cartouches HE
- 2 cartouches fumigènes
- 2 cartouches napalm
- 1 multicorder I avec programme enregistrement

LISTE DE MATÉRIEL : MISSION QUATRE

- 6 canons trichromes pour pistolet laser
- 1 entortilleur avec deux chargeurs
- 1 pistolet à glace
- 1 fusil à pompe avec :
- 8 cartouches solides
- 3 cartouches HE
- 2 cartouches fumigènes
- 2 cartouches napalm
- 2 lance-projectiles avec chacun :
- 3 chargeurs de cartouches solides
- 5 cartouches HE
- 2 cartouches napalm
- 1 chargeur de cartouches à têtes chercheuses
- 1 lance-flammes (encore six coups à tirer)
- 2 couteaux
- 2 matraques
- 1 caisse de 20 grenades HE
- 3 combinaisons isolantes
- 1 combinaison anti-froid
- 2 combinaisons Décon
- 1 compteur Geiger
- 2 lunifras
- 1 paire de jumelles
- 30 rations alimentaires cylindriques de 2 jours
- 3 rouleaux de corde de 30 m
- 1 canot gonflable
- 1 boussole
- 1 carte (accréditation ORANGE)
- 1 chenillette tous terrains avec :
- com-unit III
- générateur de fumée
- canon laser I
- 1 remorque tous terrains, capacité 3 tonnes
- 1 Docbot Modèle V, compétences : Médecine, 50 %
- Identification De Nourritures Sauvages, 35 %
- Connaissance De La Faune, 20 %
- 1 multicorder I avec programme enregistrement

- 9 canons trichromes pour pistolet laser
- 2 fusils laser ROUGES avec chacun un canon de recharge
- 1 pistolet énergétique avec trois chargeurs
- 2 lance-projectiles automatiques avec chacun :
- 4 chargeurs de cartouches solides
- 2 chargeurs de cartouches HE
- 4 cartouches napalm
- 2 combinaisons isolantes
- 2 armures kevlar
- 6 sacs à dos
- 6 paires de chaussures de marche
- 6 rations alimentaires cylindriques de deux jours
- 6 bouteilles d'un litre remplies d'eau
- 6 rouleaux de corde de 30 m
- 6 charges explosives type sacoches avec détonateur réglable sur 1 à 10 m
- 3 lanternes électriques
- 2 lunifras
- 2 pieds de biche
- 2 pelles pliables
- 1 torche thermique
- 1 troncousseuse
- 1 serviette
- 1 multicorder I avec programme enregistrement
- 1 pistolet Laser, 35 %
- 1 pistolet Laser, 25 %
- 1 Lance-projectiles, 25 %
- 1 Combat à Mains Nues, 30 %
- 1 Médecine, 60 %
- 1 multicorder I avec programme enregistrement

LISTE DE MATÉRIEL : MISSION TROIS

:MISE EN ALERTE
:Référence = BJPBN. 4.3.1

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

:CLARIFICATEUR ATTENTION !

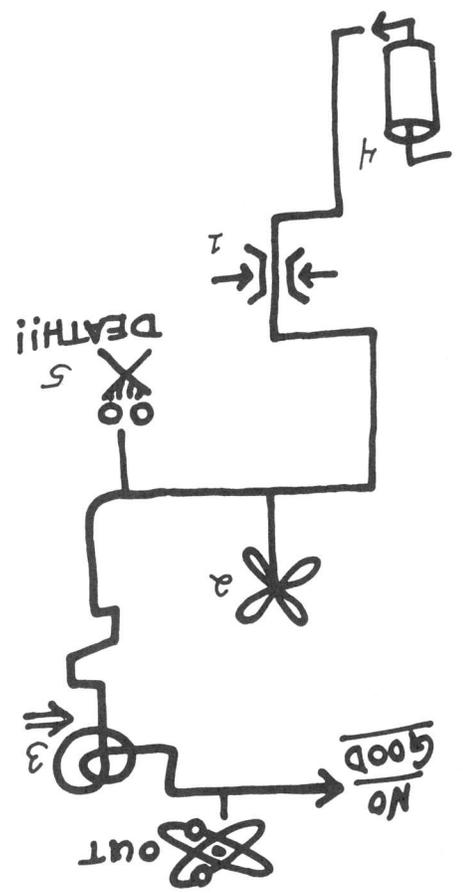
:AU VU DE LA PERFORMANCE ACCOMPLIE LORS DE VOTRE DERNIÈRE MISSION, L'ORDINATEUR VOUS A JUGÉ PARTICULIÈREMENT APTE A IF 593 THEN GOTO EXTERMINATION IF 1068 THEN GOTO CONGÉLATION LONGUE DURÉE ON ERROR GOTO MISSION HORS DU COMPLEXE ALPHA return

:VEUILLEZ VOUS PRÉSENTER EN SALLE DE

BRIEFING get file boomroom / file not found QU'EST-CE QUE C'EST QUE CETTE HISTOIRE « FILE NOT FOUND » ?... LE VOL DES FICHIERS DE L'ORDINATEUR EST UNE TRAHISON POSSIBLE DE IF 693 THEN GOTO EXTERMINATION

:Voulez-vous utiliser un modem interdit ? Si l'Ordinateur retrouve votre ligne on est bons pour if 793 then goto EXTERMINATION Ha ! Ils viennent de frapper... ERRORERRORERRORERRORERROR

:ERCI E OTRE OOPÉRATION LARIFICATEUR



:Plan Confisqué Au Comité Des Bois
:Référence = BJPBN. 3.2.5

:DÉPÊCHE SPÉCIALE
:Référence = BJPBN. 2.3.4

***** DÉPÊCHE SPÉCIALE *****

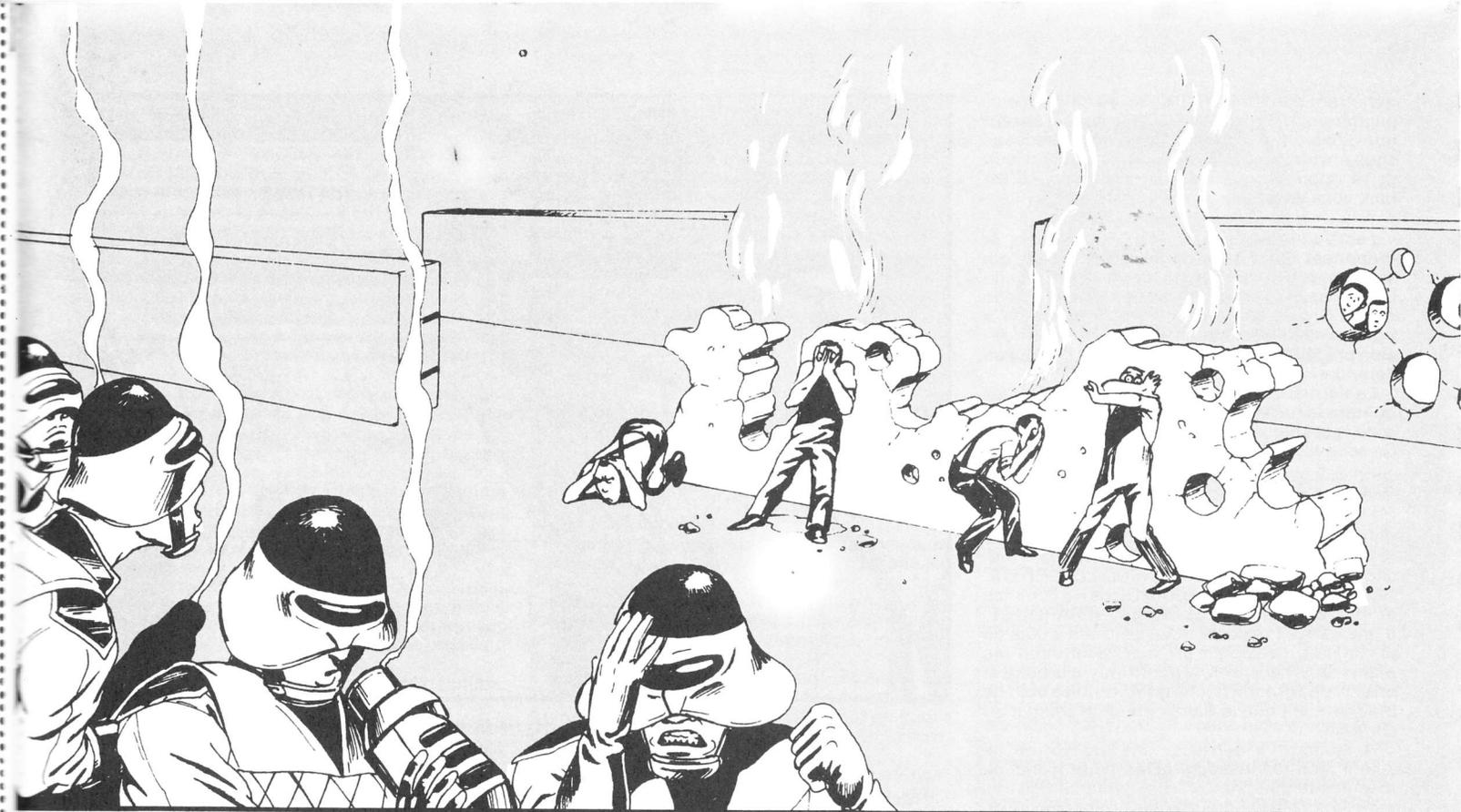
:A L'ÉQUIPE DE CLARIFICATEURS (CENSURE POUR RAISONS DE SÉCURITÉ).

:INFORMATION DE DERNIÈRE MINUTE ÉMANANT DE (CENSURE) — DIRIGEZ-VOUS VERS LE LOCAL DE MAINTENANCE ROBOTIQUE 25 DU SECTEUR CYA — UNE FOIS LÀ VOUS AVEZ MISSION DE CAPTURER (CENSURE CENSURE) ET DE RÉCUPÉRER (CENSURE CENSURE CENSURE CENSURE CENSURE).

:ON RECHERCHE (CENSURE CENSURE) POUR INTERROGATOIRE. TOUT (CENSURE CENSURE) QUI EMPÊCHERAIT CET INTERROGATOIRE SERAIT (CENSURE).

:BONNE (CENSURE). L'ORDINATEUR EST VOTRE (CENSURE). SERVEZ L'ORDINATEUR ET VOUS SEREZ (CENSURE).

FIN DU MESSAGE.



« Qui a déplacé les cibles ? »

3. MISSION TROIS : PERSONNE NE SORTIRA D'ICI VIVANT !

3.1 Résumé De La Mission

Sauvés in extrémis du poteau d'exécution, les PJs sont de nouveau convoqués en Salle De Briefing AA. Bien que ce ne soit jamais explicitement dit, le personnel de briefing laisse entendre aux Clarificateurs qu'on leur donne l'occasion de se racheter en partant pour une mission suicide. Les PJs s'en montreront reconnaissants, comme il convient.

L'Ordinateur a découvert l'existence de la sortie secrète sur l'Extérieur — Robin des Bois, capturé vivant dans la Mission Deux, lui a livré cette information pour garder la vie sauve. L'Ordinateur envoie donc ses Clarificateurs condamner cette sortie.

Robin des Bois est censé les accompagner en tant que « guide ». Bien entendu, il entend s'arranger pour être le seul à atteindre la sortie vivante et pour s'enfuir vers l'Extérieur.

Les PJs reçoivent aussi un plan grossier de l'itinéraire secret de Robin. Certains dangers y sont indiqués par des signes mystérieux dont Robin n'explique la signification que quelques instants trop tard.

Cette mission est un parcours du combattant comprenant tout un assortiment de délectables pièges meurtriers. C'est aussi une parodie d'un certain type d'aventures de jeux de rôle, laborieuses pérégrinations dans d'interminables galeries semées d'embûches, connues sous le nom de « Donjonneries ». Certaines rencontres sont sur ce point aussi explicites qu'on peut l'être sans lancer le sortilège de convocation d'un monstre.

Mais comme nous sommes bien dans *PARANOIA*, et non dans Quelqu'Autre Jeu De Rôle, la mission tourne vite à la poursuite comico-

infernale : Charles-B-GNE-6, officier de la Sécurité Interne assoiffé de sang, lance sa propre mission aéroportée de recherche et de destruction. Il réussit une explosive percée qui ouvre tout grand la sortie secrète à la lumière du jour. Les Clarificateurs doivent ensuite rentrer au bercail et essayer d'expliquer ce qui s'est passé, avant de goûter un repos bien mérité... jusqu'à la Mission Quatre.

3.2 Briefing Préalable A La mission

3.2.1 Les Mêmes Au Même Endroit

Les Clarificateurs, condamnés pour trahison après avoir détruit du matériel appartenant à l'Ordinateur, attendent de servir de cibles pour fusicônes. Revêtus de combinaisons jetables sur lesquelles sont imprimés des cercles concentriques, ils sont alignés contre un mur troué d'impacts, face à un officier BLEU, instructeur de tir, et un groupe inexpérimenté de nouvelles recrues Clarificatrices ROUGES (si ça vous dit, vous pouvez les appeler « ces bleus de ROUGES »). Ces citoyens n'ont jamais vu de fusicônes de leur vie... D'ailleurs, la plupart n'en verront jamais plus. L'officier leur fait un petit speech (lisez tout haut) :

« C'est un grand honneur, l'Ordinateur vous a choisis, vous, insignifiants subalternes ROUGES, pour exécuter des traîtres JAUNES ! C'est un insigne honneur ! Félicitations ! (la voix de l'officier se radoucit jusqu'à un murmure conspirateur) : C'est mieux qu'un avancement sur le tas, croyez-moi, je sais de quoi je parle... »

Les quelques minutes qui suivent sont sacrifiées à un cours baclé sur le maniement du

fusicône. C'est pour le MJ l'occasion de placer un petit numéro improvisé de comique troupier : Les clones ROUGES, lorgnent d'un air intéressé l'intérieur du canon de leur fusicône, tout en caressant la gachette. Avec un cri déchirant, l'officier affolé tente d'arrêter un bleu qui est en train d'introduire une cartouche dans son fusil en tapant dessus avec la crosse de son pistolet laser. Le peloton d'exécution se met au garde-à-vous, mais un coup part et une pluie de plâtre et de métal dégringole du plafond (mésaventure qui entraîne l'activation d'un ou deux clones). L'officier essaie gentiment de pointer le canon d'un fusil dans une direction un peu moins incorrecte... Bref, payez-vous du bon temps sur le mode « Les Bidasses En Folie Face A Rambo ».

Les PJs ne sont pas attachés ; ils seraient bien inspirés — mais d'un optimisme déplacé — s'ils essayaient de s'enfuir... Au cas où : l'officier dégaîne son entortilleur (75 %) et en maîtrise un bon nombre dès les deux premiers rounds. Des gardbots armés de sonneurs viennent à bout des autres. Ces robots, qui ont l'habitude, immobilisent ensuite les PJs en emprisonnant leurs chevilles dans leurs pinces manipulatoires. Ils examinent pensivement le peloton d'exécution puis plongent à terre et s'aplatissent contre le sol. NOTE : les PJs qui offrent leurs services aux recrues, ou qui les aident à maîtriser les traîtres en fuite, reçoivent un point de confiance.

Les armes finissent par être chargées et « correctement » pointées. La première salve est tirée. La fumée retombe. Les cibles ont les oreilles qui sifflent, mais c'est tout. Il y a des impacts sur les murs, le sol et les robots. Les tentatives de fuite n'ont malgré la confusion pas plus de succès qu'avant. Toute proposition constructive sera récompensée.

On est sur le point de tirer la deuxième salve, lorsque quatre gardes de l'Escadron Vautour

pénètrent dans le champ de tir. Ils sont accompagnés par Max-I-MOM, qui a l'air aussi absent que d'habitude. Un des gardes tend un message sous enveloppe à l'officier instructeur, qui le lit et se retourne vers les PJs en disant : « C'est bon, vous devez suivre ces gars-là. »

Les Vautours arrêtent les Clarificateurs et ordonnent aux robots de transporter ceux qui sont sonnés ou évanouis. Max-I ne leur emboîte pas le pas, il va au contraire se placer contre le mur (l'Ordinateur a découvert la part qu'il a prise dans la falsification des ordres de la mission précédente, et Max était trop perdu pour se défendre).

La dernière chose que les PJs entendent en quittant le terrain de tir, c'est une salve de fusillade et ces mots de l'officier instructeur : « Voilà ! Ce coup-ci, c'était parfait ! »

3.2.2 Passage Au Poste De Sécurité

L'appareil du poste de sécurité, équipé de ses menottes automatiques, a repris sa place, avec un nouveau dispositif : une boîte barrée de l'inscription : SYSTÈME DE DÉVERROUILLAGE D'URGENCE. Un technicien ORANGE de R&C, mince et nerveux, et son assistant INFRAROUGE, d'une carrure imposante, se tiennent à côté de la machine. Lorsque le premier PJ introduit ses mains dans l'appareil, le gorille ouvre la boîte et en sort une grande hache qu'il brandit à bout de bras pendant que le Clarificateur se soumet au contrôle.

A moins que dernièrement les PJs ne se soient montrés insupportables, cette fois-ci, la machine fonctionne correctement (mais il vous reste la possibilité du « terrible accident évité de justesse »)

3.2.3 La Salle De Briefing

Lorsque les PJs pénètrent dans la salle de briefing, les Vautours leur emboîtent le pas. Frank-Vi et Charles-B restent seuls sur l'estrade qui est à présent gardée par deux robots humanoïdes lisses et luisants, apparemment dépourvus d'armes. Ces androïdes sont faits d'un alliage poli — équivalent à une armure — marqué d'une simple « ceinture » noire peinte sur leur mince taille (ce sont en fait des modèles redoutablement efficaces destinés au combat à mains nues). Les spots haut perchés et aveuglants de la dernière fois sont maintenant tamisés par un nuage de vapeur qui stagne près du plafond. Ce nuage est inodore et inoffensif, mais il changera de couleur et bougera de façon inquiétante tout au long de briefing.

3.2.4 Choix Du Leader De L'Equipe

Charles-B fait sa traditionnelle conférence sur les devoirs du leader (au nombre desquels figure bien sûr l'obligatoire hécatombe de traîtres). Il laisse ensuite entendre que le PJ qui a eu la gachette la plus facile dans les missions précédentes (ou à défaut son clone) serait le leader le plus satisfaisant... Mais il se contentera de grommeler si le vote désigne quelqu'un d'autre — bien sûr, en tant que MJ, vous avez le droit de veto.

3.2.5 L'Ordre De Mission

Frank-Vi prend la parole :

« Amis Clarificateurs, j'ai bien peur de devoir vous réprimander... En effet, vous avez failli causer à l'Ordinateur le plus douloureux équivalent du chagrin.

« Le caractère superficiel et incomplet des rapports que vous nous avez fournis lors de notre dernière rencontre a amené l'Ordinateur à croire que vous étiez tous coupables de trahison. Imaginez la détresse de notre Ami lorsqu'il s'aperçut qu'en fait les véritables coupables étaient des infiltrateurs communistes venus de l'hostile Extérieur qui complotaient habilement pour l'amener à éliminer ses loyaux serviteurs. »

Silence théâtral. De sévères réprimandes et des points de trahison attendent ceux qui prétendraient que les rapports étaient complets.



« Les mesures d'urgence sont seulement là pour vous protéger. »

« Mais on ne trompe pas l'Ordinateur. Les fondamentales contradictions internes des communistes entraînent inévitablement leur échec. »

« Enfin... L'Ordinateur connaît votre loyauté. De fait, il n'en a jamais douté. Il veut à présent vous récompenser pour cette loyauté qu'il soupçonnait depuis longtemps en vous confiant une mission punitive à l'encontre de ceux qui ont failli l'amener à activer prématurément vos clones. (Ceux d'entre vous qui viennent d'être activés pourront venger leurs loyaux prédécesseurs). »

Frank-Vi prend maintenant le ton d'un Sage et Vieux Magicien sorti tout droit d'un pastiche de roman de chevalerie et de sorcellerie :

« Vous irez jusqu'à la forteresse secrète de ces terroristes et barbares du Monde Extérieur, afin de les décimer et de sceller la brèche qu'ils ont ouverte dans la sécurité du Complexe Alpha. Amis Clarificateurs, une telle mission donne la mesure de la confiance que vous porte l'Ordinateur. Vous allez pénétrer dans des lieux corrompus, assujettis par la perverse volonté des terroristes communistes. Il y règne un antique démon, incroyablement diabolique, et la mort peut partout y être tapie... »

« Dieu merci, l'Ordinateur a pu interpréter un document saisi lors de votre dernière mission. En suivant les indications de notre Ami, vous ne devriez avoir aucune difficulté à franchir les défenses communistes. »

Sur un signe de Charles-B, un citoyen JAUNE portant un insigne du service UCT, entre dans la pièce en portant une mallette métallique au design savant. Il regarde autour de lui, l'air désorienté, puis actionne les verrous compliqués de la mallette et en sort deux feuilles de papier, l'une jaune, l'autre blanche.

« Document-indice 1132474-XTZ-Y » annonce-t-il en brandissant la feuille jaune « avec annotations de l'Ordinateur 1132474-XTZ-A-U, accréditation requise : ULTRAVIOLETTE »

Il s'arrête net, fixant la feuille blanche et réalisant trop tard ce qu'il vient de dire.

« Traître ! », s'écrie Charles-B, tandis que des rayons laser fusent de toutes parts. Les combats spécialistes de Kung Fu dispersent les cendres. Les documents sont intacts.

Un garde Vautour ramasse la feuille blanche, en prenant soin de ne pas la regarder, et la tend à Frank-Vi qui la glisse dans une fente de son bureau sans l'examiner. On ordonne aux PJs de

ramasser la feuille jaune — ceux qui ont aidé à trucider le traître sont félicités.

Charles-B prend la parole : « Je pense que ceci montre clairement jusqu'où la trahison s'est infiltrée. Quelqu'un souhaite que cette mission échoue... Quelqu'un souhaite votre mort, mes amis. »

Sur ordre de Frank-Vi, un garde fouille la mallette (prudemment, en essayant de ne pas regarder de peur qu'elle ne contienne d'autres documents classés secret) et en extrait les bons d'autorisation pour le plan, que les PJs doivent tous signer. C'est au leader que le plan est confié (cf Plan Confisqué Au Commie Des Bois, Référence BJPBN.3.2.5 page 28).

Remarquez que le plan n'a pas par lui-même grande importance. Il mentionne seulement — par des symboles mystérieux — des cul-de-sacs et quelques pièges. Il épargnera certains déboires aux PJs, mais seulement certains.

Voici la légende de ce plan :

1. Embuscade de la passerelle
2. Ventilateur piégé
3. Embuscade de la rampe d'accès en spirale
4. Puits d'accès
5. Exemple typique de précision utile

Note : le plan n'indique pas aux PJs comment trouver la sortie secrète. Robin des Bois connaît l'itinéraire à suivre, mais l'Ordinateur lui a interdit de révéler cette information. L'utilibot (voir ci-dessous) le connaît aussi, mais il a ordre de se taire. « La connaissance de ce renseignement constitue pour tout citoyen d'accréditation ULTRAVIOLETTE ou inférieure une trahison passible d'exécution sommaire ». L'utilibot conduira jusqu'à la sortie les PJs dont on aura bandé les yeux. Ils emprunteront un chemin si embrouillé qu'ils seront incapables de le retrouver.

Pause. Frank-Vi a repris son somme. Charles-B prend la parole :

« Heureusement pour vous, vous avez ramené vivant un de ces sales étrangers de commies mutants. En échange de sa misérable vie de traître, il a accepté de vous faire franchir discrètement les défenses commies. Pensez-vous qu'ainsi votre tâche ne sera pas trop difficile ? »

Il fait signe aux gardes et marque une pause avant de poursuivre d'un ton inquiet :

« Avant que nous ne faisons entrer ce tourne-jaquette de traître, encore un point : n'oubliez pas que tous les commies sont comme ça : prêts à vendre n'importe qui pour préserver leur misérable existence. Si vous acceptez les marchés que cette racaille vous proposera, vous y laisserez la peau... et, ensuite, il faudra vous expliquer avec nous. Bon, amenez-le... »

Une porte s'ouvre sur le côté et Robin des Bois fait son entrée. Il porte une salopette noire d'INFRAROUGE et plusieurs paires de menottes entre les poignets et les coudes. Un doberbot à l'air vicieux est prêt à lui mordre les chevilles. Malgré tout, il parvient à avoir l'air brave et menaçant.

