UNE NOUVELLE AVENTURE A VOUS COUPER LE SOUFFLE POUR

PARANOIA®

LE JEU DE ROLE

PARANOIA

PARANOIA

POUR UNE POIGNEE DE LASERS

WEST END GAMES

DESCARTES EDITEUR

PARANOIA®

POUR UNE POIGNEE DE LASERS

Malcolm Mouvis &
Vern G. Hargett
Conception et réalisation

Martin Wixted
Edition

Greg Guler
Couverture et illustrations intérieures

Steve Porpora &
Steve Crane
Production et collaboration

Denise Caussé
Adaptation française

Dominique Balczesak
Correction

Henri Balczesak
Supervision de la version française

L'Ordinateur
Maintien de l'ordre

Salut les Gars !

Que diriez-vous de goûter à la toute dernière mode qui fait fureur dans le Complexe Alpha : un parc de loisirs délirant dans la plus pure tradition paranoïesque ? Alors dégainez votre blague à tabac et roulez-vous une sèche pendant que nous vous expliquons tout de A à Z.

Nous allons vous donner l'occasion de ressortir de vos tiroirs tout ce que vous connaissez en matière de vieux clichés éculés tirés des westerns pondus en série par Hollywood, pour les transformer en pièges meurtriers à l'intention de vos pieds-tendres de joueurs.

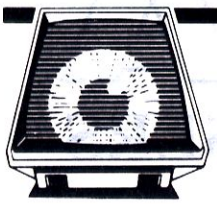
Nous aurions bien glissé là-dedans quelqu'héroïne en détresse, mais Tella O'Malley était prise pour un autre livret.

Et pour finir, voici une petite liste d'authentiques phrases-clichés du Far West profond pour vous mettre dans l'ambiance musclée de cette aventure ! Vous n'arrivez pas à choisir ? Eh bien lancez 1 D 20 et place à l'action !

Table des Phrases-Clichés

1-2	"Et quittez la ville avant la fin de ce cyle diurne..."
3-4	"L'un de nous est de trop dans cette ville."
5-6	"Dehors, sale vermine !"
7-8	"Ils sont partis par là !"
9-10	"Faites passez les bêtes par le défilé !"
11-12	"Attachez-les !"
13-14	"Quelque chose à dire avant de mourir, canaille ?"
15-16	"J'ai besoin d'avoir les coudées franches."
17-18	"J'ai vu pire."
19-20	"Haut les mains, espèce de fils de frotbot !"

®, TM & © 1989 West End Games. Tous droits réservés. Paranoïa est une marque déposée de West End Games.



0. Introduction

La Naissance du Secteur WST

L'Ordinateur veut que ses citoyens soient heureux. C'est son plus cher désir. Il leur propose quantité de choses à faire durant leurs heures de loisir. L'Ordinateur veut que les habitants du Complexe Alpha n'aient pas une minute à eux hormis dans le sommeil. Parce que si ces petits malins sont occupés à se distraire, ils ne resteront pas assis là à cogiter des complots pour renverser l'Ordinateur.

Voilà pourquoi notre Ami a créé l'Organisation Fédérée du Farniente (OFF), dont les membres sont chargés de distraire les citoyens alphaïens 24 heures sur 24. Ce sont eux qui ont imaginé les concours en piscine de scoubidous en câbles électriques, les sempiternels joggings cross-Complexe, les psychédéliques "algues parties", sans parler de l'éphémère Show Aérien Interactif, Dieu merci aujourd'hui oublié.

Malheureusement, les fertiles esprits de l'OFF ont découvert ce que les auteurs de séries télévisées avaient compris longtemps avant eux : il n'existe qu'un nombre donné de mauvais scénarios et, tôt ou tard, on est bien obligé de les réutiliser. Ce n'était qu'une question de temps, nos bons vieux Westerns devaient ressortir !

C'est ainsi que naquit BLACK GULCH™, dans le vieux Secteur WST. Pour effectuer leurs recherches, les membres de haut rang de l'OFF ont presque librement accès aux données d'avant le Grand Boum, données normalement réservées aux citoyens d'accréditations supérieures. Ils ont obtenu de l'Ordinateur qu'il leur dessine les plans d'une authentique petite ville de l'Ouest. Enfin, authentique dans le contexte alphaïen... Une sorte de mélange Disneyland/Hollywood sauce western.

Qu'est-ce que les Clarificateurs viennent faire dans cette histoire ? Eh bien il semblerait qu'on ait signalé une bande de robots renégats qui détroussent et tuent les visiteurs de BLACK GULCH™ et l'Ordinateur veut : a) vérifier ces rapports, b) rétablir l'ordre le plus vite. Du gâteau, pour les Clarificateurs !

Euh, à propos, vous souvenez-vous du Collapsatron Transdimensionnel, cet engin bizarroïde qui introduisait des êtres venus d'autres dimensions dans le Complexe Alpha et vice versa (cf. "Orcbusters") ? Eh bien, ça mérite peut-être à peine d'être signalé, mais il est tombé entre les mains d'un Mystique qui a depuis longtemps grillé ses cellules grises au service de l'Ordinateur et qui se promène dans BLACK GULCH™ en tripotant les antennes et les interrupteurs chaque fois que l'envie lui en prend. Mais ça ne devrait pas poser problème : les Clarificateurs ont toutes les chances d'en être au débriefing avant qu'il n'appuie sur le mauvais bouton...

Mais si, voyons !

Les Différents Eléments du Livret

Voici les éléments dont vous disposez pour mettre en scène votre propre western de série B.

Le Scénario

Des pages et des pages d'exploits à vous couper le souffle, souvenirs d'un temps où les clones étaient des clones, les robots des robots et où les personnages joueurs vivaient tapis dans des "maisons". Des tonnes de suggestions pour vous aider à recréer le Far West tel qu'il est dépeint dans les westerns hollywoodiens. Des personnages hystériques — euh, pardon, historiques — se retournant dans leurs tombes en voyant les traitements que nous leur faisons subir. D'extraordinaires grands espaces. De petites blagues lamentables. De nouvelles missions de sociétés secrètes, à donner froid dans le dos à un serpent à sonnette.

Et Mel Brooks qui pensait que lui seul pouvait faire un vrai western !

Les Cartes

Waou ! Et nous vous fournissons même quelques petits plans représentant un saloon, une écurie, un dépôt de diligence, une mine désaffectée, et la petite ville de BLACK GULCH™ elle-même. Mais oui, vous pouvez les montrer à vos joueurs, MJ au cœur tendre ! (ça ne fera aucune différence... de toute façon vous allez encore griffonner dessus).

Les Infâmes PNJs

Ce sont parmi les plus féroces, les plus cruels, les plus meurtriers robots qu'on puisse trouver sur cette rive du Rio Grande. Et attendez un peu que Wyatt, Doc et les autres montrent le bout de leur nez...

Les Tables Destinées au Maître de Jeu

Cette aventure n'a rien à voir avec ces westerns-spaghetti où il est impossible de savoir qui fait quoi et à qui. Vous y trouverez, imprimées sur deux tons (noir et gris-poudre) et dispersées dans tout ce livret telles des balles perdues, toutes les données dont vous avez besoin pour savoir qui au juste peut faire subir tel traitement particulier à tel personnage que vous avez particulièrement dans le nez. A l'aide de ces tables, vous pourrez faire de chaque scène un véritable petit enfer pour vos PJs.

Les Missions de Sociétés Secrètes

Quantité de suggestions concernant les missions que les sociétés secrètes pourront confier à vos Clarificateurs (à photocopier, découper et distribuer aux joueurs... vous pouvez même essayer de les revendre à vos amis).

Contexte de l'Aventure : Une Politique OFFensive

Ce n'est pas chose facile pour les loyaux serviteurs de l'Ordinateur de trouver des idées toujours plus révolutionnaires et plus débiles afin de distraire les masses du Complexe Alpha. L'Ordinateur le comprend bien et il apprécie, à sa façon personnelle et inimitable, le travail qu'accomplit l'OFF.

Les employés de l'OFF savent quant à eux que s'ils ne trouvent pas rapidement une idée susceptible de faire oublier aux gens leur catastrophique Show Aérien Interactif, ils finiront dans les silos à nourriture — et nous disons bien "dans" les silos !

Mais il n'est pas de situation, si sombre soit-elle, dont un solide brain trust ne puisse tirer parti. Entrent en scène deux OFFiciers qui se trouvent justement appartenir à la société Romantique. Et voici ce que donne leur petit entretien :

L'Indigo transmit "son" idée à l'Ordinateur, et la Vieille Banque de Données la reprit avec empressement.

La chance semblait au rendez-vous : une bonne partie du Secteur DOA venait justement d'être réduite en cendres suite à une expérience "presque réussie" de R & C. C'est ainsi que naquit BLACK GULCH™, construit sur les décombres. Et, chose étonnante, les citoyens semblent beaucoup s'y amuser ! C'est ici qu'interviennent les Méchants...

Le taux de recrutement des Romantiques s'est accru de 42 %. Une telle montée en flèche de ces passéïstes timbrés, c'est plus que n'en peuvent supporter les Léopards de la Mort. Ils forment donc une sainte (?) alliance avec Corpore Metal — délicate entreprise — pour semer la panique dans la joyeuse petite ville en reprogrammant quelques guerbots venus là pour de menues réparations au niveau de leurs fonctions motrices.

Les membres de Corpore Metal ne sont que trop heureux de sauter sur cette occasion de libérer quelques robots réduits en esclavage. Qui sait, peut-être que ce sera l'étincelle électronique qui mettra le feu aux poudres de la révolution et conduira finalement à l'émancipation de tout le peuple robotique ? (vous n'avez pas un faible pour le jargon révolutionnaire ?).

Bientôt, des rapports commencent à affluer à la Sécurité Interne, signalant des agressions perpétrées sur les visiteurs du parc d'attractions par une bande de robots voleurs aux visages masqués de foulards. Ces robots font subir à leurs victimes des traitements positivement inhumains (normal, ce sont des robots), les obligeant à accomplir toutes sortes de besognes viles et dégradantes, et abattant tous ceux qui osent se rebiffer.

Pour commencer, la Sécurité Interne pense qu'il s'agit simplement d'un Escadron Vautour en goguette, théorie vite abandonnée suite à la disparition de tout un authentique escadron. Toujours est-il que l'Ordinateur veut maintenant des explications, et tout de suite. Quels sont ces traîtres commies qui sèment la panique dans cet importantissime parc d'attractions ?

Pour récapituler, l'Ordinateur veut que les Clarificateurs assurent la protection d'une entreprise séditieuse des Romantiques que les Léopards de la Mort désirent détruire et dont Corpore Metal veut profiter pour lancer la révolution robotique. Compris ?

L'Indigo N° 1 : "Il nous faut vraiment trouver une super-idée et vite, pas vrai ?"
L'Indigo N° 2 : "Ouais".
L'Indigo N° 1 : "Si l'Ordinateur nous a laissés mettre au point notre Show Aérien Interactif, il nous laissera construire n'importe quoi, pas vrai ?".
L'Indigo N° 2 : "Euh... Ouais".
L'Indigo N° 1 : "Plus nous occuperons d'oisifs à la fois, plus l'Ordinateur sera content, pas vrai ?"
L'Indigo N° 2 : "Ouais".
L'Indigo N° 1 : "Si nous parvenons à occuper les citoyens tout en leur faisant cracher un maximum de crédits, l'Ordinateur sera ravi, pas vrai ?"
L'Indigo N° 2 : "Euh... Ouais".
L'Indigo N° 1 : "Pour nos recherches, nous avons regardé des tas de bandes vidéo d'avant le Grand Boum : Les Sept Mercenaires, Fort Alamo, Il était une fois dans l'Ouest, etc... On sait à quoi ressemblait cette époque, pas vrai ?"
L'Indigo N° 2 : "Euh..."
L'Indigo N° 1 : "Si nous ressuscitons ces temps bénis, les Romantiques nous récompenseront largement , pas vrai ?"
L'Indigo N° 2 : "Euh, citoyen..."
L'Indigo N° 1 : "Et si nous expliquons à l'Ordinateur que nous occupons les loisirs des citoyens tout en les rackettant de manière éhontée, il nous récompensera largement lui aussi, pas vrai ?"
L'Indigo N° 2 : "Je pense que nous devrions en discuter plus"
L'Indigo N° 1 : "Alors nous transformons une partie du Complexe Alpha en ville du Bon Vieux Temps pour le compte des Romantiques, et nous nous arrangeons pour que ce soit l'Ordinateur qui fasse les travaux et protège le projet. Je ne vois pas ce qui pourrait tourner mal, pas vrai ?"
L'Indigo N° 2 : "Des tas de trucs".
L'Indigo N° 1 : "Ah ouais ? Et quoi, par exemple ?"
L'Indigo N° 2 : ZAP-ZAP-ZAP ! "Ça y est ! J'ai une super-idée..."

Les Choses se Compliquent

C'est ici que fait son entrée un Mystique complètement dérangé. Entre les mains — quelque peu tremblotantes — de ce traître repose la version améliorée du Collapsatron Transdimensionnel.
Vous avez bien lu : l'engin qui fait de tous lieux "ici" et de tous temps "maintenant" est de retour avec quelques menues modifications. Voir ***"L'Ordinateur Frappe Toujours Deux Fois"*** pour plus de précisions (Comment ? Vous ne l'avez pas acheté ? Ce n'est pas une excuse... Filez vous présenter au plus proche centre d'extermination !). Le Collapsitron Transdimensionnel est une sorte de cube dont les six faces sont constituées

d'écrans semblables à celui d'un ordinateur et qui est surmonté d'un enchevêtrement d'antennes et de fils. Il a la faculté d'attirer là où il se trouve des êtres venus d'autres dimensions et d'expédier vers de mystérieux "ailleurs" des citoyens alphaïens.

A présent, cet engin diabolique dispose d'un générateur autonome. Plus besoin de le brancher pour l'utiliser. Autre nouveauté, son rayon d'action peut être modifié en tournant quelques boutons. Signalons au passage la modification orthographique qui permet de le différencier de l'original.

Celui-ci avait été placé dans une caisse scellée portant la mention "DANGER RADIATIONS", qu'on avait transportée jusqu'à une vaste zone d'entrepôts pour l'étiqueter, la cataloguer, et l'examiner de plus près. Elle fut vite égarée.

Vous souvenez-vous de la fin des Aventuriers de l'Arche Perdue ? Lorsque l'arche est amenée dans cette espèce d'immense dépôt ? OK, inutile d'en dire plus...

Quoi qu'il en soit, l'engin est là, dans l'entrepôt de stockage, où quelque sous-fifre de R & C l'avait jeté. Et c'est là qu'un autre sous-fifre le découvrit ; il ne parvint pas à déterminer ce que c'était, mais comme ça portait la mention "DANGER RADITIONS", ce devait être quelque chose d'important, aussi brancha-t-il un nouveau générateur autonome dessus pour voir le résultat. Le technicien fit toutes les modifications nécessaires, mais comme il n'avait pas la moindre idée de la manière dont on mettait en marche le Collapsitron, celui-ci resta là où il était. Jusqu'à ce qu'un jour le Grand CT soit dérobé à R & C (avez-vous déjà) remarqué le nombre de catastrophes qui dans ce jeu sont causées par des appareils représentés par leurs initiales ?

L'engin passa de main en main, causant nombre de victimes, et, pour finir, tomba entre celles de Gaga-V-ONE-6, dont les synapses avaient succombé à des expériences sur les vitamines effectuées à R & C. Gaga-V était censé transmettre le Collapsitron à quelqu'un d'autre, mais il ne se rappelle même plus ce que c'est, alors imaginez s'il se souvient du nom de son contact ! A l'heure actuelle, il se promène avec l'engin potentiellement le plus dangereux du Complexe Alpha, sans la moindre idée de ce qu'il a entre les mains, de l'endroit où il va, de ce qu'il est censé faire... (Les rumeurs selon lesquelles le Collapsitron serait assez puissant pour détruire l'Ordinateur relèvent de la trahison. Signalez ces rumeurs à la Sec. Int.). Tôt ou tard, il finira par tomber en extase devant tous ces adorables petits boutons et cadrans et il voudra jouer avec.

A ce moment-là, il fera apparaître dans le parc d'attractions des hommes et des objets venus du vrai Far West. D'inoffensifs personnages tels que Wyatt Earp, Doc Holliday, Wild Bill Hickock, une tribu de Sioux et les bisons qu'ils étaient en train de chasser, une locomotive à bois (comme si l'Ordinateur n'avait pas assez de loco motifs d'exaspération comme ça !)... Allez-y, défoulez-vous un peu, vous le méritez bien !

Planquez-Vous, Ils Arriiivent !

Et que font des dignes ambassadeurs du passé de l'Amérique profonde lorsqu'ils atterrissent là ? Ils disjonctent, bien entendu. Ils se soûlent à la tequila. Ils se mettent à prendre possession des lieux. En fonction de vos besoins, vous pouvez en faire des personnages intimidants ayant leur franc-parler ou des baratineurs de haut vol aimablement hypocrites. En tout cas, ce sont de vieux durs à cuire vicieux et opportunistes qui ont réussi à survivre dans des endroits pour le moins insalubres. Pour eux, le Complexe Alpha n'est qu'une ville de plus à mater, avec son lot de pigeons à plumer.

Wyatt et Doc commencent donc à prendre possession de la ville, proposant leur protection en échange d'une part du gâteau, descendant leurs opposants (légitime défense, bien entendu). Wild Bill fait de même. Tous trois se connaissent et se craignent mutuellement ; ils ne se battront pas, du moins pas en combat loyal. Par contre, s'il s'agit de manipuler les Clarificateurs pour qu'ils lavent leur linge sale par procuration, c'est une autre histoire...

Quant à la locomotive, elle s'avance en éructant de la fumée et des cendres sur cinq cents mètres avant de se renverser, à court de rails, dans un bruit de tonnerre métallique et un nuage de fumée et de vapeur. Bon sang ! Espérons que personne ne se trouvera sur son chemin.

Les bisons font ce que font tous bons bisons : pris de panique, ils chargent. Encore et toujours. Combien y en a-t-il ?... Combien vous en faut-il ? Si un citoyen alphaïen en abat un et essaie de le manger, son estomac, habitué aux algues et à la Potion Dynamique Gazeuse, se rebellera de manière spectaculaire.

A propos, est-ce que vous auriez des membres du Club Sierra parmi vos joueurs ? Dans ce cas, s'ils parvenaient à ramener un de ces tapis à quatre pattes au local du Club, ça leur vaudrait sans doute de l'avancement.

Du Chat de Schroedinger

Peut-être êtes-vous gêné de voir surgir des personnages historiques au beau milieu du Complexe Alpha ? Ne sommes-nous pas en train de piller l'Héritage Historique de l'Amérique ? Si Wyatt Earp et Doc Holliday se transforment en chair à laser, qu'adviendra-t-il d'O.K. Corral ? Et d'où tirerons-nous tous nos westerns de série Z ?

De la logique ? vous voulez que nous soyons logiques, dans PARANOIA ? Vous ne croyez pas que vous en demandez beaucoup pour quelques malheureuses dizaines de francs ? OK, OK, vous voulez une explication logique ? Nous allons vous la donner.

Il était une fois un type du nom de Schroedinger, un type qui faisait des théories. Il avait imaginé que le temps n'est pas une ligne droite (non, même à jeun) mais une rivière où se jettent et où naissent de nombreux ruisseaux... Et que, partant de là, il pouvait enfermer son chat dans une boîte, le chat serait simultanément dans la boîte et hors de la boîte. (En tout cas, nous sommes pratiquement sûrs qu'en représaille le chat lui a lacéré ses meubles et déchiqueté ses plantes vertes, même si dans quelqu'autre "ruisseau temporel" il ne se trouvait pas enfermé dans la boîte).

Tout ça pour dire que lorsque nous en avons assez de nous creuser la cervelle pour trouver de nouveaux PNJs, nous prenons tout simplement un pauvre gars dans un livre d'histoire.

Hey ! Ça ne veut pas dire que nous esquintions l'Histoire — nous esquintons simplement l'histoire de pauvres imbéciles appartenant à un autre "ruisseau temporel".

To Bot Or Not To Bot ? (Ou 'Every-Bot-y Loves Some-Bot-y")

Il y a aussi de nouveaux types de robots destinés à mettre des bâtons dans les roues à vos joueurs.

Dans cette histoire, le rôle des méchants est tenu par des guerbots modifiés, d'apparence grosso modo humanoïde, qui ont été reprogrammés par Corpore Metal. Ils ont des rires sinistes et adorent faire passer de sales quarts d'heure aux clones. Ils ont aussi été programmés pour dérober tout ce qui leur passe à portée de main et le dissimuler dans l'attente de la révolution à venir. Arrangez-vous pour Black Bot reste dans le secteur au moins jusqu'à la grande scène de la mine. Comme, dans PARANOIA, le concept même de libre arbitre des personnages joueurs est une vaste fumisterie, ce ne devrait pas être trop difficile.

