

UN CADRE DE CAMPAGNE COMPLET POUR

PARANOIA[®]

LE JEU DE ROLE

VISITE GUIDEE
DU SECTEUR DOA



Et présentation
de l'origine des
GUERRES DE
SOCIETES SECRETES

WEST
END
GAMES[®]



PARANOIA VISITE GUIDÉE DU SECTEUR DOA PARANOIA PARANOIA

Steve Gilbert

Agent de Voyage/Réalisation

Paul Murphy, Doug Kaufman et C.J. Tramontana

Porteurs/Mise en forme

Stephen Crane

Pilote du Charter/Direction Artistique

Bernadette Cahill et Robert Riccio

Aiguilleurs du Ciel/Réalisation des Tables

Justin Carroll

Garçon de Plage/Illustration de Couverture

Russ Steffens

Bureau des Objets Perdus/Illustrations Intérieures

Sharon Wyckoff

Responsable de Croisière/Réalisation des Cartes

Robert Avery, Donald Bingle, Ed Bolme, Brad Freeman,

Marc Gascoigne, Merle Rasmussen, Rick Swan, Gerald

Swick, Peter Tamlyn, Mary B. Till et Allen Varney

Indigènes/Contribution à la Conception

Denise Caussé

Guide Bilingue/Adaptation Française

Henri Balczesak

Vérification des Visas/Supervision

L'Ordinateur

Ile Paradisiaque

TABLE DES MATIERES

Présentation Officielle	2
Les Citoyens du Secteur DOA	6
Les Sociétés Secrètes	12
Les Combats	20
La Bureaucratie	23
Les Infrastructures du Secteur DOA	26
Les Installations de Clonage	27
Le Centre de Puériculture	31
La Crèche Clonique 401	34
Les Logements	37
Les Cafétérias	46
Les Silos à Nourriture	50
Le Centre de Distribution de PLI	53
Le Complexe de Recherche R&C	56
Le Centre Etude/Perfectionnement des Cerveaux Electroniques	61
Les Installations de Dépôt et de Réparations Robotiques	64
Le QG des Clarificateurs	67
La Base Vautour	72
Le Centre de Stockage et de Répartition des Véhicules	76
Le Complexe Récréatif	79
Le Centre d'Hygiène Intrégré	81
L'Hôpital	84
Le Centre d'Extermination	88
Les Installations de Contrôle du Réacteur Nucléaire	91
Le Central Informatique	94

PANIQUE

Présentation Officielle (et Offensive) du Produit

Argument Publicitaire N°1

Vous voilà dans de beaux draps! Ce livret est recouvert d'une substance chimique hautement toxique qui s'est infiltrée dans votre organisme par les pores de vos doigts. En ce moment même, ce poison est en train de transformer votre bulbe rachidien en une épaisse purée jaunâtre. Vous sentez ce frisson glacé qui court sur votre nuque? Vous tenez à votre vie? Il n'y a qu'un seul moyen de la sauver, et il est décrit quelque part dans ce livret. Alors que diriez-vous d'acheter "Visite Guidée du Secteur DOA"?

Argument Publicitaire N°2

Hum hum. Nous vous remercions d'avoir acheté "Visite Guidée du Secteur DOA", dernier né d'une longue et passionnante série de suppléments de PARANOIA (à ce propos, n'oubliez pas de prendre votre supplément vitaminé de fin du cycle diurne). Vous y

trouverez une description exhaustive et unique en son genre d'un des Secteurs du Complexe Alpha dont le descriptif, fouillé mais divertissant, vous fournira un décor rêvé pour votre prochaine campagne de PARANOIA; Vous voulez savoir comment on change la barre du stabilisateur latéral gauche d'un Vautour 007? Vous l'apprendrez dans ce livret. Vous voulez connaître la couleur des yeux de tel ou tel clone INFRAROUGE affecté aux silos à nourriture du niveau 33Y, subdivision 498/B? C'est également dans ce livret.

Oui, ce supplément témoigne de la minutie et du zèle de tous ces citoyens dévoués qui servent joyeusement l'Ordinateur dans les bureaux de PDH & CM - il marque le triomphe de leur génie.

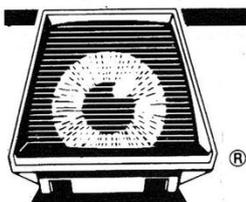
Euh, je peux partir maintenant?

Mais bien sûr, citoyen, vous avez fait du bon travail.

Ouf!

Pssst. Ce livret ne contient pas vraiment des détails comme la couleur des yeux de tel ou tel travailleur INFRAROUGE des silos du niveau 33Y, subdivision 498/B.. mais il est bourré d'informations passionnantes sur les

habitants et les structures du Secteur DOA. Vous avez besoin d'une rencontre aléatoire avec tel ou tel clone? Vous vous demandez ce qu'il y a au juste dans ces fameux silos à nourriture? Vous voulez savoir qui est à la tête de telle société secrète et comment fonctionne son organisation? Vous trouverez tous ces renseignements dans "Visite Guidée du Secteur DOA". Ce livret vous fournira également plus de trente trames de scénarios, qui vous permettront de transformer à coup sûr vos PJs en autant d'amas sanguinolents rappelant le grua de silo. Vous y trouverez aussi quantité de tables indispensables, telles que celles du Contenu des Conduits ou des Passants pas si Innocents que ça. Sans parler de la carte géante représentant la zone centrale du Secteur DOA, où se déroulent toutes les activités importantes. Alors poursuivez votre lecture et je vous garantis que lorsque vous aurez fini ce livret, vous en saurez largement assez pour réduire en bouillie les Clarificateurs les plus retors. A propos, saviez-vous que DOA signifie "Dead On Arrival"? Je ne vous en dirai pas plus, consultez vos dictionnaires...mais vous voyez que rien n'est laissé au hasard!



Introduction

Bienvenue dans le Secteur DOA

Rédigé à votre intention par PDH&CM - Un citoyen bien informé est un citoyen loyal.

Bonjour, citoyen. Vous avez entre les mains un livret de base pour organiser vos campagnes de PARANOIA ... Arme redoutable, n'est-ce pas? Mais pourquoi avons nous choisi de rédiger une description exhaustive du Secteur DOA? Ce Secteur serait-il plus "spécial" que les autres? Serait-il plus grand, plus performant? Les citoyens y vivraient-ils plus heureux?

Eh bien pour être franc avec vous, la réponse est non. Nous avons choisi le Secteur DOA parce qu'il est caractéristique et parfaitement représentatif de la vie quotidienne au sein du Complexe Alpha.

Mais je sais ce que vous pensez - "Encore des généralités, pfff, que c'est rasant!" Eh bien détrompez vous, dans certains endroits peut-être, mais pas dans le Complexe Alpha. Non, monsieur. Tout est passionnant, dans le Secteur DOA, des clones éprouvettes au centre d'extermination ... Mais avant d'aller plus loin, il est temps de vous expliquer comment est organisé ce fascicule.

Le Contenu de ce Livret

La première chose que vous trouverez dans "Visite Guidée du Secteur DOA" - enfin, après cette introduction, bien entendu - c'est un chapitre décrivant l'organisation matérielle du secteur: où vivent et meurent les gens, où se trouvent les silos à nourriture, où travaillent les Grands Programmeurs, etc ...



Ce chapitre vous parlera également de la magnifique carte en couleur qui est jointe à ce livret.

Les Citoyens

Vous trouverez ensuite une sorte de hit parade des habitants du Secteur DOA. Cette section vous fournira toutes sortes d'informations fort intéressantes sur la population, la crise des accréditations, etc... Vous y découvrirez aussi un échantillonnage complet de citoyens à utiliser pour vos rencontres aléatoires et (roulement de tambour, s'il vous plaît) un portrait des cinq Grands Programmeurs qui dirigent le Secteur DOA. Ce sont des personnages fort sympathiques. Vous les aimerez tout de suite. Ils auraient beaucoup plu au Marquis de Sade...

Les Sociétés Secrètes

Le Complexe Alpha est infesté de sociétés secrètes. Il est parfois difficile de les garder toutes à l'œil. Mais ne vous inquiétez pas, nous vous avons vraiment mâché le travail. Vous trouverez toutes les informations nécessaires pour les inclure dans votre campagne dans la chapitre qui leur est consacré - qui est à leur tête, à quels projets démoniaques elles travaillent, où se trouve leur QG secret, etc...

Les Combats

Ceux qui se déroulent dans le Secteur DOA ne sont pas foncièrement différents des autres combats de PARANOIA; ils sont désopilants, confus et incroyablement sanglants. Cette section contiendra surtout des suggestions, dirons nous, quant à la manière de les "personnaliser", pour le plus grand malheur des personnages joueurs.

La Bureaucratie

Je pense que vous en êtes conscient, il est impossible de faire quoi que ce soit dans le Complexe Alpha sans remplir des dizaines de formulaires. Imaginez que sans l'intervention interminable et toujours déplacée de la terrible bureaucratie du Secteur DOA, il se pourrait bien que, de temps à autres, tout se passe bien pour les PJs!

Vous ne voudriez pas que se produise ce genre-d'incident, n'est-ce pas? C'est bien ce

que je pensais! C'est pourquoi les bureaucrates du Secteur DOA sont aussi lamentables que ceux du reste du Complexe Alpha. Vous verrez, vous allez les aimer!

Nous aurions pu noircir des centaines de pages pour vous décrire jusqu'au moindre bureau et au plus petit gratte-papier du Secteur DOA - pour vous, nous ne reculerions devant rien - mais nous avons préféré vous offrir quelque chose de plus concis: de magnifiques Tables Bureaucratiques! Il vous suffit de prendre une casserole, un dé et un peu d'eau ... En un rien de temps, vous aurez mijoté à vos PJs un plat monstrueux, gluant, visqueux et indigeste qui n'aura pas fini de leur donner des crises de foie - voire de foie - parfois mortelles.

Les Infrastructures du Secteur DOA

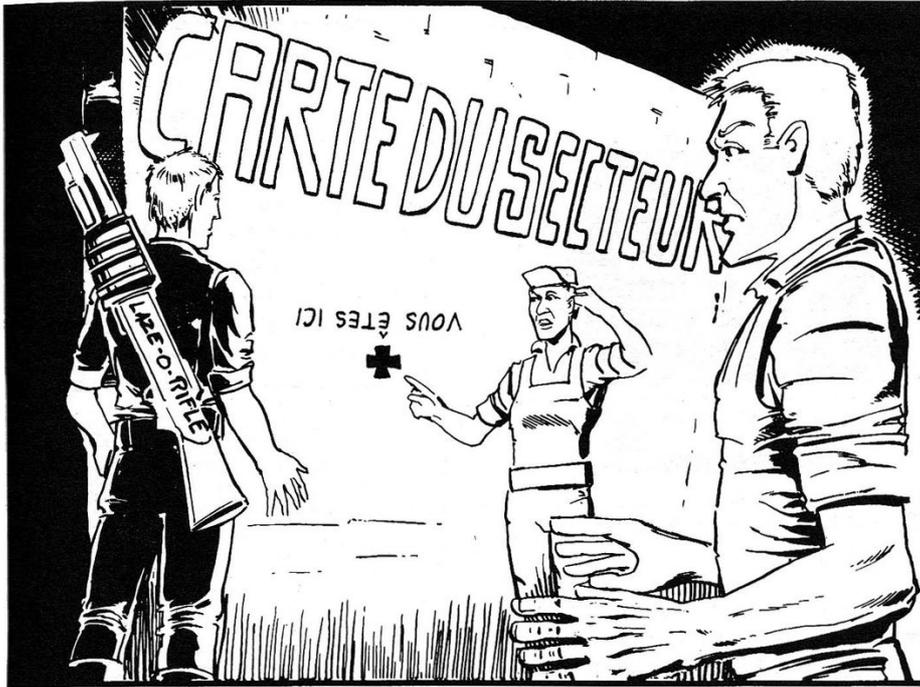
Le reste de ce livret est consacré à des structures particulières du Secteur DOA, telles que le Centre d'Extermination (surnommé "Gare des Allers Simples") ou le Centre de Distribution de PLI. Au total, nous vous fournissons une description détaillée de dix neuf des complexes les plus importants de ce secteur, en vous donnant tous les détails dont vous aurez besoin pour inclure ces structures dans votre campagne de PARANOIA: qui les dirige, qui y travaille, comment sont-elles censées fonctionner et comment fonctionnent-elles en réalité ...

Comment utiliser ce Livret?

Maintenant que vous connaissez son contenu, votre première question sera sans doute: "Comment vais-je utiliser toutes ces données?"

"Alors ça, mon gars, c'est ton problème!"

Excusez-le, il n'a pas pu s'en empêcher. En fait il existe trois manières d'utiliser "Visite Guidée du Secteur DOA". La première consiste à le lire aux WC à vos moments perdus: laissez tomber le livret dans le réservoir de la chasse d'eau; repêchez le chaque fois que vous n'aurez rien de mieux à faire, et feuillotez le en vous arrêtant parfois pour regarder ses désopilantes illustrations et pour piocher les meilleurs idées pour les reprendre dans vos propres scénarios démoniaques. Cette méthode ne requiert que peu d'explications ... et



c'est quand même plus amusant que de fixer bêtement la porte des WC, enfin, pour la plupart d'entre nous ...

Il existe deux autres façons, plus formelles, d'utiliser ce livret: la "Méthode rapide dite du Moindre Effort" et la "Méthode fouillée dite du MJ Courageux".

La Méthode Rapide dite du Moindre Effort

Si vous cherchez simplement à improviser une courte partie de PARANOIA, il vous suffit de vous reporter à la fin d'un chapitre consacré à une structure donnée et de lire les trames de scénarios proposées jusqu'à ce que vous en trouviez une qui vous convienne. Après quoi, il ne vous restera plus qu'à parcourir le chapitre correspondant pendant que vos joueurs créeront leurs personnages ... et quand ils auront fini, vous serez prêt à commencer la partie. PARANOIA minute soupe!

La Méthode Fouillée dite du MJ Courageux

Avant toute chose, il vous faut un grand scénario complet (disons un mètre de large sur six de haut et six de long; ça devrait suffire). Pour l'obtenir, le plus simple est de prendre plusieurs des trames proposées dans ce livret et de trouver des enchaînements. Vous pouvez, par exemple, sélectionner tous les scénarios comprenant des robots meurtriers (encore un coup de Corpore Metal, je parie) et les refondre en une unique aventure. Une fois que ce sera chose faite, partez faire la fête pour arroser ça et, une fois la gueule

de bois dissipée, détendez vous et commentez la partie.

Je sais bien que ça prend du temps de créer un grand scénario complet, mais persévérez: dites vous que, quel que soit le jeu, mettre sur pied une campagne demande un minimum d'efforts. Et, croyez moi, le tranquille mépris de PARANOIA pour ces futilités que sont la logique, la réalité et la vraisemblance, fait qu'il est bien plus facile de monter une campagne dans les décors du Complexe Alpha que, mettons, dans le Royaume Magique ou tout autre cadre de jeu de rôle.

Enfin, vous connaissez à présent les deux méthodes possibles pour utiliser ce livret. A vous de choisir. Personnellement, je vous conseillerais de commencer par organiser une ou deux parties sur de courtes aventures, afin de vous habituer à utiliser ce fascicule comme guide de référence. Vous pourrez ensuite vous en donner à cœur joie avec une grande campagne explosive et passer à des massacres de Clarificateurs plus sérieux.

Restez sur vos gardes! Ne faites confiance à personne! Gardez votre laser à portée de main! Passez un bon cycle diurne!

Vue d'ensemble du Secteur DOA: Remake de la Divine Comédie de Dante

Concrètement, le Secteur DOA se présente comme une Forêt Noire: un fin glaçage sur le dessus, une bonne couche de crème au dessous et une grosse épaisseur de génoise à la base.

Paradicia

Ceux des serveurs en qui l'Ordinateur a le plus confiance - les citoyens d'accréditation INDIGO ou supérieure - vivent au niveau du "glaçage". Cycle diurne après cycle diurne, ces grands altruistes se sacrifient, acceptant d'habiter de vastes appartements individuels, privés de la chaude intimité des contacts humains répétés qu'offre la vie communautaire, renonçant volontairement à l'omniprésente amitié de l'Ordinateur (grâce à des interrupteurs manuels commandant les caméras de surveillance), acceptant généreusement de veiller sur de précieux biens de leur Ami (jaccuzis et autres).

Soupir! Décidément, le commun des clones ne peut accéder à un tel ascétisme!

Les derniers étages du secteur abritent quantité de gymnases, de vastes appartements-terrasses, de saunas et de centres de loisirs. La plupart des élus de l'Ordinateur vivent, travaillent et se distraient ici; seuls quelques-uns d'entre eux descendent au purgatoire (euh, pardon, dans les étages intermédiaires) pour y diriger les différents départements ou y accomplir des tâches terre à terre qu'eux seuls sont accrédités à mener à bien (citons entre autres les briefings de Clarificateurs).

Quant aux lieux de travail, ils s'échelonnent des confortables bureaux où les technocrates INDIGOS essaient désespérément de vaincre l'Ordinateur qu'une chute de 23% dans la production de Délices Glacés n'est que le signe avant-coureur d'un formidable bond en avant ... aux gigantesques duplex équipés d'épaisses moquettes, de jaccuzis, de saunas et de bars, où les Grands Programmeurs communient librement avec l'Ordinateur.

L'accès aux étages supérieurs n'est accordé qu'à de rares élus (ceux qui s'y introduisent sans autorisation sont passibles d'exécution sommaire). Une simple demande d'informations formulée par une personne ne possédant pas l'accréditation voulue peut donner suite à une mutation ou à une exécution; parfois les deux. Dans un souci d'efficacité, nous ne perdrons pas de temps à vous décrire en détail dans ce livret des lieux que vos Clarificateurs ne verront jamais (il faudra vous contenter de ce bref résumé et du chapitre consacré aux logements). Mais ne vous y trompez pas, on retrouve dans ces hautes sphères les mêmes problèmes - poussés à l'extrême - que dans le reste du Complexe Alpha.

Inferna

Loin, loin, très loin sous ce "glaçage" doré, on trouve les étages renfermant les silos à nourriture, chacun équipé de ses propres cu-

Inferna (suite)

ves de production, installations de conditionnement et cages à lapin INFRAROUGES. La plupart des citoyens du Secteur DOA travaillent dans les silos à verser, emballer, transporter et goûter la production de Délices Glacés. Il faut dire que le Secteur DOA est le deuxième producteur de Délices Glacés du Complexe Alpha, réussite économique dont tous les citoyens DOAiens sont très fiers (ils ont intérêt).

En plus de l'impressionnante masse de travailleurs INFRAROUGES natifs du secteur, des centaines de cadres d'accréditation ROUGE à BLEUE viennent quotidiennement superviser la production de Délices Glacés. En fait, tous les étages renfermant des silos à nourriture sont plus ou moins identiques. Dans un souci de concision, nous n'en avons donc décrit qu'un seul en détail - le niveau 42/X (voir page 50).

Purgatoria

Ces étages intermédiaires viennent s'intercaler entre les magnifiques demeures de l'élite Alphaïenne et les sordides cages à lapins des masses INFRAROUGES. C'est ici que les citoyens d'accréditation ROUGE à BLEUE vaquent à leur routine cycle-diurnienne, s'efforçant de remplir leurs quotas et luttant impitoyablement pour obtenir une promotion et aller vivre dans de luxueux appartements - vous savez bien, ces logements individuels dont personne n'est censé savoir quoi que ce soit (les rumeurs relèvent de la trahison).

Les quartiers d'habitation de cette zone, qui varient entre l'horreur complète et la simple grisaille, forment la ceinture extérieure des étages intermédiaires (occupant grosso modo la place des banlieues de HLM dans les villes ouvrières d'avant le Grand Boum). C'est à l'intérieur de cette ceinture que l'on trouve la plupart des locaux abritant des services ou des productions annexes - banques de clonage, complexe de recherche R&C, centre de stockage et de répartition des véhicules, etc... Plus de la moitié de cette "Visite Guidée du Secteur DOA" sera consacrée à la description de ces importantes structures.

La Carte Géante

OK, nous en avons assez dit sur la cosmologie du Complexe Alpha. Prenez à présent la carte géante et dépliez-la. Vous avez devant vous le niveau central du Secteur DOA. Vous voyez toutes ces zones représentées en détail avec des numéros inscrits dessus? Il s'agit

des diverses structures dont vous trouverez une description fouillée dans ce livret.



Ce que vous ne trouverez pas sur la Carte

En plus des bâtiments et structures représentés, il y a dans le Secteur DOA tout un tas de choses qui ne figurent pas sur le plan, pour la bonne raison qu'on les rencontre pratiquement partout dans le Complexe Alpha. Vous trouverez ci-dessous une description de ces éléments communs à presque tous les corridors du Complexe.

Les cabines de confession: ces installations très confortables, en forme de cercueil sont grosso modo de la taille de nos cabines téléphoniques. On peut en trouver dans pratiquement tous les couloirs Alphaïens. Chacune d'entre elles renferme une petite chaise qui fait face à un grand moniteur de l'Ordinateur. Une fois la porte fermée, un clone peut y "parler" à son Ami en toute intimité. Normalement, les cabines de confession sont conçues pour une personne, mais on a vu des Clarificateurs en détresse s'y entasser à dix sept!

Les citoyens sont encouragés à utiliser ces cabines pour confesser leurs pensées et actions séditieuses. Sur les écrans du Complexe Alpha, on peut régulièrement lire des slogans tels que "Pourquoi confesser demain ce que vous pouvez confesser aujourd'hui?" ou "L'Ordinateur est votre Ami".



Théoriquement, les citoyens qui confessent leurs fautes et font preuve d'un repentir vraiment très, très sincère sont traités avec indulgence (avertissements verbaux, chimiothérapies, séances de restructuration mentale, etc ...). Dans la pratique, des bruits circulent selon lesquels de nombreuses cabines du Secteur DOA seraient dotées d'un "dispositif spécial" d'élimination instantanée des traîtres (ceux-ci entrent dans la cabine mais n'en ressortent jamais)... Mais bien entendu, les rumeurs relèvent de la trahison!



L'Ordinateur réalise parfaitement que la plupart des commies mutants ne vont pas confesser leurs activités séditieuses; c'est la raison pour laquelle on peut également utiliser les cabines pour dénoncer les crimes d'autres citoyens. Ces accusations de trahison sont généralement comparées aux films des caméras de surveillance, enregistrements de com-units et rapports de la Sec Int dont dispose l'Ordinateur... Je dis bien "généralement". De plus, on donne toujours aux accusés la possibilité de se défendre... A moins que les preuves accumulées contre eux ne soient vraiment accablantes. Lorsque plusieurs clones lancent des accusations contradictoires, ce qui arrive fréquemment, ils se retrouvent dans une cabine d'interrogatoire (voir page suivante).

Pour le bon déroulement de la partie, si un joueur désire avoir une entrevue privée avec le MJ, il doit utiliser une cabine de confession et non son com-unit. Le MJ le signalera aux autres joueurs: "On va dans la pièce voisine pour que Casteu-R puisse avoir une conversation privée avec l'Ordinateur".

Les cabines d'interrogatoire: vous voyez l'illustration ci-contre? Parfait. Vous avez sous les yeux une cabine d'interrogatoire classique. Vous avez remarqué tous ces gadgets électroniques? Ces appareils servent à s'assurer que le sujet est parfaitement détendu et qu'il dit bien la vérité. Tout signe de tension constitue une preuve irréfutable de trahison.

Chaque fois qu'une équipe de Clarificateurs est impliquée dans une activité pour le moins louche (manquement à sa mission ou autres), chacun de ses membres est expédié dans une cabine d'interrogatoire pour y être questionné.

Quelques secondes après avoir pénétré dans cette cabine, le clone se trouve immobilisé par des sangles lui emprisonnant les poignets, les chevilles, la taille, le cou et la langue, avec les électrodes d'un détecteur de mensonges fixées sur son crâne. On lui fait ingurgiter une pilule euphorisante et l'interrogatoire commence. Tout Clarificateur qui tente de mentir alors qu'il est sous euphorisant doit réussir un jet d'Aplomb avec modificateur de - 5 s'il ne veut pas déclencher le signal d'alarme du détecteur de mensonges. Le clone écope de deux points de trahison chaque fois qu'il déclenche ce signal. L'interrogatoire se poursuit jusqu'à ce que l'Ordinateur soit satisfait ou que le clone ait atteint un total de 20 points de trahison.

Les Caméras de surveillance: on en trouve dans la moindre salle, le plus petit couloir de chaque étage, dans tous les secteurs du Complexe Alpha. Bien entendu, cela ne veut pas dire qu'elles marchent toutes, ni qu'elles fonctionnent 24h sur 24, ni même qu'un agent Sec Int est en permanence derrière l'écran de contrôle correspondant. A vous de décider si, à tel ou tel moment de la partie, vous voulez qu'une de ces caméras fonctionne. Mettons qu'un PJ tente de corrompre un quelconque gratte-papier, vous pouvez signaler au passage que la caméra pivotante vient justement de s'orienter dans leur direction et qu'elle est en train d'effectuer son réglage distance. Bzzzzz...

Les terminaux de l'Ordinateur et leurs distributeurs polyvalents: c'est là que se rendent la plupart des citoyens lorsqu'ils veulent obtenir un article quelconque. Les terminaux standard comportent un écran (classé INFRAROUGE), un clavier (ROUGE) et un distributeur automatique (INFRAROUGE). Pour s'adresser à l'Ordinateur, il suffit que le clone parle devant l'écran.