En fait, Robin des Bois est inquiet mais plein d'espoir. Il a gardé de son passé de B-TAY la compétence de Logique Spécieuse, et pense avoir réussi à tromper l'Ordinateur et à préparer sa fuite. Il méprise cordialement les Clarificateurs. Comme ces derniers vont le suivre comme des petits chiens vers la sortie, il craint surtout de tomber avec eux dans des pièges que lui et ses amis de l'Extérieur ont tendus sur tout le parcours.

Robin a tort : sa Logique Spécieuse s'est rouillée à force de ne plus servir et il a bien oublié comment les choses se passent à l'Intérieur ; ce qui le menace le plus, c'est la loi de la jungle qui règne dans le Complexe Alpha.

Frank-Vi se réveille et, comme d'habitude, reprend aussitôt le fil de son discours :

« Ce citoyen repent, Robin-B-TAY, alias Robin des Bois, vous servira de guide. On lui a provisoirement donné l'accréditation INFRAROUGE et il devra toujours vous obéir. Mais n'oubliez cependant jamais que c'est aussi un citoyen, un sujet de l'Ordinateur, et qu'aux yeux de celui-ci, sa vie a autant d'importance que la vôtre. »

On fait de nouveau sortir Robin.

3.2.6 Briefing Individuel

On ordonne à tous les PJs excepté le leader de se présenter au Matériel et d'y attendre leur chef. Charles-B se charge du briefing individuel de ce dernier :

« Les renseignements suivants sont top secret. Les révéler à quiconque relèverait de la trahison. Vous n'aurez le droit de les divulguer — à votre successeur — que si vous êtes tué au cours de l'exercice de votre devoir. »

Charles-B s'interrompt et fronce les sourcils, il semble examiner avec soin la contradiction interne que renferme ce qu'il vient de dire, puis il hausse les épaules et poursuit :

« L'Ordinateur soupçonne que ce tourne-jaquette de traître fait seulement semblant de vouloir coopérer et qu'il compte en fait poursuivre sur le chemin de la trahison. Mais notre Ami, dans son infinie mansuétude, a promis d'épargner la vie de ce traître et il tient toujours ses promesses. »

Frank-Vi fait une remarque sentencieuse sur la droiture et l'équité de l'Ordinateur, puis il s'affale sur son bureau et commence à ronfler distinctement.

Charles-B prend le relais : « Mais à malin, malin et demie... La Sécurité Interne a mis au point un plan pour mettre à l'épreuve la loyauté de ce Des Bois. Son balot contiendra des armes qu'y glisseront de loyaux citoyens se faisant passer pour des sympathisants communistes. Ce ne seront en fait que des copies ressemblantes fabriquées dans le Secteur BFD pour des manœuvres d'entraînement. Plus habile encore, une grenade a été dissimulée dans le sac de Des Bois, vous pourrez la faire exploser en appuyant sur un bouton spécial dont le Matériel équipera votre com-unit II. Vous devrez faire extrêmement attention à ne pas attirer la suspicion de Des Bois sur ce dispositif. »

« Comprenez bien que jamais nous ne vous enverrions en mission avec un individu soupçonné de trahison s'il existait une alternative moins dangereuse. Des Bois a révélé que le chemin vers la sortie était semé de pièges. Vous aurez besoin de ses informations pour sortir victorieux de ces périls. »

« N'oubliez pas que l'Ordinateur a promis à ce traître de lui laisser la vie sauve. Il en a fait la promesse solennelle. Des Bois ne doit pas être exécuté, à moins qu'on n'ait la preuve irréfutable qu'il est coupable de trahison. Cependant, l'Ordinateur admet que l'erreur — occasionnelle — est humaine. Il peut y avoir des accidents, vous savez... armes défectueuses, chutes vertigineuses, air insalubre, ou manque d'air... Vous me suivez ? »

Charles-B attend un signe d'assentiment du leader, puis se rassied.

Surprise ! Les faux sympathisants communistes sont d'authentiques sympathisants de Libre Entreprise qui ont été payés pour glisser de véritables armes dans le paquetage de Robin des Bois. Magouille sur magouille, le business, quoi... La grenade télécommandée a été remplacée par une grenade fumigène. Lorsque le leader radieux vous annoncera qu'il appuie sur le bouton spécial, s'attendant à transformer Robin en chandelle romaine, parlez-lui d'épais nuages de fumée, haussez les épaules et prenez l'air surpris. Ça ne manquera pas de convaincre vos joueurs que vous n'étiez absolument pas au courant. De son côté, Robin ôte son sac, farfouille dedans, en retire la bombe fumigène et foudroie les PJs d'un regard méprisant en la jetant dans un coin. Il gromelle : « Pauvres minables ! »

Après un brusque ronflement, Frank-Vi se réveille en clignant des yeux et en regardant autour de lui d'un air absent. Au bout de quelques secondes, il réalise où il se trouve et reprend son briefing. Lisez tout haut :

« Ami Clarificateur, une telle mission donne la mesure de la confiance que vous porte l'Ordinateur. Vous allez pénétrer dans des lieux corrompus, assujettis à la perverse volonté des terroristes communistes. Il y règne un antique démon, incroyablement diabolique, et la mort peut partout y être tapie... »

Au moment où le leader réalise qu'il a déjà entendu ça quelque part, Frank-Vi dodeline de la tête et se rendort. Charles-B prend le relais :

« Ce coup-ci, ça devrait être simple : Vous irez dans une zone où personne n'a le droit d'aller. Tous ceux qui s'y trouvent sont des traîtres ; tout ce qui s'y passe relève de la trahison. Je donnerais cher pour partir avec vous. J'aimerais disposer d'un Escadron Vautour et... » (Charles-B a visiblement du mal à contenir son excitation) « Bon, souvenez-vous simplement que cette racaille a failli vous faire descendre. Moi, je sais ce que je ferai à quelqu'un qui m'aurait fait un coup pareil ! »

Il jette un regard à Frank-Vi qui ronfle à côté de lui, glisse une main précautionneuse dans la poche de la tunique de ce dernier, et en retire un bout de papier. L'officier ne se réveille pas. Depuis l'estrade, Charles-B fait passer le papier au leader.

C'est un bon pour une cartouche de fusicoène de type nucléaire tactique, accréditation requise : VIOLETTE. « Ne montrez ça à personne », recommande Charles-B. Frank-Vi s'agite, faisant sursauter son collègue, et marmonne : « Servez bien l'Ordinateur, et vous serez servi... pour ça oui ; servi ! » et il reprend son somme.

Charles-B tend au leader les bons de réquisition de la mission (posez sur votre écran la Liste De Matériel N° 3, page 28) et le laisse rejoindre ses coéquipiers pour s'équiper à son tour. En plus des articles figurant sur la liste, Robin des Bois porte un sac à dos. C'est son sac personnel et il essaie de décourager les autres d'y fourrer leur nez... mais Robin n'est qu'un INFRAROUGE, et on peut facilement l'obliger à l'ouvrir. Ce sac contient :

- 1 rouleau de corde de 30 m
- 1 lot de vivres pour deux jours
- 1 bouteille d'un litre remplie d'eau
- 20 petits briquets à gaz¹
- 10 loupes de poche¹

- 1 luninfra
- 1 couteau
- 1 pistolet laser avec un canon VERT²

¹ Pour faire du troc à l'Extérieur

² Caché dans une poche spéciale ; on ne peut le trouver qu'en fouillant entièrement le sac.



3.2.7 Petit Tour Au Matériel

Chose inhabituelle, les employés du Quartier Général se font tout petits tandis qu'ils équipent les PJs. Ils ont peur que la Sécurité Interne ne se serve d'eux pour « armer » Robin des Bois — ils pensent, à juste titre, que si quelque chose tournait mal dans cette ruse imbécile, ça leur retomberait sur le dos. Après un minimum d'obstruction, ils apportent aux Clarificateurs leur matériel, y compris les deux robots.

Ces robots semblent en bon état. Si on leur demande leurs états de service antérieurs (c'est toujours une bonne idée, même si de toutes façons on collera ces robots là aux PJs), l'utilibot répond qu'il a longtemps servi avec efficacité et ferveur dans le Service De Maintenance Du Réseau Véhiculateur Des Eléments Thixotropiques Terminaux. Si un PJ comprend qu'il s'agit de la réparation des égouts, et le laisse échapper, il écope d'un point de trahison pour détention d'information secrète. Quant au docbot, il affirme fièrement avoir toujours été un Docbot Modèle VII (deux rangs de plus que le traditionnel Modèle V). Si on lui demande expressément sa spécialité, il répond qu'il est équipé des tout derniers programmes de Médecine Préventive. C'est le leader qui signe le reçu pour l'utilibot, tandis que l'officier médical signe celui du docbot.

Le leader doit également présenter son bon de réquisition pour la cartouche nucléaire tactique. S'il ne le fait pas, il écope d'un point de trahison pour manquement aux ordres. S'il révèle à ses coéquipiers qu'il a cette cartouche, on lui colle un point de trahison comme fauteur de fuites (il peut partager le secret avec son successeur au poste de leader sans encourir de sanction). Vous remarquerez que l'équipement de base figurant sur la liste ne comprend aucun fusicoène. Les PJs peuvent en réquisitionner un à condition d'en passer par les traditionnelles tracasseries autour des armes réservées aux citoyens de haute accréditation. La cartouche nucléaire tactique est conditionnée dans une boîte métallique cylindrique, exactement comme toutes celles des autres lots. Quelles que soient les circonstances, les employés interdiront formellement qu'on ouvre la boîte maintenant. L'ouvrir à l'avance ne relève pas de la trahison, mais n'allez pas le dire aux joueurs.

En distribuant les armes, les employés ne cessent de répéter d'un ton rassurant qu'elles sont parfaitement fiables et que c'est pure coïncidence si elles portent toutes des numéros de série du secteur de production BFD (ces armes sont seulement sujettes aux pannes habituelles).

Si un joueur suspicieux vous demande la signification de certains numéros de série, dites-lui que seul un véritable expert se préoccuperait de tels détails. Si c'est aux employés du QG qu'on pose la question, ils assurent avec un empressement de mauvais augure que « ça ne compte absolument pas... aucune importance... pas de problèmes... sans blague... »

NOTE DESTINÉE AU MAITRE DE JEU : C'est un des principes fondamentaux de **PARANOIA** : D'abord, vous attirez l'attention des joueurs sur un détail sans importance. Vous y revenez sans cesse. Vous leur assurez ensuite que ce détail est parfaitement mineur. Vous n'en continuez pas moins à le mentionner de temps à autre.

Très vite, vos joueurs VONT SE DEMANDER CE QUE VOUS AVEZ DERRIÈRE LA TÊTE. C'est ce qu'on appelle « PARANOIA »... Vu ?

L'Utilibot

Ce robot a en mémoire l'emplacement de l'entrée du tunnel et le plan de ce tunnel (sans les annotations de l'Ordinateur). Mais il gardera ces informations pour lui (si les PJs le lui demandent, il acceptera par contre de les conduire dans n'importe lequel des endroits qu'il connaît).

Fonctionnant suivant des instructions générales de protection des biens de l'Ordinateur, il interviendra chaque fois qu'un citoyen essaiera d'en blesser un autre : cette règle s'applique aussi à Robin des Bois — mais à aucun des personnages que les PJs rencontreront dans le tunnel. Par contre, si Des Bois, ou n'importe qui d'autre, commettait un acte de trahison sous l'œil de l'utilibot, celui-ci cesserait de protéger le traître et le leader pourrait même lui ordonner de l'attaquer.

Chaque fois que quelque chose d'important (un Clarificateur, par exemple) est endommagé ou détruit, l'utilibot conseille d'adresser aussitôt un rapport à l'Ordinateur et de battre en retraite en lieu sûr, en attendant que le remplacement ait été effectué.

Cette petite astuce vous permettra de demander de brèves pauses dans le cours de l'action pour permettre l'activation de clones et leur arrivée sur les lieux. Il y a des chances que nombre de loyaux Clarificateurs périssent dans les meurtrières péripéties de cette mission. Afin qu'aucun joueur ne reste sur la touche, arrangez-vous pour que les clones arrivent sur place aussi vite que possible.

Cependant, rien ne garantit que le leader et ses coéquipiers écouteront cet utilibot geignant, même quand il donnera d'aussi bons conseils. Si les PJs font la sourde oreille et continuent leur chemin sans attendre l'arrivée des clones de remplacement, l'utilibot ne cessera de répéter d'un ton rassurant que des clones et des renforts sont à coup sûr en route. Il choisira pour faire cette réjouissante remarque les pires moments, de préférence ceux où l'équipe semble condamnée.

Cet utilibot a été programmé pour travailler sous l'eau (ou plutôt sous le flot des égouts) et a une prédilection pour les milieux aquatiques. Chaque fois qu'il voit de l'eau, ce qui arrive souvent dans les galeries, il saute dedans, ses chenilles projetant des traînées de boue. On peut lui ordonner de ne pas le faire, mais l'instruction doit être répétée devant chaque flaque d'eau.

Le Docbot

En plus de sa programmation normale, ce docbot a ingurgité un programme Médecine Préventive. Malheureusement, ça l'a transformé en véritable mère poule. Il ne cesse de courir au secours de Clarificateurs qui d'après lui devraient avoir besoin de soins médicaux : ceux qui sont tout mouillés (ils pourraient prendre froid), ceux qui mangent (ils pourraient s'étouffer), ceux qui manient des armes (le coup pourrait partir tout seul), etc. Un Clarificateur qui s'emporterait après le docbot risquerait fort de se voir administrer un sédatif censé le protéger. Dans une fusillade, le robot se précipite de l'un à l'autre, tel une boule de flipper, essayant d'atteindre les cibles potentielles avant qu'elles ne soient touchées par les rayons ou les balles.

Il n'y a pas moyen de modifier ce comportement car un robot ne peut obéir à des ordres contraires à sa programmation. Même l'opérateur officiel est impuissant. Mais la Logique Spécieuse pourra peut-être marcher.

Normalement, le docbot traite Robin par le mépris, mais, si celui-ci est vraiment blessé, on peut lui ordonner de le soigner.

En Route, Mauvaise Troupe !

Une fois que les PJs ont récupéré tout le matériel attribué pour la mission, pleurniché et cajolé pour en obtenir d'autre, signé tous les formulaires et enduré le ressentiment blasé du personnel du QG... les voilà prêts à commencer leur mission. Normalement, les Clarificateurs

vont tous se retourner vers leur leader en attendant ses ordres.

Le leader peut se montrer assez flou sur la destination immédiate de l'équipe. C'est parfaitement acceptable. Nous sommes dans **PARANOIA**. Seul l'utilibot sait où il faut aller et c'est une information top secrète qu'il ne révélera sous aucun prétexte. Il ne proposera pas son aide, de peur d'empiéter sur l'autorité du leader. Par contre, il se plante à côté de ce dernier, faisant entendre des bourdonnements et de petits bip-bips (ce qui revient pour un robot à siffloter le nez en l'air) et attendant qu'on lui pose les questions adéquates. Si on le lui demande, il conduira l'équipe jusqu'au Centre d'Embarquement du secteur.



NOTE DESTINÉE AU MJ : Ne ratez pas une occasion de répéter le petit numéro de l'utilibot qui cliquette et bourdonne discrètement, penché sur l'épaule du leader. C'est doublement utile :

- Vous pouvez vous servir de l'utilibot pour faire avancer les PJs lorsqu'ils se trouvent enlisés ou qu'ils stagnent dans un endroit de façon lassante.
- Vous pouvez peu à peu installer une dépendance des PJs vis à vis de l'utilibot pour ce qui est des renseignements et de l'itinéraire. Une fois cette dépendance établie, vous pourrez mener les PJs par le bout du nez. Donnez parfois au robot des répliques du genre : « Je ne sais pas, je ne suis qu'un petit robot » ou « C'est vous le leader, bon sang, vous devriez savoir où on est ! » ou « Eh bien, si vous m'aviez demandé ça tout à l'heure, j'avais une idée géniale, mais maintenant que vous avez tout embrouillé... » Si les PJs commencent à guetter l'instant propice pour pousser l'utilibot dans un profond puits, c'est que vous faites du bon boulot.

3.3 La Mission

3.3.1 L'Entrée Du Tunnel

Les Clarificateurs se rendent au Centre d'Embarquement où les attend une grande automobile mais pas de chauffeur. Robin des Bois est à côté, tenu en joue par six gardes. Il arbore sa combinaison d'INFRAROUGE, un sac à dos et une expression suffisante. Un des gardes s'avance, demande le leader et lui présente une liasse de formulaires qui doivent être signés avant que Des Bois soit confié à la garde des PJs. Une fois les papiers signés, les gardes se mettent à glousser, ils bousculent un peu Robin de la pointe de leurs armes, puis s'éloignent à la recherche d'autres distractions.

Il va falloir demander à l'utilibot de conduire l'automobile jusqu'à la zone de la sortie secrète. Le robot reste patiemment planté là, bourdonnant et « bip-bipant » jusqu'à ce que quelqu'un le remarque et lui donne des ordres (Robin connaît le chemin, mais il refusera obstinément de coopérer... même si on lui oppose un degré de compétence record en Intimidation ou en Interrogatoire. Aucun des Clarificateurs ne connaît l'itinéraire).

Si on lui ordonne de conduire l'équipe jusqu'à la zone de la sortie secrète, l'utilibot demande à tout le monde de monter dans l'automobile. Il en masque les vitres (afin d'empêcher les PJs de repérer le chemin) puis il se branche sur un axe de guidage direct de l'Ordinateur et fonce vers sa destination. Les accélérations et les manœuvres sont très brusques ; les PJs rebondissent à l'intérieur de l'automobile comme des boules dans un flipper (c'est le moment rêvé pour que les armes se déchargent accidentellement). L'utilibot laisse échapper des bourdonnements et des bip-bips pleins d'entrain. Ça dure une éternité...

3.3.2 La Forêt De La Plomberie Enchantée

Lorsque l'automobile finit par s'arrêter dans un crissement de pneus, le robot dévoile de nouveau les vitres. Lisez tout haut :

La première chose que vous remarquez à la lueur de l'éclairage intérieur de votre automobile, c'est que le véhicule est coincé entre deux gros conduits verticaux qui s'élèvent à perte de vue, tels de colossales colonnes. Maintenant qu'ont cessé les plaintes de vos compagnons et les gémissements du moteur surmené, vous remarquez un bruit de fond, un grondement de tonnerre accompagné de vibrations — peut-être cela vient-il d'une machine ou d'énormes quantités de liquide parcourant des conduits géants.

La seule source de lumière est l'éclairage intérieur de votre automobile. Elle vous permet tout juste de distinguer une forêt de tuyaux et de valves scintillant d'humidité. Seuls quelques sentiers étroits parcourent ce tortueux labyrinthe. De temps à autre, on aperçoit un robot qui file sur ces sentiers dans l'obscurité.

Lorsque l'utilibot ouvre les portières de l'automobile, vous êtes assourdi par le vacarme qui donne sa pleine mesure. On ne peut couvrir ce tapage qu'en criant, et même ainsi il est difficile de saisir ce qui se dit. L'atmosphère est chargée d'humidité et d'odeurs étranges et déplaissantes. L'utilibot éteint l'éclairage intérieur, et vous êtes brutalement plongés dans une obscurité totale. « Citoyens, nous voici arrivés. Veuillez maintenant me suivre jusqu'à l'entrée du tunnel. Merci de votre diligente coopération ».

On entend un énorme fracas — quelque chose comme le bruit d'un utilibot qui s'écale par terre en descendant d'un véhicule. « Citoyens, peut-être serez-vous plus à votre aise si vous utilisez vos lampes torches. Merci de votre coopération. »

Une fois que les PJs sont descendus du véhicule et ont allumé leurs lampes de poche, le robot s'engage d'un pas rapide dans un des sentiers de la forêt de conduits. Ce sentier est si étroit qu'il faut marcher en file indienne. Ami MJ, arrangez-vous pour savoir dans quel ordre marchent les personnages.

Au bout de quelques mètres, un robot surgit de l'obscurité de l'étroit sentier et fonce droit sur l'équipe. Pour l'éviter, les PJs et leurs robots doivent réussir de faciles jets d'Agilité afin d'escaclader les conduits ou de plonger sous les machines qui bordent le sentier. Ceux qui restent sur le passage écopent d'un dommage de la colonne 4 (les armures sont inefficaces).

Tandis que les Clarificateurs progressent laborieusement dans l'obscurité à la suite de leur utilibot, il se produit encore quelque périlleuses rencontres de ce genre. Quand Robin des Bois commence à craindre pour sa vie, il suggère un meilleur itinéraire à travers le labyrinthe : les passerelles surélevées auxquelles on peut accéder grâce aux échelles qui bordent les interminables couloirs. Il n'y a pas de robots là-haut, par contre, Robin met tout son cœur à essayer d'y provoquer de malencontreuses chutes pour les PJs trop tête-en-l'air. Il n'utilise pas ses armes tant que l'Ordinateur est encore si proche.

3.3.3 Descente Aux Enfers

L'équipe arrive devant ce qui semble être une simple cloison. En l'examinant de plus près, on découvre une tache claire et des trous de vis à l'endroit d'où l'on a retiré un panneau qui indiquait : « Puits d'Accès 1802 ». On peut facilement démonter la cloison à l'aide d'un tournevis (l'utilibot en a un).

On trouve derrière un vieux conduit vertical cylindrique, large de quatre mètres, dont la paroi métallique se perd dans une brume grisâtre en haut et disparaît en bas dans un noir d'encre. Tous les dix mètres, une collerette de métal large comme la main vient cercler l'intérieur du conduit. Toutes les quinze minutes, le courant d'air froid et humide remontant des profondeurs est remplacé par un souffle tiède venu d'en haut auquel se mêle une odeur d'orchidée morte. Une plate-forme d'un mètre carré dont le garde-fou est cassé se trouve juste derrière la cloison.

Robin sait quel est le plus sûr moyen de monter et de descendre : il consiste à utiliser une des deux échelles télescopiques de dix mètres dont les deux extrémités sont munies de systèmes de blocage et qui peuvent, repliées, entrer dans un sac à dos. On peut ainsi progresser dans le conduit par étapes de dix mètres. Ces échelles sont cachées dans le secteur, mais Robin ne le révélera que s'il sent sa vie directement menacée — autrement dit si la méthode qu'envisagent les PJs pour descendre semble devoir entraîner sa mort. L'utilibot empêchera les Clarificateurs d'attaquer Robin mais il ne s'opposera pas à de simples questions comme : « Alors, sale commie, comment est-ce que tu t'y prends d'habitude pour descendre là-dedans ? »

Chaque personnage a dans son sac à dos un rouleau de corde en nylon de 30 mètres et quelques câbles raccord. La corde peut supporter un poids maximum de 1 000 kg (dixit l'étiquette). Les raccords résistent, s'ils sont correctement utilisés, à 500 kg (mais ce n'est pas marqué sur l'étiquette). Les personnages possédant une compétence en Escalade ou en Génie Civil se servent automatiquement des raccords de façon correcte. Les autres doivent réussir un facile jet de Sens de la Mécanique. Les raccords mal montés sont en apparence irréprochables et résistent à une traction d'une brutalité raisonnable, mais ils cèdent au-delà de 1D10×25 kg.

Le treuil électrique est un cylindre grosso modo de la même taille qu'un pot de peinture de 5 litres. Il est équipé de deux boutons : « marche/arrêt » et « haut/bas ». Sa vitesse de déroulement n'est pas réglable. D'après l'étiquette, il peut supporter 500 kg. En fait il commence à grincer à partir de 300, à fumer à partir de 400 et il lâche à 450. Il est aussi équipé d'une manette « arrêt d'urgence », inutilisable au-delà de 100 kg, et est accompagné de quelques poulies munies de crochets et de harnais.

Le matériel d'un PJ pèse 75 kg (il n'y a pas de gringalats dans le Complexe Alpha). Les robots pèsent 250 kg.

Le conduit est profond de 70 m. Il existe plusieurs moyens de les descendre sans utiliser les échelles. Le plus simple consiste à sauter, mais ce n'est pas, de loin, le moins dangereux. Encouragez les PJs à imaginer des méthodes de descente plus ou moins périlleuses (dont bon nombre risquent de négliger l'aspect remontée de l'expédition). Pas de dirigisme ! Mais rien ne vous empêche de lever les yeux au ciel en poussant des cris horrifiés si les joueurs envisagent des solutions aberrantes.