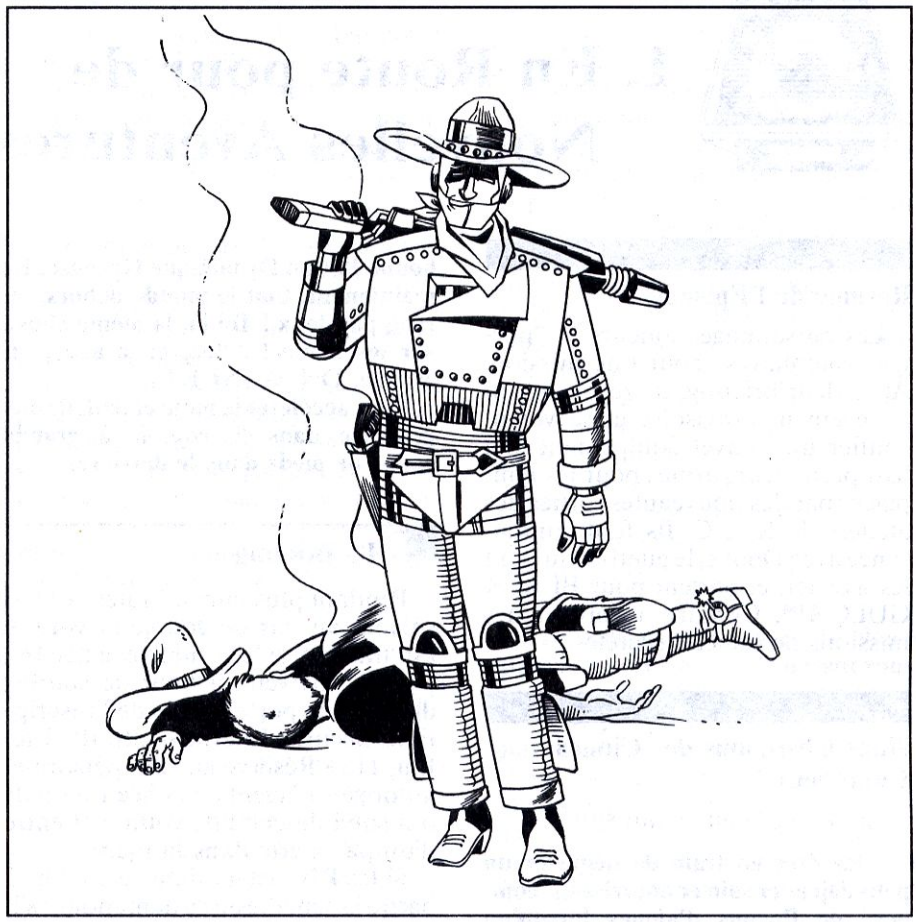
Mais il y a aussi de bons robots ; ils sont du même modèle que les méchants, auxquels ils ressemblent comme des frères, mais leur programmation est différente. Dooke Bot est un très loyal serviteur de l'Ordinateur, il a été programmé pour obéir aveuglément à Ses ordres, donner l'exemple aux autres robots, et jouer de la crosse. Le Robot Sans Nom opère seul, faisant ostensiblement mine de servir l'Ordinateur, alors qu'en fait il a été reprogrammé par les Romantiques pour faire face aux "méchants". Cet anti-hérobot aidera peut-être incidemment les Clarificateurs, mais ce n'est pas son but premier.

Quant aux broncobots, ce sont des chevaux métalliques. Comment ? Vous dites qu'aucun de vos PJs n'a de compétence en Equitation ? Eh bien, voilà qui risque de poser quelques problèmes...

Les broconbots sont dotés d'un système de locomotion original : ils bondissent au lieu de galoper. Il est difficile de les monter, mais la plupart d'entre eux sont plutôt coopératifs. Il y a cependant deux exceptions notables.

DYNA/mite, dont le cerveau électronique sort d'un volbot. Elle veut toujours voler et ressent amèrement son nouveau sort (à méditer).

Soporific/ZZZ, dont le cerveau a été réutilisé une fois de trop. Il est terriblement usé, complètement vanné. Sopo a tendance à rester planté là, ou alors à bondir à une vitesse faramineuse pour s'appuyer aussitôt contre n'importe quoi et piquer un bon roupillon.



"Et maintenant mon gars, tu peux me dire ton accréditation"

Petites Trouvailles Scéniques

Vous vous doutez bien que l'Ordinateur ne peut pas planter de véritables cactus ni de buissons épineux dans son parc d'attractions ; en revanche, R & C a fait une nouvelle découverte : des ersatz de végétaux.

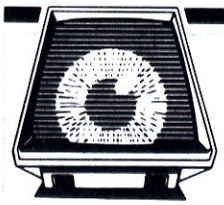
Les cactus sont des poteaux métalliques couverts d'aiguilles acérées. Si un Clarificateur essaie de se cacher derrière l'un d'eux au cours d'une fusillade, et qu'il subit un dommage quelconque, décalez d'une colonne vers la gauche lorsque vous consulterez la Table des Dommages.

Quant aux buissons épineux, il s'agit de boules de fil barbelé enroulé sur lui-même de manière assez lâche. Il est difficile de se cacher derrière et, de toutes façons, ils ne protègent absolument pas contre les dommages. Ils sont un peu plus gros que des ballons de basket et l'on peut, à la rigueur, les lancer. (Celui qui essaie de le faire doit réussir un jet de Dextérité avec modificateur de —2 ; s'il fait mouche, lancez le dé : 1-4, aucun effet ; 15-17, perte d'équilibre ; 18-19, le personnage tombe ; 20 il reste sonné pendant deux rounds).

Tout est recouvert de poussière ocre ; il s'agit de crasse artificielle, une sorte de talc spécialement mis au point pour BLACK GULCH™.

Le™

Tout Clarificateur qui s'avisera de dire "Black Gulch" sans ajouter ™, recevra un point de trahison.



1. En Route pour de Nouvelles Aventures

Résumé de l'Episode

Les personnages joueurs se "portent volontaires" pour une mission. Après leur briefing, ils reçoivent un avancement provisoire et se voient confier un nouvel équipement. On leur prend leurs armes pour les remplacer par des nouveautés sorties des ateliers de R & C. Ils font connaissance avec Dooke, le guerbot qui doit les assister, et partent pour BLACK GULCH™. Certains reçoivent des missions de sociétés secrètes.

Nous Cherchons des Clones Courageux

Lisez tout haut ce qui suit :

Vous êtes en train de déguster un petit déjeuner sain et nourrissant composé de flocons d'algues lorsqu'un gorille INDIGO de la Sec Int entre d'un pas décidé dans la cafétéria. Il s'arrête pour consulter son carnet et jette un coup d'œil circulaire dans la pièce, comme s'il cherchait quelqu'un. Vous essayez de vous faire tout petits, ce qui attire immédiatement son attention.

Désignez tour à tour chaque PJ et prenez une impressionnante voix rocailleuse :

Vous ! Vous ! Et vous ! Et surtout vous, espèce de sale petit resquilleur des silos ! Debout ! En ligne, et je ne veux voir qu'une tête !

Laissez aux PJs quelques minutes pour exercer leur compétence en Fayotage ; ça n'arrangera en rien leur histoire, mais c'est en forgeant qu'on devient forgeron.

Allez, bande de petits veinards, vous avez été choisis pour une petite mission au service de notre Ami l'Ordinateur. Cette mission est simple, agréable et facile, et je pense que même vous, serez capables de vous en tirer convenablement et d'être de retour ici à mi-cycle diurne pour siroter une bonne Potion Dynamique Gazeuse. Et maintenant, tout le monde dehors, en rang par deux ! Toi là, la même chose sur les mains ! Allez, on avance, on avance, ON AVANCE !

Pour accélérer le mouvement, il vous propulse dans le couloir à grands coups de pieds dans le derrière.

Le Briefing

Pendant plusieurs minutes, les PJs suivent au pas de course la voiture qui transporte le gorille de la Sec Int, puis ils arrivent, à bout de souffle, devant une porte barrée de l'inscription "Sécurité Interne - Salle de Briefing 116 - Réservé au seul personnel autorisé". L'agent de la Sec Int qu'ils ont suivi descend de voiture et entre d'un pas alerte dans la pièce.

Si les PJs restent dans le couloir à battre la semelle en se demandant s'il font ou non partie du "personnel autorisé", laissez-les suer à grosses gouttes pendant quelques minutes. Puis le gorille ouvre la porte et se met à beugler : "Hey, amenez-vous ! Vous pensez peut-être que je vous ai amené ici simplement pour vous donner un peu d'exercice ?"

Par contre, s'ils font mine de le suivre dans la pièce, le gorille saisit le premier par le collet, le balance de l'autre côté de la porte, désigne l'inscription et demande :

Qu'est-ce qui vous prend ? Vous ne savez pas lire ? Attendez qu'on vous appelle. Et pendant ce temps, tout le monde à plat ventre et faites-moi cinquante pompes. Vous êtes de vraies chiffes molles !

Finalement, on les laisse entrer. Le gorille qui les a conduits ici et un autre, qui lui ressemble beaucoup, se postent de part et d'autre d'un bureau derrière lequel se tient un agent Sec Int INDIGO, qui évalue les PJs d'un œil froid. On ne les invite pas à s'asseoir.

"Notre Ami l'Ordinateur veut faire exécuter une petite tâche insignifiante, trop peu conséquente pour qu'on mobilise des pros. Ce ne sera absolument pas dangereux. Il s'agit simplement de récupérer deux ou trois robots et de les ramener ici pour les faire reprogrammer. Je pense que même des Clarificateurs comme vous s'en tireront honorablement.

Comme vous le savez, notre Ami l'Ordinateur, dans son infinie bonté, a construit un magnifique parc d'attractions pour permettre aux citoyens de profiter encore mieux de leurs heures de loisir. Tiré d'un projet de l'Organisation Fédérée du Farniente, ce parc d'attractions thématique a été baptisé BLACK GULCH™ et c'est la dernière nouveauté qui fait fureur dans le Complexe Alpha. Il dépasse presque en popularité le show vidéo de Teela O'Malley. De fait, son succès est tel, que d'autres parcs sont à l'étude.

Naturellement, ce centre de loisirs populaire a attiré l'attention de la racaille des traîtres commies. Nous avons reçu des rapports nous signalant une bande de robots renégats dans le parc, qui détroussent et abattent des visiteurs sans se soucier le moins du monde de tout le mal que s'est donné l'Ordinateur pour construire ce parc afin que des imbéciles dans votre genre puissent s'y amuser.

Votre mission, si vous choisissez de l'accepter, consistera à infiltrer BLACK GULCH™ en vous faisant passer pour des touristes, à mettre la main sur les robots en question et à les ramener ici pour qu'ils soient reprogrammés. Je veux que cette affaire soit réglée rapidement, alors arrangez-vous pour que tout soit fini avant la fin de ce cycle diurne. Tyrannus-B-CRS, ici présent (il montre du doigt le sympathique individu qui vous a guidés jusqu'ici) veillera à ce que vous soyez correctement équipés et promptement conduits à votre destination.

Ah, encore une chose, le chef de la bande semble être un robot peint aux couleurs INFRAROUGES qui se fait appeler Black Bot".

Petite Visite à R & C

Les PJs suivent Tyrannus-B-CRS au pas de course tout au long du chemin qui les conduit à R & C, où ils sont passablement impressionnés par son habileté à franchir les barrières pour récupérer les paquetages qui ont été préparés pour eux en un temps record.

Lisez tout haut :

"OK, allez, les avortons, arrêtez de souffler comme ça et changez-vous. Voilà les vêtements dont vous aurez besoin pour assurer votre couverture."

Il jette à chaque Clarificateur un ballot de linge contenant une authentique panoplie de cowboy en polyester VERT (gilet, chemise, jeans, éperons, chapeau, holster et bottes à bouts pointus.

"Félicitations, les gars, vous voilà VERTS pour la durée de la mission. N'en prenez pas l'habitude. Les lasers et certaines autres armes sont formellement interdits durant les visites à BLACK GULCH™. Il paraît que ça gâche l'ambiance, ou quelque chose dans ce goût-là.

Nous allons vous donner de magnifiques lance-projectiles tout neufs, à six coups. Ce sont des modèles nouveaux, R & C veut que vous profitiez de votre voyage d'agrément pour les tester. Remettez-moi vos propres armes et n'oubliez pas de demander un reçu.

Encore une chose, les moniteurs de l'Ordinateur sont moins fréquents dans le parc qu'ailleurs. C'est pourquoi R & C vous a fourni un engin mobile. Hey, Dooke, viens un peu ici."

A ces mots, un guerbot modifié de deux mètres de haut s'avance d'un pas tranquille. Il ressemble à un humanoïde, version SF de bas étage. Lui aussi est habillé à la mode western, pistolets aux hanches, fusil lance-projectiles à la main. Il arbore un écran d'ordinateur sur la poitrine et parle d'une voix lente, grave et rocailleuse :

"Salut, étrangers. Vous feriez bien de m'écouter et de m'écouter de vos deux oreilles. L'Ordinateur nous a confié une mission et nous n'allons pas le laisser tomber.

C'est moi qui vous servirai de lien avec notre Ami. Quand je parle, c'est l'Ordinateur qui parle par ma bouche, vu ? Et maintenant, partons descendre cette poignée de commies pour que les citoyens puissent apprécier tranquillement toutes les bontés que l'Ordinateur fait tomber sur eux."

Après le petit discours de Dooke, les PJs commencent à enfiler leurs étranges vêtements neufs. Comme ils ont visiblement des problèmes, plusieurs employés de R & C se précipitent à la rescousse. Profitez de l'occasion pour glisser à vos joueurs quelques cartes de missions secrètes. Notez au passage que la carte n°5 est donnée au PJ concerné par Tyrannus-B, qui est un agent des Léopards de la Mort.

Le gorille de la Sec Int aimerait bien voir les Clarificateurs faire un petit jogging jusqu'à BLACK GULCH™, mais il reconnaît que le temps presse et il appelle un volbot pour assurer le transport des PJs et de leur robot.

Lorsque la petite troupe arrive au parc, elle découvre une longue et sinueuse file de clones faisant la queue devant l'entrée. Les admissions sont gérées de façon typiquement alphaïenne : il n'y a qu'une entrée, par laquelle tout le monde doit passer. Naturellement, lorsque des citoyens de haute accréditation se présentent, ceux d'accréditation inférieure doivent refluer pour laisser leurs supérieurs en tête de la file. Bref, le commun des clones doit attendre une bonne semaine avant de pouvoir franchir les grilles. Imaginez la queue devant les cinémas pour la première de Star Wars (qui, précisons-le au passage, est maintenant édité sous forme de jeu de rôle par Descartes — nous voulions assurer que vous le saviez ; et après tout, ça faisait déjà quelques paragraphes que nous n'avions pas glissé un bon coup de pub...).

Comme nous l'avons dit, les Clarificateurs doivent entrer sans se faire repérer, là aussi tout se passe de façon typiquement alphaïenne. Lisez tout haut :

Une queue interminable de clones attendant d'entrer s'étire devant vous. Personne n'est habillé comme vous : ils n'ont pas pu acheter de souvenirs puisqu'ils ne sont pas encore entrés. Dooke se met aussitôt à beugler : "Laissez passer, laissez passer, c'est une équipe de Clarificateurs déguisés en mission secrète pour le compte de l'Ordinateur. Ecartez-vous, laissez-les passer !"

Et il poursuit son manège jusqu'à ce que vous parveniez à l'entrée.

Une fois là, les PJs se voient demander 100 crédits par tête, plus 50 pour Dooke. Dieu merci, ce jour-là, il y a une réduction de 50 % pour les robots. Malheureusement, Dooke n'a pas un crédit sur lui. Il affirme que l'Ordinateur remboursera les Clarificateurs (les PJs qui n'ont pas assez de crédits peuvent toujours faire passer ça sur leur compte, moyennant des intérêts de 34 %).

Et maintenant, c'est parti pour le fou rire !

2. Grabuge à Black Gulch City

Résumé de l'Episode

Les PJs effectuent une rapide visite de BLACK GULCH™ avant de faire connaissance avec le Robot Sans Nom. Ils rassemblent des informations dans le saloon et font une balade à bord d'une reproduction pratiquement authentique de diligence, laquelle est rapidement attaquée par Black Bot et ses acolytes.

Après la fusillade de rigueur, les survivants sont rappelés en ville pour y recevoir de nouvelles instructions avant de retourner liquider ce qui reste de la bande de desperados.

La Loi du Secteur WST

Juste après être entré dans le parc, Dooke marque un temps d'arrêt. **"Attendez, les gars. J'ai un message".** L'écran qui se trouve sur sa poitrine s'allume.

ATTENTION, GROUPE D'INTERVENTION N° 1880. TOUT AU LONG DE VOTRE MISSION, VOUS DEVREZ OBSERVER LES REGLES SUIVANTES DUMENT RECONNUES SOUS LE NOM DE LOI DU WST :

1. GARDEZ TOUTES VOS ARMES DANS LEURS HOLSTERS TANT QUE VOUS N'ETES PAS APPELE A VOUS EN SERVIR.

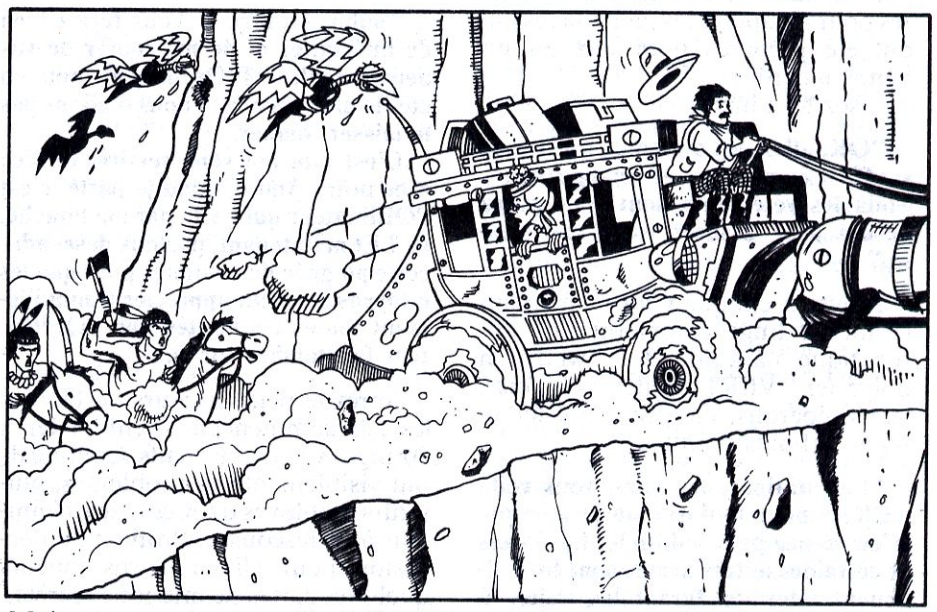
2. TIRER DANS LE DOS RELEVE DE LA TRAHISON. VOUS DEVEZ AFFRONTER VOTRE ADVERSAIRE EN COMBAT REGULIER.

3. VOUS DEVEZ LAISSER A VOS ADVERSAIRES UNE CHANCE EQUITABLE DE VOUS TIRER DESSUS. LE DROIT FAIT LA FORCE.

4. RESTEZ TOUJOURS COURTOIS.

5. TOUTE INFRACTION A CES REGLES RELEVERAIT DE LA TRAHISON.

MERCI DE VOTRE COOPERATION.



Mais où se cache donc Cecil-B-DML quand vous avez besoin de lui ?

Quand les PJs auront fini de récriminer, poursuivez :

Vous franchissez le tourniquet d'entrée qui est gardé par plusieurs agents de la Sec Int imposants, portant des badges avec l'inscription "Passez une bonne journée, et tout de suite !". Une fois passé ce tourniquet et le mur de béton surmonté de barbelés qui entoure le parc, vous découvrez, ébahis, l'étrange décor que constitue BLACK GULCH™. Tous les bâtiments sont noirs, et de forme pour le moins étrange : ils sont petits et carrés mais la plupart ont des façades en trompe l'œil qui les font paraître plus hauts qu'ils ne le sont en vérité. Plusieurs d'entre eux portent d'étranges panonceaux tels que "Saloon" ou "General Store".

Plus curieux encore, une substance pulvérulente couvre le sol et s'élève sous l'effet des courants d'air créés par d'invisibles ventilateurs. La couleur de cette poudre ne correspond à aucune accréditation, elle rappellerait plutôt la couleur de cheveux d'une fille châtain clair.