Pour avoir en ligne un bureau ou une structure particulière, il doit taper le nom de cet endroit sur le clavier. Une fois le contact établi, la communication peut être soit orale,

soit écrite (au MJ de décider).

Les articles demandés arrivent via un distributeur de la taille d'un petit vide-ordures se trouvant à côté du terminal. Parmi les articles les plus courants que peuvent ainsi se procurer les PJs, citons les boîtes de Potion Dynamique Gazeuse, les formulaires en tous genres et en trois exemplaires, les articles pharmaceutiques, ainsi que les conseils, instructions et paroles réconfortantes de l'Ordinateur. Bien entendu, comme nous jouons à PARANOIA, il y a de fortes chances que les PJs n'obtiennent pas ce qu'ils ont demandé. (Désolé mais ce renseignement n'est pas disponible pour le moment..., par contre, si vous le désirez, nous pouvons vous communiquer les indices de production de Délices Glacés prévus pour les trente cycles annuels à venir).

Petite astuce: donnez à vos joueurs ce qu'ils ont demandé... Du moins la première fois qu'ils réclameront quelque chose à l'Ordinateur. Après ça, vous pourrez les rouler dans la farine à votre gré. Vous serez étonné de voir le temps que mettent certains clones à déclarer forfait quand ils ont goûté, ne serait-ce qu'une fois, à la facilité de la réussite!

Une autre méthode diabolique consiste à leur donner bien plus qu'ils n'ont demandé - en particulier des articles terriblement coûteux, incroyablement fragiles, et correspondant à un niveau d'accréditation légèrement supérieur au leur. Faut-il accepter ce cadeau empoisonné? Ou bien l'abandonner sur place? Ou encore essayer de le refourrer dans le distributeur pour le renvoyer vers son point de départ - quel qu'il soit?

Les installations électriques et les conduits de climatisation: panneaux démontables, grilles montées sur charnières, écrans dévissables, trappes à fermeture automatique - le Complexe Alpha rappelle parfois l'édifice de Beaubourg, ou un centre commercial conçu par Dédale. Mais il faut bien que les employés du Service de l'Energie et des Services Techniques puissent accéder partout. Même des techniciens expérimentés ne savent jamais sur quoi ils vont tomber en démontant telle ou telle plaque: peut-être un simple embrouillamini de fils, peut-être un grand conduit se prolongeant à perte de vue, où résonne les pas lourds et traînants de l'Ordinateur sait quel monstre...

Il se peut qu'un Clarificateur particulièrement futé décide de se glisser à l'intérieur d'un de ces conduits pour contourner discrètement une pièce ou un couloir. Parfait. Demandez simplement à ce PJ de faire un jet de Sens de la Mécanique (modificateur x1/2). S'il réussit, il découvre un conduit utilisable. S'il échoue, il s'é gare ou tombe sur une créature déplaisante... mettons un Merlock mutant (si la référence ne vous dit rien, lisez H.G. Wells, c'est très instructif).

Les tuyaux: le Complexe Alpha en est truffé. Ils permettent d'acheminer d'un point à un autre les liquides les plus divers, de l'oxyde de deutérium au Délice Flambé dilué. Ces tuyaux courent le long des couloirs les plus importants, disparaissant de temps à autre dans les sols et les murs, s'entrecroisant comme autant de spaghetti métalliques. Leur taille varie de manière spectaculaire, du diamètre d'une paille à celui d'un tunnel capable de contenir un guerbot. Bien entendu, ils sont peints aux couleurs des différentes accréditations, mais il n'est pas rare de trouver un tuyau JAUNE voisinant avec un conduit BLEU dans un corridor INFRAROUGE.

Parfois, en raison de l'usure due au mode de vie Alphaïen (lisez: aux tirs de laser), on rencontre des tuyaux qui fuient. Dans ce cas, consultez la Table du Contenu des Conduits en page 20 pour déterminer ce qui se trouve - où plutôt se trouvait - dans le tuyau percé.

Les portes blindées: le Secteur DOA est compartimenté par une série de portes blindées en synthacier, que l'Ordinateur et lui seul peut ouvrir et fermer... Sauf, bien entendu, si un clone se trouve juste à côté de la boîte de dérivation avec un bout de câble à deux crédits.

Pour des plaques de synthacier mesurant trois mètres d'épaisseur et pesant dans les soixante tonnes, ces portes blindées se referment remarquablement vite. Bon sang, quel dramatique accident si elles venaient à écraser quelqu'un! Ce serait vraiment trop horrible... Pourvu que cela n'arrive à aucun de vos Clarificateurs!

Eh bien voilà, nous avons fait le tour de tous les dispositifs techniques classiques que l'on peut rencontrer dans un corridor DOAïen standard. Ne vous gênez pas pour les inclure dans vos aventures au gré de vos besoins, et ne vous laissez surtout pas impressionner par vos joueurs s'ils se rebiffent sous prétexte que ces machins là ne figuraient pas sur la carte. Voyez plutôt:

Snitch-R: Bon, je vais dénoncer Bomb-R pour trahison. Y a une cabine de confession dans le coin?

Le MJ: Bien sûr, juste ici. (il désigne une intersection sur la carte)

Snitch-R: Super, j'y cours!

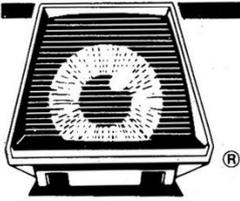
Bomb-R: (scrutant le plan) Hey, mais il n'y a pas de cabine de confession à cet endroit!

Le MJ: Mais si, voyons.

Bomb-R: Alors comment se fait-il qu'elle ne soit pas marquée sur la carte?

Le MJ: Quel est votre niveau d'accréditation, citoyen?

Bomb-R: C'est pas juste! OK, OK... Comment ça, qu'est-ce que je fais? Je suppose que je vais être obligé de descendre Snitch-R par derrière. Quel dommage! Sans compter que j'ai un indice de 18 en fusil laser...



Les Citoyens

Les Citoyens

Le Complexe Alpha est terriblement peuplé, surtout si l'on considère le nombre de citoyens qui se font désintégrer chaque jour. Combien d'habitants au juste? Désolé, mais cette information est classée secrète. Top secrète. Même les citoyens ULTRAVIOLETS n'y ont pas accès, alors ce n'est pas nous qui allons en parler ici. Par contre, nous pouvons vous donner des renseignements sur le Secteur DOA.

La surface et le nombre de résidents varient considérablement d'un secteur du Complexe Alpha à l'autre. Certaines zones, comme le Secteur IBM (où se trouve le principal réseau informatique de l'Ordinateur), ne comptent qu'un très petit nombre d'habitants. Dans d'autres, comme le Secteur FUL, des milliers de loyaux citoyens s'entassent au coude à coude. Le Secteur DOA se situe quelque part entre ces deux extrêmes: il compte suffisamment peu de clones pour qu'un Clarificateur puisse y passer inaperçu et assez pour qu'il puisse se faire tirer dans le dos si l'envie vous en prend.

En temps normal, le Secteur DOA peut abriter jusqu'à 50 000 clones (ajoutez ou retranchez quelques centaines à ce nombre en fonction des activités épuratrices des Clarificateurs). Environ 35 000 de ces loyaux citoyens vivent dans les étages inférieurs, où ils servent joyeusement l'Ordinateur dans les silos à nourriture. 14 900 autres clones, d'accréditation ROUGE à BLEUE, travaillent dans le niveau central, à gérer les indispensables entreprises de services ou à brasser des tonnes de paperasses inutiles. Les 100 citoyens restants, essentiellement des clones d'accréditation INDIGO ou supérieure, vivent et travaillent dans les étages supérieurs.

Pour les fanatiques de statistiques, voici une rapide esquisse du profil démographique de la population DOAïenne que nous aimablement confiée l'Ordinateur. L'Ordinateur dit toujours la vérité.

: FICHER = 002918/BB-45
 : ACCREDITATION
 REQUISE = ULTRAVIOLETTE
 : DONNEE = PROFIL DEMOGRAPHIQUE
 : LIEU = SECTEUR DOA
 : DATE = 2:34 — CYCLE DIURNE 313 —
 CYCLE ANNUEL DU FROTBOT
 INFRAROUGES 34,279

ROUGES	5,900
ORANGES	2,066
JAUNES	3,571
VERTS	2,002
BLEUS	1,098
INDIGOS	82
VIOLETS	57
ULTRAVIOLETS	5
ROBOTS	18,431
EXECUTIONS PREVUES	312
EXECUTIONS PROBABLES SAUF CHANGEMENT D'ATTITUDE	1,293

Vous avez remarqué qu'il y a plus de JAUNES que d'ORANGES? Non ce n'est pas une coquille.

L'Ordinateur ne fait jamais de coquille.

Le JAUNE est la couleur d'accréditation standard des bureaucrates d'UCT, or il y a beaucoup de bureaucrates dans le Secteur DOA! Vous avez noté également le petit nombre d'ULTRAVIOLETS que compte ce Secteur... C'est exact, ils ne sont que cinq, et vous saurez tout sur eux en lisant la page 10. Voilà, c'est à peu près tout ce qu'il faut savoir sur la population du Secteur DOA. Comment? Vous aimeriez voir quelques citoyens moyens, deux ou trois M.-et-Mme Dupont DOAïens?

Vous en trouverez une véritable armée (par opposition aux fausses armées, méfiez vous des imitations) dans les pages suivantes. Ne vous gênez pas pour les utiliser si vous avez besoin de compagnons de chambre ou de chair à laser pour vos Clarificateurs.

Bien évidemment, tous ces citoyens possèdent une accréditation propre, mais ne vous laissez pas arrêter par des détails aussi futiles. S'il vous faut un personnage BLEU mais que vous êtes séduit par la personnalité d'un PNJ ROUGE, ne vous gênez pas pour faire monter en grade ce dernier - après tout, vous êtes un Grand Programmeur, non? Personne ne va venir vous demander des comptes! (de plus, comme la plupart d'entre vous l'auront compris, les PNJs reçoivent leur accréditation en fonction du mauvais jeu de mot que nous voulons faire avec leur nom plutôt que pour des raisons liées au jeu. Alors, aucun problème!)

Voici comment sont présentées les descriptions des différents PNJs:

Nom: celui du personnage, bien sûr. Vous n'aurez pas manqué de remarquer que la plupart de ces noms ne se terminent pas par

"DOA". La raison en est simple: il y a quelques cycles annuels, la courbe démographique du Secteur DOA a enregistré un brusque effondrement et il a fallu importer de nombreux clones venus du Complexe Alpha pour maintenir le Secteur en activité. Que c'est-il passé au juste? Eh bien, disons qu'on a compris à cette occasion qu'il était bon de surveiller très soigneusement les réacteurs nucléaires...

Qualité: la profession du personnage.

Description: les caractéristiques du PNJ: la manière dont il se comporte (s'il a des tics, s'il est d'un tempérament anxieux), un trait physique particulier (s'il a des antennes sur le crâne, etc).

Service: à côté du nom du service régulier, vous trouverez parfois "Sécurité Interne" indiqué entre parenthèses; cela signifie que le personnage est un agent Sec Int en civil utilisant une couverture.

Armes et Armure: cette rubrique vous fournira la liste de tous les engins meurtriers de pointe que trimbale le personnage. Exemple: Fusil laser (L9), indice 12, Reflec (L4)

...Nous indique que ce PNJ a généralement un fusil laser sur lui (arme laser, voir colonne 9 de la Table des Dommages), qu'il manie avec une compétence de 12; il porte aussi une armure reflec (indice de protection L4 - ce qui signifie que vous devrez vous décaler de 4 colonnes vers la gauche dans votre lecture de la Table des Dommages si ce personnage est atteint par un tir de laser).

Vous remarquerez que cette rubrique ne précise que les armes et armures normalement portées par le personnage; rien n'empêche de penser qu'il dispose d'autres armes (rayon de mort, missiles balistiques intercontinentaux ou autres), planquées dans un coin juste au cas où ...

Société Secrète: cette rubrique vous indique à quelle société appartient le traître, mais aussi sa position dans la hiérarchie de l'organisation. Il existe 32 rangs de société secrète, partant du simple exécutant (rang 1) jusqu'au grand ponté (rang 32).

Pouvoir(s) Mutant(s): vous précise la nature des mutations du clone.

Principales compétences: cette rubrique ne vous donnera pas une liste exhaustive des compétences du PNJ, vous y trouverez seulement celles que vous avez le plus de chances d'utiliser. Si vous voulez rajouter des disciplines, ne vous en privez pas.

Background: vous trouverez ici une brève description de la personnalité et des motivations du personnage.

Les informations ci-dessus ne figurent pas systématiquement dans toutes les descriptions des PNJs que nous vous présentons. Ainsi, dans le portrait d'un clone désarmé, vous ne trouverez pas de rubrique "Armes et Armures". De manière générale, s'il manque un élément de description, considérez que le clone ne possède pas la caractéristique correspondante. Bien entendu, vous pouvez modifier tous nos PNJs à votre gré.

Les Indispensables INFRAROUGES

Arsène-LUP-1

Laborantin

Description: joyeux, vif toujours un peu trop bien habillé

Service: R&C

Armes et Armure: dissimule un pistolet laser télescopique (L8), indice 13

Société Secrète: Pro Tech, rang 3

Pouvoir(s) Mutant(s): télékinésie

Principales compétences: discrétion 18

Background: Arsène, alias "le gentclone cambrioleur", est un des fournisseurs de Pro Tech. Vous savez bien... un voleur quoi. Son pouvoir de Télékinésie le rend particulièrement apte à procurer du matériel à son organisation. Son travail à R&C lui permet souvent de mettre la main sur des articles peu courants: il est laborantin/volontaire pour les essais d'appareils expérimentaux (qui lui passent donc entre les doigts avant même que les Clarificateurs ne les testent sur le terrain). A ses heures de loisirs, Arsène travaille pour Pro Tech comme agent de liaison: il fait circuler rumeurs et messages secrets parmi les membres de sa société.

Georgedu-CLO-6

Travailleur/Saboteur des silos à nourriture

Description: visage innocent et juvénile, grands yeux naïfs.

Service: PLI

Société Secrète: Communistes, rang 2

Pouvoir(s) Mutant(s): Précognition

Principales Compétences: Baratin 14, duperie 16

Background: "Filtrer des Délices Glacés. Brasser des Délices Glacés. Emballer les Délices Glacés. Et ça tous les jours que l'Ordinateur fait. Mais quand viendra le Grand Soir, ils s'en mordront les doigts, les sales exploités..."

Communiste de longue date, Georgedu est parvenu à gagner à la cause du peuple nombre de ses compagnons de travail. Quand personne ne le regarde, il remodèle souvent des Délices Glacés encore maléables pour leur

donner des formes de faucilles et de marceaux.

Lorsque vous camperez un Georgedu, levez souvent les yeux au plafond en sifflotant et dites des trucs comme "Il n'y a que de loyaux travailleurs ici, camarade".

Trim-EUR-3

Manutentionnaire des silos

Description: Prolétaire INFRAROUGE standard

Service: PLI

Pouvoir(s) Mutant(s): Champ Energétique (mais il est trop abruti par les euphopils pour se servir de sa mutation)

Principales Compétences: Conditionnement des Délices Glacés, 19

Background: TOOOOOOOOT!

Au travail! Et n'oubliez pas, la production de Délices Glacés est une tâche importante que vous accomplissez toujours avec joie.

L'Ordinateur est mon Ami. (*Plie-plie-scotche-scotche*). Je ne vis que pour le servir. (*Plie-plie-scotche-scotche*). Bon sang, qu'est-ce que Teela a été courageuse hier au soir! (*Plie-plie-scotche-scotche*). Teela-OMLY est une loyale citoyenne. (*Plie-plie-scotche-scotche*). On devrait tous s'efforcer de lui ressembler. (*Plie-plie-scotche-scotche*). Mais y'a des gens qui disent qu'elle n'existe pas, que l'Ordinateur s'en sert uniquement pour nous contrôler... (*Plie-plie-scotche-scotche*). Si c'était vrai ...

TOOOOOOOOT!

Pause synthécafé! Veuillez tous prendre votre euphopil. Vous la trouverez sur votre plateau repas. Seuls les traîtres ne prennent pas d'euphopil. Merci de votre coopération.

TOOOOOOOOT!

L'Ordinateur est mon Ami. (*Plie-plie-scotche-scotche*)...

Si vos Clarificateurs doivent avoir à faire à Trim-EUR, autant qu'ils fassent dans la simplicité: pas de phrases complexes et inutile d'essayer le Baratin. De toute façon, ce clone leur répondra invariablement: "Hein?".

Les ROUGES, des clones qui montent

Barb-R-IAN-3

Soldat de choc

Description: grande, ossature solide, chevelure emmêlée brun roussâtre

Service: Forces Armées

Armes et Armure: Foudroyeur (E9), indice 16

Société Secrète: PECP, rang 2

Pouvoir(s) Mutant(s): Contrôle de l'Adrénaline

Background: Barb-R-IAN appartient aux Forces Armées et apprécie beaucoup les manières militaires de ce service. Elle traite les

traîtres et les agents Sec Int avec mépris et efficacité: ils sont automatiquement désintégréés.

Si une bagarre s'engage, elle fonce en décodre, se rend maître de la situation à l'aide d'un foudroyeur énergétique qu'elle a barboté dans sa base (hobby légèrement siditeux, mais généralement considéré avec indulgence dans l'Armée), et commence à donner des ordres à tout le monde - Clarificateurs inclus. "Tuez-les tous!" résume bien sa profonde connaissance des subtiles tactiques militaires.

Peace-R-DOA-3

Objecteur de conscience

Description: calme, paisible, porte une salopette non réglementaire

Armes et Armure: Mains nues (112), indice 18

Société Secrète: Mystiques, rang 8

Pouvoir(s) Mutant(s): Régénération

Principales Compétences: Psychoscopie 19, esquive 16

Background: profondément déçu par l'agressivité qui règne dans le Complexe Alpha, Peace-R a renoncé à tout ce qui le liait à l'Ordinateur pour errer dans les couloirs Alphaïens en prêchant la non-violence. Et comment Peace-R prêche-t-il la non-violence? C'est très simple: il descend tous ceux qui se montrent agressifs: "Je hais les clones violents, qu'ils crèvent!".

Nuklé-R-DOA-1 et 2

Ingénieurs en démolition

Description: duo détonant

Service: PDH & CM (Sécurité Interne)

Armes et Armure: Lance-projectiles (P7), indice 10

Background: ces deux employés de PDH et Contrôle Mental s'habillent sans recherche et on les trouve le plus souvent en train de discuter de la dernière chose qu'ils ont faite sauter pour servir l'Ordinateur. Leur numéro favori consiste à hurler "BOUM" à l'unisson à la fin de leurs histoires.

Tout PJ possédant un indice supérieur à 3 en Démolition comprendra vite qu'ils ne connaissent rien au métier d'artificier. La raison en est simple: ils constituent en fait un mini-commando d'infiltration de sociétés secrètes à la solde de la Sec Int. Couverture, vous avez dit couverture?...

Sappho-R-DOA-1

Balance

Description: petite moue coquette, lèvres couvertes de lipstick rouge vif, cheveux teints aile-de-corbeau

Service: PDH & CM (Sécurité Interne)

Pouvoir(s) Mutant(s): Hypersens

Background: Sappho-R est une spécialiste des multicorders pleine d'avenir, employée à PDH & CM. C'est une petite personne enjô-

leuse qui se donne des airs d'Artiste Française et considère tous les autres clones comme de vulgaires raseurs ne méritant que son mépris. Elle débite toutes sortes de cancan pseudo seditieux mais, en dépit des apparences, elle n'appartient à aucune société secrète: elle aurait trop peur de se fondre dans la masse!

Par contre, elle travaille comme informateur pour le compte de la Sec Int, mais seulement parce que ça lui permet de s'habiller de manière non réglementaire pendant qu'elle est "en service"- ce qui consiste pour elle à surveiller et enregistrer les activités d'équipes de Clarificateurs, lorsque l'Ordinateur désire un œil impartial - bien que très maquillé - derrière la caméra.

Tess-R-DOA-1

Responsable de l'approvisionnement des distributeurs automatiques de chips aux algues

Description: petite personne bavarde, remuante et avenante

Service: Services Techniques

Société Secrète: Communistes, rang 3

Pouvoir(s) Mutant(s): Transe Téléportatrice
Principales Compétences: Bavardage incessant 17

Background: Tess-R-DOA-1 prend très à cœur son travail dans les Services Techniques, elle est ravie de sa promotion. Elle ne cesse de rappeler combien elle est heureuse d'être montée en grade: "Je suis si fière d'être ROUGE! Je porte un T-shirt ROUGE et une salopette ROUGE, et je dors sur un matelas ROUGE! Bon sang, qu'est-ce que j'aime le Rouge! C'est une si jolie couleur! Tout devrait être ROUGE: les clones, les objets, tout... Allons, brandissons tous la bannière des ROUGES! Il faut voir la vie en ROUGE! Les ROUGES ou la MORT!" Elle a même monté une chorale où elle invite tous les citoyens à entonner des chants à la gloire des ROUGES. Inutile de dire que l'Ordinateur voit d'un très mauvais œil les clones qui refusent d'y entrer...

Des ORANGES, y en a!

Pierrebel-O-MAR-3

Animateur de Jeux

Description: personnage d'une jovialité repoussante, terriblement bruyant

Service: PDH & CM

Armes et Armure: Reflec ORANGE (L4)

Principales Compétences: Voix Tonitruante 20

Background: Pierrebel-O-MAR est l'animateur de jeux le plus célèbre de tout PDH & CM. Cette réussite incontestable lui vaut une immense popularité parmi les masses INFRAROUGES, mais les membres de sa pro-

fession ne sont pas tenus en grande estime (pour ne pas dire qu'ils sont profondément méprisés) par ceux qui tirent les ficelles dans le Secteur DOA. Ce qui explique que Pierrebel ait seulement atteint le niveau d'accréditation ROUGE et qu'il est peu de chance de monter en grade.

Ce clone est un militant dévoué de sa société secrète. Quelle est-elle? A vous de décider, chef, mais arrangez vous pour qu'un de vos PJs appartienne à la même organisation. Lors de sa prochaine réunion de société secrète, le célèbre animateur débarquera avec une escorte de plusieurs centaines de fans INFRA-ROUGES: Pierrebel se glisse dans la salle de réunion, ses vêtements en lambeaux - aimable attention des hordes de fans qui sont restées dehors et scandent à présent son nom. Il claque bruyamment la porte derrière lui et s'excuse de son retard d'une voix qui porte jusqu'aux secteurs voisins: "DESOLE LES GARS, MAIS VOUS SAVEZ CE QUE C'EST - CES FANS SONT DE VRAIS SAUVAGES! EST-CE QUE LA REUNION DES (NOM DE LA SOCIETE CHOISIE) A DEJA COMMENCE?"

Lard-O-DOA-2

Gratte-papier

Description: obèse, peau grasseuse, drôle d'odeur (ressemble à un bébé boudogue de 140 kg)

Service: UCT

Armes et Armure: Pistolet laser (L8), indice 8; Reflec ORANGE (L4)

Pouvoir(s) Mutant(s): Empathie envers les machines

Principales Compétences: Brassage de papier 14, Baratin 18

Background: Lard-O-DOA peut donc se résumer à 140 kg d'obésité bureaucratique façon UCT, auxquels on ajoutera une voix nasillarde et haut perchée et un don d'Empathie envers les Machines. Lorsque ce clone se met à pleurnicher qu'il ira tout répéter à l'Ordinateur si on ne fait pas ce qu'il dit, il vaut mieux l'écouter, même s'il a des exigences particulièrement extravagantes!

Yippiyi-O-DOA-2

Technicien Assistant

Description: petite bonne femme échevelée au tempérament guilleret

Service: Services Techniques

Société Secrète: PECP, rang 4

Pouvoir(s) Mutant(s): Charme

Background: Yippiyi-O est ce qu'on pourrait appeler une bigote de la Première Eglise, tendance Fondamentaliste. Baignant constamment dans un bonheur inquiétant, il lui arrive souvent de se mettre spontanément à chanter "Plus près de toi mon Ordinateur". Le meilleur moment de sa journée est le petit

matin, qu'elle consacre à ses exercices de yoga.

Cette clone aimerait beaucoup servir l'Ordinateur en tant qu'agent Sec Int, elle se conduit d'ailleurs comme si elle appartenait déjà à ce service, dans l'espoir de monter suffisamment de dossiers compromettants sur ses collègues de travail pour être transférée hors des Services Techniques. Elle a déjà envoyé plus d'une dizaine de malheureux vers le Secteur MOR.

De quoi rire JAUNE...

Jane-J-KAN-3

Ingénieur en Récupération Robotique

Description: Sorte de détective de grande surface, capable de passer inaperçue n'importe où

Service: Services Techniques

Armes et Armure: Lance-projectiles à cartouches dum-dum (8P), indice 16

Société Secrète: Communistes, rang 3 (Sécurité Interne - enfin presque)

Pouvoir(s) Mutant(s): Vision Radiologique

Principales Compétences: Effacement 18,

Sécurité 13, Discrétion 15

Background: Jane-J est à la tête d'une des équipes des Services Techniques chargées de récupérer les robots endommagés. Avec ses six collègues ROUGES, elle sillonne le Secteur DOA à bord d'un transbot à plateau afin de collecter les robots en mauvais état pour les conduire jusqu'aux Installations de Dépôt et de Réparation Robotiques.