Si on lui demande son avis, l'utilibot propose une idée assez bonne ; il suggère que le moyen le moins dangereux de descendre (à par l'utilisation des échelles) consiste à relier cinq cordes au moyen de câbles raccords de façon à former une grande boucle. On attache ensuite une des poulies à la plate-forme et l'utilibot tient la corde en haut tandis qu'un PJ descend en contrôlant sa vitesse à l'aide du treuil. Les autres personnages descendent à leur tour, un par un ou deux par deux, en se servant du treuil et la corde reste en place pour l'ascension du retour.

La base du conduit est formée par une grille métallique. Vingt mètres en-dessous, bouillonne un lac rougeoyant qui ressemble fort à du métal en fusion (les PJs n'ont jamais vu de lave, même si les joueurs, eux, ont vu des films d'Haroun Tazieff). Si un robot descend plus de trente mètres en chute libre, il passe à travers la grille et tombe dans l'inquiétant liquide (de l'eau tiède, polluée par des déchets chimiques et pleine de bactéries phosphorescentes). Il ne sera pas perdu pour autant, et retrouvera l'équipe — l'utilibot grâce aux cartes qu'il a en mémoire, le docbot grâce à ses bio-senseurs. Il réapparaîtra ensuite par surprise, couvert d'algues étranges et puant comme l'Ordinateur sait quoi.

On entre dans le tunnel par une grande porte qui ressemble à une écrouille de sous-marin et qui s'ouvre dans la paroi du conduit. Il y a plusieurs voyants au-dessus, mais aucun ne marche.



3.3.4 Vous Qui Entrez Ici, Abandonnez Toute Espérance Mise en Scène des Rencontres dans le Tunnel

Notes Destinées au Maître de Jeu

La présentation de cette section demandera de la part du MJ un peu de réflexion, de préparation et d'improvisation (chacun sa croix !).

Vous devez avant tout vous faire une image personnelle du tunnel, vous étudierez ensuite la façon de la présenter à vos joueurs. Lisez la description générale ci-dessous et concentrez-vous jusqu'à ce que vous puissiez vous représenter les méandres du tunnel, les barrières métalliques, les bruits, les odeurs, l'obscurité, les mares dans lesquelles on patauge jusqu'aux genoux... Imaginez de profondes galeries de mines désaffectées et ajoutez l'atmosphère créée par le mélange d'eau et de métal dans les films de sous-marins pendant la deuxième guerre mondiale. Ajoutez encore le rugissement qu'on imagine lorsqu'on pense à une usine métallurgique, ainsi que les odeurs et les bruits peu ragoutants des mixtures traitées dans une centrale de recyclage des eaux usées.

Passons maintenant à la description aux joueurs. c'est là qu'intervient la part d'improvisation. Vous allez devoir leur décrire le tunnel tel que le découvrent les PJs tandis qu'ils progressent laborieusement, éclairant les ténèbres environnantes à la chiche lumière de leur torche.

Certains semblent parfaitement à l'aise lorsqu'ils improvisent au fur et à mesure. Les autres devront préparer grossièrement certains passages, voire noter quelques détails afin de pouvoir présenter aux joueurs le cadre de l'action sans trébucher sur les mots.

Si vous avez de bons joueurs, vous pouvez compter sur eux pour donner corps aux détails au fur et à mesure qu'ils entreront dans cette ambiance de réputation dans de sombres et humides galeries à l'odeur nauséabonde. Ils se chargeront de vous rappeler que leurs personnages, trempés jusqu'aux os, grelottant dans ces terribles courants d'air (dont vous n'avez même

pas parlé, mais qu'ils ont automatiquement associés à ces sombres et mystérieux tunnels). Laissez-vous porter...

Mais il y a aussi des joueurs qui pensent que vous devez pouvoir leur fournir une connaissance parfaite du cadre de l'action. Dans **PARANOIA**, ceux-là risquent de tomber de haut. S'ils cherchent constamment la petite bête sur les détails insignifiants et les contradictions de vos descriptions, il serait bon que leurs personnages soient victimes d'accidents qui les gêneront considérablement dans la perception de leur environnement... style vaporisation de désagréables produits chimiques qui aveuglent (provisoirement, si vous êtes dans de bonnes dispositions)... ou vacarme assourdissant... ou encore, grands coups sur la tête qui les étourdissent et les rendent incapables de donner un sens quelconque aux informations qu'ils reçoivent. Malmenez un peu leurs PJs, puis donnez leur une deuxième chance de collaborer à l'élaboration des décors plutôt que de vous tirer dans les pattes pour essayer d'en tirer de mesquins avantages tactiques. Prenez à part les amateurs de compétition et de wargames pour leur rappeler qu'on trouve encore dans le commerce des jeux d'échecs et des coffrets de STALINGRAD, mais que ce soir on joue à **PARANOIA**.

Dernier point : parcourez la liste des rencontres et prenez celles qui d'après vous auront la préférence des joueurs, ou qui éveillent en vous le plus d'enthousiasme à l'idée de les développer pour leur plus grand bonheur (ou malheur). Réfléchissez un peu à la façon de les mettre en scène, puis organisez-les comme de petits épisodes distincts séparés par de courts intermèdes décrivant la pénible progression dans le tunnel. Pour les rencontres, faites preuve d'adaptabilité. Il arrive qu'une rencontre enflamme l'imagination des joueurs et qu'ils veuillent passer une heure dessus. Il arrive aussi qu'une situation ne les accroche pas — leur impatience vous sautera aux yeux, signe qu'il est temps de faire brusquement battre en retraite les assaillants terrorisés ou d'improviser quelque autre dénouement accéléré qui vous permette de passer à quelque chose qui amuse plus les joueurs.

Le plus gros avantage des rencontres, c'est qu'aucune de ces péripiéties n'est cruciale pour l'intrigue. Quand vous et vos joueurs en avez assez d'improviser, vous pouvez donc passer directement à la section suivante du scénario détaillé. J'appellerai ça : « Rideau-Et-Maintenant-Quelques-Mots-De-Notre-Sponsor ». Pause pour se dégourdir les jambes et grignoter quelques amuse-gueule.

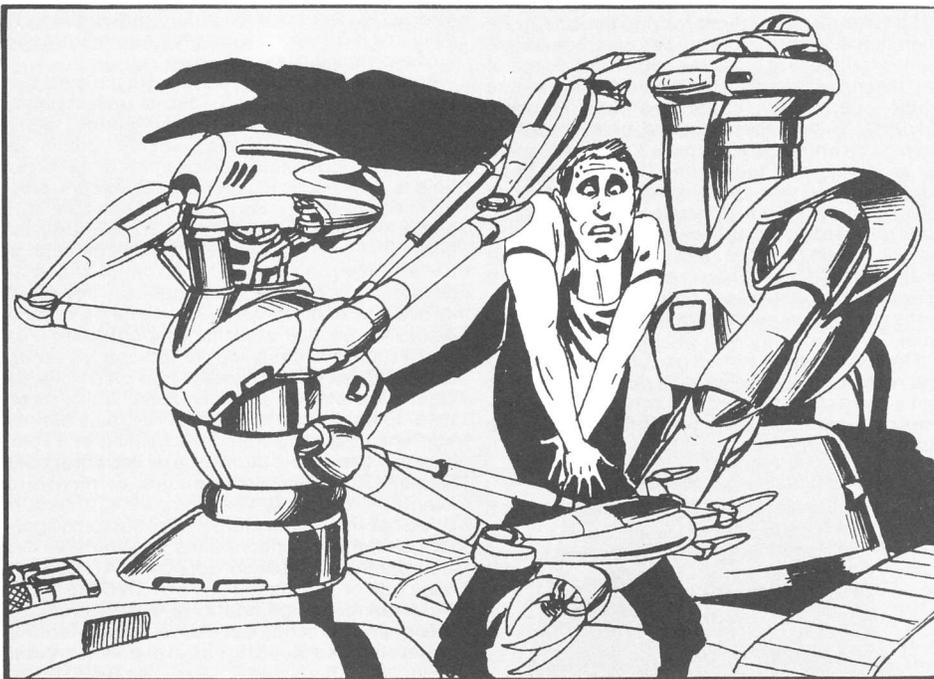
Le Tunnel : Description Générale

C'est noir. C'est mouillé. C'est chaud et humide... jusqu'à ce que ça devienne glacial. C'est plein de trucs métalliques qui dépassent et font trébucher les PJs ou leur font des bosses sur le crâne. Il y a un tel vacarme qu'à moins d'être côte à côte on ne peut communiquer normalement (les com-unitys ne sont utiles que pour parler à quelqu'un dont on ne peut se faire entendre même en hurlant). A la grande joie de l'utilibot, on a dans de longs tronçons de l'eau jusqu'aux chevilles — quand ce n'est pas jusqu'aux genoux ou aux hanches. Toute arme qui a été immergée doit être révisée. Les sacs à dos protègent bien leur contenu contre les éclaboussures, mais sont inefficaces en cas d'immersion totale. Le sol est parfois en pierre, donc glissant. Ailleurs, il est fait de grilles métalliques qui résonnent fortement lorsqu'on marche dessus. D'étranges machins organiques poussent au travers des grilles ou dans les fissures du sol.

Les PJs demanderont sans doute à Robin s'il connaît un meilleur itinéraire. Le « guide » donnerait cher pour pouvoir répondre oui. Tout ce qu'il peut faire, c'est avertir les Clarificateurs de quelques pièges.

La Guerre des Robots

A tous les coups, les PJs voudront que Robin des Bois prenne la tête de la troupe. Si c'est le cas, l'utilibot protestera en disant que cela représente un risque pour un précieux bien de



Clarificateur ayant désespérément besoin de compétence en Logique Spécieuse

l'Ordinateur. Sur quoi le docbot rétorquera que les Clarificateurs sont bien plus précieux que ce citoyen INFRAROUGE. C'est dans sa programmation. Exemple :

Docbot : Le traître est de toute évidence un INFRAROUGE, et de toute évidence il est de moindre valeur aux yeux de l'Ordinateur. Il doit donc marcher en tête. C'est logique.

Utilibot : Mais on m'a chargé d'assurer la sécurité de ce citoyen, qui est de toute évidence particulièrement précieux pour l'Ordinateur à cause de ce qu'il sait. Ce savoir doit à tout prix être protégé. Ça fait partie de ma programmation. C'est autrement logique que votre argument imbécile, lequel montre clairement les limites de vos capacités de traitement.

Docbot : En fait de capacité de traitement, vous seriez incapable d'ajouter deux et deux ! Votre programmeur devait être un commie mutant mongolien.

Utilibot : Vous en êtes un autre... Votre cerveau électronique a de toute évidence été exposé à des radiations dures. Vous n'avez même pas la capacité de traitement d'une montre à affichage digital.

Docbot : Sac à puces !

Utilibot : Vieille bécane !

Docbot : Pantin communiste !

Utilibot : Caisse à boulons !

Après quelques minutes de dispute, le docbot fait valoir son rang : c'est un Modèle VII, alors que l'utilibot est seulement un série 300. L'utilibot le concède à contrecœur, grommelant à basse fréquence et pianotant de frustration avec ses appendices manipulateurs.

A partir de ce moment, l'utilibot guette l'occasion de descendre le docbot en faisant passer ça pour un accident. Autrement dit, il commence à se comporter comme n'importe quel citoyen normal.

Le Tunnel : Rencontres

Dans de nombreux scénarii de jeux d'aventure, on trouve de longues pérégrinations souterraines semées d'embûches et de créatures hostiles. Afin de respecter cette vénérable tradition, nous vous avons concocté un bon stock de pièges et de créatures agressives.

Les gens se demandent souvent pourquoi diable tous ces machins sont tapis sous terre. Dans ce précis, la réponse est simple : ils sont là pour décimer les équipes de Clarificateurs qui pointerait leur nez.

Nous nous écartons cependant de la tradition en ceci qu'aucune de nos créatures ne possède de trésor. Il faudra bien que vous vous fassiez à l'idée que **PARANOIA** vous réserve ce genre d'innovation dans la conception des aventures.

Vous trouverez ci-dessous trois listes de rencontres. La première développe les indications portées sur le plan au moyen de signes mystérieux. Robin se souvient bien de ces pièges et fera tout son possible pour que les PJs tombent dedans et en meurent, tandis que lui s'enfuira. Bien évidemment, Robin ne sacrifiera pas sa vie pour le seul plaisir de tuer des Clarificateurs.

La deuxième liste couvre des pièges que vous pouvez faire surgir où et quand ça vous chante. Ils ne sont pas indiqués sur la carte. Robin n'en connaît que 50 %, il a oublié les autres, ou ne les a jamais connus.

La troisième liste rassemble des dangers propres au tunnel mais qui ne sont pas des pièges délibérés. Robin en connaît la plupart, mais il ne peut absolument pas prévoir où ils vont se manifester.

Liste Un : Embûches Indiquées sur le Plan

Le Souffle Divin : En s'enfonçant de dix mètres dans une galerie latérale, on tombe sur un énorme ventilateur d'évacuation que le Club Sierra a transformé en grand robot ménager. Ce ventilateur est commandé par de minuscules interrupteurs installés juste sous le sol de la galerie. On peut le déconnecter pendant quelques minutes (assez pour franchir la zone des interrupteurs) en ouvrant une boîte de dérivation fixée au mur et en appuyant sur le bouton rouge qu'elle contient.

Une fois en marche, le ventilateur est assez puissant pour arracher un personnage du sol et même pour entraîner lentement un robot. Il y a de nombreuses mains courantes. Il suffit de réussir un facile jet d'Agilité pour arriver à en saisir une et une série de jets de Force faciles pour s'y cramponner.

Robin fera légèrement remarquer qu'il se rappelle que ce ventilateur est dangereux mais qu'il a oublié pourquoi. Si vous pouvez amener les PJs à se balader dans la zone des interrupteurs pour aller examiner le ventilateur, c'est parfait.

Si les Clarificateurs se montrent prudents et soupçonneux, et s'ils tempèrent leur zèle enthousiaste pour utiliser Robin comme détecteur de mines, celui-ci essaiera de le piéger en mentant sur la durée pendant laquelle le ventilateur est déconnecté : « Oh, on devrait être tranquilles pour quelques minutes. Hum... je suppose que vous voulez que je passe le premier ? » Il appuie sur le bouton et traverse le ventilateur d'un air désinvolte.

Une fois que le deuxième PJ est passé, on entend un petit ronflement d'avertissement et le ventilateur se met en marche. Le troisième Clarificateur est justement en train de traverser — à lui de choisir de quel côté il va sauter. Tous les PJs qui ne sont pas encore passés sont repoussés vers le fond de la galerie, tandis que les autres sont aspirés par le ventilateur.

Il suffit de quelques secondes à ceux qui heurtent les pâles pour être débités en milliers de morceaux de la taille d'une frite. Les robots bloquent les pales, mais souffrent d'un Dommage Majeur. Le ventilateur s'arrête si tout le monde sort de la zone des interrupteurs, ou si on tire sur la boîte de dérivation ou le ventilateur (bon courage pour ajuster le tir) en obtenant au moins un Dommage Majeur — utilisez la Table des Dommages sur Robots. Si on lance une grenade sur le ventilateur, il y a 50 % de chances qu'elle explose en heurtant les pales — et 50 % de chances qu'elle passe au travers sans rien toucher ni exploser.

Le Toboggan de la Mort : Il s'agit d'une large rampe d'accès en spirale qui s'élève de dix mètres chaque fois qu'elle décrit deux boucles d'un diamètre de dix mètres (ce qui donne une pente d'environ 15 %, soit 9 degrés). Les boucles ne sont pas alignées les unes au-dessus des autres et la rampe est en son sommet percée d'une trappe qui donne directement sur la base du « toboggan ».

Cinq individus, l'un armé d'un lance-projectiles, les autres d'armes de corps à corps, observent la rampe par la trappe. Quand l'équipe se montre et commence à monter, ils poussent dans le toboggan de lourds cylindres qu'ils font rouler (de vieux réservoirs de gaz pressurisés). Ces cylindres font un vacarme terrible mais il est difficile de les éviter. Quand en bas la confusion est à son comble, les assaillants se laissent descendre depuis la trappe le long de cordes.

Les vieux réservoirs de gaz rouillés portent d'amusantes inscriptions, entre autres OXYGENE, ACÉTYLÈNE et EXPLOSIFS. Si vous êtes vraiment d'humeur facétieuse, décidez qu'un ou deux réservoirs sont effectivement remplis de gaz.

Si Robin est maintenant à point, il signalera que c'est un endroit idéal pour tendre une embuscade et essaiera d'encourager habilement les Clarificateurs armés à monter les premiers pour débusquer d'éventuels assaillants : « Je ne suis pas armé, moi, les gars, comment diable pourrais-je vous aider ? »

Si on l'oblige à marcher en tête, il tendra l'oreille, à l'affût de bruits d'objets qui roulent ; et s'il entend quoi que ce soit, il déguerpira pour sauver sa peau en espérant que les Clarificateurs, moins avertis, hésiteront face à ce qui déboule et que leurs corps freineront les lourds et dangereux objets.

Le Retour des Morts Vivants : Quatre assaillants équipés d'armes de corps à corps et de masques de plongée sont tapis sur une étroite passerelle dépourvue de garde-fou qui surplombe une zone inondée. Lorsqu'ils entendent l'équipe approcher, ils se laissent glisser dans l'eau et attendent que retentisse un bruit de bottes au-dessus de leurs têtes. Des mains émergent alors de l'eau noire et saisissent les chevilles des PJs.

Robin sait qu'il faut aussitôt plonger à plat ventre et ramper sur la passerelle aussi vite que possible. Une fois à plat ventre, on est un peu protégé des attaques à la matraque (couverture 50 %) et on ne peut être attiré dans l'eau sombre — elle arrive à la taille et les Clarificateurs, harachés d'armures, de lance-projectiles et de lasers, y seront sérieusement handicapés.

Liste Deux : Pièges ne Figurant pas sur le Plan La Brume Maléfique : Une vapeur chaude et opaque envahit la galerie. La visibilité, même avec des lunettes à infrarouge, est réduite à environ un mètre (seul les radars sont efficaces). Les armes à projectiles ne sont pas affectées, mais les lasers se transforment en arrosoirs et sont inefficaces contre toute cible distante de plus de cinq mètres.

Un groupe de cinq agents du Club Sierra est tapi au-delà de la zone envahie de vapeur. Silencieux, ils tendent l'oreille, à l'affût des PJs qui approchent. Une fois que les Clarificateurs semblent s'être suffisamment enfoncés dans le brouillard, les agents du Club commencent à les bombarder de gros débris métalliques en visant au jugé. Il n'y a que 5 % de chances par round qu'un PJ soit touché, et même alors, le dommage produit ne relève que de la colonne 4.

Quoi qu'il en soit, cette pluie d'objets non identifiés lancés par d'invisibles assaillants devrait susciter la panique et l'agressivité des Clarificateurs. Robin, de son côté, battra précipitamment en retraite en se protégeant la tête. Si les PJs, eux, se lancent à la charge, les agents du Club s'enfuient aussitôt et, avantagés par l'obscurité et la connaissance des lieux, ne peuvent être inquiétés.

L'Embuscade de l'Eboulement : Une partie de la voûte et des tuyaux et conduits annexes s'est effondrée ou a été arrachée de sorte qu'elle obstrue la galerie. On peut contourner l'obstacle en empruntant un étroit passage sur le côté. Les PJs doivent s'y enfoncer à la queue-leu-leu et ne peuvent y maintenir en position de tir de longues armes comme des fusicoûnes.

A quinze mètres de l'entrée de cette galerie, deux féroces Défenseurs de Mère Nature sont tapis dans un renforcement. Une fois qu'ils savent les PJs bien engagés dans le passage, ils commencent à hurler des menaces du genre : « Eh, bande de larves, si vous avancez encore vous appartierez au passé ! » ou « Bon, ou vous faites demi tour, ou on fait sauter la galerie. »

Si les PJs ne se laissent pas impressionner par ce coup de bluff, les deux fanatiques se placent de part et d'autre de l'étroit passage et sautent sur le premier membre de l'équipe qui se présente. Laissant son collègue aux prises avec son PJ, le deuxième assaillant essaie de retarder le suivant pendant quelques rounds. L'idée est de faire un prisonnier avant de s'enfuir. Ce n'est pas un projet particulièrement brillant, ni très bien préparé par les fanatiques.

Laissez les Clarificateurs réduire ces deux là en bouillie à grands coups de lasers et d'armes de corps à corps.

Robin sortira aux PJs quelque chose du genre : « Ne me jetez pas dans la gueule du loup ! » ou « Oh, je vous en prie, ne m'obligez pas à passer le premier ! Je ferai tout ce que vous voudrez, mais, de grâce, ne me forcez pas à entrer le premier dans cet étroit petit passage ! ». Il ouvrira de grands yeux implorants, gémera — bref, le grand jeu. Bien sûr, il veut ainsi titiller les pulsions sadiques et paranoïdes des PJs, pour que ceux-ci l'obligent — « malgré lui » — à passer le premier.

Toujours est-il que si Robin, protestant et gémissant, est placé de force en tête de l'équipe, il fera semblant d'être totalement terrifié. Une fois arrivé au renforcement, il chuchotera le mot de passe : « la clef des champs » et s'empressera de la prendre, accompagné par les deux fanatiques. L'équipe se retrouvera donc avec l'utilibot pour seul guide. En détalant dans l'obscurité, Robin ne pourra résister à la tentation de se moquer des PJs : « Z'avez le bonjour du grand méchant loup ! »

Bon Vieux Guet-Apens des Familles : Quatre fervents défenseurs tombent à bras raccourcis sur l'équipe. Deux sont équipés d'armes de corps à corps, les autres d'armes de tir moins dévastatrices que des pistolets laser : peut-être des armes datant de l'Histoire Enregistrée — lance-projectiles à poudre à un coup, colts aux munitions vieilles de plusieurs siècles, matériel d'exercice d'apparence meurtrière, ou engins Electrolux.

L'Assommoir : En marchant sur un câble dissimulé sous l'eau, un PJ déclenche la chute d'une caisse de gravas sur l'endroit précis où il se tient. La victime doit réussir un facile jet d'Agilité pour, d'un bond, se mettre à l'abri (demandez-lui de préciser dans quelle direction elle saute). Si le PJ échoue, il écope d'un dommage de la colonne 6 ; s'il vous précise explicitement qu'il se protège d'un choc (« je m'accroupis en me couvrant la tête »), voyez seulement la colonne 4.

Même Chose et au Suivant : Exactement comme ci-dessus, sauf que la caisse tombera trois ou quatre mètres derrière celui qui aura trébuché sur le fil. Déterminez le personnage qui se trouve trois ou quatre mètres derrière le gaffeur, et estropiez-le.

Mais voilà le morceau de bravoure : dites au premier PJ qu'il a senti le fil sous son pied et

qu'il a le temps de sauter. Demandez-lui de quel côté il s'élançait. Avec un peu de chance, il bondira en arrière et s'assommera contre la caisse. C'est vraiment un coup de Maître. De quoi vous prendre pour une lumière. Vos joueurs devraient commencer à prendre vos mesures pour un joli par-dessus en sa-pin.

« Nestor, Annoncez les Visiteurs » : Deux assaillants se tiennent cachés (couverture 90 %). Quand l'équipe approche, l'un d'eux file avertir les défenseurs de la sortie secrète. Pour couvrir son collègue, l'autre commence à canarder les PJs dans un tronçon de 40 mètres où la galerie s'élargit considérablement. Il utilise une fronde (atteinte 20 % dommages colonne 3). Il résiste pendant dix rounds héroïques avant de battre en retraite. Normalement, le tireur devrait échapper aux PJs, à moins qu'ils ne soient beaucoup plus habiles que moi, ou qu'ils ne déploient des trésors d'imagination en utilisant leurs pouvoirs mutants.

Liste Trois : Risques Arbitraires

Les Chauvourbotts : Un essaim de minuscules volbots fait son apparition. Ces robots destinés à effectuer de petites réparations sont armés de pinces et de tournevis. Ils sont plus une gêne qu'un véritable danger, encore que s'ils s'en abat un vol sur une arme, un robot ou un quelconque appareil laissé sans surveillance, ils peuvent le mettre hors d'état en quelques secondes. Il est extrêmement difficile de les abattre en vol (équivalent d'une couverture 90 %), mais on peut sans peine les écraser quand ils sont posés.

La Brume : C'est la même brume maléfique que plus haut mais il n'en sort aucun assaillant. Aucun danger, seulement des échos inquiétants.

L'Écœurante Mixture : L'équipe se retrouve devant un tronçon de galerie où on a de la fange jusqu'aux aisselles. Le seul moyen de traverser sans patauger (et rester couvert de cette mixture pendant un bon moment) consiste à se suspendre aux tuyaux de la voûte et à progresser en déplaçant une main après l'autre. Cette opération demande quelques jets d'Agilité (qui devraient être faciles, à moins que le PJ ne soit lourdement chargé, amputé d'une main, etc). L'utilibot n'a aucun problème : il s'enfonçait joyeusement dans la fange... et il traîne après lui une odeur qui rebuterait même un putois.