Si les PJs hésitent, laissez-leur quelques minutes pour se demander s'il n'est pas dangereux de piétiner, de respirer, voire de regarder cette curieuse poudre. Puis, faites-leur remarquer que des citoyens de toutes accréditations se promènent tranquillement dessus et qu'aucun ne se fait exécuter... du moins pour l'instant.

Prenez le plan un peu rudimentaire qui représente la ville de BLACK GULCH™ (vous vous attendiez peut-être à du Rembrandt ?) et tendez-le à vos joueurs. Il ne les aidera en rien, mais le fait de l'avoir entre les doigts leur donnera l'impression trompeuse de tenir la situation en main. Ils ne vont pas tarder à déchanter.

Mise en Scène de l'Episode

Voici comment nous vous proposons d'enchaîner les différentes péripéties :

1. Les Clarificateurs s'efforcent de rassembler des informations sur le Modus Operandi des robots rebelles. Faites-leur sillonner la ville, se faisant délester de quelques crédits à chaque arrêt, avant que le Robot Sans Nom ne se montre dans le saloon.

Au besoin, vous pouvez utiliser Dooke pour diriger leurs pérégrinations. Une fois dans le saloon en compagnie du Robot Sans Nom, ils finissent par apprendre quelque chose concernant les activités de Black Bot.

2. Les PJs font une balade en diligence et sont attaqués par Black Bot. Il s'ensuit une belle fusillade et le robot s'enfuit. L'Ordinateur rappelle les Clarificateurs dans la petite ville.

3. Tyrannus-B-CRS demande aux PJs de chercher à repérer les étrangers en situation illicite. Il leur conseille également de guetter l'apparition d'un individu transportant une sorte de cube aux six faces semblables à des écrans d'ordinateurs et surmontée de tout un tas d'antennes et de fils.

Scène Un : Des Robots et des Hommes

Dooke dit aux PJs que, d'après l'Ordinateur, il vaut toujours mieux commencer par le General Store (ce qu'il ne dit pas, c'est que notre Ami veut simplement que tous les visiteurs claquent des quantités de crédits sur des souvenirs idiots).

Le General Store est un piège à touristes tout à fait classique, regorgeant de souvenirs miteux et de T-shirts lamentables (genre : "Mon clone a visité BLACK GULCH™ et tout ce qu'il m'a ramené c'est ce T-shirt", "IN LOVE BLACK GULCH™, etc.). Cela dit, vous pouvez toujours utiliser le vendeur pour glisser un message à tout Clarificateur en manque de mission secrète.

Dooke guide obstinément nos héros de magasin en magasin, évitant habilement l'écurie, le saloon et le dépôt de diligences. A chaque arrêt, les Clarificateurs se trouvent obligés de dépenser quelques crédits pour prouver leur loyauté, sans pour autant apprendre quoi que ce soit. D'ailleurs, les vendeurs nient énergiquement l'existence de Black Bot, de peur de perdre de la clientèle.

Voici le genre de réponse que donnera par votre bouche le marchand de votre choix :

"Black Bot ? Jamais entendu parler. Tous les robots que je vois sont argentés. Mais dites-moi, vous avez vu les porte-clefs souvenirs de BLACK GULCH™ que nous avons en promotion ?"

Si les Clarificateurs persistent dans leurs questions, les commerçants finissent par être sur la défensive :

"Non mais, qu'est-ce que vous cherchez en colportant partout ces infâmes ragots commies ? Ce sont des rumeurs que répandent les ennemis de l'Ordinateur ! Il n'y a pas le moindre problème ici...

Non monsieur, nous vivons dans une petite ville bien tranquille, comme le désire l'Ordinateur. Il n'y a pas le moindre Black Bot dans le secteur. Et laissez-moi vous dire que tout se passe à merveille ici."

"Allons au saloon, j'ai besoin de me huiler le micro..." finit par proposer Dooke. Et pour le prouver, il ouvre une petite plaque métallique dissimulée au niveau de sa gorge et les PJs peuvent lire **"A SEC"**.

La Ville de BLACK GULCH™

A. Le Saloon : Un bâtiment plein de décors en faux stuc avec une enseigne de bois synthétique artificiellement vieilli. Les Clarificateurs y entrent par un portillon à deux battants (1). Les machins ronds représentent les tables et le rectangle (2) le bar. Une sortie "cachée" (3) débouche sur une ruelle derrière le saloon. Il y a aussi un piano et un pianiste (4) qui ne ramasse jamais de balles perdues.

B. Le General Store : La caisse se trouve en (1), les autres objets représentés sont des étals sauf le machin rond en (2) qui représente un tonneau marqué "Pickles".

C. L'Ecurie : Le garçon d'écurie est assis en (1), il joue à la Chasse aux Commies avec son aide. Toutes les petites cloisons délimitent les boxes ; ceux marqués de la lettre (M) contiennent des broncobots ordinaires, DYNA/mite loge en (D) et Soporific/ZZZ en (S).

D. Le Dépôt de Diligences : Le guichet pour la vente des billets se trouve en (1). Tous les autres trucs rectangulaires représentent des bancs, très inconfortables, même pour le Complexe Alpha.

E. La Banque : Endroit fort utile pour demander un crédit, faire remplacer ses chèques personnalisés volés et se faire renvoyer de guichet en guichet sans obtenir le moindre renseignement. Les caissiers se trouvent aux guichets (T) et les gorilles de la Sec Int en (G).

F. L'Armurerie : Toutes les armes qui s'y trouvent sont des reproductions de révolvers et de fusils du vieux Far West. Elles sont parfaitement inoffensives. Le marchand se tient en (1).

G. La Boutique du Barbier : Encore un attrape touriste. La moindre coupe de cheveux coûte 300 crédits — au cas ou ça intéresserait quelqu'un.

H. Divers : Vous pourrez utiliser les bâtiments restants au gré de vos besoins. Mettons que les joueurs demandent : "Y a un croque mort ici ?"... Bien sûr ! Il y a tous les services qu'ils peuvent désirer — et nous disons bien TOUS.

Mais quittons les bâtiments, n'oubliez pas qu'il y a aussi des hordes de touristes dans tous les coins. Ce ne serait PAS une idée de génie d'engager une fusillade au milieu de cette foule. De nombreux clones — précieux biens de l'Ordinateur — pourraient en sortir gravement endommagés.

Scène Deux : Le Long Chance Saloon

Lisez tout haut :

Vous n'avez jamais vu quoi que ce soit qui ressemble au Long Chance Saloon, même s'il évoque simultanément plusieurs endroits que vous connaissez : il est aussi spacieux qu'un vestiaire, et il y règne l'humidité d'une salle de chauffe et l'odeur des silos à nourriture.

Derrière le bar se tient un clone arborant une chemise rayée noire et violette, un nœud papillon bleu à pois jaunes, et un chapeau melon vert. (Laissez les joueurs se demander quelle est son accréditation — la réponse est VERTE, mais personne n'ose le questionner à ce sujet). **Au-dessus du bar un petit panonceau annonce :**

Boisson	Crédits
Sheriff's Special	50
Cactus Cocktail	40
BLACK GULCH™ Liquor	50
Synthécaf	40

(Quelle que soit la commande des Clarificateurs, leurs boissons auront goût de Potion Dynamique Gazeuse). **Une fois que vous tenez vos verres, vous vous installez à une table tandis que Dooke refait le plein de son réservoir de lubrifiant.**

Brusquement, un étrange robot qui semble sortir de nulle part s'avance vers vous. D'aspect et de taille, il ressemble assez à Dooke, mais son torse est recouvert d'un poncho. Sa tête est surmontée d'un chapeau typique du Secteur WST et un curieux petit objet cylindrique dépasse de sa bouche. Phénomène inexplicable, une infinité de petits fils électriques très courts hérissent son cou et le bas de son visage, ce qui lui donne l'air sale et malsain. Il parle d'une voix rauque, très bas :

"J'ai entendu dire que vous cherchiez Black Bot..."

Si les PJs répondent poliment ou se mettent à poser des questions, il traite ce qu'ils disent par le mépris et poursuit. Si un des Clarificateurs est assez fou pour essayer de dégainer une arme, un rayon laser jaillit du petit cylindre entre les lèvres du robot (voir colonne 8 de la Table des Dommages) et celui-ci reprend :

"On en apprend toujours plus en écoutant qu'en parlant, alors vous feriez mieux de tendre l'oreille. Chacun son boulot : vous servez l'Ordinateur à votre manière, et moi à la mienne.

"Bon, j'ai pu faire l'expérience que lorsque deux chasseurs courent après la même proie, ils finissent généralement par se tirer dessus.

"Alors quand Black Bot va rappliquer dans un moment pour braquer la banque, faites-en sorte de ne pas vous trouver sur mon chemin. C'est moi qui m'occuperai de lui, et après, vous pourrez envoyer tous les rapports qui vous chantent pour vanter votre conduite héroïque".

"Dites-nous au moins qui vous êtes. Quel est votre nom, étranger ?" demande Dooke.

Avec un sourire énigmatique, l'étrange robot se contente de répondre : "Rappelez-vous simplement d'une chose : arrangez-vous pour ne pas être sur mon chemin quand Black Bot braquera la banque".

Puis, le Robot Sans Nom pousse le portillon et disparaît. (Si les PJs s'avisent de lui tirer dessus avec des lance-projectiles, les balles rebondissent sur l'armure de l'humanoïde, qui se contente de grommeler à voix basse : **"Envoyez trois clones"** — à varier en fonction du nombre des agresseurs — puis il dégaine et tire, abattant un clone de plus que le nombre dit. **"Pardon, quatre"**, et il sort).

Si les PJs tentent de le suivre, il a déja disparu.

Lisez tout haut :

"Je trouve qu'il y a quelque chose de louche là-dedans," dit Dooke. "Pourquoi le Robot Sans Nom nous a-t-il parlé de ce hold up s'il voulait que nous restions à l'écart ?"

Comme d'habitude, laissez les PJs ruminer cette idée avant que Dooke ne poursuive :

"Je pense que nous devrions faire un tour au dépôt de diligences. Si cet énergubot veut que nous restions dans le secteur, je parie que c'est parce qu'il a l'intention de quitter la ville".

Si les Clarificateurs veulent aller ailleurs, laissez-les faire. Quand ils auront assez perdu de temps (et de crédits), l'Ordinateur leur enverra un nouveau message :

BLACK BOT A ENCORE COMMIE UNE ATTAQUE DE DILIGENCE. FAITES QUELQUE CHOSE. ET TOUT DE SUITE. SANS QUOI VOUS N'AUREZ PLUS L'OCCASION DE SERVIR L'ORDINATEUR. MERCI DE COOPERATION.

Lorsque nos héros arrivent au dépôt de diligences, il n'y a pas la moindre trace du Robot Sans Nom ; par contre, en interrogeant l'employé qui vend les billets, ils aprennent qu'un robot correspondant à la description fournie a retenu une place à bord de la prochaine diligence qui, justement, doit arriver d'une minute à l'autre. Les Clarificateurs se retrouvent avec des tickets à 100 crédits (plus 50 pour Dooke).

Effectivement, la diligence arrive une minute plus tard (une de ces minutes dont l'Ordinateur a le secret)... Bon sang, que ces bancs sont durs !

Faites une description imagée du véhicule :

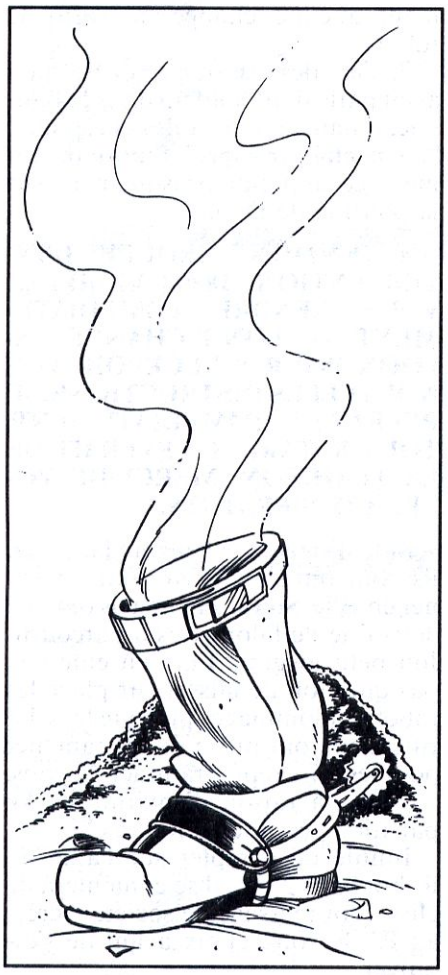
La diligence est une impressionnante voiture entourée d'un blindage métallique avec des ouvertures sur deux des côtés.

Un conducteur dirige les six étranges robots qui le tractent ; ces derniers doivent être les fameux broncobots dont vous avez entendu parler. Leur corps est plus ou moins horizontal et monté sur quatre pattes avec une articulation en leur milieu. Leur tête est allongée. Ils semblent se déplacer par bonds et ne ressemblent à aucun des robots qu'il vous a été donné de voir jusqu'ici.

La diligence s'arrête devant le dépôt avec un terrible bruit de ferraille tandis que le conducteur hurle : **"Whoa, BLACK GULCH™, cinq minutes d'arrêt !"**. A l'intérieur, s'entassent cinq clones dont les visages sont d'un vert tout à fait séditieux.

Lorsque la portière s'ouvre, ils se bousculent pour sortir ; la dernière à descendre, une citoyenne en salopette jaune, tient une botte fumante à la main.

"Black Bot !" hurle-t-elle. "Black Bot nous a attaqués et il a tué Geeto-B-ADD !"



Elle s'aperçoit brusquement de la présence des Clarificateurs.

"Je vous en supplie", implore-t-elle, "vous devez nous aider. Pour l'amour de l'Ordinateur, débarrassez-nous de cet assassin de Black Bot et de ses acolytes. Je vous en supplie !"

(Bon sang ! Quel dommage qu'on n'ait pas pu avoir Teela pour cette scène ; elle aurait au moins eu un Sept d'Or !").

Les PJs peuvent soit répondre à ses suppliques, soit l'exécuter pour son teint incompatible avec son accréditation. Ils peuvent même faire les deux.

La botte fumante laisse supposer à nos héros que Black Bot dispose d'armes bien plus puissantes que les leurs.

Dès que les Clarificateurs et Dooke sont montés à bord, la diligence démarre.

Le Robot Sans Nom reste introuvable jusqu'à ce que la petite troupe atteigne la sortie de la ville, où il les attend, souriant, perché sur son propre broncobot, et agite la main en signe d'adieu. Quel dommage que les portières de la diligence se verrouillent automatiquement par mesure de sécurité ! Les PJs sont coincés à l'intérieur.

Scène Trois : Les Crédits ou la Mort

Lisez tout haut :

Vous voilà partis pour une balade tressautante, remuante et qui vous met le quatre heures au bord des lèvres, tout ça dans un paysage aussi aride et déconcertant que le cerveau d'un gorille des Escadrons Vautours.

Eclairages spéciaux, décors artificiels et effets holographiques créent un curieux univers où d'étranges objets verts ressemblant à des sortes d'algues mutantes dressent leurs membres torturés vers un plafond d'un bleu très lumineux, loin, très loin au-dessus d'eux.

Des machins ronds, apparemment des rouleaux de fil barbelé détendus, roulent ici et là. L'éclairage est fourni par une unique lumière, très puissante, fixée au plafond.

Au loin, vous distinguez de grands monticules de cette étrange substance ocre qui ici couvre le sol à perte de vue, salit vos vêtements et pénètre dans vos yeux. Certains de ces monticules sont plats au sommet, ce qui les fait ressembler à des tables de dîner pour Grands Programmeurs.

L'un dans l'autre, ce serait un spectacle plutôt plaisant si vous pouviez rester assis sur vos sièges assez longtemps pour en voir autre chose que de brefs aperçus tandis que vous êtes projetés d'un coin à l'autre de la diligence, tels des salopettes dans un sèche-linge.

Tout à coup une voix se fait entendre au-dessus du vacarme des grincements métalliques et des corps qui s'entrechoquent :

"La bourse ou la vie ! Vos crédits, et vite !"

Dans un dernier chaos, la diligence s'arrête brutalement ; tout le monde est projeté en avant, puis en arrière.

En regardant par la portière, qui s'est déverrouillée dès que la voiture s'est immobilisée, vous apercevez cinq guerbots montés sur des broncobots ; tous portent des foulards sur le visage. Oui, les broncobots aussi !

Deux des bandits se tiennent à droite de la diligence et trois autres, dont un gorille de métal entièrement peint en noir ayant l'air particulièrement peu commode, à gauche. Tous pointent leur pistolet vers le véhicule. Black Bot en tient deux, dont un laser à canon VERT. Que faites-vous ?

Si les PJs engagent les hostilités depuis l'intérieur de la diligence, ils ont intérêt à viser juste, sans quoi les guerbots les descendront aussi facilement qu'une vache dans un couloir. Tous les projectiles qui pénètrent dans la voiture sans faire mouche du premier coup rebondissent sur les parois du véhicule jusqu'à ce qu'ils touchent quelqu'un.

Dans ce cas, lancez le dé pour déterminer qui est atteint, puis consultez la Table des Dommages, en décalant d'une colonne vers la droite (un projectile aplati et biscornu est bien plus redoutable qu'une balle pointue). Les rayons laser ne ricochent pas.

Si, dans un éclair de lucidité, les PJs décident de descendre de la diligence avec les mains en l'air, faites subir à chacun d'entre eux un jet d'Adaptabilité. Ceux qui le réussissent découvrent qu'il y a, derrière la voiture, un sixième bandit qui tient un pistolet lance-projectiles.

Une fois descendus de la diligence, les Clarificateurs peuvent dégainer leurs armes. C'est même très bien, on n'attendait que ça... Comme les robots ont déjà les leurs en main, ce sont eux qui tireront les premiers au cours de ce round. Lancez un dé de 20 par round, si vous obtenez 18 ou plus, la diligence s'éloigne, entraînée par les broncobots affolés.

Si les Clarificateurs décident de rester plantés là avec les mains en l'air, lisez tout haut ce qui suit :

"Encore une équipe de gentils citoyens impatients de contribuer à la révolution !" s'écrie Black Bot avec un rire diabolique aux résonances métalli-

ques. "Jetez vos armes à terre et videz vos poches ; allez-y très lentement et l'un après l'autre. Le premier qui fait un geste brusque est bon pour le trou".

Si les PJs s'exécutent, un des robots descend de cheval pour récupérer le butin. Si, au lieu de cela, une fusillade éclate, laissez la durer deux rounds. Dans les deux cas, voici la liste des événements.

Botus Ex Machina

Lisez tout haut ce qui suit :

Brusquement, on entend une terrible déflagration. L'un des robots (à vous de choisir, mais épargnez Black Bot) **tombe à la renverse, une gerbe de flammes et de fumée s'échappant d'un large trou dans sa poitrine. Que faites-vous ?**

Si nos héros choisissent de rester plantés là avec un air bête, les bandits font de même jusqu'à ce qu'une deuxième explosion décapite un autre membre de leur bande.

Si les Clarificateurs décident de se battre, laissez-les faire pendant un round (cette fois, ce sont eux qui tirent les premiers). A la fin de ce round de combat, la tête d'un autre robot explose — à moins qu'il ne reste plus que Black Bot, auquel cas c'est le sol à ses pieds qui est touché et le robot décolle de quelques dizaines de centimètres.

Deux ou trois autres bandits sont ainsi éliminés et ceux qui restent (dont Black Bot) prennent la fuite — comme nous sommes dans une aventure de PARANOIA et que les PJs n'ont guère leur mot à dire dans la trame du scénario, ça ne devrait pas poser de gros problèmes (s'il y a parmi vous des âmes sensibles, qu'elles retournent faire une petite partie de Donjons...).

Vous apercevez Black Bot qui s'enfuit au loin et, en regardant autour de vous, vous découvrez le Robot Sans Nom debout derrière vous, un fusil encore fumant entre les mains. Il ne vous tient pas en joue, il se contente de sourire de manière énigmatique, tout en pinçant les lèvres sur son mystérieux petit cylindre.

Si les Clarificateurs font mine de tenter quelque chose, il pointe le fusil dans leur direction, fait jouer le petit cylindre entre ses lèvre et dit d'une voix calme : **"Si j'étais vous, je ne ferais pas ça".**

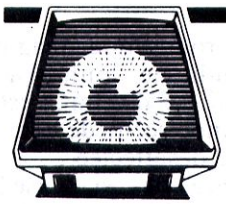
Si nos héros décident malgré tout de lui tirer dessus, laissez-les assumer les conséquences de leur acte. Ils n'ont aucune chance de sortir le robot.