Son métier lui donne accès à des zones vitales du Secteur DOA, lui permettant d'effectuer aisément son deuxième travail, qui consiste à espionner et assassiner pour le compte des Communistes. Elle se livre à ce passe temps avec zèle et bonheur... même si, en tant qu'agent Sec Int, elle est simplement censée infiltrer la société commie. Ce n'est pas à proprement parler un "agent triple" - elle aime simplement semer la terreur.

Glassex-J-TRE

Ingénieur en Hydromaintenance de Structures en Synthéverre

Service: PDH & CM

Armes et Armure: Pistolet laser (L8), indice 14

Société Secrète: Destructeurs de Frankenstein, rang 6

Pouvoir(s) Mutant(s): Hypersens

Principales Compétences: Baratin 15, Duperie 15

Background: Glassex-J-TRE travaille à PDH & CM, elle est chargée de laver les vitres (comme seuls les citoyens d'accréditation INDIGO ou supérieure ont des baies vitrées à faire nettoyer, ce travail exige un personnel

JAUNE). Son poste haut placé (bip-bip! jeu de mots) lui permet d'utiliser sa mutation pour jouer les espionnes et fournir de précieux renseignements à sa société secrète.

Précisons au passage qu'elle porte un laser, parce que cette arme lui permet de tirer à travers une vitre sans la casser. Gare aux robots solitaires qui passent à proximité d'une baie que Glassex est en train de nettoyer! Gare aussi à tous les clones qui ressemblent peu ou prou à des robots!

Le VERT, couleur de l'Espérance

Bricol-V-ERT-3

Clarificateur Responsable de l'Entretien

Description: Armoire à glace aux mâchoires carrées et aux gros doigts toujours couverts de cambouis; porte invariablement une ceinture pleine d'outils

Service: Services Techniques

Armes et Armure: dissimule un fusil télescopique chargé de cartouches solides (P13), indice 12; reflec VERT (L4)

Société Secrète: Pro Tech, rang 10

Pouvoir(s) Mutant(s): Intuition Mécanique

Principales Compétences: indice 16 dans toutes les disciplines de Sens de la Mécanique

Background: Bricol-V est un Clarificateur des Services Techniques qui a réussi et s'est considérablement enrichi en vendant à la société Pro Tech des gadgets révolutionnaires de son invention (essentiellement des armes électroniques). Dans son appartement communautaire, il a installé des détecteurs laser de faible amplitude pour délimiter son territoire, ainsi que plusieurs dispositifs de sécurité automatiques - dont un foudroyeur auto-orientable, des alarmes soniques et un piège à filet. Il attend que le clone avec qui il habite teste ces ingénieux appareils pour contacter Pro Tech et les lui proposer. Inutile de dire que ces petits bricolages sont parfaitement illégaux - et pourtant, ce Clarificateur ne peut s'empêcher d'en être fier et de le faire savoir.



Crado-V-DOA-4

Ingénieur Nucléaire

Description: voir ci-dessous

Service: Service de l'Energie (Sécurité Interne)

Armes et Armure: Lance-projectiles (P9), indice 12; Reflec VERT (L4)

Société Secrète: PURGE, rang 4

Pouvoir(s) Mutant(s): Crasse (enregistré), Transe Téléportatrice

Background: Vous êtes-vous jamais demandé pourquoi les équipes de Clarificateurs avaient un Officier Responsable de l'Hygiène?

La curieuse couleur de peau de Crado-V, ses cheveux emmêlés et gras, et la puissante odeur qu'il dégage sont le résultat d'une solide flemme de se doucher après des journées entières passées dans une combinaison isolante moite, à travailler près de réacteurs brûlants.

Crado-V a réussi à échapper aux persécutions de son Officier d'Hygiène en faisant enregistrer sa perpétuelle saleté comme étant une nouvelle mutation. Ainsi, il est automatiquement autorisé à baigner dans sa crasse, laquelle empêche les gens d'aller fouiner dans ses affaires (ainsi que dans sa chambre, voire dans les appartements voisins). Cette relative tranquillité lui permet de coordonner les activités de ses collègues PURGEurs.

Mongo-V-IEN-2

Gorille des Escadrons Vautours

Description: Clone tout en muscles, dont la peau brille comme si elle venait d'être huilée - ce n'est pas le cas

Service: Forces Armées

Armes et Armure: Mains Nues (I7), indice 16; Foudroyeur (E9), indice 14; Reflec VERT (L4)

Société Secrète: Anti-Mutants, rang 4

Pouvoir(s) Mutant(s): Régénération

Principales Compétences: indice 14 dans toutes les compétences en armes

Background: Mongo-V ne brille pas par son intelligence. Il passe le plus clair de son temps dans la salle de culturisme des Forces Armées ou près du distributeur de boissons fortifiantes attendant, faisant tout son possible pour ajouter des muscles à sa carrure déjà impressionnante.

Assez enclin à la violence, ce monstre est toujours prêt à engager le combat avec le premier mutant enregistré qui jettera un coup d'œil dans sa direction - "Tu te crois malin, p'tit gars. Peut-être que ça te passera vite... surtout si je t'étrangle de mes mains et que je fais un nœud avec ton cou. Hein, qu'est-ce que tu en dis, p'tit gars?". Le tempérament un peu caractériel de Mongo-V en a fait le chou-chou de ses supérieurs Anti-Mutants.

Les Soldats BLEUS

Bamb-B-III-6

Responsable des Inventaires

Description: Petite femme athlétique, toujours souriante

Service: PLI

Armes et Armure: Six grenades (P8), indice 12; Pistolet laser (L8), indice 10; Reflec BLEU (L4)

Société Secrète: Léopards de la Mort, rang 4

Pouvoir(s) Mutant(s): Pyrokinésie

Principales Compétences: Logique Spécieuse 18

Background: Bam-B est une bonne citoyenne. Ça c'est sûr. Ses clones 1 à 5 ont toutes travaillé dans le Centre de Distribution de PLI en tant que responsables des inventaires. C'étaient de bonnes employées. Elles travaillaient si dur que leurs chefs se sont bientôt demandé si elles n'en voulaient pas à leur poste. Résultat, ces cinq clones de Bam-B ont toutes trouvé la mort dans de regrettables accidents.

Bam-B ne travaille pas aussi dur que ses défuntées sœurs; elle est bien trop occupée à poser des bombes dans divers bureaux pour le compte des Léopards de la Mort, activité séditieuse s'il en est...

Charles-B-RSN-4

Surveillant

Description: Visage sévère, marqué de cicatrices, comme si ce personnage avait participé à quelques centaines de bagarres de trop

Service: UCT

Armes et Armure: Imposant lance-projectiles à cartouches dum-dum (8P), indice 14; Mains Nues (I6), indice 16

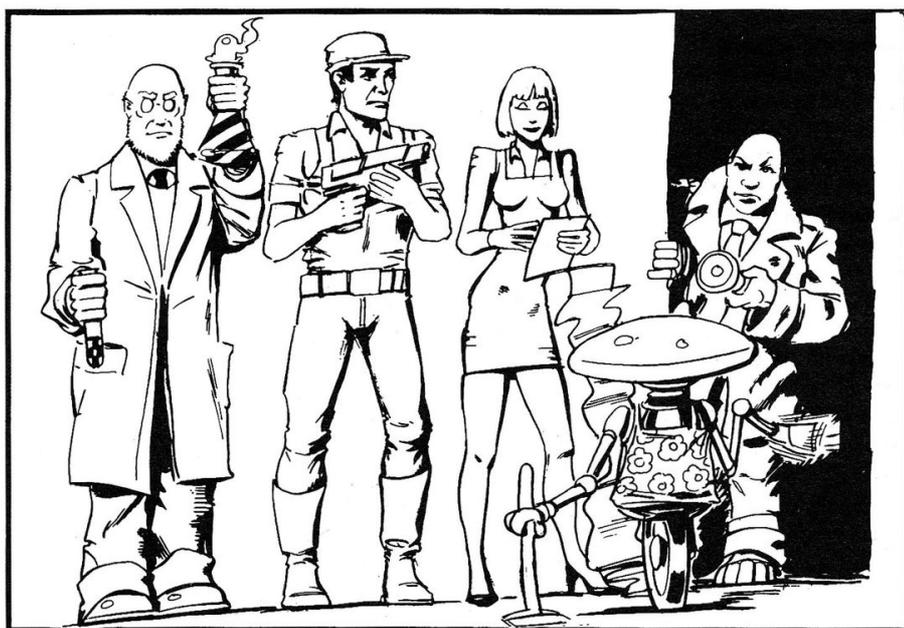
Société Secrète: Anti-Mutants, rang 6

Pouvoir(s) Mutant(s): Précognition

Principales Compétences: Intimidation 14, Discrétion 16

Background: Charles-B a apporté maintes preuves de sa loyauté; ses trois premiers clones ont trouvé la mort dans d'héroïques actions visant à assainir la bureaucratie Alphaïenne.





Malgré ses allures d'homme des bois et son aptitude incontestable à survivre à l'Extérieur, ce clone méprise et déteste cet univers bizarre - la saleté, la drôle d'odeur de l'air, la météo capricieuse, les sales petites bestioles, etc... Tout ce qu'il attend de la vie, c'est un petit job tranquille dans un confortable bureau où il pourrait brasser des paperasses, boire des Potions Dynamiques Gazeuses... et un vrai lit pour dormir la nuit. Les agents du Club Sierra qui prendrait Dave-Vi pour un possible sympathisant risquent de tomber de haut.

Ceux qui tirent les ficelles

Les cinq Grands Programmeurs dont vous trouverez la description ci-après dirigent le Secteur DOA, ou du moins en ont la prétention. En fait, les quatre premiers passent le plus clair de leur temps à imaginer d'horribles tortures mentales à faire subir au cinquième... lequel passe tout son temps à mettre au point d'abominables supplices à infliger à tous les autres (y compris ceux qui l'entourent).

Ces cinq Grands Programmeurs vivent dans les étages supérieurs du Secteur DOA et n'ont pratiquement aucun contact direct avec les masses. Pourquoi, dans ce cas, prendre la peine de vous les décrire? C'est très simple: si vous montez une campagne, vous risquez d'avoir besoin de grosses légumes - que ce soit dans le camp des bons ou des méchants - pour aiguillonner vos Clarificateurs, ces cinq personnages feront très bien l'affaire. De plus, nous nous sommes dit que vous aimeriez faire leur connaissance; dans le genre machiavélique, ils sont assez réussis.

Meg-U-VLT-5

Directrice du Service de l'Energie

Description: Long visage ovale et aristocratique à l'expression suffisante

Service: Service de l'Energie

Armes et Armure: Pistolet énergétique sur-



Depuis son arrivée dans le Secteur DOA, ce clone s'ennuie. Il a donc décidé d'effectuer de son propre chef des opérations de surveillance pour passer le temps. C'est ainsi qu'il a très vite eu en main assez de preuves pour faire exécuter un de ses collègues du central informatique DOAïen. Ça lui a tellement plu qu'il passe désormais toutes ses heures de loisir à espionner les gens: il sillonne les couloirs du Secteur DOA, jetant des regards suspicieux aux citoyens, aux papiers gras, aux recoins sombres et aux placards, ouvrant tranquillement des tiroirs, etc... agissant toujours avec une circonspection déroutante et poussant de temps à autres un petit gloussissement satisfait.

Ces Grands Bleus: les INDIGOS

Part-I-PIG-4

Responsable du Recrutement à PDH & Contrôle Mental

Description: Repoussant directeur de production Hollywoodien: clone obèse portant des chemises de soie, des chaînes en or, etc...

Service: PDH & CM

Armes et Armure: Deux "gros bras" (des gorilles Vautours armés de fusicônes) (P13), indice 16

Société Secrète: Libre Entreprise, rang 5

Principales Compétences: Indice 14 dans toutes les disciplines d'Aplomb

Background: En tant que démarcheur de Libre Entreprise, Part-I fait d'excellentes affaires auprès des riches célébrités qu'il côtoie. Il organise quotidiennement de folles "parties", faisant payer à ses invités un droit d'entrée

assez salé, inversement proportionnel à leur niveau d'accréditation. Ses activités sont tolérées car il prétend que ces fiestas sont en fait des réunions lui permettant de dénicher de nouveaux talents pour les Programmes de Divertissements de PDH & CM.

Les "réunions" se tiennent généralement dans des dortoirs ROUGES, dont les malheureux habitants sont trop intimidés par ce haut personnage INDIGO pour le dénoncer. Quand les voisins se plaignent trop de la musique qui hurle et des détonations de fusicônes, on envoie parfois des Clarificateurs pour mener l'enquête.

Violents VIOLETS

Dave-Vi-CKT-4

Eclaireur des Forces Armées

Description: Grand clone bronzé d'une beauté virile

Service: Forces Armées

Armes et Armure: Fusil laser (L9), indice 19; Couteau (I7); Veste en cuir (I1)

Société Secrète: Pro Tech, rang 6

Pouvoir(s) Mutant(s): Hypersens

Principales Compétences: Survie 17

Background: Dave-Vi est le premier éclaireur en Extérieur du Complexe Alpha. Il passe son temps à battre les étendues sauvages qui entourent la cité souterraine, gardant toujours un œil aux aguets pour surprendre d'éventuels envahisseurs commies - commandos armés, infiltrateurs, lapins en goguette, etc... L'autre (œil) divague dans son orbite, ce qui n'est pas sans déparer la beauté virile de Dave-Vi.

puissant (E12), indice 13

Société Secrète: PECP, rang 11

Pouvoir(s) Mutant(s): Electrochoc

Principales Compétences: Electronique 16, Eloquence 11

Background: "Alors comme ça, Lot-U-FUN n'était qu'un simple INFRAROUGE il y a à peine cinq cycles diurnes? Je me demande bien comment il a réussi à se faire nommer Administrateur du Secteur... Enfin, je pourrais peut-être tirer avantage de la situation. Ça fait des mois que j'essaie d'obtenir le feu vert pour doter tous les employés du Service de l'Energie de mini générateurs à fusion. Je ne devrais pas avoir trop de mal à faire passer le dossier si je m'adresse à cet ignorant INFRAROUGE!"

Meg-U croit beaucoup à l'influence des grandes lignées. Son dernier clone était ULTRAVIOLET, le précédent aussi, et celui d'avant également. A ses yeux Lot-U peut avoir changé d'accréditation, il n'en reste pas moins un ignorant INFRAROUGE parmi tant d'autres, ne méritant pas les louanges de l'Ordinateur et incapable de rivaliser avec la supérieure intelligence d'une femme comme elle. En y réfléchissant bien, c'est peut-être le moment de tenter un mini coup d'état...

Mike-U-DOA

Directeur de R&C

Description: Grand clone sérieux à la musculature agressive

Armes et Armure: Poings américains (I6), indice 17; Coup de tête (I9), indice 17

Société Secrète: Pro Tech, rang 16

Pouvoir(s) Mutant(s): Intuition Mécanique

Principales Compétences: Intimidation 19; indice 15 dans toutes les disciplines de Sens de la Mécanique

Background: Mike-U est franc, carré, il aime les affaires qui marchent. Avant toutes choses, c'est un ingénieur qui chérit les idéaux de Pro Tech, une sorte d'Arnie Schwarzenegger croisé de savant atomiste.

Mike-U ne s'entend décidément pas du tout avec Buro-U-CRT, qu'il considère comme un vulgaire gratte-papier hypocrite. Pour Lot-U-FUN, il réserve encore son verdict, mais il ne peut s'empêcher de penser que Lot-U s'amuse beaucoup trop pour quelqu'un qui vient d'être nommé Administrateur du Secteur. Les autres ne valent guère mieux - peut-être que le moment serait bien choisi pour tenter un coup de force...

Buro-U-CRT-6

Administrateur de PLI

Description: Petits yeux ronds dissimulés derrière des lunettes à verres très épais

Service: PLI

Pouvoir(s) Mutant(s): Empathie devant les Machines

Background: "La production de Délices Glacés est en chute libre, celle de chips aux algues a baissé de 12%... Je sens qu'il va y avoir du ménage au niveau des silos à nourrir!"

Depuis que Buro-U a pris la direction de PLI et mis en place son Dispositif d'Optimisation des Productions, la productivité a baissé de manière spectaculaire. Vous pensez qu'il va se trouver dans des sales draps? Eh bien pas du tout! Grâce à sa mutation d'Empathie envers les Machines, il est parvenu à faire porter le chapeau à ses assistants VIOLETS, ce sont eux qui vont tomber... comme des Clarificateurs. Peut-être serait-il possible d'adopter la même technique avec d'autres ULTRAVIOLETS?..

Vamp-U-RIK-1

Directrice des Programmes

Description: Jolie blonde mince au sourire amical

Service: PDH & CM

Armes et Armure: elle n'en possède elle-même aucune, mais elle est escortée par deux solides gorilles très bien armés, prêts à donner joyeusement leur vie pour elle

Société Secrète: Club Sierra, rang 1

Pouvoir(s) Mutant(s): voir ci-dessous

Background: "C'était le pied d'être une vidéo-star! Et c'est aussi bien agréable de servir l'Ordinateur au niveau ULTRAVIOLET, à part les problèmes de stress. Je pense que ce qui me plairait après ça, ce serait d'aller me reposer dans un endroit où les gens ne passeraient pas leur temps à me suivre partout. Un endroit comme l'Extérieur!"

Vamp-U est une adorable clone très attentionnée qui s'est hissée jusqu'au niveau ULTRAVIOLET grâce à une mutation jamais enregistrée jusque là: le Super-charme. Ce pouvoir fait tomber en extase devant elle tous ceux qui la voient ne serait-ce qu'une fois.

Vamp-U commence à en avoir assez d'être une ex vidéo-star toujours suivie par des hordes d'admirateurs. Elle veut être libre, goûter à de nouvelles expériences, aller à l'Extérieur. Contrairement à la plupart des citoyens ULTRAVIOLETS, Vamp-U n'a aucune compé-

tence en programmation. Alors, si elle veut pouvoir partir à l'Extérieur, il lui faudra réussir à s'assurer l'aide du Club Sierra et à se débarrasser de ses encombrants admirateurs.

Mais il y a quelques petits avantages à être ULTRAVIOLET... Vous avez dit "exécution en masse"?

Lot-U-FUN-3

Administrateur du Secteur

Description: Petit clone mince aux cheveux en bataille; sourire enfantin et insouciant

Service: UCT

Société Secrète: Dingues de l'Ordinateur, rang 12

Pouvoir(s) Mutant(s): Précognition

Principales Compétences: Logique spéculaire 15, Recherche et Analyse de Données 18

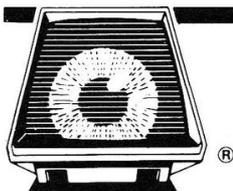
Background: Bon sang, décidément, Lot-U adore le Complexe Alpha. Dans quel autre endroit un vulgaire portier INFRAROUGE peut-il se retrouver bombardé Directeur de Secteur en moins d'une semaine? Ouais, c'est bien le meilleur gag qu'il ait réussi depuis son arrivée chez les Dingues de l'Ordinateur. On peut parier que l'ancien administrateur, Chomd-U- -ANP, ne s'amusera plus à bousculer des INFRAROUGE. Hé, hé, hé!

Maintenant, le problème de Lot-U se résume à "Comment conserver son accréditation et ne pas se faire descendre?" Il semblerait que les autres Grands Programmeurs n'aient guère apprécié sa fulgurante ascension.

Mais le jeu en vaut la chandelle: c'est vraiment trop marrant d'envoyer ces messages urgents dans tout le secteur: "Alerte! Alerte! Message à tous les agents Sec Int en civil, veuillez lever la main droite... Merci de votre coopération!"

Lot-U est un petit plaisantin, féroce à ses heures, qui aime vivre au jour le jour. Il ignore complètement en quoi consiste le métier de Grand Programmeur (on dirait que ces gars là passent le plus clair de leur temps à essayer de s'entretenir) mais il sait une chose: c'est vraiment le pied d'avoir directement l'accès à l'Ordinateur!

Heureusement pour lui, Lot-U a un sens précognitif assez développé, ça lui a plus d'une fois permis d'éviter des erreurs qui lui auraient été fatales tandis qu'il pianotait gaie-ment sur son clavier. Peut-être qu'après tout, le moyen le plus sûr de conserver sa haute situation consisterait à éliminer les autres ULTRAVIOLETS.



Les Sociétés Secrètes

Bienvenue dans le fantastique univers de l'intrigue et de la trahison!

Le renseignement de loin le plus important figurant sur une fiche de personnage est sans nul doute son affiliation à une société secrète. C'est en effet cette information et elle seule qui fait du PJ un traître passible d'exécution sommaire et promis à un sombre au-delà. Bien sûr, il possède une mutation, mais les pouvoirs mutants peuvent être ignorés ou enregistrés... Alors que l'appartenance à une société secrète constitue un crime permanent et impardonnable.

Dans ce livret nous consacrerons un chapitre important à ce qui se passe au sein de chaque organisation: quels sont ses adhérents, quel type de relations ils entreprennent, etc... Vous trouverez dans les pages suivantes une description fouillée des seize sociétés secrètes du Secteur DOA, ainsi que des suggestions et conseils sur la manière de les utiliser pour rouler vos Clarificateurs dans la farine. Voici comment sont présentées ces descriptions:

Adhérents: le descriptif de chaque organisation commence par une liste de ceux de ses adhérents qui joueront un rôle dans ce livret: leur rang dans la société, les pages dans lesquelles ils apparaîtront par la suite, etc... Pour chaque organisation, nous vous présentons les portraits de quatre à huit adhérents, mais n'allez pas croire que l'effectif de la société se résume à ce nombre. Que non pas! Le Secteur DOA grouille d'agents de sociétés secrètes - il y en a bien trop pour que nous les mentionnions tous ici, c'est pourquoi nous nous contenterons d'un échantillon suffisant pour que vous en ayez toujours deux ou trois sous la main en cas de besoin.



Signe de Reconnaissance: vient ensuite le signe de reconnaissance, qui peut varier du simple mot de passe à un certain type de poignée de main. Au sein des sociétés les plus... secrètes, ce signe de reconnaissance est le seul moyen pour un agent de repérer un de ses collègues. Le problème, c'est que de nombreuses sociétés utilisent des signes très voisins.

Je sais ce que vous pensez: c'est exprès que nous leur avons donné des signes presque identiques, pour le plaisir de dérouter vos pauvres Clarificateurs et de les amener à s'entretuer...

Exact!

Background: après les signes de reconnaissance, vous trouverez quelques paragraphes consacrés aux grands projets de la société en question et à la manière dont ses nouveaux membres (comme les PJs) sont censés y participer.

Nombre de ces "Grands Projets" sont à mourir de rire et vous serez peut-être tenté de confier régulièrement à vos joueurs des missions qui en découlent... Mais attention, il ne faut pas abuser des meilleures choses: les sociétés sont des entités vibrantes d'activité et en perpétuelle expansion. Vos missions doivent constamment se renouveler. Ainsi, vos joueurs ne seront pas fixés sur ce que l'on attend d'eux dès qu'ils auront tiré leur société.

Joueur avec MJ Routinier: "14, me voilà donc agent Pro Tech. Ça fait la troisième fois cette année. Je parie qu'ils vont encore m'envoyer chercher des pièces pour ce satané laser géant...(soupir)"

Joueur avec MJ Créatif: "Waou! Pro Tech! Je me demande bien ce qu'ils vont me demander ce coup ci ... La première fois, je devais récupérer des pièces pour un laser géant; la deuxième, il fallait dérober les plans du nouveau Vautour 920X. Qu'est-ce qu'il va bien pouvoir trouver ce coup ci?"

Et maintenant, routine ou imagination? A vous de choisir votre camp!

QG Secret: cette rubrique vous apprendra où se trouve le Quartier Général secret de chaque organisation. Mais n'oubliez pas pour autant que les sociétés secrètes sont des organisations clandestines, qui doivent souvent changer de locaux à l'improviste, parfois même sans en aviser leurs adhérents!

Petite note sur les Guerres de Sociétés Secrètes

Dans le Secteur DOA, les différentes organisations secrètes s'entre-déchirent copieusement. Rien de neuf, me direz-vous? Eh bien si! Sachez que certaines sociétés ont vaillé que vaillé conclu des alliances (un peu comme Staline et Hitler au début de la deuxième guerre mondiale)... Alliances qui doivent faire face à d'autres coalitions.

Théoriquement, ça ne devrait pas poser de problèmes - les agents des diverses sociétés secrètes passent de toutes façons leur temps à s'entre-tuer. Le seul ennui, c'est que ces luttes fratricides prennent une ampleur de plus en plus importante dans le Secteur DOA, à tel point qu'il devient courant de tomber sur des amoncellements de corps sanguinolents au détour d'un corridor (avec le mot "VENGEANCE" bombé à la peinture rouge au dessus des cadavres, bien entendu). Chose curieuse, l'Ordinateur ne fait pas grand-chose pour mettre fin à ces massacres. Il faut dire que d'après certaines rumeurs, il en serait quelque peu responsable...