La Mixture Vraiment Vicieuse : Voir ci-dessus, sauf que la « chose » n'est pas seulement écœurante : elle contient des matières plastiques qui une fois exposées à l'air forment une épaisse couche solide. La pellicule qui recouvre la surface devrait mettre en garde les PJs.

Lorsqu'un objet ou un personnage a été immergé dans ce liquide, faites comme si on l'avait généreusement vaporisé d'un plastique comme le Krylon. Il faut soigneusement arracher la croûte qui l'enrobe et si la substance s'est infiltrée dans une arme ou dans un quelconque dispositif mécanique ou électronique, l'appareil présentera de dramatiques anomalies de fonctionnement, ou tombera purement et simplement en panne. Il faudra le démonter et le nettoyer soigneusement avant de pouvoir s'en resservir.

L'Eboulement sans Embuscade : Voir liste deux, sauf pour les assaillants.

Le Souffle Surpuissant : Un courant d'air soufflant à 50 km/h balaie le tunnel. Il peut renverser les personnages et emporter des objets légers (comme le plan, par exemple).

Le Débloctbot Errant : C'est un docbot à la programmation loufoque qui erre dans les galeries à la recherche de son opérateur désigné (lequel est mort depuis longtemps). Si on le traite par le mépris, il est agaçant mais inoffensif. Si on l'attaque, il charge en hurlant des trucs du genre : « Je vais vous faire bouffer mon gastroscopie, bande de virus commies ! ». Tant qu'on ne le détruit pas d'une façon ou d'une autre, il ressurgit régulièrement. Si les PJs le mettent hors combat et le rapatrient, ça leur vaudra un point de confiance et une prime en crédits.

Le Grand Prêtre Démoniaque : Un ancien Grand Programmeur devenu fou erre depuis des années dans ces dédales souterrains, avec pour seule compagnie un coffret de jeu de rôle tout déchiré.

Fin des hautes aspirations d'un vaillant Clarificateur.



Il ne cesse de débiter des dialogues sortis tout droit de mauvais romans fantastiques. Il a raté son jet de Folie. Il peut encore une fois lancer le sort dit du Doigt de la Mort — enfin, c'est-à-dire qu'il dissimule dans sa manche un pistolet laser ULTRAVIOLET et qu'il lui reste un coup à tirer. Il n'existe pas d'arme plus illégale. Livrer le Grand Programmeur à l'Ordinateur rapportera un point de confiance. Le jeu de rôle est, bien sûr, réservé aux citoyens ULTRAVIOLETS.

Feu St Dushmol : Une boule de feu ressemblant fort à celles produites par les générateurs de plasma déboule dans la galerie. Elle grésille et laisse échapper des étincelles, mais elle est inoffensive. Un peu plus loin dans le tunnel, les PJs découvrent l'appareil qui en est à l'origine : il pèse autant qu'un bateau de remorquage, sa raison d'être est parfaitement obscure.

Le Voyage dans le Temps : Quelqu'un repère une mallette coincée entre deux tuyaux. Elle est pleine de secrets que quelqu'un a essayé de vendre aux commies quelques années auparavant. Ces documents contiennent entre autres des notes sur un Grand Programmeur nommé Menlo et un dossier de Corpore Métal sur des installations dans le Secteur CBI. L'enquêteur qui semble avoir réuni ces papiers est un dénommé Boron-I-EVC-6 (pour plus de détails, voir le LIVRET D'AVENTURE du coffret **PARANOIA**, section 21.1.6, page 13). Voilà ce qui s'appelle utiliser des éléments narratifs existants ! Futé, non ?

La Cache d'Armes : Découverte d'un sac rempli de pétards de foire et de chandelles romaines. Robin sait ce que c'est, les PJs devront par contre les examiner pour le découvrir.

Le Joker du MJ : Tout ce que vous pensez pouvoir faire gober aux PJs : E.T., Flying Dutchman, Flash Gordon, les hommes grenouilles du Rainbow Warrior, de délirants concepteurs de jeux, etc...

3.3.5 La Sortie

La sortie secrète se trouve à 25 bons kilomètres de la périphérie du Complexe Alpha. Ça dépasse la portée des Com-units I et, compte tenu de la quantité d'eau, de métal et de câbles en présence, les com-units II auront des problèmes de réception. Tout cela perturbera profondément les robots ; ils ne se mutineront pas vraiment, mais ils ne cesseront de se plaindre.

L'itinéraire de sortie passe par une centrale nucléaire désaffectée (voir plan page 22 Mission Trois : Centrale Nucléaire Désaffectée).

La sortie proprement dite se situe dans le caisson d'un antique réacteur à fission. Le cœur actif de la centrale a été retiré il y a déjà plusieurs siècles et tout danger de radiations est maintenant écarté. Cependant, les panneaux de mise en garde abondent : les membres du Club Sierra comptent sur eux pour effrayer ceux qui auraient parcouru par mégarde les 25 km de galeries totalement hostiles (personne n'a jamais dit que les agents du Club étaient des lumières).

Les Défenseurs

Citons d'abord ceux du rez-de-chaussée : 10 citoyens INFRAROUGES, appelés Boo-Boos ; 5 cadres appelés Yogis ; et leur chef, M. Forestier. A ceux-là s'ajoutent deux personnages venus de l'Extérieur, taillés sur le modèle de Robin des Bois ; tous les assaillants du tunnel qui ont réussi à rejoindre la centrale ; et l'oursbot Smokey.

Ce robot est un vieux modèle programmé pour la surveillance anti-incendie. Il est équipé d'une pelle (arme de corps à corps, dommages colonne 9) et d'un extincteur à neige chimique (équivalent d'un fusil à glace à propriétés corrosives). La première priorité de Smokey : venir à bout des feux. La deuxième : venir à bout de ceux qui les allument. Viennent ensuite les ordres qu'il reçoit de M. Forestier. Smokey est 1) incroyablement lent 2) incroyablement stupide. Effet boeuf garanti lorsqu'il se met à l'œuvre, tapant par terre avec sa pelle en grognant « Only you ! Only you ! ».

L'Entrée de la Centrale

Quelques volées de marches métalliques permettent d'accéder du tunnel à un corridor propre, sec et faiblement éclairé. D'un côté, il est obstrué par des gravas, de l'autre, il débouche dans l'entrée des installations nucléaires.

Il y a dans cette pièce quelques plantes en pots (qui dépérissent toutes par manque de lumière solaire) et un grand bureau d'acier sur lequel sont montés de nombreux interrupteurs et écrans vidéo. Tout ce matériel est depuis longtemps inopérant, mais ça ne saute pas immédiatement aux yeux et le bureau devra être décrit comme le sosie des postes de contrôle que connaissent si bien tous les Alphaïens.

Si l'équipe a réussi à trucider tous les assaillants qu'elle a rencontrés dans le tunnel, elle peut prendre les défenseurs par surprise. Dans le cas contraire, il y a seulement 25 % de chances qu'elle y arrive (les rescapés auront peut-être succombé à d'autres embûches avant de pouvoir se présenter au rapport).

Si la centrale a été mise en garde contre l'arrivée des PJs, 3 à 6 défenseurs sont postés dans l'entrée, armés de matraques, de lances et pour certains (1 ou 2) de pistolets laser. Si l'alerte n'a pas été donnée, il n'y aura là qu'une personne, en train de lire un antique numéro de *Géo*, un pistolet laser ORANGE à portée de main. L'unique dispositif d'alarme court dans toute la centrale et hurle comme un fou.

La décoration de la centrale était à l'origine d'une sobriété toute industrielle. Les membres du Club ont essayé de l'égayer avec de vieux posters, des plantes et des terrariums. Le chef de la cellule possède même son propre aquarium équipé de tubes fluorescents, où s'agit de temps à autre une carpe japonaise. Ici, la plupart des projets écologiques succombent à des soins incompetents ou échappent à leurs organisateurs (ainsi, une pièce entière a été complètement annexée par une colonie de gerbilles). Une importante faune sauvage et peu ragoûtante erre en liberté dans les cloisons et le système de ventilation. La qualité de l'atmosphère s'en ressent terriblement. Certains membres du Club font brûler de l'encens, mais ça n'arrange rien, au contraire...

Les Clarificateurs risquent d'être plus particulièrement impressionnés par certains posters (non, pas celui de Natassia Kinski avec un serpent, encore qu'il soit vraiment saisissant) : ceux qui datent de l'époque où le réacteur marchait encore ; instructions pour utiliser les systèmes de décontamination et d'isolation d'ur-

gence en cas de fuites radioactives, panneaux recommandant de consulter régulièrement les compteurs Geiger individuels, etc.

Une Cordiale Réception

Si Robin des Bois est encore là et bien vivant, les PJs peuvent l'utiliser pour franchir le barrage de gardes. Les seuls défenseurs qui s'en prendront à Robin sont ses collègues de l'Extérieur, M. Forestier et Smokey (bête et discipliné).

Si les Clarificateurs déboulent sans avoir été annoncés, ils ont une chance de pénétrer dans la centrale en bluffant (ne leur laissez pas oublier la présence de toutes ces mises en garde contre les radiations).

Quelle que soit la façon dont les PJs entrent dans les installations nucléaires, sachez que ça ne saurait tarder à tourner à la fusillade. M. Forestier affecte alors la moitié de ses troupes à la défense de la Chambre Forte et se poste, à la tête de l'autre moitié, à l'entrée du Dome. Smokey se retrouvera sans doute tout seul.

Aux premiers signes de grabuge, les individus de l'Extérieur fileront à la chambre forte, et, si la bataille tourne à leur désavantage, ils feront main basse sur autant de matériel revendable que possible (*entre autre la Boîte Noire*) et s'enfuiront vers le Dome. Les défenseurs ne les arrêteront pas, à moins que M. Forestier ne leur en donne l'ordre. Robin des Bois fera tout son possible pour échapper aux PJs, rejoindre ses camarades de l'Extérieur et prendre la poudre d'escampette.

Rez-de-chaussée : Les Quartiers des Agents du Club

C'est le genre de locaux dont rêvent toutes les Sociétés Secrètes : un Quartier Général doté d'une entrée indépendante et à l'abri de la surveillance de l'Ordinateur. L'ambiance fait penser à celle d'un abri anti-atomique ou d'un camp de prisonniers de guerre... mais chacun a sa propre idée du paradis.

Ces pièces étaient à l'origine destinées au personnel de la centrale. Il y a entre autres une cuisine, où l'on prépare les mets rares et exotiques de l'Extérieur ; une salle où se tiennent les réunions du Club et où des intervenants de l'Extérieur viennent enseigner les compétences du dehors ; une chambrée destinée au personnel et des appartements réservés aux dignitaires du Club et aux visiteurs de l'Extérieur. Citons encore la Chambre Forte, pièce à l'épreuve des explosions et des radiations et prévue à l'origine pour entreposer le matériel sensible aux radiations (et servir d'abri d'urgence en cas de... hum, incident au niveau du réacteur). Cet endroit est

"Only you! Only you!"





Sage leader encourageant les initiatives de jeunes Clarificateurs zélés.

actuellement utilisé pour stocker les biens les plus précieux du Club, entre autres — vous le sentiez venir — la Boîte Noire.

Etage Supérieur : Le Dome du Réacteur

Que ceux d'entre vous qui y connaissent quelque chose en matière de réacteurs nucléaires m'accordent leur indulgence pour ce qui va suivre : il n'est pas question d'un authentique réacteur, mais d'un réacteur de cinéma. Si les joueurs s'en plaignent, expliquez-leur que « le Club a fait de nombreux aménagements »... puis collez-leur quelques points de trahison pour détention d'informations réservées aux accréditations supérieures.

Un ascenseur et quatre volées de marches permettent d'accéder au Chemin de Ronde large de trois mètres qui longe, à l'intérieur, tout le périmètre du Dome. La paroi en est tapissée d'appareils de contrôle, que les agents du Club briquent régulièrement mais qui n'ont pas servi depuis 300 ans.

Ce chemin de ronde surplombe un liquide sombre et graisseux, dix mètres en contrebas, dont émergent des conduits et des supports. Une froide lueur bleue s'échappe des profondeurs de ce liquide. Les PJs qui ont travaillé dans le Service de l'Energie sont bons pour un jet de Folie lorsqu'ils découvrent ce qu'ils prennent pour un bassin de refroidissement dépourvu de protection anti-radiations. En fait, la lueur émane de bactéries. Jadis, un garde-fou longeait le Chemin de Ronde, mais il en manque la plus grande partie et ce qu'il en reste cédera sous le poids d'un PJ dans 50 % des cas et, dans 100 % des cas, sous celui d'un robot.

Deux escaliers métalliques, de part et d'autres du Dome, permettent de passer du Chemin de Ronde à une plate-forme centrale à claire-voie, située dix mètres plus haut. Cette plate-forme offre une vue plongeante sur tout le Chemin de Ronde ; elle non plus n'a pas de garde-fou. On a hissé là du matériel pris dans d'autres parties de la centrale : consoles, bureaux, etc... Ces appareils sont purement décoratifs, ils ne marchent plus... mais on peut toujours les balancer sur les personnages qui se trouvent plus bas.

Quatre Dome Rangers, défenseurs d'une indéfectible loyauté, se tiennent sur la plate-forme.

Ils ne la quitteront que si on les jette par-dessus bord, et même alors, s'ils survivent, ils feront tout leur possible pour remonter et reprendre le combat. Les Dome Rangers ont peu de contacts avec les Boo-Boos et les Yogis, il se peut même qu'ils leur tirent dessus par mégarde, surtout si ces personnages cherchent à prendre pied sur la plate-forme.

Exactement au centre de la plate-forme, est fixée la base de l'échelle métallique verticale qui mène, au moins dix mètres plus haut, à la sortie proprement dite (une brèche dans le Dome, causée par... on frémit rien que d'y penser !). La brèche est couverte d'un panneau en résine époxy qui la protège des intempéries, mais il n'y a ni loquet ni serrure : le Club ne craint pas d'être attaqué de l'Extérieur.

Le Dome est seulement éclairé par la rangée de néons qui borde la plate-forme. Si on tire dessus, il ne restera plus que la lueur bleue du bassin de refroidissement... à moins que quelqu'un n'ouvre le panneau de sortie, auquel cas les glorieux rayons du soleil s'engouffreront dans la brèche, et flanqueront une trouille bleue à toute l'équipe.

Les individus de l'Extérieur essaieront de s'enfuir au dehors. Si les choses tournent trop mal, M. Forestier fera de même... Et si M. Forestier file, tous les autres suivront, sauf Smokey (incapable de grimper à l'échelle) et les Dome Rangers (qui se battront jusqu'à leur dernier souffle).

Et voilà l'apogée dramatique : un combat dans un décor à plusieurs niveaux, pile comme à la fin d'un film de James Bond (le réacteur de Ken Adams pour « Docteur No » ferait particulièrement bien l'affaire). Et, comme dans ce genre de films, il va y avoir beaucoup de casse. Arrangez-vous pour que ce soit plein de périlleuses escalades et de chutes vertigineuses. Le matériel doit voler, les murs se fissurer (cf. section suivante), des morceaux de chemin de ronde s'effondrer (nouveaux facteurs de risques)... Balancez des personnages à l'eau et testez leur compétence en Natation. Bref, cassez tout. Ce n'est pas vous qui payez.

Si un Clarificateur parvient à atteindre la sortie, il découvre le ciel et le paysage bucolique qui s'étend tout autour de lui — le Complexe Alpha a été complètement enterré par quelque cataclysme ; la sortie est à ras de terre — et doit sur le champ faire un jet de Folie. Une fois remis, il voit arriver les Vautours (cf. 3.3.9) ; ou, si vous préférez, annoncez leur venue par un thème musical diffusé par les com-units. Votre magnétophone fournira un agréable contre point à l'action. Wagner est une valeur sûre mais vous pouvez aussi envisager « Ghost Riders in the Sky », « Up in the Air, Junior Birdman » voire le légendaire « Windy » de Jefferson Airplane.

3.3.7 Obstruction de la Sortie (ou : « N'oubliez pas Pourquoi Vous êtes Là »)

Si les Clarificateurs descendent tous les défenseurs, ils peuvent prendre leur temps pour détruire la centrale. Mais trêve de plaisanteries : Où faut-il placer un pain d'explosifs puissants pour que tout s'effondre ? Telle est la question pratique.

Dans le Dome ?

Le Dome est relativement fragile. Indice révélé : lorsqu'une cartouche de fusicône ou un robot en heurte la paroi, des fissures apparaissent. Cependant, des armes « artisanes » ne suffiront pas, il faudra une ou deux charges appliquées contre le mur ou jetées dans le bassin (l'eau transmet très, très bien les ondes de choc) pour que le bâtiment... s'envoie en l'air ! Si on tire une cartouche nucléaire tactique n'importe où dans le Dome, celui-ci s'effondre... mais il n'y aura aucun témoin oculaire pour faire un rapport.

Dans les Bâtiments ?

Si l'ascenseur et l'escalier ont tous deux sauté, on peut considérer la sortie comme condamnée. Il y a peu de chances que quelqu'un y pense, mais une charge appliquée contre le mur du corridor d'accès au Dome, communicant ses ondes de choc au bassin, fera s'effondrer la voûte. Une explosion de cartouche nucléaire tactique ferait aussi du bon travail.

Dans le Tunnel ?

Si l'équipe essaie de s'économiser du chemin en faisant sauter le tunnel, ça ne marche pas : il y a une très belle explosion, mais les gravas s'éboulent laissant apparaître un passage praticable. Les Clarificateurs ont essayé d'écouter leur mission sans avoir reçu l'ordre. Ils ont gaspillé un précieux matériel. Bref, ils sont coupables de tous les crimes.

(Si les Clarificateurs veulent essayer cette méthode, l'utilibot les prévient que ça ne marchera pas... et, après coup, il en rajoute avec des « je vous l'avais bien dit ! »)

Si nos héros doivent quitter précipitamment le Dome, les défenseurs aux trousse, ils peuvent utiliser les charges pour bloquer leurs poursuivants. Cette fois, c'est... explosif, mais efficace. Aide-toi, l'Ordinateur t'aidera...

3.3.8 Le Retour de la Boîte Noire

La Boîte Noire ne joue pas de rôle direct dans cette mission... enfin si, elle vous permettra de faire enrager vos joueurs au tout dernier moment. Au cours du combat dans la centrale, des Clarificateurs la repèreront, peut-être dans la Chambre Forte, peut-être aux mains d'un défenseur en fuite.

Vous pouvez laisser les PJs s'en emparer. Ils peuvent même la garder un peu en main. Mais pas question de l'ouvrir. De toutes façons, ils finiront par la perdre (en y laissant la peau ou en se la faisant reprendre par les défenseurs).

3.3.9 Jamais si Bien Servi que par Soi-Même

Charles-B-GNE ne fait plus confiance aux Clarificateurs : ils n'ont pas abattu suffisamment de sales traîtres commies. Cette mission était trop importante pour qu'on la leur confie. Bref, Charles-B a pris lui-même l'affaire en main et a fait décoller de toute urgence un escadron d'appareils de chasse Vautour 720.

Une fois que les PJs ont condamné la sortie, donnez-leur juste le temps de reprendre leur souffle — et peut-être de chercher le loquet de la Boîte — avant que l'escadron « Tobor le Grand » ne balance l'artillerie lourde (si les Clarificateurs n'ont pas réussi à condamner la sortie, l'escadron jouera le rôle de *deus ex machina*).

Les Clarificateurs ne sont pas blessés. Par contre, ils peuvent contempler le paysage par le nouveau trou que les missiles Vautours viennent d'ouvrir juste à côté d'eux. Si les PJs avaient la Boîte, elle a disparu dans l'explosion (les autres objets qu'ils ont pu récupérer, pour une juste cause ou pour faire du marché noir, sont toujours là).

Les PJs remarqueront aussi que certains Vautours qui faisaient du rase motte n'ont pas réussi à renverser la vapeur et à reprendre de l'altitude à temps... ils font maintenant partie tout ce qu'il y a de plus intégrante du paysage. Quelque chose fonce droit sur les PJs en roulant et en rebondissant dans l'herbe. C'est un casque de fusilier Vautour gravé au nom de Charles-B-GNE... il manque toute la partie intérieure.

Un volbot de transport Modèle 816 atterrit près de l'équipe et ouvre ses portes. Il est temps de rentrer au bercail.

3.4 Débriefing

Il ne reste plus que Frank-Vi sur l'estrade de briefing. Si les PJs ont réussi à faire quoi que ce soit — ne serait-ce que compter les morts — l'officier les félicite chaudement. Il ne peut détacher ses yeux des rapports de l'équipe (en fait il dort les yeux ouverts). Si la performance des PJs a été remarquable — dans la réalité ou simplement sur le papier — il leur promet une imminente promotion à l'accréditation VERTE. Sans explications, il tend à tous les membres de l'équipe une enveloppe cachetée et leur conseille de rentrer chez eux et de bien se reposer.

Comme c'est l'Ordinateur et non Frank-Vi qui conserve tous les rapports, distribuez les points comme d'habitude. Malgré les mises en garde du briefing, les Clarificateurs n'écopent d'aucun point de trahison pour avoir perdu Robin des Bois... par contre ils en récoltent pour avoir perdu le plan.

Cinq des enveloppes contiennent des primes. Deux d'entre elles renferment des bons pour 100 crédits (qui peuvent être touchés tout de suite); deux autres des bons pour 500 crédits (qui ne peuvent être touchés qu'au retour de la Mission Quatre et ne sont pas transférables aux remplaçants clones); et la cinquième, un bon de 7 642 001 crédits, sans aucune valeur.

Quant à la sixième enveloppe, elle contient un ticket d'entrée pour un spectacle de Teela O'Malley... qui aura lieu pendant la Mission Quatre. Il est normalement interdit de revendre le ticket, mais c'est faisable à condition de passer par Libre Entreprise ou un autre intermédiaire. Selon le degré de compétence en Duperie et en Baratin du vendeur, ce ticket peut rapporter 500 crédits en liquide ou le double en articles de contrebande. Si le Clarificateur est futé, il en profitera pour acquérir des armes interdites pour la Mission Quatre. Même si elles ne doivent guère l'aider...





De perspicaces Clarificateurs découvrent une cache d'armes.

MISSION QUATRE : IT'S ONLY ROCK N'ROLL...

4.1 Contexte

Il était une fois trois Grands Programmeurs, tous trois fascinés par la technologie de l'Histoire Enregistrée. Il y avait Cosine-U-RSS, qui, ayant entendu parler de la Boîte Noire, avait essayé de manipuler des Clarificateurs pour mettre la main dessus. Il y avait Philip-U-BIK-4 qui, comme la plupart des citoyens ULTRAVIOLETS en savait plus sur le monde englouti que son accréditation ne lui aurait permis. Ce personnage avait deviné que la Boîte devait contenir des clips musicaux de l'Histoire Enregistrée — dont il faisait la collection — et il désirait donc l'acquérir.

Mais plus encore, Philip-U désirait conquérir Cosine-U. Il en était désespérément amoureux (mal qui ne pouvait frapper que les plus hautes sphères de la société, la nourriture des autres citoyens contenant du GHN) et était convaincu que la Boîte Noire l'aiderait à gagner ses faveurs et à l'éloigner de son compagnon du moment... à savoir notre troisième personnage : Duke-U-ERL-5. De son côté, Duke-U connaissait la passion de Philip-U et comptait bien y trouver un remède... de préférence un remède qui serait fatal à Philip-U.

Voyant que la Boîte Noire glissait entre les doigts de tous ceux qu'on envoyait mettre la main dessus, entre autres les PJs, Philip-U décida de remonter à la source : il mit sur pied une expédition vers l'Extérieur censée retrouver l'origine de la Boîte et assurer à son organisateur des livraisons régulières de musique pré-enregistrée.

Pendant ce temps, Duke-U murissait son propre plan : la reconstitution pièce à pièce d'un modèle d'automobile d'avant Guerre. Duke possédait une vaste collection de magazines d'automobile (produits de contrebande) et avait appris en les lisant qu'aucune femme ne saurait résister à un homme qui conduit une belle voiture. Duke était prêt à sacrifier des milliers de Clarificateurs pour avoir une Corvette 63 décapotable. C'est ainsi qu'à cette date quelques quatre vingt

malheureux avait péri en récupérant les pièces du véhicule de Duke, un engin composé d'un bloc moteur de Chevrolet (hors d'état), d'un bouchon de radiateur de Cadillac, d'une calandre de Rolls Royce et d'un grand nombre de pièces de Toyota et de BMW... le tout monté sur un châssis Saab.