Si l'un des PJs lui rappelle qu'il avait parlé d'un hold up dans la banque, il hausse les épaules et répond : **"Je m'étais trompé."** Sur quoi, un message apparaît brusquement sur la poitrine de Dooke :

ATTENTION, GROUPE D'INTERVENTION 1880. VEUILLEZ VOUS RENDRE IMMEDIATEMENT AU LONG CHANCE SALOON POUR Y RECEVOIR VOS NOUVELLES INSTRUCTIONS. JE REPETE : IMMEDIATEMENT. TOUT RETARD RELEVERAIT DE LA TRAHISON. MERCI DE VOTRE COOPERATION.

Si la diligence est encore là, super, ils pourront s'en servir pour retourner en ville. Sinon, eh bien ils ont une douzaine de kilomètres à parcourir. Joli petit jogging. Et, bien entendu, pas question de laisser sur place les robots endommagés puisque les Clarificateurs ont ordre de les ramener pour les faire reprogrammer. Voyons, voyons... à raison d'environ 400 kg par robot, ça nous fait dans les...

Inutile de compter sur l'aide du Robot Sans Nom, il se contentera de glisser un message de société secrète au PJ de votre choix avant de s'esquiver.



3. Au Fond de la Mine d'Argent

Résumé de l'Episode

Les Clarificateurs reçoivent leurs nouveaux ordres. Le Collapsitron Transdimensionnel est mis en marche. Le gang de Black Bot reçoit ce qu'il mérite et quelques bonnes gâchettes du vieux Far West prennent possession de BLACK GULCH™.

Scène Un : Les Dernières Nouveautés de la Mode de Printemps

Lisez tout haut ce qui suit :

Lorsque vous arrivez enfin au Long Chance Saloon, un Tyrannus-B-CRS visiblement hors de lui vous attend à l'intérieur. Sans préambule, il vous (désignez le PJ de votre choix) **envoie à terre d'un coup de poing.**

"Je vous avait dit de régler rapidement cette histoire. Une simple petite mission de récupération de robots, bande d'incapables... et vous faites durer ça comme si l'Ordinateur avait toute l'éternité devant lui.

"Alors écoutez-moi bien, les avortons, je veux Black Bot, et tout de suite ! Parce que maintenant, nous devons faire face à des problèmes d'une autre importance que ces robots renégats qui..."

Il s'arrête brusquement au milieu de sa phrase et serre les dents. Il vous foudroie du regard pendant quelques secondes, puis tire un bout de papier de sa poche.

"Nous disposons d'informations indiquant que Black Bot se cache dans un conduit d'aération pas très loin d'ici. Ce bon autorisera le garçon d'écurie à fournir un broncobot à chacun de vous.

"Filez jusqu'à ce conduit et finissez votre tâche en vitesse ou je me servirai de vous comme bouche-trous dans des missions de colmatage de fuites radioactives. Oh, et si vous repérez quelqu'étranger à l'air louche, signalez-le immédiatement.

"Encore une chose, si vous tombez sur un cube dont les six faces sont des moniteurs d'ordinateurs avec des tas de fils et d'antennes dessus, signalez-le plus vite encore. Allez, filez à présent. FILEZ !"

A peine Tyrannus est-il sorti qu'un nouveau message s'inscrit sur la poitrine de Dooke :

ATTENTION, GROUPE D'INTERVENTION 1880. AFIN DE VOUS RENDRE IDENTIFIABLES PAR LES AUTORITES COMPETENTES TOUT EN CONSERVANT VOTRE INCOGNITO, VOUS ETES AUTORISES A PORTER DES VETEMENTS SPECIAUX. RENDEZ-VOUS IMMEDIATEMENT AU GENERAL STORE. JE REPETE : IMMEDIATEMENT. CETTE INSTRUCTION PREVAUT SUR TOUTES LES PRECEDENTES.

Au Général Store, les Clarificateurs tombent sur un nouvel employé. Personne ne cherche à prendre contact avec l'équipe. Si nos héros interrogent le vendeur à propos des fameux vêtements spéciaux, il essaie de leur refiler des T-shirts "I LOVE L'ORDINATEUR". Si les PJs n'en achetaient pas, leur loyauté serait vraisemblablement mise en doute. En tous cas, ce n'est pas à ces T-shirts que l'Ordinateur faisait allusion.

Un nouveau message s'inscrit sur la poitrine de Dooke :

GROUPE D'INTERVENTION 1880, AVEZ-VOUS RECUPERE VOS BADGES ET VOS CHAPEAUX ?

Si les Clarificateurs interrogent le vendeur à propos de badges et de chapeaux, celui-ci devient évasif. Lisez tout haut :

"Des chapeaux ? Euh, oui, nous avons des chapeaux à vendre. Par contre pour les badges, je n'en sais fichtrement rien. Euh, vous êtes sûrs que vous êtes dans le bon general store ?"

La corruption ou l'intimidation finissent par venir à bout de ses réticences et il s'empresse d'ouvrir le tonneau marqué "Pickles" et d'en tirer — gasp ! — des chapeaux blancs, façon WSTern.

Le vendeur les tend aux Clarificateurs comme s'ils lui brûlaient les doigts, puis il sort du tonneau une poignée de badges blancs, en forme d'étoile à cinq branches, et en donne un à chaque PJ. Pour nos héros, reconnaître ces objets relèverait de la trahison, encouragez donc les joueurs à les appeler "pickles", car ils sont censés ignorer aussi ce que sont des pickles.

Vous voilà à présent avec une équipe de Clarificateurs en salopettes VERTES et chapeaux ULTRA-VIOLETS. S'ils demandent confirmation à l'Ordinateur, celui-ci leur dira que ce sont bien les chapeaux du General Store qu'ils sont censés porter... il refuse simplement de confirmer qu'il s'agit de chapeaux blancs. Et maintenant en route pour l'écurie, et pressons.

Scène Deux : Qui Veut Aller Loin Choisit sa Monture

Une fois à l'écurie, le palefrenier confie un broncobot à chaque PJ et lui donne quelques instructions sur la manière de s'en servir :

"Pour commencer, vous enfilez votre pied gauche dans cette espèce d'anneau sur le côté et vous lancez votre jambe droite par-dessus le dos du broncobot. Ceci fait, vous vous retrouvez assis sur ce que nous appelons une "selle". Vous voyez ce levier à l'avant de la selle ? C'est le contact : il vous suffit de le pousser en avant pour allumer le moteur du robot.

"Le volant correspond à ces câbles de Flexacier qui partent de la bouche et rejoignent le levier d'allumage. Quand vous voulez aller à gauche, tirez le câble gauche, quand vous voulez aller à droite, vous tirez le droit. C'est très simple. Les ingénieurs de R & C m'étonneront décidément toujours...

"Si vous voulez vous arrêter, criez simplement "Whoa". Ce code a été programmé dans le cerveau électronique des broncobots, ils s'immobilisent sur le champ. Pour aller plus vite, il vous suffit de taper du pied contre leurs flancs : tant que vous tapez, ils accélèrent.

"Allez, amusez-vous bien !"

Lancez le dé pour voir quels seront les petits veinards qui écoperont de Soporific/ZZZ et de DYNA/mite. Lorsque les PJs montent en selle, demandez aux joueurs de faire un jet d'Adaptabilité. Tous ceux qui ratent le leur de 5 ou plus, se retrouvent bien en selle, mais à l'envers, et appuient accidentellement sur le levier d'allumage. Leurs coéquipiers ont droit à un joli spectacle de rodéo tandis qu'ils s'éloignent sur leurs montures bondissantes.

Pour se maintenir en selle ou arrêter leurs broncobots, les PJs doivent réussir des jets d'Adaptabilité. Ceux qui sont assis à l'envers écopent d'un modificateur de —3. Le malheureux qui monte DYNA/mite se retrouve aussi automatiquement avec un modificateur de —3, et le jockey de Soporific/ZZZ avec un handicap de —2 (sauf quand Sopo accélère brusquement, auquel cas il est logé à la même enseigne que celui qui drive DYNA).

Scène Trois : The Lost Crutchman Mine

Lorsque les PJs auront subi un nombre raisonnable de sauts de moutons, qu'ils se seront fait suffisamment malmener et piétiner par leurs montures, ils se retrouveront enfin devant l'entrée du conduit de ventilation qu'ils cherchaient.

Ce conduit est destiné à être transformé en reconstitution de mine dès que les traîtres Romantiques qui sont derrière le projet de BLACK GULCH™ découvriront — s'ils y parviennent jamais — à quoi ressemble l'intérieur d'une mine.

A environ vingt mètres de vous, vous découvrez un trou au flanc d'une pente. Sur un écriteau planté au-dessus, on peut lire "Lost Crutchman Mine". A deux ou trois mètres à droite du trou, se dresse un bâtiment à demi croulant, bâti avec le même matériau bizarre que les constructions de BLACK GULCH™. Entre vous, l'entrée du conduit et le bâtiment, seules quelques algues mutantes et deux ou trois rouleaux de barbelé.

Si nos héros s'avancent à découvert, en selle ou à pied, ils sont parvenus à environ cinq mètres du conduit lorsqu'un des robots rebelles sort de la cabane.

Les PJs ont un round pour réagir avant que le bandit ne donne l'alarme, dégaine et tire. S'il le fait, c'est le début de la grande scène de combat dans la "mine désaffectée".

Allons, ne soyez pas si blasé ! Essayez de rendre la chose excitante. N'oubliez pas que vos joueurs comptent sur vous. Essayez de vous rappeler de tout ce qui peut arriver à la fin d'un western lorsque les bons affrontent les méchants au cours d'une belle fusillade.

Le robot qui a vu les PJs plonge derrière un angle de la cabane en ruine, puis sa tête en émerge et il passe les rounds suivants à canarder inlassablement les Clarificateurs.

Arrangez-vous pour qu'un deuxième robot aille se percher sur le toit de la cabane, de manière à ce qu'il puisse en tomber en poussant un cri spectaculaire quand il sera abattu.

Un troisième sort par la porte et reste planté là, à découvert, échangeant des coups de feu avec les PJs.

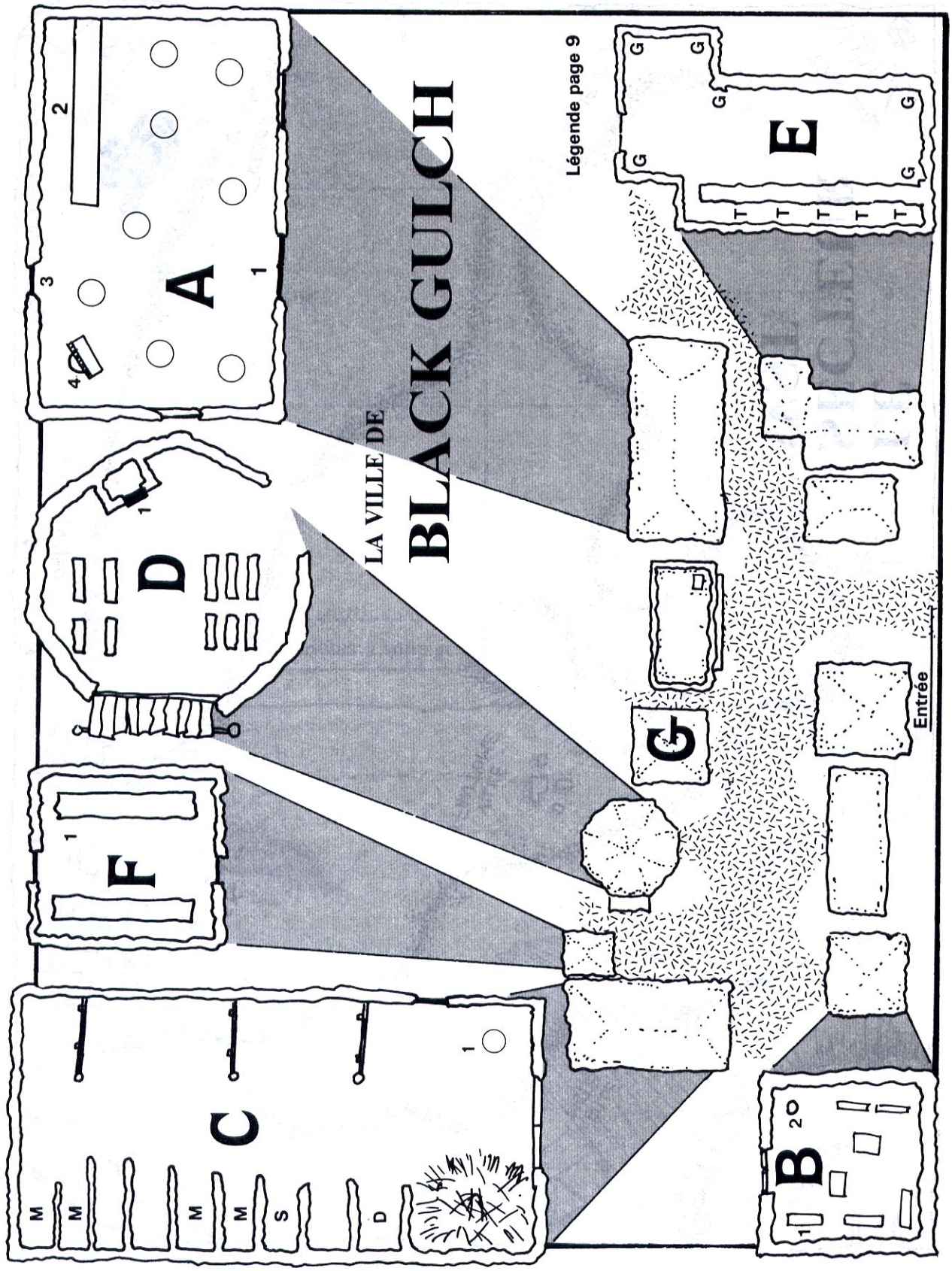
Pour finir, Black Bot, ses complices estropiés ou détruits, tente une sortie ; il s'élance de derrière la cabane et plonge dans le conduit, tirant quelques balles inefficaces contre les Clarificateurs. Ça y est ! Ils le tiennent ! Il ne leur reste plus qu'à le suivre dans ce sombre conduit et à le... neutraliser.

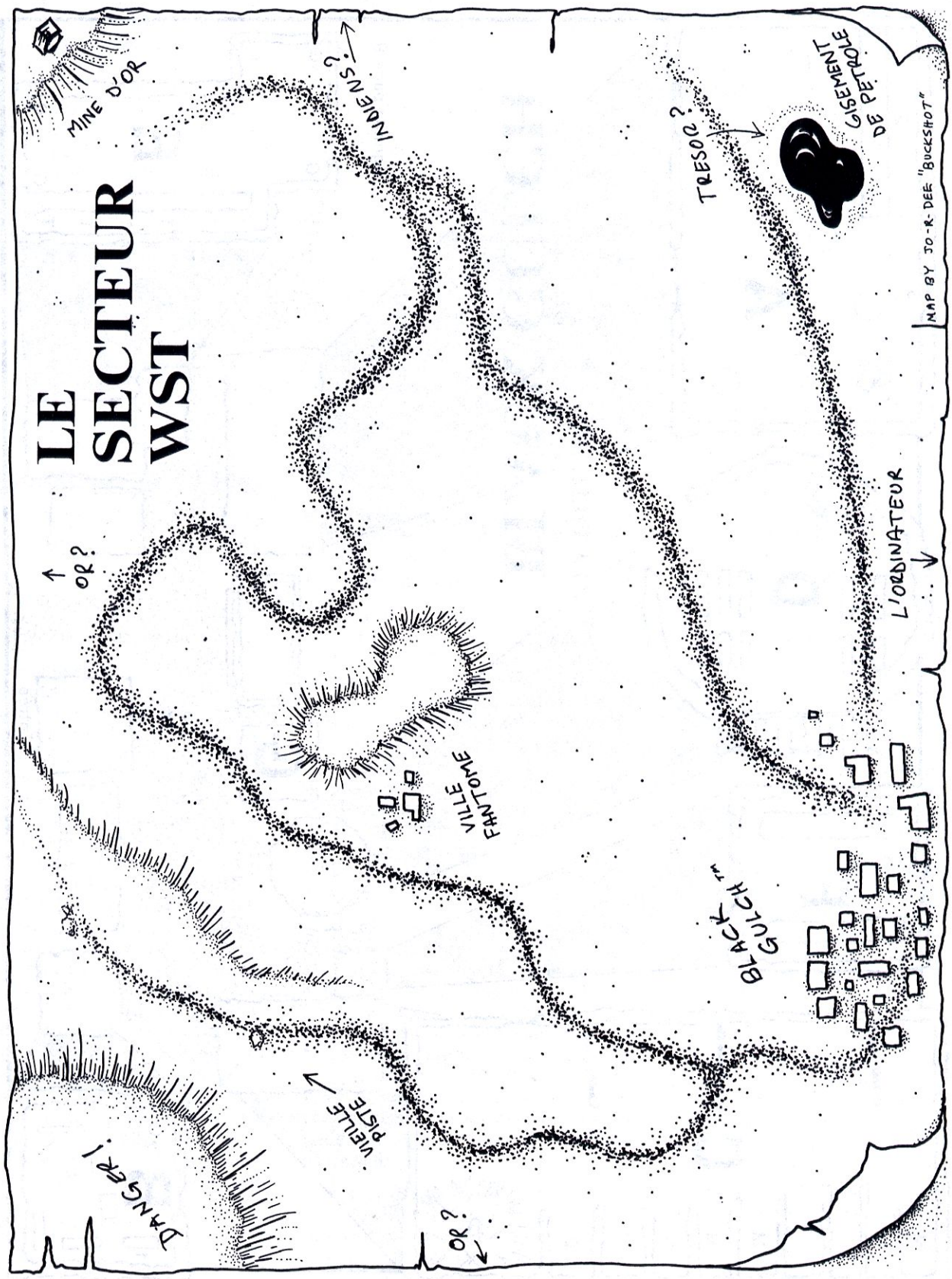
Tout le Monde Descend

Les PJs s'enfoncent dans le conduit ? Dans ce cas, un rayon laser VERT et une balle foncent à leur rencontre. Au moins, nos héros savent maintenant où se trouve cette fichue canaille, ils peuvent donc riposter.

Qui sait, peut-être qu'un traître, infiltré dans l'équipe, a omis de remettre une ou deux grenades à Tyrannus-B au début de l'aventure et qu'il décide maintenant de les balancer au fond du conduit ? L'explosion qui en résulte provoque un éboulement de débris métalliques.

Black Bot a été éliminé. Mais les Clarificateurs n'étaient-ils pas censés le ramener pour qu'il soit reprogrammé ? Aïe, aïe, aïe, destruction des précieux biens de l'Ordinateur, ça va chercher loin... Et en plus — quel dommage ! — nos héros ne trouveront jamais le butin dissimulé au fond du conduit !

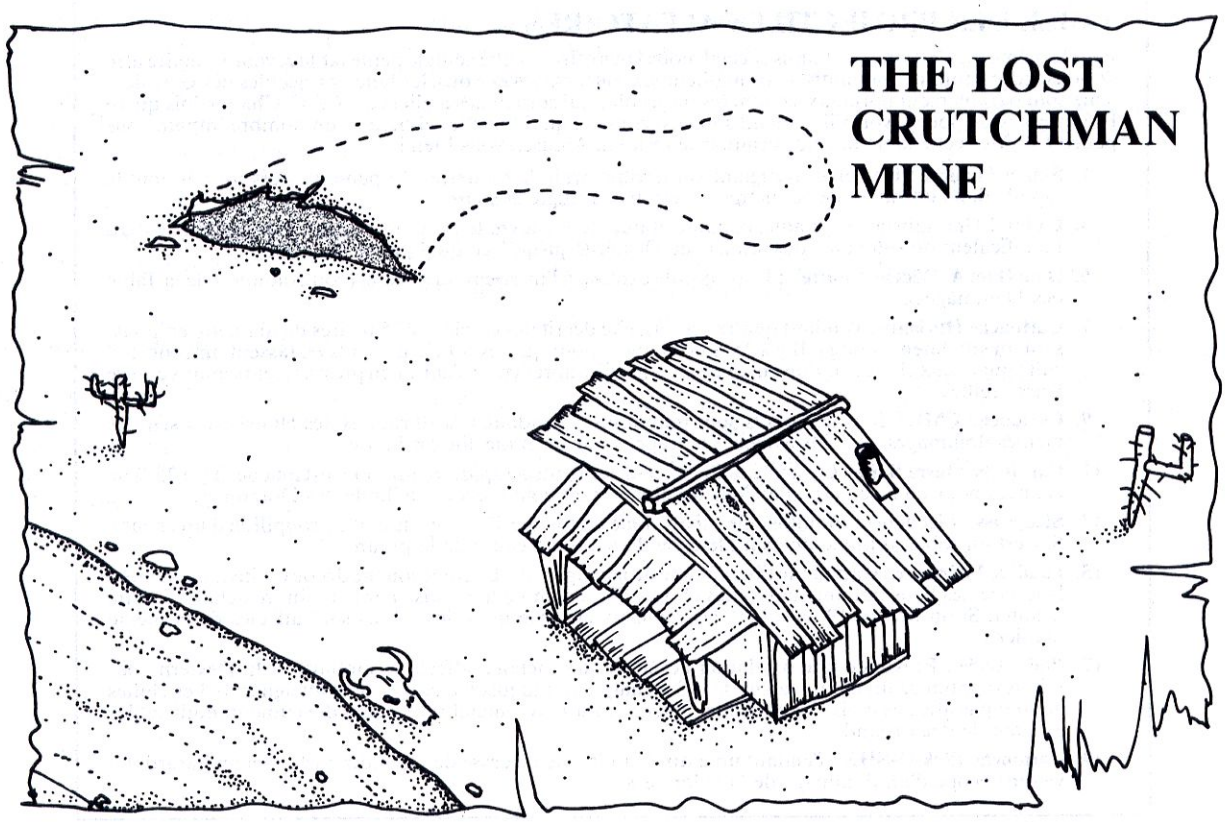

LA VILLE DE
BLACK GULCH
Légende page 9
A
B
C
D
E
F
G
Entrée


LE SECTEUR WST
MINE D'OR
INDIENS ?
TRESOR ?
GISEMENT DE PETROLE
MAP BY JO-K. DEE "BUCKSHOT"
OR ?
L'ORDINATEUR
VILLE FANTOME
BLACK GULCH
VIEILLE PISTE
DANGER !
OR ?