Toujours est-il qu'un vaste conseil de guerre va se tenir dans un avenir proche, et que toutes les sociétés sont censées y envoyer des délégués. Peut-être parviendront-elles à un accord qui mettrait fin aux violents conflits qui ébranlent le Secteur DOA...

Assez peu probable, vous avez raison.

Liste des Sociétés Secrètes

Les Anti-Mutants

Adhérents	Rang	Page
Clona-B-CNH-6	8	30
Charles-B-RSN-4	6	9
Mongo-V-IEN-2	4	9
Flo-R-IDA-1	2	81

Signe de reconnaissance: le premier agent fait le signe dit de l'antenne (il agite deux doigts au dessus de sa tête); le deuxième lui répond en passant lentement le tranchant de sa main contre sa gorge.

Background: il règne une véritable paranoïa au sein de cette société, et les consignes de sécurité y sont extrêmement strictes. Chaque agent Anti-Mutant connaît seulement un de

ses supérieurs et deux ou trois subalternes. Les adhérents mentionnés ci-dessus se conforment à cette règle; c'est ainsi que Mongo-V connaît simplement Charles-B, son chef, et Flo-R, son agent à tout faire.

Les nouveaux adhérents que sont les PJs commencent leur carrière au rang immédiatement inférieur à celui de Flo-R. L'avancement est uniquement fonction du nombre de mutants abattus (il en faut deux pour monter d'un échelon dans la hiérarchie, un seul s'il s'agissait d'un haut personnage ou d'un agent de Psion).

Dans la guerre qui oppose les Anti-Mutants et les Partisans d'être tentaculaires venus d'au delà de l'espace-temps - Psion - les AM sont en train de perdre du terrain: le nombre de leurs morts excède celui des agents de Psion de plus de 30%. Mais ne vous affolez pas: sous la direction de leur nouveau chef hystérique - heu pardon, historique - Simp-DOA, les Anti-Mutants peuvent encore l'emporter!

Simp-DOA n'est pas un modèle d'équilibre, mais il est énergique et, à sa manière délirante, assez inventif. Il a deux grands projets: équiper tous ses agents de casquettes en aluminium pour les protéger des ondes de contrôle mental des mutants, et les faire enregistrer comme mutant: cela permettrait de brouiller les pistes, de donner un nouveau souffle aux AM et peut-être d'infiltrer les rangs de Psion.

Le problème avec ces deux magnifiques projets, c'est que tous les agents Anti-Mutants sont bel et bien des mutants, et qu'ils se retrouvent face à un dilemme insoluble:

"Je sais que si je fixe un objet suffisamment longtemps, il s'enflamme - mais le profbot nous a bien recommandé de ne pas jouer avec le feu, alors je ne le fait pas souvent, et puis j'ai rejoint les Anti-Mutants... Et voilà que maintenant ils veulent me faire enregistrer une mutation! Je ne vais quand même pas leur dire que j'allume des incendies rien qu'avec mes yeux, ils se demanderaient où diable j'ai pu entendre parler de ce pouvoir mutant..."

Evidemment, le projet des casquettes en aluminium est prioritaire.

QG Secret: les Anti-Mutants ont un sacré problème: ces satanés mutants possèdent toutes sortes de pouvoirs surnaturels et il leur serait très facile de découvrir l'emplacement d'un QG secret en s'attaquant au cerveau d'un loyal serviteur de l'organisation et en l'abandonnant à l'état de larve amorphe. C'est pour cette raison qu'il n'existe pas à proprement parler de QG des Anti-Mutants. Les réunions se font à l'improviste, dans des lieux choisis sur le moment, afin d'empêcher les mutants doués du pouvoir de Précognition d'en deviner le cadre et l'heure, et de tendre des embuscades. Toutes ces précautions ren-

dent l'Anti-Mutants moyen quelque peu paranoïde - mais bon, ce n'est pas pour rien que ce jeu s'appelle PARANOIA! Autre conséquence de ce mode de fonctionnement: vous ne savez jamais si vous n'allez pas tomber au beau milieu d'une réunion des Anti-Mutants en rentrant dans votre dortoir ou en pénétrant dans votre salle de briefing!

Les Communistes

Adhérents	Rang	Page
Jane-J-KAN-3	3	8
Tess-R-DOA-1	3	8
Mister-R-ANG-2	2	32
Georgedu-CLO-6	2	7

Signe de reconnaissance: les deux agents commencent par se serrer la main de manière particulière: trois mouvements de haut en bas, deux pressions de la paume. Puis ils récitent en chœur les slogans suivants: "La Révolution Proletarienne est proche et c'est à nous de paver son chemin. A bas les valets de l'impérialisme. A bas l'Ordinateur. Restons fidèles à l'idéal révolutionnaire!"

Background: ce n'est pas toujours marrant d'être communiste dans le Complexe Alpha (comme dans pas mal d'autres endroits, d'ailleurs). Non seulement vous devez vous méfier de la Sécurité Interne et des espions de l'Ordinateur, mais il vous faut aussi surveiller les M et Mme Dupont du Secteur DOA, à qui on serine depuis leur naissance que les commies sont des êtres diaboliques. Mais ça n'empêche pas les militants de la Cellule 1917 de poursuivre leur campagne de graffiti, ni de distribuer des tracts dans tout le Centre de Puériculture. Que non pas! La Cellule 1917 reste très active!

Chacun de ses membres occupe à tour de rôle la fonction de secrétaire de cellule... Ce qui a deux conséquences: premièrement, on ne sait jamais qui commande; deuxièmement, les PJ Communistes doivent se tenir prêts à remplir de temps à autres les fonctions de Secrétaire.

Et que fait ce secrétaire? Oh, pas grand-chose, il organise les activités des militants, étudie la doctrine Marxiste, cache chez lui les camarades poursuivis par la Sec Int (ce dernier point peut s'avérer assez ennuyeux, surtout au beau milieu d'une mission).

Les missions confiées aux militants consistent généralement à participer à une campagne de propagande, à retrouver un exemplaire du Manifeste saisi par la Sec Int, ou encore à assassiner un membre d'une organisation rivale connu pour ses idées anti-communistes.

QG Secret: la Sécurité Interne s'acharne tout particulièrement à rechercher ce QG, c'est pourquoi celui-ci déménage très fréquem-

ment, ne restant guère plus d'un cycle hebdomadaire au même endroit. Il incombe chaque fois au secrétaire de cellule de dénicher un endroit sûr et d'en communiquer l'emplacement à ses camarades.

Pour le moment, les Communistes tiennent leurs réunions dans un gros carton d'emballage, au dernier étage du Centre de Distribution de PLI.

Les Dingues de l'Ordinateur

Adhérents (Nom de code)	Rang	Page
Mataha-I-DOA-1 (Keyboard Queen)	15	95
Lot-U-FUN-3 (Chevalier Blanc)	12	11
Will-B-BIG-5 (Robozap)	6	29
Lard-O-DOA-2 (Gros Ami)	3	8

Signe de reconnaissance: il n'en existe pas au sein des Dingues de l'Ordinateur; en revanche, chaque agent a un nom de code, que ses collègues ne connaissent pas obligatoirement - tous les Dingues mentionnés ci-dessus entretiennent des relations. Pour savoir si un nouvel adhérent connaît le nom de code d'un autre agent de la société, lancez le dé et comparez le score obtenu au rang de l'agent en question. Ainsi, si un PJ tire un 15 ou moins, il a entendu parler de Keyboard Queen (mais peut-être ignore-t-il son véritable nom). Pour contacter un membre de l'organisation via la "boîte à lettres" (voir "QG Secret"), il est nécessaire de connaître son nom de code.

Background: les affaires marchent bien pour les Dingues de l'Ordinateur. Les pitreries hautement rentables de Lot-U ont provoqué un afflux d'adhérents. Mataha-I (qui dirige aussi les Romantiques) pourrait en devenir jalouse mais elle est bien trop occupée par la mise au point de son propre Grand Projet. Et Dieu sait que l'affaire est délicate! Vous est-il jamais arrivé, quand vous étiez gosse, d'allumer quelques allumettes dans la cheminée et de manquer de mettre le feu à la maison? Eh



bien c'est un peu la même chose...

Mataha-I n'est pas sans rappeler une gamine qui joue avec des allumettes. Par pur amour du risque, elle essaie d'introduire dans le réseau informatique du Secteur DOA un logiciel d'avant le Grand Boum ... qui est ce qu'on appelle un "virus program". Pour ceux qui ne connaissent pas le terme, il s'agit d'un programme "auto copiant" qui ne sert à rien sinon à occuper un maximum de mémoire. Les "virus programs" chargés sans qu'on s'en rende compte peuvent se développer jusqu'à bloquer tout un sous-système faute de mémoire libre. Le programme de Mataha-I est un petit chef d'œuvre du genre: si elle parvient à l'introduire dans le réseau informatique sur lequel elle travaille, il faudra à peine 9 cycles mensuels pour que le Secteur DOA s'efface entièrement de la mémoire de l'Ordinateur.

Pour que sa petite plaisanterie marche, il faut que Mataha-I parvienne à charger son programme dans tous les sous-systèmes du Secteur DOA - et il y en a 257! C'est ici qu'interviennent les nouveaux adhérents. Mataha-I a laissé un message dans la "boîte à lettres", pour demander l'assistance des nouvelles recrues (les PJs par exemple). Ceux qui répondront à son appel se verront remettre une copie du programme avec mission de la charger via tel ou tel terminal. Disons un terminal proche de l'endroit où les Clarificateurs doivent accomplir leur travail...

Nous savons bien que la mission ci-dessus est vraiment particulière et donc difficile à réutiliser. Dur-dur! Mais précisons que les Dingues de l'Ordinateur sont assez peu organisés et n'ont guère de stratégies communes. Ce sont plutôt des informaticiens francs-tireurs qui prennent leur pied à faire cracher double ration aux distributeurs de Délices Glacés et à obtenir des effets de stroboscope sur les éclairages publics du Complexe Alpha. Et puis si vous n'êtes pas content, vous n'avez qu'à vous trouver une autre société secrète, na!

QG Secret: il n'en existe pas. Les Dingues de l'Ordinateur ne se rencontrent que rarement. Par contre, ils ont mis au point une "boîte à lettres" secrète dans un sous-système de l'Ordinateur peu utilisé qui sert à réguler la climatisation de certains locaux (ce qui explique l'odeur de renfermé et la terrible chaleur qui règnent dans les baraquements INFRAROUGES). Il suffit aux agents de taper le code d'accès "DING-DONG" puis d'entrer leur nom, ils peuvent ensuite laisser leurs messages et prendre connaissance de ceux qui leur sont destinés.

■ Corpore Metal

Adhérents	Rang	Page
Jackbot	20	64
6 Gardbots	9	89
5 Manutbots	7	53
Cigo-B-GNE-3	4	30

Signe de reconnaissance: les robots font effectuer un tour complet (dans le sens des aiguilles d'une montre) à leur tête; les humains font un tour sur eux-mêmes. Pour répondre, même chose mais dans le sens inverse de celui des aiguilles d'une montre. De bonnes gaffes en perspective!

Background: actuellement, c'est la branche DOAïenne qui est de loin la plus active de toute l'organisation. Tandis que le gros des troupes passe son temps en débats stériles sur la manière dont les intelligences artificielles arriveront au pouvoir, les agents du Secteur DOA travaillent d'arrache-pied à la mise au point de robots humanoïdes qui, une fois parfaits, pourront occuper des postes clefs dans tout le Complexe Alpha et jalonner l'inexorable prise de pouvoir de l'organisation.

Les nouveaux adhérents de la société sont tenus pour suspects tant qu'ils n'ont pas fait leurs preuves plusieurs fois, soit en déconnectant - autrement dit en tuant - des agents ennemis (PURGEurs, Destructeurs de Frankenstein, Humanistes, etc...), soit en rapportant à l'organisation des fonds ou du matériel pouvant servir la Cause.

Les membres des trois premiers rangs sont sévèrement mis à l'épreuve. Pour un Clarificateur, cela veut dire qu'un dirigeant de la société peut faire affecter à son équipe un robot particulièrement insupportable. Si le Clarificateur le défend contre ses coéquipiers, cela voudra dire qu'il est effectivement dévoué à la Cause. S'il ne le fait pas, cela signifiera que c'est un traître ou qu'il a encore besoin d'être endoctriné.

Ces mesures de sécurité draconiennes font de Corpore Metal la société secrète la moins noyauté par la Sec Int de tout le Secteur DOA.

QG Secret: peut-on rêver meilleur endroit pour les réunions de Corpore Metal que le Centre d'Etude et de Perfectionnement des Cerveaux Electroniques? Dans un des recoins de ces locaux, sur un écran de blindage métallique, se dissimule une porte secrète que l'on ne peut ouvrir qu'en inversant les polarités d'un champ magnétique particulier (opération délicate pour un humain non accompagné d'un robot). Les réunions se tiennent à intervalles irréguliers, et sont essentiellement consacrées à la mise au point d'un humanoïde parfait.

■ Les Léopards de la Mort

Adhérents	Rang	Page
Kam-I-KZE-1	8	74
Serge-V-ANT-6	7	75
Bamb-B-III-6	4	9
Hypo-J-CRT-6	4	57
Miro-J-MOP-6	1	51
Cy-R-PNK-1	1	69
Omar-DOA-1-6	0	34

Signe de reconnaissance: "Comment vas-tu - yau d'réacteur?" suivi d'un pied de nez.

Background: "Yiiiiipi! La Grande Boum!"

La mega fiesta annuelle des Léopards, avec Concours du Plus Beau Déguisement Punk-Rock et Bomb-O-Rama, approche à grands pas, ce n'est plus qu'une question de cycles mensuels, et tout le monde travaille d'arrache-pied à se procurer d'indispensables accessoires pour la grande fête (chapeaux en papier, bombes napalm, etc).

Cette gigantesque boum se tient une fois par an et tous ceux qui comptent au sein de l'organisation (c'est-à-dire les agents de rang 3 et plus) y sont invités. Autrement dit, si un membre de rang 1 ou 2 veut être à la fête, il a intérêt à faire ses preuves, et vite! Et pas à coups de petites plaisanteries anodines - bombes à retardement dans les entrepôts de PLI ou autres - non monsieur! Pour décrocher une invitation au CPDBPRBOR, vous devez réussir un véritable coup d'éclat: laisser tomber une caisse de désinfectant surpuissant dans un silo de Délices Flambés, reprogrammer un frotbot pour qu'il repeigne tous les couloirs ULTRAVIOLETS en noir, ou encore glisser de la Potion Dynamique Gazeuse dans le bac à douche d'un Grand Programmeur...

Et n'oubliez pas que ces entreprises risquées n'entrent pas dans le cadre des missions régulières, les agents ne doivent donc pas laisser tomber la routine: vol d'armes, poses de bombes, etc...

Les nouveaux adhérents ne connaissent personnellement que Cy-R et Miro-J, mais ils ont entendu parler de Docteur Destructo (Kam-I), et de Gros Délire (Serge-V), ces monstres sacrés de l'organisation.





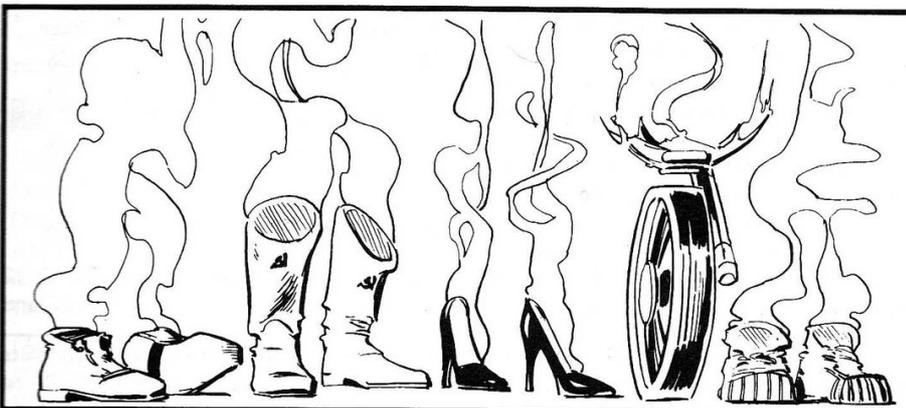
QG Secret: il n'en existe à proprement parler aucun, si ce n'est le repère des agents de haut rang - un speakeasy clandestin situé à proximité des quartiers résidentiels VERTS (il faut frapper trois fois et, quand la porte s'ouvre, dire "C'est Skeeter qui m'envoie").

La Première Eglise du Christ Programmeur

Adhérents	Rang	Page
<i>L'authentique PECP</i>		
Meg-U-VLT-5	11	10
Kang-R-ROU-3	6	32
Papie-R-DOA-6	5	54
Yippiyi-O-DOA-2	4	8
Barb-R-IAN-3	2	7
<i>LaPECP Unifiée</i>		
Tact-I-QUE-2	11	74
Gerb-R-ASS-4	3	32
Lloyd-DOA-2	3	92
Mike-R-FON-2	1	92

Signe de reconnaissance: les agents font connaître leur appartenance à la société en touchant successivement quatre points de leur poitrine formant un carré imaginaire censé représenter l'écran de l'Ordinateur. Les agents de l'Authentique PECP font ce signe dans le sens des aiguilles d'une montre, ceux de la PECP Unifiée dans le sens inverse, et les Lasers de la Foi tracent ensuite un X imaginaire sur leur poitrine, suivant les diagonales du carré.

Background: comme nous la savons tous la Première Eglise du Christ Programmeur est une société assez inoffensive, fondée et soutenue par l'Ordinateur afin de détourner les citoyens d'idéologies plus dangereuses. Mais cela ne veut pas dire que tout va pour le mieux dans la Première Eglise. Que non pas! Il y a même de sérieux problèmes. L'organisation est divisée - pour ne pas dire déchirée - entre trois factions: le Père, le Fils et le Saint Esprit... Euh, pardon, ça c'est une autre histoire.



La première faction, qui se fait appeler Authentique Première Eglise du Christ Programmeur, vénère et aide l'Ordinateur par tous les moyens possibles et attend de ses membres qu'ils forment des comités de surveillance pour dénoncer les activités subversives de leurs concitoyens. C'est cette branche de l'organisation qu'a fondée à l'origine notre Ami. Son existence est donc tolérée.

Vient ensuite, par rang d'importance, la Première Eglise du Christ Programmeur Unifiée, dont les membres ont les mêmes croyances et les mêmes cultes, à ceci près qu'ils font leur signe de carré en sens inverse des aiguilles d'une montre. C'est cette différence considérable qui a conduit les deux mouvements à s'affronter assez violemment.

Les Lasers de la Foi constituent la faction la moins nombreuse et la moins connue (mais sans doute la plus dangereuse). Cette secte se consacre à l'élimination de tous ceux qui ne méritent pas de vivre sous la bienveillante surveillance de l'Ordinateur. Le problème étant qu'à leurs yeux cette catégorie englobe à peu près tout le monde - et en particulier les hérétiques de l'Authentique PECP et de la PECP Unifiée, qui se sont écartés du droit chemin baigné de lumière sur lequel marchent les Lasers de la Foi, et qu'ils souhaitent pour tous.

Des rumeurs courent selon lesquelles des extrémistes de cette dernière faction œuvrent à épurer le Complexe Alpha de l'influence de l'Anté-Ordinateur et de ses diaboliques serviteurs. Comment doit s'effectuer cette épuration, nul ne le sait... Mais il est question, dans les textes sacrés de la secte, d'un nouveau Complexe Alpha, baignant dans la pureté et s'élevant sur les ruines radioactives de l'ancien. Ajoutons que l'insigne de l'organisation est un petit phœnix de syntéplast que ses membres portent constamment en pendentif autour du cou.

Les agents des Eglises Authentique et Unifiée sont généralement assez peu hostiles les uns envers les autres. Et quand hostilité il y a, c'est d'ordinaire sans violence, les membres de chaque faction essayant simplement de tirer la couverture à eux après chaque mission pro-Ordinateur réussie, tentant d'infiltrer le groupuscule adverse, ou faisant des bruits inconvenants durant les sermons de l'autre secte. De temps à autres les rivalités dégénèrent en bains de sang, mais le plus souvent, cette saine émulation ne fait que renforcer la foi des adeptes en l'Ordinateur (ce qui était exactement l'objectif de notre Ami lorsqu'il fonda l'Eglise Unifiée). En revanche les Lasers de la Foi sont méprisés et détestés par les agents des deux principaux courants de la PECP, et lorsqu'il y a rencontres, celles-ci sont toujours brèves et sanglantes.

Il est toujours très amusant d'avoir des Clarificateurs appartenant à la Première Eglise du

Christ Programmeur: un nouvel adhérent, ignorant qu'il existe différents courants dans son organisation, peut remettre une précieuse relique à un membre d'une autre faction. Après ça, allez vous expliquer avec votre supérieur orthodoxe! Ou bien, mettons qu'un Clarificateur vienne de mener à bien sa mission secrète, que diriez-vous de faire intervenir un groupe d'agents appartenant à une autre faction, qui vont s'efforcer de s'attribuer tout le mérite de l'opération?

Vous pouvez aussi vous arranger pour avoir deux membres de la Première Eglise parmi vos PJs. Au début, ils penseront pouvoir s'entraider, puis ils réaliseront qu'ils sont en fait en compétition. Ça ne devrait pas être trop difficile à réaliser: jouez sur les divisions de la société secrète et tout devrait marcher comme sur des roulettes.

QG Secret: l'Authentique Première Eglise organise des services religieux le septième cycle diurne de chaque cycle hebdomadaire, dans le réfectoire INFRAROUGE N°102, à 9 et 11 heures. La PECP Unifiée tient les siens dans le réfectoire INFRAROUGE N°103, à 10 et 12 heures. Les Lasers de la Foi se retrouvent le même soir dans le Complexe Récréatif.

Les Destructeurs de Frankenstein

Adhérents	Rang	Page
Cub-I-CUL-4	12	70
Frau-B-LKR-3	8	61
Sara-B-LUM-6	7	64
Glassex-J-TRE-5	6	8
Suzi-J-KIU-2	2	56

Signe de reconnaissance: poignée de main spéciale: trois mouvements de haut en bas, une pression de la paume.

Background: les Destructeurs de Frankenstein sont en train de perdre leur guerre contre les robots. Pourquoi? Tout simplement parce qu'ils sont trop peu et les robots trop nombreux. Mais ça n'inquiète guère Frau-B. Elle a des projets. De grands projets... Qui peuvent se résumer à "Si vous ne pouvez pas les descendre tous, arrangez-vous pour qu'ils s'entre-tuent."

C'est que, voyez-vous, Frau-B a trouvé le moyen de reprogrammer des robots afin qu'ils attaquent d'autres robots. Futé, non? Toutes les nouvelles recrues des Destructeurs de Frankenstein apprennent ce nouveau programme.

Au début de votre prochaine aventure, glissez au PJ des DF deux ou trois cartouches CME et envoyez le à la chasse au robot. Une

fois qu'il aura neutralisé une de ces démoniaques créatures à l'aide de ses cartouches, il lui faudra environ une heure pour effectuer la reprogrammation. Il sera sans doute très intéressant d'observer la réaction des autres Clarificateurs lorsque le robot "réparé" par l'agent des Destructeurs renaîtra à la vie en hurlant: "Les robots sont des êtres sataniques! Détruisez toutes les intelligences artificielles!"

QG Secret: Les Destructeurs de Frankenstein se réunissent dans l'appartement de Frau-B-LKR, où les caméras de surveillance ont été déconnectées. Les pièces y sont meublées avec goût et très confortables (moyennant une petite participation, on peut même s'y régaler de canapés de contrebande). Seul petit problème pour les Destructeurs, des agents d'accréditation VERTE ou inférieure qui se rendent chez Frau-B se font régulièrement exécuter pour intrusion dans des locaux classés BLEUS.

Libre Entreprise

Adhérents	Rang	Page
Phil-Vi-ATZ-4	11	29
Ben-B-OVA-3	10	76
Bill-J-DOA-3	10	53
Gorilles Vautours	6	9
Part-I-PIG-4	5	10
George-I-GRL-6	5	*
Hank-B-MVN-3	2	95
Autres Vautours	1	79

Signe de reconnaissance: "Comment vont les affaires?"/"Plus personne ne fait le détail."

Background: "Bonjour, chers amis, vous n'ignorez pas que Libre Entreprise est la deuxième société secrète du Secteur DOA - mais nous ne seront pas satisfaits avant d'être Numéro 1! Et grâce aux géniales idées de Ben-B-OVA, nous allons bientôt y parvenir!"

"Quelles idées, me demanderez-vous? Eh bien - je sens que vous allez apprécier - en un mot comme en cent, il s'agit de concessions! Oui, des concessions de Libre Entreprise! Vous allez voir..."

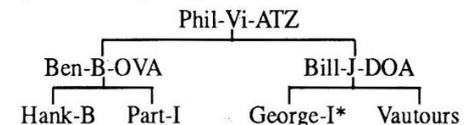
"Allez trouver M. Dupont-DOA et dites-lui: "Dupont, voulez-vous gagner un million de crédits?". "Ça ne se refuse pas!" vous répond-il. "Eh bien, c'est très simple. La vente, il n'y a que ça! Et pour la modique somme de ... non pas 50, non pas 40, mais 25 petits crédits (plus une cotisation d'adhésion de 150 %), nous vous proposons de devenir concessionnaire Libre Entreprise! Quels sont les avantages? Accrochez-vous à votre salopette car vous n'allez pas y croire! Cette concession vous donne - à vous et à vous seul, Du-

pont-DOA - le monopole, je dis bien le MONOPOLE, des ventes de marchandises Libre Entreprise dans votre quartier résidentiel!