Duke avait été informé que son rival allait envoyer une équipe à l'Extérieur à des fins aussi infâmes que romantiques. Il répliqua en préparant lui aussi une mission, qui utiliserait un de ses biens les plus précieux, à savoir une carte routière datant de l'Histoire Enregistrée.

Malheureusement pour les deux rivaux, c'est presque au même instant qu'ils s'assirent devant leurs terminaux et tapèrent leurs Demandes De Mobilisation De Clarificateurs (Extérieur)... et un jeu défectueux d'opérateurs de triage/démultiplexage refondit leurs deux requêtes en une seule. Le résultat fut un ordre de mission incroyablement incohérent, même pour l'univers de **PARANOIA**.

4.1.2 Résumé De La Mission

On envoie les PJs à l'Extérieur, avec des ordres quelques peu contradictoires, pour en ramener du matériel datant de l'Histoire Enregistrée. Ils ne vont pas manquer d'occasions de faire de la récupération... et de ne jamais rentrer au bercail.

Ils vont rencontrer deux bandes d'indigènes nomades : les Cyberpunks, dingues de moto, et les dingues tout court de la Nouvelle Vague. Ils atteindront l'un ou l'autre, voire les deux, objectifs qui leur ont été fixés, à savoir un studio d'enregistrement datant de l'Histoire Enregistrée parfaitement conservé et une station service / point de vente auto... moins bien conservée. Le studio est habité par les Ingénieurs de Studio, une bande de rapaces avides d'argent qui adore rituellement les magnetos et les tables de mixage. Quant à la station service, c'est la demeure d'un antique véhicule de guerre doué de conscience, POURA(VE), et de son seul ami, un ordinateur militaire du nom de DECLAY 3610.

Lorsque l'équipe rentrera vers le Complexe Alpha, l'Ordinateur croira qu'a sonné l'heure de l'Invasion des Commies de l'Espace, qu'il craignait depuis longtemps. Il mobilisera donc toutes ses forces (c'est bien dans ses attendrissantes manières de psychotique) pour décimer l'envahisseur.

L'apocalypse ne saurait tarder...

4.2 Briefing du Maître de Jeu : Comment Préparer l'Enchaînement des Péripiétés de la Mission Quatre

L'Organigramme 4.2.1 vous donne une représentation graphique des divers enchaînements possibles pour les péripiétés de la Mission Quatre. De « L'Ordre De Mission » à « A La Rencontre De l'Inconnu », la progression est linéaire : pour les PJs, les scènes se suivent dans un ordre prédéterminé.

Pourtant, à partir du moment où les Clarificateurs quittent le Complexe pour entrer dans l'Inconnu (l'Extérieur), des tas de combinaisons de rencontres sont possibles. Les PJs peuvent rebondir d'un endroit à un autre, d'une rencontre à une autre, de millions de façons différentes. Je vous entends déjà hurler : « AAAAHHHHHHHH ! Et qu'est-ce que vous faites de la Première Loi, dite du Maître de Jeu ?... »

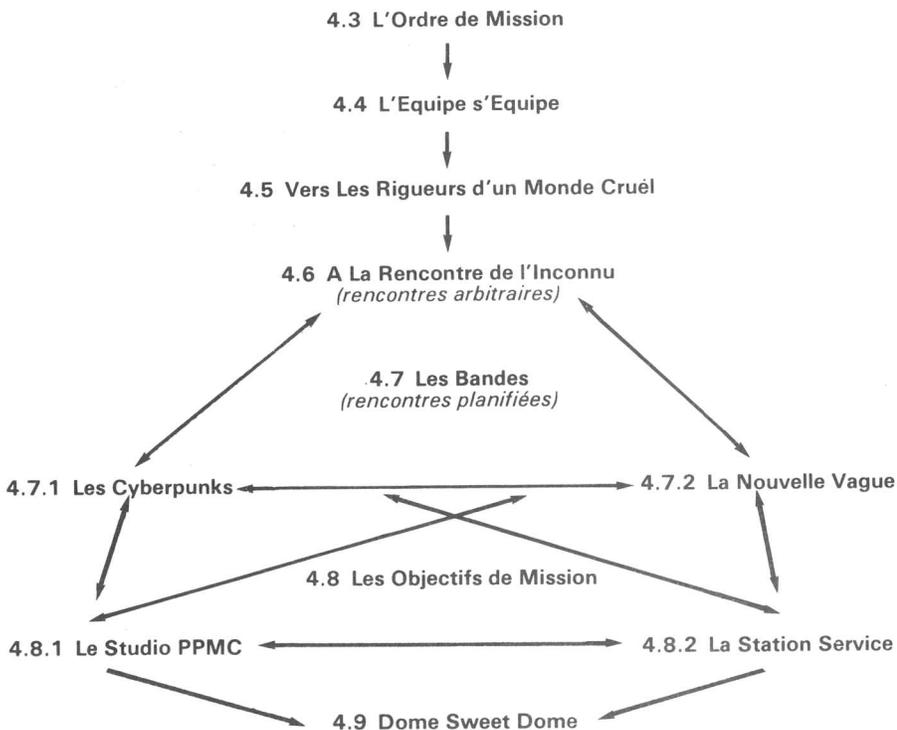
Remettez-vous, mon vieux, ce n'est pas si terrible...

La succession des événements sera en partie déterminée par la sélection que vous aurez faite des situations à présenter aux joueurs ; le reste dépendra des choix et des actes des PJs. Ainsi, les Clarificateurs auront besoin de l'une des bandes — Cyberpunks ou Nouvelle Vague — pour atteindre les endroits où ils pourront s'attaquer aux objectifs de leur mission (dégoter des Boîtes Noires et une Corvette). A vous de décider quelle bande l'équipe rencontrera en premier.

Mais vous ne pouvez pas déterminer si les PJs obtiendront l'aide de cette bande ou s'ils feront

Organigramme 4.2.1 :

Enchaînement des Evénements Dans La Mission Quatre



tout rater en l'attaquant ou en refusant de coopérer avec elle. Peut-être les Clarificateurs auront-ils alors besoin de l'aide de l'autre bande ? Peut-être devront-ils revenir sur leurs pas et présenter leurs excuses à la première pour atteindre leurs objectifs ? (Peut-être se feront-ils gentiment descendre avant que le problème ne se pose... mais ça ne résoudrait rien : les clones de remplacement ne tarderaient pas.)

En guise de préparation à cette mission, lisez d'abord le chapitre entier pour vous en faire une idée générale, puis choisissez les péripéties que vous présenterez à vos joueurs et déterminez dans quel ordre, combien de temps vous consacrez à chacune et jusqu'à quel point vous approfondirez. L'organigramme vous aidera à visualiser l'enchaînement des événements.

Commencez par exemple par piocher quelques rencontres dans « A La Rencontre De l'Inconnu » — mettons « Route Salement Endommagée », « Temps De Chien » et « Campement ». Les deux premières sont des rencontres très secondaires, elles servent simplement à familiariser les PJs avec les imprévisibles problèmes qui se posent à l'Extérieur ; n'accordez à chacune que quelques minutes. Le « Campement » mérite que vous lui consacriez un peu plus de temps afin que les Clarificateurs puissent parler avec les indigènes et en apprendre un peu plus sur la vie hors du Complexe ; mais ce n'est quand même pas une rencontre décisive.

Et maintenant arrangez-vous pour que les PJs tombent sur les Cyberpunks. Ils auront ainsi une chance d'établir avec eux des relations amicales et pourront peut-être se débrouiller pour se faire conduire jusqu'à l'un des objectifs de leur mission. Pour parlementer et obtenir des renseignements, il leur faudra résoudre des tas de problèmes et faire preuve de beaucoup de diplomatie ; dans la partie, consacrez donc pas mal de temps à cette rencontre.

Au point où vous en êtes, l'éventail des possibilités est très large et ce sont surtout les joueurs qui vont décider : les PJs parviendront-ils à leurs fins en marchandant, ou bien ne réussiront-ils qu'à braquer les Cyberpunks ? Et

s'ils allaient engager une guerre ouverte avec cette bande ? Et quel endroit voudront-ils explorer en premier, le Studio PPMC ou la Station Service ? — Chaque option vous renvoie à une section différente, pleine de péripéties et de rencontres secondaires.

Les décisions et les actes des PJs peuvent induire des enchaînements très différents ; vous devez vous y préparer. Voici la marche à suivre :

1. Commencez par lire attentivement tout le chapitre.
2. Repérez les passages que vous préférez et réfléchissez à la façon d'aiguiller les PJs vers ces péripéties. Les bandes sont pour cela d'excellents outils : vous pouvez vous en servir pour pousser les Clarificateurs dans la direction de votre choix (soit par la force, soit en leur donnant des informations qui les conduiront là où vous voulez les amener).
3. Soyez détendu et prêt à improviser si les joueurs ne font pas exactement ce que vous aviez prévu... Ils ne le font d'ailleurs jamais. Avec les exécutions de traîtres, c'est ce qui fait tout le charme des jeux de rôles.



4.3 L'Ordre De Mission

4.3.1 La Mise En Alerte

Les Clarificateurs ont eu un ou deux jours pour récupérer de leur dernière mission (visite au Centre Médical, brossage des taches de boue, etc.)... Mais voilà que tous reçoivent l'ordre de prendre de toute urgence contact avec leurs sociétés secrètes — petits billets glissés sous leur porte, dissimulés dans la nourriture ou discrètement remis pendant l'entraînement. A peine ont-ils pris leurs dispositions (cf Mission Un) qu'ils reçoivent la Mise En Alerte Référence BJPBN.4.3.1 (voir p. 28).

Comme les autres fois, ils doivent se présenter en Salle De Briefing AA. Les absents risquent des poursuites.

4.3.2 Passage Au Poste De Sécurité

Le Poste De Sécurité est cette fois envahi par une énorme machine, croisement entre un iso-loir et un kiosque de sous-marin, qui dissimule presque entièrement une console d'ordinateur. En plus des traditionnels gardes blasés et agressifs, deux personnes sont là pour s'en occuper : un technicien BLEU qui arbore un air suffisant et une combinaison de saut bien repassée, et son assistant ORANGE, une armoire à glace portant un bleu de chauffe plein de tâches de graisse.

Si les Clarificateurs marquent une hésitation, même légère, avant de pénétrer dans le monstre, le technicien commence à s'énerver : « Des JAUNES hein ? des foies jaunes, oui ! Ecoutez, il n'y a aucun danger, et ce n'est pas compliqué, même pour des gens comme vous. Regardez... » Là-dessus, il entre dans la machine et abaisse un levier.

L'engin se met à vibrer et à grincer. Il se referme sur le technicien, et se replie en deux, puis en quatre, puis en seize, et ainsi de suite jusqu'à ce qu'il ne reste plus qu'une petite valise métallique proprette avec une poignée. L'assistant pousse un soupir, empoigne la mallette et sort. On laisse passer les PJs.

Si nos héros n'ont montré aucune hésitation, donnez-leur ce qu'ils méritent.

4.3.3 Briefing Préalable

La salle de briefing est sombre. Frank-Vi-OKE est seul sur l'estrade, éclairé par un unique spot fixé au plafond derrière lui. Il incarne à merveille l'idée qu'un bureaucrate pourrait se faire de Dieu.

Frank-Vi prend la parole... si vous voulez cabotiner, c'est l'occasion :

« Amis citoyens, notre Ami l'Ordinateur désire que je me fasse l'interprète de sa joie sans limite au vu de votre dernière performance. Qui aurait dit que vous reviendriez victorieux, que dis-je, que vous reviendriez de cette mission ? Seul un fou, assurément... Et pourtant, l'Ordinateur l'a cru ! Je pense que ce seul fait nous révèle à tous quelque chose de très important concernant notre Ami.

« Et c'est ainsi que l'Ordinateur vous a choisis pour accomplir une mission très inhabituelle. Peut-être n'aurez-vous plus jamais l'occasion de servir notre bien aimé Complexe Alpha comme vous allez le faire... »

« Cette mission se déroulera à l'Extérieur. » (Il marque une pause, attendant les réactions.)

« Je dis bien : à l'Extérieur, là où l'Ordinateur ne pourra ni vous protéger, ni veiller sur votre santé. « Pourquoi ? », allez-vous me demander ; qu'est-ce que le Complexe Alpha — qui pourvoit à tous nos besoins — peut bien désirer ou attendre de l'Extérieur ? »

« La réponse est simple : l'Ordinateur voit au-delà de nos besoins prosaïques... Il connaît nos désirs, nos espoirs, nos rêves ! Et c'est pour pouvoir les exaucer qu'il confie cette mission à des Clarificateurs tels que vous ! »

« Vous allez devoir récupérer des articles datant de l'Histoire Enregistrée qui, une fois adaptés aux besoins de l'Ordinateur par nos sages et bien informés Grands Programmeurs, rendront notre vie quotidienne plus agréable,

moins risquée et plus parfaitement contrôlable par notre Ami... Des articles qui permettront à notre Complexe Alpha — grâce à l'Ordinateur, avec l'Ordinateur et pour l'Ordinateur — de ne pas être rayé de la face du monde ! Car le Complexe Alpha de demain sera Grand... ou ne sera pas ! Angoissant problème... »

Pause. Attendez que retentissent des exclamations enthousiastes et des cris de ferveur patriotique. Une fois que les applaudissements se sont tus, Frank-Vi passe à l'élection du leader. Puis, non sans faire remarquer la générosité de l'Ordinateur, il lit tout haut la liste du matériel de mission à réquisitionner et en tend un exemplaire au leader (posez sur votre écran la Liste De Matériel N° 4). C'est aussi au leader qu'on confiera la carte, celle-ci lui sera remise plus tard, et même si tous ses coéquipiers ont l'accréditation requise, c'est lui qui sera responsable de ce bien de l'Ordinateur. Insistez sur le fait qu'il est extrêmement rare qu'on donne des cartes, quelles qu'elles soient, à des Clarificateurs.

En baissant la voix, Frank-Vi confie ensuite aux PJs qu'il a eu vent de rumeurs selon lesquelles personne ne reviendrait jamais de l'Extérieur (si vous pouvez mettre en avant un Clarificateur qui a entendu cette rumeur, ce sera parfait). Il fait remarquer que les rumeurs ne sont que de séditeuses balivernes mais ajoute que, pour renforcer le moral de l'équipe, il a fait jouer ses relations afin d'obtenir un matériel spécial. Aie, aie, aie ! Les PJs sont bons pour retourner voir Vincent-I-BIA à R&C.

« Je suis sûr que vous réussirez. Vous n'avez pas le droit d'échouer. Si vous échouez, ce sont vos clones qui réussiront. Et n'oubliez pas : « *Dulce et decorum est pro grammation mori.* » Sur ce, il se rendort.

Frank-Vi ne se réveille pas. Si les PJs essaient de le secouer, ils déclenchent le tir de fusils à gaz automatiques. Quoi qu'il en soit, on finit par les conduire jusqu'à R&C.

4.4 L'Equipe s'Equipe

4.4.1 De Nouvelles Inventions

Pas de grands changements dans le laboratoire de Vincent-I, sauf que Jules-V a été lâché par sa chance et remplacé par son successeur

clone. Ce dernier n'a aucun souvenir des PJs et recommence le numéro de son prédécesseur, espérant leur coller des gaines énergétiques.

Vincent-I est ravi d'apprendre que l'équipe part pour l'Extérieur : elle va pouvoir tester des appareils difficilement évaluable dans un espace limité (autrement dit des engins qui ne sont jamais passés par les bancs d'essais de la Salle De Tous Les Dangers).

En plus de ce nouveau matériel, l'ancien est toujours disponible... Mais si les Clarificateurs avaient réussi à trouver moyen de l'utiliser d'une façon ou d'une autre, les derniers prototypes ont été mis en pièces — pour cause de tests / interdiction / explosion / laborantin maladroit — et si, remontés, ils ont l'air parfaits, ils se dérèglent spectaculairement dès qu'on veut s'en servir.

Les Derniers Gadgets

Harnais De Lévitation Bi-axial (Eddy-V) : C'est une paire d'ailes articulées qui s'attache aux bras et aux épaules du PJs. En mouvement ascendant, elles sont assistées par de petits réacteurs. L'utilisateur peut donc effectivement se maintenir en l'air, à condition de battre énergiquement des ailes. Cependant dès qu'une des ailes casse, le PJs se met à tourner en rond comme un papillon autour d'une ampoule.

Précognitron (Vincent-I) : C'est un ordinateur portable, de la taille d'une mallette, programmé pour extrapoler à partir du présent. Vincent-I peut faire des démonstrations simples (du genre : « *Et si je pousse fort ?* » — ÇA VOUS RETOMBE DESSUS). Ce dispositif fonctionne mais très lentement... lentement qui augmente de façon géométrique avec la complexité croissante des questions posées. De fait il n'est d'aucun secours sauf pour des problèmes parfaitement triviaux.

Combinaison Prophylactique Biostatique (Jules-V) : C'est une combinaison extensible qui se porte sous les vêtements. Elle comporte un réseau de tubes et de fils métalliques savamment reliés à un massif sac à dos qui contient des bouteilles de gaz liquides, des senseurs, des moniteurs et un système de commande automatique complexe. Si son porteur est sérieusement blessé, la combinaison déclenche automatiquement un processus d'hibernation artificielle qui le maintient en vie jusqu'à ce qu'on puisse le soigner. Cet appareil ne marche pas trop mal : si

le PJs est neutralisé ou tué, sa combinaison le transforme instantanément en bloc de glace (s'il est désintégré, elle ne recolle pas les morceaux). Après un jet de médecine réussi — par un docteur ou avec son assistance — le personnage se « dégèle » et se retrouve seulement blessé. La combinaison peut être utilisée plusieurs fois mais à chaque utilisation, le risque d'échec augmente de 25%. Elle peut aussi, à titre optionnel, être équipée d'un bouton de mise en marche manuelle (placé de façon propice aux accidents). Notez que si un personnage congelé tombe, il peut se casser.

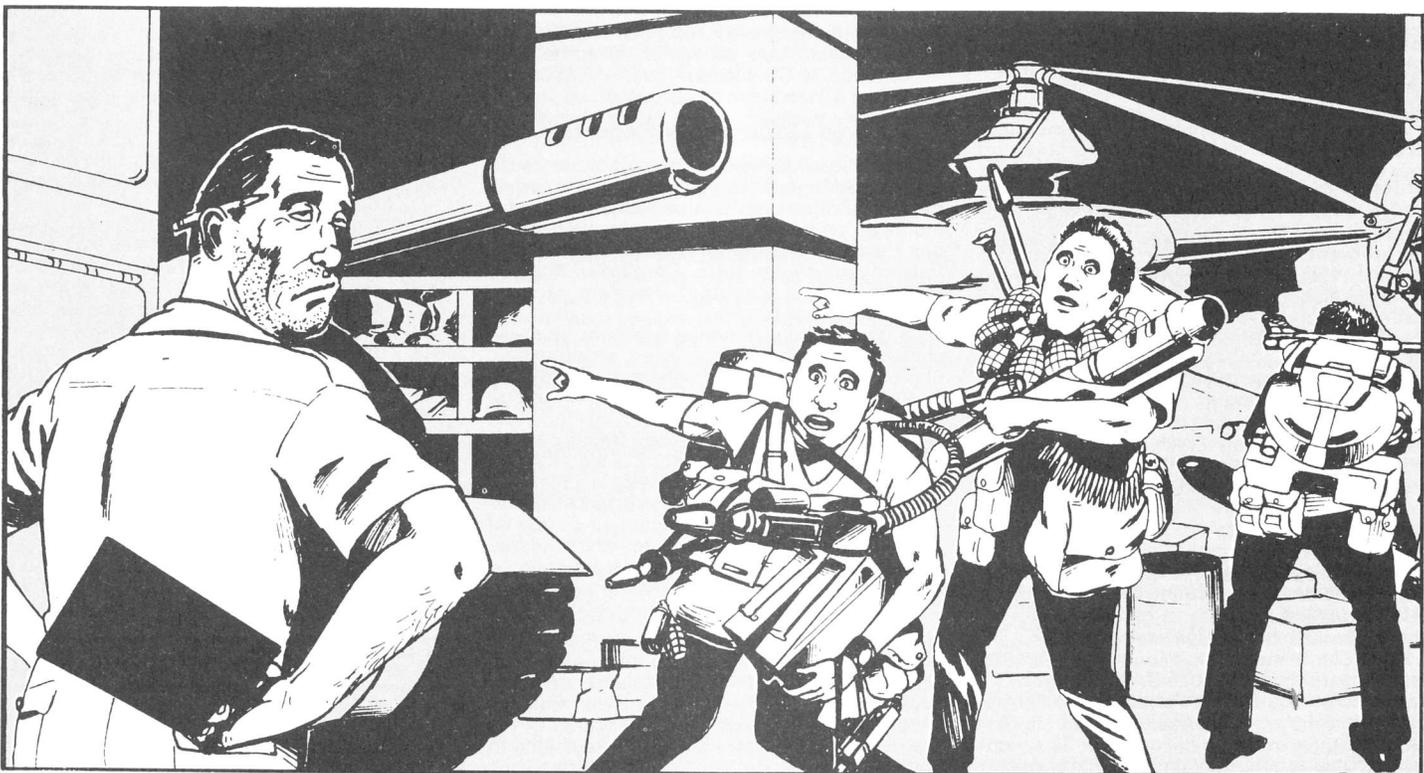
Appareil Expérimental de Contrôle des Probabilités (Eddy-V) : Il se présente sous la forme d'une mallette d'environ 5 kg, de la taille d'une poubelle de table. Celle-ci est fermée à clef et tout le monde semble en avoir un peu peur dans le laboratoire. On met en garde les PJs : « Ne regardez jamais à l'intérieur, ça brise le charme ! » L'accréditation JAUNE ne permet d'obtenir aucune explication sur ce mystérieux avertissement. A vous de décider si la mallette a ou non une quelconque influence sur la chance du PJs. Elle contient un fer à cheval, un trèfle à quatre feuilles, une vieille patte de lapin et deux dés pipés (tous ces objets peuvent avoir de la valeur sur le marché noir).

Basostérol-Cis-9 (Vincent-I) : Phéromone synthétique de charme dont on doit s'enduire la peau — l'étiquette sur le flacon précise : « usage externe seulement ». En tous cas, l'odeur est spéciale (à vous de déterminer ce que veut dire « spéciale » vu le contexte). Le charme n'agit pas sur les humains, en revanche, à l'extérieur, il fera un effet bœuf sur une certaine espèce animale — insecte ou autres, à vous de décider... nous vous conseillons les pigeons ou les écureuils rayés.

Fusil à Champ Moléculokinéscique (Jules-V) : C'est une arme de taille imposante, vraiment terrifiante. On peut en faire la démonstration, ce fusil pyrokinésique peut « incinérer » une cible lointaine sans présenter les dangers trop connus des lance-flammes. Ses inconvénients :

1. Il consomme une énorme quantité d'énergie. Pour la démonstration, on devra le brancher sur le principal câble d'alimentation du laboratoire ; branché sur les batteries d'un laser, il les épuise dès qu'on tire ; on peut aussi se servir de la chenillette pour son

« Mettez-nous trois mortiers, deux fusils pourpres et une cartouche, avec une amorce de rechange. »



alimentation, mais celle-ci sera totalement paralysée pendant qu'on fera feu.

2. Dans 50 % des cas, il y a inversion de polarité et le fusil congèle sa cible (s'il s'agit d'êtres humains, voir Combinaison Biostatistique). Ça pourra servir à impressionner les Ingénieurs de Studio (cf. 4.8.1).
3. Le câble d'alimentation n'est pas assez résistant : courts circuits avec retombées pyrotechniques dès la cinquième utilisation (avant si vous voulez).

4.4.2 Du Matériel Plus Conventionnel

Au Matériel, le personnel a retrouvé son humeur maussade de toujours. Un employé sur deux râle parce qu'il voudrait aller en mission à l'Extérieur... et l'autre parce qu'il pense que donner du matériel à une équipe qui part pour l'Extérieur, ça revient à organiser quelque chose comme des funérailles de luxe. Quoi qu'il en soit, cette mission a été classée PRIORITAIRE (parce qu'organisée sur demande d'un grand programmeur) et le personnel peut seulement ronchonner en faisant durer les choses.