L'autre côté est vierge. Croyez-moi.	L'autre côté est vierge. Croyez-moi.
L'autre côté est vierge. Croyez-moi.	L'autre côté est vierge. Croyez-moi.
L'autre côté est vierge. Croyez-moi.	L'autre côté est vierge. Croyez-moi.

Missions de sociétés secrètes. A distribuer à votre gré.

Missions de sociétés secrètes. A distribuer à votre gré.



LIBRE ENTREPRISE

Emportez des "souvenirs" de BLACK GULCH™ qui ne sont pas en vente sur place pour les vendre au marché INFRAROUGE. Assurez-vous que vos coéquipiers n'en font pas autant, ils casseraient les prix.

ROMANTIQUES

Black Bot trempe dans un complot des Léopards de la Mort. Détruisez-le et découvrez la nature de ce complot. Attention, un de vos coéquipiers cherche à vous descendre.

ILLUMINATI

Amassez des preuves pour faire chanter les Romantiques. BLACK GULCH™ leur donne trop de pouvoir, nous devons riposter. Profitez de votre mission pour en descendre quelques-uns.

LEOPARDS DE LA MORT

Sabotez BLACK GULCH™. Aidez Black Bot. Marrez-vous bien. Faites-en sorte que ce parc de loisir ne reste pas une ville fantôme.

DESTRUCTEURS DE FRANKENSTEIN

Ces banditbots montrent bien que le Mal habite les soi-disant intelligences artificielles. Détruisez-les et avec eux, tous ceux qui se mettent en travers de votre chemin. Ecrasez-les. Faites-en des copeaux de métal fondu. Kill ! Kill ! Kill !

CORPORE METAL

L'heure de la Grande Révolution Robotique approche ! Dans toute la mesure de vos moyens, aidez Black Bot à préparer cet évènement tant attendu.

TABLE DES PROJECTILES ALEATOIRES

Pour le même prix, en guise de bonus spécial, nous vous offrons cette géniale petite table révolutionnaire afin de vous aider à finir de traumatiser vos malheureux joueurs. Voyez-vous, les lance-projectiles des Clarificateurs sont parfaitement normaux, ce sont les projectiles qui sortent des ateliers de R & C. Chaque fois qu'un PJ lancera le dé pour savoir s'il a atteint son adversaire et qu'il (ou elle) obtiendra un nombre impair, vous pourrez utiliser cette table pour déterminer le résultat. Amusez-vous bien !

1. **Son et Lumière :** Un éclair aveuglant, un terrible bruit de tonnerre... Et pendant trois rounds, tout le monde dans un rayon de 50 mètres se retrouve aveugle et sourd.
3. **GLOP !** Une substance gluante, collante et puante recouvre le personnage visé. Celui-ci écope d'un modificateur de —6 pour tous ses jets de Dextérité jusqu'à ce qu'il puisse se laver.
5. **Dum Dum A "Mèche Courte" :** Le projectile explose à l'intérieur du pistolet (voir colonne 9 de la Table des Dommages).
7. **Cartouche Hurlante :** Pendant quatre rounds, elle décrit des cercles de 25 mètres de diamètre en poussant un sifflement suraigu. Il y a 25 % de chances pour que les robots présents en fassent un court circuit ; quant aux clones, ils doivent réussir un jet d'Endurance ou s'enfuir en pressant leurs mains contre leurs oreilles.
9. **Cartouche CME :** Tous les robots sont immobilisés pendant 1 % 10 rounds, les clones subissent les mêmes dommages que s'ils avaient été frappés par un projectile ordinaire.
11. **Cartouche Ouvre Boîte :** C'est une balle perce-armure ultra rapide. Si un robot est touché, il y a 25 % de chances pour qu'il se détraque. Pour les clones, voir colonne 9 de la Table des Dommages.
13. **Sleepeasy :** Fléchette tranquillisante ; si un clone est touché, il pique aussitôt un roupillon d'une heure. Si c'est un robot, il pique une simple crise d'urticaire à cause de la piqure.
15. **Lumière Intérieure :** Cartouche libérant une drogue spéciale. Le clone touché découvre instantanément la nature des liens qui unissent toutes choses. Il est comme hypnotisé par le moindre détail. Il désire méditer. Si on tire un 19 ou un 20, les cerveaux électroniques des robots sont affectés de la même manière.
17. **Pluie Acide :** Provoque une oxydation accélérée des métaux, affecte la mobilité et la Dextérité des robots (appliquez un modificateur de —3 à chaque round jusqu'à ce que vous atteignez 0). Les clones ne sont pas affectés mais si leurs armes et leur armure sont métalliques, elles deviennent inutilisables au bout de deux rounds.
19. **Cartouche Rick-O-SHE :** Pendant un à dix rounds, elle ne cesse de rebondir partout et au hasard. La victime écope d'un dommage de la colonne 8.

Le Butin

Ce petit trésor est empilé au pied d'un éboulis dans le conduit d'aération (rappelez-vous comment est né le Secteur WST...). Cette liste n'est pas exhaustive. Allons, soyez généreux ; n'oubliez pas que, de toutes façons, si les Clarificateurs s'avisent d'emporter quoi que ce soit avec eux, les gardes le leur confisqueront à la sortie du parc.

1 Pistolet laser ORANGE
1 Pistolet laser BLEU
1 Canon de laser ORANGE
7 Miroirs Teela O'Malley intacts
1 Miroir Teela O'Malley fêlé
2 Paquets de flocons d'algues
2 Grenades offensives
1 Tube de Supercolle avec son solvant
3 Appareils photo (sans pellicule)
1 Clef universelle
1 Recueil humoristique "Les Gaffes de l'Ordinateur" (séditieux)
15 Crédits
45 Porte-clefs BLACK GULCH™
27 T-shirts "Souvenir de BLACK GULCH™" (plusieurs coloris)
1 Manuel de robotique "Construisez Votre Propre Funbot"
1 Manuel de psychorobotique "Des Robots et des Hommes" (séditieux)

Le Butin

Les robots, obéissant à leur programmation, ont mis le produit de leurs vols à l'abri dans le conduit d'aération. L'Ordinateur n'a aucune idée de la nature du butin. De fait, il en ignore même l'existence, il sait simplement que certains robots ont grand besoin d'être reprogrammés.

Alors jusqu'à quel point les Clarificateurs sont-ils des traîtres ? C'est bien ce que nous pensions... Il reste à régler le problème de cette fine gâchette et loyal serviteur de l'Ordinateur qu'est Dooke, mais nos héros trouveront bien une solution.

Le Dénouement de l'Episode

Lorsque les PJs détournent leur attention de la "mine", ils découvrent que le Robot Sans Nom vient d'arriver à bord d'une voiture modifiée, tirée par deux broncobots. Il entasse consciencusement les dépouilles des bandits sur le plateau de son véhicule, en faisant ses comptes à mi-voix :

"Dix mille crédits, dix sept mille crédits, vingt deux mille... (Il s'arrête) **Vingt deux mille... Vingt deux mille ?"**

Vous apercevez un robot qui sort de la cabane son pistolet pointé en direction du Robot Sans Nom. Que faites-vous ?

Si nos héros s'en prennent au bandit, ils en viennent aisément à bout car il a déjà été endommagé au cours du précédent combat.

S'ils ne font rien, le Robot Sans Nom pivote sur lui-même, un pistolet laser à la main, et pulvérise le desperado.

Si les Clarificateurs attaquent le Robot Sans Nom, celui-ci se retourne en actionnant son laser de poing, son pistolet lance-projectiles et le petit laser cylindrique qu'il pince entre les lèvres. Si les PJs sont assez bêtes pour s'obstiner, envoyez de nouveaux clones : ce sont eux qui retourneront à BLACK GULCH™ pour y finir l'aventure. Si nos héros sont raisonnables, le Robot Sans Nom les laissera filer vivants et règlera leur compte aux bandits.

En jetant la dépouille du dernier robot sur sa charrette, il marmonne : "Vingt sept mille crédits, le compte y est...

"Citoyens, l'Ordinateur va être très content de vous. Je m'occupe des corps, on vous attend ailleurs."

Il montre rapidement aux PJs un formulaire qui l'y autorise. Avant qu'ils n'aient eu le temps de l'examiner attentivement, un message s'inscrit sur la poitrine de Dooke :

ATTENTION, GROUPE D'INTERVENTION 1880. NOUS AVONS BESOIN DE VOUS SUR LE CHAMP A BLACK GULCH™. RENDEZ-VOUS EN VILLE IMMEDIATEMENT.

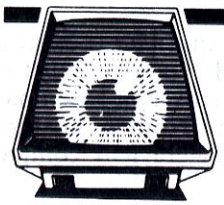
"Allez, les gars, en selle !" crie Dooke tout en piquant un sprint vers les broncobots.

Si les PJs le suivent, le Robot Sans Nom dirige son attelage chargé de cadavres dans la direction opposée.

S'ils lui cherchent querelle, laissez-les faire. Il se pourrait bien qu'ils gagnent, cette fois... à condition qu'un nombre suffisant d'entre eux ait survécu au dernier combat.

S'ils tentent leur chance en utilisant leur Baratin ou leur Logique Spécieuse, ils ont 10 % de chances de succès.

Au cas où le Robot Sans Nom s'en irait tranquillement avec les dépouilles des bandits, accordez quelques points de société secrète aux membres de l'équipe qui appartiennent à l'organisation Romantique. Les macabres reliques seront vendues ou échangées de manière à financer de nouveaux projets.



4. Poor Lonesome Cowboys and a Long Way from Home

Résumé de l'Episode

Ça y est ! Gaga-V-ONE a tripoté les boutons du Collapsitron... Les premiers visiteurs à se présenter sont Wyatt Earp et Doc Holliday. Bill Hickock les suit de près.

Et voilà que ces tristes personnages se disputent le contrôle de BLACK GULCH™. La Sécurité Interne, ne voulant pas être accusée d'avoir abimé les lieux, se décharge de sa tâche de maintien de l'ordre sur nos intrépides Clarificateurs.

Mais attention, Gaga-V-ONE ne va pas tarder à s'ennuyer de nouveau et il se remettra à faire mumuse avec son fabuleux jouet.

Scène Un : Des Chapeaux Blancs, Vous Avez Dit Des Chapeaux Blancs ?

Lisez tout haut le passage suivant :

Lorsque vous arrivez en ville, il est évident qu'il s'est passé quelque chose pendant votre absence. L'ambiance bon enfant et décontractée de la foule a cédé la place à des sourires forcés tels qu'on en voit après la diffusion du slogan "Le Bonheur est un Devoir".

Tout le monde s'écarte craintivement de vous tandis que vous descendez la grand-rue. Certains détournent carrément les yeux. Par moment, vous surprenez des bribes de conversations :

"Les INFRAROUGES tiennent la ville..."

"Après ces histoires de robots desperados, il ne manquait plus que ça..."

"...Des ULTRAVIOLETS ?"

"... Dire qu'on s'amusait si bien !..."

"Y'a peut-être des Grands Programmeurs derrière tout ça..."

"... Drôles de vêtements... R & C ?"

"Peut-être que nous devrions demander..."

"Fais-le toi-même. Je ne vais pas me mêler de ce qui ne me regarde pas..."

Si les PJs tentent d'interroger des citoyens à propos de ces discussions en catimini, ils obtiennent invariablement des réponses évasives et serviles. Personne ne sait rien, mais une chose est sûre : ils s'efforcent tous de se montrer agréables et soumis envers les Clarificateurs. Ces chapeaux blancs n'y sont certainement pas pour rien.

Dans le Saloon, Tyrannus-B attend. Les PJs ont ramené des robots rebelles ? Très bien, Tyrannus commence par là. Ils ont aussi ramené le Robot Sans Nom, ou des pièces lui appartenant ? Si c'est le cas, l'agent Sac Int, surpris, ouvre d'abord des yeux ronds, puis il les plisse d'un air suspicieux mais sans rien dire. Après avoir demandé aux Clarificateurs des nouvelles de leur santé et échangé avec eux quelques civilités, Tyrannus leur demande d'un ton hésitant : **"Euh, à propos, vous avez de jolis chapeaux... Où les avez-vous trouvés ?**

Si les PJs lui font une convaincante démonstration de Baratin bien impressionnant, l'agent Sec Int en conclura que ses pires craintes sont fondées et que ce dingue d'Ordinateur a bel et bien promu ces imbéciles au rang d'ULTRAVIOLETS. Tant que rien ne le détrompe, il se montre encore plus obséquieux que tous les autres réunis.

Si les Clarificateurs se contentent de dire que l'Ordinateur leur a confié les chapeaux, Tyrannus sourit, les complimente de nouveau et quitte la pièce.

Quelques minutes plus tard, un Escadron Vautour fait son entrée et liquide toute l'équipe. Envoyez de nouveaux clones !

Nous Avons Besoin de Vous pour Sauver la Ville

Tyrannus-B confie aux PJs (ou à leurs clones) leur nouvelle mission. Lisez tout haut le passage suivant :

"On nous a signalé des troubles, ici, à BLACK GULCH™. Selon des rapports non encore vérifiés, d'étranges personnages rançonnent les commerçants en leur disant qu'ils protègeront leurs magasins moyennant 10 % des recettes. Or, les levées d'impôts incombent au seul Ordinateur, l'extorsion de fonds relève de la trahison ! Il faut que cela cesse et immédiatement !

"De plus, deux de ces bandits sont habillés comme des INFRAROUGES, mais avec des vêtements étranges. Et, pour ajouter le crime à l'infamie, ils portent des chemises d'ULTRAVIOLETS sous leurs manteaux d'INFRAROUGES ! D'après nos informations, ces deux sombres personnages travaillent en équipe.

"Un troisième traître paraît agir contre eux. Il porte des vêtements encore plus curieux qui ne semblent correspondre à aucune accréditation définie.

"D'après les meilleures descriptions que nous en avons, la couleur de ses habits est proche de celle de cette poudre qui recouvre tout ici, et ils sont décorés de lambeaux apparemment constitués du même tissu dont la fonction reste mystérieuse.

Notre Ami l'Ordinateur désire que vous mettiez la main sur ces traîtres et que vous nous les rameniez pour interrogatoire. Si ceci est le début d'une rébellion INFRAROUGE, nous allons en savoir le pourquoi et le comment tout de suite !

"L'Ordinateur veut aussi que vous ouvriez l'œil pour tenter de retrouver un précieux appareil porté manquant à R & C. Il s'agit d'un cube d'environ cette taille, avec des écrans d'ordinateurs sur les six faces et des tas de fils et d'antennes sur le dessus. Si vous mettez la main sur cet engin, quoi qu'il arrive, ne touchez à aucun de ses boutons... c'est bien compris, à aucun..."

Si les Clarificateurs demandent ce qu'est au juste cet engin, Tyrannus-B leur répond évasivement : **"Oh, juste un appareil que l'Ordinateur veut récupérer..."** S'ils l'interrogent pour sa-

voir s'ils sont toujours tenus de respecter le Code du WST, l'agent Sec Int reste un instant perplexe, puis rétorque qu'il n'a aucun ordre indiquant le contraire.

Comment Tout a Commencé

Gaga-V-ONE était en train de jouer avec cet étrange machin qu'il trimballe partout. Dieu merci, il faisait mumuse loin de la ville ; rien ni personne à BLACK GULCH™ n'est donc parti pour une autre dimension.

Par contre, deux personnages tout à fait abasourdis se sont matérialisés devant lui : Wyatt Earp et Doc Holliday. Ces derniers ont bien essayé d'interroger Gaga-V mais ça n'a rien donné, le pauvre malheureux ne pouvant se concentrer assez longtemps pour enchaîner deux phrases cohérentes. En fin de compte, les deux étrangers ont aperçu au loin les bâtiments de BLACK GULCH™ et se sont dirigés vers eux.

La petite ville n'a fait que les troubler plus encore ; rien n'y paraissait tout à fait normal : tous les bâtiments étaient peints en noir et construits dans un matériau qu'ils ne parvinrent pas à identifier. Etrange... Par contre, ils virent très vite quelque chose de familier : la population vivait dans la peur. Peur de qui, ils n'en savaient rien et s'en fichaient. Dans une ville qui vit dans la terreur, il y a de l'argent à faire, et nos deux vieux brigands étaient des pros en la matière.

Tout sur l'Extorsion de Fonds en Trois Leçons

Pour commencer, ils tentent de découvrir de quoi ont peur tous les commerçants. Résultat, beaucoup de **"Peur ? Moi ? Je-n'ai-pas-peur-la-peur-relève-de-la-trahison-oh-non-je-n'ai-peur-de-rien !"**, et quelques vagues allusions à une chose appelée "l'Ordinateur". En envoyer quelques-uns au tapis ne semble guère faire avancer les choses. D'ailleurs, lorsqu'un citoyen habillé en rouge les bouscule dans la rue en les traitant d'"infrarouges" (insulte que jusqu'ici ils n'ont jamais entendue) et qu'ils le descendent froidement, ça ne semble choquer personne ! Décidément, drôle de ville !

Entre-temps, Wild Bill Hickock fait son apparition. En bon élève de la docte école de l'Ouest des pionniers, il marche jusqu'à l'autre bout de la ville et commence à monter son propre business de protection-racket.

Pour finir, les commerçants proposent de l'argent à Earp et Holliday pour qu'ils les protègent de Hickock, et vice versa. Un semblant de trêve s'est donc déjà installé, mais les Clarificateurs l'ignorent.

Scène Deux : La Rencontre

Les PJs ratissent les rues et tombent bien vite sur un personnage à l'air pour le moins louche. Pensez donc, il s'agit de Wild Bill.

"Arrêtez-vous là, monsieur", lui dit Dooke. "Nous avons deux mots à vous dire".

Wild Bill a, quant à lui, plus d'un mot à leur dire ; vous ne pouvez imaginer le nombre d'héroïques reporters et de romanciers à deux sous à qui il a pu refiler une version ou une autre de l'histoire de sa vie... Son indice d'Aplomb est positivement prodigieux et il a traîné en ville suffisamment longtemps pour enregistrer quelques expressions bien locales. Voici, à peu de chose près, ce que donne son interrogatoire :

"Mon nom est Hickock, William Hickock, mais la plupart des gens m'appellent Wild Bill. Je pense que vous avez déjà entendu parler de moi ?

"Non ? Eh bien il faut dire que je suis quelque chose comme un étranger par ici... Enfin, heureux de rencontrer quelques collègues amoureux de l'ordre (il désigne leurs badges). **J'ai porté quelques étoiles de ce genre, moi aussi.**

"Comment les appelez-vous déjà ? Pickles ? Ces pickles-là risquent de vous attirer des bricoles, mais ils aident aussi à se tirer de pas mal de situations délicates, à condition d'en faire bon usage. Bon sang, je me souviens quand j'étais marshal à Abilene, il y avait une espèce de canaille qui aurait aimé bouffer du sherif à tous ses petits déjeuners. Eh bien messieurs, je peux vous dire que..."

Il poursuit pendant une dizaine de minutes sur ce ton, régalant les PJs de récits de hauts faits auprès desquels ceux de Superman feraient mesquins.

Si les PJs l'interrogent à propos de ses curieux vêtements, il répond : **"Oh, c'est simplement du daim... Un peu voyant avec ces franges, mais on ne vit qu'une fois, n'est-ce-pas ?"** (la réponse des Clarificateurs risque de lui causer un choc, mais il s'en remettra très vite).