"Que dites-vous de ça? J'ai déjà entendu parler de bons business, mais celui-ci est positivement extraordinaire! Et attendez, ce n'est pas tout! Moyennant 50 petits crédits supplémentaires (et une taxe minime de 150 %) vous pouvez devenir Concessionnaire Officiel de Libre Entreprise! Une affaire à ne pas manquer...Signez ici..."

Sous le règne clairvoyant de Phil-Vi-ATZ, les ventes et le nombre d'adhérents de Libre Entreprise ont monté en flèche, et la dernière invention de Phil-Vi fait merveille (taxe sur les objets de luxe - si vous ne possédez pas d'objets de luxe, vous devez cette taxe). Les adhérents de l'organisation sont autorisés à vendre à peu près tout ce qu'ils veulent - à condition qu'ils versent 10% des bénéfices bruts à leurs supérieurs immédiats. Il arrive parfois que Libre Entreprise se trouve en possession d'un lot important, mettons 10 000 porte-bonheur Teela O'Malley (comment? Ce seul point mériterait un livret d'aventure!), les petits concessionnaires sont alors bons pour le porte-à-porte.

Voici un petit organigramme vous expliquant qui travaille pour qui:



En rejoignant Libre Entreprise, votre PJ se retrouve automatiquement au bas de cette échelle hiérarchique. Ensuite, c'est à lui de se débrouiller: plus il vendra, plus il montera en grade... Il n'y a pas de limite!

QG Secret: les Libres Entrepreneurs se réunissent dans un sous-sol inoccupé situé juste sous le Centre de Distribution de PLI (ils utilisent aussi ce local pour détourner des cargaisons d'articles appartenant à ce service). On peut s'y procurer des boissons et des snacks.

Les Humanistes

Adhérents	Rang	Page
Pop-U-LAT-6	16	28
Top-V-SSV-2	6	74
Mack-J-TSH-2	5	95
Robert-J-UNG-2	5	88
Laura-V-DOA-3	4	69
Melody-R-SOL-2	1	81
Perry-O-LZD-4	1	76

Signe de reconnaissance: salut spécial: 12 pressions rapides de la paume, suivie d'une

* Note de PDH & CM: George-I-GRL-6 s'est avéré être un traitre mutant. Sa famille clone doit s'effacer des mémoires de tous les loyaux citoyens du Complexe Alpha. Veuillez faire disparaître de vos dossiers toutes les références la concernant. Ayez confiance en l'Ordinateur. L'existence d'un dénommé George-I-GRL est une rumeur infondée. Les rumeurs relèvent de la trahison. Merci de votre coopération.

petite tape sur l'épaule et d'un amical: "Quoi d neuf, mon gars?"

Background: Bon, que cherchent à faire les humanistes? Vous dites?... Détruire toutes les intelligences artificielles du Secteur DOA? Eh bien vous avez raison! Ils concentrent toute leur attention sur l'"Opération Shutdown", qui doit se dérouler dans ce secteur. Des agents de l'organisation s'y infiltrent quotidiennement pour y reprogrammer des robots afin qu'ils obéissent aux instructions des humains. Dans le même temps, d'autres Humanistes tentent de pénétrer les sauvegardes de l'Ordinateur via des terminaux clandestins... Et devinez qui est censé les aider?

Exact, et l'instruction vient d'en haut: chaque fois qu'un agent de la société demandera de l'aide à une recrue autochtone, celle-ci devra aussitôt lâcher tout ce qu'elle fait pour lui prêter assistance. Tout manquement à cette règle sera sanctionné par une expulsion - pour le moins.

Malheureusement pour Pop-U et ses amis, la Sec Int a eu vent de l'opération et s'est empressée d'introduire des infiltrateurs chez les Humanistes. Résultat, le Secteur DOA grouille de citoyens enjoués qui se tapent joyeusement sur l'épaule en demandant: "Quoi d neuf, mon gars?" et s'empressent de demander d'incroyables "services" aux Humanistes du secteur.

Les missions confiées aux agents appartenant au corps des Clarificateurs sont relativement simples: tirer quelques cartouches CME, se glisser dans le Central Informatique pour y faire un peu de reprogrammation, etc... Mais n'hésitez pas à augmenter le poids des responsabilités qui pèsent déjà sur les larges épaules de vos Clarificateurs en faisant intervenir un Humaniste venu de l'extérieur avec des exigences insensées. Peut-être aura-t-il "simplement" besoin de quelqu'un pour détourner l'attention d'un gardbot des étages ULTRAVIOLETS pendant une petite demi-heure?

QG Secret: les Humanistes se réunissent dans un des bureaux de l'Hopital DOAïen. Comme dans la journée ce local est utilisé par des Ingénieurs en Rentabilité d'UCT, les agents de l'organisation en sont réduits à se retrouver pendant le cycle nocturne.

Les Illuminati

Adhérents	Rang	Page
John-I-VIN-1	10	88
Don-B-CHT-4	8	95
Abe-I-LLE-1	6	61
Ghor-I-LLE-4	4	59
Tick-J-VRE-1	1	64

(Ajoutons que pratiquement un employé sur trois du Centre d'Extermination appartient à cette société - voir page 88)

Signe de reconnaissance: ce sont les membres de cette société qui ont le signe de reconnaissance le plus complexe. On commence par une poignée de main spéciale: trois mouvements de haut en bas, deux pressions de la paume, trois mouvements de haut en bas; puis on doit dire le Mot de Passe du Cycle Hebdomadaire (MPCH). Vous noterez que nous avons précisé "hebdomadaire", car les Illuminati changent de mot de passe... (voyons si vous suivez?) Eh bien non, pas toutes les semaines! Tous les jours (on voit bien que vous êtes nouveau dans ce jeu).

Exemple:

- L'Ordinateur est mon Ami.
 - On ne doit jamais mélanger des Délices Glacés avec de la Potion Dynamique Gazeuse.
 - Teela O'Malley est ma vidéo-star préférée.
 - Le nouveau frotbot 459 présente de gros avantages sur le 458!
 - Non mais, dites, de quoi parlez-vous?
 - De la pluie et du beau temps.
 - Non, sans blague, pourquoi est-ce que vous dites ces trucs bizarres?
 - Gloup! Mais alors vous n'êtes pas...
 - C'étaient des mots de passe, hein? Espèce de sale traître! (ZAP)
- OK, ce n'étaient pas de vrais mots de passe, mais vous avez saisi l'idée.

Background: Après Libre Entreprise et la Première Eglise du Christ Programmeur, les Illuminati forment la société secrète la plus puissante du Secteur DOA. Leurs agents sont présents pratiquement partout et leurs taupes sont parvenues à infiltrer, à des degrés divers, toutes les autres organisations clandestines. Alors quel est leur but, me direz-vous? Personne ne le sait au juste, pas même les leaders de cette société! Mais vous pouvez me faire confiance: si je vous dis qu'ils sont importants, c'est qu'ils le sont...

Pour l'instant, les missions confiées aux agents Illuminati consistent pour l'essentiel à infiltrer Libre Entreprise et Pro Tech, ainsi qu'à ramasser des paquets de chips aux algues vides. C'est que, voyez-vous, l'organisation est en train de monter une imprimerie de faux crédits: le pouvoir des crédits est énorme, et les Illuminati veulent ce pouvoir.

Pour commencer, il leur faut conclure un accord avec Libre Entreprise, peut-être lui fournir quelques informations en échange de fonds. Il faudra ensuite traiter avec Pro Tech, qui mettra au point la planche à faux crédits. Pour finir, on fera fondre les paquets de chips aux algues pour fabriquer des synthécredits.

Le contrôle des informations est la clef de voûte de l'organisation. Les nouvelles recrues ne rencontrent que rarement leurs supérieurs. Et lorsque cela arrive, les réunions sont toujours brèves et entourées de mystère. Le plus souvent, les messages destinés aux PJs appar-



tenant à cette société seront transmis par des employés du Centre d'Extermination.

Il faut beaucoup de patience pour s'élever dans la hiérarchie Illuminati, et les agents qui déçoivent leurs supérieurs disparaissent souvent sans laisser de trace - par les bons soins des employés du Centre d'Extermination!

QG Secret: les Illuminati ne possèdent pas de quartier général - ou plutôt, s'ils en ont un, il est si secret qu'eux-mêmes en ignorent l'emplacement. De toutes façons, il est extrêmement rare que plus de deux agents de cette société se retrouvent en un même lieu; messages, informations et instructions sont transmis de membre à membre. Lorsqu'un groupe d'Illuminati se réunit, c'est généralement devant le Centre d'Extermination.

Les Mystiques

Adhérents	Rang	Page
Har-I-KRE-1	10	51
Jane-I-CID-6	9	29
Peace-R-DOA-3	8	7
Terry-V-IAN-1	2	62

Signe de reconnaissance: le premier disciple dit: "Puisse l'Harmonie du Cosmos toujours t'accompagner" et le deuxième lui répond: "Hein?"

Background: "Ommmmm. L'heure est venue, mes frères. Une relique datant de l'Histoire Enregistrée, connue sous le nom d'Ouji, nous a été dérobée. Ommmmm. Les voleurs se font appeler "Romantiques". Cette relique, ainsi que le plateau de jeu qui l'accompagnait





étaient utilisés par nos sages pour prédire le futur. Ommmmmm. Nous devons entamer une guerre sainte pour reprendre possession de cet objet sacré. Ommmm. L'Ouji ou la mort!"

Les temps sont durs pour les Mystiques. Il y a pénurie de drogue, les adhésions se font rares, et leur Ouji sacré a disparu. Mais à quelque chose malheur est bon: avec cette guerre sainte, tous les agents reçoivent double dose de pilules d'Ardeur Combative, triple s'ils "libèrent l'âme" d'un Romantique (autrement dit s'ils le tuent). Ajoutons que si un PJ parvient à récupérer l'Ouji sacré, il sera probablement bombardé responsable de tout le Secteur DOA.

Les Clarificateurs Mystiques ne connaissent au sein de l'organisation que leur maître/dealer. Ils sont vivement encouragés à pratiquer de nouvelles techniques de méditation, telles que le yoga. Leurs missions consistent généralement à transporter ou à récupérer des objets ou des drogues qui leur permettent d'atteindre l'harmonie avec leur moi profond... des cassettes d'aérobic, par exemple.

QG Secret: leur lieu de ralliement est une arrière salle située dans le local de PDH & CM consacré aux loisirs (département Produits Pharmaceutiques, bien entendu!).

Pro Tech

Adhérents	Rang	Page
Mike-U-DOA-6	16	11
Quincy-J-MEX-3	15	84
Bricol-V-ERT-3	10	9
Dave-Vi-CKT-4	6	10
Good-R-NCH-3	5	64
Dora-V-GIL-4	4	30
Arsène-LUP-1	3	7

Signe de reconnaissance: tous les agents Pro Tech ont un petit dispositif implanté près du cœur, qui émet des bips sonores chaque fois qu'ils se trouvent à moins de trois mètres d'un autre membre de la société. Inutile de vous dire combien ses bip-bip-bip incessants peuvent s'avérer gênants en présence de Clarificateurs (entre autres)

Background: "Soyez le bienvenu, loyal agent de Pro Tech. Notre organisation progresse à grands pas. Nous venons de mettre au point un énorme véhicule d'exploration terrestre, avec commande à distance et chenilles multiples, connu sous le nom de *Land Crawler Alpha*. Sa mission, qui s'étendra sur cinq cycles annuels: explorer la surface de la planète dans la zone du Complexe Alpha et ses alentours; collecter des appareils réalisés à l'aide des technologies d'avant le Grand Boum; se rendre dans des endroits où le taux de radiations est trop important pour que nous nous y aventurions nous-mêmes.

"Seul petit problème: le *Land Crawler Alpha*, construit dans un ancien entrepôt de PLI depuis longtemps effacé des circuits mémoriques de l'Ordinateur, est légèrement plus grand que ne le laissent prévoir les plans initiaux. Pour être précis, ce véhicule, conçu à l'origine comme un buggy amélioré, pèse à présent plus de 575 tonnes et ne passe plus par la porte de l'entrepôt.

"Mais soyez sans inquiétude, ami Technicien... Il nous suffira de creuser un tunnel menant directement de l'entrepôt à l'Extérieur. Bien entendu, il nous faudra pour cela mettre au point un laser géant pour tailler la roche..."

A défaut de mieux, la société Pro Tech est très active sous la direction de Mike-U (à qui les nouveaux gadgets donnent toujours le grand frisson). L'organisation est scindée en petits groupes, dont chacun travaille à ses propres projets secrets. Le groupe qui nous intéresse planche depuis plus de quatre ans sur le *Land Crawler Alpha*.

Les nouveaux adhérents travaillent toujours en tant que messagers et "fournisseurs" jusqu'à ce qu'ils atteignent le rang 3. Alors seulement, ils peuvent être informés de la nature du "Grand Projet". Le moyen le plus sûr de monter en grade au sein de l'organisation consiste à mettre au point deux ou trois gadgets intéressants... Peut-être un pistolet laser doué d'intelligence qui vous dit quand tirer, ou encore une combinaison isolante qui transforme en énergie les radiations environnantes pour alimenter son propre circuit de refroidissement...

QG Secret: l'entrepôt où se trouve le *Land Crawler Alpha*.

Psion

Adhérents	Rang	Page
Science-B-ORN-6	22	29
Ann-V-III-3	7	62
Letit-B-EEE-5	5	96
Babe-R-DOA-3	4	32
Angelica-DOA-1-6	0	34

Signe de reconnaissance: le premier agent agite deux doigts au-dessus de sa tête pour fai-

re comprendre à l'autre qu'il est prêt à recevoir ses pensées et le deuxième lui répond en tapotant son crâne de l'index.

Background: TRANSMISSION DE PENSÉE A L'INTENTION DE TOUS LES AGENTS DE PSION

Certains de nos agents possédant le pouvoir de Sonde Mentale ont découvert le signe de reconnaissance de ces simples d'esprits d'Anti-Mutants - ils agitent deux doigts au-dessus de leur tête et on doit répondre en se passant lentement le tranchant de la main sur la gorge. Réunis en conseil, nous avons donc mis au point un plan qui permettra d'éliminer ces créatures inférieures: nous allons profiter de ce que nous connaissons leur signe de reconnaissance pour infiltrer leur organisation et la détruire de l'intérieur. Débusez les Anti-Mutants. Utilisez leur signe de reconnaissance pour vous introduire dans leur société. Notre plan réussira - nous l'avons lu dans le Futur. L'heure de la totale destruction des Anti-Mutants approche...

Psion est la société la plus diversement implantée du Secteur DOA. Ses agents des Installations de Clonage, du Centre de Puériculture et de la Crèche Clonique lui permettent de repérer les mutants potentiels dès leur naissance et de les suivre jusqu'à ce qu'ils soient en âge de rejoindre l'organisation.

Sous la direction de Science-B-ORN-6, cette société a progressé dans ses projets d'infiltration et d'élimination des Anti-Mutants. Ce Science-B est un leader brillant - quoiqu'un peu froid - qui considère les nouveaux adhérents de Psion comme de vulgaires pions dans cette guerre sans merci. Il n'hésitera pas à sacrifier un agent de son camp s'il a la certitude qu'au moins un Anti-Mutant périra par la même occasion.

QG Secret: tout est dans la tête. Les membres de Psion n'ont pas vraiment besoin de se réunir (ils communiquent par transmission de pensées) - sauf bien entendu lorsqu'ils doivent se retrouver pour tendre une embuscade à un groupe d'Anti-Mutants. Lorsqu'ils sont vraiment obligés de se rencontrer, ils choisissent généralement un couloir désert situé à



proximité de l'école de tir des Clarificateurs. C'est curieux, il n'y passe pas grand monde...

PURGE

Adhérents	Rang	Page
Perso-Vi-LLL-4	11	95
Crado-V-DOA-4	4	9
Sadic-J-BIG-5	3	31
Smile-V-DOA-2	3	79

Signe de reconnaissance: les agents PURGEurs se reconnaissent grâce à une poignée de main spéciale: deux mouvements de haut en bas très exagérés et deux pressions de la paume.

Background: l'Ordinateur sucre les fraises! PURGE est la plus féroce et la plus violente des organisations anti-Ordinateur. Ses agents sont encouragés à ne reculer devant aucun procédé pour déstabiliser le système. Mort, destruction et agitation sociale sont le travail quotidien de ces fanatiques.

Cette organisation semble vraiment dangereuse, me direz-vous? Euh, pas vraiment... L'Ordinateur a déjà réussi à l'infiltrer, du moins dans le Secteur DOA. Il y a même très bien réussi. PURGE est entièrement noyautée. A vrai dire, tous les PURGEurs DOAïens - à l'exception des PJs bien entendu - sont des agents de la Sécurité Interne. Le problème, c'est que seul l'Ordinateur le sait... Et il ne va pas le crier sur les toits car s'il neutralisait entièrement cette société, une autre, vraiment dangereuse celle-là, risquerait de naître.

Cela signifie-t-il que vos PJs PURGEurs n'auront pas de mission secrète? Pas vraiment, car pour entretenir la façade anti-Ordinateur de cette organisation, des missions sont encore régulièrement organisées. Seulement les saboteurs reçoivent généralement du matériel défectueux, ou on leur demande de détruire un édifice peu important, ou bien encore la mission qu'on leur confie est si délicate qu'elle est condamnée à l'échec.

Un petit exemple:

"Voilà, mon gars. Prend ces deux grenades (défectueuses), et cet étourdisseur (enrayé) et ces trois pains de synthéplast (sans détonateur). Demain, les gardbots et les caméras de sécurité du Central Informatique seront déconnectés pendant trois minutes juste après la pause repas de mi-cycle diurne (grossier mensonge). Il ne te restera plus qu'à te glisser à l'intérieur et à poser tes explosifs. On est fiers de toi, mon gars."

Le nouvel adhérent doit connaître soit Sadic-J soit Smile-Vi. Si d'aventure il parvenait à accomplir ne serait-ce que partiellement une mission, bombardez-le aussitôt agent de rang 3 et faites lui rencontrer Crado-V. Si le petit réussit vraiment trop bien, faites-le descendre par un des autres agents Sec Int... Remarquez, si vous voulez rire, vous pouvez aussi faire de votre Clarificateur une taupe de la Sécurité Interne. Hé, hé, hé!

QG Secret: les PURGEurs se réunissent dans un local clandestin situé près de la zone de maintenance des quartiers résidentiels JAU-NES.

Les Romantiques

Adhérents	Rang	Page
Mataha-I-DOA-1	15	95
Scott-I DOA-2	8	93
Bill-Vi-TVU-2	5	57
Vincent-V-IFF-6	5	84
Jane-I-CID-3	4	70
Mamie-O-BLU-3-5	4	89

Signe de reconnaissance: le premier agent fait le V de la victoire, l'autre lui répond en criant "No rain! No rain!"

Background: les Romantiques sont décidément de drôles de corps. Ils sont résolus à délivrer le Complexe Alpha de l'abrutissante tutelle de l'Ordinateur, mais seulement tant qu'ils prennent leur pied à lutter. Mataha-I, qui a adhéré puis démissionné de la plupart des sociétés secrètes, estime que seuls les Romantiques et les Dingues de l'Ordinateur ne sont pas écœurants de sérieux. C'est pourquoi elle a décidé de semer la panique dans toutes les autres sociétés, à commencer par celle des Mystiques.

La semaine dernière, Mamie-O-blu, un des agents Romantiques les plus performants, a réussi à barboter aux Mystiques une de leurs reliques sacrées, le fameux Oujii et son plateau de jeu. Mataha pensait que ça leur remettrait les yeux en face des trous - qu'ils se réveilleraient un peu et verraient le côté toc de leur organisation - mais pas du tout, bien au contraire! Ces cinglés ont aussitôt appelé Mataha et lui ont tenu des discours insensés sur un truc du nom d'"Oujihad"...

Oh et puis tant pis, oublions-les, ils n'ont pas le moindre sens de l'humour!

La situation est vraiment critique pour les Romantiques. La politique de déstabilisation généralisée de Mataha leur attire des représailles et ce n'est pas pour autant que la brillante dirigeante va la modifier. De fait, elle a déjà sa petite idée sur la manière de déstabiliser les Humanistes, les PURGEurs et...

QG Secret: les Romantiques tiennent leurs réunions dans un recoin discret du Centre Récréatif. Bien sûr, c'est un peu dangereux de s'y rendre, mais au moins personne ne vient les déranger!

Le Club Sierra

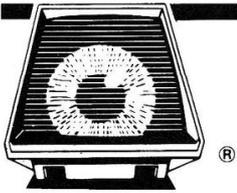
Adhérents	Rang	Page
Barb-I-CAN-3	24	74
Chum-DOA-4	8	52
Vamp-U-RIK-1	1	11

Signe de reconnaissance: le premier agent agite deux doigts au-dessus de sa tête, comme pour imiter une antenne; le deuxième lui répond en se mettant à bourdonner comme un insecte.

Background: le Club Sierra n'a pas réalisé de grand projet ces derniers temps - il faut dire que quelqu'un a pris l'organisation pour cible. Quelqu'autre société - ou service, ou autres - a déclaré ouverte la chasse aux agents du Club, offrant de grosses primes en crédits pour chaque dépouille. Personne ne sait qui se cache derrière cette affaire, mais ce qui est sûr, c'est que les colis d'argent se trouvent bien là où le mystérieux M. X dit qu'il va les déposer, et que les membres du Club tombent comme des mouches. De fait, pas plus tard qu'hier, il y a eu une terrible explosion dans la zone des silos à nourriture où les grands chefs de l'organisation tenaient leurs réunions secrètes. L'explication officielle est qu'il s'est produit un choc matière/anti-matière causé par la présence de volumes élevés de Délices Glacés et de Délices Flam-bés... Il n'empêche qu'immédiatement après, un nouveau colis de crédits a été livré et qu'on n'a jamais revu les dirigeants du Club.

Plus personne ne se soucie beaucoup du Club Sierra, à présent.

QG Secret: les agents du Club tenaient leurs réunions dans la zone des silos à nourriture du niveau 33. Ils ne le font plus!



Les Combats

Vous avez déjà vu Les Trois Mousquetaires avec Michael York ? Vous vous souvenez de ces géniales scènes de combat ? D'Artagnan opposé aux diaboliques agents du Cardinal de Richelieu ... Duels à l'épée ... sur de la glace. Duels à l'épée ... dans la boue. Duels à l'épée ... dans une blanchisserie.

Quel rythme !

Eh bien les combats de PARANOIA doivent ressembler à ces scènes de Trois Mousquetaires. Bien sûr, il s'agit toujours plus ou moins de duels au laser, mais si vous faites un petit effort d'imagination au niveau du cadre et de l'atmosphère, cela rendra ces combats mémorables pour vos éphémères Clarificateurs.

Pour en finir (avec le problème de la singularité de chaque combat, pas avec vos PJs), nous avons inclut dans ce chapitre trois tables très importantes que nous allons décrire brièvement.

Ces trois tables fonctionnent toutes sur le même principe : "Il faut qu'une balle perdue touche quelque chose". Quoi ? Voilà la partie amusante de la chose. Dans l'ensemble, arrangez-vous pour que ce ne soit pas une bonne affaire pour vos PJs ..., mais n'en abusez pas sous prétexte que vous vous amusez comme un petit fou. Fixez-vous comme règle de n'utiliser ces tables qu'une fois par combat, au plus.

Et maintenant, emplis d'une légitime fierté, nous allons vous présenter ces trois petites merveilles : La Table des Passants Pas-Si-Innocents-Que-Ça, celle du Contenu des Conduits et celle des Victimes Aléatoires !

Présentation des Tables



Comme vous pouvez vous en doutez, des tuyaux courent sur tous les murs du Secteur DOA. Il y en a de gros, de petits et de toutes les tailles intermédiaires. Bref, tout un tas de tuyaux. La Table du Contenu des Conduits vous permet de déterminer ce qui s'écoule d'un tuyau donné lorsqu'il est percé au cours d'un combat. A vous de fixer l'importance de la fuite : petite plaque ou raz-de-marée inondant la pièce.

La Table des Victimes Aléatoires vous précise, quant à elle, qui tombe sous les balles perdues. N'oubliez pas qu'il doit toujours s'agir d'inoffensifs clones qui avaient eu la mauvaise idée de se trouver au mauvais endroit au mauvais moment, et non de protagonistes du combat. Ne vous gênez pas pour utiliser cette table chaque fois que vos courageux PJs se battent à l'intérieur du Complexe Alpha. Ajoutez trois points au score obtenu en lançant le dé si le combat se déroule dans une pièce bondée ; soustrayez trois points s'il a lieu dans un endroit désert. Modifiez également le résultat proposé par la table en fonction des situations : si les Clarificateurs affrontent des commies INFRAROUGES dans une cafétéria INFRAROUGE, il y a peu de chances qu'ils touchent un Grand Programmeur. Encore que ...

Pour déterminer qui a touché l'innocente

victime, demandez de lancer le dé à chacun de vos PJs et faites vous-même un jet pour leurs adversaires ; c'est celui qui obtient le score le plus faible qui décroche le pompon.

