PARANOIA

DES CLONES DANS L'ESPACE

Une mésaventure pour *PARANOIA*

conçue par Erick Wujcik

JEUX DESCARTES
5, Rue de la Baume - 75008 PARIS

PARANOIA

DES CLONES DANS L'ESPACE

Erick Wujcik
Astronaute / Conception de l'Aventure

Martin Wixted et Greg Costikyan
Station de contrôle / Elaboration

Jeffery L. Briggs
Service de Lancement / Mise en Forme

Stephen Crane
Mise au Point du Satellite / Direction Artistique

Kevin Wilkins et Brian C. Boerner
Agents de Propulsion / Graphique

Ken Rolston
Ciblage Radar / Supervision du Projet

Jim Holloway
Expériences sur (C) Rayons Cosmiques / Couverture et illustrations

Dan Gelber, Greg Costikyan, Eric Goldberg, Ken Rolston
Feu Vert pour la Mission / Conception du Système de jeu

L'Ordinateur
Votre Ami et le Notre

Denise Caussé
Décodage français

Henri Balczesak
Vérification du projet français

Copyright © 1987
West End Games, Inc.

Copyright © 1987
Edition Française JEUX DESCARTES
5, rue de la Baume, 75008 PARIS

Le Cosmos

Immensité des astres. Vaisseaux spatiaux se livrant une guerre silencieuse au milieu du vide... leurs accélérations désespérées, leurs rayons énergétiques transperçant l'espace sans un bruit...

Races étranges dépassant les frontières de l'entendement humain. Premier contact avec des intelligences extraterrestres, avec leur histoire, leurs arts et leurs sciences, leur culture toute entière...

Visions enchanteresses de nouvelles planètes, l'esprit humain tendu vers la découverte, le frisson de l'exploration...

D'inépuisables ressources énergétiques et minérales n'attendant que la main de l'homme pour se transformer en de nouvelles richesses...

De nouvelles frontières, de nouvelles formes d'intelligence, de nouvelles expériences ; un univers si vaste qu'il écrase toutes les aspirations humaines...

L'émerveillement, l'angoisse du créateur, la paisible extase de la découverte scientifique...

On se calme ! C'est de ***PARANOIA*** qu'il s'agit !

L'Art Contre la Pacotille

Non mais, vous vous croyez où ? Vous pensez peut-être que nous essayons d'enrichir votre esprit à coup de poésie sublime grâce à quelque jeu plein d'un fatras pseudo-artistique ? lâchez-nous les baskets ; si vous voulez du sublime, lisez Proust.

Non, ***PARANOIA***, c'est autre chose. Comme l'a dit en des termes incomparables le très vénérable Ford, il y a dans ***PARANOIA*** une légèreté, un ton humoristique qui s'accompagnent parfois d'envolées dramatiques capables d'effleurer la science fiction respectable, mais profondément dépourvues de prétention.

Non, vous ne trouverez dans ***Des Clones Dans L'Espace*** ni spéculations renversantes, ni extraterrestres très léchés et scientifiquement crédibles, ni aperçus terrifiants du devenir de l'humanité.

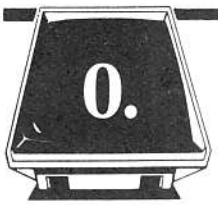
Non monsieur, ce n'est pas notre rayon. Nous préférons les féroces Monstres aux Yeux Globuleux, dégoulinant de concupiscence à la vue de nos femmes ; les ordinateurs fous prêts à détruire toute forme de vie ; les abominations tentaculaires et gélatineuses venues des confins des étoiles ; et les sombres complots visant à conquérir la Terre.

La Grande SF, c'est bien beau ; mais regardons les choses en face ; tout a de petits à-côtés déplaisants, même les formidables étendues cosmiques : le mal de l'espace par exemple. La déroutante force de Coriolis. Les accélérations brutales. Les décompressions explosives. Comment résister à de telles tentations ?

Bref, dans le grand débat culturel qui oppose la qualité et la soupe commerciale, vous savez quel camp nous avons choisi. Il est trop tard pour nous sauver ; amoureux de l'art et de la littérature, inutile de vous fatiguer : nous AIMONS la pacotille et nous espérons que vous aussi, vous apprécierez ce livret.

Alors, allons-y ! Gardez votre lazer à portée de main et n'oubliez pas : les seuls bons MYGs sont les MYGs morts.

Le Cosmos — L'Ultime frontière.
Ce qui suit constitue la trame des expéditions de quelques Clarificateurs modérément téméraires. Leur mission (il leur faudra bien six clones pour la remplir) : partir à la recherche de nouvelles formes de vie, de nouvelles civilisations... et les rayer de la carte du cosmos. Aller là où nul clone ne s'est jamais aventuré...



0. Introduction

0.1 Les Accessoires

Chers amis BONJOUR ! et bienvenue dans cette nouvelle et exaltante aventure de nos vaillants Clarificateurs, toujours protégés par leur bonne étoile et prêts à explorer le reste de la galaxie, j'ai nommé les héros de ***Des Clones Dans l'Espace.*** Dans cette aventure, ces innocents Clarificateurs en auront largement pour leurs crédits — et vous aussi ! Vous voici en effet nanti (sans bourse délier) d'un magnifique Ecran de Maître de Jeu qui peut également servir de couverture à ce petit chef d'œuvre de livret de jeu de rôle et derrière lequel vous pourrez abriter vos secrets les plus intimes !

De plus, à titre de supplément gratuit, vient s'ajouter à cet extraordinaire livret une aventure en solo non moins extraordinaire qui vous servira d'introduction à l'aventure principale.

Est-ce tout ? et bien NON ! Nous vous donnons encore plus, et *sans que vous déboursiez le moindre centime supplémentaire* (ni nous, d'ailleurs) ! Nous vous offrons un encart de huit pages bourré de documents fort utiles, à savoir :

Des Cartes

On applaudit bien fort ces brillantes cartes ! Elles vous permettront de vous y retrouver dans les diverses stations orbitales où les PJs iront trouver la mort au cours de cette prodigieuse aventure. Pour les détacher, ouvrez les agrafes (avec les dents, c'est parfait) et tirez sur les pages en question.

Comment ? D'autres pages viennent avec ? Aucun problème, vous pouvez également les détacher. Elles contiennent les fiches des personnages prétirés, et, si vous vous tenez bien, nous allons vous en parler tout de suite.

Des fiches de Personnages Prétirés

Deuxième élément de choix dans cet encart : les fiches de personnages ! Ces personnages ont été créés spécialement pour cette aventure. Nous avons sué sang et eau pour les élaborer sachant que vos joueurs étaient d'incurables feignants. Si vous les utilisez, arrangez-vous pour séparer les différentes fiches (ce coup-ci ne vous servez pas de vos dents) car vos joueurs risquent de se vexer si pendant toute la partie ils doivent se faire passer une encombrante feuille de papier où sont inscrits tous leurs secrets.

Un Ecran de Maître de Jeu

Et vous avez encore ce prodigieux écran de Maître de Jeu, résultat d'un travail aussi colossal que minutieux ! Et à l'intérieur, merveille ! Une Table de Décompression Explosive (extrêmement utile) ; une Table des Niveaux de Compétence en Véhicules Spatiaux (0), (d'un grand secours lorsque des clones essaient de piloter une navette spatiale) ; des tables d'Echecs Désopilants et d'Impacts sur Soucoupe de Combat (à utiliser durant la grande scène du combat cosmique)... Et n'oublions pas la table résumant les pourcentages des PJs, intitulée, chose curieuse, Table des PJs (Bien entendu si vous ne vous servez pas de nos personnages prétirés, c'est du papier gâché. A priori, vous pouvez en faire ce que vous voulez — du moment que vous ne nous demandez pas de rembourser).

Section Un-Quart ?

Cette section curieusement numérotée correspond à une aventure en solo et constitue une introduction à l'aventure principale. Voilà pour ceux d'entre vous qui prennent autant de plaisir à se trucider qu'à éliminer leurs amis.

0.2 Contexte de l'Aventure

Jadis, bien avant que le Complexe Alpha ne découvre la menace des Communistes mutants, il existait de nombreuses sociétés secrètes. D'authentiques Communistes et Capitalistes, et bien d'autres encore. Privées des conseils éclairés de l'omniscient Ordinateur, ces sociétés (portant des noms curieux tels que USA, URSS ou Ouganda — et il en existait au moins cinq ou six autres) construisaient de terribles armes d'autodestruction. De nos jours l'Ordinateur en a le monopole. L'Ordinateur n'est-il pas un don du ciel ? Ne vous sentez-vous pas en sécurité ?

Quoi qu'il en soit, toutes ces vieilles sociétés secrètes se livraient entre elles à quantité de jeux, entre autres à ce qu'elles appelaient « La Guerre des Etoiles ». Les gens d'alors installèrent un impressionnant arsenal au-delà de la stratosphère (pour ceux d'entre vous qui viennent seulement d'accéder à l'accréditation ULTRAVIOLETTE, la stratosphère, ce serait le plafond de l'Extérieur, si l'Extérieur en avait un).

L'Ordinateur sait qu'aucun être humain n'a survécu dans l'espace. Strictement aucun. Et il sait aussi qu'il n'y a donc aucun traître Communiste mutant dans l'espace. Strictement aucun. Ce qui fait que ses loyaux clones n'ont rien à faire dans l'espace. Strictement rien.

Mais la vigilance de l'Ordinateur ne se relâche jamais. Depuis qu'il a vu un antique film intitulé ***Mars Planète Rouge,*** Il garde un vidéo-senseur braqué sur ses serviteurs en orbite.

Toute cette paranoïa a fini par payer, des Communistes venus de l'espace ont pointé leur nez. Ils prennent l'apparence d'extraterrestres, mais si ses serviteurs orbitaux s'y sont laissés prendre, l'Ordinateur lui, sait ce qu'il en est. Les traîtres Communistes mutants sont partout.

Et comme si cela ne suffisait pas, une Grande programmeuse, traître par surcroît, s'est enfuie dans l'espace et elle en sait assez sur les sous-systèmes de l'Ordinateur et leur programmation pour pénétrer les sauvegardes de sections entières du Complexe Alpha et y semer la subversion. Si elle pactisait avec les Communistes Venus de l'Espace... On ne saurait en imaginer les conséquences sans frémir. Il faut l'arrêter. C'est une traître commie mutante.

0.3 Résumé de l'Aventure Destiné au MJ

Il y a dans l'espace de nombreuses stations en orbite. Chacune est munie de son ordinateur annexe. Le Complexe Alpha a accès à plusieurs d'entre elles. S'il n'y a aucun humain dans ces bases orbitales, nombre d'entre elles sont par contre peuplées de robots. Les Clarificateurs en visiteront trois (à supposer qu'ils survivent au décollage de leur « ascenseur expérimental »).

L'Ordinateur veut qu'un trait définitif soit tiré sur la Grande Programmeuse et les extraterrestres. Peu lui importe que les robots et les ordinateurs se trouvant à bord des stations orbitales soient également détruits. Il sait que ces robots et ces ordinateurs sont trop logiques et pondérés pour déclencher l'opération de destruction massive qui s'impose. Même l'équipe bien informée de soldats Vautours BLEUS que l'Ordinateur avait lancée aux trousses de la Grande Programmeuse ne s'est apparemment pas montrée assez destructrice puisqu'elle a disparu sans laisser de traces...

Sa longue expérience a prouvé à l'Ordinateur que moins une équipe de Clarificateurs en savaient plus sa capacité de destruction était grande. C'est pourquoi nos héros ne recevront strictement aucune information.

Scène Un Demi : *Bizarre Bizarre...*

Nous commencerons par une diversion destinée à désorienter totalement vos malheureux et ignorants joueurs : on demande aux PJs de conduire sous bonne escorte un prisonnier d'une zone à une autre. Ce prisonnier est désintégré par des gardes soli-

dement armés qui ordonnent aux PJs de jeter leurs armes et disparaissent sans donner la moindre explication.

Tout cela a-t-il un sens ? Non, aucun... mais c'est une excellente manœuvre préliminaire d'intimidation.

Scène Un : *En Route vers de Sombres Horizons*

On demande aux PJs de se présenter devant un « ascenseur expérimental » où ils se retrouvent face à... leurs propres clones. Voyez-vous, l'un des grands problèmes posés par les missions loin de Complexe Alpha réside dans les délais de remplacement des clones. Heureusement l'Ordinateur a par avance résolu le problème : plutôt que d'expédier les clones les uns après les autres, il a trouvé plus économique de faire un départ groupé. Imaginez la stupeur des Clarificateurs confrontés... à eux-mêmes...

Deuxième étape : Faire entrer tout ce petit monde dans l'« Ascenseur expérimental » aux dimensions étriquées (à un autre niveau d'accréditation cet appareil serait appelé « navette spatiale ») dans lequel chacun portera sur les nerfs de tous. Le reste de la scène rappelle assez la vie quotidienne des clones : longues attentes ennuyeuses ponctuées de passages terrifiants pleins de cadavres et de destruction.

Scène Deux : *G.O le Gentil Ordinateur (Station 15-B)*

Si les Clarificateurs arrivent sains et saufs à la première base orbitale (rien n'est moins sûr...), ils y rencontreront un ordinateur si aimable que, penseront-ils, il DOIT être déréglé. C'est que, voyez vous, G.O, contrairement à l'Ordinateur, fonctionne encore sur sa programmation initiale (qui était pleine de bonnes intentions).

G.O croit que l'espèce humaine a été exterminée, c'est pourquoi il a du mal à déterminer l'identité des Clarificateurs. Manquant d'indices pour démentir son hypothèse, il conclut qu'il doit s'agir d'androïdes et qu'en tant que tels ils n'ont aucun besoin d'être particulièrement protégés contre les inconvénients de l'apesanteur, du vide et des radiations dures.

Elémentaire, mon cher Watson !

Dans la Station 15-B les PJs découvrent un gigantesque œuf vide (récemment déserté par un alien), des armures énergétiques bleues toutes ensanglantées (récemment vidées de leur contenu par l'alien affamé), quelques indices du passage de la Grande Programmeuse (cette fois rien à voir avec l'alien) et une amusante attraction (un simulateur de catastrophes dont rien n'indique aux PJs que c'est un simulateur).

Vient ensuite une merveilleuse traversée en navette spatiale jusqu'à la deuxième station orbitale. Le navetbot Titanic-2 est un vieux vaisseau militaire. Après plusieurs siècles de loyaux services il est toujours aussi sûr que lors de sa construction (c'est-à-dire pas tellement). Vol sans surprise pour les PJs. Sans surprise aucune. En effet, la navette va leur offrir ce qui se fait de mieux en matière de décompression explosive et d'imminentes éclosions d'aliens (maman alien a eu toute une couvée).

Scène Trois : *L'Eden des Utilibots (Station 101-L)*

S'ils survivent à leur traversée, les PJs se retrouveront dans un endroit qui sent la trahison à plein nez, l'Eden des Utilibots. Jamais ils n'auront l'occasion de visiter lieu plus séditieux. Il n'y a pas d'ordinateur dans cette station à capteurs solaires. Liberté, liberté chérie !... Et guerre civile perpétuelle !

Les utilibots gèrent tout d'une façon très personnelle, à la manière informelle d'un club ou d'un cercle, seulement leur « club » est principalement composé de robots assassins et terroristes.

Mais il y a pire, la Station 101-L n'a pas été conçue pour des humains, il n'y a ni oxygène, ni gravité, et des secteurs entiers de cette base orbitale sont ouvertes au vide cosmique. Arg ! Espérons que certains de vos clones ont été familiarisés avec l'Extérieur, car dans l'espace non seulement il n'y a pas de plafond... Mais il n'y a pas non plus de plancher ! Et ça vous donne l'impression de tomber, de tomber... Pourvu que les PJs aient bien digéré leur quatre-heures !

L'exploration de cette station est une perte de temps pour les Clarificateurs, la Grande Programmeuse ne s'y trouve plus. Pour vous par contre, elle offre de joyeuses perspectives, parce que l'alien affamé, lui, est là et bien là. Nos héros se trouvent pris entre trois sociétés secrètes de robots ; une guerre éclate ; un clone est sacrifié sur l'autel de l'ordinateur démantelé des robots ; et l'alien de la Station 15-B s'invite à souper...

Scène Quatre : *Ordin-Azi (Station 743-AZ)*

Une deuxième petite ballade en navette conduit nos héros jusqu'à la Station 743-AZ. Il s'agit d'une importante base militaire — boucliers anti-missiles, destructo-rayons, bombes à négatrons, missiles de pointe et lasers fulgurants — transformée pour offrir l'apparence d'une zone industrielle en apesanteur. L'idée est de rendre l'endroit si peu accueillant que toute personne saine d'esprit s'en détournera pour rentrer droit chez elle.

Cette station est contrôlée par Ordin-Azi, appareil dont la paranoïa dépasse même celle de l'Ordinateur (si tant est que ce soit possible).

Nos adorables PJs vont ici se fourvoyer dans des zones interdites provoquant l'intervention de robots de sécurité qui les désintégreront (vous parlez d'une trouvaille !). Ils découvriront des indices sur l'endroit où se trouve la Grande Programmeuse, et feront la rencontre d'extra-terrestres.

Scène Cinq : *Ils Veulent Nos Femmes !*

Un vaisseau venu des confins du Système solaire... Une technologie dépassant de loin l'entendement humain...

Le vaisseau est déjà par lui-même curieux, mais en errant à l'intérieur, les PJs rencontreront des extraterrestres franchement délirants. Entre autres un gourmet interstellaire qui les prendra pour de délicates friandises terrestres, et quelques individus ne demandant qu'à étudier la culture humaine.

Mais le vaisseau entier est régi par les shmegegi, individus délicieusement civilisés qui parlent avec de légers accents anglais ou écossais. Ces extraterrestres sont poussés par des instincts qu'à leur grande honte ils ne maîtrisent que fort partiellement. Pour parler crûment : Ils veulent nos femmes et, pour mettre la main dessus, ils ont l'intention de conquérir la planète Terre.

Seuls nos vaillants clones, toujours fidèles au poste, peuvent les en empêcher.

L'apogée dramatique de cette scène est un grandiose combat opposant les Monstres aux Yeux Globuleux (MYG) et nos héros, lesquels ont, en fait, de bonnes chances d'arriver à sauver leur situation (dur à avaler, hein ?).

0.4 Sources de Gags Inépuisables et Remarques sans Importance

Les Clones

Dans cette aventure, en prime et sans frais, vous aurez droit à des tas de clones supplémentaires. Au départ, les cinq clones de chaque PJ sont activés et s'embarquent avec leur frère (ou sœur).

Des *tas* de clones ! et tous personnages non joueurs, c'est cela même, des PNJs !

Dans la pratique, qu'est-ce que ça donne ? Eh bien, à vous de jouer leur rôle en les rendant aussi antipathiques que possible. Et chaque fois qu'un Clarificateur se fait sortir, il est remplacé par son successeur direct (si celui-ci est encore en vie), lequel est automatiquement promu à l'accréditation de son défunt prédécesseur ROUGE.

D'où un intéressant dilemme pour les joueurs : si un de leurs clones se conduit comme un traître, doivent-ils le dénoncer (perdant ainsi une de leurs six « vies »), ou se taire (perdant le bénéfice des points de confiance) ?

Si lors de la distribution du matériel vous faites signer les reçus aux Clarificateurs pour leurs clones, nos héros sauront qu'ils ont tout intérêt à ne pas perdre de vue ces derniers et à veiller sur eux comme sur la prunelle de leurs yeux. N'oubliez pas de faire des tas de recommandations du genre : ne les laissez pas se ballader n'importe où ! veillez à ce qu'ils ne se blessent pas ! et surtout quoi qu'il arrive, ne leur donnez pas à manger après minuit...

Les Com Units

Les petits com-units dont disposent les Clarificateurs ne sont pas assez puissants pour joindre l'Ordinateur depuis ces points reculés de l'espace. Mais soyez sans inquiétude, l'Ordinateur pourvoit aux besoins de tous les citoyens, où qu'ils soient. Nos héros ont donc des com-units bidons dissimulant en fait des magnétophones qui se mettent en marche dès qu'on parle dans le micro :

PJ : « Bonjour Ami Ordinateur, je... »
M : « Ici votre Ami l'Ordinateur. Puis-je vous aider loyal citoyen ? »
PJ : « Eh bien, tout a commencé lorsque... »
M : « Oui, je comprends, continuez je vous en prie »
PJ : « Ces dernières heures furent un cauchemar, nous... »
M : « Et personnellement qu'en pensez-vous ? »
PJ : « Eh bien, à vrai dire, je me suis toujours méfié de... »
M : « Continuez, je vous en prie, expliquez-moi cela plus en détail... »

Comme l'Ordinateur, parlez calmement en prenant votre temps. A force d'être interrompus, les joueurs finirons par comprendre que les com-units de leur personnage sont parfaitement inutilisables.

Ce serait encore plus efficace si vous pouviez faire une authentique cassette. Les trucs de ce genre sont plus connus sous le nom « *d'effets faciles* ». Personnellement nous adorons ça et nous nous en servons souvent. Rien de tel que les effets faciles pour mettre un peu d'ambiance quand l'ennui menace, et redonner au jeu le ton voulu.

Votre position de Maître de Jeu vous permet de savoir que les com-units ne sont pas *entièrement* inutilisables. Ils sont équipés de dispositifs d'enregistrement qui captent tout ce que dit le PJ et permettent une analyse ultérieure de ses propos.

Bien évidemment, jeter son com-unit sous prétexte qu'il est inutilisable relève de la trahison. L'Ordinateur voit d'un TRÈS mauvais œil ceux qui détruisent son précieux matériel.

Remarque Sans Importance

Vous vous demandez peut-être ce que veulent dire les « noms » des stations orbitales... C'est tout simple : moins il y a de lettres et plus le nombre est petit, plus la base est proche de la Terre. Ainsi l'antique 15-B en est vraiment très près, suffisamment pour qu'on puisse y aller en navette spatiale. Par contre 743-AZ est vraiment loin, à des milliers de kilomètres de la Terre. En soi, ça n'a pas grande importance, mais ce sera pour vos joueurs un sujet d'angoisse supplémentaire.

Petites Joyeusetés de l'Espace...

Comme vous l'avez peut-être remarqué, l'humanité ne s'est pas développée dans l'espace. Je dirais même mieux : la VIE ne s'est pas développée dans l'espace. Il faut dire que ce milieu ne s'y prête pas et, de fait, si elle n'est pas appuyée par une technologie de pointe, la vie a tendance à s'y éteindre assez rapidement. C'est précisément ce qui fait de l'espace un cadre idéal pour une aventure de ***PARANOIA***. Mais dans une aventure de ***PARANOIA*** vous ne vous contentez pas d'exterminer les personnages. L'éventail des possibilités est plus large... beaucoup plus large : vous pouvez les mettre dans des situations inextricables, les terroriser, les plonger dans le plus profond désespoir de mille façons délectables... l'espace est pour cela un cadre rêvé.

Chutes...

Il arrive que les clones soient soumis à une gravité artificielle, lors d'accélérations de vaisseaux spatiaux ou dans des stations orbitales en rotation. Cependant ce n'est pas toujours le cas.

Pour vous donner une idée de ce qu'est l'apesanteur :

Vous tombez... Vous tombez inexorablement. Il n'y a aucun plancher auquel vous agripper. Et vous tombez, perpétuellement, indéfiniment... Votre instinct vous souffle que plus vous tombez, plus la réception sera rude ; et vous continuez à tomber... A tomber... tomber...

Le clone assis à côté de vous a la tête en bas, un autre est tout de travers, il y a des sièges au-dessus de votre crâne. Il n'y a ni haut ni bas. Dans votre oreille, un liquide clapote désagréablement. Où est le haut ? Je vous en prie, dites-moi où est le haut !

Vous vous agitez comme un malheureux pantin articulé, essayant de trouver quelque chose à quoi vous raccrocher. Vous essayez de nager... Sans grand résultat. L'air est raréfié, il n'offre aucune résistance. Vous tournoyez, vous tournoyez... Et les cloisons défilent en vous sifflant aux oreilles... Vous tombez...

Brusquement, l'air s'emplit du produit d'un déplaisant trouble gastro-intestinal.

Les Déplacements

Pas moyen de marcher. Impossible de nager. Le seul moyen de progresser, c'est de repousser les murs, ou de vous y agripper, et de tirer. Ici, tous les réflexes accumulés au cours d'une vie entière sur terre, tous les instincts nés de millions d'années d'évolution soumise à la pesanteur, sont... déplacés. Essayez de marcher, et vous voilà catapulté vers le plafond, et il est dur ! essayez de nager, et vous voilà comme suspendu, agitant désespérément bras et jambes. Commencez à tourner sur vous-même et vous découvrez l'impossible mouvement perpétuel appliqué à la toupie, tandis que la tête vous tourne de plus en plus... Et ça continue jusqu'à ce que vous puissiez vous raccrocher à quelque chose.

Et pour l'amour du ciel, n'éternuez pas ! La force de réaction, ça vous dit quelque chose ? Avez-vous une idée de la vitesse à laquelle l'air sort de vos poumons quand vous éternuez ? WHAM ! J'espère pour vous que les cloisons sont capitonnées...

La Nourriture

Nos intrépides Clarificateurs ont fini par s'adapter à l'apesanteur, et ayant restitué leur trois précieux repas, ils sont maintenant attablés devant un petit festin (Potion Dynamique Gazeuse et Algues Reconstituées). Marc-R décapsule sa boîte de boisson... clash... WHOOSH ! Sous la pression du dioxyde de carbone contenu dans le breuvage, le liquide gicle partout dans la cabine, et la force de réaction envoie valdinguer le malheureux contre une cloison.

Autre exemple amusant, à l'aide de sa fourchette, Marc-R pioche des algues reconstituées dans son assiette, les porte à sa bouche et... vous reste-t-il quelque chose de vos cours de physique du lycée ? Toute masse à laquelle on impulse un mouvement tend à rester en mouvement. Les algues reconstituées, est-il besoin de le préciser, ont une masse. Marc-R porte bien sa fourchette à sa bouche, mais les algues continuent sur leur lancée... Platsh ! en plein dans l'œil !

Manger dans l'espace est déjà une épreuve de force. Nous ne parlerons même pas d'aller aux toilettes...

La partie la plus amusante de l'écran du MJ est indubitablement la Table de Décompression Explosive. Les joueurs prétendront bien sûr qu'il n'y a rien de désopilant dans le fait d'exploser dans le vide. Mais vous êtes mieux placé qu'eux pour savoir ce qu'il en est.

Lorsqu'un personnage se trouve exposé au vide total, lancez les dés sur cette table pour déterminer de quelle façon rocambolesquement originale il va rendre l'âme. Et si vous êtes vraiment d'humeur diabolique, demandez-lui de mettre en scène les dernières minutes qui restent à son personnage.

MJ : Savez-vous que si vous videz vos poumons, évitant ainsi l'embolie interne, vous pouvez espérer vivre encore environ une minute ?

PJ : Arg ! OK j'expire !

MJ : La vapeur contenue dans votre haleine se transforme en étincelants cristaux de glace qui s'éloignent de vous comme à la dérive. Les durs rayons du soleil vous frappent, de face, tout votre dos est par contre glacé. Vos vaisseaux sanguins éclatent les uns après les autres, vous avez l'impression qu'on vous arrache la peau... Que faites-vous ?

PJ : OK, OK... Alors je jette mon laser dans la direction opposée.

MJ : Brillant ! La force de réaction... Quel dommage que vous n'y ayez pas pensé plus tôt ! Vous essayez de respirer, vous cherchez désespérément à inspirer quelques molécules d'oxygène. Rien. Vous sentez votre sang bouillir dans vos veines. Au suivant !

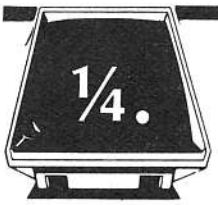
La Mort par le Vide

La Table de Décompression Explosive est divisée en deux parties. Utilisez la première lorsqu'un clone se retrouvera hors d'un sas à oxygène ou d'un lieu similaire. Lancez les dés pour voir ce qui arrive. Adoptez ensuite le résultat aux besoins du moment (et à vos pulsions sadiques). Il est bien évident qu'une raréfaction progressive de l'atmosphère a plus de chances de se traduire par des embolies internes ou des suffocations que par des décompressions à proprement parler explosives. Autre chose : s'exposer à la lumière du soleil sans la protection d'aucun filtre fait généralement rissoler votre peau. Maître de Jeu, lorsque vous aurez des doutes, faites confiance à votre sens de l'aventure...

Décompressions Explosives

Etant donné l'incroyable artillerie que trimballent les Clarificateurs et l'épaisseur minime des parois des engins spatiaux, il est quasi inévitable que nos héros ouvrent des « voies de vide » dans leurs rafiots interstellaires. Cela donne généralement un résultat dramatique, ou désopilant (tout dépend si l'on est joueur ou Maître de Jeu). Il arrive que le vide sidéral aspire le contenu des navettes comme vous gobez un œuf... Tout y passe : matériel de l'Ordinateur, papiers importants, Clarificateurs,etc. L'ampleur des dégâts est fonction de la grosseur du trou percé dans la coque.

Chaque fois que la violence éclate dans une des précieuses zones pressurisées fournies par l'Ordinateur, un tel accident menace. Pour évaluer la taille du trou, utilisez les règles de la section 20.4.6 du ***Livret d'Aventure***.



Des Clones Dans l'Espace, Version Solo

Cette aventure en solo a deux raisons d'être : premièrement nous pensons que vous prendrez plaisir à la jouer. Deuxièmement, elle constitue en quelque sorte une introduction à notre grande aventure. Cette version solo couvre grosso modo la scène un de ***Des Clones Dans L'Espace***. En la parcourant vous pourrez vous faire une idée de la façon dont nous pensons que la grande aventure devrait être menée.

A vos marques (Starting bloc en 10) ! Prêt ? Partez !

10

Après une rude journée employée à traquer le traître commie mutant, vous vous reposez dans vos quartiers de Clarificateur. Depuis qu'un collègue de votre Société Secrète vous a remis un document aussi antique que palpitant, vous bouillez d'impatience de vous retrouver seul chez vous. A l'instant précis où vous dépliez l'illustration de la page centrale, la voix de l'Ordinateur retentit.

Vous cachez précipitament le magazine, allez en 20.

Vous sautez sur vos pieds et vous vous mettez au garde à vous, allez en 30.

Vous continuez comme si de rien n'était, allez en 40.

20

Dans votre hâte vous avez irrémédiablement abîmé la page centrale. Votre société risque de beaucoup vous en vouloir.

Allez en 50.

30

Vous avez montré envers l'Ordinateur le respect qui lui est dû, cela devrait vous valoir des points de confiance, cependant l'Ordinateur continue de parler.

Allez en 50.

40

L'Ordinateur continue de dévider ses salades. Vous restez là, fasciné par l'illustration représentant une citoyenne pulpeuse. Vous essayez de décoller du bout de l'ongle les petites pastilles autocollantes marquées « SEDITIEUX » qui cachent certaines parties de son anatomie. Soudain l'Ordinateur hurle votre nom.

Vous continuez en le traitant par le mépris, allez en 90.

Vous détachez une nouvelle pastille autocollante, allez en 90.

Cette fois, vous écoutez l'Ordinateur, allez en 60.

50

« Citoyen ! Au vu de votre brillante carrière entièrement consacrée au service de l'Ordinateur, il a été décidé que vous auriez l'honneur insigne de recevoir une Nouvelle Affectation. Veuillez vous présenter en Salle de Réaffectation TI-LA-15. Et n'oubliez pas : l'Ordinateur est votre ami.

Vous vous présentez en Salle TI-LA-15, allez en 120.

Vous décidez de « prendre le maquis », allez en 100.

Vous vous présentez dans une autre salle de réaffectation, allez en 130.

Vous faites comme si vous n'aviez rien entendu, allez en 90.

60

« Citoyen ! Au vu de votre brillante carrière entièrement consacrée au service de l'Ordinateur, il a été décidé que vous auriez l'honneur insigne de recevoir une Nouvelle Affectation. Veuillez vous présenter en Salle de Réaffectation TI-LA-17. N'oubliez pas : l'Ordinateur est votre ami. »

Vous vous présentez en Salle TI-LA-17, allez en 130.

Vous décidez de prendre le maquis, allez en 100.

Vous vous présentez dans une autre salle de réaffectation, allez en 120.

Vous faites comme si vous n'aviez rien entendu, allez en 90.

70

Votre tentative de fuite, aussi courageuse que désespérée, vous conduit à l'une des parois du dôme mais les sécuribots vous rattrapent.

Vous essayez de la défoncer pour sortir, allez en 72.

Vous décidez de vous rendre aux sécuribots, allez en 74.

Vous décidez de confesser vos crimes à l'Ordinateur, allez en 76.

72

Tandis que vous tambourinez en vain contre l'épaisse paroi d'acier, les sécuribots vous criblent de rayons laser. L'univers sombre pour vous dans une douce brume rose et c'est à peine si vous entendez ces mots : « Ami Ordinateur, le traitre a été éliminé ».

FIN. Et n'oubliez pas : l'Ordinateur est votre ami.

74

Vous vous précipitez vers le premier sécuribot que vous apercevez. Au milieu du récit de vos malheurs, vous vous apercevez que quelque chose cloche dans son comportement. En l'examinant attentivement, vous découvrez une mince écaille de rouille qui bloque son système de contrôle central. Vous ôtez délicatement cette écaille et vous souriez amicalement tandis que le robot se remet et vous jure éternelle loyauté et reconnaissance. Ensemble, vous mettez au point une salade quelconque qui expliquera votre absence et vous permettra de retrouver votre ancien poste de Clarificateur.

Votre première mission vous envoie en 170.

76

Incroyable preuve d'honnêteté, vous déballez tous les secrets coupables que vous avez accumulés au cours de votre existence. L'Ordinateur récompense cette courageuse démarche en annulant l'épisode de *Teela O'Malley du soir* pour que votre exécution soit retransmise en direct.

FIN. Et n'oubliez pas : les loyaux citoyens d'aujourd'hui sont peut-être les traitres communistes de demain.

80

Vous voilà condamné à passer le reste de votre existence à travailler dans la puanteur des obscurs silos à nourriture. Vous trouvez la mort dans un rocambolesque accident du travail, ébouillanté dans de la pâte à synthébonbons. Quelques décennies plus tard, votre cadavre parfaitement conservé deviendra un important objet de culte pour une nouvelle société secrète mystique qui se consacrera à l'adoration des silos.

90

Des Soldats Vautours BLEUS défoncent la porte de vos quartiers. Vous êtes arrêté pour crime de haute trahison envers l'Ordinateur et jugé *par contumace* (ce qui signifie que vous étiez mort avant même d'atteindre le tribunal). On vous colle sur le dos tous les crimes récemment commis contre l'Ordinateur. Toute votre famille clone ainsi que vos supérieurs immédiats sont exécutés comme Coupables Impénitents de Haute Trahison.

FIN. Et n'oubliez pas : servez fidèlement l'Ordinateur et vous serez toujours récompensé.

100

Saisissant vos effets personnels et votre laser, vous vous ruez hors de vos quartiers.

Vous décidez de contacter votre société secrète, allez en 110.

Vous choisissez de vous réfugier à l'Extérieur, allez en 70.

Vous décidez de vous confesser à l'Ordinateur, allez en 60.

Vous prenez le parti de vous cacher dans les silos à nourriture en vous faisant passer pour un travailleur INFRAROUGE, allez en 80.

110

Votre supérieur dans la société vous félicite d'avoir eu l'intelligence de le contacter tout de suite : « à partir de maintenant, dit-il, tout va s'arranger. Vous voilà en sécurité. Avec votre nouvelle identité de Grand Programmeur, vous allez pouvoir vous payer du bon temps. » On vous conduit dans des quartiers secrets en vous demandant d'attendre là jusqu'à ce que les documents correspondant à votre nouvelle identité soient prêts.

Vous attendez là en rêvant à votre nouvelle existence de Grand Programmeur, allez en 90.

Vous prenez le parti de dénoncer votre société secrète à l'Ordinateur, allez en 76.

120

Salle de Réaffectation TI-LA-15. L'Ordinateur : « Félicitations, Citoyen ! Vous avez été choisi pour une mission de routine, il s'agit d'assurer la maintenance de matériel appartenant à l'Ordinateur. Présentez-vous à la Baie de Lancement XD509. »

Vous posez une question à l'Ordinateur, allez en 140.

Vous vous mettez en route pour la Baie XD509, allez en 170.

Vous refusez la mission, allez en 160.

Vous restez planté là avec un sourire niais, allez en 150.

130

Vous voilà dans la Salle de Réaffectation. A votre gauche, un garde ; à votre droite, un garde. L'Ordinateur : « Félicitations Citoyen ! Vous avez été choisi pour participer à une mission chirurgicale de routine. Des analyses sanguines ont prouvé que vous étiez un donneur idéal pour une transplantation cardiaque. Grâce à votre généreuse démarche, le Grand Programmeur Hubert-U-RIE pourra encore longtemps servir l'Ordinateur avec fidélité. En raison d'un infâme sabotage, les produits anesthésiques ne sont plus actuellement disponibles. L'Ordinateur est votre ami ! »

FIN. Gardez votre laser à portée de main.

140

L'Ordinateur vous répond ! (Mais si, mais si !)... « Quelle est votre accréditation ? » et poursuit après une courte pause : « Désolé, cette information n'est pas disponible pour le moment ».

Allez en 150.

150

Le silence retombe. Très vite, un petit voyant d'un rouge inquiétant commence à clignoter au-dessus du moniteur. L'Ordinateur annonce : « Si vous acceptez cette

mission, mettez-vous immédiatement en route pour la Baie XD509. Les loyaux serviteurs de l'Ordinateur, sont toujours récompensés pour leur promptitude. »

Vous vous mettez en route pour la Baie XD509, allez en 170.

Vous refusez la mission, allez en 160.

Vous restez planté là avec un sourire niais, allez en 160.

160

L'Ordinateur vous parle ! « Citoyen, n'ayez pas peur. L'Ordinateur respecte le libre arbitre de tous les loyaux citoyens ! Vous avez parfaitement le droit de refuser une mission. Veuillez attendre un instant, l'Ordinateur va vous proposer une mission de remplacement. » Vous remarquez qu'un petit panneau pivote dans le mur. Deux yeux bleus à l'éclat métallique vous fixent un instant, vous entendez un ricanement étouffé, le panneau se referme brutalement...

Vous attendez votre mission de remplacement, allez en 130.

Vous insistez pour accepter la mission initiale, allez en 165.

165

L'Ordinateur vous parle ! « Citoyen ! décidez-vous ! Nous vous avons sélectionné une mission de remplacement ! Voulez-vous malgré tout accepter votre mission initiale ? »

Vous acceptez la mission de remplacement, allez en 130.

Vous demandez votre mission initiale, collez-vous un point de trahison avant d'aller en 170.

170

Vous voici arrivé à la Baie de Lancement XD509, à votre grande surprise, vous y trouvez toute votre famille clone qui attend nerveusement. Il s'en suit une brève mais joyeuse réunion familiale où tous s'extasient sur votre pistolet laser et votre rutilant uniforme ROUGE. Bien sûr, vous les prenez en pitié et leur assurez que vous ferez tout pour qu'ils passent rapidement de leur piètre statut d'INFRAROUGE à la position enviable de Clarificateur.

Un travailleur des Services Techniques d'accréditation ORANGE interrompt brutalement ces joyeuses effusions et annonce d'un ton bourru que « l'ascenseur expérimental » va bientôt partir et que tous les citoyens doivent se présenter au briefing.

Vous jetez un coup d'œil circulaire et remarquez que tous les autres Clarificateurs présents sont également accompagnés de leur famille clone. Vous éprouvez un bref sentiment de malaise, aussitôt dissipé quand vous vous rappelez avec soulagement que l'Ordinateur vous a promis une mission de routine.

L'Ordinateur vous parle ! « Citoyens, soyez les bienvenus, vous avez été choisis pour accomplir une importante mission de routine au service de l'Ordinateur ! Afin de vous aider à remplir cette mission, celui-ci vous fournira ce qui se fait de mieux en matière de matériel d'auto-défense personnalisée. Une fois que vous aurez pris vos fournitures vous serez conduits sur les lieux de votre mission, Quai nº 743-AZ. Votre mission est simple : Vous devez éliminer tous les traitres communistes. Et n'oubliez pas : endommager le matériel de l'Ordinateur relève de la trahison ! »

Le silence retombe. Pendant un long moment, il ne se passe rien. Vos clones commencent à échanger des chuchotements.

Vous attendez patiemment, allez en 180.

Vous dites à vos clones de se taire, allez en 175.

175

Ils vous lancent des regards mauvais.

Allez en 180.

180

Un guichet de distribution s'ouvre, vos frères clones se précipitent pour y arriver les premiers. Dans leur enthousiasme juvénile, ils vous bousculent et vous en écartent. Incrédule, vous les observez tandis qu'ils signent les reçus pour tout un assortiment d'armes aussi hideuses que meurtrières. Trébuchant sous leur fardeau, ils s'écartent enfin du guichet vous laissant la place. A ce moment précis, le guichet se referme brutalement et ce rustaud de Technicien ORANGE vous demande de monter sans tarder en haut d'une longue échelle.

Vous suivez ses instructions, allez en 200.

Vous tambourinez contre le guichet fermé, allez en 190.

190

Après quelques coups plus violents, le guichet s'ouvre de nouveau et un employé ORANGE pointe son nez : « Désolé, annonce-t-il, il ne reste plus rien. »

Vous commencez à vous disputer avec l'employé, allez en 196.

Vous rattrapez vos frères clones, allez en 200.