La plupart des demandes « raisonnables » d'armes supplémentaires seront satisfaites — mais 50 % des articles fournis en plus de ceux figurant sur la liste seront soit très défectueux, soit mal étiquetés. Les demandes d'armes nucléaires tactiques ou d'armures énergétiques seront accueillies par des rires polis.

Le docbot de l'équipe est un bon vieux modèle V. Si on le questionne sur sa programmation, il affirme avoir spécialement ingurgité une cassette Médecine en Extérieur/Histoire Enregistrée. Et c'est vrai : *si on le lui demande*, il est capable de repérer des denrées comestibles et, dans d'autres situations relevant de sa spécialité, de fournir de précieuses informations du genre : « il a été enseveli sous une avalanche ». Ce robot est également une mine de remèdes de bonne femme datant de l'Histoire Enregistrée, il tient à la fois de Diafoirus et du bon vieux docteur de western.

N'oubliez pas que tous les PJs doivent émarquer pour la chenillette et la remorque. Il serait bon qu'un certain mystère plane autour de cette remorque : les employés du Matériel veulent savoir à quoi elle va servir et les Clarificateurs, bien sûr, l'ignorent encore. D'ailleurs, s'ils disent quoi que ce soit, ça relève de la trahison.

La Chenillette

Représentez-vous une botteuse lieuse jaune vif longue d'environ huit mètres et montée sur des chenilles et non des roues. Ajoutez une tourelle par canon laser sur le dessus et recouvrez les vitres d'un blindage de plaques métalliques mobiles... Ravissant, non ?

La chenillette est propulsée par un moteur à alcool. Le réservoir contient assez de carburant pour que les Clarificateurs puissent aller partout où ils le doivent (à moins que vous ne vouliez les obliger à marchander avec les indigènes pour obtenir de l'alcool de contrebande). L'engin est entièrement recouvert d'un lourd blindage métallique qui le protège efficacement (voir Table des Robots) mais n'arrange pas sa nervosité. On peut, au mieux, atteindre la vertigineuse vitesse de 25 km/h.

La chenillette peut fonctionner soit sur commandes manuelles, soit sur pilote automatique. Le système de pilotage automatique est bien trop rudimentaire pour être considéré comme un véritable cerveau électronique ; il réagit cependant aux instructions verbales et peut répondre à des questions simples concernant l'utilisation ou l'état de la chenillette (Clarificateur : « que se passe-t-il ? ». Silence. Pilote automatique : « On brûle »).

Ce véhicule peut largement contenir les PJs et leur équipement, on aura plus de mal à y faire entrer le docbot.

Et Maintenant, les Mauvaises Nouvelles...

Si les Clarificateurs examinent leur matériel, comme tout bon **PARANOÏDE** le ferait, il s'apercevront que dans l'ensemble il correspond à leur liste... Sauf pour la caisse de grenades HE qui s'avère en fait contenir 21 savonnettes toutes neuves. Pas l'ombre d'une grenade !

Ce serait vraiment marrant que les PJs s'en aperçoivent seulement après avoir signé le reçu.

Ce que les PJs ne remarqueront sans doute pas, c'est que deux des huit cartouches solides pour fusil sont en fait des cartouches hallucinogènes mal étiquetées. Ces cartouches ont toutes les chances de leur empoisonner la vie (ou de la raccourcir considérablement), mais, d'un autre côté, d'habiles Clarificateurs peuvent en tirer une somme rondelette en les vendant aux Mystiques ou aux dingues de la Nouvelle Vague.



4.5 Vers les Rigueurs d'un Monde Cruel

4.5.1 Briefings des Sociétés Secrètes

Les PJs qui prennent contact avec leurs Sociétés Secrètes — ou leurs services — se rendent vite compte que toutes ont la même idée en tête : « Puisque vous sortez, rapportez-nous donc... ». Elles semblent considérer cette mission comme une virée dans un supermarché d'avant guerre.

Deux types de demandes sont possibles :

1. Quelque chose de très vague, n'importe quoi susceptible de servir les objectifs de l'organisation (armes pour les Forces Armées, biens de consommation pour Libre Entreprise ou les Romantiques).
2. Quelque chose de très spécifique (« Un cylindre cannelé bleu marqué GX-470-Détrick... et surtout, *ne touchez pas à la valve !* »), ce qui implique que le PJ en sait bien moins sur sa mission que sa société secrète. Bien entendu, le Clarificateur ne trouvera jamais l'objet qu'il a ordre de récupérer.

4.5.2 Les Documents Secrets

Quand les PJs arrivent dans la caverneuse Gare des Véhicules, il y brûle un grand feu de joie. Ça entraîne une certaine confusion, c'est le moins qu'on puisse dire... On informe l'équipe que c'est son véhicule qui se consume et qu'il lui faut en trouver un autre. Ça s'avère faux : la chenillette et la remorque attendent dans un autre secteur de la gare.

La gare est un immense bâtiment, quelque chose comme un hangar d'avion, en plus grand et plus peuplé. On peut facilement y égarer un engin de la taille d'une chenillette, voire d'un Boeing 747. Des câbles et des tuyaux jonchent le sol qui porte de nombreuses traces de freinage et des bandes de couleur à la signification obscure. Des véhicules de service s'y livrent à une sorte de rallye dément. Des grues se déplacent sur des poutrelles, balançant au-dessus de vos têtes des pièces de véhicules et d'artillerie. Elles laissent fréquemment tomber leur charge (un moteur, une bombe...).

Un messenger ROUGE attend près de la chenillette — peut-être un clone de celui de la Mission Deux — il tient une mallette cadenassée. En échange de cette mallette, il réclame un papier quelconque, que les PJs n'ont pas. Il leur demande ensuite s'ils n'auraient pas 50 crédits. Si les Clarificateurs ont cette somme, il leur tend la mallette en échange, sans poser de questions.

Sinon, un soldat de la Sec Int la ramène aux PJs quelques minutes plus tard, quelque peu cabossée.

La mallette contient la carte de Duke-U et un imprimé jaune de l'Ordinateur.

La Carte

Nous vous encourageons à en faire effectivement une : prenez une carte routière — peu importe de quel coin — et malmenez-la (piétinez-la, renversez du café dessus, arrachez-en des lambeaux, etc) jusqu'à ce qu'elle ait l'air d'avoir passé quelque chose comme trois cents ans dans votre boîte à gants. Prenez deux points au hasard et entourez-les au stylo rouge ; suivez une portion de route au feutre fluorescent. Si vous pouvez y apposer un tampon « PROPRIÉTÉ DE L'ORDINATEUR — détention illégale passible d'exécution sommaire », ce sera encore mieux.

Si vous êtes trop feignant pour chercher une carte et lui faire subir les derniers outrages, prenez un bout de papier blanc et écrivez en haut « CARTE EXTRÊMEMENT UTILE ET DÉTAILLÉE » ; s'il vous reste un peu d'énergie, faites quelques gribouillis. Tendez ça aux joueurs en leur disant « de faire comme si c'était une carte extrêmement utile et détaillée »... ils comprendront.

Note : Frank-Vi et l'Ordinateur ne précisent nulle part que les destinations des PJs sont indiquées sur la carte. Les Clarificateurs sont censés enquêter à l'extérieur, et leurs méthodes d'investigation les regardent. D'ailleurs, même si l'Ordinateur savait quoi que ce soit, jamais il ne divulguerait des informations sur l'extérieur à des citoyens d'accréditation si basse.

L'Imprimé Jaune de l'Ordinateur

Posez sur votre écran l'Imprimé Jaune de l'Ordinateur Référence BJPN 452 (voir encart page 27) afin que les joueurs puissent l'étudier.

En Route !

Avant que les PJs aient pu examiner attentivement la carte ou l'imprimé de l'Ordinateur, un pompbot freine devant eux, les asperge d'un peu d'eau et leur ordonne de dégager immédiatement la chenillette et la remorque. Il désigne d'un de ses vaporisateurs les portes de sortie de la gare et un poste de sécurité gardé. Tout refus d'obtempérer dégenère en bataille rangée contre le pompbot et les PJs sont finalement arrêtés pour manquement aux ordres... Une exécution collective standard, une !

Lorsque les Clarificateurs se dirigent vers les portes de sortie de la gare et le poste de sécurité, un aimable garde VERT de l'Escadron Vautour (imaginez un scout qui aiderait une vieille dame à traverser la rue en brandissant une machette) sort de sa guérite blindée et demande poliment à l'équipe son autorisation pour cette Excursion à l'Extérieur.

Les PJs restent bloqués là jusqu'à ce qu'ils montrent au garde la carte et l'imprimé de l'Ordinateur. Si ce sont de bons citoyens, ils appelleront l'Ordinateur pour lui demander l'autorisation de montrer au garde ces précieux documents. Sinon, préparez les points de trahison.

Le sergent jette un coup d'œil sur les documents, sans laisser paraître aucun signe de trouble devant l'évidente incohérence de l'imprimé et le peu de lien entre ses références et la carte. « Bon, hé bien tout me semble en ordre » dit-il en rendant les papiers au leader « Si vous avez du mal à trouver votre chemin là-bas dehors, demandez aux indigènes ». Il recule d'un pas, donne une petite tape sur le flanc de la chenillette et ajoute : « OK, ça roule, et faites attention dehors ! »

D'un pas tranquille, il retourne dans sa guérite. Il appuie sur quelques boutons et les portes de la gare s'ouvrent sur Le Meilleur des Mondes. Le garde agit joyeusement la main tandis que dans un vrombissement de moteur les PJs partent au devant de leur destinée.

4.6 A la Rencontre de l'Inconnu

4.6.1 La Vie au Grand Air

Pour présenter à vos joueurs le Merveilleux Monde du Dehors, lisez-leur ce qui suit :

Clarificateurs, bienvenue à l'Extérieur ! Vous n'allez certainement pas aimer cet endroit : ici, tout est fait de matériaux friables, rugueux, bizarres ; rien à voir avec ces bons vieux métaux et plastiques du Complexe Alpha ! Aucun conduit ! Pas l'ombre d'un WC (remerciez l'Ordinateur pour le dispositif installé sur votre chenillette)... Le ciel — n'est pas métallique ! Essayez de ne pas trop y penser. Par contre, l'Extérieur grouille de machins vivants qui passent leur temps à faire d'horribles et surprenants truc de machins vivants.

Vous avez voulu tourner les talons et retrouver la sécurité et la blancheur freudienne du dôme du Complexe... Mais lorsque vous avez essayé, d'énormes armes se sont pointées vers vous. (Soupir !)

Dieu merci, vous avez la chenillette, avec ses armes, ses vivres et le com-unit qui vous relie à l'Ordinateur. Et vous avez la carte que vous a confiée votre Ami.

En la regardant de près, la première chose que vous remarquez c'est qu'elle ne représente pas le Complexe Alpha. Au bout d'un certain temps, vous réalisez aussi que le paysage que vous traversez n'a rien à voir avec celui schématisé sur la carte. Comme quoi, tout compte fait, la vie à l'Extérieur ne diffère pas tellement de l'autre...

Vous avez parlé à l'Ordinateur et votre Ami a fait preuve de beaucoup de compréhension et de gentillesse : il est rare qu'on accorde des Clarificateurs le privilège de lire des cartes, quelques erreurs sont donc excusables... Mais l'Ordinateur a aussi fait remarquer que votre ordre de mission avait été préparé par ses propres systèmes d'analyse de données. Toutes les difficultés doivent donc être mises sur le compte d'erreurs humaines.

Bon, après tout, peut-être devriez-vous, comme le conseillait cet aimable garde Vautour, vous arrêter pour demander votre chemin aux indigènes... Mais à qui demander où se trouvent ces indigènes ?

Cette section vous décrit quelques rencontres arbitraires que les PJs pourront faire tandis qu'ils errent à l'Extérieur à la recherche de leurs objectifs de mission. Vous pouvez certainement en inventer bien d'autres. Ne vous sentez pas obligé d'utiliser les notes simplement parce que vous avez payé pour les avoir !

Ce serait une gentille attention de prendre des rencontres en extérieur extraites d'autres livres de *PARANOIA*, et tout particulièrement des rencontres qui pourront rappeler à vos joueurs d'anciennes aventures. Cette petite touche familière devrait finir de les mettre vraiment à l'aise. Vous trouverez par exemple une adorable Table de Rencontres Arbitraires en Extérieur dans « Presse les Oranges ». C'est d'ailleurs une excellente aventure de *PARANOIA* ; vous en avez certainement un exemplaire... ou peut-être étiez-vous justement sur le point de vous en procurer un. Entendu, nous attendrons pendant que vous courez l'acheter chez votre marchand de jeux.

Ces rencontres sont seulement un avant goût amusant. Ne vous laissez pas emporter, ne leur consacrez pas trop de temps. Et ne les utilisez pas toutes maintenant, gardez-en pour plus tard : vous les jetterez dans les pattes des PJs quand ils chercheront leurs objectifs ou l'une des bandes.

N'attendez pas trop longtemps avant d'introduire ces bandes. Vous sentirez venir ce « trop longtemps » si les Clarificateurs commencent à s'ennuyer, frustrés d'errer sans but en se demandant ce qu'ils sont censés faire. Pauvres petits ! Ils ont simplement besoin de quelques jalons... et les bandes sont là pour leur en fournir — moyennant d'honnêtes contreparties !

4.6.2 Vivre vite

Voici un menu de rencontres que les PJs peuvent trouver sur leur route. S'ils décident de couper à travers champs, consultez la liste 4.6.3.

Sale Temps : Peut ralentir la progression des Clarificateurs jusqu'à ce que les malheureux se

traînent... ou les forcer à s'arrêter... ou leur faire quitter la route (épais brouillard). Notez que nous employons le mot temps dans un sens très large : il couvre tout un tas de situations peu familières pour les PJs : pluie (« il doit y avoir une canalisation percée dans le coin »), crépuscule (« tiens, l'Ordinateur s'en prend au Service de l'Énergie »), etc.

Après avoir décrit aux joueurs les Ingénieurs de Studio, vous voudrez peut-être qu'il neige. Dans ce cas, il neige. C'est vous le Maître de Jeu : si ça vous chante, il peut pleuvoir de petits blocs de foie gras... N'oubliez pas que les citoyens du Complexe Alpha sont incapables de faire la différence.

Route Endommagée : Peut inciter les PJs à couper à travers champs. S'ils mettent du temps à comprendre, les crevasses commencent à déglinguer la suspension de la chenillette, à faire des bleus à ses passagers, etc...

Route Salement Endommagée : Un pont a été emporté, un col bloqué par un éboulement... Bref, les Clarificateurs doivent faire un long détour pour retrouver un autre tronçon de route. Ils auront peut-être peur de se perdre... Absurde : ils sont déjà perdus ! L'Ordinateur les rassurera en leur disant qu'il peut toujours émettre un signal repère qui les guidera. C'est vrai, mais il ne le fera que s'il considère que les objectifs de la mission ont été atteints (ou si c'est l'avis des deux Grands Programmeurs).

Attaque Bête et Méchante : Cinq à douze indigènes se lancent à l'assaut de la chenillette. Ils sont armés de bâtons taillés en pointe et de pierres. Ils ne présentent pas de menace sérieuse.

Attaque un Peu Moins Bête : Ces indigènes disposent de quelques armes plus perfectionnées — frondes, arcs, javelots — qu'ils utilisent avant de se lancer à l'assaut de la chenillette (et de se faire tailler en pièces).

Attaque d'Animaux Sauvages : Il est difficile d'imaginer des animaux s'attaquant à une chenillette (notons que sur ce point ils font preuve de plus de bons sens que les humains), mais on peut envisager une meute de loups enragés ou un grizzli de 2,50 m de très très mauvaise humeur. Quand aux formes de vie mautantes (reptiles monstrueux de la taille d'un semi-remorque, etc.), c'est une tout autre histoire.

Autres Embuscades : Si l'équipe voyage avec la Nouvelle Vague ou les Cyberpunks (voir ci-dessous), la bande adverse leur tombe sur le dos par surprise. Ce guet-apens est Raisonnablement Habile mais les assaillants utilisent une stratégie assez prosaïque et battent en retraite si ça tourne trop mal pour eux.

Temps de Chien : Ça va du blizzard à la tornade en passant par le raz de marée (comme dirait l'autre : « Plus dur que la tornade, tu meurs »).

Barrage : Quelqu'un a entassé des débris au milieu de la route. On est obligé de faire un détour ou de faire sauter l'obstacle. Embuscade optionnelle.

Piège : Barrage vicieux accompagné de fosse camouflée/collets géants/tapis de fakir/bombes artisanales... faites travailler votre imagination. Il y aura sans doute aussi des assaillants, à moins que 1. les petits cochons ne les aient mangés 2. ils n'aient pas été assez prudents en tendant leur piège.

Surprise du Chef : Un inextricable échangeur d'autoroute (« voilà où passent nos impôts ! »), une camionnette fast food truffée de cannabales, Mel Gibson... Faites travailler vos démoniaques talents créatifs !

4.6.3 Loin Des Sentiers Battus

Si les PJs quittent la route, « Attaques », « Embuscades » et « Mauvais Temps » restent possibles, s'y ajoutent les rencontres suivantes :

Campement : Un petit village indigène comptant de 20 à 50 habitants. Peut-être seront-ils amicaux. Peut-être auront-ils hérité de leurs ancêtres quelques obus anti-chars. Sans doute seront-ils porteurs d'étranges maladies contre lesquelles les habitants du Complexe Alpha sont pas immunisés.

Campement d'Une Bande : Les PJs tombent sur le QG d'une des principales bandes. A moins qu'ils n'y arrivent accompagnés par des représentants de l'autre (auquel cas c'est automatiquement la guerre), ils peuvent établir le contact.

Cataclysme Naturel : Sables mouvants, glissement de terrain, incendie de forêt (allumé par mégarde en nettoyant négligemment des lasers), petit tremblement de terre, explosion d'une poche naturelle de méthane, Costikyan herborisant dans les étendues glacées du Montana...

Note : Dans le milieu du jeu d'aventure, ceci est une célèbre « allusion pour initiés ». Malheureusement, les initiés sont si peu nombreux que même notre rédacteur n'a aucune idée de ce à quoi elle fait référence... et par là même, il ne peut vous l'expliquer. C'est pourquoi nous vous suggérons humblement de la remplacer par une autre « fine allusion » de votre cru.

Reconbot : C'est un petit robot hélicopté de reconnaissance qui prétend effectuer une mission secrète pour le compte de l'Ordinateur. En fait, il a été « affranchi » par Corpore Métal et espionne les manœuvres des Vautours et les missions du type de celle des PJs. Il connaît certains mots de passe de Corpore Métal et peut s'avérer utile. D'un autre côté, c'est peut-être aussi un agent double travaillant pour l'Ordinateur. Décidément, on ne peut faire confiance à personne !

4.7 Les Bandes

Elles sont assez importantes ; leurs effectifs combinés peuvent atteindre une centaine de membres. Pour l'Extérieur, elles sont relativement bien organisées (à vrai dire, une colonie de chiens de prairie est déjà, pour l'Extérieur, un groupe « bien organisé »). Ces bandes se livrent une guerre permanente et sans merci, elles rodent sur les routes et dans la campagne, prêtes à tomber sur le dos d'un groupe de la bande adverse. Les membres des deux camps sont aisément reconnaissables et aucune des deux bandes ne confondra les PJs avec ses ennemis... encore que si les Clarificateurs sont accompagnés par ces ennemis, ce sera une autre histoire.

Ces bandes sont aussi des ficelles que vous, MJ, utiliserez pour attirer les PJs vers les deux principaux objectifs de leur mission : le Studio PPMC (qui regorge de Boîtes Noires) et la Super Station Service De Tonton Ken (où l'on peut trouver la légendaire Corvette, et même une Thunderbird).

Pour obtenir la coopération des bandes, les PJs doivent faire deux choses très importantes : 1. Poser les bonnes questions, 2. Payer le juste prix.

Les Bonnes Questions

A chacun des objectifs de la mission, correspond un ensemble de mots clés qui diront quelque chose à bon nombre de chefs et de sages dans les deux camps.

Ainsi « Disquettes De Données Pour Lecture Acoustique » ou « Boîtes Noires » sont les mots clés pour le Studio PPMC (les chefs des bandes reconnaîtront là le jargon qu'utilisent les Ingénieurs qui occupent le studio).

Pour la Super Station Service De Tonton Ken, ce sera « Corvette » et « Thunderbird ». Les dignitaires des deux bandes se souviendront d'avoir lu ces noms marqués en lettres de métal étincelant sur deux des curieux engins ressemblant à des automobiles qui se trouvent dans la station service.

Le Juste Prix

Les bandes ne brillent ni par leur sens civique, ni par leur patriotique loyauté envers l'Ordinateur, ni par leur désintéressement. Elles n'ont pas l'intention d'offrir gratuitement leur aide et leurs informations (« Pas monnaie, pas tapis, mon frère ! »).

Voici une liste de monnaies d'échange valables, elle n'est pas forcément exhaustive...

● **Biens De Consommation Du Complexe Alpha** : N'importe quel article « made in Complexe Alpha » : armes, robots, engins expéri-

mentaux, appareils ménagers... Bref, tout ce qui est rare sur le primitif marché de l'Extérieur.

● **Aide Militaire** : Chaque bande envie quelque chose à l'autre, ou bien convoite quelque article de valeur se trouvant dans le Studio PPMC ou la Station Service. Si en échange de son aide et de ses renseignements, les PJs l'aideraient à mettre la main dessus, ce serait considéré comme un juste retour d'ascenseur.

● **Une Part Du Gâteau** : Les Clarificateurs peuvent aussi suggérer à la bande de les appuyer pour faire un raid sur un de leurs objectifs ou pour le prendre d'assaut, en promettant en échange une récompense particulière ou bien une part du butin.

Remarquez que dans certains cas, les PJs peuvent également utiliser des pouvoirs mutants ou des compétences persuasives (Charme ou Duperie, par exemple) au lieu ou en plus d'une rétribution.

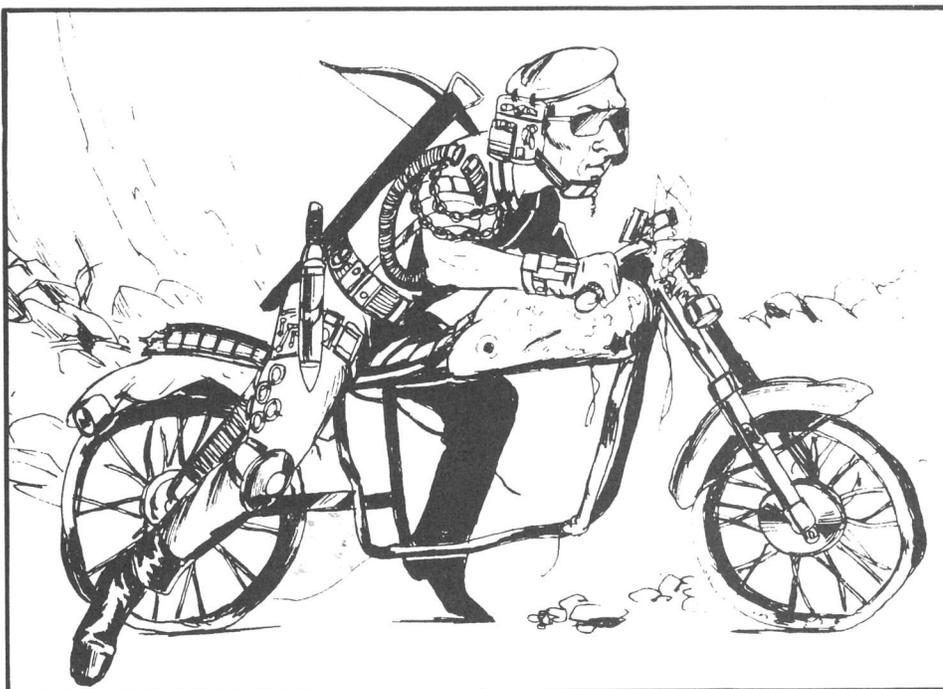
Les Clarificateurs doivent aussi éviter deux sérieux panneaux : 1. Massacrer les membres de la bande susceptibles de les conduire à leurs objectifs de mission, 2. Se faire massacrer par la bande pour s'être conduits de façon grossière et offensante. Nos **PARANOÏDES** à la gachette facile auront du mal à éviter ces erreurs. S'ils se mettent une bande à dos, un coup de pouce de l'Ordinateur serait peut-être à propos : « Salut les Clarificateurs, ça avance cette mission ? Avez-vous trouvé des indigènes pour vous aider à trouver le précieux matériel que nous vous avons envoyés chercher ? ». Si les PJs se sont faits décimer, il suffira de mettre leurs clones sur la voie.