Bien entendu, la victime ne porte jamais d'armure, était-il besoin de le préciser ?

Et pour terminer, la Table des Passants Pas-Si-Innocents-Que-Ça : le titre est assez explicite ...

Quand faut-il utiliser telle ou telle table ? Nous aurions pu vous en fournir une quatrième pour déterminer laquelle des trois premières utiliser, mais cela aurait été vraiment débile et, de plus, nous manquions de place. Nous vous suggérons donc de décider vous-même : s'il y a foule là où se déroule le combat, utilisez plutôt la Table des Victimes Aléatoires. Si les PJs se trouvent dans un couloir plein de machines, choisissez celle du Contenu des Conduits. Et vous avez vraiment envie de vous amuser, prenez la Table des Passants Pas-Si-Innocents-Que-Ça.

En plus d'ajouter un peu de sel aux combats, ces tables risquent de calmer efficacement les Clarificateurs qui ont la mauvaise habitude de tirer sur tout ce qui bouge et de poser les questions seulement ensuite. Questions à mille crédits : combien de Grands Programmeurs pouvez-vous descendre impunément avant que l'Ordinateur ne commence à avoir des soupçons ?



Table du Contenu des Conduits

1-2. Tuyau vide : Aucun effet

3-4. Eau : Un torrent s'échappe du tuyau à très, très forte pression. Imaginez les vannes d'une écluse cédant brusquement.

5. Déchets toxiques : La peau des clones change de couleur. A vous de choisir la teinte (le bordeaux est très joli). Tant que vous y êtes, que diriez-vous d'une petite restructuration d'ADN - de surprenantes mutations en perspective !

6. Mousse anti-incendie : Une épaisse mousse blanche emplit la pièce en un round. Courts-circuits dans tous les appareils électroniques. Les rayons lasers sont déviés, sauf si l'on tire à bout portant - 1 mètre ou moins. Les flammes s'éteignent. Les coups de feu cessent. Tout le monde cherche son rasoir de poche.

7. Câbles électriques : Les lumières se mettent à clignoter de manière inquiétante pendant quelques secondes, puis le réacteur de secours rétablit le courant. Un round plus tard, panne générale dans le secteur DOA. Le combat se poursuit dans l'obscurité. A présent, la Table des Victimes Aléatoires s'impose.

8. Mystérieux Gaz bleu : Il peut s'agir de gaz hilarant, lacrymogène, soporifique ou d'Ardeur Combative ... A vous de choisir. Quelle que soit sa nature, ce gaz est BLEU, les Clarificateurs n'ont donc pas l'accréditation requise pour l'inhaler. Ils ont tout intérêt à retenir leur respiration.

9. Substance floconneuse : Ces flocons se déposent doucement sur le sol qu'ils décomposent instantanément ... ainsi que les clones trop curieux !

10. Conduit d'expédition de formulaires : Des centaines de papiers s'en échappent (gare aux dérapages). Une fois le combat terminé, les Clarificateurs reçoivent l'ordre de les remettre à leurs destinataires en main propre.

11. Délices glacés / Déchets des silos à nourriture : Voir Déchets toxiques.

12. Fumée : Les rayons lasers sont affectés : décalez-vous de quatre colonnes vers la gauche dans votre lecture de la Table des Domages. Il n'est pas non plus facile de respirer et on n'y voit goutte.

13. Air comprimé : D'énormes quantités d'air soumis à une pression extrêmement forte se répandent dans la zone où se trouvent les Clarificateurs. La densité de l'atmosphère est

brutalement multipliée par cent. Les clones implorent. Si vous avez le coeur sensible, vous pouvez remplacer l'air comprimé par de la vapeur brûlante (pour la vapeur froide, voir 3-4), seuls les clones se trouvant trop près de la fuite seront brûlés.

14. Vide : Les petits objets sont aspirés dans le conduit en moins d'un round, les clones en deux rounds.

15. Energie pure : Aucun effet si on ne la touche pas. En cas de contact, le clone perd toute son énergie vitale et se transforme en une sorte de momie toute recroquevillée (cela donne à réfléchir, non ?).

16. Pétrole : Les indices de toutes les compétences de Dextérité et d'Agilité sont réduits de moitié. Les robots font des roues arrières et des queues de poisson.

17. C4H37 : Sorte de carburant pour fusée, hautement explosif et très inflammable, source inépuisable de gags désopilants lorsque touché par des rayons laser et des cartouches explosives.

18. Champ magnétique : Tous les appareils électroniques (en particulier les robots) deviennent comme fous. Les clones qui portent une armure se retrouvent collés les uns aux autres comme des épingles sur un aimant - vous avez dit corps-à-corps ?

19. Agent du Club Sierra en fuite : Sort du conduit avec un sourire gêné et prend ses jambes à son cou.

Table des Passants Pas-Si-Innocents-Que-Ca

Les passants ajoutent souvent du sel aux combats. Remarquez que je n'ai pas dit les passants "innocents" - ne rêvons pas, nous sommes dans PARANOIA ! Il peut s'agir de

Table des Victimes Aléatoires

Si ça tire dans tous les sens, il est logique que quelqu'un soit touché. Et, chose curieuse, il semblerait que ce ne soit que rarement les individus qui ont déclenché les hostilités !

Pour utiliser cette table, choisissez la colonne qui semble le mieux correspondre à votre pro-

fil de MJ et lancez un dé de 20 pour déterminer si une innocente victime a été tuée ou blessée par quelque rayon laser perdu.

N'oubliez pas que les Grands Programmeurs sont toujours accompagnés par 1 à 20 gardes du corps Vautour.

Score	MJ au Coeur Tendre	MJ Standard	MJ Féroce
1-3	Rien	Rien	1 Grand Prog.
4-6	Rien	1 INFRAROUGE	1 Grand Prog.
7-8	Rien	1 frotbot	1 Grand Prog.
9-10	Rien	1 ROUGE	1 Grand Prog.
11-12	Rien	Caisnes de Marchandises	1 Grand Prog.
13-14	Rien	1 JAUNE	1 Grand Prog.
15	Rien	1 terminal	1 Grand Prog.
16	Rien	1 BLEU	1 Grand Prog.
17	Rien	1 guerbot	1 Grand Prog.
18	Rien	1 VIOLET	1 Grand Prog.
19	Rien	10 gorilles Vautours	1 Grand Prog.
20	1 INFRAROUGE	1 Grand Prog.	2 Grands Prog. (coup de bol, hein ?)

robots, d'agents de sociétés secrètes, de patrouilles Vautours etc... A vous de choisir. Et ce n'est pas parce qu'ils interviennent en tant que "passants" qu'ils doivent rester sur la touche. Plus ils sont armés, plus il y a de chances qu'ils décident d'"arbitrer" le combat. Bien évidemment, c'est un bon point pour les joueurs si les passants se rangent à leurs côtés.

Lancez le dé sur la table ci-après pour déterminer quel personnage atterrit par mégarde au beau milieu du champ de bataille.

1-15. Personne : Ou du moins personne ne s'attardant sur place une fois que cela commence à chauffer vraiment. Si vous êtes déçu, lancez le dé sur la Table du Contenu des Conduits ou sur celle des Victimes Aléatoires.

16. Patrouille de Vautours : 1 à 10 gorilles armés de fusicones (13P), indice de compétence 14. Ils se rangent aux côtés du premier clone qui crie que ses partenaires sont des traîtres. En cas d'ex aequo, la moitié de la patrouille se joint aux PJs et l'autre à leurs adversaires.

17. Frotbot/Docbot/Utilibot/Gardbot/Guerbot : A vous de choisir. Dans tous les cas, le robot apparaît au détour du couloir et fonce droit vers le théâtre des combats. Sa réaction varie en fonction du modèle.

Frotbot : Pousse un hurlement d'horreur et s'efforce de nettoyer les dégâts causés par le combat auquel il ne se mêle que si on lui tire dessus, ou si l'un des deux camps se montre vraiment trop dégoûtant.

Docbot : Se précipite au secours des blessés. Ce robot peut être particulièrement pénible pour les PJs s'il s'acharne à remettre systématiquement sur pieds leurs adversaires.

Utilibot : Se range immédiatement aux côtés des Clarificateurs et commence à les "aider" de manière insupportable : il réajuste leurs armures, vérifie le bon fonctionnement de leurs armes, leur donne des conseils tactiques etc...

Gardbot : Commence par tirer une fois par round, choisissant sa cible tantôt chez les PJs, tantôt chez leurs adversaires. Si l'un des deux camps riposte, il donne toute sa mesure. Une fois le combat terminé, il s'éloigne sur ses chenilles comme si de rien n'était.

Guerbot : Ordonne aux deux camps de cesser les hostilités et transforme en gruyère tous les clones qui ne s'exécutent pas. Une fois le calme revenu, il demande à entendre la version des faits des Clarificateurs et celle de leurs ennemis. Il détermine les torts et transforme les fautifs en passoires.

18. Equipe de Clarificateurs : Elle se retrouve accidentellement au beau milieu du champ de bataille et n'intervient que si l'un des deux camps se retrouve dans une situation désespérée, bien décidée à s'attribuer tout le mérite de la victoire, quels que soient les gagnants. Si les PJs, inférieurs en nombre et en armes, commencent à invectiver les nouveaux venus, ils risquent de se retrouver avec un autre combat sur le dos.

19. Commando de société secrète : Le nombre d'agents et leur réaction dépendra de la société secrète. A vous de déterminer ces deux paramètres ainsi que les armes utilisées.

Purge, Club Sierra, Romantiques, Psion, Léopards de la Mort : se rangent aux côtés des traîtres.

PECP, Pro Tech : prennent le parti des Clarificateurs.

Communistes : à votre avis ?

Destructeurs de Frankenstein : tirent sur tous les robots présents.

Libre Entreprise : attendent la fin du combat pour faire les poches aux victimes.

Humanistes : prennent leurs jambes à leur cou.

Mystiques : prennent du recul pour méditer.

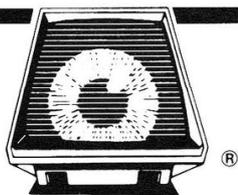
Anti-mutants : essaient de repérer et d'éliminer les mutants des deux camps, puis prennent la fuite.

Dingues de l'Ordinateur : s'efforcent de reprogrammer l'Ordinateur pour qu'il coupe le courant dans la zone des combats.

Corpore Metal : se planquent à l'angle du couloir et agitent les bras pour se faire tirer dessus.

Illuminati : dans un souci d'équité, ils tirent alternativement sur les deux camps, puis ils s'éclipsent mystérieusement lorsqu'il ne reste plus que deux combattants en présence.

20. L'Ordinateur : Exige que les adversaires cessent immédiatement le combat. Les traîtres, on s'en serait douté, traitent cet ordre par le mépris. Les Clarificateurs qui font de même, sont déclarés traîtres. L'Ordinateur adresse ensuite un petit discours d'encouragement - deux rounds au moins - à ses loyaux serveurs, après quoi il leur ordonne de poursuivre leur entreprise d'élimination de la menace commie (on a déjà vu d'habiles traîtres commies profitant des discours d'encouragement de l'Ordinateur pour se ruer sur de loyaux Clarificateurs).



La Bureaucratie

Vous trouverez sur la carte du secteur DOA un ensemble informe de pièces diverses et n'ayant que peu de liens entre elles, connu des citoyens DOAïens sous le nom de "Central Bureaucratique". Près de 20 % des citoyens du secteur DOA travaillent là, épluchant des formulaires, apposant des cachets sur des bons, traquant les subventions et, pour généraliser, accomplissant mille tâches nécessaires au bon fonctionnement du secteur DOA.

Plutôt excitant, non ? Il faut dire que ça l'est - non pas pour les employés qui travaillent là, mais pour les PJs qui ont affaire à eux. L'objectif de toute bureaucratie est de mettre sur pied un système qui puisse fonctionner efficacement, quelle que soit la stupidité de ses employés en tant qu'individus. Ce qui explique que si certains clones trouvent intéressant leur travail au central bureaucratique, la plupart (autrement dit tous ceux dont le QI dépasse le stade "débilité profonde") tendent à s'ennuyer et à devenir hargneux.

Plutôt que de vous donner une liste des dizaines de bureaux qu'on peut rencontrer dans le secteur DOA, avec les centaines de clones qui y travaillent et les milliers de formulaires qu'ils éditent, nous avons préféré vous fournir quelques suggestions générales sur la manière de noyer vos malheureux PJs dans ce labyrinthe paperassier? Nous vous proposons également deux ou trois Tables Bureaucratiques (voir pages 23, 24, 25).

Ces tables vous permettront d'obtenir une description générale de n'importe quel bureau : sa forme, sa taille, l'accréditation requise pour y pénétrer ainsi qu'un rapide portrait de l'employé qui en est responsable.

Notez bien que nous avons dit "rapide portrait", expression élégante des créateurs de ce livret pouvant se traduire par "il faudra que

vous fassiez un petit effort d'imagination pour étoffer ces descriptions". Arrêtez de ronchonner, lisez plutôt ce qui suit ...

Pour donner forme à un bureau quelconque, lancez le dé une fois sur chaque table et notez les données obtenues sur un bout de papier. Ainsi, chaque fois que les Clarificateurs pénétreront dans ce bureau, ils le trouveront conforme à la première description que vous leur en avez donnée... Mais, n'oublions pas que nous sommes dans PARANOIA... Tout compte fait, ne vous embêtez pas à noter quoi que ce soit. Si vos PJs veulent retourner dans un bureau qu'ils ont déjà visité, tant pis pour eux ! Quelle importance si sa forme et sa taille ont changé ? Quelle importance si une nouvelle équipe de clones y travaille ? La vie est pleine de surprises (généralement désagréables dans le Complexe Alpha). Que voulez-vous que les Clarificateurs y fassent ?

Voici quelques suggestions très simples pour utiliser la bureaucratie du secteur DOA de manière amusante :

A. Faites attendre les PJs : la file d'attente part du guichet, fait deux fois le tour de la pièce et se prolonge dans le couloir à perte de vue.

B. Le coup du mauvais bureau : "Ah ! Mais alors vous cherchez le Bureau des Orientations Internes. Ici, vous êtes dans le Bureau Interne des Orientations. Bon cycle diurne, citoyen !"

C. Ne croyez pas que tous les préposés soient aimables : Euh, à vrai dire, aucun ne l'est - cela tient peut-être au fait qu'ils passent leurs journées assis sur une chaise à effectuer des tâches d'une débilité consternante. La plupart des préposés sont au mieux désagréables et au pire franchement agressifs.

D. Utilisez des dizaines de formulaires : "Ecoutez, citoyen, j'aimerais pouvoir vous aider, mais je ne peux pas vous donner un 498-C tant que vous n'avez pas rempli un 95757-BKE / 4 et un 39411 / B6..."

E. Ce n'est pas juste : alors que se passe-t-il si les Clarificateurs habitent une zone qui vient d'être irradiée ? Coup dur ! Ils ne peuvent pas déménager sans un Formulaire de Transfert de Logement pour Cause de Radiations Dures (4838/BRD-4)... Et comptez une bonne semaine avant que l'équipe d'inspection se rende sur place pour confirmer (une semaine à partir du moment où vous aurez réussi à remplir ce formulaire, ce qui suppose

que vous ayez pu vous le procurer). D'ici là, vous pouvez toujours essayer d'obtenir un certificat d'irradiation provisoire...

Bien entendu, aucune table (si inventive soit-elle) ne peut espérer rivaliser avec la machiavélique imagination d'un cerveau humain. C'est pourquoi, nous vous invitons encore une fois à ajouter de petites touches personnelles chaque fois que vous créerez un bureau à partir de nos tables.

Les Tables Bureaucratiques

Taille de la pièce

- 1 - 2. Placard à balais
- 3 - 4. WC
- 5 - 10. Petit bureau
- 11 - 16. Bureau de taille normale
- 17 - 18. Grande salle pouvant abriter une centaine d'employés
19. Enorme local - 500 employés - sur plusieurs étages (mais où se cachent les escaliers ?)
20. Immense salle (imaginez un observatoire astronomique et multipliez les dimensions par deux). Les clones qui se trouvent au fond ont l'air incroyablement petits. Il faut réussir des jets d'Endurance pour traverser ce local d'un bout à l'autre.

Forme de la pièce

- 1 - 10. Carrée
11. Circulaire. Les préposés se tiennent derrière des bureaux disposés en rond au centre de la pièce, entourés de clones venant accomplir des formalités. On dirait un siège.
12. Triangulaire
13. Pentagonale
14. Hexagonale



15. Octogonale.
16. Dodécagonale (pour les non initiés, ça n'a rien de scatologique, c'est simplement l'adjectif qualifiant un polygone à 20 côtés).
17. Enchevêtrement de couloirs tortueux, tous identiques.
18. Dôme renversé. Le sol s'incline en pente raide vers le centre. Coup dur pour ceux qui portent des chaussures sans crampon. Dur pour tout le monde, à vrai dire.
19. Passerelles, échelles et mains courantes tendues au-dessus d'un vaste gouffre dont on ne voit pas le fond. Accrochez-vous !
20. Bureau quadri-dimensionnel défiant toutes les lois de notre espace-temps.

Qu'est-ce qui cloche dans ce Bureau?

1. Il n'y a pas suffisamment de tables, certains préposés se tiennent debout dans un coin de la pièce, prêts à se ruer vers le premier bureau laissé vacant. Les bagarres sont fréquentes, le taux de décès non communiqué.
2. Il y a trop de tables, beaucoup trop. Elles s'empilent les unes sur les autres jusqu'au plafond. Peut-être plus haut encore...
3. Il n'y a pas de tables. Les préposés sont debout. Certains ont tracé sur le sol les limites de leur bureau imaginaire, à l'intérieur desquels sont éparpillés leurs dossiers - ce qui ne simplifie pas les recherches.
- 4 - 6. La pièce est dans un piètre état : plafond affaissé, fissures dans les murs, fils à haute tension à nu, etc... Le plancher semble prêt à céder à tout instant.
7. L'accréditation requise pour entrer est bien trop élevée (mettons INDIGO). Les préposés se tiennent tous debout dans le couloir, attendant de se faire exécuter pour productivité insuffisante. Ils s'enfuient en hurlant à l'arrivée des Clarificateurs.
- 8 - 9. Un des néons fixé au plafond clignote et bourdonne de manière agaçante. Pour le réparer, il faut réussir un jet d'électronique. En cas d'échec, le néon explose, envoyant une mitraille de petits bouts de synthéglass tranchants sur tous les occupants de la pièce (Indice de dommage 8P).
10. La pièce est bondée. Des centaines de clones y font la queue. Leurs accréditations s'échelonnent de l'INFRAROUGE au VERT. La file n'avance que très lentement. Les clones qui parviennent près du guichet donnent l'impression de ne pas avoir mangé depuis plusieurs jours.
11. Il n'y a pas un chat ici : ni employés, ni clients, ni rien. Les murs, le plafond et le sol renvoient d'inquiétants échos de pas.
- 12 - 13. Le thermostat est en panne. La température varie entre le zéro absolu et le point de fusion du plomb.
14. Un seul employé, de nombreux guichets. Le préposé refuse d'aider les Clarificateurs

sous prétexte qu'ils n'ont pas les formulaires d'un des autres guichets. Si les PJs changent de guichet, ils se retrouvent en face du même employé (qui a aussi déménagé). Ce dernier s'obstine à les renvoyer de guichet en guichet, leur réclamant des certificats, des confirmations, des déclarations sur l'honneur etc... Ainsi de suite, jusqu'à ce que le gag soit éventé - ce qui prendra peut-être un certain temps.

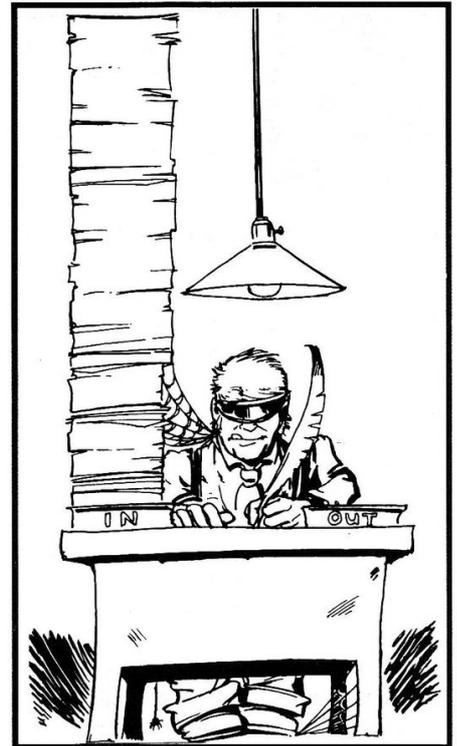
15. Repaire du Club Sierra. Fougère arborescente dans le bureau, avec un petit écriteau marqué "HOWARD". Les préposés ne semblent pas remarquer la présence de la plante. A la moindre allusion à Howard, tous les employés dégainent aussitôt leurs lasers et ouvrent le feu. (Quand les PJs auront visité ce bureau une fois, reprenez le gag, mais avec une autre société secrète et un objet interdit différent - un mini-ordinateur dans le bureau des Dingues, des disques de Pink Floyd et des magic balls dans le bureau des Romantiques etc...).

16. Accès difficile. Pour faire des économies, PDH & CM a décidé de construire des couloirs plus étroits... De combien ? A vous de voir. Les PJs vont devoir marcher pliés en deux ou ramper, voire se laisser glisser sur leur estomac, pour parvenir jusqu'aux employés de bureau.

17. Pièce à accréditation variable : le sol est VERT avec des allées INFRAROUGE, étroites et tortueuses qui finissent par rejoindre (?) les divers guichets. Des gorilles Vautours à la gachette facile (fusils laser - L8) sont postés de part et d'autre de ces allées, ils s'amusent à hurler "BOUH !" dans les oreilles des visiteurs.

18. Eclairage défectueux. Soit la pièce est plongée dans l'obscurité, soit les lumières sont aveuglantes. Vive les bougies !

19. Il y a vraiment quelque chose qui cloche dans ce bureau. Virus meurtrier, radiations, fusillade, à vous de choisir... Que diriez-vous d'un cadavre étendu sur le sol et que personne ne semble remarquer ? Les clones qui précèdent les Clarificateurs enjambent le corps comme si de rien n'était.



20. Tout est parfait. Ce bureau est très accueillant. (Qu'est-ce qu'on dit ? Merci, Monsieur le Maître de jeu !)

Le niveau d'accréditation des Employés

- 1 - 2. INFRAROUGES
- 3 - 4. ROUGES
- 5 - 7. ROUGES, plus responsables ORANGES
- 8 - 9. ROUGES et ORANGES, plus responsables JAUNES
- 10 - 11. ROUGES et JAUNES, plus responsables VERTS
- 12 - 14. ORANGES et JAUNES, plus responsables BLEUS
- 15 - 16. JAUNES, plus nombreux responsables BLEUS
17. BLEUS, plus responsables ROUGES (passionnante histoire ! si seulement nous avions le temps de vous la confier...)
18. VERTS
19. VERTS, plus responsables BLEUS
20. Aucun humain, le personnel est entièrement composé de préposbots

Le délai d'Attente

- 1 - 2. Néant. Service curieusement efficace
- 3 - 4. 5 minutes
- 5 - 6. 10 minutes
- 7 - 8. Petite file d'attente, il faut compter 30 minutes pour se retrouver le nez devant le guichet (les fesses mettront peut-être un peu plus de temps)

9 - 11. File d'attente moyenne, 1 heure
 12 - 14. Longue file d'attente, 2 heures
 15 - 16. Très longue file d'attente, 4 heures
 17 - 18. Queue interminable, 8 heures
 19 - 20. Queue s'étendant à perte de vue. Les citoyens d'accréditation supérieure passent leur temps à doubler les PJs. Il faut mettre en pratique de solides compétences en Fayotage, Baratin, Duperie, Corruption ou Intimidation si l'on en veut pas stagner au bout de la file et y mourir de faim.

Clamp-I-NNN-1 : Dis-moi, frère clone, pourrais-tu me faire une petite place dans la queue, juste devant toi ?

Clamp-I-NNN-2 : Non. Va te mettre au bout de la file, comme tout le monde.

Clamp-I-NNN-1 : Mais elle est interminable
Clamp-I-NNN-2 : Et alors ?

Clamp-I-NNN-1 : Ben, si elle est interminable, comment puis-je aller me mettre au bout ?

Clamp-I-NNN-2 : Enfantin, imbécile : tu n'as qu'à faire la moitié du trajet deux fois !

La personnalité des employés

1. *Paranoïaque*: Prend les Clarificateurs à part et leur explique que tous les autres préposés de ce bureau sont des commies. Si les PJs font usage de leur compétence en Intimidation, il se met à hurler : "Vous ne m'aurez pas vivant !" et ouvre le feu.

2. *Intéressé*: Suggestion de mise en scène : adressez des clins d'oeil à vos joueurs en frottant votre index contre votre pouce de manière suggestive, en faisant sonner de la monnaie dans votre poche et en disant des trucs comme : "Mais bien sûr, avec un peu de bonne volonté, tout peut s'arranger..."

3. *Contrariant*: Fait des histoires pour le moindre rien et, si on le lui fait remarquer, profite de l'occasion pour faire encore plus d'histoires. Mourrait plutôt que de céder à l'intimidation ou à la violence physique - c'est d'ailleurs ce qui risque de lui arriver (mourir).