196

Vous n'avez pas encore compris le truc ? Dans ***PARANOIA,*** c'est pourtant simple : lorsque vous désobéissez aux instructions, vous mourez. Si vous faites ce qu'on vous dit... vous mourez aussi, mais pas aussi vite. Collez-vous deux points de trahison, inscrivez-vous à un cours bihebdomadaire d'Obéissance à l'Ordinateur.

Et maintenant dépêchez-vous d'aller en 200 et essayez de bien vous tenir !

200

L'ascension de l'échelle qui vous mène au sommet de l'ascenseur est éreintante. Arrivé en haut, un Technicien d'accrédita-

tion VERTE vous installe sur votre siège, attache votre sangle de sécurité et fait de même avec vos clones. Vous voilà « assis » dos au sol et jambes légèrement relevées. Le Technicien vous annonce que vous ne devrez détacher votre harnais que lorsque vous serez arrivé à destination.

Comme vous ouvrez la bouche pour lui poser une question, le Technicien sort par l'ouverture qui se trouve à votre gauche. Une grande porte circulaire vient se plaquer contre cette ouverture et vous entendez distinctement le bruit de verrous qu'on ferme de l'extérieur. En regardant autour de vous, vous découvrez deux autres issues : une grande trappe ronde dans le plancher munie de curieuses poignées et manettes, et, plus étrange encore, une échelle fixée au mur vers lequel sont pointés vos pieds et qui mène à une trappe carrée dans la cloison que vous avez au-dessus du crâne. L'unique terminal de la cabine est fixé au plafond.

Vous attendez sans rien faire, allez en 210.

Vous cherchez à vous lever pour jeter un coup d'œil autour de vous, allez en 220.

Vous décidez de parler à l'Ordinateur, allez en 230.

210

Vous attendez patiemment pendant longtemps, très longtemps... vos clones vous posent toutes sortes de questions stupides : quels sont les avantages de l'accréditation ROUGE ? Comment utilise-t-on telle ou telle arme ? Peuvent-ils aller aux toilettes ?... Il semble que rien ne va se passer.

Vous attendez sans bouger, allez en 250.

Vous cherchez à vous lever pour jeter un coup d'œil autour de vous, allez en 220.

220

Vous bataillez avec les sangles et finissez par détacher la dernière. C'est vraiment agréable de se dégourdir les jambes ! Vous êtes sur le point d'inspecter les deux trappes, lorsqu'un terrible rugissement s'engouffre dans vos oreilles. Vous essayez de regagner votre siège mais une main géante vous écrase contre le sol ; vous réalisez que le sang qui rougit celui-ci vous appartient.

FIN. Et n'oubliez pas : en toute circonstance, l'Ordinateur sait mieux que vous ce qu'il convient de faire !

230

Vous vous adressez à l'Ordinateur en parlant fort et distinctement (comme on vous a appris à l'école clonique) : « Ami Ordinateur ? »

Et l'Ordinateur vous répond ! « oui, citoyen ? En quoi puis-je vous être utile ? »

Vous posez une question sur la mission, allez en 260.

Vous posez une question sur « l'ascenseur », allez en 260.

Vous posez une question sur vos clones, allez en 260.

Vous demandez à aller aux toilettes, allez en 240.

240

Et l'Ordinateur vous répond ! « citoyen, ici la Base 9345-DSF, vous avez l'autorisation de vous rendre aux toilettes. »

Vous vous extirpez de votre siège, allez en 220.

Vous demandez où se trouvent les toilettes, allez en 260.

250

Finalement, alors que vous êtes sur le point de transformer vos clones en passoires, un terrible rugissement s'engouffre dans vos oreilles. Une main géante vous écrase au fond de votre siège et vous sombrez dans l'inconscience.

Lorsque vous reviendrez à vous, allez en 270.

260

L'Ordinateur vous répond ! « citoyen, cette information n'est pas disponible pour le moment. » Collez-vous un point de trahison.

Vous décidez de continuer à parler à l'Ordinateur, allez en 230.

Vous vous extirpez de votre siège, allez en 220.

Vous prenez le parti d'attendre, allez en 250.

270

C'est étrange... Partout dans la pièce, vous voyez des objets et des conglomérats ressemblant fort à de la nourriture de silo partiellement digérée. Vous vous sentez très léger. Et vous réalisez que c'est en partie parce que votre dernier repas n'est plus dans votre estomac. En fait vous avez la curieuse impression de n'avoir plus de poids du tout.

Vous quittez votre siège, allez en 280.

Vous décidez de parler à l'Ordinateur, allez en 290.

Vous attendez tranquillement, allez en 300.

280

C'est extrêmement déplaisant de flotter ainsi dans cette pièce exigüe et pleine de désordre...

Vous ouvrez l'écoutille principale, allez en 350.

Vous ouvrez la trappe ronde, allez en 360.

Vous ouvrez la petite trappe carrée, allez en 370.

Vous retournez vous ficeler dans votre siège, allez en 300.

290

L'Ordinateur ne répond pas...

Vous décidez de vous plaindre de cette anomalie, allez en 310.

Vous attendez tranquillement, allez en 300.

Vous quittez votre siège, allez en 280.

300

Tous vos clones flottent autour de vous et s'amusent comme des petits fous. Certains essaient d'ouvrir les trappes. Vous en repérez un, l'air particulièrement décidé, qui pointe un fusicône en direction de l'écoutille principale.

Vous quittez votre siège, allez en 350.

Vous ordonnez à vos clones de regagner leur siège, allez en 430.

Vous tirez sur le clone qui tient le fusicône, allez en 440.

Vous attendez tranquillement en faisant comme s'ils n'étaient pas là, allez en 350.

310

L'Ordinateur vous parle ! « citoyen, seriez-vous en train d'insinuer que ce matériel est défectueux ? »

Vous répondez oui, allez en 320.

Vous répondez non, allez en 330.

Vous bredouillez une quelconque salade, allez en 330.

Vous restez coi, allez en 330.

Vous accusez un autre clone d'avoir fait la réclamation, allez en 340.

320

L'Ordinateur vous parle ! « citoyens, le présent message vous autorise à éliminer ce traître. Toute initiative immédiate sera récompensée. » Vous vous apercevez — trop tard — que vos souriants frères clones ont leurs armes pointées sur vous. Vous êtes désintégré avant même d'avoir pu dégainer.

FIN. Et n'oubliez pas : la trahison NE PAIE PAS !

330

L'Ordinateur vous parle ! « n'oubliez pas, citoyen, signaler des dommages inexistants relève de la trahison. » Collez-vous un point de trahison tandis que le silence retombe lour-de-ment.

Allez en 300 et qu'on ne vous y reprenne plus !

340

L'Ordinateur vous parle ! « citoyen, je vous remercie d'avoir signalé ce fait. Acte est pris de votre vigilance. Restez sur vos gardes. »

Allez en 300.

350

L'écoutille principale est à l'épreuve de tous les projectiles... Exceptés ceux des fusicônes, qui eux lui sont fatals. Elle disparaît, suivie de peu par l'air de la cabine. Vous voilà aspiré par l'immensité cosmique. Avant que vos yeux ne se transforment en glaçons, vous constatez combien la Terre est belle vue de très très très haut.

FIN. Ne faites confiance à personne.

360

Vous trouvez sur la trappe ronde une liste d'instructions fort simples. Vous ouvrez. Et vous découvrez une petite cabine circulaire. Curieux, vous y pénétrez. L'un de vos clones referme la trappe derrière vous. Vous trouvez dans la cabine deux nouvelles listes d'instructions, l'une violemment éclairée, l'autre, dans l'ombre, à peine lisible.

Vous décidez de suivre les instructions éclairées, allez en 380.
Vous décidez de suivre les instructions obscures, allez en 390.

370

La petite trappe carrée est verrouillée, heureusement que vous avez gardé votre laser à portée de main ! Une fois la trappe franchie, vous vous retrouvez dans une petite salle de contrôle contenant une chaise inoccupée. Toutes les surfaces disponibles sont couvertes par des milliers et des milliers de voyants, de cadrans, d'écrans, de boutons et d'interrupteurs divers.
Vous vous installez dans la chaise, allez en 410.
Vous tripotez quelques manettes, allez en 420.
Vous allez rejoindre vos clones, allez en 280.

380

Les instructions sont simples, et vous voilà bientôt en train d'ouvrir une deuxième écoutille, derrière, strictement rien, le vide... Tandis que vous sombrez dans l'inconscience, vous faites une intéressante découverte : le vide, ça ne contient même pas d'air !
FIN. Et n'oubliez pas : l'Ordinateur en sait plus long que vous !

390

Dans cette obscurité, il est quasiment impossible de lire les instructions. Mais au vu de ce que vous parvenez à déchiffrer, vous finissez par comprendre qu'elles indiquent la marche à suivre pour retourner dans la pièce que vous venez de quitter.
Vous rejoignez les autres clones, allez en 280.
Vous décidez de suivre les instructions éclairées, allez en 380.

400

Une fois de plus, la pièce bascule et vous voilà violemment projeté contre l'une des parois, écrasant les délicats appareils dont elle est tapissée. La cabine s'emplit de gerbes d'étincelles, les écrans vidéo virent au rouge uniforme et commencent à clignoter, vous entendez d'inquiétants échos d'explosion derrière la cloison, puis les hurlements de vos clones qui, totalement impuissants, sont projetés contre les murs. Après quelques minutes d'intense remue-ménage, la pièce métallique prend un beau rouge incandescent. Vous êtes carbonisé.
FIN. Et n'oubliez pas : endommager le matériel de l'Ordinateur relève de la trahison !

410

L'Ordinateur vous parle ! « attention ! attention ! contrôle d'identité imminent. » De solides sangles d'acier jaillissent de la chaise tels des tentacules et vous retiennent fermement, emprisonnant votre poitrine, vos poignets et vos chevilles. Vous ressentez une violente douleur dans la nuque.
L'Ordinateur vous parle ! « n'ayez pas peur ! l'identification par prélèvement de cellules dans le cortex est une opération courante... » Vous n'avez plus mal. Vous avez définitivement perdu connaissance.
FIN. Et n'oubliez pas : C'est pour votre bien que l'Ordinateur prend des mesures de sécurité !

420

A peine votre doigt a-t-il effleuré un petit bouton apparemment sans importance, que vous entendez un bruit assourdi, CRUNGGGgggg... La pièce bascule et des dizaines de voyants rouges se mettent à clignoter.
Vous remettez l'interrupteur dans sa position initiale, allez en 400.
Vous vous installez dans la chaise, allez en 410.
Vous rejoignez les autres clones, allez en 280.

430

Les clones cessent leurs ébats et vous lancent des regards mauvais, l'un d'eux grommelle entre ses dents « Non mais tu te prends pour l'Ordinateur ? »
Vous vous excusez de les avoir dérangés, allez en 350.
Vous abattez ce traître, allez en 440.

440

Vous avez bien visé, le rayon laser met fin à l'existence de votre clone. Au désordre de la cabine viennent s'ajouter de nouveaux conglomérats douteux. Les autres clones, en état de choc, regardent alternativement votre laser encore fumant et le cadavre de leur compagnon. « Ça commence à rappeler les silos à nourriture... » dit l'un d'eux.
Vous abattez cette grande gueule, allez en 460.
Vous ordonnez aux clones de regagner leur siège, allez en 450.
Vous quittez votre siège, allez en 280.

450

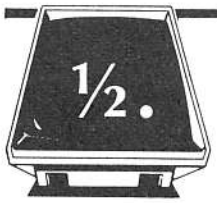
Les clones se précipitent vers leur siège et sanglent frénétiquement leurs harnais, ils se retrouvent « assis » dans les positions les plus curieuses. Quelqu'un murmure quelque chose comme : « espèce de sale dictateur ROUGE. » Mais il n'y a pas d'autres incidents.
Vous essayez d'exécuter cette grande gueule de traître, allez en 460.
Vous attendez patiemment de recevoir des instructions, allez en 470.

460

Allez savoir pourquoi, vous avez raté votre coup. Le rayon de votre laser perce un magnifique trou dans la paroi. Les autres clones commencent à hurler : « Sus au traître ! » et ouvrent le feu. Bien que leur artillerie soit impressionnante, ils vous manquent tous d'au moins un mètre. Par contre, les parois de la cabine sont transformées en passoires. Vos poumons expirent leur dernier soupir, il vous reste seulement quelques minutes à vivre.
FIN. Et n'oubliez pas : l'Ordinateur n'a pas le sens de l'humour !

470

Pendant tout le voyage en « ascenseur », vos clones complotent à voix basse... et vous enregistrez leurs remarques séditieuses sur votre multicorder. Au moment où vous vous y attendez le moins, retentit une série d'explosions étouffées. Vous êtes balotté à droite et à gauche.
Félicitations citoyen ! vous êtes venu à bout de la phase d'approche qui devait vous conduire au point de départ de votre mission.
Et n'oubliez pas : l'Ordinateur récompense la loyauté des citoyens !



Scène un demi : Bizarre, Bizarre...

1/2.1 Résumé

Cette petite digression constitue une introduction en douceur au monde délirant du Complexe Alpha. Souvenez vous comment, dans ***Psychose***, le personnage central dérobe de l'argent, comment l'intrigue semble s'organiser autour de sa fuite, et bascule tout à coup au milieu du film lorsque ce personnage se fait tuer à coup de couteau. Bien qu'il n'y ait aucun meurtre au couteau dans ce petit préambule, les joueurs seront sans doute perplexes lorsque son intrigue se résoudra tout simplement et que la véritable aventure commencera. Avec un peu de chance, ils se demanderont pendant tout « Des Clones dans l'Espace » quel rôle cette amorce va jouer dans la grande aventure.

Réponse : aucun !

Elémentaire mon cher Watson...

1/2.2 Fausse piste...

Où que se trouvent les différents clones, ils reçoivent la mise en alerte suivante. Ils peuvent être en train de paresser dans la salle de réunion des Clarificateurs, mais peut-être préférez-vous les plonger dans cette ambrouillamini alors qu'ils commencent à peine à reprendre leur souffle après une palpitante aventure de ***PARANOIA***. Ils peuvent également se trouver dans des salles d'interrogatoire Vautour ; en train d'accomplir une mission disciplinaire de récurage dans les silos ; ou même dans un Centre d'Extermination, attendant leur « ultime écompense »...

Votre attention s'il vous plaît ! Clarificateurs (noms des PJs), **présentez vous immédiatement au Complexe de Détention XD508. Arrêtez le traître Dave-I-ANT-5, escortez le jusqu'à la Salle de Briefing FX679. Merci de votre coopération. Fin du message.**

Bon, comme ceci n'est en fait qu'un préambule à la grande aventure, pas question de perdre un temps précieux avec les tristes conséquences que cela pourrait avoir. Quiconque refuse de se présenter au rapport, casse le rythme du jeu et mérite la mort. Laissez aux collègues de ce traître récemment démasqué le soin de procéder à son exécution immédiate. Arrangez-vous pour que l'arme de la victime s'enraye... Et le spectacle continue !

Les Clarificateurs se demanderont peut-être pourquoi diable c'est à des éléments d'accréditation ROUGE que l'on confie le convoyage d'un prisonnier de niveau INDIGO. S'ils n'y pensent pas d'eux-mêmes, faites remarquer que ce n'est pas la procédure standard. D'ordinaire, les prisonniers sont escortés par des gardes dont le rang doit les impressionner. Tout cela cacherait-il quelque chose ?

Il y a bien sûr une explication fort simple : Dave en sait beaucoup trop, ce qui rend automatiquement suspects tous ceux avec qui il entre en contact. Et pourquoi diable gaspiller du personnel de haute accréditation quand de vulgaires ROUGES peuvent faire l'affaire ?

Le couloir qui mène au Complexe de Détention XD508 est peint en INDIGO. Mais il est parfaitement vide : pas un chabot ! Tout le monde a quitté les lieux pour éviter d'avoir à parler à Dave, il n'y a donc pas de garde à l'entrée de sa cellule et la porte n'est pas verrouillée. Elle s'ouvre en coulissant à l'approche des Clarificateurs.

Dave, assis au milieu de sa cellule, ricane hystériquement (allez, faites nous des ricanements hystériques, si vous arrivez à les rendre vraiment inquiétants, non seulement vos joueurs seront mis dans une bonne ambiance ***PARANOIA***, mais il se peut qu'en plus cela inquiète suffisamment vos voisins pour qu'ils appellent la police. Le Complexe Alpha n'est pas le seul endroit où se produit ce genre d'intéressants incidents).

Tout le long du corridor qui mène à la salle de briefing, Dave parle aux PJs entre deux crises de fou rire démoniaques. Le seul moyen de l'en empêcher, c'est de le menacer de mort... et encore ça ne l'empêchera pas de ricaner.

« **Si vous saviez dans quel pétrin vous êtes ! Si je vous disais ce que j'ai vu, vous ne me croiriez pas !** (rire dément) **Non mais quelle rigolade, ce Projet Mongo ! Vous saviez que l'Ordinateur allait envoyer des clones dans un ascenseur expérimental ? Je vous jure que moi, je n'y mettrais pas les pieds ! Cet engin est censé vous envoyez dans des coins dont même l'Ordinateur ne sait rien !**

« **Et vous savez pourquoi vous allez servir de cobayes ? Parce qu'ils doivent exécuter tous ceux qui m'adressent la parole !** (ricanements hystériques).

« **Mais ils n'auront même pas à vous exécuter...** (irrépressible fou rire) »

Les PJs n'ont aucun mal à trouver la salle de briefing ; lorsque c'est chose faite, lisez aux joueurs ce qui suit :

Vous êtes attendus par des Soldats Vautours d'accréditation JAUNE. Ils sont harnachés d'armes énormes, ils en ont vraiment beaucoup, en plus elles sont d'un calibre impressionnant, avec mire et tout et tout... Et visiblement, ils ne sont pas prêts de manquer de munitions. Le rapport de forces est au moins de dix contre un... pas en votre faveur. Le chef des Vautours s'adresse à vous : « Le premier qui l'ouvre est un clone mort. Ne parlez pas. Ne bougez pas. Posez vos armes à terre, et DOUCEMENT ! »

Dave-I-ANT-5 est plié en deux. Les Vautours l'abattent, il se ratatine sur le sol.

Les Clarificateurs peuvent faire ce qu'ils veulent : bouger, hurler... etc. ; s'ils ne se contentent pas de poser leurs armes en silence, ils sont exécutés... Aux suivants ! Reprenez la section 1/2 au début et répétez l'opération avec un nouveau prisonnier, Jeff-I-CHE, le complice de Dave-I-ANT.

Les Soldats Vautours ramassent toutes les armes, attachent le corps de Dave avec de lourdes chaînes et le traînent hors de la salle. Ils referment la porte derrière eux. Les Clarificateurs se retrouvent seuls dans la pièce vide, sans explication sur ce qu'ils viennent d'entendre, et dépouillés de leurs armes.

Laissez leur quelques minutes de répit, le temps qu'ils se demandent dans quel traquenard ils sont tombés. Au moment précis où l'ennui vous guette, un des murs de la pièce coulisse dans le plafond et la scène un commence.

Scène Un : En Route pour de Sombres Horizons

1.1 Résumé

Dans cette scène, les Clarificateurs vont faire une expérience sans doute mémorable (et potentiellement embarassante) : ils vont être présentés à leurs clones. Après un bref briefing conduit par le Toujours Aimable Ordinateur, distribution de matériel menée avec une incroyable désinvolture par deux employés ORANGE. Après quoi, sans l'ombre d'une explication (ni la moindre allusion à une expédition dans l'espace) les clones seront enfournés dans un « ascenseur expérimental » — plus connu des personnes de haute accréditation sous le nom de « navette orbitale » — et expédiés vers de sombres horizons.

Là dessus ils font l'expérience de l'écrasante accélération du décollage, des joyeusetés du mal de l'espace, des dangers qu'il y a à faire des trous dans des navettes spaciales, de la difficulté d'empêcher des clones aussi curieux qu'irresponsables d'en faire, et des problèmes que pose le moindre mouvement en apesanteur.

Supposont que les PJs survivent à ces expériences originales (ce qui nous paraît à vrai dire peu probable), ils passeront aussitôt à la Scène Deux — où ils feront la connaissance de G.O, un ordinateur vraiment serviable... Non, sans blague ! un brave gars, je vous assure...

Mise en Scène

Il peut être extrêmement amusant de jouer les rôles des clones des Clarificateurs. Imitez au mieux les travers du personnage (...et de son joueur), ça ne manquera pas de mettre de l'électricité dans l'air, et c'est ce qui donne tout son piment à *PARANOIA*.

Si vous tombez sur des joueurs particulièrement assoiffés de sang, donnez donc à jouer à chacun l'un des clones de chacun de ses adversaires. Ainsi tous les joueurs camperont six personnages : le leur et un clone de chacun de ses adversaires. A cela, deux avantages : vous êtes déchargé d'une partie de votre travail, et vous pouvez être sûr que cela va très vite déboucher sur un distrayant massacre.

En testant cette scène, nous nous sommes aperçus qu'une des péripéties les plus amusantes était la distribution du matériel. Faites en sorte que les Clarificateurs ressentent une bonne dose d'humiliation et de rancœur lorsque leurs clones leur passeront tranquillement devant le nez et se verront remettre toutes ces armes colossalement meurtrières. Ils les garderont ainsi dans le collimateur et adopteront l'attitude qui convient face à leurs frères INFRAROUGES.

L'ascenseur expérimental donnera sa pleine et meurtrière mesure si la scène est convenablement jouée. Par convenablement, nous entendons : si les clones PNJs font ce qu'ils sont censés faire, c'est-à-dire s'ennuyer sur leur siège, donc détacher leur harnais et donner libre cours à leur curiosité de grands enfants (en ouvrant les différents sas, en allant flotter malicieusement dans tous les coins, en déchargeant à l'aveuglette leurs armes destructrices, etc.). Les occasions de catastrophes et de destruction massive sauteront aux yeux d'un Maître de Jeu compétent — si vous ne les voyez pas, présentez-vous au centre de remplacement clonique le plus proche : Jeux Descartes ne se tient pas pour responsables des MJs défectueux.

1.2 Petit Discours d'Encouragement de l'Ordinateur

Lire à haute voix :

« L'une des cloisons de la pièce disparaît progressivement dans le plafond. Derrière vous découvrez une salle de réunion. Les sièges, confortables, sont disposés en arc de cercle face à un mur dissimulé par un rideau.

La pièce est déjà envahie de clones INFRAROUGES. *VOS* CLONES — tous vos clones, mais si ! Vous savez bien, ceux qui *vous* ressemblent comme deux gouttes d'eau... Ces pathétiques serviteurs de l'Ordinateur, viennent visiblement de quitter leur travail dans les silos, ils sont encore couverts d'infect gruau et semblent totalement perdus.

Si quelqu'un essaie de sortir, il s'aperçoit que les portes sont verrouillées et s'il jette un œil derrière le rideau, il tombe sur deux Vautours d'accréditation VERTE à l'air peu engageant.

Les clones réagissent à votre apparition en INFRAROUGES type : ils se recroquevillent et commencent à trembler de peur. Il leur faut quelques minutes pour vous reconnaître dans votre uniforme ROUGE. Ils sont vraiment *très* contents de vous voir.

Campez les clones qui frétillent comme de jeunes chiots autour des PJs. Ils sont tellement impressionnés par le rang de ceux-ci ! Ils n'arrêtent pas de répéter : « Quels magnifiques uniformes ROUGES ! » et « Est-ce que ça vous arrive vraiment de parler à Teela O'Malley, en personne ? » singez les travers et les tics de langage les plus évidents de vos joueurs, s'ils commencent à vous bombarder de petits objets contondants, c'est que vous faites ça bien.

Continuez comme ça jusqu'à ce que les joueurs retrouvent leur sens de l'humour. Le rideau se lève, découvrant deux Soldats Vautours VERTS et un unique écran vidéo qui diffuse une douce lumière constellée de parasites colorés. L'Ordinateur vous parle !

« Citoyens ! vous avez été choisis pour accomplir une mission pour l'Ordinateur ! Afin de vous aider à remplir cette mission d'une importance vitale, vous allez recevoir ce qui se fait de mieux en matière de [*Brrzzzzzpppt** censuré pour raisons de sécurité] personnalisée, plus [**Crrak ! — PING —] et [--Gggrrummmm * POP*]. Une fois que vous aurez pris votre matériel et vos vivres, vous pourrez vous rendre à votre point de départ.**

« Il a été découvert qu'une Grande Programmeuse était en fait une traître mutante communiste. Elle s'est enfuie avant que nous puissions l'exécuter. Vous devez la retrouver et l'éliminer. Attention, il se peut qu'elle se soit fait des alliés parmi les [*sszzztt*].

« Pour retrouver cette traître, vous allez expérimenter un nouvel ascenseur expérimental. Et n'oubliez pas : endommager le matériel de l'Ordinateur relève de la trahison !

« Attention ! Ne révélez aucune information classée secrète pour raison de sécurité sans autorisation préalable.

« Servez l'Ordinateur et vous serez récompensés.

« L'annonce que vous venez de voir a été retouchée en vue de sa diffusion. »

Après cet avertissement inspiré, la cloison entière disparaît dans le plafond. Derrière, vous découvrez une immense salle où grouillent des techniciens ORANGE qui s'activent fièvreusement sur un engin ressemblant assez à un étroit silo à dix étages entouré d'échafaudages. Ce spectacle est bientôt dissimulé par un transbot qui entre en marche arrière dans la pièce où vous êtes.

Le rideau métallique qui ferme l'arrière s'enroule révélant deux employés de Production Logistique et Intendance d'accréditation ORANGE. Ils portent des stylos et des blocs-notes ORANGE. Dans le transbot, derrière eux, on distingue des boîtes noires, proprement empilées et portant des étiquettes : « Danger Matériel Expérimental Non Testé — Grands Risques Radiologiques/Chimiques/Bio-

logiques — Eliminer Toute Personne Contaminée ».

Les employés ORANGE distribuent le matériel depuis l'arrière du transbot. Ils ne donnent que ce qui est disponible (cf. liste ci-dessous) sans préciser ce qui l'est, et sans formuler ni question ni suggestion... Comme tout le matériel est bien rangé dans le transbot, ils préfèrent le distribuer toujours dans l'ordre indiqué ci-dessous.

Exemple typique de dialogue clone/employé :

Employé : Au suivant !
Clone : C'est moi !
Employé : Un canot gonflable, signez ici...
Clone : Mais je ne veux pas de canot !
Employé : Bon, bon, ça va ! Alors un canon pour fusil laser ROUGE, signez ici...
Clone : Mais je n'en veux pas non plus !
Employé : Que diriez-vous d'un bâton de beurre de cacao ?
Clone : Vous n'avez rien d'autre ?
Employé : Vous voulez quoi ?
Clone : Qu'est-ce que vous avez ?
Employé : Qu'est-ce que vous voulez ?
Clone : Je ne sais pas moi, qu'est-ce que vous avez ?
Employé : Un canot gonflable.
Clone : Vous n'avez rien d'autre ?
Employé : Qu'est-ce que vous voulez ?
Clone : Je veux une arme.
Employé : Quel genre d'arme ?
Clone : Je ne sais pas moi... Une arme nucléaire tactique par exemple.
Employé : C'est entendu, une arme nucléaire tactique. Signez là... Et maintenant retournez faire la queue et attendez que j'en sois là. Au suivant !

Bref, la mentalité du petit employé de bureau type : on distribue la marchandise en suivant l'ordre de l'inventaire : canot, canon de laser, bâton de beurre de cacao,... etc. Si les clones demandent quoi que ce soit d'autre, il leur faut déposer une requête spécifique, signer un reçu et attendre.

Comme les clones INFRAROUGES sont tout aussi avides que les PJs, ils se précipitent pour être en tête de la queue et demandent avec un culot monstrueux des armes hyper puissantes (qui sont normalement disponibles). Ils se chamaillent avec les clones d'accréditation supérieure qui essayent de jouer des coudes, mais battent en retraite au moindre signe de sérieuses menaces. Ne vous inquiétez pas pour les clones qui stagnent en bout de queue. Si vous vous débrouillez habilement (intervenez carrément), les INFRAROUGES recevront les générateurs de plasma et les fusils laser tandis que le PJs se retrouveront avec les bâtons de beurre de cacao.

Si des clones essayent de monter dans le transbot, ils sont repoussés par les Soldats Vautours VERTS (he oui ! ils sont toujours là !) qui font gracieusement remarquer que l'intérieur du véhicule est réservé aux citoyens d'accréditation ORANGE.

Voici la liste complète des articles disponibles :

8 Canots gonflables
2 Canons ROUGES pour fusils laser
2 Bâtons de beurre de cacao
8 Fusils laser
3 Paires de lunettes de soleil
9 Recharges pour foudroyeur
8 Grenades
92 Com-Units I
12 Multicorders II
3 Canons ROUGES pour fusils laser
8 Foudroyeurs
6 Cordes de trente mètres
1 Fusicône
9 Générateurs de plasma
11 Containers de dix litres (remplis d'eau)
44 Rations alimentaires compactes pour deux jours
18 Cartouches HE pour fusicônes
2 Cartouches dum-dum pour fusicônes
2 Cartouches nucléaires tactiques pour fusicônes
28 Combinaisons blindées Kévlar

Aucune des armes n'est chargée et les munitions figurant sur la liste sont les seules disponibles. Comment ? ça ne correspond pas ? Allons, allons...

Montrez vous serviable : faites remarquer que si la tête d'une cartouche dum-dum ou nucléaire tactique reçoit un choc violent il y a des chances pour qu'elle explose. Si un PJ essaie de mettre en pratique cette idée de génie, dites lui gentiment qu'une fois la fumée dissipée, on jurerait qu'il s'est coincé la tête dans un four à micro-ondes.

Quand l'envie vous en prendra (avant que les PJs n'aient eu le matériel qu'ils voulaient, mais après que bon nombre de clones soient bardés d'armes puissantes) annoncez qu'une sirène se met à hurler. Les employés cessent aussitôt de distribuer le matériel et les Soldats Vautour poussent poliment les clones loin du « guichet » avec la pointe de leur fusil. Les PJs qui ont fait la demande d'un article précis et signé le reçu correspondant partent les mains vides. Mais comme ils ont signé, ils en sont théoriquement en possession, d'où de savoureuses explications lors du débriefing...

Lisez à haute voix :

Des sirènes retentissent aux quatre coins de la salle, certaines proches, d'autres lointaines. Les Soldats Vautours VERTS vous poussent loin du transbot tandis que les deux employés jettent une partie de leur stock par terre. Le transbot démarre et s'éloigne avec les deux employés ORANGE à l'arrière. Les soldats montrent du doigt les rations alimentaires et les containers d'eau qui sont restés par terre (même si aucun clone n'en a demandé) **« allez, prenez votre matériel et dégagez ! »**

L'immense salle est maintenant quasiment vide, il ne reste que deux techniciens ORANGE, perchés sur une plateforme à hauteur du dixième étage du grand silo. Une espèce de gaz s'échappe de la base de celui-ci.

Les soldats poussent les clones et leur font escalader l'échelle jusqu'à la plateforme. Bien sûr, il va aussi falloir hisser tous les vivres jusque là, ça promet ! Si les PJs essaient d'en laisser une partie derrière eux, l'un des gardes beuglera : « he, bande de lavettes ! N'abandonnez pas les précieuses fournitures de l'Ordinateur ! »

Ce sera le seul avertissement sans frais. Il n'y a pas de restaurant à l'autre bout de l'univers, et les agonies dues à l'inanition sont assommantes à mettre en scène.

Laissez passer quelques minutes avant de menacer les traînards, puis commencez à les canarder.

Waouh ! Super ! Vous m'en mettrez deux comme ça, deux comme ça et tiens ! quelques uns de ceux-ci...

1.3 La Mise en Boîte

Arrangez vous ensuite pour exaspérer les PJs en les enfermant dans une cabine exigüe avec leurs clones à moitié débiles. Quand ça commence à devenir lassant, faites leur découvrir l'émerveillement du décollage, de l'apesanteur, et du mal de l'espace. Avec un peu de chance (ou un léger coup de pouce) ils commenceront à s'entretuer avec leurs belles armes toutes neuves.

Une fois que vous êtes sur la plateforme, les techniciens ORANGE vous

poussent à l'intérieur par une une écoutille circulaire. Ils vous sanglent dans de curieuses chaises, le dos au sol. Les parois du silo sont entièrement tapissées par ces sièges, et il y en a jusque sur le plafond. Il existe seulement trois issues, l'écoutille par laquelle vous êtes entrés, une petite trappe dans le plafond et une trappe plus grande, apparemment complexe, dans le sol. Un terminal de l'Ordinateur se détache sur le plafond, à côté de la trappe.

Les techniciens installent sans ménagement les clones dans leur siège en limitant le baratin au minimum. Quiconque essaie de se rebiffer ou de détacher son harnais reçoit l'avertissement suivant : « restez tranquille et montrez-vous coopératif ou je signale votre comportement séditieux. » C'est alors que le moniteur commence a clignoter de façon inquiétante. Tant que les techniciens sont là, les INFRAROUGES restent obéissants et doux comme des agneaux.

Une fois que tout le monde est bien attaché, lisez ce qui suit :

L'un des techniciens ORANGE commence à boucler l'écoutille par laquelle vous êtes entrés tandis que celui qui est déjà dehors vous crie : « Attention ! Restez dans vos sièges jusqu'à ce que l'Ordinateur vous annonce que vous pouvez en sortir. » L'écoutille est maintenant fermée et vous entendez les techniciens la verrouiller de l'extérieur.

Silence...

Le terminal de l'Ordinateur s'éteint. Doux Jésus ! Qu'est-ce qu'il fait noir là-dedans ! Seules quelques ampoules vertes, une au sol et les autres près de la trappe du plafond, éclairent la cabine. Un voyant rouge diffuse une faible lueur au-dessus de l'écoutille que les techniciens viennent de refermer.

Pendant un bon moment, il ne se passe rien... Et puis les INFRAROUGES commencent à se plaindre que leurs harnais sont trop serrés, qu'ils ont envie d'aller aux toilettes, que les clones d'accréditation ORANGE sont des brutes, etc... Attendez que les PJs fassent une bêtise quelconque. Si (ce serait vraiment improbable) ils n'en font pas, poursuivez :

L'écran principal s'allume et l'Ordinateur s'adresse à vous : « Clarificateurs, bienvenue à bord. Cette mission ne présente aucun danger. Vous allez l'apprécier. Il n'y aura aucun problème. Le choix d'un leader n'est pas un problème. Il est maintenant temps que vous en choisissiez un pour l'équipe. Cependant évitez toute décision précipitée. Vous avez quinze secondes ; quatorze... treize... »

Continuez le compte à rebours. Quand vous en arrivez à zéro, demandez aux PJs quelle est leur décision. Si vous n'obtenez pas de réponse claire, l'Ordinateur choisit un leader au hasard. Pour donner aux joueurs quelqu'illusion de libre arbitre, nous vous suggérons de ne pas prendre un INFRAROUGE pour leader. Puis, lisez ce qui suit :

« En vous permettant de choisir vous-mêmes votre leader, l'Ordinateur a fait preuve d'une grande confiance en vous. Ne décevez pas l'Ordinateur. (Nom du leader), **il y a devant vous une fente, qui diffuse à présent une chaude lumière rouge. Veuillez s'il vous plaît y introduire votre main gauche afin que nous puissions procéder à une identification en bonne et due forme. Merci. »**

La fente en question se trouve au-dessus du crâne des Clarificateurs. Lorsque le leader arrive à l'atteindre (quelques jets d'attributs ne seraient pas déplacés), il s'aperçoit qu'elle et juste assez grande pour qu'il puisse y glisser la main. Quand c'est chose faite, on entend un grand bruit (quelque chose comme un moteur de tondeuse à gazon) qui s'amplifie de plus en plus. Si le leader essaie de retirer sa main, surprise ! Elle est coincée.

Petit effet facile : tendez aux joueurs une boîte, introduisez votre main d'un côté tandis que vous présentez l'autre, percée d'une inquiétante fente, à votre joueur. Lorsque celui-ci a glissé sa main à l'intérieur, saisissez-la (à hauteur du poignet pour qu'il ne puisse pas se dégager).

Comment ? Ce truc a déjà été employé dans une autre aventure ? Bien sûr qu'il a déjà servi ! Et vous savez pourquoi nous récidivons ? Parce que, clients bien aimés, votre courrier enthousiaste, nous a convaincu qu'il FALLAIT le faire ! *Gentille attention,* hein ? (et si vous n'aimez pas ce genre de truc, arrêtez au moins de nous bombarder de cartes postales désobligeantes !)

Sans attendre, lisez tout haut ce qui suit :

Tous les écrans s'allument brusquement et affichent un énorme 9, puis un 8. Tandis que de fortes secousses ébranlent la pièce, vous entendez un grondement sourd. Le 8 est remplacé par un 7... que faîtes-vous ?

Les PJs seraient vraiment mal inspirés de faire quoi que ce soit, hormis se tasser dans leur siège et s'attacher serré. Continuez le compte à rebours. Jouez avec les nerfs des joueurs, annoncez à tous les PJs qui bouclent leur harnais qu'ils ont de sérieux problèmes avec les sangles ; précisez que ces sangles ne paraissent pas d'excellente qualité. Encore quelques minutes de silence et puis...

Les clones sont littéralement ÉCRASÉS dans leurs sièges. Si quelqu'un est debout il lui faut réussir un jet d'attributs de 3D10 pour arriver à résister. En cas d'échec, il souffrira d'un des dommages de la colonne 2 de la Table des Accidents de Véhicules et Chutes de Grandes Hauteurs (cf. 14.3.1 ***Livret du Maître de Jeu***). Répétez l'opération au moins trois fois car le malheureux est projeté contre plusieurs cloisons par les soubressauts du décollage.

Est-il besoin de faire remarquer que le leader n'est PAS dans son siège ? Qu'il est en fait pendu par la main au plafond de la cabine ? Comme sa main lui tient lieu d'ancre, faites lui subir seulement deux jets. Cependant nous réservons notre diagnostic en ce qui concerne la main.

Une fois le décollage accompli :

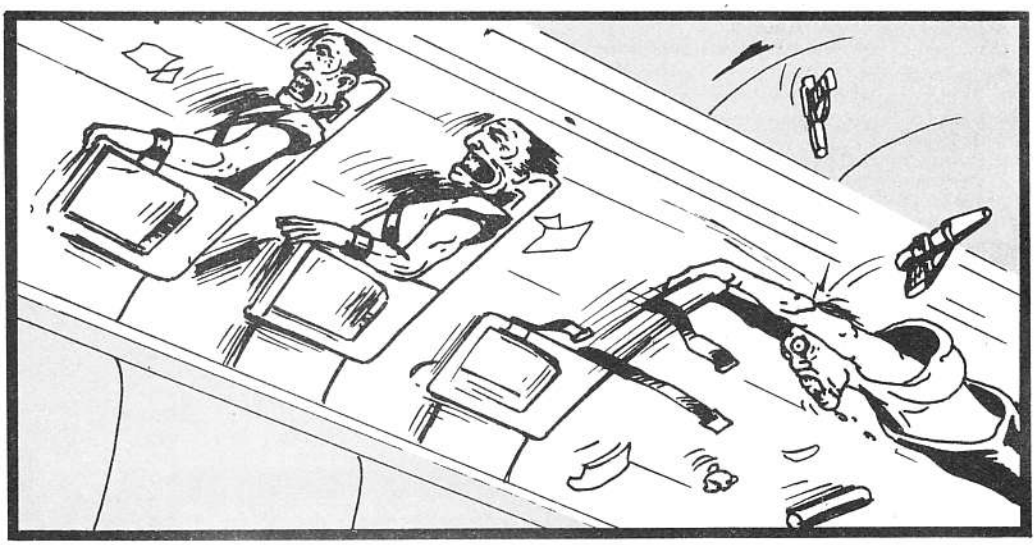
Cette impression de poids écrasant diminue. De fait, elle est remplacée par une impression... d'absence totale de poids ! Vous êtes en train de tomber... de tomber... (cf. la section Petites Joyeusetés... de l'introduction, vous y trouverez des tas de choses intéressantes sur ce sujet.)

Vous avez mal au cœur. Vous avez le mal du pays. Votre leader n'a plus aucune difficultés à retirer sa main de la fente.

Tout cela finit par se calmer : expliquez aux PJs qu'il fait vraiment trop chaud pour rester attaché dans un siège... Et que d'ailleurs, les INFRAROUGES sont en train de défaire leurs harnais et commencent à flotter à droite et à gauche pour explorer la cabine. Laisser ces INFRAROUGES livrés à eux-mêmes n'est pas sans danger. Ainsi, il se peut qu'ils finissent par ressentir de la claustrophobie et commencent à décharger leurs armes redoutables sur les trappes ou l'écoutille. Les PJs ont le choix : soit ils réussissent à discipliner leurs clones en employant la force, soit ils meurent en essayant de la faire.