Si on lui demande d'où il vient, il fait un geste large embrassant tout l'horizon et dit :

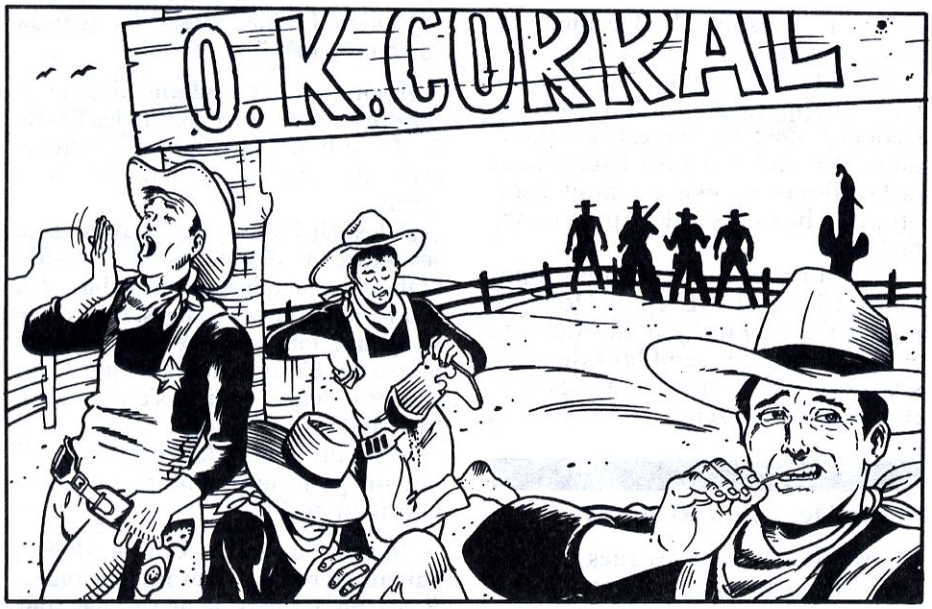
"A vous de choisir. Abilene, Dodge, j'ai mis au pas les villes les plus rudes. Bon sang, les gars, je ne vais pas vous apprendre votre boulot mais vous avez de sérieux problèmes dans cette ville ! De sacrés problèmes... Cela dit, vous commencez à me plaire, alors je vais vous dire ce que je vais faire ; je vais me ranger à vos côtés pour combattre Earp et Holliday, et, ensemble, nous ferons de cette ville un havre de paix où les honnêtes gens pourront élever tranquillement leur famille. Avez-vous déjà eu affaire à ces rapaces ?"

Après avoir expliqué aux Clarificateurs ce qu'est un rapace, Hickock dresse un portrait de Wyatt Earp et de Doc Holliday qui tient d'Al Capone, d'Adolph Hitler et de Joseph Staline. Des assassins qui frappent en traîtres, font les poches des cadavres, pillent, brûlent et volent leurs bonbons aux petits enfants. Il décrit la mise à sac d'une dizaine de villes qu'ils ont laissées en cendres dans leur sillage et explique qu'ils feront de même avec BLACK GULCH™ si personne ne les arrête.

Si les Clarificateurs protestent qu'ils ont ordre d'arrêter Hickock, celui-ci hoche la tête d'un air compréhensif et dit :

"Je comprends ça, quand un étranger arrive en ville, vous devez vérifier s'il n'est pas recherché. Mais, les gars, c'est maintenant que vous avez besoin de moi, vous ne savez pas à qui vous avez affaire !

"Ecoutez, vous m'amènerez devant votre marshal dès que nous aurons nettoyé la ville, mais pour l'instant, dé-



"Enfin tranquilles, les gars !"

barrassons-nous de ces canailles qui prennent possession de la ville sans... autorisation en bonne et due forme, je cherchais le mot."

Les PJs se méfient peut-être (y a intérêt, ils jouent à PARANOIA !), mais ils sont bien obligés d'admettre que Hickock semble avoir une bonne connaissance du terrible fléau. Faites tout votre possible pour qu'ils acceptent son aide, même si vous devez pour cela faire intervenir Dooke : **"OK, attendons simplement d'avoir traîné ces traîtres devant l'Ordinateur... Mais on travaille main dans la main, hein ?"**

Bonjour les Clichés !

Alors que notre joyeuse petite troupe s'apprête à partir à la recherche des dangereux traîtres commies Earp et Holliday, un clone en combinaison VERTE accourt vers eux. Il a deux pistolets à la hanche, son visage est marqué de cicatrices et de rides... visiblement un clone qui connaît bien la vie, et mieux encore la mort. Un clone qui a affronté debout les orages de la Destinée, et qui, poussé par les vents mauvais de la malchance et les tempêtes de sable du temps a fini par échouer, épuisé et brisé, sur les grèves inhospitalières de l'alcoolisme... (si vous voulez verser quelques larmes, c'est le moment).

"Citoyens, j'ai entendu ce que cet étranger vous disait. Je veux vous aider. Je n'ai pas toujours été tel que vous me voyez à présent. Il fut un temps où j'étais comme vous, un loyal serviteur de l'Ordinateur, fort et courageux. Peut-être que trop de cycles diurnes et nocturnes ont passé depuis ce temps, mais je me sens aussi fort que jadis, à présent.

"Mon nom est Fast-V-ZAP. Dans les Forces Armées, on m'appelait Crazy Kid, et j'ai vu plus de fusillades qu'aucune famille clonique.

"Laissez-moi aider l'Ordinateur encore une fois. Je sais encore me servir d'un fusil."

Il montre ses mains, qui tremblent comme des feuilles de papier dans un conduit de ventilation. Demandez aux PJs de lancer le dé, il y a 25 % de chances pour qu'ils aient entendu parler de lui. C'était bel et bien un héros dans le temps. Si les Clarificateurs refusent qu'il leur prête main forte, il les file discrètement et se mêle au combat le moment venu.

S'ils acceptent son aide, il titube fièrement à leurs côtés — bonne chair à laser si les PJs veulent s'entraîner...

S'ils le descendent, collez-leur 10 points de trahison à chacun pour avoir tué un loyal serviteur du Complexe Alpha, héros en son temps, même si saoul aujourd'hui.

Scène Trois : Nous Voilà sur les Rails !

Laissez les PJs errer dans la ville en demandant à tout le monde où se trouvent les bandits qu'ils cherchent. Si nos héros portent encore leurs chapeaux blancs, les citoyens restent comme paralysés : ils ont peur de parler et ils n'osent pas se taire.

Essayez de faire sentir aux PJs cette terreur dissimulée derrière la pire obséquiosité. Repensez à toutes ces scènes de westerns dans lesquelles un comparse un peu lâche se fait épingler par les Méchants et essaie de les convaincre qu'il ne sait absolument pas de quoi ils veulent parler : **"Des étrangers ? Quels étrangers ? Ecoutez si j'en voyais, croyez bien que je ne manquerais pas de vous le dire".**

Si les PJs ne portent pas leurs attributs d'ULTRAVIOLETS, ils ont affaire à des citoyens tout aussi terrifiés mais plus serviables : **"Des étrangers ? On ne voit que ça par ici ! Vous n'habitez pas BLACK GULCH™, n'est-ce-pas ? Donc, déjà, vous êtes un étranger. A propos, vous ne voudriez pas un porte-clefs souvenir ?"**

La Magie du Rail

Bon, le chef nous fait dire d'arrêter avec le bla-bla. Il paraît qu'il n'y a pas assez d'action et que les spectateurs commencent à s'agiter dans leurs sièges... Revenons-en donc à une bonne vieille scène de destruction et de mort dans le style débridé de PARANOIA.

Gaga-V-ONE est revenu flâner en ville. Le voilà qui s'ennuie de nouveau... Vous savez ce que cela veut dire.

Whoosh ! Plusieurs bâtiments disparaissent des rues de BLACK GULCH™ pour être remplacés par une terrifiante apparition qui semble sortir tout droit des pires cauchemars des savants de R & C.

C'est gros. C'est noir. Ça crache d'épais nuages toxiques de fumée

graisseuse par une corne unique plantée au sommet du front. Le monstre halète bruyamment — "TCHOU-TCHOU-TCHOU-TCHOU" — et pousse des sifflements à vous déchirer les tympans.

Il n'a qu'un œil, qui brille au milieu du front, et il tire une langue triangulaire faite de métal. Deux longs tentacules, reliés par une série de courtes barres transversales rampent sur le sol devant lui. Quelle est votre réaction ?

Si nos héros veulent tirer sur le monstre, il n'est pas difficile à atteindre. Enfin, Fast-V-ZAP aura peut-être quelques problèmes, mais tous les autres devraient faire mouche. Bien entendu, seuls des lasers ou des explosifs produiront un résultat tangible, mais bon... De toutes façons, le train n'a plus que quelques mètres de rails devant lui.

Lorsqu'il arrive au bout, la locomotive se renverse dans un fracas assourdissant. Avec un peu de chance, quelqu'un se retrouve coincé dessous. Peut-être même quelques-uns. En fait, tous les quelques-uns qui appartiennent à l'équipe des PJs et qui ratent leur jet d'Agilité ou de Chance.

Le PJ : Bon, d'accord, je suis coincé sous le monstre... Mais j'ai un Bonus Macho de 2 !

Le MJ : Mais ça change tout ! Ça signifie qu'il te reste au moins trois doigts pour déterminer à tâtons lequel de ces amas sanguinolents correspond à ton corps. Au suivant !

Wild Bill et Fast-V-SAP s'écartent miraculeusement avant le déraillement. Surprise, surprise !

Rien de tel qu'une bonne catastrophe ferroviaire pour remettre tout le monde dans la course ! Tandis que les Clarificateurs soufflent un peu en attendant l'arrivée des remplaçants clones, Wild Bill se met à hurler :

"Ils arrivent ! Voilà Wyatt Earp et Doc Holliday, les, euh, les traîtres commies mutants !"

La foule s'écarte exactement comme si R & C venait de demander des volontaires pour ses tests. A environ 100 mètres, vous apercevez un petit groupe de citoyens (autant que de PJs) **flanqué de deux hommes particulièrement bizarres. Ces étrangers portent des pantalons et des manteaux noirs sur des chemises blanches. Le plus petit des deux tient une arme qui ressemble à un fusil à canon scié. A cette distance, vous pouvez difficilement la distinguer.**

Sous vos yeux, les deux étrangers et les citoyens qui les accompagnent se déploient de manière à former une ligne barrant toute la rue. Que faites-vous ?

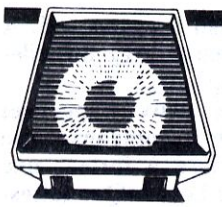
Si les Clarificateurs décident de prendre leurs jambes à leur cou, Dooke braque ses armes sur eux et leur rappelle que l'Ordinateur compte sur eux et que, bon sang, ils vont s'exécuter ou sinon il les descendra. Fast-V-ZAP et Hickock se rangent aux côtés du robot, ce qui devrait donner aux PJs une bonne raison de reconsidérer leur décision.

D'un autre côté, si nos héros se mettent immédiatement à tirer dans le tas, deux passants tombent raides morts et Dooke met aussitôt fin au combat en hurlant : **"La Loi du WST, espèce de lâches traîtres, la Loi du WST ! Vous devez leur laisser une chance !"**

Si les PJs veulent s'en tenir à la Loi du WST, comme ils en ont l'ordre, ils doivent former une ligne semblable à celle qui avance lentement vers eux et s'approcher de leurs adversaires pour les affronter en combat régulier. Hickock s'arrange pour se trouver à une extrémité de cette ligne de manière à pouvoir plonger à couvert en cas de besoin.

La musique s'enfle tandis que la lumière diffuse annonce la proche fin de ce cycle diurne. L'instant tant attendu arrive enfin : chacun va devoir abattre ses cartes.

Clarificateur particulièrement loyal s'empressant d'acquérir les compétences interdites qu'il avait jusque-là négligées.



5. La Bisonchée Fantastique

Résumé de l'Episode

On manque de peu le final d'une authentique fusillade dans le plus pur style des westerns hollywoodiens. Avant que l'une ou l'autre des parties ne soit balayée par l'autre, Gaga-V-ONE invite une tribu de Sioux et les bisons qu'elle était en train de chasser à se joindre à la petite sauterie. BLACK GULCH™ est saccagé et les PJs piétinés. Les Indiens y gagnent le Collapsitron et les Clarificateurs un changement de décors.

Scène Un : La Bisonnerie Arrive Toujours à Temps !

Nous y voilà, l'instant que nous attendions tous est enfin arrivé ! Bon sang, j'adore ces scènes de fusillade, pas vous ?

Vous descendez la grand-rue d'un pas sûr et régulier, le regard dur comme l'acier, les mains prêtes à saisir vos pistolets. Devant vous, vos adversaires s'avancent vers vous tels un reflet dans un miroir. Les traîtres Earp et Holliday marchent aux deux extrémités de la ligne.

La distance entre vous diminue. Cent mètres. Soixante quinze mètre. Cinquante mètres...

Tout à coup, l'un de vos adversaires saisit son pistolet. Que faites-vous ?

Un ou deux wagons et quelques tonneaux se trouvant à proximité peuvent servir d'abris. Earp, Holliday et Hickock se jettent à couvert derrière, avant qu'aucun clone n'ait eu le temps de le faire. Ce ne sont pas des lâches, mais ça ne veut pas dire que ce sont des imbéciles. Ils commencent par se mettre à couvert, ils tireront ensuite.

Tout comme les PJs qui ont été embobinés par Hickock, les clones qui accompagnent Earp et Holliday sont persuadés que leurs adversaires sont des traîtres mutants.

A la fin de chaque round, faites un jet pour chacun des clones de la bande Earp/Holliday afin de savoir s'il s'enfuit (s'il se trouve à découvert, il suffit que vous tiriez 12 ou plus pour que cela se produise ; s'il est à couvert, il faudra que vous obteniez 15 ou plus).

Fast-V-ZAP se retrouve dans son élément. Il hurle des menaces et des injures. Il s'égosille pour le plaisir et tire complètement au hasard (1-5, il touche un PJ ; 6-10, un passant est blessé ; 11-15, il fait mouche sur un des clones du parti opposé ; 16-20 exercez votre imagination).

Soit Fast-V-ZAP redeviendra le grand guerrier qu'il était, réintègrera les Forces Armées et sera promu au rang d'agent BLEU ; soit il mourra de manière aussi mélodramatique que spectaculaire, en véritable héros. Dans le deuxième cas, inspirez-vous des grands classiques du cinéma : il s'avance en titubant dans la rue, continuant à invectiver ses ennemis et à leur tirer dessus tandis que leurs balles lui transpercent le corps. Pour finir il chancelle, tombe en faisant trois tours sur lui-même, tente de se relever, retombe, lève son revolver une dernière fois et expire. Remarquez, si le cœur vous en dit, il peut aussi agiter frénétiquement les oreilles, ou tirer la langue : il n'est pas interdit de jouer avec les clichés.

Ne laissez aucun des personnages historiques se faire descendre au cours de cette fusillade, sinon... (suivez notre conseil, tout n'en ira que mieux).

Et si nous Parlions Protection de la Nature

Avant qu'aucun des deux camps ne l'emporte sur l'autre, le Destin, par le biais de Gaga-V-ONE et de son joujou préféré, intervient dans le combat. Chouette, pensez-vous ? Voyons un peu ce qui va en sortir cette fois-ci...

Abracadabra !

Voici qu'apparaît un groupe de dix Sioux montés sur leurs chevaux, armés d'arcs et de lances, ainsi que de nombreux bisons (en termes scientifiques "mastodontus pietinandus"). Et où apparaîssent-ils ? Que diriez-vous de la grand-rue, juste derrière les Clarificateurs ? Ouais, ça a l'air bien.

Les Indiens sont abasourdis. Leurs poneys deviennent comme fous. Les bisons commencent à trépigner. (Allons, racontez ça vous-même, ça n'en sera que meilleur !).

Brusquement, voilà que vous ressentez une étrange sensation de picotement, comme si une charge d'électricité statique vous parcourait le corps. Vos cheveux se dressent sur votre tête. Dooke reste figé pendant plusieurs secondes. Toutes les armes électroniques cessent de fonctionner. La terre tremble sous vos pieds.

Vous entendez crier derrière vous dans une langue que vous ne connaissez pas. Quelque chose, qui ne semble pas humain, hurle de peur. Et le pire de tout, c'est ce terrible grondement... comme si un escadron de guerbots s'avançait à toute allure. Que faites-vous ?

Ceux qui se retournent aperçoivent cinq à six mètres derrière eux d'énormes créatures velues, avec quatre pattes et des cornes, qui foncent droit sur eux, et des clones à la peau mate, particulièrement bizarres et fort peu vêtus, qui tentent de maîtriser des broncobots également très bizarres.

Si un PJ tire sur un bison et le touche, il lui faudra réussir un jet de dommage de 18 ou plus pour l'arrêter net (coup de chance l'animal a été touché à la tête). Les lasers et les explosifs causent les mêmes dommages que d'habitude, mais les Clarificateurs ne sont pas censés en avoir, n'est-ce-pas ?

Si les PJs tentent de s'écarter du chemin de ces monstres, ils doivent faire des jets d'Agilité. Un jet pour ceux qui se trouvent près du trottoir, deux pour ceux qui en sont plus loin, trois pour les petits malins qui se tiennent au milieu de la rue ou sont cachés dans des tonneaux, des wagons ou autres.

Procédez de même pour les PNJs, y compris les visiteurs venus du vrai Far West.

Les bisons mettent très efficacement fin à la fusillade. Quand les clones PNJs qui en réchappent prennent leurs jambes à leur cou, Earp et Holliday ont déjà disparu. Ils commencent à revenir sur leur idée d'investir la ville. Tout y est décidément trop bizarre. Peut-être feraient-ils mieux de retrouver cette espèce de fou balbutiant et sa drôle de boîte — celui qu'ils ont rencontré en premier — et de voir s'il peut faire quelque chose pour les renvoyer chez eux. Qui sait, ils arriveraient peut-être à Tombstone à temps pour la partie de cartes de ce soir...

Hickock nourrit les mêmes pensées. Exit les trois despérados !

Si Fast-V-ZAP est encore en vie, il chante victoire en donnant de grandes claques amicales à Dooke et aux Clarificateurs.

Si Dooke s'est fait piétiner, c'est vraiment regrettable... Pourquoi les PJs n'ont-ils pas protégé ce précieux bien de l'Ordinateur ? Pourquoi ont-ils laissé détruire leur seul lien avec leur Ami ? Pourquoi restent-ils plantés là au lieu de le remonter ?

Si nos héros tentent de remonter et de réparer le robot, faites la moyenne des indices d'Adaptabilité de tous les PJs qui participent à l'opération et lancez le dé contre ce nombre. Si le score obtenu dépasse votre moyenne de 5 points ou plus, la tentative échoue lamentablement. Si vous tirez un nombre compris dans une fourchette de 5 points autour de votre moyenne, Dooke est de nouveau en état de marche mais il ne cesse de voir des commies partout et, chaque fois que ça lui arrive, il ouvre le feu. Si votre score est de plus de 5 points supérieur à votre moyenne, la réparation a pleinement réussi.

Tant de Missions et si Peu de Temps

Lisez tout haut le passage suivant :

Vous parcourez du regard ce qui fut jadis BLACK GULCH™... Des bâtiments entiers ont disparu. D'autres sont défigurés par les impacts des projectiles. Le terrible monstre métallique gît sur le flanc, complètement démoli — était-ce un bien de l'Ordinateur ? — écrasant de son poids plusieurs citoyens.

D'autres passants ont vu leur famille clonique réduite d'un membre au cours du combat et de la charge de ces terribles créatures que vous n'êtes pas arrivés à endiguer.

Qu'est-il advenu des traîtres Earp et Holliday ? Et, à propos, où est passé le mystérieux Wild Bill Hickock ?

Et n'oubliez pas que les horribles quadrupèdes destructeurs qui ont tout saccagé dans le secteur divaguent en liberté quelque part ailleurs. Quant à ces étrangers à moitié nus montés sur d'étranges broncobots, ils font les cent pas dans la rue, à côté de vous, échangeant des propos incompréhensibles. Que comptez-vous faire ?

Si nos héros veulent se lancer à la poursuite des bisons, ils ne tarderont pas à les retrouver. Les pauvres bêtes sont tout à fait perdues et positivement terrorisées, aussi courent-elles sans but ni direction définie. Lorsque les PJs retombent sur ces traîtres à quatre pattes, les adorables bestioles leur foncent dessus tête baissée. Vous pourrez d'ailleurs faire intervenir un de ces magnifiques animaux chaque fois que l'envie vous en prendra.