4. *Rêveur*: N'avait pas vraiment envie de travailler dans le central bureaucratique ; aurait préféré être une vidéo-star de PHD & CM. Passe son temps à dire qu'il aurait pu "percer" et à parler de Teela O'Malley. Montre aux PJs sa collection de photos et cite Shakesbot : "To be or not to be..."

5. *Froid*: Dépouvu de toute émotion. S'exprime par phrases hachées, s'appuie souvent sur la logique et autres trucs censés. Les Clarificateurs doivent se demander si ce préposé n'est pas un androïde (c'en est peut-être un, à vous de décider).

6. *Tristement docile*: Rit faiblement si les Clarificateurs essaient de lui remonter le moral, ou bien les regarde avec gratitude, les

larmes lui perlant aux paupières. Sujet à des crises des anglots. Son expression favorite : "Pa-pa-rdon ? (gloup)"

7. *Exaspérant de bonne volonté*: Se sent obligé de tout diriger. Se précipite si souvent à l'aide de ses collègues qu'il n'a pas le temps d'écouter les Clarificateurs. Son expression favorite : "Je reviens dans une seconde..." (comptez dix minutes !).

8. *Fait une fixation sur les Vautours*: Enorme musculature frisant le ridicule (Force 25). Accueille tout le monde en disant : "Je pourrais vous tuer en sept secondes. Peut-être cinq". Il a l'air décidé à le prouver, c'est bien la seule chose qu'il soit décidé à faire, d'ailleurs !

9. *Maladroit et inefficace*: Les Clarificateurs, que cela rend agressifs, risquent d'avoir une drôle de surprise. Ce préposé est en fait un agent de la Sécurité Interne appartenant à une équipe spéciale qui enquête sur les agressions de préposés dénoncées par les rapports d'UCT.

10. *Nerveux*: Se méfie des clones qui portent des lasers (à juste titre d'ailleurs). Essaie par tous les moyens de se débarrasser des Clarificateurs, même s'il faut pour cela mentir (indice de Duperie 18).

11. *Surmené*: Enterré sous des monceaux de paperasses. Tend la main au-dessus de la pile, saisit le formulaire des PJs, y applique une bonne dizaine de fois un tampon ROUGE "Lu et Approuvé". Si les Clarificateurs n'ont pas de formulaire, une voix étouffée qui semble venir du tas de paperasses leur dit de filer. Toutes les cinq minutes, une nouvelle avalanche de formulaires s'abat sur le bureau du malheureux, via un conduit encastré dans le mur, et le clone gémit "aïe" d'une voix plus étouffée encore.

12. *Snob*: Se sent prodigieusement supérieur à tous ces minables qui ne comprennent rien et n'apprécient pas à leur juste valeur les méandres bureaucratiques qu'il connaît si bien. Autrement dit, tout le monde. Prend un malin plaisir à compliquer la vie des Clarificateurs.

13. *Sur la défensive*: Son expression favorite : "Oh, je suppose que vous, vous vous débrouilleriez mieux ?". Si on pousse la plaisanterie assez loin, il se lèvera, mettra son chapeau, tendra au clone qui l'a offensé sa carte d'identification et partira en disant : "OK, puisque vous êtes si malin, prenez ma place à présent... Amusez-vous bien !"

14. *Schizo*: Semble tout-à-fait normal au premier abord, mais s'il est soumis à la moindre tension, il se met à danser dans le bureau en chantant "Vous n'avez pas m'attraper, la-la-la-lère !" et autres mélodies séditeuses.

15. *Très, très vieux*: Une épaisse couche de poussière recouvre ses bras et sa tête ; des toiles d'araignée sont accrochées à ses vêtements (un officier responsable de l'Hygiène en ferait une crise de synthépoplexie). Il pi-

que du nez au milieu de la discussion, se réveillant de temps à autres pour demander : "C'est toi, Maggie ?"

16. *Ancien officier responsable de l'Hygiène*: Exige que tout soit fait selon ses exigences. Refuse les formulaires tachés ou froissés, même très légèrement. Demande à parler à l'Officier d'Hygiène de l'équipe, à qui il s'empresse de ressasser des histoires du "bon vieux temps".

17. *Brute épaisse*: Essaie d'intimider le client. Sa phrase favorite : "Nom, numéro clonique, service..." Possède un indice de 15 en Intimidation, qu'il utilise pour extorquer des objets aux Clarificateurs en échange de "faveurs" qui ne se concrétiseront jamais. Dispose d'armes impressionnantes pour appuyer ses menaces.

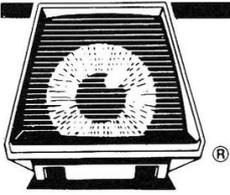
18. *Dépressif*: En a vraiment assez de l'existence. D'une lenteur exaspérante. Refuse d'aider les Clarificateurs s'ils n'ont pas les formulaires voulus, remplis correctement. Parfaitement insensible à toutes les compétences d'Aplomb. Sa fiche royalement que les PJs le descendent. Sa phrase favorite : "Allez-y, vous me rendrez service !"

19. *Agréable et Compétent*: Aime son travail. Sourit constamment et répond aux questions avec clarté et concision. S'il n'est pas à même d'aider personnellement les Clarificateurs, il sait exactement où les envoyer et à qui ils doivent s'adresser.

20. *Copie conforme du 19, mais totalement incompetent*: Plein de confiance et de bonne volonté, il expédie les PJs dans le mauvais couloir, à la recherche du mauvais bureau, où ils sont censés trouver le mauvais formulaire.

Quelques exemples de noms de Bureaucrates :

Sep-TIK
 Jasmin-ABL
 Nino-RAN
 Wat-R-CST
 Rank-R-ROX
 Ace-R-DIC
 Carb-O-NNE
 Fot-O-COP
 Mem-O-REX
 Psik-O-PAT
 Ener-J-PUR
 Carton-J-AUN
 Aler-J-DUR
 Ma-J-NOI
 Gran-V-NAR
 Cart-B-LNC
 Gaston-B-LUF
 Shut-I-DOR



Les Infrastructures du Secteur DOA

Bien vous savez à présent qui vit dans le secteur DOA, qui y vend du co-cola au marché noir, à qui et à quel prix. Nous allons donc passer à la partie que vous attendez avec impatience : la description détaillée des différentes structures de ce secteur.

La majeure partie de ce livret est divisée en petits chapitres de deux à quatre pages, dont chacun est consacré à un lieu donné : la zone des silos à nourriture, le Centre d'Extermination (à l'odeur, on les confond souvent) etc... Pour faciliter votre travail de Maître de Jeu, nous avons organisé tous ces chapitres selon le même schéma (enfin, grosso modo) de sorte que vous pourrez utiliser ce livret comme un guide de référence et le consulter rapidement lorsque vous mènerez votre campagne - vous avez cru que nous plaisantions quand nous parlions de "cadre complet" ! Notez que j'ai bien dit "grosso modo" ; à vrai dire, aucun type de présentation n'était parfaitement adapté à tous les chapitres (impossible de faire entrer la licence poétique et paranoïaque dans de petits tiroirs bien propres), ce qui explique que certaines descriptions soient organisées de manière légèrement différente des autres, afin de mettre en valeur leurs spécificités au niveau du roleplaying (lisez : "Désolé, mais on n'a pas pu obtenir de tous ces foutus individualistes qu'ils se mettent d'accord sur la même présentation !"). Vous trouverez, ci-dessous, quelques indications sur la manière dont sont organisés les différents chapitres.

La Description Géographique

C'est à cette rubrique que vous devrez vous référer chaque fois que vous voulez savoir à quoi ressemble un endroit donné, quelle est son odeur, son atmosphère etc... Vous n'y trouverez parfois que quelques paragraphes (il n'y a pas grand chose à dire sur une grande pièce nue et carrée). Alors que pour d'autres endroits, vous aurez droit à la description détaillée des caractéristiques marquantes? Parfois même (lorsque la structure étudiée comprendra plusieurs pièces) cette rubrique sera divisée en petits paragraphes



indépendants, chacun consacré à une zone ou une pièce particulière, ce qui vous permettra d'avoir une vue d'ensemble précise.

Le Descriptif du Département Informations

Supposez qu'un Clarificateur vous réclame des renseignements sur un lieu donné... Rien de plus simple, il vous suffit de lui lire ce petit descriptif aimablement communiqué par le département Informations et Scies de PHD & CM. Votre PJ y trouvera tous les renseignements de base (c'est-à-dire pas grand chose) sur la structure en question. Ainsi, si vous prenez le chapitre consacré au Centre de Stockage et de Répartition des Véhicules, le descriptif vous indiquera qu'il s'agit d'un "Garage où sont entreposés et entretenus les voitures, les transbots, les flybots et autres véhicules personnels non militaires auxquels peuvent avoir accès tous les citoyens munis d'autorisations en bonne et due forme".

Pour votre gouverne, sachez que le département des Informations et Scies de PHD & CM est l'organisme auquel on doit le fameux slogan "Peur et Ignorance"... Ça vous laisse imaginer les utiles renseignements que l'on peut trouver dans ses descriptifs... Vous pourriez m'épeler "message reçu"? OK, j'en étais sûr.

Le Vrai Scoop

Dans le Complexe Alpha, si vous voulez vraiment savoir ce qui se passe, vous ne le demandez pas à l'Ordinateur - à moins que vous ayez des siècles devant vous. Vous allez plutôt vous informer auprès de votre société secrète, ou bien vous demandez à un bon clonepain, ou encore vous graissez la patte à quelqu'un. C'est ainsi que vous obtiendrez ce que les Romantiques appellent un "vrai scoop" (autrement dit, une information de première main, et non la soupe habituelle).

Cette rubrique vous expliquera ce qu'un clone moyen (lisez : insatisfait) pense de son département. Notez que vous n'aurez ainsi qu'une impression générale, vu que le clone en question ne sait de toutes façons pas grand chose. Donc, si vos Clarificateurs cherchent un renseignement important - mettons, quel employé de tel département est un mutant clandestin - ce sera à vous, ami MJ, de vous débrouiller. Arrêtez de mordiller votre stylo, ce n'est pas si compliqué que ça. Il vous suffit de prendre la liste des employés du département en question et de voir lequel vous semble le plus susceptible d'être corrompu, dupé... ou descendu. Peut-être, faudra-t-il essayer les trois méthodes successivement, ou bien simultanément. Dans tous les cas, amusez-vous bien !

Les PNJs

Vous trouverez dans cette rubrique les indices

de compétences et les caractéristiques des principaux personnages non joueurs qui travaillent dans le département décrit. Nous avons même pris la peine de vous préciser comment ils s'entendent et à quelle société secrète ils appartiennent. Toutes ces descriptions de personnages sont organisées sur le même modèle que celles du chapitre consacré aux citoyens ; si cela vous est sorti de la tête, retournez voir en page 6.

Ce qui devrait se passer en Théorie

Cette rubrique vous décrit ce qui doit théoriquement se passer dans le département étudié. Ainsi, dans le chapitre consacré aux silos à nourriture, vous apprendrez comment est fabriquée la nourriture, qui se charge de telle ou telle partie du travail, où partent les Délices Glacés une fois congelés etc...

Ce qui se passe en Réalité

Comme nous le savons tous, dans PARANOIA, la pratique n'est pas toujours conforme à la théorie. C'est pourquoi, nous avons ajouté cette petite rubrique à la précédente - qui décrirait plutôt ce qui est censé se passer quand-tout-va-bien. Cette section-ci vous donnera plutôt un aperçu de la réalité quotidienne de chaque département (que vos joueurs ne pourront découvrir qu'en en faisant personnellement l'expérience). Après l'avoir lue, vous saurez tout des problèmes spécifiques, des luttes intestines et des dérapages chroniques de tel ou tel département. Vous apprendrez, par exemple, pourquoi les Délices Glacés sont parfois plus gros qu'à l'ordinaire et d'une texture légèrement différente... Avouez que vous brûlez de le savoir !

Les Scénarios

Pour terminer, vous trouverez à la fin de chaque chapitre 1 à 3 mini-scénarios, variant de la petite arnaque à l'épopée meurtrière pouvant venir à bout de plusieurs familles clones. Et en prime et sans supplément, la plupart de ces scénarios sont étudiés pour être joués à deux : un MJ, un joueur !



Les Installations de Clonage

par Ed Bolme

"OK, ça doit être cette porte-là...Heark! BON SANG! Qu'est-ce que c'est que cette Odeur?!? Vous êtes sûrs qu'il faut vraiment qu'on entre là-dedans? Je crois bien que je vais... Vous feriez mieux de retenir votre respiration!"

(Ceux qui disent que le clonage est une méthode de reproduction moins dégoûtante que celle utilisée avant le Grand Boum n'ont visiblement jamais mis les pieds dans ce département du secteur DOA! Eh oui, voilà ce que c'est de croire tout ce que disent les bulletins de propagande...)

"Qu'est-ce que c'est que ces trucs-là? Waou! Regardez un peu ça! Un lot de six pré-citoyens prêts à quitter le centre? Je ne croyais pas qu'ils étaient aussi petits. C'est normal qu'ils soient bleus comme ça? Et cette espèce de poche qui les entoure... Cela a l'air si fragile! Je crois qu'en appuyant un doigt, je pourrais (pop! splash!) "Mince alors! Je suis vraiment désolé, pré-citoyens! Je vous en prie, ne me dénoncez pas!"

Description Géographique

Sur une porte tout à fait banale à la périphérie du secteur DOA, protégée par l'odeur la plus nauséabonde qu'on ait connue depuis l'explosion due à la mise en présence des deux sortes de Délices dans les silos à nourriture, est suspendu un petit écriteau qui ne paie pas de mine :

**Installations de Clonage
des secteurs ADN et DOA
"Clonage à l'Ancienne"***

C'est dans ce département de PLI que sont produits les pré-citoyens. L'ensemble du laboratoire a été construit dans la gigantesque salle d'un vieux cinéma panoramique (avec écran à 360°), mais c'est déjà de l'histoire ancienne. En raison d'une bricole de programme oubliée dans un sombre recoin de la mémoire de l'Ordinateur, les dernières vidéos Teela-O-MLY défilent encore silencieusement sur les murs du laboratoire, déformées par les vastes cuves de synthé-glass. L'Administrateur du secteur DOA avait bien proposé qu'on démolisse les murs et qu'on retire les projecteurs, mais sa suggestion avait été repoussée par l'Ordinateur, car il aurait fallu pour cela détruire une partie du laboratoire. De plus, les images fantômes ont l'air de distraire



les pré-citoyens les plus âgés, qu'elles bercent de manière assez abrutissante (certaines rumeurs séditeuses prétendent même que "l'oubli" de l'Ordinateur était volontaire et que les vidéos contribuent au conditionnement des pré-citoyens).

Le laboratoire regorge de fragiles articles en synthé-glass transparent - cuves, conduits, fioles diverses etc... - remplis de solutions de couleurs et de textures diverses. Tout un réseau de tuyaux achemine d'un endroit à l'autre ces substances visqueuses (n'utilisez pas la Table du Contenu des Conduits dans ce local). Ailleurs, on découvre des centaines de cylindres gradués contenant diverses solutions nutritives congelées. De curieuses mixtures peu ragoûtantes bouillent dans de grands chaudrons de synthé-glass. Une étrange vapeur phosphorescente, jaune verdâtre, flotte dans toute la salle. Tout cela donne l'impression générale d'un curieux cas de dyspepsie mécanique, que viennent renforcer toutes sortes de gargouillements et d'érucciations cavernueuses.

Descriptif du Département Informations

Les Installations de Clonage de PLI, soucieuses de la future prospérité du Complexe Alpha, apportent un grand soin à la production clonique. C'est dans des conditions sanitaires optimales que naissent et se développent les futurs citoyens, dans la composition desquels entrent les meilleurs ingrédients possibles. Un traitement génétique approprié, assisté par l'Ordinateur, élimine toute menace de mutations.

Le Vrai Scoop

Le chapitre consacré aux Installations de Clonage du Grand Livre Illuminati nous apprend que "le clonage constitue une tentative désespérée visant à maintenir une population constante dans un environnement à fort taux de mortalité. Les futurs citoyens sont élevés et nourris de manière à ce qu'ils développent une crédulité maximale, qui s'est à la longue traduite par une impuissance congénitale et une imbécillité héréditaire dues à la sous-alimentation... Tous ces facteurs ne font que renforcer le caractère déjà meurtrier de l'environnement Alphaien".

Inutile de préciser que le Grand Livre Illuminati est profondément séditeux.

Ce qui devrait se passer en Théorie

(Baratin pseudo-scientifique)

Il existe au sein de PLI un consensus officieux selon lequel les échantillons génétiques utilisés à l'origine pour la production de clones ont été manipulés par les commies. Sinon pourquoi y aurait-il des mutants? Pop-U-LAT a donc décrété

qu'à l'avenir tous les échantillons génétiques seraient prélevés sur les citoyens présentant des caractéristiques souhaitables : héritage génétique sain (ce qui écarte les mutants enregistrés), loyauté à toute épreuve (fort indice de Fayotage), aptitude à s'élever dans la hiérarchie (fort indice de Duperie) etc...Or, de nombreux Clarificateurs présentent ces caractéristiques.

Lorsqu'un(e) citoyen(ne) est sélectionné(e), on lui signale qu'il lui faut se porter volontaire pour un Examen Génétique Approfondi dans les Installations de Clonage. L'heureux élu se retrouve dans une cabine où, croyez-le ou non, des échantillons plus ou moins importants de ses cellules sexuelles sont délicatement prélevées au moyen d'une

ATTENTION ATTENTION ATTENTION
LES CITOYENS D'ACCREDITATION ULTRAVIOLETTE OU INFERIEURE N'ONT PAS ACCES A CETTE INFORMATION. CETTE RESTRICTION EST APPLIQUEE POUR VOTRE PROPRE SECURITE.

ATTENTION ATTENTION ATTENTION

sort de sa cabine en titubant, une expression égarée mais étonnamment béate se lisant sur son visage.

Certains citoyens, après avoir fait cette expérience une fois, se portent volontaires pour un deuxième Examen Génétique Approfondi. Un tel zèle passe rarement inaperçu.

Une fois les cellules sexuelles prélevées, elles reçoivent un code numérique correspondant au phénotype génétique de 20 éléments héréditaires. Avant la fécondation in vitro, on sélectionne soigneusement - en appliquant la technique dite des mathématiques matricielles à variables multiples - des échantillons compatibles, de manière à produire de futurs citoyens irréprochables. Les résultats obtenus sont d'une qualité comparable à celle des produits de la méthode aléatoire utilisée avant le Grand Boum.

Pour la fécondation, on place les ovules dans des "boîtes à oeufs", sortes d'éprouvettes compartimentées destinées à éviter les rencontres indésirables avec certains spermatozoïdes. Je vous laisse imaginer la fiabilité de cette méthode.

Une fois fécondés, les ovules sont retirés de leurs compartiments à l'aide de minuscules pinces à épiler et placés dans un Clonateur Schizogénique où sont produites six copies parfaites des oeufs.

Ces six "copies" sont ensuite plongées dans une solution contenant des protéines virales ayant subi des manipulations génétiques, où elles peuvent se mêler aux levures qui se sont développées en surface du liquide amniotique. Le virus détruit les chromosomes propres de ces levures, puis meurt.

* Suite à une partie de poker entre les administrateurs du Secteur DOA et ADN, les Installations de Clonage ADNiennes ont été transférées à titre définitif dans le Secteur DOA.

A ce stade, les nouvelles cellules obtenues par synthèse des oeufs et des levures sont placées dans un container de Potion Dynamique Gazeuse, où tout un arsenal chimique d'additifs divers et d'agents de conservation élimine les protéines virales et stimule le développement des oeufs.

Au bout de quatre jours, on filtre soigneusement la potion, et on extrait du dépôt obtenu les six embryons qui sont aspirés au moyen d'une paille et soumis au Test de Grossesse (personne ne comprend la signification de ce nom, c'est un héritage d'avant le Grand Boum), au cours duquel sont détectées les tares génétiques et les éventuelles erreurs de clonage. Les embryons qui passent ce test sans problème sont déclarés Pré-Citoyens Homogénéisés (aux gènes essentiels conformes aux normes) de classe A (sans défaut). Si un clone est recalé, ne serait-ce qu'à une des épreuves du test, il est exécuté sans autre forme de procès pour haute trahison (manquement à maintenir les standards de la race). Les Pré-citoyens Homogénéisés de classe A sont placés dans des "packs de six".

Ces packs sont formés par six petits containers en synthé-alu maintenus solidaires par une enveloppe de synthéplast pouvant aussi servir de poignée. Chacun de ces containers est constitué d'une membrane semi-perméable dotée d'un petit anneau d'ouverture sur le dessus. Les packs de six sont plongés dans une solution nutritive obtenue à partir du liquide amniotique. Cette solution est renouvelée après épuisement de ses éléments nutritifs (généralement à la fin de chaque cycle hebdomadaire). Comme elle se détériorerait si on la laissait telle quelle toute une semaine, un traitement réfrigérant est nécessaire. D'où le nom des sortes de coffres dans lesquels sont entreposés les packs de six: "réfrigérateurs". La réfrigération ralentit également le processus des réactions biochimiques, ce qui devrait se traduire par un temps de gestation relativement long (environ treize cycles mensuels)... si des protéines d'accélération de croissance n'étaient employées tout au long du processus de clonage (ce qui ramène la période de gestation à un peu moins de huit cycles hebdomadaires).

Les solutions dont les éléments nutritifs sont épuisés, sont reversées dans la cuve de liquide amniotique où les levures se chargent de transformer les résidus en composés chimiques aisément récupérables. Seul problème : les bactéries parasites qui se développent dans la cuve produisent des enzymes qui affectent le développement des embryons - certains d'entre eux provo-

quent de légères instabilités psychologiques chez les futurs citoyens. Mais l'élimination de ces bactéries exigerait l'arrêt de toute production pendant plusieurs cycles hebdomadaires, d'où une sérieuse perte sèche en temps et en matières premières, et l'exécution du responsable des Installations de Clonage pour haute trahison. Les bactéries coulent donc des jours paisibles...

Au bout de quatre cycles hebdomadaires, les packs de six sont retirés des réfrigérateurs et les embryons bleuâtres transvasés dans des récipients à anses en synthéglass stérile et pré-refroidi. Au fur et à mesure que ces récipients sont remplis, un employé les fait glisser sur une longue table vers un deuxième technicien qui les suspend à la chaîne d'alimentation d'une machine ressemblant assez à un distributeur de soda, laquelle aspire les futurs citoyens et les englobe dans une membrane artificielle, élastique et imperméable, remplie de solution nutritive ; le résultat final ressemble assez à un ballon plein d'eau et habité. Un bouchon perméable, d'un modèle spécial, est alors enfoncé dans l'ouverture afin de permettre le renouvellement du liquide nutritif. La poche est ensuite suspendue avec les autres à une sorte de gouttière (la Grande Mangeoire) qui fournit en permanence aux futurs citoyens leur dose de solution nutritive pour croissance accélérée.

Au cours des quatre cycles hebdomadaires suivants, le fœtus se développe de manière spectaculaire, la poche s'étirant pour s'adapter à son volume toujours croissant. Les visiteurs privilégiés des Installations de Clonage sont la possibilité d'observer les pré-citoyens qui apprennent à bouger et à sourire. Ils peuvent les voir ouvrir les yeux, regarder Teela-O-MLY et esquisser les attitudes que leur dicte déjà leur merveilleux instinct de survie... le Fayotage par exemple.

Pour aider ces futurs citoyens à s'adapter au mode de vie Alphaïen, on confronte les plus âgés d'entre eux aux menus événements qui rythment la vie quotidienne du Complexe : tirs de lasers, dégagements de gaz lacrymogènes, violentes explosions, chutes vertigineuses d'OCNI (Objets Cloniques Non Identifiés) etc... Cette méthode éducative donne visiblement aux futurs citoyens un enthousiasme et un appétit de vivre remarquables ; on peut d'ailleurs les voir frapper bravement la membrane synthétique de leurs petits poings musclés pour qu'on les laisse sortir.

Le jour de la délivrance arrive enfin. Les bébés clones sont décrochés de la Grande Mangeoire et introduits dans la Baby Boomer, machine qui saisit simultanément six poches, en retire les bouchons, et aspire ce qui reste de liquide nutritif. Les poches sont alors gonflées d'air jusqu'à ce qu'elles explosent (ce qui nécessite d'ordinaire une pression de 5 G) et les bébés clones tombent dans des couffins empilables préalablement disposés au pied de la Baby Boomer. Il existe à ce sujet une sorte de superstition chez les travailleurs des Installations de Clonage : ils prétendent que la couleur que prend le nourrisson au cours des premières minutes suivant l'explosion de sa poche, correspond au niveau d'accréditation qu'il atteindra un jour. Généralement, les bébés clones tirent sur le bleu.

A leur naissance, les futurs citoyens vont subir une Régularisation d'Identité. Au cours de cette opération, le jeune clone subira différents tests, on prendra des empreintes de diverses parties de son corps et on placera sa langue dans une sorte de poinçonneuse spéciale qui tatouera dessus son code clonique (on posera ensuite une attelle afin de maintenir la langue tirée le temps que l'encre sèche - comptez environ trois heures).