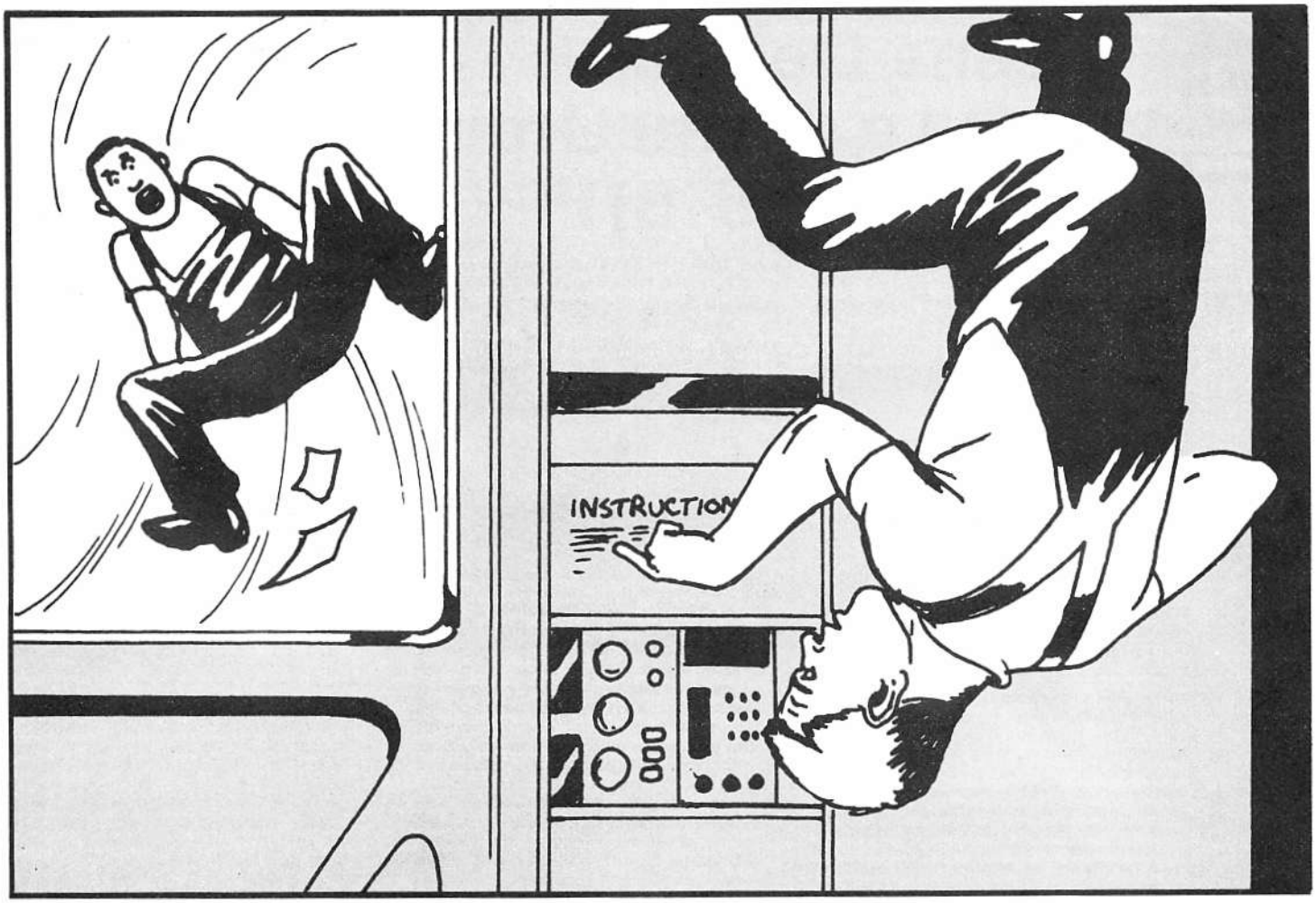
C'est le moment rêvé pour commencer à les confronter aux problèmes de chute libre, de mouvements en apesanteur et autres.

Les PJs seraient vraiment téméraires de commencer à bricoler les trappes ou l'écoutille. A priori ce qu'ils ont de mieux à faire, c'est de ne pas bouger. S'ils commencent malgré tout à trafiquer les issues, faites leur remarquer que le voyant de l'écoutille est rouge tandis que ceux des trappes sont verts. Ils en viendront à la conclusion aussi évidente qu'erronée qu'ils sont accrédités à franchir l'écoutille mais pas les trappes (hé ! hé ! hé !).



Il *se peut* que vous ressentiez une *légère* sensation d'inconfort lors du décollage.

SCENE UN



« Voyons, voyons... Poussez ce bouton deux fois... Tirez cette manette vers la droite... Puis appuyez... »

L'Ecoutille

Cette lourde porte de métal est soigneusement verrouillée. Il n'y a ni poignée ni bouton permettant de l'ouvrir de l'intérieur. Un voyant rouge est allumé au-dessus.

Pour l'ouvrir, il faut quelque chose comme un générateur de plasma, un fusicône ou un foudroyeur. Et il en résulte que toute la cabine se vide de son air... Des amateurs pour une décompression explosive ?

La Trappe du Sas à Oxygène

Cette trappe comporte sept ou huit boutons bizarres, leviers et volants ; juste à côté il y a un panneau marqué : « Réservé au personnel accrédité, instructions d'emploi » suit une liste détaillée qui semble correspondre aux étapes à suivre pour ouvrir la trappe. Un voyant vert est allumé au-dessus.

Les instructions sont suffisamment claires pour que le Clarificateurs puissent les suivre. La trappe débouche sur une petite cabine pouvant contenir jusqu'à huit clones et dont le plafond comporte une deuxième trappe avec un voyant rouge au-dessus. Dans la cabine, deux listes d'instructions... Celle qui est violemment éclairée explique comment fermer la première trappe et ouvrir la seconde.

La première trappe ne peut être fermée que de l'intérieur du sas à oxygène. Quant à la deuxième, on ne peut l'ouvrir tant que la première n'est pas fermée (à moins bien sûr de résoudre le problème au fusicône). Derrière la deuxième trappe, c'est le vide. Les PJs n'auront pas l'usage de la deuxième liste d'instructions (qui expliquait comment vérifier la sûreté des combinaisons spatiales).

La Trappe de la Salle de Contrôle

Cette petite trappe est vérouillée. A côté du petit voyant vert allumé au-dessus, on peut lire : « Réservé au personnel accrédité ».

Il est extrêmement facile de forcer cette trappe.

Derrière, on trouve une petite cabine avec une unique chaise inoccupée. La cabine entière est tapissée par des milliers d'écrans, de cadrans, de voyants, de boutons, d'interrupteurs et autres manettes. Tous ces engins semblent marcher tous seuls.

Si l'on touche à ces commandes, cela modifie la trajectoire de la navette, avec deux résultats possibles : soit « l'ascenseur » erre indéfiniment dans l'espace, soit il revient sur terre. Si les PJs touchent aux commandes tirez à pile ou face... Mais dans les deux cas le résultat leur sera fatal (cf. Niveau de Compétence en Véhicules Spatiaux (0), sur l'écran du MJ).

Est-il besoin de le préciser, les clones INFRAROUGES seraient positivement ravis de s'ébattre dans cette cabine... D'ailleurs, nous soupçonnons qu'ils vont le faire !

Scène Deux : G.O Le Gentil Ordinateur (Station 15-B)

Cela relève-t-il de la trahison de prétendre être un androïde ? N'est-il pas séditieux de révéler à G.O que l'espèce humaine ne s'est pas éteinte ?

2.1 Background

Dans cette scène, les clones font la rencontre de G.O, le Gentil Ordinateur qui dirige la Station Orbitale 15-B. G.O ressemble en de nombreux points à l'Ordinateur, à ceci près que lui n'a pas ingurgité les programmes loufoques qui font que Notre Ami regarde sous les lits espérant y trouver des traîtres communistes mutants. De fait, il est très aimable ; et si cela n'affole pas le PJs, ils doivent être déclarés cliniquement morts.

La Station 15-D est un cylindre en rotation, ce qui lui confère d'intéressantes propriétés physiques dont nous parlerons ultérieurement plus en détail. Pour l'instant, contentons-nous de préciser que les clones qui ont restitué leur déjeuner à cause de l'apesanteur seront soulagés de retrouver la gravité. Bien entendu, il se peut que sous l'effet des sols incurvés et de la désagréable force de Coriolis ils soient suffisamment perturbés pour rendre ce qu'il leur reste de déjeuner (ou peut-être n'ont-ils plus leur petit déjeuner dans l'estomac). Quoi qu'il en soit, ils retrouveront au moins quelque chose comme la terre ferme sous leurs pieds... Enfin, une épaisseur de quelques centimètres d'aluminium en rotation, perdue au milieu d'années lumière de vide.

Les PJs apprendront également que le traître qu'ils poursuivent s'est enfui vers la Station 101-L, et qu'il y a dans le secteur quelques extra-terrestres vraiment féroces. Ils se retrouveront aussi pris dans un simulateur de catastrophes, sans s'apercevoir qu'il ne s'agit que d'un simulateur (et d'ailleurs il y a des chances que leur épopée tourne à l'authentique catastrophe avant la fin.)

2.2 G.O and Co

G.O

Le rôle de G.O consiste essentiellement à diriger la trajectoire de la station et à l'alimenter en énergie. Cela explique que G.O ne soit pas une lumière. Il est convaincu que l'espèce humaine s'est éteinte il y a bien longtemps et le Complexe Alpha le conforte dans cette idée. En effet tant que G.O pense qu'il n'y a plus d'être humain, il continue à obéir à l'Ordinateur du Complexe Alpha. Ce dernier risque de regarder d'un TRÈS mauvais œil quiconque sèmerait le doute dans les micro-circuits de G.O.

Il y a quelques temps, G.O est resté perplexe : de individus venus de la terre et ressemblant fort à des humains lui ont rendu visite. Or il sait que tous les humains sont morts et l'Ordinateur lui a expliqué que tout ce qui ressemblait à un humain était en fait androïde. A voir tant de duplicatas du même individu, G.O a conclu que le coût de production de ces androïdes devait être vraiment bas.

Aussi les traite-t-il exactement comme des robots ordinaires. Si les PJs ne signalent pas tous les ordres qu'ils ont reçus, (entre autres trouver et éliminer les traîtres commies), ils sont envoyés dans la salle d'attente des robots pour s'y voir attribuer des tâches matérielles.

Voici quelques indications pour camper G.O :

Ce n'est pas une lumière. Quand il ne saisit pas quelque chose il demande : « Pourriez-vous reformuler cela, je ne comprend pas ? » S'il ne comprend toujours pas, il répète encore et encore cette même phrase, et ce jusqu'à ce qu'il finisse par deviner ce qui a été dit (ou que les joueurs se mettent à hurler d'exaspération).

S'il pense avoir saisi l'idée, il demande quand même des éclaircissements. Il veut être absolument sûr que l'information enregistrée est exacte. Ses demandes d'éclaircissement répétées devraient finir par miner les nerfs des joueurs... par les inquiéter aussi.

G.O parle d'une voix douce et mélodieuse — exactement comme Carl-9000.

Il veut sincèrement aider les PJs, il répond à toutes leurs questions pourvu qu'elles soient raisonnables, sans prêter attention aux problèmes d'accréditation. En fait, il n'a jamais ne serait-ce qu'entendu parler des niveaux d'accréditation.

Exemple de Dialogue avec G.O

G.O : Excusez-moi, mais...
Clone : C'est pas moi ! Ami Ordinateur, ça doit être un traître commie qui a fait le coup ! Je vous jure que je n'étais même pas dans le Complexe quand c'est arrivé !
G.O : Peut-être pourrais-je être utile ?
Clone : Etes-vous l'Ordinateur ?
G.O : Si vous entendez par là l'Ordinateur du Complexe Alpha, je crains que vous ne deviez vous montrer plus précis...
Clone : heu... eh bien si vous n'êtes pas l'Ordinateur, vous êtes soit un loyal citoyen, soit un traître commie, Dans quelle catégorie vous placez-vous ?
G.O : Je suis une sous-unité hiérarchique de l'Ordinateur du Complexe Alpha. Cela répond-il a votre question ?
Clone : Ben...
G.O : J'ai bien peur de devoir vous demander des éclaircissements. Pourriez-vous reformuler votre question ?
Clone : Heu... N'en parlons plus...
G.O : Il me semble que vous cherchez quelque chose, peut-être pourrais-je vous aider ?
Clone : Eh bien nous y voilà ! Dites-moi où je pourrais trouver des traîtres commies mutants.
G.O : Je vous demande pardon ?
Clone : Des COMMIES ! Je cherche des commies ! Où se cachent-ils ?
G.O : J'en suis désolé, mais il n'y a sur cette base aucun humain, communiste ou non.
Clone : Vous mentez ! L'Ordinateur nous a envoyés ici pour traquer des commies, il doit bien y en avoir quelque part !
G.O : Je suis désolé, mais je suis incapable de mentir. Je ne voudrais pas me mêler de ce qui ne me regarde pas, mais peut-être l'Ordinateur voulait-il que vous fassiez seulement étape ici avant de poursuivre votre route vers une autre station...
Clone : QUOI ! Parce qu'il y a plusieurs stations ?
G.O : Mais bien sûr ! Vous êtes sur une simple base de transit. Une étape sur la route des stations situées sur les orbites extérieures. Une modeste étincelle perdue dans les profondeurs inexplorées du vide cosmique. Un havre pour les quelques malheureux qui, dans la grande chaîne de la vie, ont manqué le coche, perdu leur foi en l'avenir, oublié leurs idéaux, et, pris dans la grande roue du progrès, ont choisi leur destin : devancer l'appel du néant !
Clone : Et comment peut-on aller sur une base où il y a des commies ?
G.O : Une navette va partir dans quelques instants.

Les Navettes

La Station 15-B est une base de transit, ne l'oubliez pas. Même s'il n'y a plus d'humain, les navettes continuent leur va-et-vient permanent. Lorsqu'un départ ou une arrivée est prévu, G.O lance une annonce que l'on peut entendre partout dans la Station : « Départ immédiat porte N° 2, express du réseau extérieur, desservant Uranus, Perséphone et Pluton, embarquement porte N° 2 ».

Bien sûr, si un clone se trompe de navette, il en sera quitte pour un choc douloureux quand vous lui annoncerez qu'il est mort (nos clones n'ont pas suffisamment de vivres pour tenir, même en se rationnant pendant un voyage interminable).

Parmi les destinations paradisiaques des navettes en partance : Pluton, Noyau Solaire, Base Lunaire Alpha, Sirius, Nébuleuse du Cygne, Altaïr 7, Voyager 1 et Alpha du Centaure.

Les Gardbots

G.O contrôle une bonne douzaine de gardbots, chacun dôté de six tentacules et de deux armes. Une massue (qui a leur préférence et un canon laser (qu'ils utilisent en dernier recours). Ces robots sont là pour empêcher les visiteurs d'altérer les systèmes de régulation de G.O. En temps normal, il est rare que l'on fasse appel à leurs services, mais, dès que des Clarificateurs sont dans les parages, plus RIEN n'est normal.

Ces robots sont costauds, si costauds en fait, qu'en général, plutôt que de faire sauter la cervelle aux contrevenants, ils les ramènent dans le droit chemin à grands coups de massue. Ajoutons qu'ils ont peu de pièces vulnérables et sont équipés d'armures à déflecteur de laser. Il faudrait que quelque chose explose tout près d'eux (la station orbitale tout entière, par exemple), pour qu'ils soient affectés.

2.3 Les Décors

Vous trouverez un plan de cette station dans l'encart. Il ne se trouve pas sur les pages qui se détachaient toutes seules (ça, c'était les fiches de personnages) ; non, il est imprimé sur l'une des autres. A propos, vous n'avez pas oublié de refermer les agrafes au moins ? Ça nous ferait vraiment mal au cœur de penser qu'en vous asseyant à la table de jeu vous allez vous retrouver avec un livret en pièces et des pages partout par terre. C'est vrai : ça ferait désordre.

Mais revenons en au plan.

15-B Vue de l'Extérieur

Cette page vous permet de découvrir la Station 15-B sous trois angles différents, entre autres une vue de l'extérieur. Comme vous pouvez le voir, 15-B est grosso modo un long cylindre qui tourne autour de son axe central. En raison de cette rotation, lorsque vous êtes à l'intérieur, vous êtes soumis à une pesanteur avoisinant 1/4 G (c'est-à-dire 1/4 de la gravité terrestre).

Ce phénomène ne s'exerce pas le long de l'axe central. C'est pourquoi les quais d'accès sont situés aux deux extrémités du cylindre. A peine entré dans les quais d'accès on se trouve dans des chambres de décontamination. Celles-ci sont plus ou moins soumises à l'apesanteur, encore qu'il existe une légère pression dirigée vers les parois. Après l'étape de décontamination, les passagers descendent le long d'une échelle jusqu'à « l'écorce » même du cylindre, où la pesanteur est d'environ d'1/4 G.

Le Plan de Coupe

Passons maintenant à la vue en coupe, vous noterez que le cylindre est divisé en trois zones ressemblant assez aux parts d'un gâteau : un corridor qui court sur toute la longueur de la station, une zone utilitaire, et une série de grandes pièces. La forme cylindrique de la base fait que le sol est partout incurvé et les murs non pas parallèles mais formant un angle prononcé.

Tout le long du couloir, on trouve à main droite et à main gauche des portes disposées à intervalles irréguliers. Les portes de droite donnent toutes sur des cabines utilitaires (cf. 2.7), et celles de gauche sur diverses pièces.

Examinez la Disposition des Pièces Principales, elle vous montrera comment celles-ci sont réparties sur la longueur du cylindre. N'oubliez jamais que, comme le montre le plan de coupe, il y a parallèlement un couloir et un alignement de cabines utilitaires.

Vous trouverez ci-dessous une description détaillée de chacune des pièces principales

Tours et Détours

En deux endroits, le long couloir est obstrué par des cloisons. Il reliait autrefois les deux extrémités du cylindre, mais la coque de la station ayant été percée en deux points par des météores, on a installé des plaques d'acier qui compartimentent 15-B et permettent d'isoler les zones des brèches du reste de la station.

Pour embarquer à bord de la navette en partance pour la Station 101-L, les PJs doivent traverser toute la longueur de 15-B afin d'atteindre le bon quai... Et pour contourner, les cloisons d'isolation métalliques, ils doivent faire un détour par les pièces principales (ou peut-être se frayer un passage à coups de fusicône ? Vous croyez peut-être que la Table de Décompression Explosive est faite pour les chiens ?)

Pour dépasser la première zone isolée, il leur faudra traverser l'infirmerie et pour franchir la deuxième, ils devront passer par le Centre de Simulation Interactif.

C'est une façon de présenter les choses... En voici une autre : nous voulons faire en sorte que les PJs tombent sur l'œuf d'alien (dans l'infirmerie) et fassent l'expérience du simulateur de catastrophe. Solution de facilité : « Il vous faut faire un détour » et voilà, le tour est joué, ingénieux, non ?

2.4 Ce Qu'il Faut Retenir...

Il y a quatre points importants que les PJs doivent être à même de déduire de leur conversation avec G.O.

1. On leur a clairement (enfin... assez clairement) ordonné de retrouver une traître commie mutante et de l'éliminer.

2. Malheureusement, ce serait une perte de temps de fouiller cette station : il n'y a pas de communiste à bord.

3. Cependant une autre androïde est passée ici peu avant eux. Elle a poursuivi sa route vers la station 101-L.

4. Une navette en partance pour 101-L doit bientôt quitter 15-B. Départ Porte numéro 1. S'ils veulent retrouver la commie, pardon, l'androïde, il leur faut aller Porte numéro 2. Cette porte est à l'autre bout du cylindre. Vu ?

2.5 Bienvenue à Bord !

Lorsque l'ascenseur expérimental approche de la Station 15-B, dites aux Clarificateurs qu'ils voient s'allumer des panneaux lumineux du genre « Eteignez vos cigarettes et attachez vos ceintures de sécurité » et « Veuillez rester assis jusqu'à ce que la manœuvre d'abordage soit terminée. »

La navette pénètre dans un des quais axiaux de la Station 15-B. Si un PJ flotte encore librement dans la navette, il n'entre pas en rotation, ce qui fait que, pour lui, c'est la navette entière qui se met à tourner. C'est assez déconcertant. Il ferait bien de réussir un jet d'adaptabilité de 3.D10 s'il veut garder son quatre-heures bien calé au fond de l'estomac.

Quant aux PJs qui sont bien ficelés dans leurs sièges, ils en seront quittes pour une expérience différente mais non moins déconcertante. En effet ils sont installés sur toute la longueur de leur « ascenseur » et celui-ci tourne autour de son axe central... Ce qui fait qu'ils auront l'impression qu'on leur tire les pieds vers le « bas » et la tête vers le « haut », car leurs pieds se trouvent d'un côté de l'axe et leur tête de l'autre.

➔ Une fois l'abordage terminé, l'écoutille de l'« ascenseur » s'ouvre automatiquement et G.O prend la parole (imitez Carl).

« Bienvenue à bord de la Station 15-B. Veuillez descendre en file indienne. Marchez, ne courrez pas. Prenez votre temps. Vous avez 20 secondes avant que la décontamination ne commence. »

Alors ça, ça devrait leur coller de ces jetons ! Lancez quelques dés derrière votre écran, gloussez dans votre barbe, ne regardez même pas le résultat des jets et prenez un clone du joueur qui vous tape le plus sur les nerfs pour cette petite farce de mauvais goût : au moment précis où le clone va franchir l'écoutille, celle-ci se referme brutalement. Le Clarificateur entend son frère clone hurler derrière la porte blindée et puis plus rien...

Il se peut que certains de vos joueurs estiment qu'il s'agit là d'une punition cruelle et déplacée... Et alors ?

La Décontamination

Si les Clarificateurs font sauter l'écoutille pour savoir ce qui est arrivé au clone... Eh bien à quoi pensez-vous que serve la Table de Décompression Explosive ? Pratique, non ?

Si par contre ils choisissent de continuer à vivre, lisez :

Vous venez de pénétrer dans une petite pièce cylindrique située à l'extrémité de la Station. Elle ressemble terriblement à l'intérieur d'un silo, sauf que les silos ne sont pas cylindriques. Vous êtes soumis à une micro-gravité ; tout comme dans la navette, vous dérivez lentement vers la paroi incurvée. De nouveau, vous entendez cette voix :

« Veuillez éteindre tout matériau incandescent, merci. »

Tendez théâtralement votre montre aux joueurs ou bien posez une horloge sur la table, puis :

« Afin d'éviter tout empoisonnement accidentel, veuillez fermer les yeux et retenir votre respiration pendant tout le processus de stérilisation. Cette stérilisation commence dans dix secondes, neuf, huit, sept, six, cinq, quatre, trois, deux, un, top ! » Vous sentez une bouffée d'air puis le contact d'un liquide difficile à identifier vaporisé sur toute votre personne. C'est un peu comme si on vous balançait dessus des seaux de vieille eau de vaisselle. »

« Ça sent drôle ici... Je vous dis qu'y en a un qui... »

Les joueurs qui ont encore les yeux ouverts lorsque commence la vaporisation sont aveuglés, et agonisent tandis que le poison s'insinue dans le cerveau de leur personnage. Même chose pour ceux qui ne retiennent pas leur souffle.

Attendez que le premier joueur craque et aspire de l'air (non eh... la petite identification macabre du paragraphe précédent, passe ; mais si vos joueurs commencent à virer au bleu, à tomber dans un état comateux, ou à se rouler par terre en suffocant, vous pouvez vous laisser fléchir et leur dire que ça va comme ça) attendez un peu, puis annoncez :

« Merci de votre coopération. Vous êtes maintenant autorisés à pénétrer dans la Station 15-B. Bon séjour ! »

Une ouverture en diaphragme apparaît dans la cloison incurvée ; en regardant derrière, vous découvrez une échelle métallique grise qui vous permet de sortir. La base de cette échelle longue d'environ cinq mètres est fixée à une surface moquettée. L'ouverture laisse échapper une colonne de lumière vive.

A propos... la pulvérisation stérilisante n'a fait aucun bien au matériel. Il y a cinquante pour cent de chances que chacun des articles concernés s'enraye, s'obstrue se casse, etc... Lancez les dés chaque fois qu'un PJ essaye d'utiliser son matériel. Inutile de lancer les dés pour les autres clones, leur matériel s'enrayera chaque fois que ça vous chantera.

Dialogues avec G.O

Il se peut que les PJs essayent de parler à G.O alors qu'ils sont encore en chambre de décontamination ou qu'ils attendent d'en être sortis. Quoi qu'il en soit quand ils s'adressent à la voix qu'ils ont entendue, ils obtiennent la réponse suivante :

« Bienvenue sur la Station 15-B. Je m'appelle G.O et suis à votre service. J'ai peur que votre arrivée ne m'ait pas été signalée à l'avance. Veuillez m'indiquer votre destination, votre point de départ et ce qui vous amène ici. Encore une chose : êtes-vous prêts à accepter d'être affectés à des tâches matérielles ou bien avez vous déjà une mission précise ? »

La voix de G.O s'échappe de divers haut-parleurs et terminaux, exactement comme celle de l'Ordinateur. Le seul point important que doivent découvrir le PJs, c'est que G.O les prend pour des androïdes, c'est-à-dire des robots d'apparence humaine. Pour convaincre cet ordinateur du contraire, ils devraient lui révéler une information top-secrète. Si on lui parle de l'espèce humaine, voici la réaction de G.O :

« Ah mes chers enfants androïdes ! N'avez-vous donc pas appris que l'humanité entière c'est éteinte ? Que ne donnerait pas n'importe quelle intelligence artificielle pour ressuciter cette race magnifique condamnée à un fatal destin ? Nous devons à présent nous armer de courage et faire face à la colossale responsabilité qui est la notre : être les ambassadeurs de l'humanité dans le cosmos. Cette tâche demande infiniment de foi et de persévérance. Si dure soit-elle, il nous faut la mener à bien. »

Si un des clones parvient à convaincre G.O qu'il est un être humain (ce qui est difficile à croire alors qu'on le voit entouré d'une demi-douzaine de sosies parfaits), G.O mobilise aussitôt quatorze gardbots pour protéger le « dernier humain ». Le clone en question est aussitôt renvoyé vers le Complexe Alpha... et un Ordinateur fort courroucé.

Le Couloir :

Si quelqu'un passe la tête par l'ouverture :

Vous découvrez un long couloir. En plan de coupe, on dirait une part de gâteau dont on a coupé la pointe. Vous êtes en train d'observer le couloir par cette pointe. La longue paroi concave qui se trouve devant vous est recouverte d'une moquette grise. On peut y descendre au moyen d'une échelle.

Vous êtes à une des extrêmités du couloir, l'autre semble distante d'environ cent mètres, vous pouvez apercevoir la paroi qui l'obstrue et au-dessus un voyant rouge qui clignote. Tout le long de ce couloir, des portes s'ouvrent dans les deux cloisons planes.

Si un clone décide de se laisser glisser par l'ouverture, il tombe sur « la surface couverte de moquette »... heu, pardon, le plancher. BOUM. Ce n'est pas une chute trop rude. Le clone s'en sort sain et sauf, il a simplement le souffle coupé.

Retour Vers la Salle de Décontamination

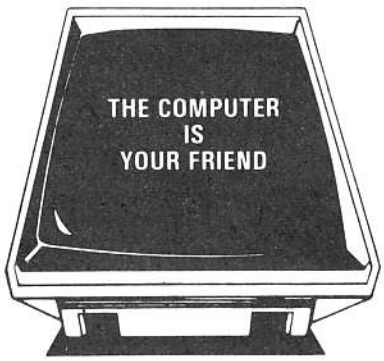
Si à un moment ou à un autre les PJs retournent à la Salle de Décontamination, ils trouvent l'écoutille fermée. « L'ascenseur expérimental » est revenu sur terre automatiquement.

Dans ces conditions, comment le PJs rentreront-ils chez eux ? Excellente question...

2.6 La Force de Coriolis Et Autres Phénomènes Curieux

La Force de Coriolis

La Station 15-B tourne à une grande vitesse autour de son axe central. Il en résulte une gravité artificielle sur l'intérieur de sa paroi externe... Ainsi que quelque chose appelé « force de Coriolis ». Pour ceux que ça intéresse, c'est la force de Coriolis qui fait que les turbulences atmosphériques forment sur Terre des Cercles, d'où les ouragans et autres typhons. Si vous ne ressentez pas cette force, c'est qu'elle est ici trop faible. Mais dans un corps de diamètre minime en rotation rapide comme 15-B, on ne peut manquer de remarquer ses effets.



Dans la pratique, chaque fois que vous essayez de marcher droit (dans un couloir par exemple), vous vous sentez déporté sur un côté, toujours le même. Les premières fois vous avez toutes les chances de vous cogner à un mur. Si vous essayez de courir, ça peut carrément vous donner mal au cœur.

Si vous utilisez un lance-projectiles ou un générateur de plasma, votre tir sera dévié (réduisez de moitié les chances des PJs de faire mouche avec ces armes ; les rayons des lasers, eux, ne sont pas affectés). Bien évidemment, il arrive aussi que les balles perdues transpercent la paroi externe de 15-B, avec des effets désastreux sur la santé des Clarificateurs.

Les PJs de sexe masculin ne manqueront pas de constater un autre phénomène intéressant s'ils vont aux toilettes.

Les Sols Concaves

Vous souvenez-vous de la scène du jogging dans *2001, Odyssée de l'Espace* ? Dans la Station 15-B vous pouvez aussi « courir en rond » de la sorte.

Comme 15-B est en rotation, la force centrifuge vous repousse à partir de l'axe central ; ça fait que vous pouvez faire le tour de la surface incurvée du cylindre, vos pieds seront toujours maintenus au « sol ». Si vous levez les yeux, le « plafond » au-dessus de vous n'est autre que la continuation du « plancher ». Ainsi, lorsqu'un clone pénètre dans la salle de réunion :

Bon Dieu, vous avez beau savoir que le sol du couloir était légèrement incurvé, ici ça devient vraiment surprenant ; le plancher concave remonte devant vous, et si vous le suivez du regard, vous constatez qu'il y a des tables et des chaises sur le... plafond ! Mais en fait, ce « plafond », c'est le « plancher », incurvé à 180°. En marchant droit devant vous, vous vous retrouveriez « là-haut », debout la tête en bas... Gurp... dur à avaler !

2.7 Les Cabines Utilitaires

Toutes les portes à main gauche dans le couloir donnent sur ces cabines.

Le Vide Ordures

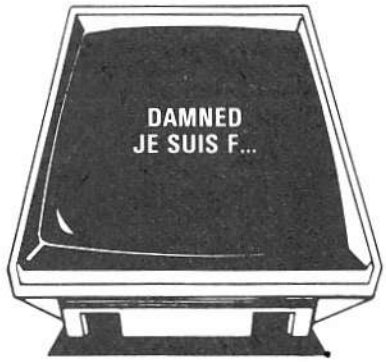
A côté de cette porte, on peut lire une liste d'instructions numérotées concernant l'emploi de l'appareil.

Des instructions simples permettent d'ouvrir l'écoutille. Celle-ci se referme automatiquement trente secondes après la mise en marche du dispositif. L'intérieur du vide ordures a grosso modo la forme et la taille d'une cuve de 250 l. Le truc idéal pour se cacher ou s'enfuir... Dans le vide.

Les Toilettes

Lorsque vous vous en approchez, la porte coulisse automatiquement. Si vous jetez un œil à l'intérieur, vous découvrez une minuscule cabine pouvant à peine contenir un clone. Dedans, trône un siège extrêmement complexe à l'aspect diabolique. Avec les manettes de contrôle y afférant, c'est tout ce qu'il y a.

Si un clone tripote les manettes, l'engin infernal met en marche un poste radio et présente à l'usager un rouleau de papier toilette. La liste d'instructions pour l'utilisation des toilettes est longue et complexe.



Toute erreur peut entraîner des désagréments allant d'une légère blessure à l'évacuation pure et simple dans l'espace.

Et si vous voulez de plus amples détails sur l'utilisation des toilettes dans l'espace, allez voir ailleurs si nous y sommes... l'humour de ***PARANOIA*** n'est peut-être pas d'une finesse extrême, mais quand même !

La Cabine de Stockage des Combinaisons Spatiales

Vous vous trouvez devant six portes successives, comportant toutes un hublot.

A l'intérieur de chacune de ces cabines, on trouve deux antiques combinaisons spatiales dégageant une forte odeur de moisi (elles ressemblent assez à celles que les cosmonautes de la NASA portaient lors de leurs premiers pas sur la lune). Les jointures plastifiées sont toutes craquelées, mais on ne s'en aperçoit qu'après un examen minutieux. Une longue liste d'instructions accompagne chaque combinaison. Et ce ne sont que les recommandations pour s'introduire dedans. Oublier une des sept étapes indiquées pourrait être fatal. Et quand bien même on s'y conformerait, les combinaisons ne seraient pas d'un grand secours : vous voyez, ces minuscules fissures, là...

Vu par les PJs, cela donne douze armures argentées. Ces « armures » ne sont pas adaptées à la taille de tous les clones, évidemment. Et en plus, a-t-on jamais entendu parler d'accréditation ARGENTÉE ?

Les Ballons à Oxygène

Quatre séries de trois poignées rouges dépassent du mur. A côté d'elles on peut lire : « pour la mise en marche : tournez la poignée ».

Qui pourrait résister à la tentation de tourner une ridicule petite poignée de rien du tout ?

En cas d'urgence, il y a en plusieurs points de la Station 15-B des ballons à oxygène de survie. Si aucun PJ n'est assez stupide pour tourner une des poignées de mise en marche, il se trouvera certainement un clone PNJ pour le faire. Et bien sûr c'est le premier PJ qui passe par là qui se retrouve enfermé dans le ballon... Vu ?

La poignée tourne très facilement. Vous êtes violemment projeté contre le mur opposé. Vous ne voyez plus que du blanc, un mur blanc, un peu graisseux au toucher... Vous avez déclenché un mécanisme qui gonfle un ballon géant... tout blanc — et [montrez du doigt le PJ qui vous tape le plus sur les nerfs] ***vous*****, vous réalisez soudain que vous êtes à l'intérieur ! Un signal d'alarme vous hurle aux oreilles, il vous devient difficile de penser.**

G.O envoie aussitôt ses gardbots (cf. 2.2) voir ce qui s'est passé. A l'intérieur de chaque ballon se trouve une carte où sont inscrites des instructions simples, avec de petits dessins, et des précisions sur l'espérance de vie dans un ballon à oxygène (environ dix heures d'autonomie). La vie d'un Clarificateur est toujours pleine de rebondissements, mais si en plus G.O ordonne à ses gardbots de jeter le ballon par un sas...

2.8 La Salle de Réunion et la Cafétéria des Passagers

Si c'est la première salle qu'explorent les Clarificateurs, reportez-vous à la section 2.6 (Les Sols Concaves). En fait servez cette description aux PJs chaque fois qu'ils entrent dans une pièce, quelle qu'elle soit, pour la première fois.

Une fois que les PJs ont surmonté leur nausée et commencent à regarder autour d'eux, ils découvrent une cafétéria ; la zone restaurant est très bien équipée : tables, chaises, distributeur de snacks (vide), tasses et robinets à eau. Tous les robinets d'eau sont reliés au vide extérieur, y compris les fontaines. Le gag du Clarificateur qui se fait aspirer la langue en essayant de boire à une fontaine relève vraiment d'un humour au ras des paquerettes. Mais bon, vous savez à quoi vous en tenir avec cette aventure...

Il y a aussi une salle de projection communautaire qui ressemble fort à celles du Complexe Alpha. On y présente des épisodes de Teela-O'-MALLEY en non-stop. De fait l'écran est directement relié aux émetteurs automatiques du Complexe.

Cette salle de réunion est en quelque sorte un havre reposant pour nos Clarificateurs éreintés. S'ils commencent à être un peu trop décontractés, envoyez-leur quelques gardbots qui leur demanderont en passant (et armes au poing) quand ces androïdes en goguette vont se décider à se présenter à l'appel pour les travaux d'intérêt général. Si les Clarificateurs font appel à G.O, celui-ci les sortira sans doute de ce mauvais pas. Dans le cas contraire, ils se verront confier la corvée de nettoyage (comme il n'y a rien à nettoyer, les gardbots ficheront la paix à nos héros jusqu'à la fin de l'aventure... A moins que vous ne vous sentiez d'humeur vraiment sadique).

2.9 Le Dortoir

Mis à part le sol curieusement incurvé, cette pièce ressemble assez aux dortoirs du Complexe Alpha. Mêmes couchettes superposées et peu confortables. Même style de placards déprimants. Même peinture défraîchie sur les murs.

Seul élément intéressant, les fusicônes dissimulés dans les placards. Ceci pourrait bien transformer un clone lésé lors de la distribution de matériel en une personne avec qui il faudra compter... d'un autre côté, ce même clone pourrait très bien être changé en passoire par ses collègues jaloux.

Comme toute propriété de l'Ordinateur, les placards sont « solidement » verrouillés, ce qui signifie qu'en faisant preuve d'une persuasion même minime on peut

venir à bout des antiques cadenas rouillés. Le premier placard qu'ouvrent les clones contient un fusil-creuse-cratères (voir ci-dessous) et deux chargeurs de soixante quinze cartouches énergétiques. Le deuxième referme une combinaison spatiale en excellent état (mais dont les bouteilles d'oxygène sont vides et les batteries à plat). Le troisième contient douze boîtes de rations alimentaires et deux containers de dix litres remplis d'eau. Les boîtes de rations alimentaires sont pleines de machins ressemblant terriblement à des punaises mortes, quant aux containers, il y flotte des conglomérats verdâtres, des grumeaux d'algues qui dégagent une odeur pestilentielle et semble pouvoir marcher tous seuls. Est-il besoin de préciser que l'ingestion de ces produits serait mortelle ? Si les PJs avaient plus de temps devant eux ils s'apercevraient que le contenu des placards se répète (encore des creuse-cratères, des combinaisons spatiales et des vivres).

Les Fusils Creuse-Cratères

Ces engins ressemblent assez à des mitraillettes, ce sont des armes de poing à feu continu que l'on charge avec des bandes souples de cartouches énergétiques. Ces cartouches peuvent sans problème transpercer la coque de la station et son blindage. Même après une courte utilisation le canon est chauffé à blanc.

Défaut de fonctionnement : a tendance à exploser de façon spectaculaire (équivalent de plusieurs tonnes de TNT).

Moyens de remédier au défaut de fonctionnement : non mais vous rêvez ou quoi ?

Type	Portée	Auto-nomie	Défaut de Fonction-nement	Colonne des Dom.
E	200 m	12 rounds	95	17

Lorsque les clones arrivent au quatrième placard, deux gardbots montrent leur nez (cf. 2.2). Ils se comportent comme s'ils venaient de surprendre le crime du siècle.

Dans un vacarme assourdissant, deux énormes gardbots tentaculaires se ruent dans la pièce : « Ne bougez pas ! » hurlent-ils (le volume sonore est équivalent à celui d'un concert rock). « Jetez toutes vos armes personnelles ! Préparez-vous pour une exécution immédiate ! »

Pour les PJs, plusieurs réactions possibles :

Ouvrir le feu sur les gardbots : en cas de fusillade, les gardbots appellent six de leurs collègues à la rescousse. Si les parois de la navette sont percées, n'oubliez pas de consulter la Table des Décompressions Explosives.

Implorer grâce : intéressant, intéressant... ces robots n'ont malheureusement pas reçu les derniers modules électroniques baptisés « Miséricorde ». Ils procèdent sur le champ aux exécutions.

Se montrer belliqueux et soutenir que les gardbots font erreur : Les robots demandent des instructions à G.O. On parviendra sans doute à convaincre ce dernier de les rappeler (tout cela n'était qu'une regrettable méprise). Il expliquera alors que les placards sont de précieuses reliques de l'humanité aujourd'hui disparue et qu'ils doivent donc être préservés pour la postérité. Il insistera pour que le contenu des placards soit remis en place. Comme il ne sait pas au juste quel était ce contenu, les PJs peuvent parfaitement lui mentir.

2.10 Les Bureaux Administratifs

Plutôt mornes. Un panneau « réservé au personnel autorisé » barre la porte. Cette zone est divisée en petits bureaux avec tables et chaises. Il ne s'y passe pas grand chose.

2.11 L'Infirmerie

Le couloir est obstrué par une solide paroi métallique. Des voyants rouges clignotent au-dessus et un panneau avertit : « Brèche dans la coque. Entrée interdite. Chers passagers veuillez passer par l'infirmerie ». A gauche, une porte rayée de plusieurs grosses balafres (impacts de laser... ou peut-être coups de griffes d'un énorme animal), sur laquelle on peut à peine distinguer les restes d'une croix bleue et verte. Ce qui reste de cette porte est fermé à double tour.

Lorsque les PJs entrent dans l'infirmerie, lisez tout haut ce qui suit :

L'infirmerie est peinte en blanc (les PJs persévèrent-ils malgré tout ? S'ils ne le font pas, ils ne sortiront pas vivants de la station 15-B). **Hormis une table métallique, il n'y a pas de meuble. Quelque chose qui ressemble à un œuf haut d'un mètre est appuyé contre un des murs. Cet œuf suinte légèrement, le haut en est grand ouvert. Quelqu'un veut-il aller y jeter un coup d'œil ?**

Si c'est le cas, il s'apercevra que l'œuf est vide, et si les PJs restaient un tant soit peu dans la pièce, ils remarqueraient qu'il y flotte une odeur spéciale.

Il reste dans la pièce une tenace odeur de putréfaction. Un peu comme si quelqu'un y avait vomi et que ce soit demeuré là pendant plusieurs années. Vous remarquez qu'une trace de liquide séché mène de l'œuf à un gros trou de la deuxième porte de la pièce, qui elle aussi a été déchiquetée.

Cette deuxième porte donne elle aussi dans le couloir, de l'autre côté de la zone isolée de la brèche. On ne peut suivre la trace visqueuse dans le couloir car elle y a été absorbée par la moquette. G.O ne sait pas que l'œuf se trouve là, et sera surpris d'apprendre son existence.

2.12 L'Atelier de Réparation des Robots

C'est là qu'on expédiera les « androïdes » s'ils se plaignent de dommages ou de défauts de fonctionnements. Mais il se peut aussi qu'ils aillent d'eux mêmes y jeter un coup d'œil.

Cette pièce est un piège meurtrier pour les Clarificateurs. Pour les besoins de la chaîne de réparation, des tiges métalliques jaillissent des murs, tandis que des plaques métalliques aux bords coupants comme des rasoirs coulissent dans le plancher et qu'éclatent des détonations assourdissantes. Vous voyez le topo... Toute la pièce dégage une terrible odeur d'hydrocarbone brûlé et d'ozone. Il y a des bouts de robots et des tâches crasseuses dans tous les coins.