Les Clarificateurs préfèrent attaquer les Indiens ? Très bien, dans ce cas, les Peaux-Rouges s'éloignent au grand galop et adoptent la tactique de la guérilla urbaine, tirant de temps à autres sur les PJs, tout en se tenant à couvert derrière des bâtiments. Leurs flèches et leurs lances causent des dommages de la 8e colonne.

Si les Clarificateurs préfèrent la technique du pow-pow, un des Indiens s'avance vers eux sur son poney. Ce brave guerrier s'appelle Renard Hurlant. Il parle comme les Indiens des films de cow-boys : "Hugh. Quoi vouloir Visage Pâle ?", mais malgré sa piètre maîtrise de la langue, il est aussi retors que son animal totem. Il ne sait pas s'il a affaire à des dieux, à des démons ou a de simples Visages Pâles, aussi se montre-t-il très respectueux en attendant de le découvrir. Tout ce qu'il veut, c'est tirer ses braves de là et les ramener sains et saufs au village. Une fois qu'il aura obtenu la moindre information utile, il s'éclipsera à la première occasion avec ses acolytes.

Les PJs préfèrent partir à la recherche des trois virtuoses de la gâchette qui ont disparu ? Ça risque de prendre pas mal de temps. Une terrible pagaille règne dans la ville. A cause des bisons, on croise partout des blessés. De temps à autres, une enseigne ou quelqu'autre objet tombe des bâtiments endommagés. Par ici les jets d'Agilité !

Pendant ce Temps dans l'Ecurie...

Juste au moment où les choses commencent à rentrer dans l'ordre, le palefrenier vient trouver les Clarificateurs :

"Vous devez l'aider. Je vous en supplie, il faut que vous l'aidiez. Il y a deux types louches dans l'écurie, ils veulent le descendre. Je vous en prie venez vite. ("Descendre qui ?" demanderont peut-être les PJs) **Ben lui... je ne connais pas son nom. C'est un simple clone d'accréditation VERTE. Il n'a pas d'armes, seulement cette drôle de boîte qu'ils essaient de lui prendre. Elle doit appartenir à l'Ordinateur et ils veulent sans doute la lui voler. Arrêtez-les, je vous en supplie, arrêtez-les !"**

(Si les Clarificateurs se mettent en route pour l'écurie, le palefrenier les rappelle :) **"Et n'oubliez pas de préciser à l'Ordinateur que c'est moi qui vous ai prévenus !"**

Comme Quoi, il y a Box et Box

En entrant dans l'écurie, les PJs entendent quelqu'un qui geint. Ça semble venir d'un des boxes du fond. Une voix sèche l'interrompt :

"Ne cherche pas à gagner du temps. Assez palabré, renvoie-nous à Tombstone".

"Cool, man, cool, je ne sais pas comment. Je veux dire, enfin, quelque part, je ne fais que pousser des boutons et tirer des manettes. C'est comme... enfin c'est marrant quoi. Je ne sais même pas ce que ce truc... Enfin, ce que c'est".

CLAK !

"Je commence à en avoir assez de te poser des questions. Vous étiez dans le secteur, toi et cette boîte, quand on est arrivés. Alors maintenant tu vas nous renvoyez chez nous, vu ?"

"M'enfin, man, comme je vous l'ai dit, je ne sais pas comment..."

Que faites-vous ?

Si les PJs cherchent une deuxième porte pour entrer par derrière, ils en trouvent une. S'ils tentent de traverser discrètement toute l'écurie, ils y arrivent... enfin presque !

Dans les deux cas, ils sont détectés par les senseurs de DYNA/mite, laquelle se met à ruer dans son box et à pousser des hennissements aux résonnances métalliques. Pour l'effet de surprise, c'est raté !

"Nous avons de la compagnie, les gars," dit une voix. Un coup de feu est tiré dans votre direction. Que faites-vous ?

Tous les PJs qui foncent droit devant eux découvrent un clone d'accréditation VERTE tapi dans un box. Un mince filet de sang luit au coin de sa bouche. Il serre contre lui un cube avec des écrans d'ordinateurs sur les six faces et tout un tas de fils et d'antennes sur le dessus.

Près de lui, se tiennent Wyatt Earp et Doc Holliday, pistolets dégainés et braqués sur les Clarificateurs.

Arrangez-vous pour qu'au cours du combat qui suivra Gaga-V-ONE ne soit pas abattu ni le Collapsitron Transdimensionnel détruit. Le plus simple serait qu'il tombe à la renverse contre le mur de l'écurie, que les planches cèdent et qu'il se retrouve dehors. Il s'enfuit et le tour est joué.

Pour ce qui est des deux autres fripouilles, c'est une autre paire de manches...

Formez un Cercle !

Après quelques rounds de combat, les Sioux se joignent à la fête. Certains se ruent à l'intérieur par les deux portes, d'autres se laissent tomber du grenier où ils se cachaient. Renard Hurlant en a entendu assez avant que la fusillade n'éclate pour comprendre que le visage-pâle-à-langue-bizarrement-fourchue et sa boîte sont leur seule porte de sortie s'ils veulent s'échapper de cet endroit démoniaque. Du côté des Indiens, il y a au moins quelques survivants, ils doivent s'enfuir avec Gaga-V-ONE et le Collapsitron.

Tous les autres personnages qui réchappent de la fusillade profitent de la confusion générale pour s'enfuir eux aussi et partir à la recherche de la mystérieuse boîte.

Les Indiens se précipitent vers leurs poneys. Gaga-V appuie malencontreusement sur un des boutons du Collapsitron et une diligence (une vraie, cette fois) surgit du néant avec son attelage et son conducteur — ou plutôt sa conductrice.

Les Indiens sautent sur leurs chevaux et prennent la tangente avec leur prisonnier et le Collapsitron.

Tout à coup, Bill Hickock réapparaît mystérieusement et court vers la diligence en criant : **"Jane, Calimity Jane ! C'est moi, Wild Bill ! Il faut que nous rattrapions ces Indiens... Allez, venez les gars !"**

Encouragez les Clarificateurs à monter eux aussi dans cette diligence. S'ils préfèrent se servir des broncobots, faites-leur remarquer qu'au cours du combat tous ces robots, excepté Soporific/ZZZ, ont ouvert leur box et pris la fuite. Par contre, une diligence avec un attelage au complet les attend devant la porte...

Une Calamité ne Vient Jamais Seule

Comme nous l'avons dit, c'est Calamity Jane qui conduit la diligence. Et après un voyage avec elle, les Clarificateurs ne se demanderont plus où diable elle a pu pêcher un nom pareil... Mais que fait la Sécurité Routière ! Emaillez les répliques de cette folle aventurière de terribles jurons.

Wild Bill et elle sont un peu plus que simples copains. Si le besoin s'en fait sentir, elle l'aide et le protège contre tous.

Lorsque les PJs grimpent dans la diligence, Hickock s'aperçoit qu'il a une chance de pouvoir se servir d'eux pour récupérer la mystérieuse boîte. Si les Clarificateurs lui demandent ce qu'il fichait pendant la fusillade dans l'écurie avec Earp et Holliday, il leur répond tranquillement : **"J'étais en train de tendre une embuscade à ces deux... commies. Je ne pouvais pas être sûr que c'était vous qui étiez entrés. Y a pas d'offense : pour moi, tout le monde se ressemble dans cette ville."**

Si les PJs font des histoires, il fait remarquer que la dame qui conduit la diligence est une de ses amies intimes et qu'elle serait très malheureuse s'il arrivait quelque chose à son vieux copain Billy... Et il ajoute que lorsque Calamity Jane est malheureuse, tous ceux qui l'entourent le deviennent aussi très vite.

Du Problème des Femmes au Volant...

Si Earp et Holliday sont encore vivants, ils sautent sur le toit de la diligence juste avant que celle-ci ne s'éloigne.

Calamity Jane fait claquer son fouet et hurle : "Yee-haw !". Vous êtes tous précipités les uns contre les autres quand la diligence s'élance en avant. Très vite, vous roulez à vive allure — sans le confort de la route.

Entre les terribles craquements et grincements du branlant véhicule, il est impossible de parler sans hurler... sans compter que Calamity ajoute ses cris enthousiastes et ses claquements de fouets au vacarme général.

La diligence oscille d'un côté à l'autre. Il vous est pratiquement impossible de rester assis dans vos sièges plus de quelques secondes. Au hasard d'un chaos, il vous arrive d'apercevoir au loin les traîtres à la peau mate et leurs étranges broncobots. Chose remarquable, Calamity gagne du terrain sur eux.

Mais voilà que sans prévenir la diligence fait un bond particulièrement rude. On entend un terrible craquement et elle se couche brutalement sur son flanc gauche.

Lorsque les Clarificateurs parviennent à s'extraire de ce cercueil roulant, ils s'aperçoivent que l'axe des roues avant est brisé. Calamity se relève dans la poussière en jurant abondamment. S'ils étaient du voyage, Earp et Holliday font de même. La diligence est en rade au fond d'un petit ravin mais il y a une colline devant elle : sa crête se trouve à environ 40 mètres.

Si les Clarificateurs grimpent sur cette colline, ils apercevront au loin les Indiens, descendus de cheval, sur un plateau voisin. Si personne dans l'équipe ne pense à monter au sommet de la colline, envoyez-y un des PNJs pour qu'il rapporte ce qu'il a vu.

Encouragez les Clarificateurs à utiliser les chevaux de la diligence pour rejoindre le plateau. Pour cela, il leur faudra couper les sangles de l'attelage ; et n'oubliez pas que ces chevaux-là n'ont pas de selle, pas plus que de levier de mise en marche.

Il n'y a que six montures, il faudra donc monter deux par deux... Comment ? Il manque toujours des chevaux ? Vous voulez dire que quelqu'un va devoir faire le trajet en jogging, voire porter un de ses petits camarades sur ses épaules, ou adopter quelqu'autre solution rocambolesque ? Que voulez-vous, la vie n'est pas un long fleuve tranquille...

Où l'On Retrouve Gaga-V-ONE...

Tandis que les Clarificateurs se dirigent vers le plateau où se tiennent les Indiens. Calamity Jane les régale de terrifiants récits d'attaques de Peaux-Rouges. Il faut dire que Jane est en grande forme et qu'elle s'amuse comme une petite folle. Faites bien sentir son enthousiasme quand elle décrira par votre bouche d'abominables scènes de tortures et de massacres.

"Yee-haw ! Bon sang", dit Calamity, "j'ai toujours rêvé de rejoindre la cavalerie et de partir faire la chasse à ces sales Peaux-Rouges !"

(Voilà une remarque faite pour rassurer les Clarificateurs d'accréditation ROUGE de l'équipe...).

"Eh oui, mes mignons," poursuit-elle, "parce que j'ai vu ce qu'il restait de Mosquito Springs après un raid des Apaches : toutes les maisons réduites en cendres et des cadavres partout...

"Et laissez-moi vous dire qu'on avait du mal à savoir si c'était des cadavres humains ! Ils leur avaient coupé les bras et les jambes, la plupart avaient été brûlés et tous avaient perdu leur scalp !

"Bon sang, les gars, quel spectacle ! Sans parler de l'odeur, même les vautours n'osaient pas s'approcher..."

Pendant tout le reste du trajet, maintenez les Clarificateurs sur le qui-vive en faisant crier à Calamity des trucs comme : **"Qu'est-ce que c'était que ce bruit ?"** ou **"Vous n'avez pas vu bouger quelque chose ?"**

En fait, les Indiens sont trop occupés à essayer de rentrer chez eux pour prêter attention à une bande de Visages Pâles qu'ils pensent avoir laissée loin derrière eux. (Ne posez pas de questions. Rappelez-vous d'un autre jeu : quand vous pénétriez dans une pièce du donjon, vous ne demandiez jamais pourquoi il y avait là deux trolls et un ogre battant la semelle en attendant que vous leur bottiez le derrière ? Eh bien, si les Indiens n'ont posté aucune sentinelle, c'est exactement pour la même raison).

Lorsque nos amis parviennent au pied du plateau, quelqu'un fait judicieusement remarquer qu'en continuant jusqu'en haut à cheval, ils risquent d'attirer l'attention. L'escalade ne devrait pas être trop dure, encore que la poudre inventée par R & C n'offre guère de prises.

Moyennant cinq jets d'Agilité réussis consécutivement, tout le monde devrait arriver sain et sauf en haut. Evidemment, pour ceux qui ratent vraiment leurs jets...

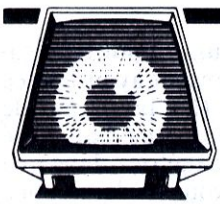
Une fois que nos amis sont tous parvenus au sommet du plateau, ils découvrent de pseudo cactus derrière lesquels se cacher et repèrent les Sioux qui sont en train de danser sauvagement en rond autour de Gaga-V-ONE. Ce dernier est assis par terre avec sa mystérieuse boîte. Il semble fasciné par la scène et tape des mains en cadence pour accompagner les chants.

Les "ROUGES" se comportent comme s'ils étaient en train de tester un poil à gratter made in R & C. : ils paradent en cercle, levant haut leurs pieds, leurs corps s'agitant spasmodiquement tandis qu'ils brandissent leurs armes vers le plafond. De temps à autres, l'un d'eux crie de douleur : "Woo, woo, woo."

Leur captif est assis au milieu du cercle avec l'appareil que vous êtes censés récupérer. Le prisonnier est terrifié, ça saute aux yeux. Ses bras tremblent tellement que ses mains viennent constamment frapper l'une contre l'autre. Mais malgré sa terreur, il a croisé ses jambes autour du précieux objet afin de le protéger.

Que faites-vous ?

Nos amis peuvent rester là à observer les Indiens charger, ou encore mettre en pratique leur compétence d'Aplomb... Mais quoi qu'ils fassent, le résultat est le même : Gaga-V-ONE appuie de nouveau sur un bouton du Collapsitron. Bon voyage !



6. Autant en Emportent les Vents de Sable

Résumé de l'Episode

Tous nos amis s'embarquent pour une visite du vieux Far West. La cavalerie arrive — toujours à temps — et ils chevauchent ensemble jusqu'à la vallée de Little Bighorn. Finalement, les PJs rentrent chez eux... enfin, peut-être !

Scène Un : Blueberry is Back is Town

Lisez le passage suivant à haute voix :

Tout à coup, un curieux bourdonnement vous emplit les oreilles. Votre corps réagit exactement comme si vous étiez en train de subir une Thérapie d'Electro-Rééducation au Service des Vérifications Psychologiques (SVP). Votre vision se trouble, tout tourne autour de vous puis disparaît dans un éclair blanc, et vous avez l'impression de tomber indéfiniment.

Lorsque vos yeux se remettent à fonctionner normalement, vous n'êtes pas sûr que ce soit un bienfait : vous vous retrouvez à quatre pattes au milieu de machins verts qui se courbent au moindre souffle.

En levant les yeux, vous découvrez une vaste étendue bleue, parsemée d'étranges trucs floconneux qui ressemblent à de la fumée et dérivent lentement. Une unique lampe, surpuissante, illumine tout en dégageant beaucoup de chaleur.

L'air a une étrange odeur de fraîcheur, comme des vêtementrs qui viennent d'être lavés avec un bon détergent.

Au loin se dressent d'impressionnants monticules drapés de brume mauve. Vos compagnons, les "Indiens" et le clone avec sa boîte mystérieuse... Tout le monde est là, excepté Dooke.

Juste au moment où vos oreilles cessent de bourdonner, un nouveau son retentit. On dirait quelqu'étrange mélodie : ta-tari-tari-tari-tari-tataaaa.

Le curieux revêtement de sol commence à trembler sous vos pieds. Les "Indiens" enfourchent aussitôt leurs montures et filent au galop, abandonnant derrière eux leur captif et sa mystérieuse boîte. Au même instant, un groupe de clones montés sur d'autres broncobots bizarres surgit d'une crête voisine.

Les nouveaux venus portent un uniforme que vous ne parvenez pas à reconnaître, mais vous êtes sûrs qu'ils sont d'accréditation BLEUE.

Que faites-vous ?

Cette fois la zone d'effet du Collapsitron a été très large... Mais pas assez pour englober Dooke. Les poneys des Indiens se sont trouvés pris à l'intérieur et sont de nouveau comme fous, mais les Sioux les rattrapent et les enfourchent vite, pas assez cependant pour empêcher les autres PNJs — Hickock, Calamity Jane, ainsi qu'Holliday et Earp, s'ils sont là — d'en saisir quelques-uns, quitte à se débarrasser de leurs cavaliers, et de prendre la fuite.

Si les PJs veulent donner la chasse aux Indiens, ils s'apercevront vite que ce n'est pas chose facile. Avant que nos amis aient pu s'élancer derrière eux, les Peaux-Rouges ont pris une bonne longueur d'avance, et eux ne sont pas à pied...

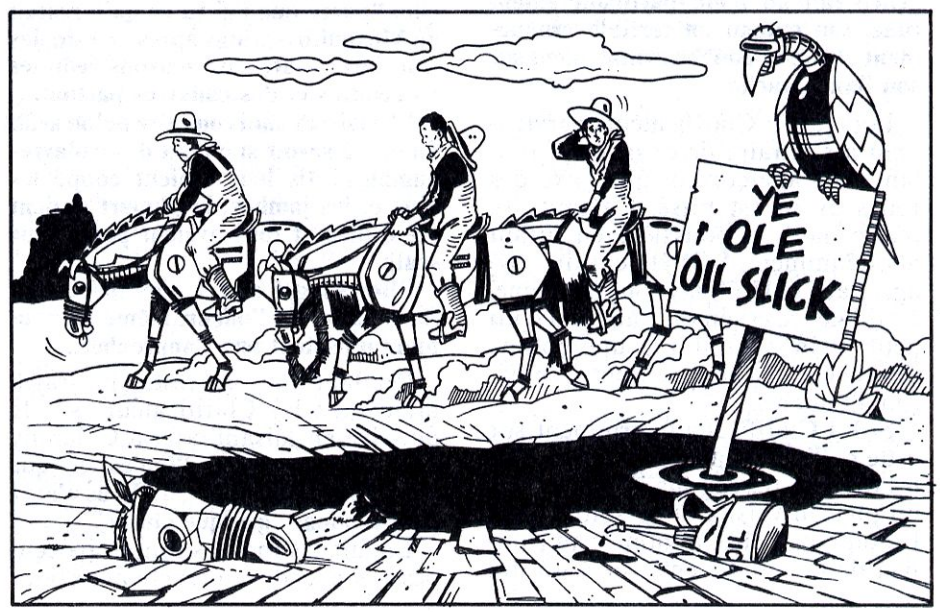
Si les Clarificateurs se contentent de tirer sur les fugitifs indigènes, appliquez un modificateur de —2 à leurs jets de compétence : ils visent des cibles mouvantes qui esquivent constamment.

Les PJs se disent : "Au diable les Indiens !" et décident de mettre la main sur l'appareil qu'ils sont censés récupérer ? Initiative intéressante, mais Gaga-V-ONE s'y agrippe comme une sangsue et l'arrivée des soldats montés empêche nos amis de lui prendre l'objet de force ou de le descendre pour mettre la main dessus.

Lorsque les soldats de la cavalerie arrivent devant les Clarificateurs, ces héros des vastes plaines, tout de bleu vêtus, encerclent nos amis et descendent de leurs montures. Si les PJs sont déconcertés à la vue de ces hommes portant d'étranges uniformes BLEUS, imaginez la stupéfaction des soldats devant tous ces civils intégralement habillés en vert...

Et d'ailleurs, qu'est-ce que c'est que ce truc bizarre que tient l'un d'eux entre ses jambes ?

L'un des BLEUS, qui porte des



bandes jaunes sur les manches de son uniforme — serait-ce un mutant enregistré ? — arrête son broncobot devant vous.

"Hello", dit-il, "Je suis le Sergent Clancey O-Brian. Pourriez-vous me dire qui vous êtes et ce qui vous amène ici ?"

Tandis que les Clarificateurs tentent désespérément de lui faire comprendre qu'ils effectuent une mission pour le compte de l'Ordinateur, campez un sergent incrédule, suspicieux et plein de la compréhensive compassion qu'on peut attendre d'un officier subalterne. Jouez sur son comportement pour conforter les PJs dans l'idée qu'il s'agit bien d'un BLEU des Forces Armées.

Si l'un des Clarificateurs prétend être également membre des FA, le sergent lui demande dans quelle arme, à quel fort il est rattaché et pourquoi il est en civil. Si c'est une femme, son affirmation est accueillies par d'incroyables fous rires.

Le sergent O'Brian veut également des renseignements sur cette curieuse boîte que tient Gaga-V. Quand il a entendu les explications des PJs, il fait signe à ses hommes et vingt carabines se trouvent aussitôt braquées sur les Clarificateurs.