4.7.1 Les Cyberpunks

C'est une bande « post-tout-et-n'importe-quoi ». Ses membres portent des cuirs décorés de microplaquettes et de bouts de métal chromé. Ils raffolent de tout ce qui brille et semble « high tech ». Ils sont armés de couteaux, d'épées, d'arbalètes à ressort plat et, parfois, d'antiques fusils.

Dans la mythologie Cyberpunk, les motos sont sacrées. Certains ont d'authentiques bécanes (à l'état d'épaves) mais la plupart doivent se contenter de copies bricolées à partir de bouts de ferraille. Bien sûr, aucune ne marche, et les « motards » doivent pousser avec les pieds pour avancer. Ils ont l'air parfaitement ridicule mais sont prêts à tuer si vous le leur dites.

Easy Rider, version PARANOÏA.



Les Cyberpunks ont un espèce de vague code de l'honneur bien à eux : leurs duels ne se déroulent pas à dix contre un et ils préfèrent descendre quelqu'un de face plutôt que de lui tirer dans le dos.

Ils baveront devant le matériel des Clarificateurs — on s'en serait douté — et essaieront avec acharnement de mettre la main sur tous les moteurs qui semblent susceptibles de propulser une moto (si, pour une raison ou pour une autre, les PJs ont une moto, les Cyberpunks ne reculeront devant rien pour faire main basse dessus. Tout personnage possédant une moto en état de marche sera automatiquement sacré Roi des Punks).

A cette heure, les chefs des Cyberpunks sont un frère et une sœur du nom de Nibo et Declay (Nibo, c'est elle). Ils portent des blousons de cuir noir, des chapeaux à bords rabattables et des lunettes noires. Nibo trébale une lance-projectile (S&W 38 Police Positive) avec quatre balles dans le barillet et six autres dans sa poche. Declay a le pouvoir mutant de Charme et passe son temps à décocher de larges sourires.

Les Cyberpunks savent où se trouve le Studio PPMC et sont en assez bons termes avec les Ingénieurs, qui leur passent du hard rock en échange de trucs qu'ils prennent pour de « l'argent ». Les Punks connaissent aussi la Super Station Service De Tonton Ken, ils la connaissent même très bien car ça fait des années qu'ils essaient d'y faire un casse — POURA(VE) (cf 4.8.2) les a toujours fait détalé. Nibo et Declay auront certainement l'idée de faire saccager la Station par les PJs ou, du moins, de les utiliser pour occuper POURA(VE) pendant que eux dévalisent le garage.

Si les Clarificateurs vivent assez vieux pour rentrer chez eux, tous les Cyberpunks qui en auront réchappé essaieront de les suivre jusqu'au Complexe Alpha qu'ils se représentent comme une sorte de hall d'exposition géant de Harley-Davidson (voir plus loin).

4.7.2 La Nouvelle Vague

Si les Cyberpunks sont des hard rockers, les membres de la Nouvelle Vague tirent plutôt sur le folk rock. Ils se considèrent — sans aucune justification — comme les seuls « véritables gens du pays ». Leurs vêtements sont généralement terre de Sienne — et recouverts d'une bonne couche d'authentique glaise. La Nouvelle Vague prône une sorte de mysticisme païen

empreint d'un individualisme sorti des films de Gary Cooper : imaginez une culture entièrement fondée sur la lecture Timothy Leary, des Cahiers du Cinéma, d'Hermann Hesse et d'Ayn Rand.

Les membres de la Nouvelle Vague se montreront amicaux envers les agents du Club Sierra et les Mystiques (authentiques ou prétendus tels) et seront positivement fascinés par toutes les mutations psioniques dont les PJs leur feront la démonstration — ou qu'ils prétendront avoir. Ces indigènes proposeront aux Clarificateurs de partager leur humble — mais chimiquement élaborée — pitance (à part les Mystiques, tous ceux qui accepteront seront bons pour un jet de folie quand le repas fera effet). Ils n'ont à proprement parler rien contre la technologie... sauf quand celle-ci leur rappelle les Cyberpunks. Ils baveront devant certains biens des PJs : vêtements chauds, fusils à glace, entortilleurs, etc.

Les membres de cette bande sont résolument contre la guerre. Ils considèrent que c'est une bien meilleure idée de poser des pièges et d'attaquer les gens par derrière. D'ailleurs, ils risquent de le faire sous prétexte qu'ils convoitent les biens des PJs... ou que les Clarificateurs ont empiété sur leur Mystique intérêt... ou que Mars est dans la onzième maison et le Scorpion en pleine ascension.

Il n'y a pas au sein de la Nouvelle Vague de hiérarchie ni de chef attiré (« nous sommes constitués en commune anarcho-syndicaliste »). Autrement dit, si un membre veut tuer quelqu'un, personne ne s'opposera à l'accomplissement de son Karma.

Si les PJs demandent à parler à des chefs ou à des membres bien informés, on les renvoie au Guru, qui est un authentique agent de Psion doté de toute la palette des mutations psionique. Mec, c'est la Conscience même... Cosmique... Amen !

Tant que le Guru parlera en public, il répondra aux questions des PJs par d'obscures paraboles (« Ah... Cela me rappelle l'histoire du Cricquet des Micro-ondes ») et de mielleuses homélies (« Alors l'ennui menaçait le Prophète et le Prophète vit que cela n'était pas bon »). Mais dès qu'il se retrouvera seul avec les Clarificateurs, il s'avèrera être un redoutable brasseur d'affaires. Il marchandra à mort mais pourra effectivement fournir des renseignements et, si on y met le prix, brancher toute la Nouvelle Vague sur son trip.

Les membres de la Nouvelle Vague ne sont pas tout à fait en aussi bons termes avec les Ingénieurs De Studio que les Cyberpunks : autrement dit, ils n'arrivent pas à dépasser ce blocage, tu vois, rapport à leur trip money. Cependant, ils paient pour écouter des concerts quand ils le peuvent et ils sont à même de conduire les PJs jusqu'au Studio PPMC. Ils connaissent aussi la station service mais considèrent que cet endroit est plein de mauvaises vibrations, s'ils y vont, ils ne touchent jamais à rien, ce qui fait que POURA(VE) les laisse tranquilles.

Eux aussi essaieront de suivre les PJs jusqu'au Complexe... par curiosité, et pour descendre les Cyberpunks les uns après les autres.

4.8 Les Objectifs De Mission

4.8.1 Le Studio PPMC

Revoyez le Plan Du Studio PPMC, page 22.

Niché au creux d'un vallon, se trouve un lisse dome blanc qui n'est pas sans rappeler un Complexe Alpha miniature. Quelques capteurs de micro-ondes en dépassent, orientés vers des satellites depuis longtemps en ruine. Une plaque de bronze, ternie par les intempéries, est posée sur la porte. On peut y lire : **Studio d'Enregistrement Pilote PPMC**, en-dessous sont gravés un disque et des électrons en orbite autour de lui.

Les Promoteurs Partisans Du Moindre Coût ont construit là une infrastructure d'enregistrement entièrement autonome et fortement automatisée. Énergie nucléaire, fonctionnement informatisé... cet endroit devait servir à tester un matériel nouveau et exotique qui auraient rendu

désuètes les équipes de professionnels syndiqués. On était même sur le point de remplacer les musiciens... Hélas le Grand Accident survint avant qu'on ait pu terminer le projet. Le personnel, qui vivait en circuit fermé et assez confortablement dans ces locaux, transmet son savoir à la génération suivante, et ainsi de suite. Mais, comme chacun sait, chaque nouveau repiquage entraîne une altération de l'enregistrement... et c'est ainsi qu'après de nombreuses générations voici...

Les Ingénieurs De Studio

Ils portent des salopettes marquées à leur nom sur une poche (enfin, disons plutôt qu'ils adoptent les noms inscrits sur ces vêtements). Ces salopettes sont toutes neuves ; elles sont faites de fibres cellulotiques que la laverie automatique déchiquette et réassemble à chaque « nettoyage ».

Les Ingénieurs n'accordent que peu d'attention au matériel de service... car il marche très bien tout seul. Ils passent le plus clair de leur temps dans la Salle De Jeu, penchés sur des jeux vidéo, et dans la Salle d'Enregistrement, sur le matériel du studio-magnétos, micros, tables de mixage, égalizers, etc. Ce sont presque des objets de culte, mais pas tout à fait : ce rôle est joué par l'argent et lui seul.

Les Ingénieurs ont une obsession : l'argent. Pour de l'argent ils acceptent de faire à peu près n'importe quoi *sauf* vendre du matériel de studio (et surtout pas les Enregistrements Originaux). La seule chose qui suscite presque autant leur convoitise, c'est la neige... au sens littéral (l'autre s'est perdu) : de l'eau cristallisée. Les Ingénieurs ne savent pas pourquoi ils en raffolent *tellement*, mais ça fait partie de la tradition.

Les Ingénieurs De Studio parlent un argot de *showbusiness* qu'ils débitent à grande vitesse : « Pas d'léopard, tu l'auras, ta maquette... Dégaine un stylo, les gars de la paperasse vont t'expédier un contrat avant qu't'ais pu dire ouf... Cigare ? Après tout tu vas bientôt nous pondre un platine... On s'téléphone, on s'fait un'bouffe ? ». Quand il est question d'enregistrements, ils sont encore moins compréhensibles : « Bon, alors tu appuies sur les basses, gaffe que ça sature pas. On fait ça avec le Nagra ? OK, un poil d'écho... parfait ! Dolby, bien sûr ! »

Ils possèdent le jargon sur le bout des doigts et connaissent la moindre manette, le moindre bouton du studio (dont tout le matériel est en parfait état de marche). Malheureusement, ils n'ont pas la plus petite idée de ce qu'ils peuvent en faire. Si on leur offre suffisamment d'argent, « au moins quatre pour cent de plus que le tarif syndical », ils promettent qu'ils vont « faire une maquette, enregistrer quelques morceaux d'enfer et presser un truc qui sera Numéro 1 en moins de deux ». Mais en fait, ils sont seulement capables de faire tourner et ronfler leur matériel, intéressante démonstration coupée de temps à autre par un larsen assourdissant.

Par contre, ils peuvent parfaitement faire tourner la platine si on y introduit — acte quasi rituel — un Enregistrement Original.

Le Studio comprend 20 Ingénieurs tout venant, 5 cadres appelés Producteurs et un Directeur de Studio (le Gros Bonnet, Le Boss, etc.). Ce dernier dispose de quatre gardes personnels appelés Gorilles. Signes distinctifs de leur profession, les Gorilles portent des lunettes noires réfléchissantes et des poings américains.

Quand ils font référence à la mort, les Ingénieurs parlent de « Prendre La Route ». Ils pensent qu'un jour, une équipe de roadies passera les prendre pour faire une Tournée de Concerts. Les PJs pourront peut-être utiliser cette croyance pour s'introduire dans le Studio, mais les Cyberpunks ont déjà essayé le truc depuis longtemps et les Ingénieurs se méfient.

But De La Mission

Les Clarificateurs sont là pour récupérer des « disquettes de données pour lecture acoustique » (ou « Boîtes Noires »). Mis à part Le Boss, tous les Ingénieurs ont tellement perdu contact avec la réalité qu'ils ne saisiront pas la nature de l'intérêt que les PJs portent aux Boîtes Noires. Ils ne cesseront pas de dégoûter sur les qualités

du prochain tube des Clarificateurs et leur conseilleront de parler avec le Boss.

Ce dernier comprendra quant à lui immédiatement que les PJs veulent dévaliser les rayonnages d'Enregistrements Originaux. Il les écoutera patiemment, hochera la tête et annoncera avec un large sourire coopératif qu'il y a « certainement moyen de s'entendre ». Sur quoi il se retournera vers ses gorilles, leur fera un geste convenu de la main, et ils ouvriront le feu. A partir de là, va s'engager une lutte à mort pour le Studio et les Enregistrements Originaux.

L'Entrée Du Studio

A peine franchies les portes du studio, on se retrouve dans un hall de réception avec amueusement kitsch en vinyle, fougères en plastique et terrarium peuplé de quelques lézards empailés. Des disques d'or et des toiles abstraites parfaitement incompréhensibles sont accrochés. Cette décoration d'un mauvais goût coûteux se répète partout dans le studio. Grâce aux systèmes d'entretien automatiques, tout est propre et bien tenu. La plupart de ces dispositifs sont invisibles — comme les bouches d'aération spéciales qui empêchent tout dépôt de poussière — mais un balaiot surgira de temps à autre, histoire de faire peur aux PJs.

Un des ingénieurs sans grade se tient derrière un bureau, dans le hall d'entrée. Sa tâche consiste à renvoyer poliment mais fermement les visiteurs : « Je suis dé-so-lé, mais il est en réunion et je ne peux pas le déranger avant août. Ah non, ils sont tous partis à Gstaad. Vous représentez des investisseurs ou bien vous venez à titre personnel ? Désolé, mais pour les demandes d'embauche, il vous faut passer par l'ANPE. » etc., etc. L'employé de la réception est une simple gêne ; si les PJs trouvent une excuse raisonnable, ils franchiront cet obstacle.

Une fois passé le bureau de réception, les Clarificateurs vont devoir fureter dans le secteur pour trouver un responsable à qui parler. Tous les Ingénieurs « ne font que passer », ils bavardent dans un jargon incompréhensible et astiquent le matériel. Les PJs reçoivent partout des tas de réponses polies, encourageantes et fort vagues — « On te suit sur toute la ligne, accroche-toi à ton truc... faut seulement reformuler le contrat et voir avec le marketing. Vois le Boss et on fera vraiment le max. Tulsa... ». Le Boss est « quelque part par là », personne ne sait où au juste.

Les Clarificateurs trouveront le Directeur dans le dernier endroit où ils le chercheront ; autrement dit, ils tomberont dessus quand vous en aurez assez de les balader dans le studio à sa recherche et que vous vous en sentirez pour une bonne petite fusillade.

Les Quartiers Des Ingénieurs

Ces appartements sont bien équipés mais un peu ternes. Les chambres des cadres sont mieux décorées : pochettes d'albums, affiches de concerts, couvertures de magazines dédicacées, etc. Toutes les chambres sont desservies par le réseau téléphonique interne et possèdent leurs amplis et leurs écrans vidéo reliés à la platine centrale du studio proprement dit. Deux fois par jour, un Ingénieur appelé DJ diffuse un programme d'une heure destiné à tout le personnel (ce qui signifie que les PJs devraient avoir l'occasion de voir les enregistrements et de les entendre).

Seul le Directeur de Studio dispose dans son appartement d'une platine personnelle et lui seul peut emprunter des enregistrements pour se distraire.

L'intendance du studio sert des repas de synthèse nettement supérieurs à ceux qui sortent des silos du Complexe Alpha (malheureusement le matériel de ce service n'est pas transportable).

La Salle De Jeu offre des tas de distractions — vidéo ou pas — entre autres un « stand de tir » électronique (les armes ont l'air authentiques mais ce ne sont que des lasers inoffensifs de faible puissance) et un flipper Bally Fireball grandeur nature. Le jeu vidéo Berserk, avec ses héros armés de lasers poursuivis par des robots meurtriers, serait sans doute illégal dans le Complexe Alpha mais il risque de fasciner les Clarificateurs.

La Salle De Concert est un auditorium où des clients peuvent moyennant finances venir regarder des morceaux joués en playback. Il ne contient rien d'autre qu'un plateau de projection holographique.

Le Studio Lui-Même

La Salle d'Enregistrement est remplie de matériel électronique, de composants au devant métallisé, emplis les uns sur les autres et d'où pendent des cordons de commutation, de cadrans aux aiguilles tressautantes, d'écrans d'un vert lumineux, et de véritables galaxies de voyants clignotants. Imaginez le hall d'exposition d'un énorme magasin d'électronique observé à la loupe, et multipliez ses dimensions par dix et plus. L'appareil le plus remarquable est une table de mixage 64 pistes dont la surface n'est qu'un vaste océan de manettes et de régulateurs sonores.

De l'autre côté de la vitre insonorisante qui surplombe la table de mixage, se trouve une scène assez grande pour accueillir une douzaine de musiciens et leur matériel. Les murs sont tapissés d'isolants sonores recouverts d'une pellicule argentée brillante, ils peuvent servir d'écrans de projection pour des tournages de clips vidéo. Des projecteurs holographiques et un jeu d'orgue de lasers sont fixés près du plafond. Les lasers sont inoffensifs mais ils n'en ont pas l'air. Ça ne manquera pas de mettre de l'ambiance si vous faites tourner le projecteur pendant un combat : soucoupes volantes attaquant en piqué, chars en marche, Mick Jagger en pleine danse du ventre, etc.

Ces deux parties du studio sont strictement réservées aux Ingénieurs, mais un invité solidement encadré peut y être conduit pour une « visite des coulisses ».

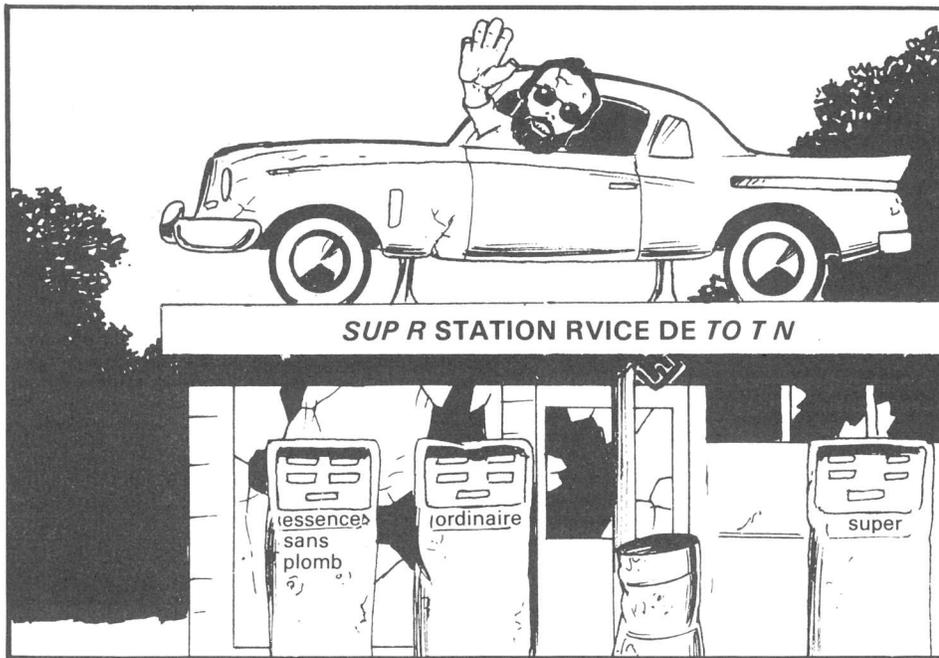
Quelque 20 mètres sous la salle d'enregistrement, se trouve la centrale nucléaire qui alimente le Studio. On peut y accéder par une étroite échelle de service. Cette centrale peut encore fonctionner 10 ou 20 ans avant que la fission des neutrons ne la transforme en une espèce de gros caramel mou et formidablement radioactif qui désagrègera son assise rocheuse forçant tout le studio à déménager vers la Chine. La salle du réacteur est théâtralement illuminée par des éclairages de couleurs et contient des quantités de tableaux de commande déroutants. Tripatouiller là-dedans pourrait bien entraîner une désagrégation accélérée...



Resserre A

Cette pièce est remplie d'instruments de musique : synthétiseurs, cuivres, percussions et quantité de guitares. Les Ingénieurs ne savent jouer d'aucun, mais ils les sortent parfois de leurs housses et « jouent » sur un playback.

Les Clarificateurs, eux non plus, ne savent pas ce que c'est qu'un instrument de musique. Il serait bon de leur décrire cette pièce comme une sorte d'armurerie, où les guitares joueraient le rôle de fusils, les claviers de terminaux d'ordinateur et les maracas de grenades exotiques.



« Robot macho, robot bobo ! »

Resserre B

C'est là qu'est conservé le plus précieux trésor du Studio des Ingénieurs, à savoir les Enregistrements Originaux. Cette pièce est entretenue et astiquée avec soin... et, du sol au plafond, ses murs sont tapissés de — je vous le donne en mille — Boîtes Noires. A l'origine, elles portaient toutes des étiquettes du genre : « Creedence Clearwater Revival — Coffret d'Enregistrements Originaux » mais les Ingénieurs les ont tellement astiquées qu'il ne reste plus que le bois lisse et uni.

Il y a là plus de trois cents Boîtes Noires, chacune contenant 24 heures de musique (sur audio ou vidéo disques, mais tous passent sur la même platine). C'est plus que ne pourraient contenir la chenillette des PJs et sa remorque... à supposer que nos héros aient l'occasion de voler tout ça — ce qui ne devrait pas arriver.

Les Ingénieurs donneraient leur vie pour sauvegarder les Enregistrements Originaux, mais il arrive de temps à autre qu'une Boîte soit dérobée par un visiteur (sans étiquette, il est difficile de s'y retrouver), comme celle qui a fini par atterrir dans le Complexe Alpha. Si les Ingénieurs étaient décimés, ce serait, du côté des Cyberpunks et de la Nouvelle Vague, une féroce ruée vers la musique. Si l'Ordinateur apprend l'existence d'un tel trésor, ce sera la guerre entre Philip-U et Duke-U ; le premier essayant de faire main basse sur toutes les Boîtes et peut-être même sur le matériel du Studio, le deuxième cherchant à tout voler et, si possible, à tout détruire. Quant à l'Ordinateur, il voudra bien sûr que le Studio et tout ce qu'il contient soient rayés de la carte ; il enverra à cet effet une énorme escadrille de Vautours — ce qui mettra un coup d'arrêt aux initiatives des PJs.

4.8.2 Vous Etes Sûrs Que Vous Ne Préférez Pas Une Buick ?

La « Super Station Service De Tonton Ken » semble être un point de vente automobile doublé d'un débit d'essence. Elle est entourée par de drôles d'engins que les Clarificateurs devraient pouvoir identifier comme étant des véhicules, probablement des automobiles, d'après leurs roues, leurs sièges et leur allure générale. La Station semble déserte. Les PJs perspicaces ne manqueront pas de remarquer deux détails curieux :

1. La Station est très à l'écart de toute route
2. Les Cyberpunks ne l'ont pas mise à sac.

En fait, il s'agit d'un centre de recherche militaire secret. S'il n'y a pas de route, c'est que les recherches ont été interrompues par la Fin Du Monde (sinon, une route aurait été construite... On reconnaît là la logique de R&C). Et si les Cyberpunks n'ont pas déménagé les voitures pièce à pièce, c'est qu'un des prototypes issus du Projet Pooka est opérationnel.

POURA(VE)

POURA(VE) — Prototype Original et Ultra-secret de Reconnaissance d'Avant-garde (Véhicule Euristique) — est un modèle de tank hyper sophistiqué et extrêmement puissant. Si les tests de POURA(VE) s'étaient avérés positifs, on l'aurait envoyé, avec d'autres engins identiques dans des zones « militairement sensibles » pour y assurer une surveillance constante silencieuse et invisible.

Silencieuse... car POURA(VE) se déplace grâce à un système de coussins d'air disposés en quinconces, si discret que le tank peut s'approcher jusqu'à cinq mètres d'une personne sans que celle-ci l'entende. Il peut également faire des pointes à 100 km/h (avec bien sûr quelques décibels de plus).

Invisible... car grâce au revêtement anti-radiations qui couvre ses flancs lisses et aux variateurs lui assurant un parfait mimétisme acoustique et thermique, il est impossible de détecter sa présence visuellement ou à l'aide d'aucun système de détection électronique (radar, senseur à infrarouge, magnéto-senseur). POURA(VE) ne devient repérable que lorsqu'il brise le silence radio ou qu'il fait feu avec ses armes. Cependant, certains pouvoirs psioniques permettront peut-être de déceler sa présence.

L'armement de POURA(VE) comporte un Canon Laser III monté sur tourelle, deux foudroyeurs soniques (un à l'avant, l'autre à l'arrière) et plusieurs rangées superposées de lasers anti-missiles — prévues surtout pour atteindre des cibles humaines, car aucun missile normal ne peut localiser POURA(VE).

Ce tank a la mentalité d'une jeune recrue à qui on aurait demandé d'attendre dans le couloir pendant qu'on dépourillerait les résultats de ses tests. A cette heure, il a déjà attendu 210 ans... mais il est très patient (ça fait partie de sa programmation d'éclaireur). Au fil du temps, il s'est pris d'affection pour toutes les petites bestioles de la forêt : écureuils, grizzlis, araignées mutantes géantes, etc. Il attend que quelqu'un — quelqu'un ayant bien sûr une autorisation en bonne et due

forme, car POURA(VE) est fortement marqué par sa programmation Discipline Militaire — vienne lui annoncer si oui ou non il a réussi ses tests.