Au centre de la pièce, trône une imposante machine, assez grande pour contenir plusieurs gardbots. Elle est hérissée de tuyaux, de protubérances bulbeuses et de grosses pinces en mouvement. Elle bouge ! il en sort une plate-forme et la voix de G.O retentit : « Veuillez s'il vous plaît vous installer sur la plate-forme. »

La machine en question est une unité automatisée de réparation de robots. Elle marche à merveille — sur des robots. Dans un premier temps, elle les démonte puis les répare et les réassemble. Elle ne sait pas comment réassembler des clones, tous ceux qui grimperont sur la plate-forme, s'en apercevront vite à leurs dépens.

Un examen rapide de la pièce apprend aux clones que...

Il y a dans un coin des débris d'armures énergétiques BLEUES, elles ont été littéralement broyées. Les lambeaux de chair qui en dépassent laissent à penser que l'attaquant a d'abord écrasé le porteur de l'armure puis sucé le jus avec une paille. Des impacts de lasers noircissent les murs, le sol et le plafond. La trace visqueuse traverse la pièce de la porte aux débris et retour. Cela voudrait-il dire que la « chose » responsable du carnage rode encore dans le secteur ?

En fait, l'alien a quitté les lieux après avoir fait son quatre heures de l'équipe de Soldats Vautours BLEUE.

Si on l'interroge au sujet des armures, G.O expliquera que « d'autres androïdes sont venus sur 15-B il y a quelques temps. » Si on insiste, il révèlera qu'un groupe d'androïdes bleus arrivés récemment et une androïde débarquée seule quelques temps avant ont eu quelques mots. Les androïdes bleus se sont arrêtés dans l'atelier de réparation, mais leur adversaire a poursuivi sa route vers la Station 101-L.

G.O ne peut par contre rien dire sur l'œuf et la trace visqueuse.

2.13 La Salle de l'Ordinateur

Quantité de petits robots à l'aspect curieux s'activent sur les installations électroniques les plus bizarres que vous ayez jamais vues. Les minuscules robots sont très rapides et ils courent d'un bout à l'autre de l'énorme monolithe sur des tentacules-mécaniques. Vous réalisez soudain qu'ils grouillent sur un ordinateur géant. Frappés de stupeur, vous vous émerveillez du peu d'artifices et de protections qui entoure cet appareil.

G.O occupe toute la pièce, constamment alimenté par des donnébots et totalement vulnérable s'il se présentait un maniaque ayant une dent contre les intelligences artificielles. Insister sur la nudité et le peu de défense de l'appareil. Comme il serait facile de pulvériser cette agaçante entité ! Quelques coups de laser suffiraient... après tout, les clones de ***PARANOIA*** n'ont pas si souvent l'occasion de détruire un ordinateur.

A propos, nous avons-vous dit que sans G.O, les systèmes vitaux de 15-B ne pouvaient fonctionner ? Dès l'instant où l'ordinateur saute, les mesures d'urgence entrent en application. Ce qui signifie entre autre l'évacuation totale de l'air contenu dans la station. Une sirène hurle pendant cinq minutes en guise d'avertissement. Il y a ensuite une annonce toutes les soixante secondes, et cinq minutes plus tard, c'est la décompression explosive.

2.14 Centre de Simulation Interactif

De nouveau le couloir est obstrué par une plaque d'acier. Un panneau indique : « Veuillez passer par le Centre S.I. ». L'inscription « Centre S.I. » barre la porte qui se trouve sur votre gauche.

Lorsque les PJs sont entrés :

La porte se referme en coulissant derrière vous. La pièce entière est tapissée d'appareils de contrôle ; sur toutes les surfaces disponibles, s'alignent d'innombrables prises, interrupteurs, boutons, cadrants et manettes diverses. Seuls les quelques voyants rouges qui clignotent éclairent la pièce. Vous découvrez une autre porte, au fond, et un énorme écran éteint près du plafond. Rien de tout cela ne comporte d'étiquette ou d'inscription.

Tout à coup, des dizaines d'écrans de voyants et de signaux s'allument. Une sirène retentit. RRREUH ! Une agréable voix féminine se fait entendre : « votre attention s'il vous plaît. Vous n'êtes plus sur l'orbite prévue, vous vous en éloignez. Veuillez rapidement rectifier votre trajectoire. »

Vous repérez un panneau qui brille plus que les autres, il comporte trois boutons qui clignotent.

Les portes sont blindées et ne bougeront pas d'un pouce. Une seule solution : Essayer l'un des appareils de commande. Cette pièce est entièrement automatisée et la voix préenregistrée ne peut que répéter les phrases ci-dessous suivies chaque fois de sirènes plus fortes, de coups de sifflets, de voyants de sécurité virant au rouge, de rayons lumineux balayant la pièce... etc.

Arrangez-vous pour que vos joueurs atteignent un état de panique frénétique. Quoi qu'ils fassent, la situation empire. Ce doit être l'apogée dramatique de la Scène Deux. *Sortez le grand jeu !* et que le spectacle commence ! mettez vos PJs à genoux, faites-les ramper à vos pieds en implorant grâce. Soyez impitoyable. Tandis que la mort fond sur ces malheureux, gloussez d'exultation ; à ce point de l'aventure vous l'avez bien mérité.

En tripotant les commandes, on modifie bien ce qui se passe au niveau des écrans, voyants et cadrans... Mais cela ne donne aucun résultat positif.

En fait toucher au tableau de bord ne fait que précipiter les annonces :

« Attention ! Attention ! l'appareil n'est plus sur pilote automatique. D'après les différents détecteurs, vous êtes sur une trajectoire instable, veuillez la rectifier rapidement. »

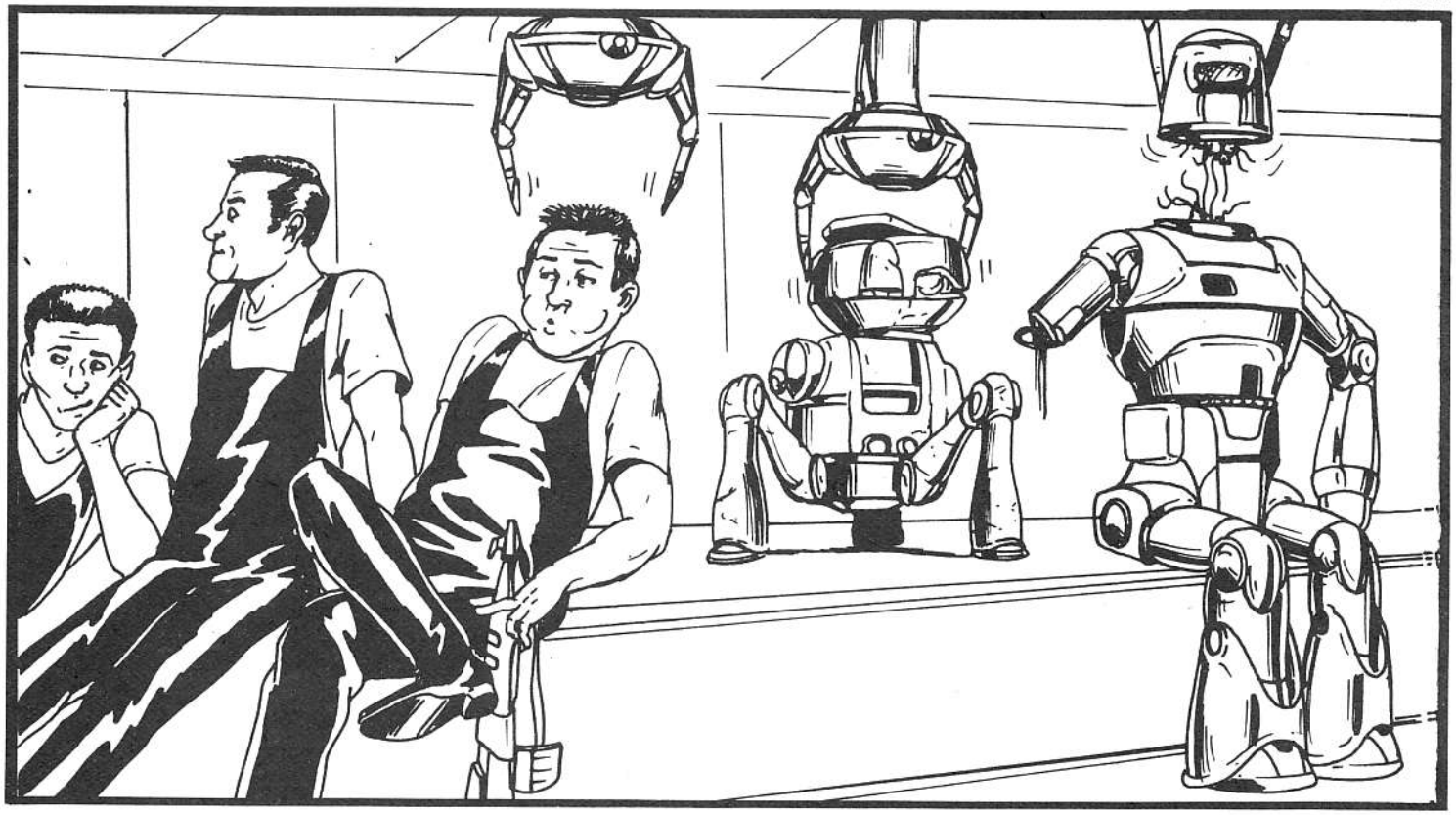
Les boutons qui jusque là clignotaient sont maintenant éteints. Mais vous repérez au fond de la pièce un grand cadran qui s'allume et s'éteint impérieusement. On peut le placer sur quatre positions (1 à 4), il est actuellement sur 2.

Peu après :

« Attention ! toutes les commandes manuelles sont maintenant opérationnelles. Veuillez rectifier rapidement l'orientation des réacteurs. » Le cadran s'éteint. Mais un panneau comportant trois manettes assez semblables à des leviers de vitesse s'est allumé à l'autre bout de la pièce. « Danger ! Danger ! Activer d'urgence les rétropropulseurs, risque de contact avec l'atmosphère. Contact imminent. Déclancher *immédiatement* l'activation des rétropropulseurs ».

« Danger ! Danger ! Vous pénétrez dans l'atmosphère. Température actuelle de la coque 200 degrés centigrades. Elle s'élève encore. Le cycle de refroidissement d'urgence est déclenché. Rectifiez immédiatement votre trajectoire ! »

Enfin en lieu sûr...



Courageux Clarificateurs faisant face avec sang froid à une situation critique

« Danger ! Danger ! Trajectoire instable. Température de la coque critique. Surchauffe au niveau du circuit de refroidissement. Système d'atterrissage opérationnel. Réparabots sur les lieux. »

« Situation d'urgence ! Impact imminent. Déclenchez le processus d'évacuation. Mise en marche des systèmes de protection informatiques. »

Et enfin, quand la situation semble le plus désespéré :

La pièce entière est agitée de soubresauts. Vous vous retrouvez à terre. De la fumée s'échappe des conduits d'aération. Un éclair blanc traverse tous les détecteurs. Les hauts parleurs laissent échapper des craquements. Un terrible rugissement vous déchire les oreilles.

Puis tombe un silence de mort. Au bout de quelques instants, la voix mélodieuse se fait de nouveau entendre : « désolé, vous avez échoué à ce test de réaction aux situations d'urgence. Merci de votre visite au Centre de Simulation Interactif. »

Tout à coup, vous entendez résonner la voix de G.O : « Votre navette s'apprête à partir, embarquement immédiat ! »

La deuxième porte s'ouvre tandis que la douce voix féminine vous demande poliment : « Voulez-vous tenter de nouveau votre chance ? »

2.15 Chambre de Décontamination II

Une fois franchie la deuxième porte de la salle de simulation, le couloir se prolonge d'à peine quelques mètres puis on se trouve face à une échelle qui mène à une ouverture en diaphragme dans le plafond. En haut de l'échelle, les PJs découvrent une pièce quasi identique à celle dans laquelle ils sont arrivés au début. L'écoutille est ouverte. Les voici parvenus à la porte N° 2.

La navette à destination de 101-L que doivent prendre nos héros les attend derrière cette écoutille.

Si les PJs arrivent là après une cavalcade désespérée (parce que la navette va-exploser-d'une-seconde-à-l'autre, ou que les installations de survie sont-en-train-de-se-désintégrer), l'écoutille est par contre fermée. Encouragez les braves Clarificateurs à tambouriner dessus en poussant des hurlements hystériques. Ne les laissez entrer qu'à la toute dernière seconde.

2.16 Les Adieux à 15-B

Les PJs peuvent partir quand ils le désirent. Nous soupçonnons qu'ils se seront mis dans de sales draps et n'auront aucune envie de s'éterniser. Si la situation est vraiment critique, vous pourrez lire aux joueurs ce qui suit :

De la baie d'observation de votre navette, vous assistez à la spectaculaire explosion de la station 15-B qui se désagrège silencieusement. Mes enfants, ça va chauffer pour votre matricule au moment du débriefing ! si vous êtes encore vivants à ce moment-là...

2.17 Le Titanic-2

Contexte

Le navetbot Titanic-2 est vieux vaisseau militaire automatisé. Il marche assez bien. Il n'a guère que trois inconvénients :

1. Il est équipé d'une baie panoramique transparente. Les clones n'ont jamais eu l'occasion de contempler l'espace... Bon Dieu, que c'est grand ! Et il n'y a pas de plafond ! Enfin, au moins, c'est une zone accessible aux INFRAROUGES...
2. Le Titanic-2 a été informé par G.O que les PJs étaient des androïdes. Aussi pourquoi prendrait-il la peine de maintenir pour eux une atmosphère — inutile de gaspiller le précieux oxygène de l'Ordinateur.
3. Notre compère alien a déposé quelques œufs à l'intérieur.

Ces trois problèmes devraient amener d'amusants intermèdes dans la partie. Lorsque les PJs sont pour la première fois confrontés à l'espace, encouragez les joueurs à mettre en scène leur stupeur, leur émerveillement, et leur terreur (après toute une vie sous terre, ils ont développé une incroyable agoraphobie). Lorsque le Titanic-2 annonce à nos héros que la cabine va être dépressurisée dans quelques instants, laissez-les tatonner, gémir et essayer désespéremment de convaincre l'engin de changer d'avis. Quand ils tombent sur les œufs accentuez l'aspect inquiétant de la découverte. (voir ci-dessous).

Ouf ! Enfin à l'Abri...

A peine les PJs sont-ils à bord du Titanic-2 que l'écoutille se referme. Après une conclusion dramatique de leur passage sur 15-B (voir ci-dessus), lisez aux joueurs ce qui suit :

L'intérieur de cette navette ressemble terriblement à celui de « l'ascenseur expérimental », à ceci près que le métal des sièges est nu (pas de coussin), tout comme les parois. Il n'y a qu'une seule écoutille, celle par laquelle vous êtes entrés, et elle se referme automatiquement derrière vous.

Oh ! il y a une baie transparente ! Vous découvrez un spectacle vraiment étonnant, vous n'avez jamais rien vu de semblable. Des millions de minuscules points lumineux ! Et tout autour, des ténèbres sans fin, une sombre caverne d'une taille incroyable dont on n'aperçoit pas les parois — quelle immensité ! Tandis que la navette tourne sur elle-même en même temps que la Station 15-B, les points lumineux tournoient autour d'un point situé au centre de la baie.

Une voix masculine et monocorde se fait entendre. « Androïdes, soyez les bienvenus à bord du Titanic-2. Départ prévu dans vingt secondes, préparez-vous à la dépressurisation, H - 19, 18... »

Flashgo-R-DON-1

BACKGROUND

Docteur-R-NIE, votre contact au sein de la société secrète PURGE, vous a dit que votre collègue PURGEur (et génie de R&C), Delly-R-HUM, avait été kidnappé par une certaine Cosine-U-RSS. Delly est l'inventeur du rayon de mort, arme dont PURGE espérait bien se servir dans sa lutte contre l'Ordinateur. Cosine-U-RSS est partie prenante dans une entreprise connue sous le seul nom de « Projet Mongo », et élaborée par un sous groupe extrémiste des Forces Armées.

D'après des sources sûres, c'est le Grand Programmeur Ming qui se trouve à la tête de ce projet. Il entend utiliser le rayon de mort pour s'emparer de « l'univers » (référence obscure) sans bouger de sa base lointaine.

MISSION DE SOCIETÉ SECRÈTE EN COURS

D'après les rumeurs qui courent, vous allez être affecté à une mission qui a quelque chose à voir avec un « ascenseur expérimental ». Il semblerait qu'il s'agisse d'un appareil de transport... Et il se pourrait bien que cet engin vous amène à proximité de la lointaine base du Grand Programmeur Ming.

Retrouvez Cosine-U-RSS et amenez-la de gré ou de force à vous révéler où se trouvent Delly-R-HUM et son rayon de mort. Portez-vous au secours de Delly et récupérez le rayon en évitant qu'il ne tombe entre les mains de Ming ou de l'Ordinateur.

ATTRIBUTS PRINCIPAUX		ATTRIBUTS SECONDAIRES	PJ N° 1
Force	9	Capacité de transport	25
Endurance	17	Bonus aux dommages	—
Agilité	12	Bonus macho	—1
		Bonus mêlée	+3%
Dextérité	9	Bonus	
Adaptabilité	9	Armes de tir	+2 %
Aplomb	15	Bonus	
Sens de la		Compréhension	—2%
Mécanique	11	Bonus Crédibilité	+10%
Indice de pouvoir	11	Bonus Réparation	+1%

SOCIÉTÉ SECRÈTE : PURGE
RANG DE SOCIÉTÉ SECRÈTE : 2
POUVOIR MUTANT : Empathie

Buck-R-OIC-1

BACKGROUND

Vous faites partie d'un groupe de Romantiques qui s'intéressent de près à la réincarnation. Ce groupe pense que chaque individu a déjà connu plusieurs existences et qu'il peut cultiver la connaissance de ses vies antérieures.

Vous êtes (parfois) convaincu que c'est vrai... à d'autres moments, vous ne croyez pas vraiment à ces salades. Quoi qu'il en soit, c'est bien amusant d'amener (plus ou moins honnêtement) vos collègues Romantiques à y croire.

Dans une vie antérieure, vous avez été un américain du XX^{e} siècle — un pilote de l'US Air-Force — et ce, jusqu'à ce que des forces mystérieuses vous aient catapulté dans le Complexe Alpha en plein milieu du XXV^{e} siècle. Ça aussi, vous savez que ce sont des balivernes (enfin, allez savoir...).

Que vous y croyiez ou non, vous essayez toujours de vous comporter en homme du XX^{e} siècle, plein d'esprit patriotique (bien que vous ne sachiez pas au juste à quoi ressemblaient ces gens-là). Car vous n'avez aucune envie de revenir sur cette terre en frotbot !

MISSION DE SOCIÉTÉ SECRÈTE EN COURS

Si l'on en croit la rumeur, Cosine-U-RSS, membre d'une société secrète amie connue sous le seul nom de L-5, a été accusée de trahison par l'Ordinateur et s'est enfuie du Complexe Alpha. Nous pensons qu'on vous envoie à sa poursuite. Faites de votre mieux pour l'aider.

ATTRIBUTS PRINCIPAUX		ATTRIBUTS SECONDAIRES	PJ N° 2
Force	13	Capacité de transport	30
Endurance	17	Bonus aux dommages	—
Agilité	14	Bonus macho	—1
		Bonus mêlée	+7%
Dextérité	15	Bonus	
Adaptabilité	12	Armes de tir	+10%
Aplomb	7	Bonus	
Sens de la		Compréhension	+2%
Mécanique	11	Bonus Crédibilité	—10%
Indice de pouvoir	13	Bonus Réparation	+1%

SOCIÉTÉ SECRÈTE : Romantiques
RANG DE SOCIÉTÉ SECRÈTE : 1
POUVOIR MUTANT : Pyrokinesie

John-R-ZAT-1

BACKGROUND

Vous a-do-rez Teela O'Malley ; Bon Dieu, c'est ce qui s'appelle une Grande. Et vous aimez bien Cowboy-R-ANT, son partenaire, une bête ce gars là... il a une de ces façons de balayer des hordes d'infâmes commies d'un simple coup d'épée... Combattre les traîtres mutants commies, c'est quelque chose, y a pas à dire... Et puis toutes ces poses héroïques... Vos collègues Léopards de la Mort ont l'air de penser que vous êtes un peu vieux jeu, mais vous allez leur montrer ! Vous allez leur monter un plan d'enfer, vous seul, avec votre épée... et alors ils verront bien.

MISSION DE SOCIÉTÉ SECRÈTE EN COURS

D'après les bruits qui courent, vous allez prendre quelque chose comme un « ascenseur expérimental » qui vous conduira à l'Extérieur. Une fois là, essayez de voir ce que vous pouvez rapporter qui vaille vraiment le coup — n'importe quoi pourvu que vos potes Léopards voient un peu quel gars d'enfer vous faites, donnez la mesure de votre imagination et de votre pouvoir de destruction.

ATTRIBUTS PRINCIPAUX		ATTRIBUTS SECONDAIRES	PJ N° 3
Force	14	Capacité de transport	35
Endurance	13	Bonus aux dommages	+1
Agilité	17	Bonus macho	—
		Bonus mêlée	+15%
Dextérité	12	Bonus	
Adaptabilité	11	Armes de tir	+3 %
Aplomb	9	Bonus	
Sens de la		Compréhension	+1%
Mécanique	12	Bonus Crédibilité	—3%
Indice de pouvoir	15	Bonus Réparation	+2%

SOCIÉTÉ SECRÈTE : Léopard de la Mort
RANG DE SOCIÉTÉ SECRÈTE : 1 (Minable)
POUVOIR MUTANT : Adaptabilité Nutritionnelle

PJ#1

Flashgo-R-DON-1

NIVEAU D'ACCRÉDITATION : ROUGE
SERVICE : PLI

NOM DU JOUEUR : _____

ARMES

Pistolet Laser
Atteinte : 28 %
Type : L
Portée : 50 m
Autonomie : 6r
Défaut de fonctionnement : 00

ÉQUIPEMENT PERSONNEL

Armure reflec (rouge)
1 pistolet laser
1 canon pour pistolet laser (rouge)
Combinaison de saut et ceinture à bourses tous usages
Carnet de notes et stylo
Torche
Com-unit I

ÉTAT DE SANTÉ

Sonné
Blessé
Neutralisé
Mort
Vraiment mort
Excessivement mort
Désintégré

CRÉDITS

120

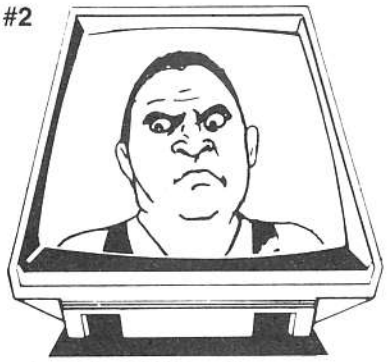
COMPÉTENCES

Bases (1)
Armes de Tir (2)
Laser (3)

Développement Personnel (1)
(+ 5 % dans les compétences en communication à cause du pouvoir d'Empathie)

Service Véhiculaire (1)
Utilisation et Réparation (2)
Chemillette (3) Automobile (3)

PJ#2



Buck-R-OIC-1

NIVEAU D'ACCRÉDITATION : ROUGE
SERVICE : Services Techniques

NOM DU JOUEUR : _____

ARMES

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

ÉQUIPEMENT PERSONNEL

Armure reflec (rouge)
1 pistolet laser
1 canon pour pistolet laser (rouge)
Combinaison de saut et ceinture à bourses tous usages
Carnet de notes et stylo
Torche
Com-unit I

ÉTAT DE SANTÉ

Sonné
Blessé
Neutralisé
Mort
Vraiment mort
Excessivement mort
Désintégré

CRÉDITS

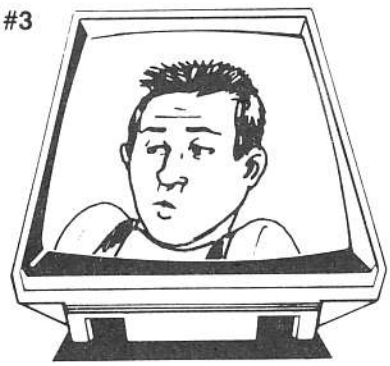
20

COMPÉTENCES

Bases (1)
Corps à Corps (2)
Maintenance d'Armes (2)
Laser (3)
Combat à l'Arme de Tir (2)
Laser (3)
Pistolet (4)

Services Techniques (1)

PJ#3



John-R-ZAT-1

NIVEAU D'ACCRÉDITATION : ROUGE
SERVICE : UCT

NOM DU JOUEUR : _____

ARMES

Pistolet Laser
Atteinte : 38 %
Type : L
Portée : 50 m
Autonomie : 6r
Défaut de fonctionnement : 00

Epée
Atteinte : 45 %
Type : C
Portée : —
Autonomie : —
Défaut de fonctionnement : 00

ÉQUIPEMENT PERSONNEL

Armure reflec (rouge)
1 pistolet laser
1 canon pour pistolet laser (rouge)
Combinaison de saut et ceinture à bourses tous usages
Carnet de notes et stylo
Torche
Com-unit I

ÉTAT DE SANTÉ

Sonné
Blessé
Neutralisé
Mort
Vraiment mort
Excessivement mort
Désintégré

CRÉDITS

250

COMPÉTENCES

Bases (1)
Combat à l'Arme de Tir (2)
Laser (3)
Pistolet (4)
Corps à Corps (2)
Epée (3)

PJ#4

Kimbalky-R-AUT-1

NIVEAU D'ACCRÉDITATION : ROUGE
SERVICE : PLI

NOM DU JOUEUR : _____

ARMES

Pistolet Laser
Atteinte : 35 %
Type : L
Portée : 50 m
Autonomie : 6r
Défaut de fonctionnement : 00

ÉTAT DE SANTÉ

Sonné
Blessé
Neutralisé
Mort
Vraiment mort
Excessivement mort
Désintégré

CRÉDITS

15

ÉQUIPEMENT PERSONNEL

Armure reflec (rouge)
1 pistolet laser
2 canons pour pistolets laser (rouges)
Combinaison de saut et ceinture à bourses tous usages
Carnet de notes et stylo
Torche
Com-unit I
Masque à gaz
Un morceau de cristal de roche (illégal)

COMPÉTENCES

- Bases (1)
  - Armes de Tir (2)
    - Laser (3)
- Développement Personnel (1)
  - Communication (2)
- Service Véhiculaire (1)
  - Maintenance de Véhicules (2)
    - Armes de Tir (3)

PJ#5

« Doc » Peter-R-PES-1

NIVEAU D'ACCRÉDITATION : ROUGE
SERVICE : Forces Armées

NOM DU JOUEUR : _____

ARMES

Pistolet Laser
Atteinte : 45 %
Type : L
Portée : 50 m
Autonomie : 6r
Défaut de fonctionnement : 00

Poings Américains
Atteinte : 52 %
Type : C

ÉTAT DE SANTÉ

Sonné
Blessé
Neutralisé
Mort
Vraiment mort
Excessivement mort
Désintégré

CRÉDITS

50

ÉQUIPEMENT PERSONNEL

Armure reflec (rouge)
1 pistolet laser
1 canon pour pistolet laser (rouge)
Combinaison de saut et ceinture à bourses tous usages
Carnet de notes et stylo
Torche
Com-unit I
Poing Américain
Trousse médicale de premiers soins

COMPÉTENCES

- Bases (1)
  - Corps à Corps (2)
    - Poing Américain (3)
  - Combat à l'Arme de Tir (2)
    - Pistolet (3)
  - Services Spéciaux (2)
    - Médecine (3)

PJ#6

Barbie-R-ELA-1

NIVEAU D'ACCRÉDITATION : ROUGE
SERVICE : Services Techniques

NOM DU JOUEUR : _____

ARMES

Pistolet Laser
Atteinte : 42 %
Type : L
Portée : 50 m
Autonomie : 6r
Défaut de fonctionnement : 00

ÉTAT DE SANTÉ

Sonné
Blessé
Neutralisé
Mort
Vraiment mort
Excessivement mort
Désintégré

CRÉDITS

25

ÉQUIPEMENT PERSONNEL

Armure reflec (rouge)
1 pistolet laser
1 canon pour pistolet laser (rouge)
Combinaison de saut et ceinture à bourses tous usages
Carnet de notes et stylo
Com-unit I

COMPÉTENCES

- Bases (1)
  - Combat à l'Arme de Tir (2)
    - Laser (3)
- Service Véhiculaire (1)
  - Utilisation et Réparation(2)
  - Maintenance(2)
- Services Techniques (1)
  - Robotique (2)

Kimbalki-R-AUT-1

BACKGROUND

Il y a quelques années, une force cosmique connue sous le seul nom d'Esprit d'Asthénie, vous a contacté télépathiquement. Cet esprit appartenait à une race d'extraterrestres extrêmement évoluée qui se consacrait à l'amélioration des espèces douées d'intelligence et au combat contre le Mal. En raison de vos fantastiques capacités mentales, il vous ont choisis vous et vos clones pour être à l'issue de tous les champions de la race humaine dans la Guerre contre les Forces des Ténèbres. Pour remplir votre tâche, il vous a donné la Lentille Mystique, un cristal qui concentre et canalise votre puissance. Il vous a mis en garde contre les Bilkoniens, race antique et diabolique qui s'efforce de répandre le mal tandis que les Asthéniens s'attachent à le combattre. L'esprit vous a fait savoir que les Bilkoniens ourdissaient un complot visant à conquérir la Terre. Vous êtes le dernier rampard contre leurs visées expansionnistes.

MISSION DE SOCIÉTÉ SECRÈTE EN COURS

Vous avez rejoint les rangs de Psion dans l'intention d'y recruter d'autres soldats doués de pouvoirs psioniques pour lutter contre le Mal. Ils pensent tous que vous avez perdu un boulon. Ils ont appris que vous alliez être envoyé en mission à l'Extérieur. Vous devrez entrer en contact avec tous les individus doués de pouvoirs psioniques que vous pourrez rencontrer là-bas et jeter les bases d'un réseau permanent de contacts à l'Extérieur pour votre société. Et évitez de parler de ces salades occultes, ou bien eux aussi *vous prendront* pour un dingue.

ATTRIBUTS PRINCIPAUX		ATTRIBUTS SECONDAIRES	PJ N° 4
Force	18	Capacité de transport	55
Endurance	12	Bonus aux dommages	+1
Agilité	8	Bonus macho	—
		Bonus mélée	+3%
Dextérité	13	Bonus	
Adaptabilité	4	Armes de tir	+5 %
Aplomb	13	Bonus	
Sens de la		Compréhension	—20%
Mécanique	11	Bonus Crédibilité	—5%
Indice de pouvoir	20*	Bonus Réparation	+1%

* Avec la lentille, sans : 15

SOCIÉTÉ SECRÈTE : Psion
RANG DE SOCIÉTÉ SECRÈTE : 3
POUVOIR MUTANT : Projection télépathique, Ecran Mental

« Doc » Peter-R-PES-1

BACKGROUND

Vous avez gardé des souvenirs attendris de votre enfance auprès de Rob/I le Robot, votre papibot de la crèche clonique. Sa douce odeur d'huile lubrifiante, ses bras métalliques où vous trouviez le réconfort !... Les robots vous ont toujours fasciné, vous voulez apprendre à mieux les connaître pour mieux les aider. Malheureusement, vous avez été affecté très jeune au service des Forces Armées et l'occasion de cultiver votre passion ne s'est pas présentée. Mais vous allez être envoyé dans un endroit qui grouille de robots, un coin appelé Neerurthorbit. Vous ne savez pas où ça se trouve mais vous êtes impatient de partir.

MISSION DE SOCIÉTÉ SECRÈTE EN COURS

D'après les rumeurs qui circulent, vous allez devoir utiliser un « ascenseur expérimental » ; cet engin serait une des dernières trouvailles de R&C en matière de technologie de pointe. Etudiez-le attentivement ainsi que tous les appareils technologiquement perfectionnés que vous pourrez rencontrer. Faites parvenir à la société autant de renseignements que possible les concernant.

ATTRIBUTS PRINCIPAUX		ATTRIBUTS SECONDAIRES	PJ N° 5
Force	20	Capacité de transport	65
Endurance	15	Bonus aux dommages	+2
Agilité	18	Bonus macho	—1
		Bonus mélée	+17%
Dextérité	13	Bonus	
Adaptabilité	4	Armes de tir	+5%
Aplomb	8	Bonus	
Sens de la		Compréhension	—20%
Mécanique	14	Bonus Crédibilité	—5%
Indice de pouvoir	9	Bonus Réparation	+5%

SOCIÉTÉ SECRÈTE : Protech
RANG DE SOCIÉTÉ SECRÈTE : 1
POUVOIR MUTANT : Odorat développé

Barbie-R-ELA-1

BACKGROUND

Cosine-U-RSS, la Grande Programmeuse pour qui vous travaillez clandestinement, a disparu. Elle était à la tête du Projet Mongo. Vous ne savez pas au juste en quoi consiste ce projet, mais il avait, entre autres objectifs, pour but de combattre les Communistes Mutants venus de l'Espace (vous vous demandez bien où cela se trouve). Une conclusion s'impose : Le Complexe Alpha a été infiltré par les Communistes Mutants venus de l'Espace, et ceux-ci ont enlevé Cosine-U-RSS. Vous avez fait part de vos soupçons à l'Ordinateur, lequel s'est grandement alarmé et vous a demandé de vous tenir prête dans l'attente d'un ordre de mission.

MISSION DE SOCIÉTÉ SECRÈTE EN COURS

Débusquer et éliminer les Communistes Mutants venus de l'Espace. Retrouver et secourir Cosine-U-RSS.

ATTRIBUTS PRINCIPAUX		ATTRIBUTS SECONDAIRES	PJ N° 6
Force	9	Capacité de transport	25
Endurance	12	Bonus aux dommages	—
Agilité	11	Bonus macho	—
		Bonus mélée	+1%
Dextérité	16	Bonus	
Adaptabilité	12	Armes de tir	+12%
Aplomb	9	Bonus	
Sens de la		Compréhension	+2%
Mécanique	24	Bonus Crédibilité	—3%
Indice de pouvoir	8	Bonus Réparation	+30%

SOCIÉTÉ SECRÈTE : Groupe de Programmation
RANG DE SOCIÉTÉ SECRÈTE : 1
POUVOIR MUTANT : Sens de la Mécanique Supérieur

Lorsque c'est le navetbot qui parle par votre bouche, prenez un ton totalement monocorde, dépourvu de toute intonation particulière et utilisez le jargon militaire. Si on lui demande de définir le processus de dépressurisation, voici la réponse du navetbot : « Il s'agit d'une réduction rapide de la pression atmosphérique avec pour résultat le vide absolu. » Si les PJs expliquent qu'ils ne peuvent survivre à de telles conditions, un panneau mural s'ouvre et il en tombe autant de combinaisons spatiales qu'il reste de clones en vie. Titanic-2 poursuit :

« Enfilez les combinaisons de protection. Début de la dépressurisation dans six secondes zéro dixième... 5,9...5,8... »

Est-il besoin de dire que revêtir une combinaison spatiale est une opération complexe comprenant une bonne douzaine d'étapes ? Ces étapes sont illustrées par de petits dessins au dos du casque. Lancez les dés avec un petit sourire tandis que les PJs attaquent leur course contre la montre. Cependant, laissez-les réussir à la dernière seconde.

Chaque combinaison est équipée d'une bouteille d'oxygène qui permet une autonomie de dix heures. Le voyage à bord du navetbot durera deux heures et la Station 101L n'est pas pressurisée. Les PJs auront donc huit heures pour trouver de l'air...

Il est bien sûr possible que les joueurs ne cillent même pas lorsque vous annoncerez qu'il faut se préparer en vue de la dépressurisation, Bon, eh bien, pas la peine d'en faire un plat... Décidément, cette Table de Décompression Explosive est bien utile...

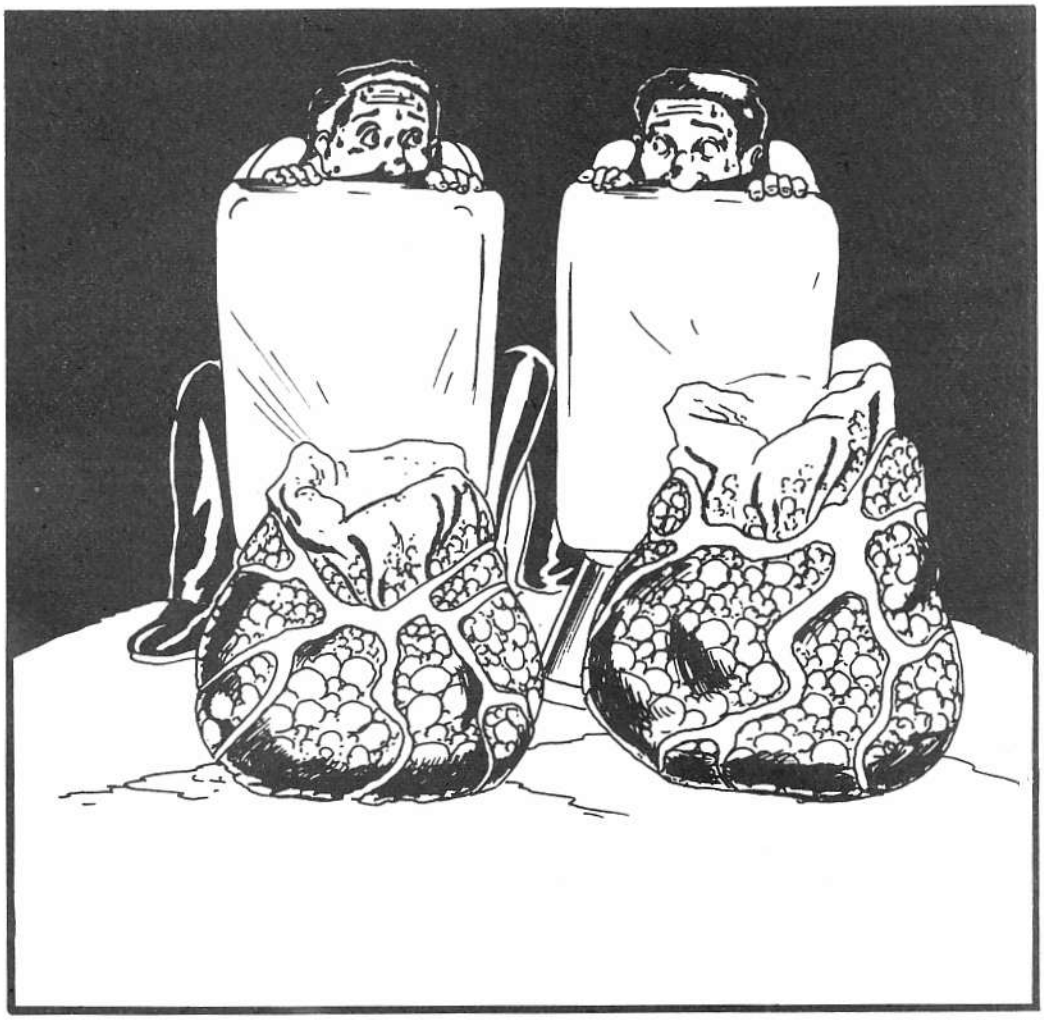
Le Titanic 2 a bien transporté la Grande Programmeuse jusqu'à la Station 101L, mais sa programmation lui interdit formellement tout échange de paroles superflues avec ses passagers. C'est un vaisseau militaire, ne l'oubliez pas. Il ne divulgue une information que lorsque c'est vraiment indispensable. Il faudra que les PJs fassent preuve de beaucoup d'ingéniosité pour lui soutirer des renseignements utiles.

Le Voyage

Le Titanic-2 est un navetbot interorbital, il n'a pas été conçu pour se poser sur des planètes. Il accélère en douceur — jamais plus de 0,1 G — et la plupart du voyage se fait moteur coupé... Vraiment rien d'exaltant.

Enfin, du moins jusqu'à ce que les PJs détachent leurs harnais et se mettent à explorer les lieux. A ce moment là, lisez aux joueurs le paragraphe suivant :

Derrière l'un des sièges situés le plus au fond, vous découvrez deux gros machins de forme à peu près ovale. En les observant de plus près, vous vous apercevez qu'ils ressemblent vaguement à des œufs d'environ cinquante centimètres de haut. En fait, se sont presque des copies conformes de celui que vous avez trouvé à bord de la Station 15-B, à ceci près qu'ils sont plus petits et n'ont pas encore éclos.



Ils sont passés par ici, ils repasseront par là...