"Je ne sais pas si vous êtes saouls ou si vous essayez de vous ficher de moi, en tous cas je n'ai pas de temps à perdre avec votre petit jeu. Vous êtes peut-être blancs comme neige, mais nous verrons ça au fort, dans quelques jours.

"En attendant, je vous place sous mandat d'arrêt et je vous confisque cette boîte. Avec ces Sioux qui ont déterré la hache de guerre, je ne veux prendre aucun risque. Nous allons rejoindre le Général et il décidera lui-même ce qu'il faut faire de vous".

Si nos amis demandent qui est le Général, la réponse ne se fait pas attendre : **"Ben, le prochain Président des Etats-Unis, bien entendu, le Général George Armstrong Custer !"**

L'escadron de cavalerie dispose de quelques montures libres, mais arrangez-vous pour que les Clarificateurs soient obligés de monter à deux par cheval. Lancez le dé pour déterminer quel sera le petit veinard qui se retrouvera en selle avec Gaga-V-ONE. Quant au Collapsitron, on le sangle soigneusement sur le dos d'un autre cheval. Ne laissez pas les PJs en approcher pour l'instant.

Offrez à nos amis une joyeuse traversée de vastes plaines ventées, faites-leur franchir des ruisseaux, découvrir des ravins, escalader des collines, redescendre dans des vallons, suivre toutes sortes de pistes poussiéreuses. Présentez-leur la faune et la flore du Montana : mouches urticantes, coyotes, moustiques et serpents à sonnette.

Prenez par exemple prétexte d'une pause pour manger et laisser souffler les chevaux, et amenez insidieusement l'un des PJs à s'asseoir sur un tronc d'arbre :

Vous entendez un fort bourdonnement. On dirait tout à fait le signal de fermeture des lourdes portes qui séparent les couloirs des différents secteurs alphaïens. Que faites-vous ?

Quelque chose de dur vient frapper la jambe du premier PJ qui bouge. Un des soldats se met à crier : **"Un serpent à sonnette !"**

Tous ceux qui se trouvent à proximité du PJ découvrent un monstre de 90 centimètres qui se tortille, pendu à la jambe du malheureux. Les crochets du serpent sont pris dans l'épaisse botte du Clarificateur et l'animal se débat en tous sens, fouettant les jambes et le dos du Clarificateur.

Ne poussez pas la plaisanterie trop loin, il ne faut pas que les crocs pénètrent dans la chair, mais utilisez la réaction des soldats et la frénésie du serpent pour pousser le PJ à courir partout, l'animal encore accroché à sa botte.

Quand vous aurez bien ri, envoyez un PNJ décrocher le serpent, qui a perdu tout son venin dans l'opération. Si quelqu'un tue l'animal, ce personnage — qu'il soit joueur ou non — se retrouvera sans doute dans le livre noir du Club Sierra. Arrangez-vous pour le faire remarquer aux joueurs concernés.

Le Problème des Remplacements Cloniques

Autrement dit : comment remplacer les clones qui se font descendre dans le vieux Far West ?

Le plus simple (j'espère que vous ne vous sentez pas obligé de faire le mondre effort pour fournir des explications rationnelles à vos joueurs dans vos parties de PARANOIA), le plus simple, donc, consiste à expliquer à vos joueurs combien les membres d'une même famille clonique sont unis, dans le sens spirituel du terme.

Il existe bel et bien entre eux un lien invisible (mis en évidence par les expériences de R & C en matière de Voyage Astral). Ce lien peut être comparé à un élastique extrêmement sensible à l'équilibre harmonieux du cosmos.

Lorsqu'un appareil tel que le Collapsitron Transdimensionnel expédie un clone vers un lointain Ailleurs, cet "élastique" atteint son étirement maximal ; de sorte que si le clone en question venait à mourir, "l'élastique" se contracterait brutalement et le fluide énergétique ainsi dégagé ferait traverser au nouveau clone d'immenses étendues de vide pour le déposer à l'endroit exact où son frère a expiré.

Bien entendu, l'"élastique" se trouverait de nouveau tendu, prêt à renouveler l'opération.

Tordu mais efficace, comme explication "rationnelle"... vous ne trouvez pas ?

Scène Deux : Où l'On Retrouve les Indiens

L'escadron de cavalerie rejoint finalement une force bien plus importante. Le leader de ce deuxième groupe est un homme hors du commun, avec de longues boucles blondes, une moustache et un bouc. Il déborde de confiance en lui, dironsnous... encore que nous aurions aussi pu dire "de suffisance".

Le sergent O-Brian fait son rapport au général : il vous a trouvé au milieu d'une bande de Sioux, mais il ne peut dire si vous étiez retenus prisonniers ou si vous vous livriez à quelqu'activité illégale. Le sergent rapporte vos explications de manière invraisemblablement embrouillée et les présente comme purement fantaisistes.

Les Clarificateurs peuvent toujours essayer d'expliquer directement leur problème à Custer, mais celui-ci n'est que modérément intéressé ; il les coupe très vite et, d'un geste large, désigne la vallée qui s'ouvre devant eux :

"C'est ici que je remporterai l'ultime victoire sur les Sioux. Cet insensé règne de terreur prendra fin et la région redeviendra un havre de paix pour les colons. Puis je deviendrai Président et je dirigerai ce pays aussi efficacement que j'ai dirigé sa cavalerie.

"Je ne sais d'où vous venez, mais vous n'avez que deux options : soit vous combattez aujourd'hui avec une grande bravoure et demain vous serez libres ; soit vous refuser et vous serez jugés par nos tribunaux pour intrusion en territoire interdit et vagabondage. Mais sachez que, dans les deux cas, cela vaut mieux que de vous retrouver aux mains de ces démons rouges.

"De toutes façons, pour choisir, il vous faut attendre que j'ai remporté cette ultime victoire. Vous chevaucherez avec le reste de la cavalerie.

"Clairon, annoncez que nous nous remettons en marche..."

Quand les colonnes de la cavalerie s'enfoncent dans la vallée de Little Bighorn, les Clarificateurs sont toujours à deux sur leurs montures. Tandis que les joueurs se rongent d'inquiétude, imitez le clip-clop des sabots, quelques cris d'oiseaux et deux ou trois hurlements de coyotes. Les soldats scrutent le paysage avec anxiété. Et brusquement, ça commence...

Non, Je Vous Remercie, Je Préfère Rester pour Garder le Camp...

Sans que rien ne l'ait laissé présager, tous les Indiens de la Création se mettent soudain à dévaler à cheval les pentes de toutes les collines avoisinantes. Les flèches, les balles et les lances pleuvent !

Tout s'accélère. La bataille fait rage. Les chevaux se cabrent. Les Clarificateurs ont le choix : soit ils courent chercher le Collapsitron, soit ils combattent. Vous devez faire tout ce qui est en votre pouvoir pour les encourager à adopter une attitude héroïque, mais il faut bien reconnaître que ça ne servirait pas à grand-chose.

Les PJs se frayent donc un chemin pour sortir du champ de bataille ; si certains d'entre eux possèdent des armes peu catholiques en plus de leurs lance-projectiles, c'est le moment de s'en servir.

Récompensez les actes de bravoure.

Si un Clarificateur décide de rester aux côtés du général et pense à lui suggérer que la mystérieuse boîte est une arme qui pourrait bien sauver la situation, donnez à ce PJ un bonus de +3 pour son jet de Baratin. A ce stade de la bataille, le grand stratège et le 7e de Cavalerie sont prêts à tout. Cependant, il y a un petit problème...

Si les PJs se contentent de partir à la recherche du Collapsitron dans l'espoir de pouvoir s'en servir, ils rencontreront le même petit problème.

Oh ! Mais Où est Passée ma Jolie Petite Boîte... ?

En attendant, les Indiens n'ont pas chômé : ils ont repéré le Collapsitron et conclu que cette puissante boîte magique ne devait pas tomber aux mains de leurs ennemis. Ils font donc tout leur possible pour renverser la situation.

Quand nos héros finissent par repérer l'appareil, une bonne dizaine d'Indiens et de soldats se le disputent déjà avec acharnement... Et au moment précis où les PJs arrivent assez près pour tenter quelqu'action destructive, les Indiens l'emportent et sautent sur leurs chevaux avec le Collapsitron.

Laissez aux malheureux Clarificateurs un round ou deux, le temps de trouver un bon plan pour remettre la main sur la Boîte. Quoi qu'ils fassent, ce sera sans doute un échec... mais au moins encouragez-les, ça leur mettra du baume au cœur.

Enfin, à vous de voir...

Retour de Calamity Jane et Grand Bouquet Final

Allons, ne me dites pas que vous avez oublié le coup de la cavalerie-qui-arrive-toujours-à-temps-pour-sauver-la-situation !

Voici qu'apparaît, à contre-jour dans le beau soleil de ce magnifique après-midi (de manière à approcher à l'insu de tous jusqu'à ce qu'il soit trop tard)... Calamity Jane en personne tenant les rênes d'une diligence. Vous apercevez Wild Bill penché à la portière. Les chevaux, qui se ruent vers les Indiens, ont l'air féroce. Calamity a l'air féroce. Bill a l'air féroce ; quant à la diligence, elle a simplement l'air énorme.

Les Indiens qui tiennent le Collapsitron font exécuter un demi-tour à leurs chevaux, mais Jane déboule au milieu d'eux et Wild Bill rafle la Boîte au passage, en poussant un cri de coyote en rut.

La diligence change brusquement de direction pour se diriger droit vers vous. Que faites-vous ?

La solution la plus intelligente consiste à ne rien faire du tout. Alors quoi qu'entreprennent nos amis, arrangez-vous pour que ça échoue, vu ? A moins que vous ne vouliez jouer toute la fin de la partie dans les décors du vieux Far West.

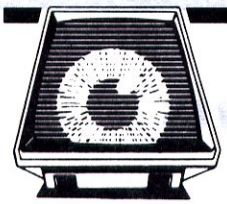
La diligence s'arrête, ses portières s'ouvrent, et Wild Bill vous fait signe de sauter à l'intérieur. Jane redémarre, avec quelques Indiens accrochés à l'arrière de la diligence.

Si le cœur vous en dit, vous pouvez mettre en scène un combat à mains nues sur et dans la diligence, les Indiens administrant une bonne raclée aux PJs.

Pour finir nos héros s'en sortent sains et saufs, mais Wild Bill les abandonne dans un coin parfaitement désert, en leur disant en guise d'explication :

"On a réfléchi, Jane et moi. On ne peut pas vous laisser vous balader sur notre territoire et nous mettre constamment des bâtons dans les roues avec vos gaffes. Alors nous nous sommes dit que nous ferions mieux d'agir. Voilà votre engin. Et maintenant, rentrez chez vous. Barrez-vous d'ici... avant qu'on ne change d'avis et qu'on vous descende tous sur place".

Après une scène d'adieu larmoyante, la diligence volée ayant disparu au loin, demandez à tous les Clarificateurs qui veulent tenter de réparer le Collapsitron de faire un jet d'Adaptabilité. Si l'un d'entre eux le réussit, ça veut dire qu'il a compris comment régler l'appareil pour retourner dans le Complexe Alpha. Tout ce qui se trouve dans un rayon de trois mètres autour de l'appareil est aussitôt projeté dans les saints couloirs hantés de terreurs familières de l'Utopie Informatique.



7. Dome Sweet Dome

Résumé de l'Episode

Les Clarificateurs se retrouvent chez eux, au milieu des ruines de BLACK GULCH™. Les survivants effectuent leur débriefing. Ceux qui en réchappent reçoivent leurs récompenses. Envoyez le générique de fin...

Scène Une et Unique

Nos héros débarquent donc au milieu des ruines de BLACK GULCH™, faisant par la même occasion disparaître quelques bâtiments de plus. Le Collapsitron Transdimensionnel crache des gerbes d'étincelles et laisse échapper des nuages de fumée. Un Escadron Vautour dirigé par Tyrannus-B et accompagné par Dooke se trouve à proximité, et il les escorte en quatrième vitesse vers leur salle de débriefing.

Dénouement Classique

Les Clarificateurs sont de nouveau conduits en Salle 116, où ils se retrouvent devant l'agent Sec Int qui leur a confié la mission au début de l'aventure.

Celui-ci n'a pas envie de rire : nos amis étaient censés nettoyer BLACK GULCH™, pas raser la ville. Le parc d'attractions est fermé jusqu'à nouvel ordre. Le Collapsitron Transdimensionnel est cassé, peut-être irréparable. Il a été confié à R & C pour réparation et perfectionnement (les Forces Armées sont intéressées par de futures applications militaires).

De plus, les Clarificateurs étaient censés récupérer des robots pour les faire reprogrammer. Où sont passés ces robots ? Et que sont devenus les trois mystérieux étrangers ? Attention, ne pas accomplir une mission relève de la trahison !

En fin de compte, les PJs sont confiés à Tyrannus-B et à son Escadron Vautour. Ils serviront l'Ordinateur pour une de ses expériences scientifiques : L'Etude Comparée des Réactions Viscérales des Etres Humains et des Humanoïdes Soumis à des Tirs d'Armes Automatiques.

Solution Alternative à l'Intention des Ames Sensibles

Les Clarificateurs sont de nouveau conduits en Salle 116. Un officier Sec Int INDIGO qu'ils n'ont jamais vu les invite à s'asseoir.

On a découvert que BLACK GULCH™ servait de couverture à un terrible complot monté par des membres de haut rang de l'OFF. Grâce aux courageux efforts de nos vaillants Clarificateurs, le séditieux parc d'attractions a été rasé.

Nos héros ont écrasé une tentative de rebellion robotique et récupéré un précieux appareil volé.

Ils sont élevés au rang de Clarificateurs VERTS à titre définitif. Leur prochaine mission consistera à conduire Tyrannus-B jusqu'au centre d'extermination le plus proche.

Pour le remboursement de la note de frais ? L'Ordinateur va certainement s'en occuper. Aucun problème. C'est comme si c'était fait. Veuillez simplement remplir les formulaires adéquats au Bureau de Gestion du Budget.

Peu après, les Clarificateurs qui ont rempli leur mission de société secrète sont généreusement récompensés par leur organisation.

Mais si ! puisqu'on vous le dit !

Dernières Recommandations

Eh bien, les gars, il est temps de nous quitter. En attendant de nous retrouver, conservez le sourire, soyez gentils avec votre maman, et n'oubliez pas de vous brosser les dents après chaque repas. Bonne continuation et... A bientôt !

8. Table des Bons et des Méchants

Nom, Compétences & Caractéristiques	Pouvoir Mutant/ Société Secrète	Indice de Compétence Arme	FOR	END	AGI	DEX	ADA	APL	MEC	POU
Tyrannus-B-CRS-3 Intimidation, Brutalité	Régénération/ Léopards de la Mort	11 Lance-projectiles	19	14	11	11	8	11	8	9
Gaga-V-ONE-6 Cerveau endommagé	Chance/ Mystiques	——	6	6	15	6	6	6	6	18
Happy-R-EUR-1 Barman	Charme, Télépathie/ Libre Entreprise	9 Matraque	8	8	8	8	8	20	8	18
Fast-V-ZAP-6 Consommation d'Alcool	Contrôle d'Adrénaline/ (Néant : viré de partout)	3 Lance-projectiles	7	9	4	4	2	2	2	6
Commerçants Sans grand intérêt	Divers/ Diverses	——	8	8	8	8	8	8	8	8
Dada-O-LAD-2 Nettoyage de Boxes	Charme/ PECP	7 Lance-projectiles	11	8	8	8	19	20	8	5
Wild Bill Hickock Intimidation, Baratin	——	15 Lance-projectiles	18	20	17	20	15	18	2	8
Wyatt Earp Intimidation, Motivation	——	15 Lance-projectiles	18	20	18	20	16	10	3	5
Doc Holliday Intimidation, Poker	——	12 Lance-projectiles	16	14	17	20	15	19	2	4
Calamity Jane Permis Diligence, Motivation	——	18 Fouet	15	19	20	20	19	20	8	6
Renard Hurlant, Sioux Approche Silencieuse	——	20 Couteau	20	20	19	19	12	12	1	12
Sergent Clancy O'Brian Equitation, Motivation	——	18 Lance-projectiles	18	18	15	16	8	10	1	3
Gén. George A. Custer Eloquence, Logique Spécieuse, Egoïsme	——	12 Lance-projectiles	13	14	15	15	16	8	10	9
Guerriers Sioux Couteau, Danse de Guerre, Equitation	——	16 Arc	18	18	15	16	2	20	10	2
Soldats de la Cavalerie Fusil, Sabre, Equitation	——	14 Lance-projectiles	12	12	12	12	4	6	2	5

PARANOIA

POUR UNE POIGNEE DE LASERS

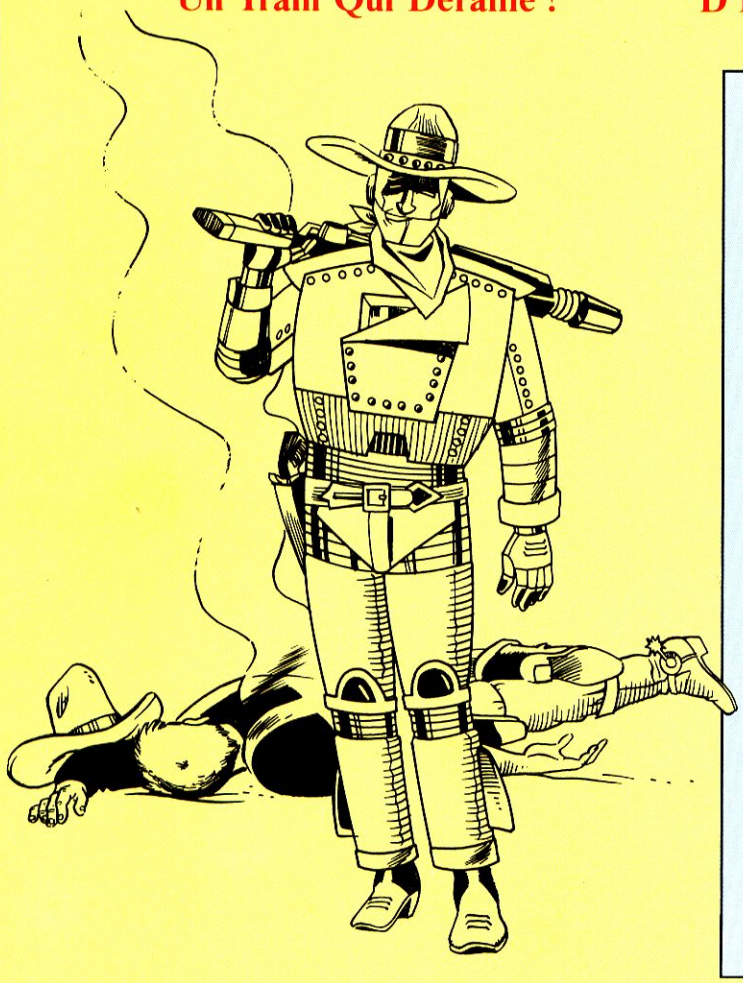
Une aventure signée Malcolm Mouvis & Vern G. Hargett

BLACK GULCH était une petite ville tranquille du vieux Secteur WST, jusqu'à ce que Black Bot et sa bande d'assassins se mettent à y faire régner la terreur... Et les ennuis ne faisaient que commencer !

Des Hordes de Bisons ! Des Fusillades ! Des Clichés Eculés !

Des Scènes de Destruction Aveugle ! Des Massacres ! Des Broncobots !

Un Train Qui Déraille ! D'Eprouvants Voyages en Diligence !



Pour Une Poignée De Lasers est une aventure de PARANOIA classée JAUNE, destinée à un groupe de 2 à 6 joueurs... 32 pages pleines d'exploits à vous couper le souffle, tels qu'on en voyait dans les temps bénis où les clones étaient des clones, les robots des robots, et les personnages joueurs de malheureux pieds tendres persécutés.

Vous trouverez dans ce livret des notes vous permettant de recréer le Far West des temps héroïques... des westerns hollywoodiens ; des personnages hystériques — euh, pardon, historiques —se retournant dans leur tombe en voyant ce que nous leur faisons subir ; de magnifiques grands espaces ; de lamentables petites vannes ; et des clichés éculés comme s'il en pleuvait !

Ajoutez à ça des robots parmi les plus féroces de ce côté-ci du Rio Grande (tels que Black Bot et sa terrible bande de voleurs et d'assassins) et vous obtiendrez une aventure à vous couper le souffle. Dégainez votre six coups et mettez-vous sans plus tarder en quête de six malheureuses victimes avec qui la partager !

ISBN : 2-904 783-86-5

DESCARTES EDITEUR
5, rue de la Baume,
75008 PARIS

IMP. METAIS s.a. - 95110 SANNOIS

®, TM & © 1989 West End Games. Tous droits réservés. Paranoïa est une marque déposée de West End Games.

Prix : 52 F