Depuis son activation, silencieux, implacable, mais toujours prêt à bien faire, POURA(VE) patrouille dans un périmètre de 10 km autour de sa base secrète, interdisant à quiconque d'endommager la Super Station Service De Tonton Ken, ou de faire du mal à son seul ami, DECLAY.

DECLAY

Non, pas le chef Cyberpunk. DECLAY 3610 (Dispositif Electronique de Contrôle Longue-durée des Avant-postes du Yukon) est le deuxième prototype né du Projet Pooka : un ordinateur fixe, grand stratège censé coordonner les actions de dix POURA(VE). DECLAY sait que la guerre est finie, que l'état major est mort et que personne ne viendra jamais récupérer POURA(VE). Mais il n'a rien dit à ce dernier, parce que le tank aurait perdu toute raison de vivre... De plus, si POURA(VE) s'en allait, les charognards ne tarderaient pas à venir mettre DECLAY en pièces — et le tank se retrouverait tout seul de toutes façons.

Ça vous remue les tripes, hein ?...

DECLAY occupe tout le coffre arrière d'une Thunderbird décapotable 1967, laquelle est stationnée dans la partie garage de la station. Il pèse deux tonnes — des supports dissimulés étayent l'arrière de la voiture. Ses cables d'alimentation en énergie et en données extérieures serpentent dans la Thunderbird, d'où ils ressortent par le capot (on jugerait des pinces à recharger les batteries). Les uns mènent à un générateur atomique sous-terrain semblable à celui du Studio PPMC, les autres à une forêt d'antennes, sur le toit de la Station, dissimulée par une Studebaker géante en fibres de verre au volant de laquelle un tonton Ken géant également en fibres de verre fait bonjour de la main.

DECLAY dispose d'un haut parleur dont il se sert pour parler avec POURA(VE) ou avec des passants amicaux. Cet ordinateur est un véritable génie — si vous tenez à ce qu'il ressemble à Jimmy Stewart, nous ne pouvons pas vous en empêcher. Les deux amis peuvent aussi communiquer par radio, système que normalement ils n'utilisent pas (afin que le tank puisse maintenir le silence radio), mais si DECLAY se sent menacé, il n'hésitera pas à le faire.

Si DECLAY ou sa Thunderbird sont déplacés de plus de quelques centimètres, les cables fatigués lâcheront et l'ordinateur « mourra »... ce qui ne mettra pas son assassin dans les petits papiers de POURA(VE). Pour « ressusciter » DECLAY, il ne suffit pas de le reconnecter : tout un processus de remise en route « à froid » — qui requiert une compétence en Utilisation d'Ordinateurs — est nécessaire pour qu'il retrouve ses facultés logiques les plus élaborées. DECLAY peut fonctionner sur le potentiel énergétique de la chenillette mais dans ce cas, on ne peut pas utiliser les armes de ce véhicule.

POURA(VE) et DECLAY contre les PJs

Je vous entends d'ici : « Eh ben mon vieux ! un tank silencieux et invisible ! Je sens que je vais m'en payer une tranche avec ces pauvres Clarificateurs... »

En réalité votre problème se ramènera plutôt à : Comment éviter que les PJs soient transformés en bouillie ? Vous disposez ici de l'équivalent d'un dragon cracheur de feu, silencieux et invisible. Les Clarificateurs n'ont aucune chance de s'en sortir.

POURA(VE) et DECLAY, c'est une idée d'enfer, mais en termes de jeu ils sont tout bonnement trop coriaces. Vous allez devoir corriger le tir psychologiquement en en faisant de doux pacifistes, sinon vos joueurs passeront leur temps à « se mettre dans la peau » de cadavres.

Afin que le projet Pooka ne ruine pas le moral de vos joueurs, appliquez les principes suivants : 1. POURA(VE) est PRESQUE silencieux et PRESQUE invisible. Ses coussins d'air émettent un très léger bourdonnement et ses concepteurs n'ont jamais tout à fait résolu le problème de l'ombre : quand la luminosité est faible, elle disparaît ; mais avec un fort éclairage, elle est légère mais visible.

Quand les PJs se tiendront immobiles, l'oreille tendue, POURRA(VE) sera sans doute derrière leur dos, à les espionner. Signalez aux joueurs un étrange et discret bourdonnement qui ne semble venir d'aucune direction précise. Et quand les Clarificateurs inspecteront la Station du regard, glissez une note à l'un des joueurs : son PJ a entrevu quelque chose qui bougeait, à la limite de son champ de vision, mais lorsqu'il s'est retourné, ça avait disparu. Ce genre de trucs devrait mettre les Clarificateurs sur leurs gardes, ils se montreront sans doute prudents et soucieux d'éviter tout acte inconsidéré.

2. POURRA(VE) et DECLAY donnent toujours une série d'avertissements, verbaux ou non avant de sortir l'artillerie lourde. Ainsi lorsque les PJs s'approchent de la Station, DECLAY leur annonce par son haut parleur : « Attention ! Zone interdite ! Essais d'armes tactiques en cours ! Vous aurez été avertis... »

Et si les Clarificateurs commettent quelque imprudence (si, par exemple, ils commencent à tirer sur la Station), DECLAY diffusera poliment cette mise en garde sur leurs com-unitys : « Je suis désolé mais si vous ne vous arrêtez pas immédiatement, j'ai pour instruction de vous éliminer. Veuillez arrêter tout de suite... » Si les PJs ne le font pas, POURRA(VE) transforme leur chenillette en passoire. Et si ça ne leur suffit pas...

Allez-y, carbonisez-les !

« On Ira Au Baston, Au Baston... »

Dans la Station, tout vaudrait la peine d'être récupéré, en particulier les voitures et les robots — peut-être même les antiques guides Michelin ne tomberont-ils pas en poussière à peine effleurés... Bien entendu, si les Clarificateurs trouvaient moyen de désactiver POURRA(VE) — ce serait vraiment un coup de chance — ou de distraire son attention, les Cyberpunks s'abattraient sur la Station comme un vol de criquets... et la Nouvelle Vague y verrait l'occasion rêvée de leur tomber sur le dos. En ce qui concerne ce bon vieux Complexe Alpha, Duke-U est prêt à tuer pour faire main basse sur des automobiles ou même des pièces détachées, et Philip-U est prêt à tuer pour l'en empêcher. Quant à l'Ordinateur, il voudra que DECLAY soit récupéré ou détruit... de préférence détruit — l'Ordinateur a un gros problème d'égo par rapport à tous ses collègues.

Si un combat s'engage et que DECLAY n'a pas été déconnecté, peut-être voudrez-vous épicer la sauce en introduisant d'autres systèmes de défense du périmètre de la Station : ceinture de mines entourant le bâtiment, mitrailleuse télécommandée et pivotante installée dans la Studobaker qui sert d'enseigne... A quelques exceptions près, toutes les mines ont été détériorées et ne produisent que d'épais nuages de fumée noire, quant à la caméra de repérage de la mitrailleuse, elle est cassée et DECLAY doit tirer à l'aveuglette.



« Je ne crois qu'à ce que je vois »

Vous avez sans doute remarqué que l'ordinateur portait le même nom qu'un des chefs Cyberpunks. Cela permet aux auteurs d'insister sur leur connaissance (approximative) du verlan mais surtout cela vous offre des occasions répétées de malentendus. Ainsi, si les PJs parlent d'abattre Declay, le Cyberpunk, et que POURRA(VE) les entend, il comprendra DECLAY 3610 et les prendra certainement en grippe. Même chose si les Punks, et en particulier Nibo, entendent parler de « mettre le grapin sur DECLAY » pour le ramener au Complexe Alpha.

4.9 Dome Sweet Dome

4.9.1 Par Ici La Sortie !

Les Clarificateurs devraient maintenant avoir **A)** rassemblé un bon butin à ramener au bercail, ou **B)** été mêlés à une guerre entre bandes, ou **C)** amené l'Ordinateur à ordonner un raid Vautour sur le Studio, sur la Station, voire sur les PJs, ou **D)** un cocktail de tout ça.

Il serait temps d'envisager un repli stratégique et discipliné (échantillon de l'humour Clarificateur : qu'est-ce qui a la gueule verte, le tronçonneuse, les jambes rouges et qui trace une bande écarlate sur la piste de l'aéroport ? Réponse : un PJ accroché au train d'atterrissage d'un Vautour). Moins l'Ordinateur saura où en est la mission, moins les PJs auront de monde à leurs trousses, et plus leur retraite sera « facile ».

Cependant, l'intensité de l'apogée dramatique de la mission — et, partant, de l'aventure — sera proportionnelle au nombre de personnages cavalcant après nos héros. Nous voici arrivés au passage du récit, rendu célèbre par la télé et le cinéma, appelé La Poursuite. Et comme le savait si bien Mack Sennett, plus il y a de trucs dans la Poursuite, plus c'est le délire, et plus ces trucs sont délirants — flics, camions de pompier, bateaux à vapeur, landaus, sans oublier un semi-remorque de tartes à la crème — meilleur c'est !

Prenez du recul et imaginez un long cône se découpant sur le paysage. La pointe du cône, ce sont les Clarificateurs qui essaient de faire marcher extrêmement vite leur petite chenillette extrêmement lente, en évitant de perdre la remorque pleine à craquer de vidéo disques et de parechocs, et en tentant d'empêcher toute la clique des poursuivants de s'accrocher derrière. Si la chenillette a envoyé un signal de détresse, elle est traînée par un volbot de transport à bout de souffle (peut-être les PJs servent-ils de câble de remorquage...). Juste derrière, viennent les Cyberpunks qui pédalent comme des dératés sur leurs simili motos — ne vous gênez pas pour introduire quelques descentes afin de leur donner un coup de pouce. Derrière les Cyberpunks, arrive la Nouvelle Vague, qui pousse des ricanelements hystériques à la perspective d'un massacre de Cyberpunks. Viennent ensuite tous les Ingénieurs De Studio qui en ont réchappé, entassés dans la BMW du Boss, avec les Gorilles accrochés aux portières... Plus un échantillon d'indigènes, pour la couleur locale... Quelques loups venus des steppes Sibériennes... Le Grand Jihad... Des vers géants échappés de Dune... La Dernière Arme Secrète Du Troisième Reich... L'Escadron De La Mort de l'Empereur Ming... Bon, vous voyez le topo ! Et n'oubliez pas POURRA(VE), ce bon vieil invisibot aura sans doute gardé une dent contre l'ordure qui a descendu son vieux pote, le sergent DECLAY.

Et au-dessus de la mêlée, juste derrière le Grand Vaisseau et les Bombardiers Tsé-Tsé, surgissent tous les Vautours que l'Ordinateur a réussi à faire décoller. Ils ont pour ordre de bombardier, mitrailler, disperser, pulvériser, etc. La Horde Infernale Des Commies Mutants (voilà un super titre d'aventure !) longtemps redoutée.

4.9.2 A Vous De Jouer

Que va-t-il arriver lorsque nos héros atteindront le Complexe Alpha ?

Etudions les différentes possibilités :

Vous pouvez vous arranger pour désamorcer cette situation explosive avant que tout saute

(ne laissons pas passer cette occasion de flamber avec notre culture latine et appelons ça jouer du *Deus Ex Machina*) :

1. L'un des Grands Programmeurs abat son rival et l'Ordinateur gèle tous ses ordres de destruction en attendant que la lumière soit faite sur cet imbroglio.
2. L'Ordinateur découvre que les deux Grands Programmeurs ont trahi et les fait exécuter (même résultat qu'en 1).
3. Un autre Complexe Alpha, voyant cette massive concentration de... heu... « troupes », pense qu'on est en train de l'attaquer. Il lance donc une contre offensive qui neutralise exactement « l'assaillant » (impressionnant, quoiqu'un peu désespéré).
4. Le Grand Cthulhu émerge du monde englouti de R'lyeh et dévore tout le monde. Sans appel. (Désolé, on s'est laissés emporter...)

Retour Au Calme

Si vous choisissez la facilité et laissez la vie sauve au Complexe Alpha, cela implique bien sûr un débriefing :

Une brigade de gardes BLEUS de l'Escadron Vautour conduit les PJs jusqu'aux portes de la Salle de Briefing AA et les abandonne là. Aucun dispositif de sécurité ne vient se mettre en travers de leur chemin. En revanche, ils tombent sur un grand livre relié en simili cuir posé sur une petite table. Un stylo à bille est attaché au livre par une chaînette. Au-dessus de la table, un petit écriteau indique : « Veuillez signer le registre d'entrée ».

Le stylo ne contient presque plus d'encre. Quand le quatrième PJ voudra signer, il refusera d'écrire. (Si certains, voire tous les Clarificateurs ne signent pas le registre, ça n'a aucune importance : les informations qu'il renferme ne sont accessibles qu'aux citoyens ULTRAVIOLETS et personne ne les lira jamais.)

Les PJs seront sans doute très émus en entrant, s'attendant à se trouver face à un Frank-Vi implacable, prêt à leur reprocher tous les crimes : avoir détruit des biens appartenant à l'Ordinateur, avoir pris la tête d'une invasion comme du Complexe Alpha, avoir enfreint la Première Loi, etc. Cependant, quand, ayant pris leur courage à deux mains, ils franchiront la porte, la salle sera entièrement vide : l'estrade est déserte et un unique spot est braqué sur la place qu'occupait Frank-Vi. Même le terminal de l'Ordinateur est déconnecté.

Après une dizaine de minutes, le spot s'éteint. Le temps passe...

Les Clarificateurs finiront par en avoir assez de battre la semelle dans le noir et ils rentreront chez eux.

L'Ordinateur est arrivé à la conclusion que la mission avait échoué. Et comme ça impliquait qu'il avait eu tort de donner son feu vert, et que l'Ordinateur a toujours raison, notre Ami a décidé que la mission n'avait jamais existé. Donc, personne ne s'est présenté en Salle AA pour le débriefing. Pas de mission, pas de débriefing... Et Frank-Vi a été exécuté pour avoir gaspillé les précieuses minutes de l'Ordinateur en lui demandant des compte-rendus sur une mission qui n'avait jamais existé.

Les Clarificateurs ne recevront ni points de trahison, ni points de confiance pour la Mission Quatre. A condition de se taire, ils pourront conserver tout ce qu'ils ont ramené de l'Extérieur. De toutes façons, personne ne voudra jamais croire qu'il s'est passé quoi que ce soit, à l'Extérieur ou ailleurs.



4.9.3 Le Big Bang

Autre option, qui se prête particulièrement bien à **PARANOIA**, par rapport aux autres jeux de rôles : laisser faire la nature. A méditer ! Dans le fantastique, jamais la Force Cosmique Du Mal ne parvient *tout à fait* à renverser la bonne autocratie féodale et pastorale. Dans un Space Opera, jamais l'astéroïde ne vient pour de bon percuter la planète habitée. Les méchants ont *toujours* dans leur base un petit bouton marqué « autodestruction » et il montrent *toujours* à l'Agent 007 où il se trouve.

N'avez-vous donc pas toujours rêvé de voir les choses suivre leur cours normal, le Monde ne pas être sauvé in extremis ? Vous vous souvenez de la première fois que vous avez vu « Docteur Folamour » ? Bon, hé bien, maintenant vous pouvez en faire autant ! Vos joueurs ne devraient pas tiquer : les gens qui s'arrachent les cheveux parce que leur personnage n'atteint pas le 15^e échelon ne jouent pas à **PARANOIA** — en tous cas, pas deux fois !

Nous vous suggérons ci-dessous un moyen de mettre un terme mémorablement explosif à cette aventure :

Le grand moto-cross approche des murs du Complexe Alpha. Les portes ne semblent pas

vouloir s'ouvrir ; la poursuite ne semble pas vouloir ralentir. Les Vautours, hurlants, lancent une attaque en rase motte. Tout le monde se met à canarder à qui mieux mieux. Certains font même mouche, sans que ça change grand-chose...

Un Clarificateur — se souvenant sans doute de la fin de la Mission Trois — fait remarquer que les bombardiers vont encore avoir du mal à reprendre de l'altitude. Où que frappent bombes et rayons, les Vautours iront s'écraser contre la Cité.

Sur tous les écrans de multicorders et de comunits, le message suivant s'inscrit en lettres cli-gnotantes :

**:VOUS ÊTES TOUS DES TRAITRES, TOUS
JUSQU'AU DERNIER. JE LE SAVAIS DEPUIS
LE DÉBUT MAIS MAINTENANT JE PEUX LE
PROUVER GRÂCE A LA LOGIQUE GÉOMÉ-
TRIQUE.**

**:UNE SOURIS VERTE QUI COURAIT DANS
L'HERBE**

**:PRIORITÉ ABSOLUE = INSTRUCTION 001
:A TOUS LES VÉHICULES, JE RÉPÊTE, A TOUS
LES VÉHICULES REBELLES : COUPEZ LE
CONTACT IMMÉDIATEMENT**

:LE GRAND OZ A PARLÉ

Le silence retombe tandis que les moteurs des

Vautours cessent de rugir. On n'entend plus que l'inquiétant sifflement de leurs ailes.

Maintenant, bien sûr, les Vautours ne peuvent plus reprendre de l'altitude, pas plus qu'ils ne peuvent lâcher leurs bombes.

C'est par centaines qu'ils transpercent les murs et le dome du Complexe Alpha.

Après un temps mort, les bombes explosent. Deuxième temps mort (faites durer), et l'on entend une deuxième vague d'explosions : centrales nucléaires, entrepôts de munitions ou de produits chimiques, etc. *Tout* saute. La terre tremble tandis que le Complexe Alpha disparaît en fumée.

Pendant un moment tout le monde reste médusé. Puis on commence à se disputer sur le choix de la prochaine destination. Il paraît qu'il y a un autre Complexe Alpha à quelques centaines de sauts de puce de là... Les choses ne vont pas si mal !... A condition de pouvoir faire démarrer la chenillette, et de deviner dans *quelle* direction a sauté la puce !

POURA(VE) montre le bout de son nez, ajuste son laser et demande : « Bon, alors, vous ramenez mon copain DECLAY à la Station ? ou bien je me fâche... »

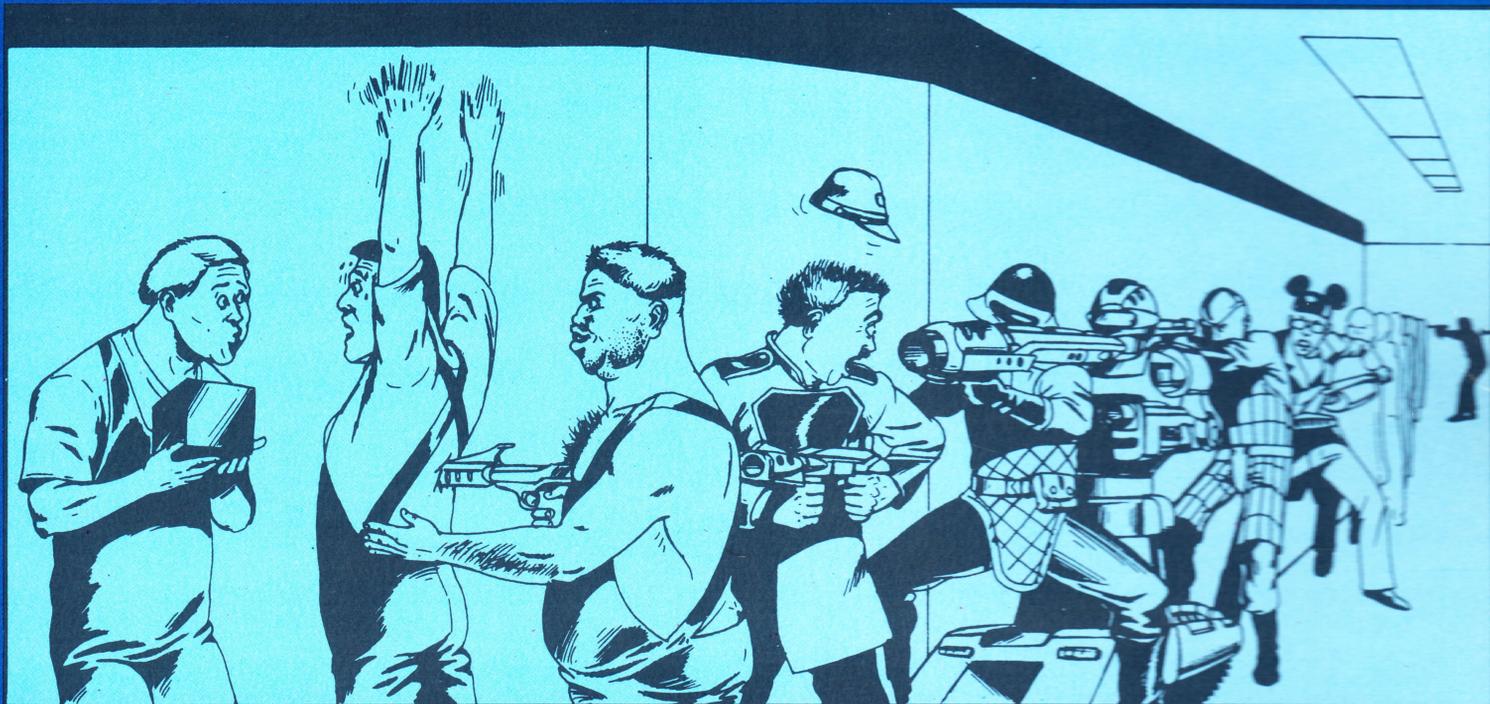
Vous pouvez toujours demander à vos joueurs s'ils ont une meilleure idée.



Épique épopée du citoyen Sessil-B-DML

BLUES EN JAUNE POUR UNE BOITE NOIRE

Une aventure de PARANOIA par John M. Ford



Ami Ordinateur !

:A VOTRE SERVICE

Que se passe-t-il dans cette aventure ?

:QU'ELLE EST VOTRE ACCRÉDITATION S'IL VOUS PLAÎT ?

Accréditation JAUNE, Ami Ordinateur.

:CETTE AVENTURE VOUS FOURNIRA QUANTITÉ D'EXCITANTES OCCASIONS DE SERVIR L'ORDINATEUR ET VOS CONCITOYENS DU COMPLEXE ALPHA. HARDI CLARIFICATEUR, VOUS ALLEZ COMBATTRE CEUX QUI ONT TRAHI L'ORDINATEUR, ENTRE AUTRES UN MEURTRIER GROUPEUSE DE CONSPIRATEURS COMMUNISTES, D'UNE INCROYABLE PUISSANCE ET ARMÉS D'ENGINS DE MORTS DONT LA SEULE ÉVOCACTION FAIT FRÉMIR.

Mais est-ce que je pourrai en sortir vivant ?

:JE SUIS DÉSOLÉ MAIS CETTE INFORMATION N'EST PAS DISPONIBLE POUR LE MOMENT.

Un nouveau « plus » dans la qualité des scénarios de jeux de rôles !

Nous avons demandé à un AUTHENTIQUE ÉCRIVAIN d'écrire cette aventure épique : John M. Ford, lauréat du World Fantasy Award pour le meilleur roman et auteur de plusieurs VRAIS LIVRES ! Un gars capable de vous pondre un manuscrit de 120 pages en faisant UNE SEULE faute d'orthographe ! Vous voyez le topo... UN VRAI GÉNIE ! (Et en plus, il a encore plus d'humour que nous, célèbres concepteurs de jeux.)

Impossible de vous révéler de quoi parle cette aventure (sauf qu'il est question de tout un tas de pauvres diables paumés qui s'entretuent autour d'une mystérieuse boîte noire) mais nous pouvons vous dire ce qu'elle contient (pas la boîte, l'aventure) :

- Un livret du Maître de Jeu illustré de 48 pages, comprenant une partie détachable avec plans, fiches de personnages prêtirés et plein d'autres accessoires

- Un écran de référence destiné au MJ et qu'il pourra dresser devant lui pour consulter les caractéristiques des personnages joueurs et non joueurs (cet écran est habilement déguisé en couverture de livret)

- Une pléiade de nouvelles et exotiques façons de réduire des Clarificateurs en une épaisse bouillie jaunâtre

Destiné à un Maître de Jeu et 2-6 joueurs

**VOUS FAITES ERREUR.
PERSONNE N'EST EN
TRAIN DE HURLER.
MERCİ DE VOTRE
COOPÉRATION.**



**JEUX
DESCARTES**

5, Rue de la Baume - 75008 PARIS