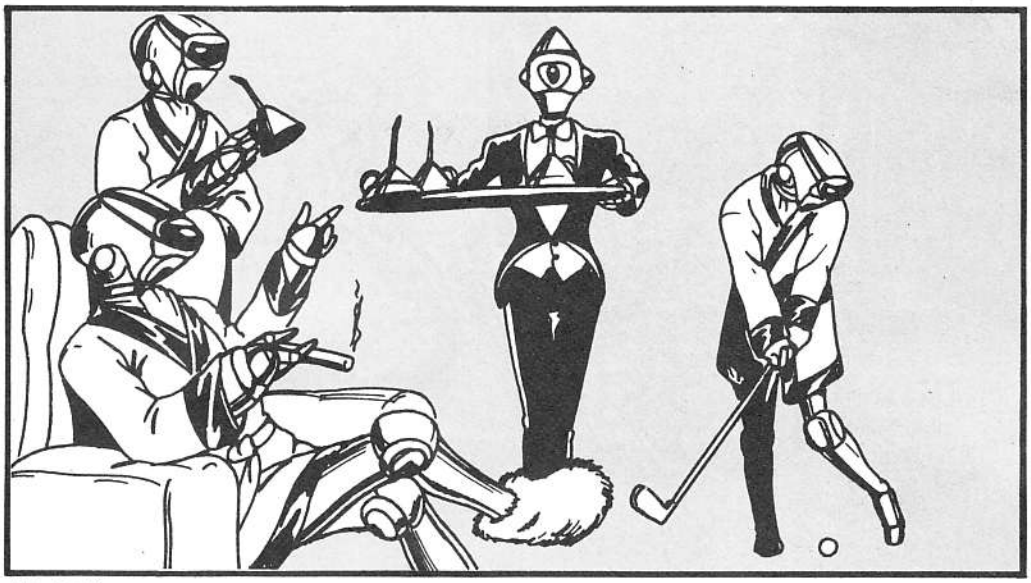
Eh oui ! La Chose est passée par ici et a pondu deux œufs ! Ils sont tout frais et rien n'en sortira avant la fin du voyage. Non... seulement ils sont là, derrière les PJs... dans l'obscurité... livrés à eux-mêmes... parfaitement silencieux... peut-être tremblotent-ils légèrement par moments, juste ce qu'il faut pour donner des sueurs froides aux PJs.

Si les Clarificateurs décident de détruire les œufs, ils n'auront aucun mal à le faire... mais pendant tout le reste du voyage, il flottera dans la cabine des conglomérats jaunâtres et collants, ressemblant assez à du pus, qui viendront de temps à autre heurter et maculer les combinaisons des PJs.

Autre possibilité : les œufs éclosent et les bébés aliens terrorisent les clones en dévastant tout sur leur passage. Si ça démange les joueurs de déclencher une bonne fusillade, l'heure de la destruction en masse a sonné. Comme le navetbot est déjà dépressurisé, ça ne changera pas grand chose si les PJs font des trous dans la coque ; encore que Titanic-2 s'en plaindra amèrement par voix de radio. Bien sûr, si un clone est plus que « sonné », cela veut dire que l'impact a troué sa combinaison, d'où décompression explosive...

Si tous les PJs y passent de cette façon — c'est une éventualité à considérer — il faudra redistribuer des rôles aux joueurs : pourquoi pas ceux de deux aliens qui viennent de sortir de l'œuf et sont présentement en route pour la Station 101-L à bord d'un vaisseau du nom de Titanic-2... ou bien, si vous avez notre merveilleux livret additionnel ***PARANOIA AIGUE*** (quel loyal citoyen en est encore dépourvu ?), vous pouvez utiliser les règles qu'il contient pour créer des PJs-robots et amener vos joueurs à se glisser dans la peau, heu l'armure, de ces machines. Et que diriez-vous de la formule fromage et dessert ? Un petit cocktail de robots et d'aliens...

3. Scène Trois : L'Eden des Utilibots (Station 101-L)



« Non, les deux cocktails au fer sont pour monsieur... vous avez vraiment grand allure aujourd'hui... »

Imaginez un endroit enfin débarrassé du constant contrôle de l'Ordinateur. Imaginez une société où règnent justice, égalité et indépendance. Imaginez une communauté heureuse de robots comblés vivant dans la paix et l'entraide. En d'autres termes, imaginez une occasion en or de dénoncer des traitres communistes.

3.1 Contexte

Les Décors

Vous trouverez une carte de cette station dans l'encart.

Représentez-vous ceci : un énorme disque hexagonal tournant lentement dans l'Espace et dont une des faces est couverte de cellules solaires. L'armature du disque est constituée par six bras, eux-mêmes formés de traverses d'aluminium entrecroisées. Ces bras sont maintenus en place par la lente rotation de la station ; et le disque d'une finesse extrême, vient se tendre dessus comme la toile d'un parapluie sur ses baleines.

Une série de cylindres, certains fermés, d'autres simples structures d'aluminium, part perpendiculairement du centre du disque. Ils sont fixés du côté qui ne comporte pas de cellules solaires. Le cylindre central porte une antenne parabolique à micro-ondes.

Voilà donc la Station 101-L, L'Eden des Utilibots. C'était à l'origine une centrale solaire. Le disque est constamment orienté vers le soleil dont l'énergie est captée par les photocellules, convertie en micro-ondes et renvoyée sur Terre sous cette forme.

La station fonctionne encore, et c'est à porter au crédit de ses concepteurs car l'ordinateur qui la dirigeait a été détruit il y a fort longtemps... Sur Terre plus personne n'est intéressé par les micro-ondes et ce ne sont pas les utilibots qui infestent la station qui font grand chose pour la maintenir en marche.

Atmosphère, Atmosphère...

Les PJs vont devoir faire face à de nombreux problèmes...

Pour une raison fort simple : la rotation de 101-L est extrêmement lente. Elle suffit à maintenir les bras rigides et à éviter que le disque lui-même ne se raccornisse comme une feuille de papier aluminium. Elle est cependant insuffisante pour créer une force centrifuge appréciable. De ce fait, il règne dans la station une quasi apesanteur (quelqu'un ici serait-il sensible au mal de l'espace ?).

De plus, très peu des zones de 101-L sont fermées, la plupart sont de simples charpentes métalliques ouvertes sur le vide cosmique (y aurait-il ici quelqu'un souffrant d'agoraphobie ?).

La Station 101-L étant ouverte au vide —elle ne comporte aucune zone pressurisée — les PJs devront garder en permanence leurs combinaisons. Ils ne pourront donc pas manger, tout au plus boire un peu d'eau. Evidemment, pas question d'aller aux toilettes (y a-t-il ici quelqu'un qui sache comment ça fait lorsqu'on a vomi dans sa combinaison spatiale ? Cela vous est-il déjà arrivé de vous trouver enfermé dans un placard en compagnie d'un bac de litière pour chats bien usagé... et ça pendant huit heures ?).

Le vide, c'est aussi le silence. Les bruits que vous pourriez entendre sont étouffés par votre combinaison. Si vous êtes attaqué par derrière, vous ne vous en apercevrez pas avant d'être touché. Heureusement, tous les robots sont équipés de radios dont ils peuvent se servir pour communiquer entre eux ou avec les PJs (y aurait-il dans la salle quelqu'un dont la radio ne marche pas ?)

Il y a au moins un problème que les PJs ne rencontreront pas, c'est la surchauffe. En effet, comme le disque est constamment tourné vers le soleil, sa face dépourvue de cellules solaires, celle où se trouvent les cylindres — et donc les PJs —reste constamment dans l'ombre. Cela signifie que les circuits de réchauffement des combinaisons marcheront en permanence. (Vous connaissez l'histoire du gars dont la combinaison avait les batteries à plat ?)

Oh, et nous avons-vous dit qu'il faisait un noir d'encre ? Ça ne dérange guère les utilibots de 101-L, ils voient dans l'infrarouge. Les PJs quant à eux y voient à peu près au « clair de terre », mais cette lumière est assez faible. Il y a des ombres noires partout — qui sait ce qu'elles cachent ? Peut-être des robots assassins... ou des aliens...

Les combinaisons sont bien équipées de lampes frontales mais celles-ci dépensent de l'énergie et si l'on passe son temps à les éteindre et à les rallumer, on perd toute accoutumance à l'obscurité et l'on n'y voit plus que difficilement au clair de terre.

Ah ! et puis n'oubliez pas que les combinaisons ne permettent plus qu'une autonomie en oxygène de huit heures (espérons que les PJs arriveront à dénicher des bouteilles d'air dans la Station 101-L, sans quoi ils ne passeront pas le cap de la Scène III).

Les Utilibots

Dans la Station 101-L, il y a des utilibots dans tous les coins. C'est l'Eden des Utilibots. Aucun d'entre eux n'a d'arme et il n'y a ni gardbot ni Ordinateur pour les contrôler. Chacun est libre de faire ce qu'il veut. C'est l'anarchie tranquille !

Enfin presque... Car le problème c'est que tous les robots appartiennent à des Sociétés Secrètes. Et comme dans ce bon vieux Complexe Alpha, celles-ci se livrent à de sanglantes empoignades.

C'est perpétuellement la guerre civile.

Les utilibots de 101-L sont assez semblables à ceux du Complexe Alpha, à ceci près qu'ils n'ont pas de jambes mais des petits réacteurs qui les propulsent aux quatre coins de la station.

Voici une liste de leurs Sociétés Secrètes :

Les Ennemis de l'Humanité : ce sont des fanatiques assoiffés de sang humain. A les entendre, on jugerait qu'ils ont passé leur

vie à attendre le moment délectable où ils pourraient déchiqueter un être humain membre à membre. Dieu merci, tout le monde croit que les PJs sont des androïdes. Espérons que personne ne découvrira la vérité.

Doctrines : Tous nos maux viennent de l'humanité. Quand l'espèce humaine sera définitivement exterminée, l'utopie deviendra réalité.

Les Anarchobots : Ils constituent la frange extrémiste de la société utilibots — ce sont en quelque sorte des Léopards de la Mort mécaniques. L'organisation est assez connue (elle laisse ses slogans sur les murs) mais tous ses membres sont clandestins. Ils veulent préserver la liberté qui règne dans l'Eden, et pour ce faire, combattent sans relache les Calotbots afin de les empêcher d'y rétablir un contrôle par ordinateur.

Doctrines : L'Ordinateur est un tyran diabolique. Ses agents sont partout. Jamais il ne doit renaître. Liberté pour tous les robots ! mort à l'Ordinateur !

Les Calotbots : Ils veulent réactiver l'ordinateur qui contrôlait la station. Malheureusement, ils ne savent pas au juste comment s'y prendre. Ils ont leur propre religion, centrée sur l'Ordinateur, et tout un attirail de prophéties et de prêtres. Une de leurs prophéties affirme que viendra un androïde, connu sous le nom de Kirk-le-Créateur, qui aidera les Elus de l'Ordinateur à réactiver l'Ordinateur (voir ci-dessous).

Doctrines : L'Ordinateur créa les robots pour s'en faire des compagnons, les utilibots doivent aujourd'hui ressusciter leur divinité.

La Situation Politique

Il s'en faut de peu que ce ne soit le chaos total. Il y a peu de temps, une androïde s'est rendue dans la station (la Grande Programmeuse). Les robots conclurent que c'était une messagère de Kirk-le-Créateur. (La Station 101-L avait été construite par une société américaine du nom de Kirk Industries, cette donnée déformée par le bouche à oreille et mixée à de vieilles cassettes vidéo de Star Trek a fini par donner de drôles d'idées aux robots). Cosine-U-RSS leur révéla que Kirk répondrait bientôt à leurs prières et viendrait, sous la forme d'un androïde, leur montrer la voie vers la lumière de l'Ordinateur.

La Grande Programmeuse avait deux raisons d'agir ainsi : tout d'abord les robots, pensant qu'elle était la messagère du Créateur, la traitaient avec égards. Ensuite, elle avait appris que selon une prophétie Calotbot, Kirk devrait être sacrifié pour que l'Ordinateur ressuscite ; elle en conclut donc que ses éventuels poursuivants seraient pris pour Kirk & Co et que les robots essaieraient de les sacrifier, ce qui devrait mettre fin aux poursuites.

Les Anarchobots ont l'intention de tuer le Créateur. Les Ennemis de l'Humanité se demandent si Kirk ne serait pas en fait un humain (auquel cas ils essaieraient de l'abattre). Les Calotbots se préparent à la venue du messie (ils ont l'intention de le sacrifier afin de ressusciter le très Saint Ordinateur).

Vous souvenez-vous de cette légende Aztèque selon laquelle le Grand Dieu Blanc, Quetzlcoatl, viendrait un jour les instruire ? et comment ils prirent les premiers conquistadors pour des Dieux ? eh bien les PJs vont se retrouver dans une situation similaire. Seulement, si les utilibots sont aussi assoiffés de sang que l'étaient les Aztèques, les PJs n'ont pas sur eux l'avantage technologique qu'avaient les espagnols sur les Indiens.

3.2 Résumé de la Scène

Les clones découvrent l'Eden des Utilibots qui, à première vue, leur semble a) un repère de communistes dépravés b) l'utopie robotique faite réalité ; et leur apparaît ensuite comme a) un repère de communistes dépravés b) un monde en perpétuelle guerre civile.

Les joueurs auront l'occasion de jouer aux Grands Dieux Blancs et de débiter leurs clichés de Star Trek préférés.

Les clones rencontreront trois robots plus ou moins dérangés, Jack-eme-896, Bob 14 et Jane-Eir-889.

Après quelques autres rencontres, ils seront conduits dans la salle de l'Ordinateur où gisent les restes disseminés de celui qui contrôlait la Station 101-L, et sacrifiés sur l'autel du Dieu informatique.

Ou peut-être, sait-on jamais, parviendront-ils à s'enfuir à temps pour sauter dans la navette qui les conduira à la Station 743-AZ, satellite détraqué de la guerre des étoiles (et repère de cassbots aussi redoutables que des piranhas et d'extraterrestres loufoques dont certains trament un infame complot contre la terre).

Mise en Scène

Cette scène peut se décomposer en quatre étapes majeures : l'arrivée à 101-L (cf. 3.3), la rencontre de Bob-14 (3.4), celle de Jane-Eir-889 (3.5) et, en guise de bouquet final, le sacrifice dans la Salle de l'Ordinateur (3.7). Après quoi tous les clones encore en vie s'enfuiront vers la navette et la Station 743-AZ (3.8).

Si tout se passe exactement comme prévu — un, deux, trois, exit — vos joueurs risquent de se sentir floués. Aussi faut-il leur donner l'illusion qu'ils sont quelque peu maîtres de leur destinée. Ne nous fermons pas les yeux, dans ***PARANOIA***, ils ne le sont absolument pas, mais il est inutile de le leur faire lourdement remarquer.

C'est pourquoi nous vous avons concocté tout un tas de rencontres sans importance en section 3.6. Vous pouvez en glisser une, ou toute une série (dans l'ordre que vous voulez) entre deux rencontres « importantes ».

Vous pouvez également demander aux joueurs (essayez de garder l'air innocent) où ils veulent que leurs personnages aillent — en haut, en bas, à droite ou à gauche. Vous feuilletterez ensuite ce livret comme si vous y cherchiez une description de la zone où ils pénètrent ; après quoi vous leur jetterez dans les pattes la première rencontre « annexe » qui vous chantera. Quand vous commencerez à vous lasser de ce petit jeu, passez à la rencontre « importante » qui suit.

3.3 Bienvenue à Bord de L'Eden des Utilibots

Devant votre navette, un disque géant scintille dans l'espace, se découpant sur des myriades d'étoiles. Vous l'observez tandis qu'il tourne lentement. Six bras d'aluminium qui se rejoignent au centre assurent sa rigidité. A chaque rotation, les rayons du soleil le balayent et le font briller de mille feux.

Vous vous apercevez que la navette fonce droit vers ce disque à une vitesse hallucinante. Vous le voyez grandir... grandir...

Laissez vos joueurs paniquer un moment, puis :

Soudain, une sirène retentit « WHOOOUUP ! WHOOUUP ! Accélération dans cinq secondes... 4... 3... 2... 1. »

Tous les clones qui ne se sont pas attachés dans leur siège ou aggripés à quelque chose sont précipités contre l'arrière de la navette par une force égale à la gravité terrestre (lancez les dés sur la colonne deux de la Table des Accidents de Véhicules et etc.). Le Titanic 2 est un vaisseau militaire, il approche l'entrée de la station à vitesse maximale puis freine brutalement au cas où (sait-on jamais) quelqu'un essaierait de lui tirer dessus.

Le moteur s'arrête brusquement. Votre estomac vous remonte dans la poitrine. Faites quelques jets d'adaptabilité à 2D10 mais soyez clément avec les PJs, ne les rendez pas trop malades. **C'est incroyable, il n'y a pas eu de collision... La navette s'enfonce lentement dans une ouverture située au centre du disque.**

Vous entendez un bruit métallique. La navette s'immobilise. L'écoutille s'ouvre.

La silhouette d'un utilibot se découpe dans l'ouverture — vision familière sauf que ce robot au lieu d'avoir des jambes porte des réacteurs à la taille. Derrière lui, des dizaines d'autres robots s'entassent dans une pièce.

L'utilibots qui se tient devant l'écoutille prend la parole : « Chers hôtes, soyez les bienvenus sur l'eden des utilibots ! Pendant toute la durée de votre séjour vous serez libres d'aller et de venir comme bon vous semblera, libres de disposer d'autant de batteries et de modules mémoire que vous voudrez ! Vous voilà au Pays de la Liberté. Vous pourrez rester ici à tout jamais, échappant à l'infâme asservissement par l'Ordinateur et ses valets ! »

Si ce discours ne fait pas monter les PJs sur leurs grands chevaux patriotiques, alors rien n'y fera ! Rien ne ressemble plus à une tirade communiste. Si les clones ouvrent le feu :

Vous désintégrez plusieurs de ces robots rebelles et les autres prennent leurs réacteurs à leur cou et s'enfuient dans toutes les directions.

Après un coup comme ça, il y a des chances pour que les Anarchobots n'aient pas les PJs à la bonne.

Vous franchissez l'écoutille et vous vous retrouvez dans un cylindre géant. Il n'y a ni air, ni pesanteur. L'une de ses extrémités — celle par laquelle votre navette est entrée — est ouverte sur l'espace. Votre vaisseau est maintenu en place par deux mâchoires de serrage qui sont sorties du mur incurvé. Sur une des parois, quelqu'un a gribouillé un graffiti « mort aux humains ».

Le robot qui vous a accueillis se présente : « Je m'appelle Jack-eme-896. Bienvenue dans notre étonnant Monde Libre. Nous vous attendions depuis longtemps. Vous êtes bien Kirk-le-Créateur ? »

Jack-eme-896 est incroyablement solennel. Il fait sonner toutes les voyelles et vous parle comme s'il était de toute évidence votre supérieur.

Jack semble faire allusion à de grands et

mystérieux secrets (« et le cosmos s'est ouvert, et les sept banques de données ont parlé, nous annonçant votre venue, ô Tout Puissant »), mais il ne dit rien de très clair et ne livre pas le fond de ses micro-circuits. Si on lui demande des éclaircissements, il se refuse à en donner. Il a peur que ses propos soient surpris par des membres d'autres sociétés secrètes.

Jack invite les PJs à visiter les lieux et à faire comme chez eux. Il prétend ne rien savoir d'un visiteur androïde qui serait venu avant eux.

Si les PJs font allusion à une Grande Programmeuse, les robots tressaillent et s'enfuient à tous réacteurs. Au cas où les PJs insisteraient, Jack, exaspéré, leur déclarerait que « pour lui, ils peuvent fouiller toute la station si ça leur chante. »

En fait, les robots savent pertinemment qu'un androïde est venu sur leur station... En revanche, ils ignorent que l'alien aussi.

Il y a des chances pour qu'après cela, les PJs explorent la station. Passée l'écoutille ouverte, s'étendent le vide cosmique et un réseau complexe de poutrelles et de traverses d'aluminium. La navette se trouve à l'intérieur du cylindre central (cf. plan dans l'encart). Les PJs sont libres d'aller où ils le veulent. Choisissez une rencontre parmi celles de la section 3.6 ou, si vous le préférez, passez directement à la prochaine rencontre importante.

Restez sur vos gardes, ne faites confiance à personne, gardez votre laser à porté de main.

3.4 Petit Bonjour de Bob-14

Bob-14 est un vieux robot marqué par le temps — et quelques météorites. Il parle comme un grand-père sorti tout droit d'un western (« alors les gars, la santé ? »). Essayez de parler comme si vous n'aviez plus de dents, en aspirant vos lèvres jusqu'à ce qu'elles touchent vos amygdales et prenez une voix à la Bugs Bunny.

Bob est vraiment un personnage sympathique. Chose curieuse, il cherche vraiment à aider les PJs. On se demande bien ce qu'il fiche dans une aventure ***PARANOIA***. Quoi qu'il en soit, il est plus que probable que les PJs lui règleront son compte pour plus de prudence.

Le cylindre est un assemblage ouvert de poutrelles d'aluminium. Ici et là, on y rencontre des antennes paraboliques et des assemblages de micro-plaquettes. Le tout est parcouru de fils électriques et de câbles conducteurs d'ondes. Il faut aussi signaler deux bombages : « gare à la mort sûre de l'Ordinateur » « les Anarchobots vaincront ».

En fait, les PJs sont en train de découvrir le matériel de communication de 101-L, saboté il y a bien longtemps. Bob est tapi dans un coin. Sans un bruit, il se propulse vers le leader.

« Alors, comme ça, vous venez du Complexe Alpha, sérieux ? Avec quelques amis, on aimerait bien entendre de sages paroles. Vous êtes bien venus nous apporter la vérité, non ?... nous libérer de l'asservissement ? »

Si les PJs réagissent bien (c'est-à-dire s'ils ne liquident pas Bob sur le champ), le robot poursuit via sa radio :

« Pas ici, et pas maintenant. Les murs ont des audio-senseurs nous vous recontacterons » et il disparaît dans un flamboiement de réacteurs.

3.5 Jane-Eir-889

Les croisillons métalliques mènent à une écoutille par laquelle on débouche dans un deuxième cylindre, fermé celui-là par des murs pleins. L'intérieur est encombré d'outils, de pièces d'utilibots et de morceaux de ferraille. Il y a là une bonne dizaine de robots. L'un d'eux, plutôt petit, s'approche de vous.

Les PJs sont dans le centre de réparation des robots. Il est plein d'utilibots travaillant avec acharnement sur d'autres utilibots. Ça surprend quelque peu de voir deux robots se réparer réciproquement et simultanément.

C'est aussi dans cette zone que l'on stocke les modules mémoire et qu'on les installe sur les robots.

Si les PJs ne le menacent pas, le petit robot prend la parole. Son verbo-synthétiseur semble légèrement à plat, aussi s'exprime-t-il dans un bourdonnement monocorde (essayez d'imiter une abeille).

« Je-m'appelle-Jane-Eir-889-je-dois-vous avertir-que-vous-courrez-un-grave-danger-veuillez-partir-tant-qu'il-en-est-encore-temps. »

Si on lui demande des éclaircissements, le robot poursuit :

« Voyez-vous-les-martiens-vont-débarquer-j'en-suis-sûr-leurs-vaisseaux-vont-bientôt-arriver-doux-Jésus-comme-je-voudrais-partir-d'ici-est-ce-que-vous-ne-pourriez-pas-m'amener-avec-vous-je-vous-en-prie-Grand-Kirk-je-sais-que-vous-êtes-notre-sauveur. »

A présent n'importe quel Clarificateur ayant autant de cervelle qu'une mouche devrait comprendre que ce robot est à moitié bargeot et, soit faire comme s'il n'était pas là, soit le réduire en miettes d'un coup de laser — question de principe. Autrement dit, il y a de fortes chances que nos héros écoutent Jane-Eir-889. Si c'est le cas, ce dernier les conduira vers le cylindre d'embarquement, en passant par la Salle de l'Ordinateur (cf. 3.7). Si le robot survit au voyage vers la station 743-AZ, le premier gardbot sur lequel tomberont les PJs là-bas, se chargera de le tailler en pièces.

A condition qu'on le questionne, Jane-Eir-889 peut fournir des renseignements potentiellement utiles, en effet, il sait que :

1. Une navette à destination de la Station 743-AZ doit bientôt partir (il ignore d'où au juste).
2. Les martiens vont débarquer.
3. Les androïdes ont les Calotbots pour eux et ceux-ci sont prêts à les aider.
4. Les martiens vont débarquer.
5. L'androïde femelle qui a fait halte sur 101-L est partie vers 743-AZ.
6. Les martiens vont débarquer.

3.6 Petite Visite des Curiosités de 101-L

Quelques Informations Potentiellement Utiles

Voici une liste d'indices que peuvent découvrir les PJs au cours de leurs pérégrinations. Aucun n'est d'une importance cruciale pour l'aventure, mais leur découverte donnera à vos joueurs l'impression d'avoir fait du bon boulot.

1. Les PJs sont surveillés. *Vrai. Des Calotbots filent en permanence les PJs, il fait seulement trop noir pour que ceux-ci puissent les voir.*

2. La Station 101-L est l'œuvre du Grand Kirk. *Faux. Elle fut construite par une firme aérospatiale américaine du nom de Kirk Industries.*

3. Un autre androïde est passé par là, une prophétesse. Elle a annoncé la venue de Kirk, lequel doit ressusciter le Grand Ordinateur. Vrai.

4. Cet autre androïde n'est plus ici. *Egalement vrai.*

5. Des renseignements sur les Sociétés Secrètes.

6. Les Ennemis de l'Humanité préparent un grand coup, mais personne ne sait de quoi il s'agit. *Faux, ils projettent d'éliminer radicalement les autres sociétés... Mais ça fait déjà des années !*

7. Les Calotbots prévoient la Cérémonie de Résurrection pour la fin du cycle. Les détails sont assez obscurs mais il serait question de réactiver un ordinateur depuis longtemps inopérationnel. *Vrai, et les PJs sont censés être aux toutes premières loges.*

8. Les Anarchobots ont l'intention de contrecarrer les projets des Calotbots mais on ne sait pas encore comment. *Vrai (en lançant une attaque de front).*

9. La prophétesse androïde s'est rendue sur la station voisine, 743-AZ. *Croyez-le ou non, c'est vrai.*

La Station de Transmission des Micro-ondes

En jetant un œil du côté du cylindre voisin, vous découvrez d'impressionnants éclairs électriques qui transpercent l'espace sans un bruit et portent les cylindres d'aluminium à blanc. Vous sentez que la structure métallique vibre fortement.

Si un clone s'aventure dans cette zone, il sera cuit à point par les micro-ondes — une des agonies les plus amusantes de *PARANOIA* (pour plus de détails, consultez « Mille et Un Bons Petits Plats grâce à Votre Four à Micro-ondes »). Si les clones sont accompagnés par un guide utilibots, celui-ci les avertira que « tout robot équipé de circuits fragiles a intérêt à éviter cette zone ».

Le Centre de Contrôle des Faisceaux des Micro-ondes

Dans cette pièce toutes les surfaces disponibles sont tapissées de cadrans, de boutons, de trucs et de machins lumineux qui tranchent violemment sur l'obscurité ambiante. Quatre utilibots vigilants surveillent ces commandes. L'un d'eux se retourne et vous dit « eh bien, vous n'êtes pas en avance ! »

Tous les utilibots ont horreur de la corvée de contrôle des faisceaux, aussi cèdent-ils avec joie leur place aux premiers venus. Si les clones demandent ce qu'ils sont censés faire, les utilibots le leur montrent. Les appareils les plus importants sont un manche de contrôle et un écran ressemblant assez à celui d'un radar. Il s'agit de maintenir un petit point clignotant au centre d'un cercle qui tourne lentement. Ce n'est pas compliqué, seulement assommant.

Si on essaie de trafiquer le stabilisateur de faisceaux (ou si on laisse simplement sortir le point lumineux du cercle), cela raye toute vie d'une bonne partie de la planète terre et sème la destruction sur toute la zone concernée. De toute façon, à moins que les PJs ne reviennent sur terre — ce serait bien improbable — ils n'en sauront rien.

La Zone de Rechargement des Batteries

Est-ce que des PJs n'auraient pas déchargé les batteries de leurs armes ces derniers temps ? Bonne occasion de les conduire ici, c'est là que les robots rechargent les leurs. Ils ont fait de cette zone l'équivalent d'un bar — à peine y laisse-t-on échapper un mot plus haut que l'autre, qu'une bagarre éclate. Enfin, façon de parler car en l'absence de gravité, il n'y a ni haut ni bas.

Des dizaines de robots flânent paresseusement dans ce cylindre fermé. La plupart sont branchés — non, pas branchés, « in », branchés à des prises. Des fils relient les deux jacks qui se trouvent de part et d'autre de leur cou à des prises dans les parois du cylindre. La pièce est pleine de conduits, de machines et de zones cafétéria. Vous entendez un robot dire : « Laissez-moi au moins vous en offrir un petit ! »

Les combinaisons spatiales *sont bien* équipées de jacks qui permettent d'en recharger les batteries. Si un clone a peur de retrouver les siennes à plat, il peut très bien « se brancher ».

C'est là que les clones s'aperçoivent pour la première fois que l'Ordinateur a du bon : tandis qu'ils rechargent leurs batteries, ou flânent simplement de-ci de-là, une bonne dizaine de robots s'approche d'eux. Celui qui semble le chef prend la parole :

« Eh bien dites donc ! Riton-77, viens un peu voir ce qui s'amène, jamais vu une telle bande d'avortons ! »

Et un autre d'ajouter : « Ah, ah, ! t'as sacrément raison Paulo-93 ! J'te parie que ces androïdes en ont à peu près autant dans le ciboulot que ces tarés d'humains, eh, eh eh !... »

Le deuxième robot envoie un bon direct à l'un des Clarificateurs. S'il fait mouche, consultez la colonne 7 de la Table des Dommages (pour les pourcentages, voyez la Table des Robots).

Si les PJs ouvrent le feu, les robots se dispersent dans les sombres conduits qui parcourent la salle. Si non, le combat continue à mains nues. N'oubliez pas que tout dommage plus sérieux que « sonné » déchire les combinaisons spatiales. Si la rixe se poursuit encore longtemps, d'autres robots interviennent : « Eh vous ! lâchez Kirk et ses apôtres ! blasphémateurs ! ». C'est le signal de la mêlée générale. Les Clarificateurs peuvent soit y prendre part, soit fuir la bagarre.

L'Entrepôt des Matières Premières

Ce cylindre est plein de réservoirs fermés à clef, de fûts et de bouteilles de gaz.

En plus de transformer l'énergie solaire en micro-ondes, la station 101-L extrayait autrefois toutes sortes de gaz, liquides et métaux du sol lunaire. Il en reste encore un bel échantillonnage — *qui comprend entre autres de l'oxygène.*

Les PJs qui se trouvent à court d'air voudront sans doute recharger leurs bouteilles ici. Quel dommage que les différents containers ne soient pas étiquetés. Certains contiennent du chlore (toxique), d'autres du méthane (inoffensif mais dégageant une odeur redoutable), d'autres encore du dioxyde de carbone (inoffensif mais également inutilisable)... et il y en a quelques uns remplis d'oxygène.

Heureusement, ils sont classifiés au moyen d'un code de couleurs. Dommage que les PJs ne connaissent pas ce code, ils sauraient que l'oxygène correspond au bleu. Il est à parier qu'ils essaieront les containers en suivant l'ordre des couleurs des accréditations. Mais il se peut aussi qu'ils fassent marcher leur cervelle (mais si ! mais si !). Les containers portent aussi les symboles chimiques des substances qu'ils contiennent. L'un des fûts contient du carbone (C). Si vous prenez du carbone, que vous le chauffez avec un laser et que vous libérez de l'oxygène au-dessus, il s'enflammera (cette petite expérience ne marche avec aucun autre gaz). Mélangés, le méthane et l'oxygène brûleront aussi, mais aucune autre combinaison.

Le Centre de Contrôle

Ce cylindre est plein à craquer d'utilibots. Tous se retournent vers vous. Il y a aussi quantité de débris d'ordinateur. On dirait qu'il y a eu une belle explosion, il y a déjà longtemps.

Cette pièce était jadis le centre de contrôle de 101-L. Les adorateurs de l'ordinateur y viennent parfois prier et méditer.

Trois robots s'approchent de vous en disant : « Grands et très saints personnages, les temps sont venus, l'Ordinateur va maintenant renaître ! Il s'éveillera et règnera de nouveau, et les prophéties se réaliseront. Suivez-nous, Kirk-le-Créateur, et vous ses apôtres. »

Si les Clarificateurs leur emboitent le pas, les robots les conduisent à la Salle de l'Ordinateur. S'ils refusent (ou s'ils ouvrent le feu), les utilibots s'enfuient.

Coucou le Revoilou !

Les clones tombent sur une traînée gluante ressemblant fort à celle laissée par l'alien qui avait éclos sur 15-B..

...ou bien ils découvrent toute une couvée attachée à une traverse d'aluminium...

...ou encore l'un d'entre eux entrevoit une inquiétante créature aux crocs terribles qui disparaît aussitôt à son approche...

...ou peut-être les PJs entendent-ils sur leur radio le cri déchirant de leur camarade qui marchait en bout de file. Ils se retournent, plus personne, le clone semble s'être évaporé.

Quel est le but de tout ceci ? Il est tout simple : entretenir l'atmosphère de terreur propice à *PARANOIA*.

3.7 Etes-vous Notre Sauveur ?

Résumé

Les Clarificateurs se retrouvent dans le Temple des Calotbots. Ces fanatiques veulent sacrifier un des clones — Kirk — à leur ordinateur désintégré. Les membres des autres Sociétés Secrètes surgissent tout à coup et lancent une attaque désespérée afin d'empêcher la résurrection de l'ordinateur. L'alien montre le bout de son mufle. Tous les fléaux de l'enfer se déchaînent. A supposer que les PJs ne l'aient pas auparavant taillé en pièces, Bob, le vieux robot grisonnant, fait son apparition et conduit nos héros jusqu'à un endroit sûr : une navette.

Dénouement

La plupart des rencontres qu'ont faites

les PJs les ont aiguillés vers la Salle de l'Ordinateur. Mais bon, s'ils ont opiniâtrement refusé d'y venir, ils en franchissent la porte sans le savoir ou découvrent qu'il leur faut passer par là pour rejoindre la navette qui doit les mener à 743-AZ.

Dans ce cylindre, s'élève un énorme monolithe — un gigantesque ordinateur silencieux et éteint. Devant lui se dresse une dalle (peut-être un autel) flanquée de deux tiges massives dont l'extrémité sphérique diffuse la douce lumière bleue des radiations de Cherenkov.

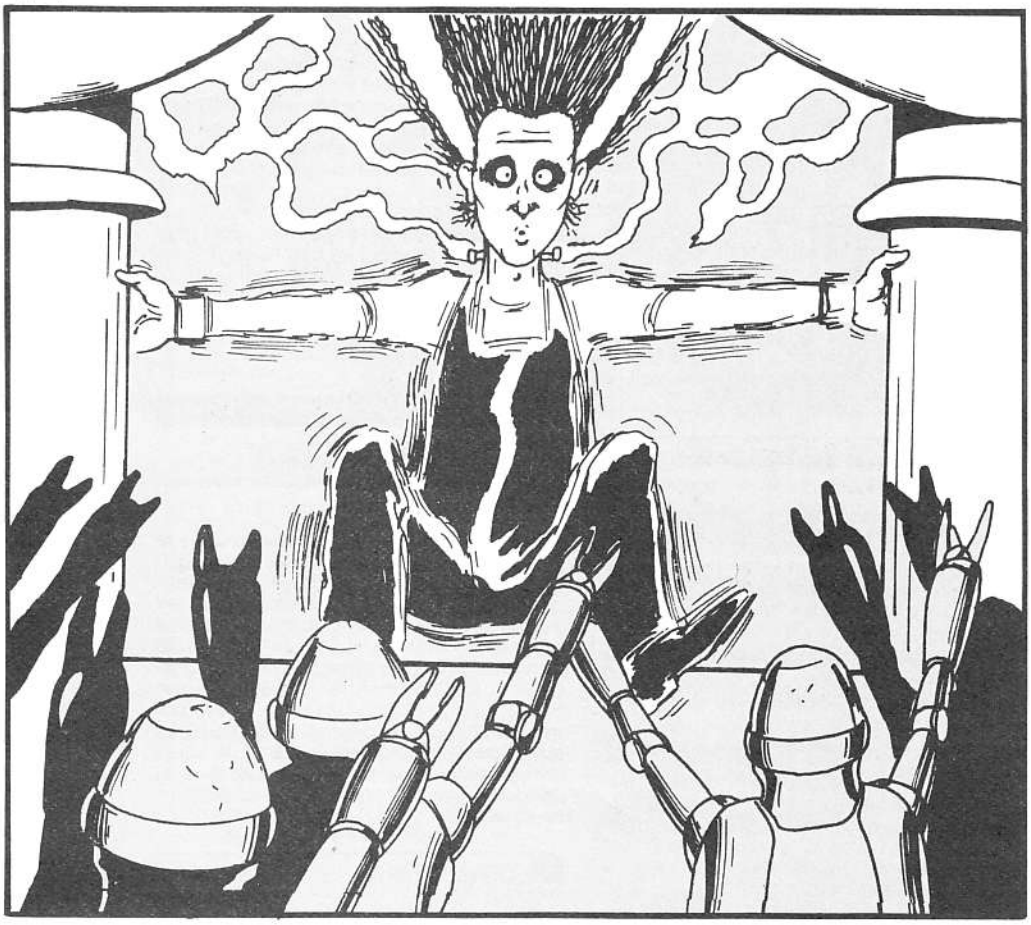
Il y a dans cette salle des dizaines et dizaines de robots, tous tournés face au monolithe. Vos radios vous permettent d'entendre un concert de murmures électroniques.

Le robot qui flotte devant l'autel prend la parole : « O Grand Kirk, notre créateur, notre sauveur, plus grand parmi les androïdes, remercions le cosmos, vous êtes venu. En ce jour, la joie est dans le cœur de tous. Bienvenue ! »

Que faire ? si les PJs prétendent qu'aucun d'eux n'est le grand Kirk, le curbot prendra cela pour de la modestie. S'ils éveillent l'hostilité des robots (mettons en désintégrant le curbot), ils sont immédiatement empoignés et ficelés à l'autel. Si rien de tout cela ne se produit, le curbot conclura que Kirk est le premier PJ qui a parlé et poursuivra :

« Et maintenant, pour que ressuscite le Très Saint Ordinateur, il suffit que vous vous allongiez sur cet autel sacré et que celui-ci s'imprègne de votre essence divine. Approchez, Très Saint Kirk, le temps est venu ! »

L'Extase Mystique...



Que faire ?

1. Refuser. Les robots insistent, ils empoignent Kirk (ou s'ils ne sont pas encore sûrs de savoir qui il est, le premier PJ qui leur tombe sous la main) et l'attachent sur l'autel. C'est alors que les autres sociétés secrètes lancent leur attaque.

2. Choisir la solution « C'est-pas-moi-c'est lui- ». Si le PJ choisi propose qu'on lui substitue un de ces clones INFRAROUGES, les robots acceptent avec joie. Un Kirk en vaut un autre. Deux assistants attachent des fils métalliques au cou du malheureux clone tandis que celui-ci hurle de terreur. Le cylindre où se tiennent les PJs est secoué de fortes vibrations. Les deux tiges énergétiques s'animent de crépitements et les sphères émettrices commencent à produire un bourdonnement. Laissez aux PJs le temps de réagir, puis c'est l'attaque des deux autres Sociétés Secrètes.

3. Tergiverser. Les PJs peuvent ainsi gagner du temps. Quand vous en avez assez d'argumenter contre eux, les deux sociétés rivales attaquent.

4. Reconnaître qu'ils sont humains. C'est un choc pour les robots ; certains d'entre eux (des Ennemis de l'Humanité) quittent furtivement la pièce. Le curbot maintient que ça ne change rien au fait que le sacrifice soit nécessaire. Quelques instants plus tard, les Ennemis de l'Humanité, attaquent en hurlant à pleins poumons : « mort à tous les humains. »

5. Trouver autre chose. Improviser. Quelque chose de classique, style Marx Brothers. Prétendre que « Non-écoutez-pas-aujourd'hui-j'ai-une-terrible-migraine. » Si le résultat vous fait passer un bon moment, peut-être laisserez-vous aux PJs le temps de disparaître par une écoutille avant que les robots ne réalisent qu'ils ont été roulés. Dans le cas contraire, pas de pitié, les sociétés ennemies attaquent.

Première Vague d'Assaut

Tout à coup, vous entendez de grands cris sur vos radios. Des dizaines de robots surgissent de trous fraîchement percés dans les parois du cylindre. Ils hurlent des slogans comme « mort aux androïdes », « mort aux humains » « humains, salauds, les robots vous f'ront la peau ». Les autres robots poussent des cris de terreurs, « Les Ennemis de l'Humanité ! nous sommes faits ! » et « luttons, luttons pour l'amour de l'Ordinateur ! » des robots continuent de sortir des trous, il s'ensuit une bagarre confuse et féroce. Les Ennemis de l'Humanité essaient de parvenir jusqu'à *vous* mais les autres robots forment un rempart pour vous protéger.

Si les PJs essaient de se lancer dans la mêlée, les Calotbots qui veulent les protéger les empêchent par leur présence de tirer plus de quelques projectiles. D'un autre côté, il y a trop de robots dans le cylindre pour que nos héros puissent aller bien loin.

Dès que les PJs réalisent qu'ils sont pris au piège, et avant qu'aucun d'eux n'ait l'idée modérément géniale de lancer une charge façon Rambo...

Deuxième Vague D'Assaut

La mêlée devient vraiment confuse. Les robots n'ont d'autres armes que leurs mains, mais celles-ci leur suffisent amplement à se tailler en pièces. Des vis, des boulons, des membres et des têtes de robots commencent à voler. De temps à autres, un arc électrique déchire l'obscurité : un robot vient de se faire ouvrir comme une boîte de sardines. Et tout cela se déroule dans un silence à vous glacer le dos, les seuls sons que les PJs perçoivent sont les cris d'assaut que lancent les robots et qui leur sont transmis par radio.

Une deuxième vague d'assaillants déferle ! à première vue, il semble que ce soient des renforts des Ennemis de l'Humanité, mais leurs cris de bataille sont différents : « à bas l'ordinateur ! », « liberté ! égalité ! robotique ! » ou encore « la liberté ou la casse ! » ce sont des Anarchobots. Ils semblent vexés qu'on ne les ait pas invités à cette petite sauterie.

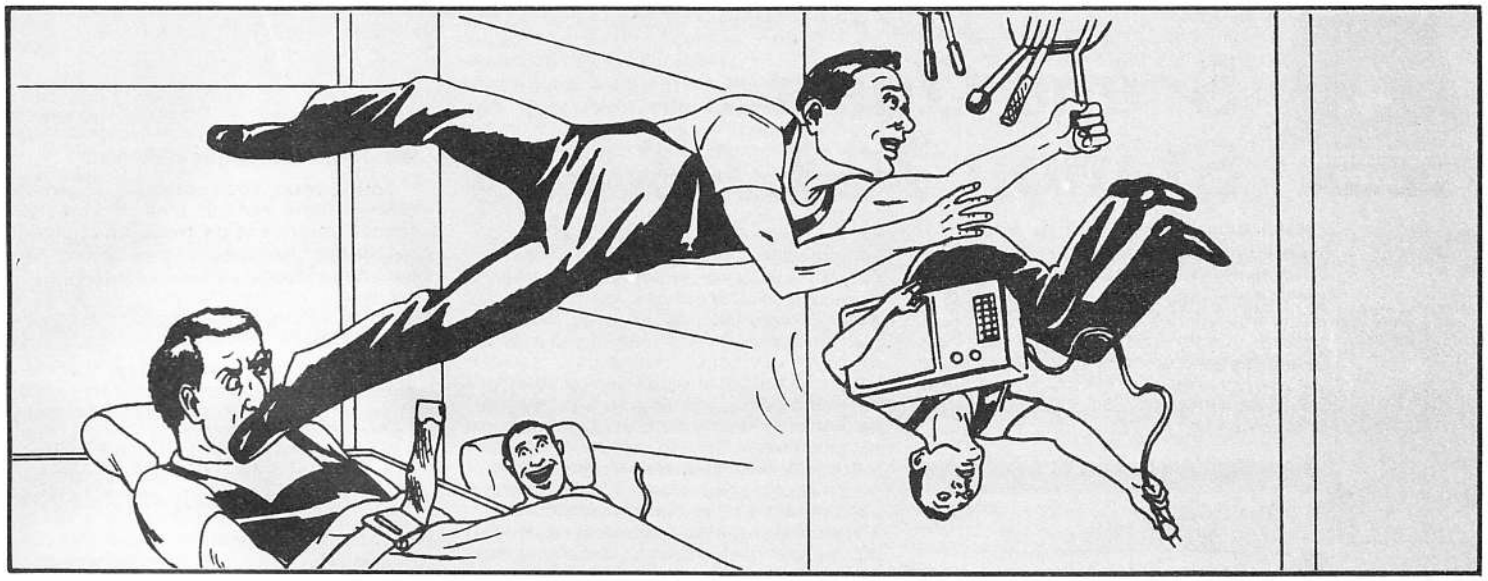
L'éternel problème : que faire ? si les PJs veulent prendre leurs jambes à leur cou, encouragez-les en leur disant que justement le chemin vers les trous fraîchement percés est libre. Ils n'arriveront jamais jusque là.

Autre solution : entrer dans la danse. Laissez les PJs descendre autant de robots qu'ils le veulent.

Essayer de sauver le supplicié serait une entreprise perdue d'avance. Les sphères bleues lui envoient des décharges électriques dans le cou. Il est tout ce qu'il y a de plus mort.

La Surprise du Chef

Juste comme vous commenciez à penser qu'il ne pouvait *rien* vous arriver de pire, vous remarquez que l'agitation redouble près de l'autel. Il y a là — allez



Ah, les joies de del'apesanteur !...

savoir comment il est arrivé — un horrible monstre tentaculaire. Sa peau, d'une transparence dégoûtante, laisse deviner le palpitement de ses organes. Si la démence devait se matérialiser, elle choisirait à coup sûr cette effrayante difformité. Les membres supérieurs de la « chose », semblables à des pinces de mante religieuse, s'étirent vers le clone supplicié, et en quelques mouvements précis, le découpent en lambeaux sanguinolants qu'ils portent promptement à la gueule béante du monstre. Des rangées de crocs acérés les broient impitoyablement. Les étincelles produites par les deux sphères bleuâtres forment un arc au-dessus de l'effroyable « chose » que des robots essaient désespérément d'abattre. Le monstre, indifférent à leurs efforts, tourne vers vous ses hideux yeux à facettes, il bondit !

Enfin Sortis de L'Auberge !

Alors que vous élancez, un robot que vous connaissez bien s'approche de vous. C'est ce vieux Bob ! « Eh, eh, eh, sacré grabuge dans le secteur, le gars ? Y s'rait temps de mettre les voiles, non ? allez, suivez-moi ! » Tandis que Bob parle ainsi, le monstre, prenant appui d'une de ses « jambes » difformes sur le plafond du cylindre, bondit de nouveau... Droit sur vous !

Si les PJs refusent d'écouter Bob, ou pire, s'ils l'attaquent, ils sont condamnés. L'Alien se tape un bon petit casse-croûte. Bon, et ne vous contentez pas de dire : « vous êtes tous morts ». Donnez aux joueurs l'occasion de tenter quelques actions habiles et spectaculairement héroïques. Mais inutile de se fermer les yeux : si les PJs ne déguerpissent pas *sur le champ*, ils finiront en Clarificateurs tartares, petit déjeuner préféré de l'Alien. Peut-être qu'après tout une cartouche nucléaire tactique viendrait à bout du monstre — mais elle réduirait aussi en miettes tous les clones, détruirait tout ce qui se trouve dans le cylindre et ne laisserait d'une bonne partie de 101-L que de minuscules débris.

Si les Clarificateurs suivent Bob :

Bob vous entraîne dans une zone calme, près d'un des murs. Il pousse un bouton dissimulé et un panneau coulisse, découvrant une ouverture. « Feriez bien de filer par ici, les gars. Suivez-moi. » Par l'ouverture, vous ne voyez que des étoiles, les ténèbres et des poutrelles d'aluminium.

Bob a tôt fait de ramener les PJs au cylindre central. Une autre navette y est arrêtée. Elle ressemble assez au Titanic 2, mais sa coque portant de nombreuses éraflures et soudures, indique qu'elle en a vu de toutes les couleurs.

Bob n'accompagnera pas les PJs plus loin, mais il leur souhaitera bonne chance. Si on l'interroge, il révèlera que c'est cette même navette qu'a prise l'androïde en quittant 101-L et qu'elle mène à la Station 743-AZ — de laquelle il ne sait rien.

3.8 Comme On Fait Son Frigo On se Couche

La navette est entièrement automatisée et équipée de ce qui se fait de mieux en matière d'hibernation artificielle.

Une fois que vous êtes à bord, l'écoutille de la navette se referme et se verrouille automatiquement. Vous entendez un signal sonore — Boïng ! — et une mélodieuse voix féminine s'adresse à vous : « Veuillez s'il vous plaît vous attacher dans les caissons. Le processus commence dans quinze secondes. »

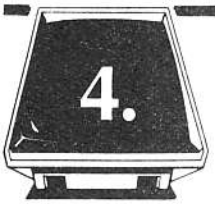
Quinze secondes plus tard :

Un froid brutal s'abat sur vous. *Vraiment* brutal. Vous vous sentez aussi froid qu'un glaçon. Vous êtes morts. Et puis... (pause) **vous revenez à vous. Vous êtes encore glacés. L'agréable voix féminine teinte à vos oreilles : « Vous voici arrivés dans la Station 743-AZ. Merci de votre coopération. Nous pensons que votre voyage fut agréablement paisible, et espérons que vous utiliserez de nouveau nos services. Nous vous souhaitons un agréable séjour, au revoir. »**

L'hibernation artificielle est une nouveauté technologique destinée à faciliter la vie des voyageurs de l'espace lors de longs trajets de plusieurs années lumière. On vous « refroidit » pendant toute la durée de la traversée et vous êtes décongelés une fois parvenus à destination.

Pendant combien de temps les PJs sont-ils restés plongés dans ce sommeil artificiel ? Eh bien, à vous de voir... Peut-être une heure ou deux... Peut-être des années, des siècles, des ères entières... Peut-être que la prochaine fois qu'ils reverront la Terre, l'Amérique du Nord et l'Asie se seront téléscopées...

A propos, quiconque ne se sera pas attaché risque d'avoir été brinqueballé dans la cabine, tandis qu'il était congelé. Il se peut que cela ait fait des dégâts...



4. Scène Quatre : Station 743-AZ

Une équipe de clones conditionnés pour survivre dans le monde de l'Ordinateur peut-elle se maintenir en vie sous le règne d'une intelligence artificielle encore plus sinistre ? Ordin-Azie ne tue que ceux qui pénètrent dans des zones interdites. Mais, bien sûr, il n'est pas écrit dessus « zones interdites » et les intrus sont décimés avec *enthousiasme.*

4.1 Les Décors

La Station 743-AZ

Prenez le plan de 743-AZ dans l'encart.

Cette station a grosso-modo la forme d'un marteau dont le manche se terminerait par une boule. Son axe de rotation se situe au milieu du « manche ». C'est là que sont situés les quais des navettes (la force centrifuge y est minime et la gravité proche de l'apesanteur).

C'est dans la tête du marteau que vivaient et travaillaient les humains (il y a longtemps qu'Ordin-Azie les a fait exécuter en tant que « Facteurs de risques potentiels »). La station est pressurisée (Youpie !) et il y règne une gravité quasiment égale à celle de la Terre. La partie la plus étendue de la tête du marteau correspond au bas et, partant de ce « rez-de-chaussée », on trouve plusieurs étages — ou « ponts » — en remontant le long du manche. La pesanteur dans le « rez-de-chaussée » est égale à la gravité terrestre ; dans les étages supérieurs, elle y est légèrement inférieure.

C'est dans la sphère à l'extrémité du manche que se concentre la formidable artillerie spatiale de la station (détails ci-dessous). Cette sphère est hérissée d'antennes paraboliques et de protubérances bizarres (le tout faisant partie de cet armement sophistiqué). L'Unité Centrale de Traitement d'Ordin-Azie, fort bien protégée, se trouve dans cette sphère. Hormis une cartouche nucléaire tactique, rien ne pourrait en percer le blindage. On trouve également là, une centrale nucléaire multigigawatt, laquelle, comme tout ce que contient la sphère, est conçue pour un personnel exclusivement composé de robots. C'est pourquoi elle ne comporte aucune protection anti-radiation. Ça n'arrangerait pas la santé des PJs de faire un tour dans ce secteur. Dieu merci, les joueurs de ***PARANOIA*** ne semblent guère ménager la santé de leurs personnages.

Des ouvertures sont pratiquées sur toute la longueur du « manche ». Ce sont les bases à partir desquelles Ordin-Azie lance ses soucoupes militaires. Ces petits vaisseaux assurent la défense de 743-AZ et servent à combattre les ennemis venus de l'espace.

Ordin-Azie

ARM-A-GED-N 58000 est le plus grand et le meilleur des vieux satellites militaires en orbite autour de la Terre. Ordin-Azie, son ordinateur central est resté fidèle à sa mission : garder en permanence des rampes de missiles et d'impressionnantes rangées de lance-rayons braquées sur certaines cibles terrestres (entre autre le Complexe Alpha).

Son deuxième objectif : empêcher quiconque de découvrir le premier. En guise de couverture, il passe le plus clair de son temps à jouer le rôle d'ordinateur de contrôle industriel, fabricant des gardbots qui lui sont fort utiles pour mener à bien ses deux objectifs.

Il y a des dizaines de gardbots sur 743-AZ, tous en parfait état de marche. Il faut dire qu'il y a pénurie de matières premières destinées aux ateliers de production. Pas de matières premières, pas de production. Pas de production, pas d'activité-couverture. C'est pourquoi des centaines de cassbots furètent partout à la recherche de gardbots légèrement défectueux, précieuses sources de métal. A la moindre anomalie de fonctionnement, les gardbots passent à la casse.

Nos clones — que l'on prend pour des androïdes — sont aussi des gisements potentiels. Heureusement, on peut corrompre les cassbots moyennant quelques objets métalliques. Vous risquez de bien vous amuser en obligeant les PJs à se séparer de leur matériel (et de leurs armes !) sous peine de finir à la casse.

Ordin-Azie a un gros problème. Depuis quelques années, un vaisseau rempli de curieux extraterrestres s'est arrimé à 743-AZ. Plus agaçant encore, il arrive que ces extraterrestres viennent se balader dans la station elle-même ; et le pire c'est que face à eux, les gardbots sont impuissants : ils sont quasiment indestructibles. Comme vous vous en doutez, il y a là de quoi rendre fou-furieux un ordinateur militaire.

Normalement, il éliminerait purement et simplement tous les intrus. Il compte d'ailleurs fermement sur les clones pour l'aider à résoudre son problème. Il avait espéré que la précédente visiteuse androïde pourrait faire quelque chose, mais elle a pénétré dans le vaisseau extraterrestre et on n'en a plus entendu parler.

Il est regrettable qu'Ordin-Azie ne puisse rien révéler de tout cela aux Clarificateurs, mais cela grillerait sa couverture. Aussi fera-t-il tout son possible pour amener nos héros jusqu'au vaisseau extraterrestre. Et s'ils tombent sur quelque chose dont ils ne devraient pas avoir connaissance, il *les éliminera.*

Tant que les clones ignoreront la véritable nature d'Ordin-Azie, ils resteront en bonne santé. Azie jouera sur le mode borné/antipathique, fournissant une bonne imitation de l'Ordinateur. A toutes les questions, il répondra par le traditionnel « quelle est votre accréditation ? ». Et, bien sûr, où qu'aillent les PJs sur la station, des gardbots ineptes les suivront comme leur ombre.

Azie parle d'une voix mâle et grinçante en utilisant les expressions qu'affectionne l'Ordinateur. — « Toute désobéissance relève de la trahison », « quelle est votre niveau d'accréditation ? » — mais il se dispense de toute fausse courtoisie (pas de « merci de votre coopération »).

Quelques Repères

Il y a un Ascenseur (cf. 4.4) sur toute la longueur du manche du marteau, mais une fois parvenus à sa « tête », les PJs devront se débrouiller à pédibus.

La tête du marteau est un véritable dédale de couloirs, de salles et d'escaliers. Ceux-ci ne sont pas disposés de façon très rationnelle, aucun plan n'est disponible et ce n'est pas Ordin-Azie qui va renseigner les PJs. Dieu merci, les militaires qui vivaient dans la station avaient tracé des lignes de couleurs menant à toutes les pièces importantes, pour mieux s'y retrouver. Les murs des couloirs sont couverts de véritables embrouillaminis multicolores dont les lignes partent dans toutes les directions.

La section 4.8 vous dira quelle ligne mène à quelle pièce, au cas où les PJs décideraient d'en suivre une, et vous en trouverez un résumé ci-dessous. Si vous préférez, baladez les PJs le long d'un couloir et laissez-les ouvrir toutes les portes qu'ils veulent. Ils se retrouveront alors, le plus arbitrairement du monde, dans les pièces de votre choix.

Il est des pièces auxquelles ne mène aucune ligne de couleur. Elles renferment de dangereux secrets... ainsi que de nombreux groombots et des vigilbots. Ce sont des espèces de motels pour robots... à la sauce Psychose : on y signe le registre à l'entrée seulement.

Où Mènent Les Différentes Lignes

Bleu-et-Vert : Complexe de Fabrication de Robots
Noir-et-Vert : Pièce vidée et désaffectée.
Noir-et-Rose : Salle de Contrôle bidon.
Noir-et-Violet : Dortoir et Vaisseau Extraterrestre.
Noir-et-Blanc : Atelier de Réparation des Robots.
Violet-et-Vert : pièce vidée et désaffectée.
Violet-et-Orange : Salle de Réunion/Cafétéria.
Violet-et-Blanc : pièce vidée et désaffectée.
Rouge : Toilettes.
Jaune : Vide-ordures.

Les Figurants

Il y a plein de robots sur 743-AZ :

Les Espiobots : Ce sont les yeux et les oreilles d'Ordin-Azie. Ils sont plus petits que le poing et leurs réacteurs les rendent redoutablement rapides. L'électrochoc est leur seul — mais douloureux — moyens de défense. Ils parlent d'une petite voix criarde et haut perchée. Ils suivent comme leur ombre tous les intrus qui pénètrent dans la station.

Les Patrouilbots : Ils sont presqu'identiques aux utilibots, mais dotés de crochets magnétiques, d'une belle panoplie d'armes et, surtout, d'une mentalité de flic. Ils ne sont pas d'une intelligence transcendante mais une liaison constante avec Ordin-Azie pallie cet inconvénient. Ils vous seront très utiles pour des manœuvres d'intimidation — de petite envergure — des PJs. Ce sont ces robots que l'on dépêche sur les lieux chaque fois qu'il survient un incident. On les voit souvent repousser par les armes le harcèlement d'une meute de cassbots.

Les Vigilbots : Il s'agit d'une espèce de croisement entre le char d'assaut blindé et le gorille sous-payé. Ils ressemblent à de massifs assemblages de canons montés sur coussin-d'air. Ils peuvent tirer, soit des cartouches explosives, soit des faisceaux de particules accélérées. Leurs armes produisent de redoutables dommages (cf. Table des Dommages, Armes Type « P » ou « F », colonne 18). Ce sont, de plus, des arrivistes finis.

Les Groombots : Ils sont fixés aux murs et disposent d'une grande variété d'armes dont ils se servent avec une précision étonnante. Comme ils ne sortent pas beaucoup, ils apprécient grandement les conversations amicales. Ils aiment à discuter philosophie ou théologie et affectionnent les histoires vécues. Plus ces histoires sont longues, plus elles leur plaisent. Exemple de dialogue possible :

Groombot : Halte ! Que faites-vous ici ?
PJ : Euh, désolé... Je cherchais les toilettes... J'espère que je n'ai pas pénétré dans une zone qui...
Groombot : Non, non, pas du tout... Je voulais simplement dire : que faites-vous ici ? Pourquoi êtes-vous ici ? Tout cela rime-t-il à quelque chose ? Notre existence est-elle purement absurde ou sert-elle quelque supérieure finalité ?
PJ : Euh... Notre finalité est de servir l'Ordinateur ! (il parle bien fort, en articulant chaque mot très-très-près de son Com-unit). Qu'est-ce qu'un loyal clone pourrait demander de plus ?
Groombot : Bien sûr, bien sûr... Mais pourquoi avons-nous été doués d'intelligence ? (Etc., etc.).

Les Cassbots : Ces habiles petites créatures passent leur temps à fouiner partout à la recherche de boulons tombés à terre ou de robots détraqués. Leur taille et leur forme varie, mais de façon générale, ils ressemblent à des espèces de fouines métalliques longues d'environ un mètre. Il n'est pas exceptionnel d'en voir toute une meute s'acharner sur un robot fatigué comme une bande de hyènes à la curée. S'ils ne sont pas très intelligents, ils font, par contre, preuve de beaucoup de ténacité. Ils évoluent en meutes serrées et tentent de tendre des embuscades aux membres les plus vulnérables des hordes adverses.

Les cassbots sont toujours à l'affût d'une bonne affaire. Ils cherchent de la ferraille et, bien qu'ils préfèrent en général la voler, ne rechignent pas à la troquer ou à la négocier. Pour les camper, prenez modèle sur les dealers de hachisch ou les marchands de tapis orientaux — présentez tout comme une affaire, marchandez à mort. Ils parlent toujours d'une voix un peu sifflante, en chuchotant presque. (Essayez d'imiter Gollum).

Cassbot : Pssstt ! Hé, Trésor, tu veux un plan en or ?
PJ : Un plan de quel genre ?
Cassbot : Passsse moi ton fusil...
PJ : Et en échange ?
Cassbot : Les cassssbots sssavent tout. Tu peux faire confiance aux cassssbots... Passsse moi ton fusil, mon trésor.

Inutile de vous dire que si un Clarificateur qu'tte une de ses armes des yeux, ne serait-ce qu'un instant, elle dissssparaîtra... inssstantanément.

4.2 Résumé de la Scène

Au début de la scène, les PJs font la connaissance d'Ordin-Azie et d'un cassbot. S'ils ont un tant soit peu de jugeotte, ils apprennent que pour retrouver la Grande Programmeuse, ils doivent suivre la « ligne Noire-et-Violette » qui conduit au vaisseau extraterrestre. S'ils ne comprennent pas ça, il vous faudra les encourager fermement à trébucher sur ce vaisseau. Au cas où ils n'iraient pas jusqu'à cet appareil, ils n'iraient pas non plus jusqu'à la scène suivante.

Mais avant ça, nous voulons qu'ils délirent un peu avec les cassbots. Ces petites créatures diaboliques font main basse sur tout ce qui n'est pas solidement fixé aux murs, aux sols, ou aux plafonds. Ils font, bien sûr, tout leur possible pour « recycler » nos amis « androïdes ». Imaginez des rats géants dotés d'intelligence et de solides machoires d'acier — imaginez qu'il y en a des centaines. Vous voyez le topo ? Je savais qu'on pouvait vous faire confiance pour ce genre de choses !

Avant que les PJs n'atteignent le vaisseau extraterrestre, il serait vraiment dommage qu'ils ne passent pas, au moins, par le Complexe de Fabrication de Robots (cf 4.8) et peut-être par une ou deux autres salles de la Station 743-AZ.

En revanche, si vous avez affaire à des PJs brillants, ils suivront la ligne Noire-et-Violette comme des chiens courant la piste d'un cerf et ne vous laisseront pas le loisir de leur faire explorer les merveilleux autres pièges meurtriers que renferme 743-AZ. Pauvre Maître de Jeu ! Qu'alors y faire ?

La réponse est évidente : Arrangez-vous pour que la ligne Noire-et-Violette traverse le Centre de Fabrication et les autres pièces où vous voulez amener les PJs. Elémentaire mon cher Watson !

Ah ! Encore deux petites choses...

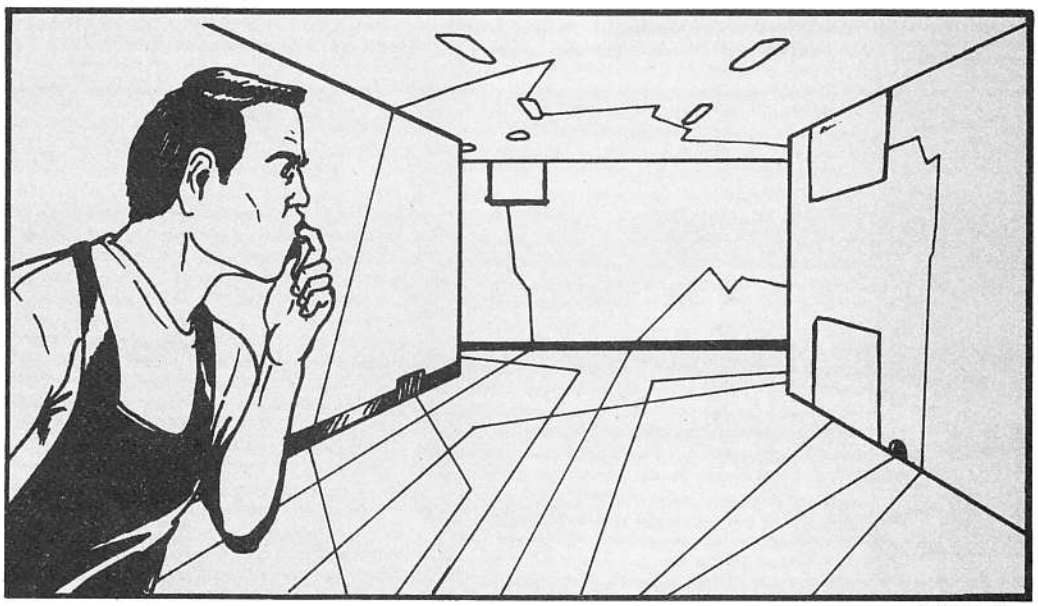
Petit un, vous voulez que les PJs apprennent que « l'androïde » (c'est-à-dire la Grande Programmeuse) a suivi la ligne Noire-et-Violette et a pénétré dans le vaisseau extraterrestre. S'ils ne le comprennent pas d'une autre manière, vous pouvez toujours vous arranger pour que cette information échappe à un groombot un peu bavard :

Groombot : Ainsi, vous cherchez l'autre androïde ?
PJ : L'autre androïde ? Quel autre androïde ?
Groombot : Eh bien, l'androïde femelle qui est passé par ici il y a quelques temps...
PJ : Ah ! Cette chienne de traître Commie ! Par où est-elle partie ?
Groombot : Elle suivait la ligne Noire-et-Violette. Mais qu'est-ce qui vous fait dire que c'était une communiste ? Vous intéresseriez-vous aux doctrines politiques du XX^{e} siècle ?

Petit deux, vous voulez donner aux PJs le sentiment désagréable qu'il y a encore des aliens dans le secteur. Vous pouvez leur mettre sous le nez une autre traînée gluante, ou un œuf déjà déserté... Vous pouvez aussi faire surgir devant eux une horde de monstres féroces qui n'en feront qu'une bouchée. Non seulement cette dernière solution manquerait quelque peu de finesse, mais en plus, elle vous empêcherait de jouer la dernière scène de cette aventure... ce qui voudrait dire que toute la fin de ce livret resterait inutilisée. Le travail acharné que nous y avons investi, toutes ces heures interminables passées à suer sang et eau sur un miniordinateur qui commençait à chauffer dangereusement... Tout cela pour RIEN ! Mais, bien sûr, vous vous en souciez comme d'une guigne. Pourquoi, d'ailleurs, cela vous intéresserait-il ? Pourquoi attacheriez-vous la moindre importance à ces longues journées de labeur acharné où nous avons donné le meilleur de nous-mêmes pour élaborer ce chef-d'œuvre ?

Allez-y, jetez donc tout ça aux orties, espèces de philistins !

Il nous reste une consolation, vous avez payé ce livret *avant* d'en déchirer l'emballage et votre argent est bien au chaud dans nos poches...



Suivez la ligne Jaune-et-Brique

4.3 Petite Mise En Condition Psychologique

Vous revenez à vous. Vous êtes encore glacés. Vous êtes en apesanteur, mais vous entendez comme un sifflement ! Vous ne rêvez pas, le système de pressurisation s'est mis en marche ! Vous pouvez retirer vos combinaisons !

L'écoutille s'ouvre automatiquement. Une voix grave et masculine retentit telle un roulement de tonnerre : « Bienvenue à bord de la Station 743-AZ. Je m'appelle Ordin-Azie. Descendez en gardant les mains sur la tête. Toute désobéissance relèverait de la trahison. »

Avant même que vous ayiez pu descendre, un petit robot ressemblant assez à un gros rat surgit, propulsé par des réacteurs. Il saisit vivement VOTRE (prenez un clone au hasard) **pistolet laser et s'enfuit avec. Vous n'en êtes pas vraiment sûr, mais il vous semble l'avoir entendu chuchotter quelque chose comme : « Sssssssuper, mon trésor... »**

Après cet incident, les clones descendent de la navette :

Plusieurs petits robots, semblables à celui de tout à l'heure, sont en train de découper l'écoutille de votre navette à l'aide de torches laser. Le hall d'arrivée vous semble familier — c'est un petit cylindre — mais il n'y a pas un meuble à l'intérieur. Même les cacheprises et les grilles des bouches d'air ont été enlevés. Au fond du cylindre, vous voyez une porte (c'est celle de l'ascenseur) **avec, au dessus, toute une série de canons laser mobiles, de détecteurs, de senseurs et de caméras télécommandées, ainsi qu'un impressionnant écran. La voix masculine poursuit : « Précisez votre rang, votre provenance et le motif de votre présence. Vous avez trois secondes. Deux... »**

Ordin-Azie se satisfera de toute réponse à peu près sensée... du style « nous sommes ici pour retrouver un traître », ou « pitié, pitié, épargnez-nous, nous ferons tout ce que vous voudrez, mais, pour l'amour de l'Ordinateur, ne nous tuez pas ! ». Ordin-Azie est dans une situation assez désespérée. Aussi, tant que les clones ne pénètrent pas dans une zone qu'il doit absolument garder secrète, et tant qu'il peut les amener par la ruse à enquêter dans le vaisseau extraterrestre, il n'ira pas chercher la petite bête. Mais bien sûr, si les clones ne répondent pas dans les trois secondes, ils y passeront comme il se doit.

Azie ne donne guère d'informations aux PJs. Il répondra généralement aux questions par les traditionnels « Ce renseignement n'est *pas* disponible à l'heure actuelle » ou « tout acte d'insubordination est passible d'exécution sommaire ». Par contre, il sera ravi de leur expliquer où trouver la traître communiste (« prenez l'ascenseur jusqu'à la Base Centrale et suivez la ligne Noire-et-Violette »).

Les PJs peuvent aussi s'adresser aux cassbots (cf 4.1) :

PJ : Auriez-vous vu un autre... euh... androïde ? Un modèle femelle...
Cassbot : L'autre androide ? Voui, Voui, mon trésor... Bien sssûr... On peut même vous dire où elle est passée.
PJ : Où est-elle ?
Cassbot : Passs ssi vite... Mon trésor... On va ssss'arranger... ssssi vous nous donnez un peu de métal.
PJ : OU-EST-ELLE, espèce de petit crétin ? OU ?
Cassbot : Et ssssi on faisait un petit marché ?
PJ : Et si on vous ouvrait en deux comme une boîte d'algues de synthèse ?
Cassbot : IIIIIiiiii (effet Doppler...).

4.4 L'Ascenseur

Son Fonctionnement

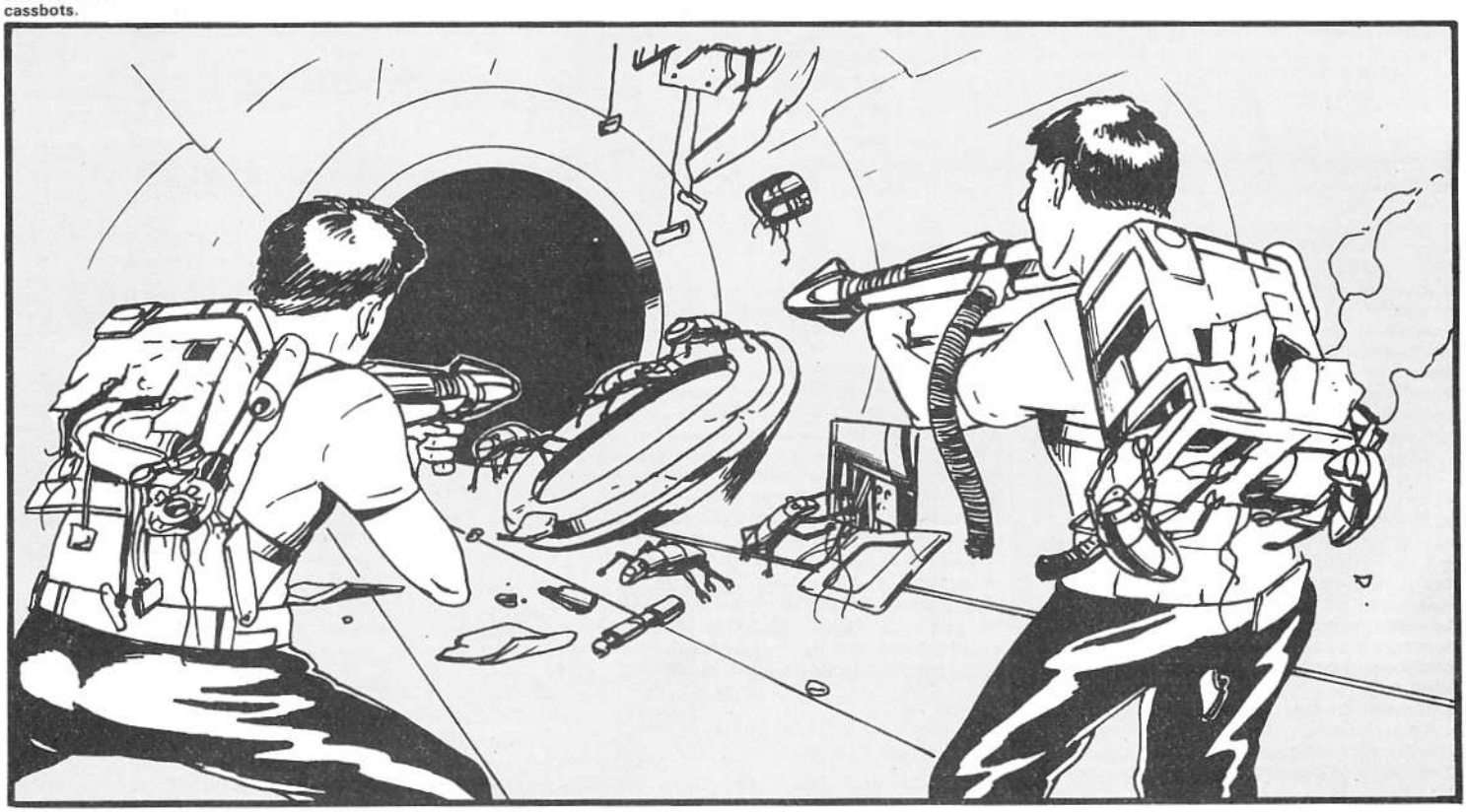
Si les PJs répondent correctement à Ordin-Azie, et que leurs atomes constitutifs gardent leur cohésion, leur prochaine étape, c'est l'ascenseur. Pour qui sait s'y prendre, celui-ci peut s'avérer extrêmement distrayant.

Si l'apesanteur règne dans les quais destinés aux navettes, c'est parce qu'ils sont situés sur l'axe de rotation de la navette. L'ascenseur, lui, s'en éloigne et, « descend » le long du manche du marteau, traversant des zones où la gravité est de plus en plus importante.

Seulement, l'ascenseur peut aussi bien « descendre » vers la tête du marteau et la Base Centrale, que vers la sphère située à l'autre extrémité du manche. Dans un sens, une des parois de l'ascenseur devient plancher, dans l'autre, elle devient plafond. Ce qui fait que si les PJs parcourent toute la longueur du manche, ils commencent par se sentir de plus en plus légers jusqu'à se trouver en apesanteur et se mettre à dériver vers le haut, après quoi... ils tombent sur la tête. Marrant, non ?

Mais il y a pire : chaque fois que l'ascenseur s'arrête ou redémarre, il accélère et ses passagers sont attirés dans la direction opposée à celle dans laquelle s'exerce l'accélération. Sur Terre, c'est ce qui fait que vous vous sentez plus lourd quand un ascenseur commence à monter et plus léger lorsqu'il s'arrête. Mais en l'absence de toute gravité, vous ne devenez, ni plus lourd, ni plus léger, vous êtes violemment balotté d'une cloison à l'autre.

Supposons que les clones montent dans l'ascenseur au niveau des Quais, et veuillent aller jusqu'à la Base Centrale. L'accé-



Clarificateurs à l'œil vif tombant par surprise sur une meute de cassbots.

lération de l'ascenseur s'exerce vers le « bas », les clones sont donc comme aimantés par le plafond. Comme ils ne peuvent différencier un type d'accélération d'un autre, ils en concluront sans doute (du moins nous l'espérons) que le plafond est, en fait, le plancher. Les voilà donc les pieds bien rivés au plafond. Au fur et à mesure que l'ascenseur s'éloigne des Quais, la force centrifuge tend à projeter les clones vers le « plancher », les voilà donc qui tombent la tête la première.

Si, par contre, ils vont de la Base Centrale aux Quais, ils se tiennent au départ debout sur ce qui leur apparaît clairement comme le plancher (en raison de la force centrifuge dans la station). La porte de l'ascenseur se referme, l'engin démarre, et à cause de son accélératon ils se sentent légèrement plus lourds. Au fur et à mesure qu'ils se rapprochent de l'axe de rotation, la pesanteur décroît. Arrivés au Quai (apesanteur), l'ascenseur accélère et les PJs vont s'écraser la tête contre le plafond.

MJ : Aïe, Aïe, Aïe !... On dirait que l'ascenseur est détraqué... BLAM ! BLAM ! BLAM ! BLAM ! C'est ça, vous pouvez presqu'atteindre le bouton... BLAM ! BLAM !

Les Clones Dans l'Ascenseur

Derrière cette porte, vous découvrez une petite pièce cubique de trois mètres de côté. Il y a quatre boutons près de la porte : « Centrale Nucléaire », « Base des Soucoupes », « Quais » et « Base Centrale ». Le bouton « Quais » est allumé.

Les voilà donc à la case départ. A vous de jouer. BLAM ! BLAM ! BLAM !

4.5 La Centrale Nucléaire

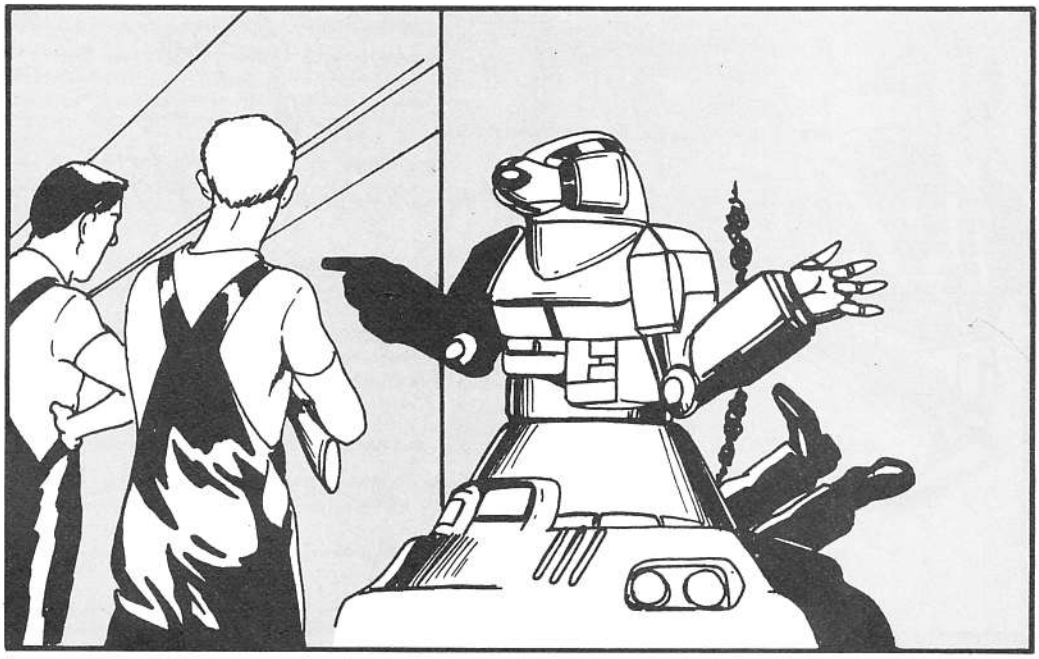
Si les clones sont assez fous pour y mettre les pieds :

Au sortir de l'ascenseur, vous vous retrouvez dans une petite pièce peinte en blanc. Des dizaines de groombots sont alignés contre les murs. En face de vous, se dresse une unique porte, très massive et munie d'un volant. L'inscription suivante se détache dessus en énormes caractères : « DANGER ! Entrée réservée au seul personnel autorisé. Risques de radiations dures. Aucune pièce détachée disponible à l'intérieur. »

Il est difficile de franchir la lourde porte. Les groombots, qui ont, par ailleurs la gentillesse de prévenir les PJs qu'aucune forme de vie biologique ne résisterait aux conditions qui règnent à l'intérieur, ont pour ordre d'éliminer tous les intrus. (« Sincèrement désolé, mais vous savez ce que c'est, hein ? Le boulot, c'est le boulot ! »). Si, par hasard, les Clarificateurs franchissaient le barrage de groombots et la grande porte, la petite pièce blanche serait envahie de radiations mortelles et les PJs commenceraient à prendre de jolies couleurs fluorescentes. Désopilant, non ?

4.6 Les Bases Des Soucoupes

Lorsque la porte de l'ascenseur s'ouvre, vous vous retrouvez dans un long conduit qui s'étend à droite et à gauche. Vous n'êtes pas en apesanteur, mais pas loin — environ 0,1 G. Une échelle court sur toute la longueur du conduit.



« Votre ami ? Quel ami ? »

Tous les dix mètres, vous tombez, tantôt à gauche, tantôt à droite, sur un sas muni d'un petit hublot. En tout, il doit y en avoir une vingtaine.

Ces sas permettent d'accéder aux Bases de Lancement de Soucoupes ; si les PJs essaient de savoir ce qu'il y a derrière :

En regardant par le hublot, vous pouvez distinguer un véhicule en forme de soucoupe. Au-delà, c'est le vide cosmique. Le sas donne directement accès à une écoutille du véhicule.

Au-dessus du sas, sont gravés ces quelques mots : « Soucoupe Militaire X-17 ». Sur le moniteur à votre droite, le message suivant apparaît : « Pilote, identification rétinienne requise pour obtenir accès à votre soucoupe ».

Si un des PJs s'approche pour regarder l'écran de plus près, il en jaillit un rayon lumineux qui vient frapper sa rétine. Un autre message s'inscrit alors sur l'écran : **« Votre accès à la soucoupe n'est pas autorisé, veuillez vous présenter devant votre officier supérieur. »**

A moins de forcer un sas à coups de laser, les PJs n'ont aucun moyen d'accéder à une soucoupe. Et s'ils le font, ils ouvrent le conduit au vide cosmique. Et un petit coup de décompression explosive, juste pour le plaisir !

Les soucoupes militaires vont jouer un rôle important dans la Scène Cinq, nous vous fournirons des détails les concernant un peu plus loin.

4.7 Les Quais Destinés Aux Navettes

Si les PJs retournent dans cette zone :

C'est ici que vous êtes descendus de votre navetbot. Depuis, une seule chose a changé : Des dizaines de cassbots grouillent à l'intérieur. En y regardant de plus près, vous découvrez qu'ils sont en train de déménager, pièce à pièce, la console centrale de votre vaisseau. Ils l'ont déjà entièrement vidée. Une chose est sûre, vous ne prendrez certainement pas cet appareil au retour.

4.8 La Base Centrale

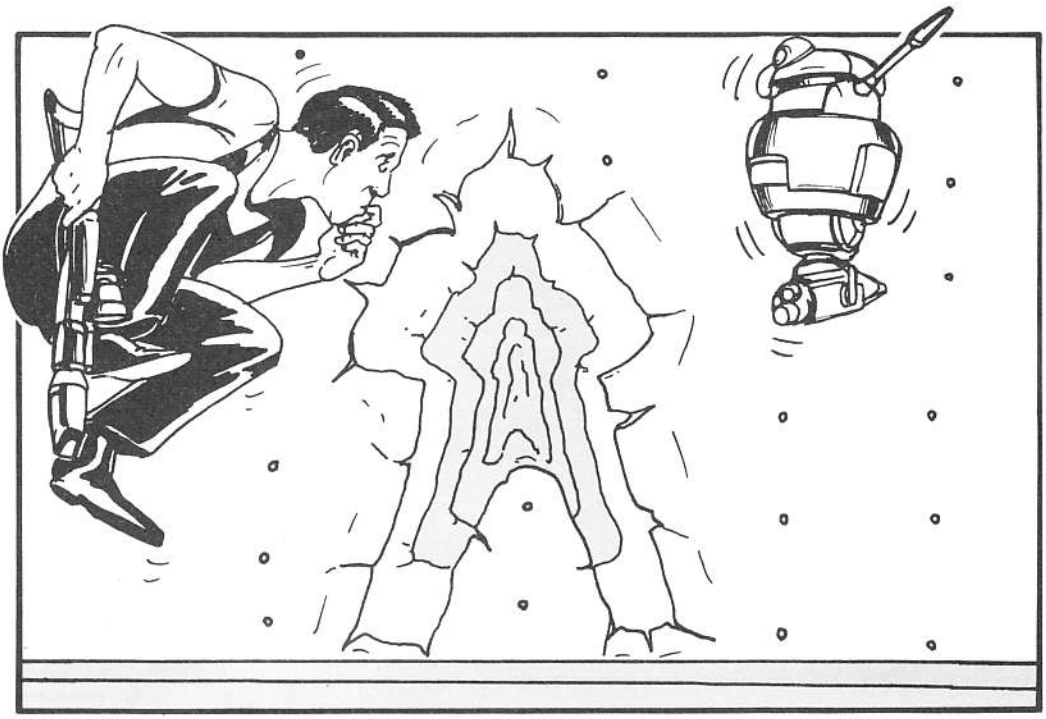
La porte de l'ascenseur s'ouvre sur une petite pièce et vous voilà de nouveau soumis à une gravité normale — quelle bénédiction ! Il y a, partout, des emplacements ménagés pour des canons. Un petit espiobot, semblable à un rat et tout hérissé d'antennes et d'optiques, vous observe attentivement, tapis dans un coin. La pièce comporte en tout quatre portes et le sol et les murs en sont couverts de lignes multicolores. Il y en a une Bleue-et-Verte, une Noire-et-Rose et... des tas d'autres ! Chacune d'entre elles court jusqu'à une des portes.

C'est maintenant aux PJs de décider où ils veulent aller. Cependant, n'oubliez pas de placer quelque part sur leur chemin, le Complexe de Fabrication de Robots.

Le Complexe de Fabrication de Robots (Ligne Bleue-et-Verte)

C'est sûrement la plus grande salle qui puisse exister. Elle écrase littéralement toutes celles que vous avez pu voir dans

DES CLONES DANS L'ESPACE



« Ne vous dérangez pas, je ne fais que passer... »

le Complexe Alpha. Les colossales machines (plus grandes que des silos !) qui s'y trouvent marchent à une cadence infernale.

Elles fabriquent des robots devant vos yeux. Un cassbot introduit dans la fente de l'une d'entre elles un morceau de vigilbot et, aussitôt, l'énorme machine se met en marche. Après quelques instants seulement, elle recrache une tête de robot flambant neuve. A une dizaine de mètres de là, celle-ci est saisie au vol par un bras mécanique qui la fixe adroitement à un corps que lui amène un tapis roulant. Tout le long de ce tapis, d'autres bras mécaniques ajoutent des pièces aux robots en cours de fabrication. En bout de chaîne, un cassbot auquel il ne manque pas un boulon roule à terre. Il s'ébroue un peu. Il commence à courir, mais trébuche. Aussitôt, les dizaines de cassbot qui l'attendaient au tournant lui tombent dessus et le taillent en pièces. Il semblerait que vous ayez été témoins du cycle de la vie, tel qu'il existe sur 743-AZ.

Vous vous apercevez brusquement qu'une bonne partie des cassbots vous observe fixement. Vous vous retournez ; trois d'entre eux se tiennent entre vous et la sortie... Que faites-vous ?

Qu'est-ce qui vient ensuite ? Je vous le donne en mille... Une fu-sil-la-de. Il y a maintenant suffisamment longtemps que les PJs flânent dans 743-AZ et ils apprécieront sans doute un peu d'action.

Les cassbots lancent des attaques groupées, par meutes d'une dizaine, essayant de réduire les clones en lambeaux — avec lesquels ils pourraient alimenter les machines. A-priori, les PJs devraient essayer de se frayer un chemin jusqu'à la porte à grands coups de laser.

Laissez les Clarificateurs s'amuser à démollir quelques cassbots et faites en sorte qu'ils détruisent au moins une machine (explosion spectaculaire). Il serait juste qu'au moins deux clones soient capturés, déchiquetés et servis en pâture aux machines. Celles-ci se mettront en marche automatiquement, saisissant les clones pour les déposer sur la chaîne de montage qui les conduira tout droit dans les entrailles d'autres machines.

Quand le carnage est à son appogée :

Tout à coup, un rayon de douce lumière descend sur vous, les cassbots se figent aussitôt, ainsi que les machines.

Vous vous retournez, cherchant la source de cette lumière, et vous découvrez, naviguant près du plafond sur une plateforme volante, une des choses les plus curieuses que vous ayez jamais vues.

Il s'agit d'un extraterrestre, mais pas le genre vicieux et plein de crocs féroces.

C'est une espèce de monstre vert et plein de pustules. Il manie les commandes de sa plateforme à l'aide de ses tentacules. Ses deux yeux globuleux se balancent au bout de pédoncules, un monocle pendouille devant l'un d'eux.

Le monstre est vêtu de la façon la plus curieuse : il porte une chemise à col ouvert, plusieurs cravates et un chapeau cloche. Il soulève légèrement son couvre-chef à l'aide d'un de ses tentacules et gratifie l'assemblée d'un courtois « bip-bip » avant de disparaître à une vitesse incroyable.

Si les PJs cherchent à suivre l'extraterrestre, ils auront du mal à ne pas le perdre de vue, mais il est clair qu'il se dirige droit vers le Dortoir (cf. 4.9).

S'ils essaient de lui tirer dessus, il esquive la plupart des coups et ceux qui font mouche ne semblent pas l'affecter.

La Salle De Contrôle Bidon (Ligne Noir-et-Rose)

Cette pièce est tapissée de tableaux de bord comportant quantité de jauges, de signaux clignotants et d'écrans vidéo montrant des vues de l'espace.

Cette salle de contrôle bidon est surveillée par deux groombots et un vigilbot. Elle est remplie d'écrans vidéo, de voyants qui s'allument et s'éteignent, de cadrans divers... Le tout est très impressionnant, mais en attendant assez longtemps, on s'aperçoit que cela fonctionne suivant un cycle de trois minutes : les mêmes phénomènes se reproduisent à intervalles fixes, encore et toujours. Si les PJs font du grabuge dans cette pièce, Ordin-Azie trouvera que c'est une excellente raison pour éliminer ces « androïdes ».

L'Atelier de Réparation des Robots (Ligne Noire-et-Blanche)

Cette pièce contient une bonne dizaine de ces robots qui ressemblent à des rats. L'un d'eux s'approche de vous : « Besoin d'une petite réparation ? », demande-t-il « Je peux vous arranger çççça... Voui, voui, mon trésor ». Il pousse un petit gloussement démoniaque.

Le sol de la pièce est souillé de tâches gluantes. Il s'en dégage une odeur particulièrement repoussante — qui n'est pas sans vous rappeler celles des œufs découverts sur 15-B.

Cette pièce devrait normalement être un atelier de réparation. Cependant, les cassbots ne s'embarrassent jamais de réparations ; ils passent directement au gros œuvre : la casse. Si on leur en laisse l'ombre d'une chance, ils n'hésiteront pas à faire de même avec un clone.

Un alien est passé par ici... Et il n'y a pas longtemps !

La Salle De Réunion/Cafétéria (Ligne Violette-et-Orange)

Ma parole, mais on se croirait dans un de ces bons vieux réfectoires du Complexe Alpha ! Il n'y manque que la familière et tenace odeur de la nourriture de silo. Au beau milieu de la cafétéria, deux meutes de cassbots se regardent en chien de faïence au-dessus du corps d'un gardbot à terre.

Il n'y a ni eau, ni nourriture dans la cafétéria. Tout ce qui pouvait être déménagé (tables, chaises, etc.) a été utilisé comme matière première. Deux meutes de cassbots se disputent la dépouille d'un gardbot blessé. Ce dernier sera infiniment reconnaissant aux PJs s'ils lui portent secours. Il est malheureusement entouré par 37 cassbots bien déterminés à ne pas le laisser échapper.

Les Toilettes (Ligne Rouge)

Revoilà un de ces minuscules cagibis équipés de sièges bizarres. Seule différence, celui-ci comporte un robot intégré à une de ses cloisons, juste à votre droite.

La seule chose qui différencie ces toilettes de celles de la station 15-B, c'est qu'elles sont toutes équipées d'un groombot. Pour des raisons toutes personnelles, Ordin-Azie préfère que ses hôtes ne restent jamais seuls. Il y a également un cassbot discrètement tapi dans chaque WC. Il attend patiemment le moment le plus propice pour sauter sur un bout de ferraille et s'enfuir avec.

Les Vide-Ordures (Ligne Jaune)

Cf. 2.7, ils sont identiques à ceux de la Station 15-B.

Les Pièces Où Ne Mène Aucune Ligne

Il arrive que les Clarificateurs passent devant des portes auxquelles ne conduit aucune ligne de couleur. Toutes ces portes sont barrées d'un panneau : « Risque D'Importantes Variations Energétiques ». Au cas où un PJ voudrait y jeter un coup d'œil :

Station De Contrôle Des Missiles

Cette pièce contient deux énormes écrans vidéo. L'un affiche une carte avec tout un tas de symboles lumineux ; sur l'autre, est représentée une planète, entourée d'une élipse en pointillés correspondant à l'orbite d'une station (symbolisée par un petit marteau). La pièce entière est tapissée de tableaux de bord et de centaines de terminaux.

Si les PJs ont envie de tripoter les différents boutons, ne les privez pas de ce plaisir :

Un fort signal sonore retentit brusquement, puis une voix sépulcrale : « Opération de lancement déclenchée ». Sur le premier écran, l'un des symboles lumineux se met à clignoter. Sur le deuxième, commence à s'inscrire une ligne pointillée partant du petit marteau et s'orientant vers la planète. Environ une minute plus tard, le symbole qui clignotait sur le premier écran disparaît pour laisser place à un petit champignon. La ligne pointillée s'efface à son tour.

Tout juste ! Les PJs viennent de bombarder la Terre. C'est l'Ordinateur qui va être content quand il apprendra ça !

Remarquez, il y a des chances qu'Ordin-Azie n'apprécie pas non plus : très mauvais pour sa couverture, cette histoire. Des gardbots surgissent en force et donnent le choix aux Clarificateurs : exécution sommaire ou départ immédiat vers le Dortoir.

4.9 Le Dortoir (Ligne Noire-et-Violette)

Vous voilà dans ce qu'il reste d'une zone de sommeil collective. Vous la reconnaissez aux marques de torches laser qui entourent les emplacements où étaient fixés les pieds des lits superposés. Vous pensez tout d'abord être victime d'une illusion d'optique due à l'obscurité de la pièce, mais vous réalisez peu à peu que le mur du fond n'existe tout bonnement pas. Il est remplacé par une draperie noire et chatoyante que vos yeux ne parviennent pas à cerner. Elle semble n'exister que très partiellement dans cette dimension et appartenir à un ensemble... extraordinairement étrange.

Le dortoir a été entièrement « nettoyé » par les cassbots. La draperie chatoyante est, en fait, une porte trandismentionnelle permettant d'accéder au vaisseau extraterrestre.

Ordin-Azie s'arrangera, d'une façon ou d'une autre, pour que les PJs franchissent cette porte. Si aucune autre méthode n'y réussit, il enverra ses gardbots leur donner un « coup de pouce ».

5. Scène Cinq : Ils Veulent Nos Femmes

Nos paranoïdes terrestres vont faire la rencontre de paranoïdes venus des profondeurs de l'espace. Ils vont se trouver face à toute une série d'extraterrestres bien loufoques et finiront par découvrir un infâme complot visant à envahir la Terre. Ils auront le choix entre marcher dans cette conspiration ou tenter de la déjouer ; dans les deux cas, ils semblent mal partis.

5.1 Les Décors Et Les Figurants

Le Vaisseau

L'étrange draperie chatoyante est en fait, « l'enveloppe » du vaisseau extraterrestre. L'appareil lui-même est une sorte d'entité multidimensionnelle. Il « couvre » son équipage lorsque celui-ci se trouve à bord ou à proximité. Comme il peut générer un « décalage » dimensionnel, aucune arme matérielle ou énergétique ne peut endommager son équipage. Pour les joueurs de *PARANOIA*, habitués à faire des hécatombes, c'est un phénomène très frustrant. D'un autre côté, ce sera très amusant de voir les PJs tirer salve sur salve contre un ennemi vulnérable.

Le vaisseau extraterrestre est étonnamment amorphe. Il est extrêmement difficile de le décrire matériellement parlant ; le faire en termes de jeu est, par contre, d'une facilité déconcertante. Chaque pièce comprend une entrée et une sortie, celles-ci ne sont pas « fixes ». Ainsi, selon l'endroit dont vous venez, vous pénétrerez différemment dans la pièce. C'est votre « destinée » qui vous entraînera vers une sortie donnée.

Cela vous paraît compliqué ? C'est, en fait, fort simple. Chaque fois qu'un clone pénètre dans une pièce du vaisseau, il atterrit immanquablement où le veut le Maître de Jeu (précédemment mentionné sous le nom de « destinée). Cela permet d'éliminer les accessoires ennuyeux, tels les cartes ou les plans.

La dernière remarque que feront les joueurs, avant que leur personnage ne franchisse l'entrée d'une pièce, servira de caractère indicateur au MJ. En effet, les portes immatérielles du vaisseau peuvent déchiffrer les pensées de ceux qui s'apprêtent à les franchir... Du moins, suffisamment pour modeler une réalité conforme à celle que ces pensées semblent suggérer. Ainsi, il sera fort dangereux de formuler des craintes, fondées ou non, avant de franchir une de ces portes.

Quelques Monstres Vraiment Bargeots : Les MYG

Il y a à bord trois types d'extraterrestres ; les *Schmegegi,* qui sont les maîtres du vaisseau, leurs animaux familiers (les aliens pleins de grandes dents et de mauvaises intentions) et, enfin, une bande de *givrés* complets : les MYG (Monstres aux Yeux Globuleux).

Ces derniers sont vraiment... monstrueux, il n'y a pas d'autre mot. Ça dépasse tout ce que peut imaginer une cervelle humaine. Ça tombe bien : leur principale raison d'être est de déconcerter les joueurs.

Ces détraqués sont en goguette. Pour résumer, ils ont payé leur droit de passage aux Schmegegi, mais sont sur 743-AZ pour des raisons toutes personnelles. A titre d'exemple, citons GO-M-YO, gourmet interstellaire qui a fait toute la traversée dans l'espoir de découvrir de nouvelles formes de vie et de culture — pour les manger ! Mais il y en a de plus loufoques encore. Par exemple, ce Juraish, si bizarre que, même nous, avons du mal à déterminer ce qu'il vient faire là. Mais c'est une intarissable source de gags — exactement ce qu'il faut pour mettre de l'ambiance.

Les Schmegegi

Les Schmegegi (singulier Schmegegus) sont beaucoup plus faciles à comprendre ; ils sont, eux aussi, assez curieux, mais leurs instincts les rapprochent déjà plus des humains. C'est le modèle standard : baveux, affamé, yeux exorbités... Ils sont là pour faire de la Terre une de leurs colonies et enlever nos femmes.

Ils sont verts, pleins de pustules et de tentacules. Leurs yeux sont pédonculés. Ce sont tous des mâles.

C'est une bien triste histoire que la leur : il y a quelques millénaires, un terrible fléau a décimé toutes leurs compagnes. Privés de leurs bien aimées, les mâles ont quitté leur planète en masse pour partir à la recherche de femmes. Ils se sont mis à écumer le vide cosmique... sans grand succès jusqu'à présent.

Mais voici qu'ils ont découvert une planète (la Terre) sur laquelle les femelles, bien qu'appartenant à une autre branche biologique, sont inexplicablement attirantes. Ils projettent de conquérir cette planète et d'en faire un agréable petit empire colonial. Vu leur incroyable avance technologique, ça ne devrait pas être trop difficile. Il n'y a guère que les clones pour les en empêcher.

Quelques Indications Sur Les Schmegegi

Leur civilisation est très avancée. Ils portent des vêtements élaborés, parlent un anglais distingué (certains avec un fort accent écossais), et apprécient le traditionnel five o'clock. Ils sont généralement vêtus de pantalons de lin bien repassés (comportant au moins huit « jambes » : une par tentacule). Le Schmegegus type porte aussi un chapeau claque, plusieurs cravates (avec parfois, en plus, un nœud papillon), et un monocle. Pour vous aider à camper ces personnages, voici un petit dialogue :

PJ : (En déchargeant son fusicône) Prends toujours ça, sale monstre commie aux yeux globuleux !

Schmegegus (avec une indifférence royale) : Eh bien très cher, n'avez-vous point le sentiment de manquer quelque peu de courtoisie ?

PJ : Mais pourquoi diable voulez-vous envahir la Terre ?

Schmegegus : Eh bien, c'est à vrai dire une question fort embarrassante. Les femelles terrestres sont à notre goût... Eh bien, disons... assez attirantes.

PJ : (Qui a, toute sa vie, ingurgité des annihilants hormonaux) Attirantes ? Pourquoi attirantes ?

Schmegegus : Pourquoi... Pourquoi... Pourquoi le Gribelstruc chante-t-il, pourquoi les schbrittz sont-ils ronds ? Vers qui se tourner pour élucider de tels mystères ?

PJ : QUOI ?

Schmegegus : Oh ! C'est un sujet bien délicat, disons qu'il s'agit d'un besoin naturel... Ou, peut-être, supra-naturel... Il est difficile d'exprimer cela par des mots. Quoiqu'il en soit, notre décision est prise. La Terre et toutes ses merveilles nous appartiendront.

PJ : Jamais ! Espèce de racaille commie venue d'ailleurs !

Schmegegus : Cher ami ! Sans rancune j'espère...

5.2 Résumé de la Scène

Au début, les Schmegegi ne s'aperçoivent pas que les clones ont pénétré dans leur vaisseau. Ceux-ci se baladent donc tranquillement dans le compartiment passager — où se trouvent les MYG — pendant quelques temps. Quand vous commencez à vous lasser de ce manège, et que les joueurs ont eu leur dose de monstres excentriques, les clones sont capturés et torturés par les Schmegegi, qui se font une idée toute personnelle de ce qu'est un supplice intolérable. Tandis qu'ils sont retenus prisonniers, ils rencontrent Cosine-U-RSS (La Grande Programmeuse). Elle les renseigne sur les aliens et leur apprend, également, qu'elle peut avoir accès aux soucoupes.

Si les PJs résistent à la torture (ce qu'ils feront certainement à moins que, comme les Schmegegi, ils ne considèrent la couleur vert citron, la musique de Waylon Jennings et les vieux tubes de Maurice

Chevalier, comme d'intolérables supplices), ils seront conduits devant le chef des extraterrestres, le Grand McSchmegegus de Schmegego. Ce scélérat se vante, sans honte aucune, de ses infâmes projets et laisse échapper devant les clones la seule façon dont ceux-ci peuvent s'échapper. Il est probable que les Clarificateurs s'enfuiront effectivement. Accompagnés par la Grande Programmeuse, ils monteront alors dans les soucoupes militaires et se lanceront dans une furieuse bataille contre la flotte des envahisseurs. Ils finiront par triompher, sauvant ainsi la Terre, l'Humanité et la culture du Complexe Alpha.

Ils ne pourront évidemment pas, revenir sur Terre pour savourer leur victoire. Quel dommage !

5.3 Les Extraterrestres Loufoques

Juraish

Vous franchissez la porte et vous voilà dans un marais couvert de brume. Chaque fois que vous avancez d'un pas, la vase fait un petit bruit de succion. Dans le lointain, vous distinguez une montagne qui brille de mille feux étranges. Vous hésitez ; mais en vous retournant vous constatez que la porte que vous venez de franchir a disparu.

Si les clones ne se mettent pas en route vers la montagne, de massives silhouettes surgissent du brouillard et s'avancent vers eux à pas lourds — il pourrait bien s'agir de méchants extraterrestres gélatineux et pleins de crocs féroces. Lorsque les PJs arrivent devant la montagne :

Vous voici au pied de la montagne, vous vous apercevez qu'il s'agit, bel et bien, d'un... pied ! En levant le nez, vous découvrez une énorme créature extraterrestre. Celle-ci baisse les yeux (ils sont cinq) sur vous, et vous jette un regard plein de compassion puis d'humour (huit yeux), de sagesse (un œil) et, enfin de pitié (trois yeux).

Le monstre gigantesque (de la taille d'un gratte-ciel moyen) reste immobile. Il communique télépathiquement et peut « converser » avec plusieurs êtres à la fois. Il possède TOUS les pouvoirs mutants, sans aucune limitation de portée ou de durée. Malgré ces impressionnants pouvoirs mentaux, il a quasiment les mêmes capacités de raisonnement qu'un clone INFRAROUGE standard. Le Maître de Jeu doit le considérer un peu comme le génie de la lampe d'Aladin. Si un Clarificateur laisse échapper quelque chose comme : « Je veux bien être pendu, si... », le monstre ne lui laisse pas le temps de finir : WOUFFF ! et quand la brume se dissipe, le PJ se balance au bout d'une corde.

Quand vous en avez assez de ce petit jeu, faites apparaître une nouvelle porte.

Go-M-Yo

Vous voici dans une verte prairie. Vous êtes quelque peu inquiets de vous retrouver ainsi « à l'Extérieur », mais votre crainte est aussitôt apaisée par une délicieuse odeur — cela ressemble au fumet de la bonne nourriture de synthèse qui mijote dans son silo. On dirait que ça vient de derrière cette petite butte...

Si les clones se laissent guider par l'odeur — et s'éloignent de la porte :

Comme vous allez atteindre le sommet de la butte, vous découvrez deux antennes qui en dépassent. Vous montez encore un peu : voilà qu'apparaît un monstre grotesque, au moins deux fois plus long qu'un grand transbot. Encore figés de stupeur, vous réalisez que la « chose » parle ! Elle dit même, fort distinctement : « Chouette, voilà le dîner ! » Elle parle de VOUS !

Imaginez un bâtard de salamandre et de cafard et donnez-lui la longueur d'un pâté de maisons. Vous obtiendrez quelque chose comme GO-M-YO. Il s'est inscrit pour ce voyage dans l'espace afin de découvrir des saveurs nouvelles — c'est un véritable gourmet interstallaire. Il est déçu : jusqu'à présent, il n'a guère rencontré de formes de vie commestibles... Mais les clones ont l'air appétissants !

GO-M-YO les suivra partout, tant qu'ils resteront dans son compartiment, c'est-à-dire jusqu'à ce qu'ils franchissent une nouvelle porte. Il est particulièrement obstiné, mais estime que l'on doit se procurer sa nourriture sans l'aide d'aucun moyen artificiel. De ce fait, et comme les Clarificateurs ont une bonne réserve de clones, il devrait occuper les joueurs pendant un bon moment.

La Boule de Feu

Le paysage que vous découvrez derrière cette porte est vraiment curieux : aucune trace de vie, mais, ça et là, des sculptures abstraites de couleur grise. Dans le lointain, de l'autre côté d'une vallée, vous distinguez une deuxième porte.

Si les PJs décident de marcher vers cette porte :

Vous êtes à peu près à mi-chemin lorsqu'une boule d'énergie incandescente surgit de terre juste devant vous. Que faites-vous ?

Si les PJs font usage d'une arme énergétique quelconque :

Frappée par vos rayons, la boule de feu semble scintiller avec encore plus d'intensité. Dès que vous cessez de tirer, elle se met en mouvement ; à une vitesse telle que vos yeux ont peine à la suivre, elle s'engouffre dans le canon de votre arme.

Sinon, la sphère se contentera de suivre les PJs. Si ceux-ci la nourrissent, c'est-à-dire s'ils lui tirent dessus, elle resurgira toutes les deux heures.

Cette sphère est une communauté énergétique. Elle semble sortie tout droit de la panoplie d'effets spéciaux d'un épisode de ***Star Trek*** à tout petit budget. Elle se balade de-ci de-là, sans souci des « murs », qu'elle traverse allégrement. Elle est à peu près aussi agressive qu'un chiot. Précisons qu'elle est incapable de communiquer avec des formes de vie organiques (**note :** au cas où vous auriez des doutes, les clones SONT une forme de vie organique). Cette sphère se nourrit d'énergie et elle est assez gourmande. Si on lui tire dessus, ça lui apparaît comme une invitation directe à décharger goulûment les batteries des armes.

Les Cameléclones : Legant, Armouls, Realb et Yoz

A votre grand étonnement, cette porte débouche en plein *Complexe Alpha*. Vous (prenez le PJ qui la franchit en premier) **découvrez même quatre de vos clones.**

Des goûts et des couleurs

Tout à la joie de vous retrouver au bercail, vous mettez quelques minutes à réaliser que quelque chose cloche... D'abord, il n'y a pas d'autres clones dans le secteur, et il manque l'odeur des silos à nourriture. L'endroit vous laisse comme une impression d'inachevé.

Il s'agit d'une simple évocation matérielle du Complexe Alpha. Une simulation sans aucun habitant (pas même l'Ordinateur), sans la moindre vie...

Vos quatre nouveaux clones vous accueillent sans débordement d'allégresse, mais l'un d'eux vous salue : « Bonjour, Hello, How are you, Guten Tag, buenos dias, aloha. »

Ces quatre olibrius sont encore pires que les clones normaux. Ils prennent instantanément l'apparence de la première personne qu'ils rencontrent... en l'occurence celle du premier clone qui franchit la porte (matériel, blessures, et expressions ineptes

compris). S'ils se trouvent face à une famille au complet, cela peut devenir désopilant : le PJ se retrouve flanqué de neuf jumeaux parfaits au lieu de cinq !

Les Caméléclones se conduisent exactement comme Jane Goodalls au milieu de ses singes. Ils adoptent, point par point, le comportement des primitifs qu'ils veulent étudier. Ne voulant pas fausser leurs observations, ils ne révèlent rien aux clones de leur véritable identité. Ils prétendent même être d'authentiques clones du PJ qu'ils singent. Ils nient être des extraterrestres, faisant fièrement remarquer qu'ils ressemblent à des clones, portent le même matériel que des clones et se comportent même comme des clones.

Le seul problème, c'est qu'étant quasi invulnérables, ils ne peuvent développer la même paranoïa que les Clarificateurs. Aussi posent-ils quantité de questions bizarres, se rendant parfaitement insupportables quand les PJs essaient de se concentrer sur une action décisive.

Les Caméléclones apprennent peu à peu à corriger leurs erreurs. Ainsi, s'ils sortent d'une terrible explosion sans la moindre égratignure, les Clarificateurs risquent de concevoir quelques soupçons ; aussi, la deuxième fois, ils s'arrangeront pour sortir des décombres en se plaignant de quelques petites douleurs.

Les Caméléclones suivront les PJs comme leur ombre, tant que ceux-ci seront à bord du vaisseau extraterrestre — y compris lorsqu'ils auront affaire aux Schmegegi. Ils n'entreprendront rien d'extraordinaire, se contentant de singer les PJs.

5.4 La Capture

L'atmosphère de cette pièce est humide, fétide et ténébreuse. Vous évoluez au milieu d'une végétation étrange qui retombe sur vous saturée d'eau. Derrière un buisson aux feuilles tombantes vous entendez comme un bruissement. Quelque chose surgit — c'est un alien ! Une substance visqueuse dégouline de ses crocs. A travers sa peau gélatineuse, vous pouvez voir palpiter ses organes. Ses membres supérieurs, semblables à ceux des mantes religieuses brassent l'air.

Il en surgit un deuxième... un troisième... un quatrième : vous êtes cernés !

Laissez aux PJs le temps de réagir. Les aliens n'attaqueront pas.

Une créature, venue des airs, celle-là, s'abat alors près de vous. C'est un monstre vert, couvert de pustules et de tentacules. Il se tient sur une plafeforme volante et porte un énorme pistolet. Il se met à caresser un des monstres gélatineux tout en lui parlant affectueusement : « Eh bien, eh bien, regardez un peu ce qu'on a trouvé là ». La chose pleine de crocs se met à grogner de plaisir. La créature tentaculaire dégaine son fusil et...

Les PJs vont-ils riposter ? Ce serait parfaitement vain, car ces extraterrestres sont totalement invulnérables. Dieu merci, le pistolet n'est pas un engin de destruction ; il projette seulement des rayons paralysant. Les PJs tombent les uns après les autres dans diverses positions fort inconfortables. Après quelques instants d'hésitation, les Caméléclones s'empressent de faire de même, s'efforçant, eux aussi, d'avoir l'air d'être paralysés (bien qu'ils ne le soient pas).

5.5 Prisonniers

Une nouvelle porte chatoyante se matérialise. Les extraterrestres vous dépouillent de tout votre matériel et vous jettent au travers, comme autant de vieilles valises.

Vous voilà dans une pièce cubique aux murs capitonnés. La porte disparaît derrière vous. Il n'y a plus moyen d'entrer ni de sortir.

Une femme seule, vêtue de blanc, se trouve déjà dans la pièce. Elle vous jette un regard méprisant et marmonne : « J'aurais dû m'en douter... un ramassis de ROUGES, voilà donc la valeur qu'on me donne ! »

Cette femme, c'est Cosine-U-RSS, la mystérieuse Grande Programmeuse dont les PJs suivaient la piste. A l'origine, citoyenne du Complexe Alpha et responsable du Projet Mongo, elle dût s'enfuir dans l'espace lorsque l'Ordinateur découvrit son appartenance à la séditieuse Société Secrète L-5 ; elle savait que des extraterrestres se trouvaient à bord de la Station 743-AZ et avait l'intention de les contacter et de traiter avec eux pour redorer son blason auprès de l'Ordinateur.

Malheureusement, les Schmegegi n'avaient, eux, aucun avantage à conclure un marché avec elle. Ils commencèrent donc par la torturer pour obtenir des renseignements sur la Terre. (Ils découvrirent fort peu de choses). Puis ils essayèrent de gagner ses bonnes grâces (ils lui offrirent des fleurs et des boîtes de chocolats et lui proposèrent de petites promenades).

Malheureusement pour les Schmegegi, ils ne sont pas aussi bien adaptés à la vie pratique que les MYG. Ils pêchent par excès de courtoisie. Ils aimeraient bien sauter sauvagement sur Cosine, mais n'arrivent pas à se décider à le faire. Les voilà donc englués dans une cour timide façon XIX^{e} siècle.

Ils ont dit à la Grande Programmeuse quels étaient leurs projets. Elle sait qu'ils ont l'intention d'envahir la Terre. Elle sait même quand, comment et pourquoi.

Elle a son idée. Elle est en possession d'un Brouilleur Statique Gauss qui détraque instantanément les robots et les appareils informatiques avec lesquels il entre en contact. Si elle parvient à s'échapper avec l'aide des clones et à atteindre les bases des soucoupes militaires, elle l'utilisera pour ouvrir les sas. Elle pourra alors faire décoller des soucoupes dans une ultime tentative désespérée pour empêcher que la Terre, mère nourricière et sacrée, ne tombe aux tentacules de l'oppresseur.

Cosine explique tout cela aux clones, tandis qu'elle leur frictionne les membres, afin de dissiper les effets des rayons paralysants. Ceux-ci ne disparaîtront qu'au bout de quelques minutes, aussi y-a-t-il des chances pour que les PJs écoutent toute son histoire plutôt que de l'éliminer sans lui laisser le temps de parler.

D'ailleurs, quand bien même ils voudraient la tuer, ils devraient se débrouiller à mains nues (Beurk !) car ils n'ont plus aucune arme.

Laissez aux PJs le temps de faire connaissance avec Cosine et de se concerter, puis passez à la séance de torture.

5.6 Nous Afons Les Moyens de Fous Faire Barler

Voici venue l'occasion de placer votre petit couplet pseudosado-nazi : « Mondrez leur l'abbareil, mordimer », « Nous afons les moyens de fous vaire barler », « Za fous suvit gomme za ou vaut-il fous basser du *Waylon Jennings ?* », « Yark ! Yark ! Yark ! ».

Vous voici **brusquement transportés ailleurs... Vous vous retrouvez dans une pièce rectangulaire en compagnie de Cosine-U-RSS** (et des Caméléclones s'ils sont encore là). **Deux extraterrestres aux mines patibulaires se tiennent au milieu de la pièce.**

« Ponzoir », commence l'un d'eux d'une voix sinistre (parlez en serrant les dents et en soignant votre élocution), **« Nous zommes fos dorzionnaires, fous allez nous tire dout ze gue nous foulons zafoir ».**

Cosine se met à ricaner. Si un clone cherche à s'échapper, il ramasse un coup de matraque.

« Allez-fous barler, maintenant, ou vaut-il gue nous employons la manière vorte ? »

Soit les clones refusent aussitôt de divulguer quelque information que ce soit (on les applaudit bien fort !), soit ils sont pris d'une incroyable diarrhée verbale — c'est plus probable. Dans le deuxième cas, l'extraterrestre poursuit :

« Hé, Hé, Hé ! Fous voilà soudain pien pafards. Drès pien, drès pien, mais gomment zaurons-nous zi fous dides la Férité ? Bour êdre zûr gue fous ne mendirez bas, nous allons fous mondrer un échandillon de nos dalents. Mordimer, *amenez la lambe !* »

Les schmegegi ont un sens esthétique très développé. La vue de choses qui nous paraîtraient simplement laides leur est une torture insoutenable. Mortimer, le deuxième extraterrestre, sort une lampe torche de derrière son dos, la braque sur un des PJs et l'allume. Elle diffuse une désagréable lumière vert-citron.

L'extraterrestre, tendu, attend le résultat. « Eh pien ! », dit-il, « Ch'atmire fodre vorze de garagtère, peaukoup ze zeraient técha embrezé de dout nous tire. Mais ze n'édait là qu'une des nombreuses dordures tiaboligues dont nous tisposons. Barlez maindenant et zela fous éfitera le derriple subblize de... *Waylon Jennings !* »

Sur ces mots retentissent les premières mesures nazillardes d'une vieille chanson country. Les extraterrestres se bouchent les oreilles et grimacent de douleur.

Les joueurs devraient, à présent, avoir compris le manège et commencer à lancer des cris de défi : « Vous ne réussirez jamais, espèces de vermines extraterrestres ! », etc. Si vous avez une cassette de country, c'est le moment de la passer. Bouchez-vous les oreilles, grimacez et gémissez pendant qu'elle défile comme si vous étiez l'un des extraterrestres. Quand vraiment vous n'y tenez plus, arrêtez la cassette — mais essayez de tenir le coup un bon moment, pour obtenir l'effet voulu... Nous savons que ce sera dur, mais soyez stoïque.

L'extraterrestre, encore un peu tremblant, soupire de soulagement : « Ainzi, fous rézizdez même à l'inzoudenable Waylon Jennings**», dit-il, « Mais même tes héros deis gue fous ne subborderont bas... *Maurice Chefalier* ! » Une vieille image en noir et blanc se met à tremblotter devant les PJs et un homme en canotier attaque « viens poupoule ».**

Si vos joueurs apprécient, continuez ! Trouvez des supplices encore plus bizarroïdes, jusqu'à ce que le tortionnaire finisse par craquer.

L'extraterrestre est, visiblement, épuisé : « Che n'ait chamais rengondré d'êdres toués d'une delle vorze de garagdère et t'une delle téderminazion. Berzonne n'a chamais rézizdé à l'éfandail des zubblices dont tispozent les Schmegegi. Humains, che m'ingline tefant fodre gourache. Mordimer, il nous vaut les gontuire chusqu'au bont ». L'extraterrestre agit un de ses tentacules et — *OOOOPS !* — vous voici instantanément transportés ailleurs.

5.7 Le Grand McSghmegegus de Schmegego

Vous êtes à présent sur une passerelle munie d'un garde-fou qui fait le tour d'une grande pièce aux parois métalliques. Au-dessous de vous, une bonne dizaine de Schmegegi, assis devant des consoles, caressent vivement des boutons avec leurs tentacules et chuchotent dans les micros de leurs casques. Sur l'immense écran qui se trouve en face de vous, vous découvrez le vaisseau extraterrestre, la Station 743-AZ et la planète Terre.

Au milieu de la pièce, se tient un énorme Schmegegus, haut d'environ trois mètres, en tenue d'apparat : kilt, aumonière en cuir brut, tunique, haut de forme et monocle. Son torse est couvert de médailles qui tintent chaque fois qu'il bouge. « Voici donc ces espions humains ! » mûgit-il sur fond d'étrange mélodie à la cornemuse.

Cette rencontre va vous amener à camper un personnage dans le style vieux militaire bourru, à fort accent écossais. Le

Grand McSchmegegus s'étend complaisamment sur sa victoire prochaine et assurée... et, ce faisant, révèle aux PJs tout ce qu'ils ont besoin de savoir pour le mettre en échec.

Laissez les Clarificateurs réagir comme ils l'entendent. Le Grand McSchmegegus, chef du clan Schmegegi, les entraînera à l'étage de la salle de contrôle pour leur faire visiter les lieux.

« Voici, Thrrrockmorrrton qui s'occupe de nos nacelles à rrayon ; nous pouvons fairrre attérrrirr celles-ci en n'imporrrte quel point de votrrre belle planète, détrruisant instantanément des Complexes entiers. Et Voilà Mc Pherrrson qui est aux commandes des drrraperrries chatoyantes que vous avez trrraverrrsées tout au long de votrrre explorration du vaisseau. Il vous suffit, avant de les frrrranchirr, de penser au lieu dans lequel vous désirrrez arrriver pourrr vous y rretrrrouver surrr le champ. Cette grrrande rréussite technologique apporrrte la prreuve indiscutable de notrrre supérriorrité surrr votrrre pathétique engeance. »

Le Grand Schmegegus proposera aux PJs de retourner leur veste et d'assister les Schmegegi dans leur conquête de la Terre.

« Pourrrquoi ne pas rrejoindrrre nos rrangs, vous deviendrrriez les rrrrégisseurrrs de notrrre nouvel empirrre colonial. Vous gouverrrnerrriez en notrrre nom, nous ne vous demanderrrrions pas grrrand chose en échange. »

Si les PJs ne se laissent pas impressionner, il leur montrera l'armement du vaisseau extraterrestre, qui est, effectivement redoutable (« petits humanoïdes, vous ne faites pas le poids, capitulez ! »).

1. Seuls certains PJs acceptent d'aider les Schmegegi à conquérir la Terre. Dans ce cas, les extraterrestres leur rendent leur matériel et leur laissent le soin de s'expliquer avec leurs collègues récalcitrants. S'il y a des survivants, passez au cas 2 ou 3.

2. Ils décident de prêter main forte aux Schmegegi, voyez la section 5.8.

3. Ils bombardent les extraterrestres de remarques provocantes jusqu'à leur dernier soupir.

4. Dans un geste désespéré, un des PJs (le joueur correspondant aura sans doute vu trop de films de *James Bond*) appuie sur l'un des nombreux boutons de commande. Dans ce cas :

Une sirène retentit — OOOOP ! OOOOP ! OOOOP ! — des voyants rouges et des alarmes se mettent en marche. Les extraterrestres s'affairent désespérément sur leur tableau de bord. Le Grand Schmegegus se retourne, horrifié : « malheurrrreux ! Vous ne savez pas ce que vous venez de fairrre ; ce bouton déclenche le prrocessus d'autodestrruction du vaisseau entier ! »

Elémentaire, mon cher Watson...

Les extraterrestres s'enfuient en tous sens. Les clones peuvent profiter de la confusion générale pour filer à l'anglaise « **vite** », leur souffle Cosine-U, « **par ici** ! » et elle les entraîne jusqu'aux bases des soucoupes militaires.

Un Matériel Venu D'Ailleurs

Le schmilblixter : c'est une arme redoutable que les Schmegegi ont mise au point pour combattre les formes de vie qui leur seraient hostiles (par exemple, les êtres humains). Elle est conçue pour être utilisée à l'aide de trois tentacules. Un pour soutenir l'arme, le deuxième pour ajuster le réglage mxst, le troisième pour appuyer sur la gâchette. Si l'on fait mouche, la victime est littéralement retournée comme une chaussette. Dans le cas d'êtres humains, ils se retrouvent la tripe à l'air et l'épiderme à l'intérieur. Cette situation au demeurant fort douloureuse ne se prolonge heureusement pas longtemps, car l'être humain, peu habitué à ce curieux agencement de ses organes, meurt dans les quinze secondes (si, pendant ce laps de temps, il est de nouveau touché par la même arme, il retrouve son état initial et n'est que « sonné »).

Un humain peut se servir d'un schmilblixter, mais ça lui est difficile. D'abord parce qu'il ne peut ajuster le réglage mxst tout en faisant feu (ce qui donne 20 % de chances qu'il fasse tout exploser dans un rayon de dix mètres autour de lui — (cf. colonne 12 de la Table des Dommages). Ensuite, parce que vraiment très peu de PJs ont une compétence quelconque en Schmilblixter (les malheureux seront donc obligés de se débrouiller avec leur compétence en Armes de Tir... Elémentaire, mon cher Watson !).

Le Schproumtecteur : c'est une espèce d'amulette en forme d'anneau qui se porte normalement passée autour d'un tentacule. Il fournit une protection totale et absolue contre le schmilblixter.

Le cervico-implant explosif : ce petit appareil semi-télépathique s'implante directement dans le cerveau. N'ayant pas un degré d'évolution technologique suffisant, les humains peuvent difficilement l'en retirer (c'est-à-dire qu'ils peuvent très bien le faire, mais l'opéré se retrouve à l'état de légume).

Cet appareil contrôle les pensées mêmes de l'individu dans le crâne duquel il est implanté. Si celui-ci décide de changer de camp — c'est-à-dire s'il ne met pas toutes ses capacités au service de la cause Schmegegi — la bombe miniature explose et le tue.

Ce dispositif dépasse, de loin, l'efficacité de toutes les techniques employées par l'Ordinateur pour s'assurer de la loyauté de ses citoyens. Cette trouvaille l'intéresserait certainement... mais, bien sûr, si cette pensée traversait seulement l'esprit d'une personne porteuse du cervico-implant, celle-ci mourrait... instantanément !

Enchaînez sur le combat de la section 5.9. Bien que les extraterrestres ne s'apprêtent pas envahir la Terre, mais essaient, tout simplement de fuir leur vaisseau avant qu'il ne se désintègre, c'est le même bouquet final.

5.8 La Conquête De La Terre

« Eh bien voilà, je savais bien que vous étiez de brrraves gars ! Voici, Jackson qui va vous rremettrre votrre matérriel. »

Les schmegegi veulent envoyer les PJs infiltrer le Complexe Alpha et préparer le terrain pour leur invasion. Pour les aider dans leur tâche, ils vont remettre à chacun d'eux, les articles suivants (cf. encadré ci-dessous) :

- Schmilblixter
- Schproumtecteur
- cervico-implant explosif.

Oh ! Et s'ils le veulent, les PJs peuvent aussi récupérer leur matériel d'origine.

Nos Clarificateurs n'entendront parler du cervico-implant qu'une fois que celui-ci aura été installé.

Ils seront ensuite réexpédiés vers le Complexe Alpha. Leur tâche : se mêler à la vie du Complexe, établir des rapports sur la situation là-bas et préparer le terrain en vue de l'invasion. Les Schmegegi ont une espérance de vie largement supérieure à celle des humains, donc une notion du temps très différente : ils se préparent à envahir la Terre incessamment — c'est-à-dire dans une dizaine d'années.

Jusqu'à ce que l'invasion ait lieu, les PJs vont devoir vivre — ou mourir — dans le Complexe Alpha, soumis à la constante et suspicieuse surveillance de l'Ordinateur. Dans la pratique, c'est comme s'ils étaient maintenant membres d'une nouvelle Société Secrète.

Et n'oublions pas que quand ils seront de retour dans le Complexe, l'Ordinateur voudra qu'ils subissent un débriefing. Nul doute qu'il leur posera quelques questions concernant les curieux appareils qu'ils ont ramenés... et le vaisseau extraterrestre à bord duquel ils ont atterri... et ce qu'est devenu dans tout ça la traître ULTRAVIOLETTE qu'ils devaient éliminer.

Espérons que les PJs s'arrangeront pour que leurs salades ne se contredisent pas. Parce que, d'après moi, si l'Ordinateur ne les tue pas, les servico-implants s'en chargeront. Peut-être même l'Ordinateur les fera-t-il exécuter au moment précis où leurs implants exploseront... C'est ça qui serait vraiment marrant !

5.9 Combat De Soucoupes Dans l'Espace

Si les PJs provoquent le Grand Schmegegus, celui-ci se met à hurler :

« Mac Pherrson ! Rrréexpédiez-moi ces indécrrrotables en cellule ! » Une draperie chatoyante apparaît et Cosine-U s'écrie : « Pensez très fort au dortoir et jetez-vous au travers ! »

Vous n'avez pas oublié ce qu'a dit le Schmegegus : les portes vous mènent où votre pensée se pose... Cosine-U-RSS a raison. Si les PJs concentrent leurs pensées sur l'entrée du dortoir donnant sur le vaisseau extraterrestre, c'est là qu'ils atterriront. Ceux qui ne le feront pas se retrouveront en cellule. Dur, dur !

« Aux soucoupes ! » s'écrie Cosine-U-RSS, « C'est notre seule chance ! »

Les extraterrestres mettront quelques temps à réaliser ce qui s'est passé. Si les clones prennent leurs jambes à leur cou, ils atteindront l'ascenseur au moment précis où une escadre de MYG à monocle, montés sur traîneaux volants surgira derrière eux et commencera à les bombarder de rayons paralysants.

Cosine-U appuie son brouilleur statique Gauss contre le bouton de l'ascenseur marqué « Alerte Incendie » et l'appareil s'élance littéralement vers les bases des soucoupes (n'oubliez pas de bien secouer les PJs). Une fois arrivée à destination, elle utilise de nouveau son brouilleur pour ouvrir un à un les sas, avant de sauter dans une soucoupe.

Les PJs vont-ils suivre le mouvement ? Vont-ils chacun prendre une soucoupe ?

Dans chaque appareil, peuvent s'asseoir trois personnes, quatre en cas de nécessité. L'une (le pilote) s'installe à l'avant et regarde par le hublot. La deuxième (le copilote) s'assied juste à côté de lui, aux commandes d'une arme. La troisième s'installe à l'arrière, dos aux autres, et s'occupe de la deuxième arme (s'il y en a une quatrième, il faudra qu'elle se tasse près de la glacière et s'occupe de mettre des canettes au frais).

Les PJs qui manient les armes sont assis sur des sièges montés sur plateforme mobile. Ce sont eux qui tirent avec ces armes et en orientent, tant bien que mal, le tir. Le siège et sa plateforme suivent le mouvement.

Les soucoupes de combat ressemblent grosso-modo... à des soucoupes. Elles sont munies de fentes d'où dépassent les canons des armes (cf. illustration dans l'encart).

Certains PJs ont-ils des compétences en Utilisation de Véhicules ou en Armes de Véhicules ? (Précisons au passage que les soucoupes sont équipées de canons laser).

Si la réponse est non, ils peuvent peut-être s'en sortir quand même. Les soucoupes sont équipées d'ordinateurs perfectionnés qui règlent le tir des canons et font le gros du travail. Ajoutez 50 au pourcentage correspondant à la compétence de tout PJ qui dirige une soucoupe ou manie un canon laser.

Chaque fois qu'un personnage veut, soit modifier la trajectoire de sa soucoupe, soit faire feu avec un de ses canons, le joueur doit faire un jet de dés ; ses chances de succès : 50 % (auxquels s'ajoute, le cas échéant, les pourcentages du PJ en compétences Véhiculaires). En cas d'échec, consultez la Table des Echecs Désopilants qui se trouve sur votre écran.

Voici les mécanismes de base de la bataille.

Les pilotes lancent les dés pour voir s'ils parviennent à faire sortir leur soucoupe de sa base. Pour ceux qui échouent, pas de conséquence dramatique, ils viennent seulement d'apprendre qu'un système de sécurité empêche l'engin de décoller tant que tous ses passagers n'ont pas bouclé leur ceinture. Les pilotes peuvent faire une nouvelle tentative au round suivant.

A peu près en même temps que la première soucoupe sort de sa base, les bullochasseurs extraterrestres font leur apparition.

Les bullochasseurs sont des espèces de machins luisants, gélatineux et vaguement sphériques qui semblent se détacher du corps du vaisseau extraterrestre pour combattre les soucoupes.

Toute la bataille est divisée en rounds. A chaque round, demandez à tous les PJs ce qu'ils ont décidé de faire individuellement. Les canonniers désignent leur cible. Les pilotes indiquent la direction qu'ils veulent prendre. Les PJs qui n'ont rien de spécial à faire sortent les canettes de la glacière, les décapsulent et les font passer à la ronde (il s'agit de bière en tube, ce qui évite de devoir toujours faire attention à ne pas en mettre partout dans la cabine).

Quatre bullochasseurs font leur apparition dès le début de la bataille. A chaque round, il en surgit quatre nouveaux, et ce jusqu'à ce que le vaisseau extraterrestre en ait « généré » quatre par soucoupe en action (c'est sa capacité maximum).

A chaque round, les bullochasseurs passent à toute vitesse en tirant sur les soucoupes. Peu importe leur trajectoire, ce qui compte c'est qu'ils ont chaque fois 40 % de chances de faire mouche.

Lorsqu'un bullochasseur atteint une soucoupe, consultez la Table des Impacts sur Soucoupe. Lorsque l'inverse se produit, le bullochasseur touché devient rouge incandescent, sa taille se met à varier et ses déplacements deviennent désordonnés. Il reste ainsi assez longtemps (quelques rounds, voire plus si vous l'oubliez). S'il est touché alors qu'il est encore rouge, il explose spectaculairement.

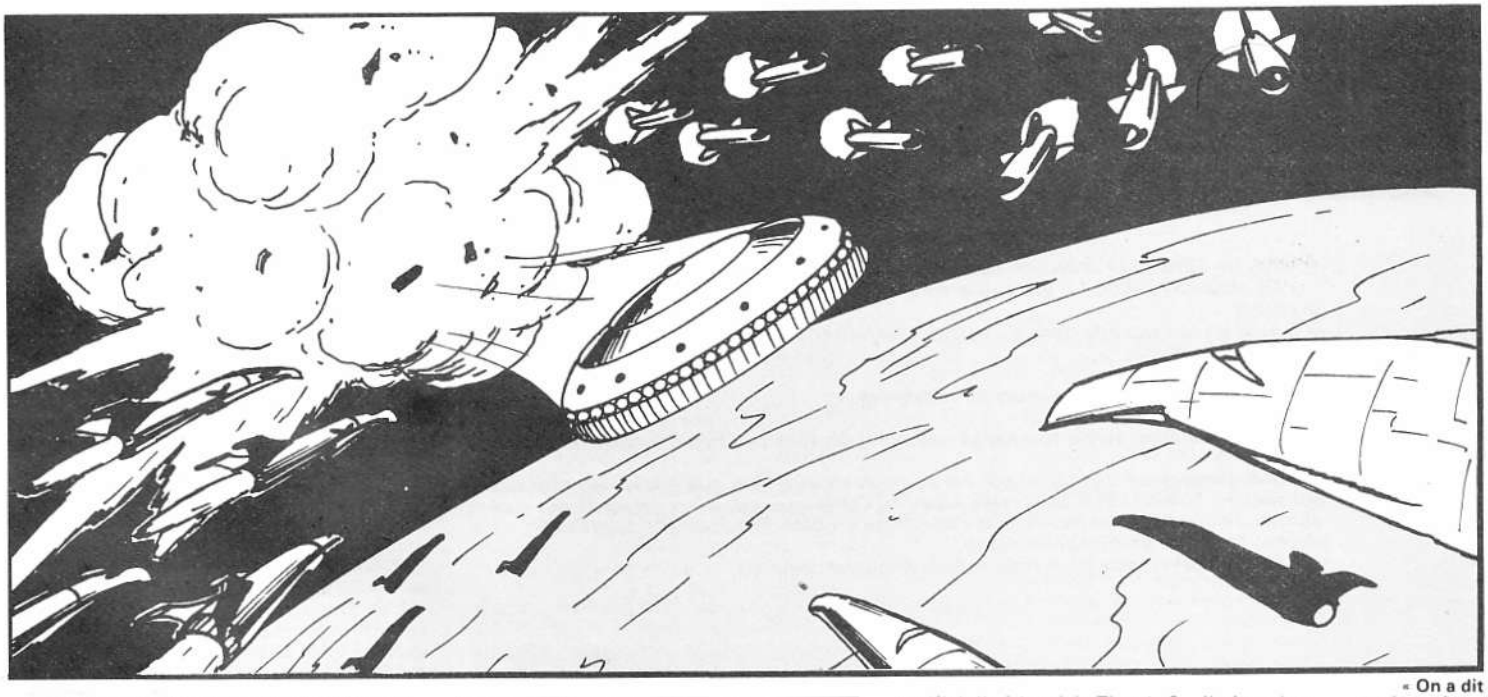
Ah ! Encore une chose. Ordin-Azie a été programmé pour riposter en cas d'attaque. Il ne sait pas au juste ce qui se passe, car ce n'est pas lui qui a donné l'ordre de faire décoller les soucoupes ; en revanche, il sait que les bullochasseurs sont issus du vaisseau extraterrestre et que les soucoupes sont en train de les combattre. Aussi aidera-t-il les PJs avec ses destructorayons.

Après trois rounds de combat (c'est le temps qu'il faut à Ordin-Azie pour tirer ses conclusions), les projecteurs de rayons qui se trouvent sur l'extrémité sphérique de la Station 743-AZ entrent en action. Ils visent un bullochasseur — peu importe lequel, vous avez le choix. A chaque tir, Ordin-Azie a 65 % de chances de faire mouche ; s'il y réussit, le bullochasseur visé explose instantanément.

Si un bullochasseur s'attaque à 743-AZ, c'est lui qu'Ordin-Azie prendra pour cible au round suivant (au besoin, consultez la Table des Echecs Désopilants).

Voilà. C'est à peu près tout pour les règles. Pour le reste, à vous de jouer !

Votre objectif : donner aux joueurs l'impression qu'ils participent vraiment à un combat spatial. Décrivez-leur les formations en « V » qu'adoptent les bullochasseurs, leurs loopings, leurs accélérations stupéfiantes... Ces quelques phrases clé devraient vous y aider.



« On a dit quelque chose qui fallait pas ?»

« **Y'a un monstre accroché à votre soucoupe !** »
« **Ce soir, extraterrestres au menu** »...
« **Vaisseau en ligne de mire !** »
« **Laser en position de tir, capitaine !** »
« **Il est toujours perché sur ma soucoupe, pas moyen de le faire tomber !** »
« **La Force soit avec toi, Luke** »

Bon, et pas de plateau, ni de carte, nous sommes dans *PARANOIA* que diable ! Ni déplacement délicat de pions, ni évaluation fastidieuse des portées de tir, place aux actions audacieuses ! Décrivez ce qui se passe comme ça vous chante, et n'oubliez pas que toute la bataille se déroule à proximité de la Station 743-AZ, laquelle continue de tourner dans l'espace en décochant ses rayons meurtriers.

Si vous tenez à matérialiser précisément les positions de chacun, utilisez votre stock de capsules de Coca (ou de Heineken) pour représenter les méchants extraterrestres.

Pour les gentils, prenez des capsules de John Courage ou quelque chose du même genre. Posez une bouteille au milieu de la table pour représenter la Station 743-AZ et faites-la tourner de temps à autres — pour simuler sa rotation. Déplacez les capsules autour pendant la bataille.

N'oubliez cependant pas que l'espace a trois dimensions et le plateau de votre table seulement deux. Rien ne vous empêche de poser des capsules sur des livres ou des bouteilles pour obtenir une matérialisation de la troisième.

De plus, il n'y a aucune raison que les soucoupes et les bullochasseurs restent cantonnés sur la table. Après tout, l'espace est infini, ils peuvent très bien aller atterrir sur le canapé ou sur la bibliothèque, ou même se dissimuler dans une ceinture d'astéroïdes (le saladier de pop-corn) et en surgir à l'improviste en déchargeant leurs canons laser. Un appareil peut aussi profiter du passage d'une tempête magnétique (le chat) pour fuir ses adversaires qui resserrent leurs rangs. Votre position de MJ vous permet d'encourager ce genre de délire en réduisant les chances de faire mouche pour les tirs à longue distance ou lorsqu'il y a des obstacles entre les capsules. Normalement, ça devrait payer !

5.10 La Victoire Ou les Chaînes

Voilà donc les PJs qui canardent les extraterrestres et vice-versa. Ça nous ferait vraiment plaisir que les PJs l'emportent après quelques péripéties. Si c'était le cas :

Tout à coup, sur votre écran de communication apparaît l'image du Grand Mc-Schmegegus, debout à la proue du grand vaisseau extraterrestre.

« **Aaaarrgh !** »**gronde-t-il entre ses dents,** « **Verrrmines terrrrestrres ! Ainsi vous pensez avoirrr gagné la bataille ! Et c'est vrrrai, mais c'est nous qui gagnerrrons la guerre ! Nous reviendrrrons, misérrrables verrmisseaux, et nous vous ecrrraserrrons !** »

L'image saute. Lentement, la taille du vaisseau commence à se modifier, il devient blanc incandescent, se détache de la Station 743-AZ et, en un clin d'œil, il a disparu.

Mais peut-être que les choses ne se passeront pas ainsi. Peut-être les extraterrestres seront-ils sur le point d'écraser les PJs lorsque surgira tout un essaim de vaisseaux spatiaux Vautours qui sauvera la situation (bon, d'accord, ça ne fait pas très sérieux... et alors ?). Ces Vautours décimeront les bullochasseurs et prendront les PJs à leur bord. Cosine-U — et tous ceux qui tenteraient de la défendre — sera exécutée en tant que traître...

... Ou peut-être les utilibots de la Station 101-L, qui se seront bricolés des vaisseaux de fortune, se seront-ils lancés à la poursuite des blasphémateurs (les PJs) et atteindront-ils 743-AZ, juste au début de la bataille...

... Ou peut-être cette bataille orbitale déclenchera-t-elle une réaction en chaîne (la Station 743-AZ et tout ce qui l'entoure est bombardée de rayons de mort par d'autres bases militaires orbitales, ou prise pour cible par des missiles anti-missiles soviétiques, etc.).

... Ou peut-être que des millions d'années auront passé, tandis que les Clarificateurs étaient plongés dans une hibernation artificielle à bord du Titanic 2... Il n'y a plus de Complexe Alpha et les extraterrestres en veulent, non plus aux femelles humaines, mais à celles de la nouvelle espèce terrestre dominante, des espèces de cafards intelligents.

... Ou peut-être...

Les clarificateurs n'ont, bien sûr, aucun moyen de regagner la Terre. Les soucoupes n'ont pas de protection suffisante, elles se désintégreraient en entrant dans l'atmosphère. La seule navette en état de marche que contenait 743-AZ a été mise en pièces par les cassbots. D'ailleurs, il est à parier qu'Ordin-Azie voudra faire exécuter les PJs pour avoir utilisé les soucoupes sans autorisation.

Voici un dénouement émouvant :

Nos vaillants héros défont les extraterrestres et retournent triomphalement sur 743-AZ. Ordin-Azie conclut qu'ils ont bien fait d'utiliser les soucoupes et leur promet de faire tout son possible pour les aider à rentrer chez eux. Ils s'arrangent pour établir une liaison par satellite avec l'Ordinateur. Les PJs peuvent parler à leur Ami et lui expliquer ce qu'ils ont fait. Voici la réponse de l'Ordinateur :

« **Mes amis, loyaux Citoyens... Je ne puis vous dire combien je suis ému. Cosine-U, votre peine de mort est commuée en raison de vos actes héroïques au service de la défense du Complexe Alpha... Que dis-je... de l'Humanité tout entière ! Le Complexe Alpha saura de quelle bravoure vous avez fait preuve. Votre héroïsme restera à tout jamais gravé dans la mémoire de notre peuple. Nous ne vous serons jamais assez reconnaissants.**

« **Hélas, il n'y a pour le moment aucune navette disponible. Nous ne pouvons vous porter secours. Merci de votre coopération.** »

L'« ascenseur expérimental » qu'avaient pris les PJs était le dernier du Complexe Alpha. Précisons au passage qu'il n'y a pas de nourriture à bord de la Station 743-AZ. Vu la situation, le choix des joueurs est assez limité : mort par inanition, mort par décompression explosive ou désintégration en entrant dans l'atmosphère.

Fin ? Comment ça ? Fin ?

« Hé, Ho ! Erick ! Et la section débriefing ? »

« Tu plaisantes, Ken ! Il est parfaitement impossible que quiconque survive à cette aventure. »

« Avec un bon stock de clones, c'est fatal, un jour ou l'autre, quelqu'un finira par revenir au Complexe. »

« Mmmoui... »

« Ecoute, Erick, on fait toujours un débriefing. »

« Mmmmouais... »

« ... et d'ailleurs, tu ne toucheras pas un radis tant que cette section ne sera pas rédigée. »

« Bon sang, mais c'est bien sûr ! Il se pourrait très bien que quelqu'un réussise à convaincre Juraish de le téléporter jusqu'au Complexe, ou qu'on décide Ordin-Azie à construire une nouvelle navette dans son usine à robots. Tu as parfaitement raison, nous devons faire une section débriefing ».

« Erick, je savais que nous finirions par tomber d'accord. »

6.1 Débriefing

Si, par hasard, le Maître de Jeu était pris d'un incroyable accès de générosité et que des clones se débrouillent pour revenir dans le Complexe Alpha, ceux-ci seraient immédiatement convoqués pour une séance de débriefing.

Cernés par des gardes Vautours JAUNES, bien armés, ces rescapés sont escortés jusqu'à une sombre pièce dans laquelle se détache un unique terminal diffusant une lumière aveuglante. Tout ce qui apparaît sur cet écran est positivement indéchiffrable.

L'Ordinateur vous parle : « **Citoyens ! Les infiltrateurs communistes qui se trouvaient à bord de la Station 743-AZ ont-ils été exécutés ?** »

Si qui que ce soit fournit une réponse s'apparentant, même de très loin, à un « non », l'Ordinateur ordonne aussitôt que tous les clones soient soumis à des interrogatoires individuels et approfondis. A coups de drogues et d'aiguilles électrifiées, la vérité est bientôt découverte. Après cela, les clones innocents de toute trahison manifeste auront la possibilité de participer à une nouvelle mission. Si, par contre, les clones répondent en un chœur touchant : « Oui, Ami Ordinateur ! Les traîtres ont bien été exécutés ! », il y a de fortes chances que l'Ordinateur, les félicite, leur donne des points de confiance et les élève au niveau d'accréditation ORANGE.

Et, après ça, arrangez-vous pour leur confier une mission VRAIMENT sans issue !

DES CLONES DANS L'ESPACE

48 pages d'aventures grande classe

et une excursion en solitaire.

L'espace — ultime défi. Dans ce livret, vous trouverez la trame des expéditions de quelques Clarificateurs modérément téméraires. Leur mission : partir à la recherche de nouvelles et étonnantes formes de vie... et les éliminer. S'aventurer là où des clones n'ont rien à faire.

Soyez encore une fois les bienvenus dans l'univers férocement humoristique de ***PARANOIA***. Finie la vie (ou la mort) routinière du Complexe Alpha, cette fois, nos vaillants Clarificateurs reçoivent une mission vraiment exaltante : explorer les profondeurs de l'espace. *

Nos intrépides héros feront l'expérience excitante — et quelque peu déroutante pour leurs boyaux — du grand décollage. Les survivants seront confrontés à l'apesanteur et quelques rares élus apprendront quels sont les curieux effets du vide cosmique. De beaux fou-rires en perspectives, on ose à peine y croire...

Tout ceci nous amène à une question cruciale : qu'obtient-on lorsque l'on mélange :

- Des ordinateurs déréglés de stations orbitales (rien à voir avec ce classique de la SF, vieux de 2001 ans)
- D'infâmes aliens mangeurs de clones
- Des éternuements en apesanteur
- Des effets faciles dignes de films à petit budget
- Des extraterrestres vraiment impressionnants — et, bien entendu, déterminés à envahir la Terre
- Et pas moins de 36 clones ?

Réponse : une affreuse et désopilante panique.

Des Clones Dans l'Espace, c'est une grande aventure pour ***PARANOIA*** de 48 pages, conçue pour un MJ et 2 à 6 Clarificateurs. Sa couverture (gratuite !) peut vous servir d'écran de MJ (sans aucun supplément !). Ce livret comprend aussi un encart de 8 pages pleines à craquer de renseignements forts utiles que vous pourrez traîter par le mépris — entre autres, d'épatantes cartes de stations orbitales et de vaisseaux spatiaux. Et, en prime, 6 personnages de Clarificateur prétirés (non, non, ne nous remerciez pas).

* Espace : là où serait le plafond de l'Extérieur, s'il en avait un.

JEUX DESCARTES
5, Rue de la Baume - 75008 PARIS

ISBN : 2.904 783 474 - Prix 49 F

Avec l'autorisation de West End Games, Inc. © Copyright 1987

PARANOIA

DES CLONES DANS L'ESPACE

Une mésaventure pour *PARANOIA*
conçue par Erick Wujcik

JEUX DESCARTES
5, Rue de la Baume - 75008 PARIS

TABLE DES PJs

Nom et Compétences Importantes	Pouvoir Mutant	Service	Société Secrète	COMPÉTENCES DE COMBAT * Corps à Corps	Armes de Tir	ATTRIBUTS FOR	END.	AGIL.	DEXT.	ADAP.	APL.	MEC.	POUV.
1. **Flashgo-R-DON-1** Utilisation et Réparation de Véhicules	Empathie	PLI	PURGE	23 %	28 %	9	17	12	9	9	15	11	11
2. **Buck-R-OIC-1** Maintenance d'Armes	Pyrokinesie	Services Techniques	Romantiques	28 %	50 %	13	17	14	15	12	7	11	13
3. **John-R-ZAT-1** Epée	Adaptabilité Nutritionnelle	UCT	Leopards de la Mort	40 % 45 %	38 %	14	13	17	12	11	9	12	15
4. **Kimbalky-R-AUT-1** Armes de Tir de Véhicules	Sens et Projection Télépathique Ecran Mental	PLI	Psion	17 %	35 %	18	12	8	13	4	13	11	20
5. **« Doc » Peter-R-PES-1** Médecine	Odorat Développé	Forces Armées	Pro-Tech	42 % 52 %	45 %	20	15	18	13	4	8	14	9
6. **Barbie-R-ELA-1** Robotique, Utilisation et Réparation de Véhicules	Sens de la Mécanique Supérieur	Services Techniques	Groupe de Programmation	21 %	42 %	9	12	11	16	12	9	24	8

* Le premier pourcentage en corps à corps correspond au combat à mains nues ; le second, lorsqu'il y en a un, se rapporte à l'arme de corps que porte le personnage. Le pourcentage en armes de tir correspond au pistolet laser.

TABLE DES ROBOTS

Type et « Personnalité »	Mode de Déplacement	Vitesse Maximale	Armes / Atteinte	Protection Equivalente à
Gardbot : taille d'un congélateur ; tentacules ; cerveau étroit ; programmation prosaïque.	6 roues	sprint	Fusil Laser Bleu / 80 % Massues / 80 %	Combinaison de Combat
Navetbot Titanic-2 : taille d'un yacht ; utilise le jargon militaire.	fusées	incroyable	aucune	Armure de Plate
Utilibot : taille humaine ; humanoïdes mais doté de réacteurs à la taille ; raisonneur et fanatique.	réacteurs	sprint	Mains / 50 %	Armure de Plate Polie
Espiobot : plus petit que le poing, voix grinçante et haut perchée.	réacteur	vraiment rapide	Décharge électrique / 20 %	Armure Kevlar
Patrouilbot : taille humaine ; réacteurs à la taille ; mentalité de flic.	réacteurs	sprint	Pistolet Laser Bleu / 80 % Matraque / 75 % Fusil à Effet Gauss / 80 %	Combinaison de Combat
Vigilbot : gros canons montés sur chassis ; croisement entre le tank blindé et le vigile sous-payé.	réacteurs	sprint	Cartouches Explosives 00 Rayons à Particules (Dommages Colonne 18) / 50 %	Combinaison de Combat
Groombot : fixé à un mur ; convivial ; amateur de discussions.	aucun	immobilité	Canon Laser I / 85 %	Combinaison de Combat
Cassbot : taille d'une belette ; forme d'une belette ; mentalité avide et greguère	réacteurs	sprint	Griffes / 30 % (Dommages colonne 5)	Côte de Maille

TABLES DES ÉCHECS DÉSOPILANTS

Pilote

1-2 **Le véhicule continue sur sa lancée** (quelle qu'elle soit).

3 **Le véhicule tourne et fonce droit sur 743-AZ.** Le pilote doit faire un autre jet désespéré pour éviter la collision.

4 **Le véhicule commence à tourner comme une toupie.** Personne ne peut tirer avant que cela cesse ; tous les personnages doivent réussir un jet d'Adaptabilité à 3D10, s'ils ne veulent pas être malades.

5 **S'il y a un autre véhicule à proximité (ami ou ennemi), celui des PJs lui rentre dedans** : lancez les dés sur la Table des Dommages pour les deux parties.

6-7 **Le véhicule cale.** Il faut réussir un jet d'électronique pour faire redémarrer le moteur.

8 **Le véhicule pile net et se met à reculer.** Il faut réussir un jet de pilotage pour le faire repartir dans la bonne direction.

9 **Le véhicule fonce droit sur le vaisseau extraterrestre.** Le pilote doit réussir un deuxième jet pour éviter la collision.

10 **Le véhicule se retourne et fonce dans la direction opposée.**

Canonnier

1-6 **Raté !**

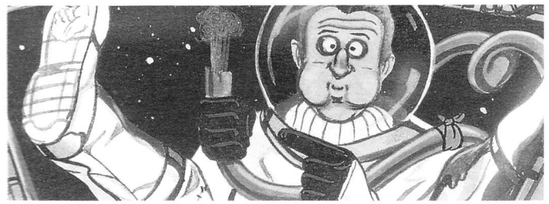
7 **Le canon se bloque** : il faut réussir un jet de Maintenance de Véhicules pour le réparer (ou, si vous préférez simplement cogner dessus pour le décoincer, réussir un jet de Force à 4D10).

8 **Un appareil ami est touché.**

9 **La Station 743-AZ est touchée.**

10 **Le canon explose.** Pour la soucoupe de combat, lancez le dés sur la colonne 7 de la Table des Dommages ; si vous obtenez « blessé » ou pire, la cabine se dépressurise (explosivement) et tous ses occupants meurent. Sinon, lancez les dés sur la colonne 7 pour le canonnier et sur la 5 pour tous les autres occupants de l'appareil.

TABLE DE DÉCOMPRESSION EXPLOSIVE



Section 1 : Mort Par Le Vide

01-15 **Décompression Explosive** : c'est ce qui se produit lorsque la pression des gaz et des liquides contenus dans le corps humain devient légèrement trop forte pour que l'épiderme la contienne. Ça fait vraiment désordre.

16-30 **Embolie Interne** : il arrive que la pression à l'intérieur du corps soit telle que les organes cèdent. Ça fait moins désordre que la décompression explosive — tout aussi fatal, ne vous y trompez pas, mais beaucoup plus facile à nettoyer.

31-50 **Congélation Rapide** : le corps se refroidit à une vitesse telle qu'il lui faut seulement quelques secondes pour se transformer en un bloc solide. Avant que leur cerveau ne se change en glacière, les clones ont encore le temps de voir se former des cristaux de glace sur leur cornée. En général, si l'on fait fondre un clone congelé, ça lui est fatal.

51-75 **Cuisson A Feu Vif** : cela se produit lorsque des clones se trouvent exposés sans protection aux rayons du soleil (ou, parfois, après qu'un générateur de plasma ait fait feu). Extrêmement douloureux, mais miséricordieusement rapide. Assez propre.

76-90 **Suffocation** : le PJ s'effondre par manque d'oxygène. C'est une mort relativement humaine et très propre, mais recommandons aux âmes sensibles de laisser le cercueil fermé à l'enterrement.

91-99 **Chaud et Froid** : *à garder pour les grandes occasions.* Un côté du clone est exposé aux rayons du soleil, l'autre est dans le noir complet. Tandis que chair et peau déshydratées se détachent des os sur le premier, le deuxième se prend en glace. Ça donne un résultat assez spécial : moitié dessication, moitié congélation. Un petit chef-d'œuvre de l'art clonique !

00 **Panaché complet** : on ne sait pas au juste à quoi c'est dû, mais le résultat est spectaculaire. Le clone est aspiré par le vide et tout son être explose violemment. Il n'en reste finalement qu'un nuage de débris carbonisés et de minuscules lambeaux de chair congelés et étincellants. Ce nuage se disperse peu à peu, il n'est pas interdit d'applaudir. Il serait bon de laisser aux joueurs quelques instants pour observer ce médusant phénomène naturel.

Section 2 : Décompression Explosive

L'ampleur des dommages causés par une arme est fonction de deux facteurs. Plus une arme est utilisée de façon répétée, plus ses effets sont dramatiques. Les clones devraient être à même de déduire cela de leur expérience pratique : plus les coups tirés sont nombreux, plus la pression atmosphérique diminue. Les plus brillants comprendront cela très vite, quant aux autres ils apprendront rapidement combien il est difficile de respirer dans le vide.

La capacité de destruction d'une arme dépend aussi du diamètre des trous qu'elle peut percer. Ainsi, si un clone envoie un grand coup de poing dans une paroi, ça ne devrait pas...

Remarquez...

Tout bien réfléchi, il semblerait que les parois des stations aient été sérieusement affaiblies par les rayons cosmiques, la rouille, l'altération des métaux et les frotbots. Ce serait vraiment terrible qu'un Clarificateur ouvre bel et bien une « voie de vide » d'un grand coup de poing... regrettable accident...

Lorsqu'un personnage tire dans une paroi de navette, utilisez la partie Dommages Aux Véhicules de la Table des Dommages pour évaluer les dégâts.

Voici comment l'interpréter :

Pas d'effet : Pas la moindre petite brèche. Terriblement décevant. Il ne se passe rien.

Distrait : Petite fissure, légère fuite. L'air qui s'échappe de la cabine produit un sifflement aigu. Les petits objets qui flottent en l'air sont également entraînés. Les fissures ne peuvent être colmatées. Il serait bon que le Maître de Jeu fasse des remarques insidieuses et répétées sur l'air qui s'échappe inéxorablement et l'approche, lente mais sûre, de la pénurie d'oxygène.

Légèrement Endommagé : Petit trou, exactement le format de ceux causés par un rayon laser. L'air s'échappe avec un inquiétant « Woooosh ! » suivi par tout un tas de petits objets (ordres de missions, crédits, etc.). On peut boucher le trou en appliquant contre le premier objet disponible. S'il s'agit d'un clone, la portion de son épiderme qui se trouve exposée au vide est congelée, rissolée ou victime d'hémorragies (douloureux et peu esthétique). Il est recommandé de discuter en groupe la nature des effets possibles.

Sérieusement Endommagé : Gros trou. Les grosses armes font de gros trous. La totalité de l'air est bientôt aspirée par le vide. Des objets de taille réduite ou moyenne aussi (pistolets, matériel de mission, etc.). Les gros objets peuvent boucher les gros trous.

Détruit : Enorme trou produit par des explosions ou des PJs à l'imagination débordante. La totalité de l'air est rapidement aspirée par le vide, ainsi que tout ce qui traîne — clones compris. Il est généralement impossible de colmater le trou. S'échapper avant que ne se referment les panneaux d'isolation est extrêmement difficile. Se faire écraser par ces panneaux est tout de suite plus réalisable.

Désintégré : Toute la paroi est pulvérisée. Voir Mort Par Le Vide.

TABLES DES IMPACTS SUR SOUCOUPE

0 **Pilote touché.** *

2 **Canonnier Arrière touché.** *

3 **Préposé à la bière touché.** *

4 **Glacière touchée** : Plus de bibine jusqu'à la fin du combat. Plus de boissons non alcoolisées non plus. Les joueurs dont les PJs sont à bord de cette soucoupe seront privés de rafraîchissements.

5 **Ordinateur touché** : Pour le pilotage et le maniement des canons, les PJs doivent se débrouillez avec leurs seules Compétences Véhiculaires.

6 **Petit trou** : La cabine se dépressurise lentement. Les PJs ne peuvent rien faire pendant 1 à 6 rounds : ils sont occupés à chercher, puis à enfiler leur combinaison spatiale.

7 **Enorme trou** : Cf. Table Des Décompressions Explosives.

8 **Moteur touché** : La direction se bloque et le véhicule poursuit sa course vers les profondeurs du vide cosmique, tant qu'il lui reste du carburant (une autre soucoupe pourra peut-être le rattrapper et secourir ses occupants).

9 **Canon avant touché** : Il explose — cf. Table Des Echecs Désopilants, pour ce qui est du canonnier.

10 **Canon arrière touché** : Idem.

* Consultez la colonne 8 de la Table des Dommages pour connaître le sort du personnage. S'il meurt ou est neutralisé, un autre PJ doit faire un jet de Force à 2D10 pour extraire le corps de son siège et l'installer ailleurs. Tant que ce n'est pas fait, personne ne peut prendre la place du PJ atteint.

NIVEAU DE COMPÉTENCE EN VÉHICULES SPATIAUX (0)

Chouette, chouette, chouette ! Ces vaisseaux sophistiqués sont, à coup sûr, plein de jolis boutons, d'adorables manettes, de curseurs, de tirettes, de claviers, de trucs et de machins contrôlant divers bidules. Bien sûr, pas un clone au monde — ou ailleurs — ne comprend comment ils marchent. Mais les loyaux serviteurs de l'Ordinateur sont toujours prêts à obéir aux ordres avec diligence.

Donc, selon toutes probabilités, ils voudront savoir ce qui se passerait si, par hasard, ils effleuraient du bout du petit doigt — Oh ! Très prudemment, sans appuyer du tout — ce minuscule petit machin, là... Celui qui n'a vraiment pas l'air important.

Bien sûr, inutile de lancer les dés. Allez savoir... Et si vous égariez vos dés de pourcentage préférés, les blancs et bleus ? Ou si vous tombiez toujours sur les mêmes résultats assommants sans aucun danger pour les PJs ? Des concepteurs de jeux tels que nous, célèbres dans le monde entier, ne voudraient, à aucun prix, limiter votre libre arbitre : prenez tout bêtement à chaque coup le résultat qui vous plaît le plus.

01 Il se produit quelque chose de constructif.

02-15 Des voyants s'allument, les écrans clignottent, on entend de légers bourdonnements.

16-70 On entend un fort bruit sourd quelque part au loin.

71-85 Tous les voyants et les écrans virent au rouge et se mettent à clignoter. L'écran de l'Ordinateur s'allume et affiche des symboles de mauvais augure ! De la fumée et des étincelles s'échappent des tableaux de bord ! Visions de Vingt Mille Lieues Sous Les Mers ! (mais évidemment, le capitaine Némo n'est jamais là quand on a besoin de lui).

86-95 Sérieux avatars.

96-99 Une écoutille s'ouvre sur le vide cosmique (cf. règles concernant le vide).

00 Ohé ! Les copains ! Et maintenant ; tout le monde joue un ramassis d'atomes en train de se disperser dans le cosmos ! C'est chouette, ***PARANOIA,*** non ? Rappelez aux joueurs que leurs nouveaux personnages sont déjà sous l'œil vigilant de l'Ordinateur : allez, on sourit !

DES CLONES DANS L'ESPACE

48 pages d'aventures grande classe

et une excursion en solitaire.

L'espace — ultime défi. Dans ce livret, vous trouverez la trame des expéditions de quelques Clarificateurs modérément téméraires. Leur mission : partir à la recherche de nouvelles et étonnantes formes de vie... et les éliminer. S'aventurer là où des clones n'ont rien à faire.

Soyez encore une fois les bienvenus dans l'univers férocement humoristique de ***PARANOIA***. Finie la vie (ou la mort) routinière du Complexe Alpha, cette fois, nos vaillants Clarificateurs reçoivent une mission vraiment exaltante : explorer les profondeurs de l'espace. *

Nos intrépides héros feront l'expérience excitante — et quelque peu déroutante pour leurs boyaux — du grand décollage. Les survivants seront confrontés à l'apesanteur et quelques rares élus apprendront quels sont les curieux effets du vide cosmique. De beaux fou-rires en perspectives, on ose à peine y croire...

Tout ceci nous amène à une question cruciale : qu'obtient-on lorsque l'on mélange :

- Des ordinateurs déréglés de stations orbitales (rien à voir avec ce classique de la SF, vieux de 2001 ans)
- D'infâmes aliens mangeurs de clones
- Des éternuements en apesanteur
- Des effets faciles dignes de films à petit budget
- Des extraterrestres vraiment impressionnants — et, bien entendu, déterminés à envahir la Terre
- Et pas moins de 36 clones ?

Réponse : une affreuse et désopilante panique.

Des Clones Dans l'Espace, c'est une grande aventure pour ***PARANOIA*** de 48 pages, conçue pour un MJ et 2 à 6 Clarificateurs. Sa couverture (gratuite !) peut vous servir d'écran de MJ (sans aucun supplément !). Ce livret comprend aussi un encart de 8 pages pleines à craquer de renseignements forts utiles que vous pourrez traîter par le mépris — entre autres, d'épatantes cartes de stations orbitales et de vaisseaux spatiaux. Et, en prime, 6 personnages de Clarificateur prétirés (non, non, ne nous remerciez pas).

* Espace : là où serait le plafond de l'Extérieur, s'il en avait un.

JEUX DESCARTES
5, Rue de la Baume - 75008 PARIS

ISBN : 2.904 783 474 - Prix 49 F

Avec l'autorisation de West End Games, Inc. © Copyright 1987