Pour finir, les couffins seront empilés et expédiés vers le Centre de Puériculture pour que les futurs citoyens y poursuivent leur conditionnement. Voilà, nous venons de retracer devant vos yeux éblouis le miracle sans cesse renouvelé de la naissance humaine ! Loué soit l'Ordinateur !

Trois Fusicones et un Couffin

Le personnel se renouvelle très fréquemment dans le laboratoire. C'est en effet un département clé et nombre de sociétés secrètes montrent un grand intérêt pour la reproduction clonique (cf. les PNJs ci-dessous). Les employés des Installations de Clonage sont souvent victimes de concours de circonstances assez extraordinaires et fort regrettables, ou encore d'exécutions sommaires. Ces constants renouvellements de personnel ont conduit à la formation d'employés polyvalents, de sorte qu'un simple décès ne peut ralentir le rythme de (re)production du laboratoire. La dite formation interdit formellement le port d'armes, mais cette directive est assez largement ignorée, et la plupart des employés de ce département portent des armes suffisamment discrètes pour qu'ils puissent les dissimuler sous leur blouse de travail... des fusicones, par exemple.

Les PNJs

Pop-U-LAT-6

Directeur des Installations de Clonage

Description: Sourcils broussailleux, petits yeux perçants, imaginez Gandalf revêtu d'une blouse de laboratoire

Service: PLI

Armes et armure: Toujours accompagné de deux énormes Vautours armés d'enflammeurs (10A), indice 14

Société secrète: Humanistes, rang 16

Pouvoir mutant: champ énergétique

Principales compétences: Motivation 12, Intimidation 20

Background: Pop-U-LAT gère le laboratoire de clonage. Avec ses collaborateurs et de nombreux chercheurs, il passe son temps à mener des études visant à déterminer les besoins fluctuants de la population du secteur DOA. Au fil des cycles annuels, les questionnaires, formules et analyses deviennent de plus en plus complexes, ce qui accroît d'autant le temps nécessaire au dépouillement des données... de sorte que les estimations devant couvrir une période plus longue, deviennent imprécises et nécessitent des systèmes d'analyse de données toujours plus complexes. Le seul contact régulier de Pop-U-



avec le laboratoire lui-même est le Quota de Reproduction Trimestriel qu'il envoie à l'administrateur des Installations de Clonage. Quota chaque fois plus en retard sur les prévisions que le précédent.

En de rares occasions, et toujours pour répondre à quelque pression politique, il se rend personnellement inspecter les Installations de Clonage. Il se pavane alors dans le laboratoire avec ses cheveux blancs et son uniforme immaculé, se fourrant les doigts là où ils n'ont rien à faire, cassant de précieux appareils et, de façon plus générale, faisant preuve d'une totale méconnaissance des processus de clonage.

Pop-U qui, dans le secret de son cœur, est un fervent Humaniste, a réussi à bannir du laboratoire toutes les machines sauf les plus indispensables. Il provoque délibérément des dissensions au sein du personnel BLEU en feignant avoir toute confiance en Phil-Vi-ATZ-4, l'administrateur du laboratoire. Cet "appui" directorial est très mal ressenti par les BLEUS, ce qui permet à Pop-U qui perçoit Phil-Vi comme la plus grande menace qui pèse sur lui, d'être sûr que son administrateur se fasse descendre tous les trois au quatre cycles hebdomadaires.

Phil-Vi-ATZ-4

Administrateur du Laboratoire de clonage

Description: Grand clone toujours souriant (même lorsqu'il vient de descendre un de ses subordonnés pour trahison)

Service: PLI

Armes et Armure: Fusiconne (PA17), indice 12 Reflec VIOLET (L4)

Société secrète: Libre entreprise, rang 11

Pouvoir mutant: Adaptabilité nutritionnelle

Principales compétences: Biologie 24, Corruption 20, Sécurité 14

Background: Phil-Vi dirige les activités diurnes du laboratoire. C'est également lui qui veille au remplissage de la cuve de liquide amniotique, laquelle fournit aux pré-citoyens leur ration quotidienne (et minimale) de protéines, glucose, caféine, nicotine et mercure - les cinq grands groupes d'éléments nutritifs. Il porte un uniforme très élégant et ressemble étonnamment aux beaux officiers qu'on voit sur les affiches de propagande militaire.

En tant que membre de Libre Entreprise, Phil-Vi revend des suppléments nutritifs prélevés sur le stock du laboratoire. Il cherche un moyen d'éliminer Pop-U sans que les soupçons se portent sur lui, afin de s'installer dans un fauteuil directorial encore chaud.

Will-B-BIG-5

Responsable de la sélection des gènes

Description: Petit bonhomme mal coordonné qui semble renifler chaque fois qu'il rit

Service: PLI

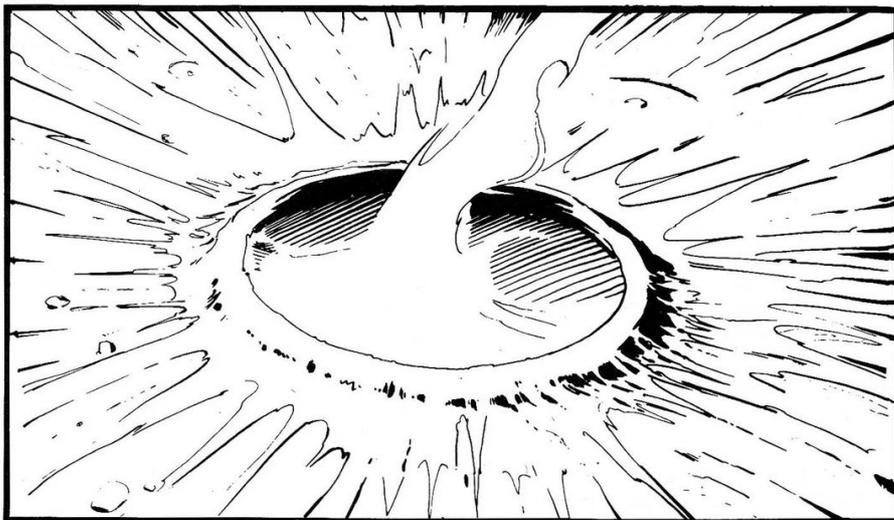
Armes et Armure: Néant

Société secrète: Dingues de l'Ordinateur, rang 6

Pouvoir mutant: Empathie envers les machines

Principales compétences: Analyse de données 18, Recherche de données 18, Pénétration de sauvegardes 25

Background: Will-B-BIG-5 s'occupe simplement de trouver des gènes compatibles, il est



trop petit et trop timide pour obtenir un travail plus intéressant ou plus exigeant. C'est lui qui est responsable de l'application du programme de Mathématiques Matricielles à Variables Multiples (il a d'ailleurs réalisé depuis longtemps que ce programme avait été trop trafiqué pour pouvoir servir à quoi que ce soit).

Membre de longue date des Dingues de l'Ordinateur, Will-B a conçu un petit programme personnel et se sert de sa console pour jouer au RoboZap. Il pianote aussi sur tous les claviers disponibles, à la recherche du sous-système responsables des shows vidéo qui ne cessent de défiler silencieusement sur les murs du laboratoire. S'il parvient à ses fins, il projettera à la place des slogans séditieux. Cela pourrait être marrant.

Will-B se prend d'affection pour quiconque prête une oreille intéressée à ses incessants radotages informatiques.

Jane-I-CID-6

Responsable de l'Alimentation

Description: Courte chevelure blonde, regard perpétuellement illuminé. Marmonne toujours des trucs comme "Puisse l'Harmonie cosmique toujours vous accompagner".

Service: PLI

Armes et Armure: Néant

Société secrète: Mystiques, rang 9

Pouvoir mutant: Régénération

Principales compétences: Chimiothérapie 22

Background: C'est généralement Jane-I qui s'occupe de la Grande Mangeoire et des machines qui la remplissent. Au cours de la période

d'Acclimatation Environnementale des pré-citoyens, elle ne met pas de vitamines dans la solution nutritionnelle. Que non, que non... Elle les remplace par du LSD, du THC, des algues hallucinogènes et autres. Elle estime que cela aidera les bébés clones à découvrir leur moi profond.

Et ça marche, enfin, dans un certain sens...

Ils découvrent l'étendue de l'horreur (lisez : de la vaste rigolade) qu'est le Complexe Alpha, et deviennent en grandissant des psychopates paranoïdes à la gâchette facile... Bref, des citoyens normaux ! Pas étonnant que Jane-I ne se soit jamais fait pincer!

Science-B-ORN-6

Monstre errant

Description: Chauve, dépourvu de sourcils, veines protubérantes sur un crâne bien trop gros pour son corps. Sa tête semble battre contre un cœur (rappelez-vous des mutants doués du pouvoir de télépathie dans La Planète des Singes)

Service: PLI

Armes et Armure: Néant

Société secrète: Psion, rang 22

Pouvoir mutant: Sonde mentale surpuissante (voir ci-dessous), Empathie, Empathie envers les machines, Intuition mécanique, Foudre Mentale, Précognition, Pyrokinésie, Télékinésie, Télépathie, Transe téléportatrice, plus quelques autres sans doute...

Principales compétences: Discrétion 10, Démolition 8

Background: Depuis de nombreuses années déjà, Science-B est le membre de Psion le plus haut placé du secteur DOA. Produit de manipulations génétiques délibérées, tout chez ce personnage pue le mutant à plein nez: son crâne énorme, sa peau translucide, etc...

Ceux qui le rencontrent repartent souvent avec une étrange sensation de lassitude et d'épuisement. Pas étonnant puisque Science-B est doué d'un Pouvoir de Sonde mentale surpuissant. Il peut utiliser cette mutation "normalement", se contentant alors de lire dans les pensées et les souvenirs des gens, mettant à profit des renseignements pour rechercher des adhérents potentiels de Psion et détecter des aptitudes mentales particulières chez les pré-citoyens. Mais Scien-





ce-B peut aussi se servir de son pouvoir pour explorer neurone après neurone tout le cerveau d'un sujet donné, récupérant alors jusqu'à la moindre brîbe d'information et laissant le clone vidé de toute sa substance (-1 point de Pouvoir, à titre définitif).

Lorsque ce personnage parle, le mouvement de ses lèvres ne semble pas synchro avec ses paroles (tout simplement parce qu'il utilise son pouvoir de Télépathie pour communiquer). Et, curieusement, tous ceux qui veulent le descendre oublient instantanément ce qu'ils s'apprêtaient à faire et partent vers d'autres occupations.

Cigo-B-GNE-3

Sage clone

Service: PLI

Armes et Armure: Néant

Société secrète: Corpore Metal, rang 4

Pouvoir mutant: Electrochoc

Principales compétences: Duperie 14, Mains nues 16

Background: Cigo-B s'occupe des "naissances" de pré-citoyens. Son évident mépris envers ses collègues de travail a quelque peu freiné son ascension sociale, ce qui explique qu'il se trouve relégué à un poste qui lui offre aussi peu de possibilités de faire progresser la cause de Pro Tech. Il est pourtant plein de bonne volonté: comme il ne peut affaiblir les humains par des sabotages génétiques, il assène à chaque bébé clone une décharge de son pouvoir mutant, juste pour la plaisir de le voir hurler. Cigo-B n'est pas ce qu'on pourrait appeler un "gentil garçon"!

Clona-B-CNH-6

Responsable du clonulateur

Description: Des yeux de colombe, pleins d'innocence, éclairant un visage enfantin

Service: PLI

Armes et Armure: Lance-flammes (11A), indice 14

Société secrète: Anti-mutants, rang 8

Principales compétences: Chimie 16

Background: Clona-B est une spécialiste du Clonulateur Schizogénique. Comme elle appartient au mouvement Anti-Mutants, elle ne se prive pas de trafiquer fréquemment le Clonulateur afin qu'il élimine dans l'ADN des fœtus les éléments censément responsables de mutations. Malheureusement, Clona-B n'a qu'une connaissance imparfaite de l'ADN et elle réussit seulement à endommager les fonctions mentales supérieures de certains pré-citoyens (en particulier celles dont dépendent le sentiment de confiance et de désir de coopérer)...

Soupir...

Dora-V-GIL-4

Agent de sécurité

Description: Petite clone sèche, nerveuse et vicieuse (imaginez Bleker, de Hill Street Blues, déguisé en femme)

Service: Forces armées

Armes et Armures: Pistolet laser (L8), indice 18 ; Mains nues (16), indice 16 ; Kevlar recouvert de reflec VERT (L4P3)

Société secrète: Pro Tech, rang 4

Pouvoir mutant: Télékinésie

Principales compétences: Grognements intimidants, 16

Background: Dora-V, responsable du personnel de surveillance du laboratoire, est une fervente militante de Pro Tech. Phil-Vi l'a embauchée pour repérer et éliminer les taupes de la Sécurité interne qui pourraient s'introduire dans les Installations de Clonage. Or, chose étonnante, aucun agent Sec Int ne travaille dans ce département... Mais n'allez pas croire que Dora-V s'arrête à ce détail ! Que non pas, elle a déjà dénoncé six laborantins à Phil-Vi. Ils sont tous morts.

Les lèche-bottes du Labo

Lèche-bottes de service

Description: Créatures rampantes à l'oeil toujours brillant et au zèle insupportable, constamment en quête d'approbation (imaginez de bons vieux bouledogues bien baveux).

Service: PLI

Armes et Armure: Néant

Société secrète: Variable

Pouvoir mutant: Variable

Principales compétences: Trucs scientifiques 12, Fayotage 14

Background: Issus du Département d'Évaluation des Armes de Destruction de PLI, ces assistants laborantins d'accréditation VERTE cherchent désespérément à prouver leur valeur de peur d'être renvoyés dans le DEAD. Au total, ils ne sont que 12, mais les techniciens réguliers des Installations de Clonage ont le sentiment désagréable qu'ils sont en fait bien plus nombreux. Ces malheureux clones ont si peur d'être renvoyés à leur travail d'origine qu'ils n'hésitent pas à tout lâcher pour aider les citoyens d'accréditations inférieures qui visitent le Labo (les Clarificateurs, par exemple) dans l'espoir que leur réputation de courtoisie et de gentillesse arrivera aux oreilles des grands pontes.

En Théorie...

Les Installations de Clonage ne sont accessibles que durant les heures ouvrables Alphaiennes classiques. Le reste du temps, elles sont verrouillées et gardées par des gorilles Vautours qui veillent sur les pré-citoyens.

Les employés du Laboratoire se basent sur les plannings de reproduction, lesquels sont fondés sur les Quotas trimestriels et modifiés en fonction du travail que demande chaque étape du clonage, des effectifs disponibles, de la marge d'échec et du rendement maximal. Les plannings de reproduction sont respectés comme les Tables de la Loi.

Ce qui se passe en Réalité

Les plannings de reproduction sont révisés environ tous les quinze cycles diurnes pour cause de décès, d'explosion ou autres.

Et même ainsi, les travaux imposés par ces plannings ne sont pas toujours effectués; les em-

ployés du laboratoire se lancent dans des discussions stériles; les cellules sexuelles prélevées meurent toutes et il faut faire appel à de nouveaux volontaires pour des Examens génétiques approfondis. Will-B est tellement pris par ses parties de RoboZap qu'il bloque toute la production pendant des heures; un petit malin fait tomber son synthégum dans la solution nutritive ou renverse un réfrigérateur. De temps à autres, Phil-Vi ordonne au personnel de faire des heures supplémentaires et tout le monde écope d'un point de trahison pour avoir manqué le repas du soir (tout le monde sauf Phil-Vi, bien entendu, qui se trouve toujours quelque excuse officielle).

Les Scénarios

Bon, ce chapitre est-il purement théorique ou pouvez-vous en tirer quelque chose? A vous de voir... Si vous parvenez à faire incarner des pré-citoyens à vos joueurs, super! A eux de se débrouiller pour trouver un moyen de s'entretourner sans percer leur poche amniotique... Mais vous pouvez aussi exploiter ces quelques idées:

1. En fin de cycle diurne, quelqu'un éternue au-dessus de la cuve de liquide nutritif. Se nourrissant de cette solution incroyablement riche, les microbes développent au cours de la nuit une taille et une complexité incroyables. Enorme bulle gélatineuse. Monstres à trois têtes. Terrifiante créature des marais. Shoggoths. E.T. en goguette...

Quoi qu'il en soit, le lendemain, tous les employés du laboratoire disparaissent mystérieusement. Pop-U n'arrive plus à joindre personne par com-unit; craignant que les installations de Clonage ne soient tombées entre les mains de dangereux extrémistes, il fait appel aux Clarificateurs pour mener l'enquête, reprendre le contrôle du laboratoire et, comme tous le personnel s'est évaporé, relancer la production.

2. Le laboratoire procède à une opération urgente: fabriquer de nouveaux clones pour les membres d'une équipe de la Sec Int particulièrement performante qui s'est faite écrabouiller par un rouleau compresseur une semaine auparavant. Les Clarificateurs sont chargés de protéger les Installations de Clonage contre d'éventuels saboteurs. Le Mark IV vient leur rendre une petite visite; des frotbots à la solde de Corpore Metal tentent de descendre les clones; les Mères de la Terre s'efforcent d'enlever les embryons pour connaître enfin la maternité; un employé du laboratoire débarque en prétendant qu'il a oublié quelque chose; des gardbots essaient de s'introduire dans les Installations de Clonage pour leur ronde nocturne (ils ont des ordres officiels, on a simplement oublié de les avertir du changement de programme); un Grand Programmeur qui passait par là - avec une curieuse escorte de travailleurs portant faux cils et marteaux - confie un paquet à nos héros en leur disant: "Portez immédiatement ceci dans le secteur CIA"... Question subsidiaire: qu'en penseraient les sociétés secrètes des PJs?

Le Centre de Puériculture

par Rick Swan

*Oh baby, Oh baby,
Oh baby baby blues,
Oh baby blues...*

Les doux accords apaisants du nourisbot, les petits rots satisfaits des nourrissons bourrés de tranquillisants, l'odeur suave des couches attendant d'être jetées dans le vide-ordures... Ah! Est-il un seul citoyen qui ne ressent un doux pincement de cœur en passant devant le Centre de Puériculture? Tous - du plus humble INFRAROUGE au Grand Programmeur le plus respecté - tous ont passé les deux premiers cycles annuels de leur existence dans cette crèche, sous l'œil vigilant d'un personnel dévoué, veillant jalousement à ce que ces gastronomes en culottes courtes deviennent des commivores aux dents longues.

Description Géographique

Le Centre de Puériculture comprend essentiellement une vaste salle de la taille d'un gymnase. Seule différence, celle-ci est pleine de bébés et non de basketteurs. Les jeunes citoyens arrivent ici dès leur sortie des Installations de Clonage et y demeurent, sur des sortes de plateaux en plastique, jusqu'à l'âge de deux ans. Cette crèche abrite des milliers et des milliers d'adorables bambins. Chaque plateau est équipé de son propre bras polyvalent muni d'un cerveau électronique individuel.

Un système complexe de tapis roulants est installé devant chaque rangée de bébés et le long de tous les murs, mettant le dernier cri de la technologie au service du centre de puériculture. L'eau et la nourriture des enfants sont directement amenées par ces tapis roulants, qui évacuent également les couches sales. On encourage les jeunes citoyens en pleine croissance à faire un peu d'exercice chaque jour (ils sont déposés sur la tapis roulant par le bras mécanique de leur plateau; ceux d'entre eux qui sont encore trop jeunes pour ramper à quatre pattes se laissent simplement balloter pendant quelques minutes).

A l'entrée de la crèche, se dresse une drôle de structure métallique ressemblant assez à une énorme chaise d'arbitre de tennis. C'est là qu'est assise la Responsable des Soins (sorte d'infirmière chef). Profitant de sa position élevée, elle dirige les techniciens puériculteurs et tend l'oreille pour saisir les gazouillis séditieux qui pourraient se mêler au doux babil des enfants.

Au fond de la grande salle, point d'arrivée et de départ des tapis roulants, se trouve le poste de travail des techniciens diététiciens et des spécialistes des déchets. Le mur voisin



est percé de deux portes à bascules, la première donnant sur la salle d'incinération des couches sales, la seconde sur les cuisines dont les tuyaux et conduits fournissent régulièrement des rations toute chaudes de gruaux pour bébé (Petitbot).

Deux autres petites pièces flanquent la crèche : un bureau aux placards bourrés de dossiers sur chaque bébé (premier mot, date du premier pas, de la première tentative de fayotage, etc...), et un entrepôt de stockage rempli de jouets pour jeunes enfants, de pièces de rechange pour les tapis roulants (qu'on peut aisément confondre avec les jouets, ce qui donne parfois des résultats embarrassants) et de cartons de couches culottes.

Descriptif du Département Informations

Le Centre de Puériculture pourvoit à tous les besoins spécifiques des jeunes citoyens du Complexe Alpha. On est sûr d'y trouver la qualité de soins, l'attention personnalisée et l'environnement stimulant nécessaires à la formation d'adultes sains et sociables.

Le Vrai Scoop

"Environnement stimulant" - Laissez-moi rire! "Attention personnalisée" - Arrêtez, je pouffe! Le Centre de Puériculture est simplement chargé d'empêcher les petits brameurs d'exaspérer l'Ordinateur; il se contente de les maintenir hors du circuit pen-

dant deux cycles diurnes, le temps qu'ils soient en âge de la fermer, de faire ce qu'on leur dit et de devenir des adultes malsains et asociaux.

Les PNJs

Sadic-J-BIG-5

Responsable des soins

Description: Espèce de monstre obèse à l'air toujours malveillant (vraiment pas le genre de femme à qui vous auriez envie de confier vos enfants)

Service: PDH & Contrôle mental

Armes et Armure: Néant

Société secrète: PURGE, rang 3

Pouvoir mutant: Hypersens

Principales compétences: Néant

Background: Sadic-J est l'infirmière de jour en chef. Sévère, maussade, elle déteste les enfants et tout ce qui va avec - rappelez-vous de la pire institutrice que vous



avez connue et vous serez dans le bain. Le caractère grognon de Sadic-J peut en partie s'expliquer par la nature de son pouvoir mutant (Hypersens), qui lui fait subir, amplifiés cent fois, les moindres cris, rots et puanteurs de la crèche. Ces incessantes agressions sensibles maintiennent constamment l'infirmière au bord de la crise de nerfs et l'ont conduite à rejoindre les rangs de PURGE. Ses missions de destruction aveugle des locaux et des petits êtres puants qu'ils abritent sont la seule chose qui donne à Sadic-J la force de revenir, cycle diurne après cycle diurne, s'asseoir dans son fauteuil de surveillante de la crèche, pleine de haine et d'impatience.

Babe-R-DOA-3

Technicienne puéricultrice (TP)

Description : Blonde au sourire puéril

Service: PDH & CM

Armes et Armure: Néant

Société secrète: Psion, rang 4

Pouvoir mutant: Sonde mentale, télépathie

Principales compétences: Air nonchalant 18

Background: Comme tous ses collègues techniciens, elle s'occupe de nettoyer les bébés, de récupérer les couches et de calmer ceux qui pleurent - 12 heures par cycle diurne et 7 cycles diurnes sur 7. Mais Babe-R ne se contente pas de ces tâches terre-à-terre, elle effectue en sus des missions pour le compte de Psion, autrement dit, elle s'efforce de détecter chez les jeunes citoyens les signes d'une mutation mentale.

Comment procède-t-elle ? C'est simple : elle explore le cerveau des nourrissons à l'aide de son pouvoir de Sonde mentale et, lorsqu'elle découvre un sujet potentiellement intéressant, elle lui enseigne par télépathie à utiliser sa mutation.

Vous l'aurez sans doute deviné, lorsqu'un bébé essaie pour la première fois de se servir de son pouvoir mutant, les résultats sont parfois assez... cocasses (pensez à Carrie). Il n'est pas rare que des nourrissons se mettent soudain à léviter, que des rations de Petitbot s'enflamment spontanément ou que des techniciens soient pris d'abominables maux de tête et s'évanouissent sans crier gare...



Mister-R-ANG-2

Technicien puériculteur (TC)

Description: Citoyen au teint pâle et au sourire mielleux

Service: PDH & Contrôle Mental

Armes et armure: Pistolet laser (L8), indice 9

Société secrète: Communistes, rang 2

Pouvoir mutant: Charme

Principales compétences: Parle d'un ton monotone et apaisant (danger Hypnose) 16

Background: Mister-R est vraiment adorable. Il aime beaucoup son travail. Il est Technicien puériculteur. Vous savez ce qu'est un technicien, n'est-ce-pas ? Il est également communiste. Vous pourriez m'épeler "Communiste" ? Très bien...

Pour Mister-R, tous les jeunes citoyens sont incroyablement doués... Certains, cependant, le sont plus que d'autres? Comment les repère-t-il ? C'est très simple. Il présente deux photos à l'enfant: l'une de Teela-O-MLY, la célèbre héroïne du Complexe Alpha, l'autre de Borscht, le leader communiste bien connu. Si le bébé tend les bras vers le camarade Borscht, c'est qu'il est particulièrement doué, et Mister-R s'empresse de dissimuler sous ses draps un exemplaire illustré du Manifeste. Encore un petit soldat pour le Grand Soir !

Gerb-R-ASS-4

Assistant technicien spécialiste de la nutrition et des déchets

Description: Oeil vif, joues roses et rondes

Service: PDH & CM (Sécurité interne)

Armes et armure: Reflec (L4) (dissimulé sous sa combinaison) ; Entortilleur (voir page 81 des règles), indice 14

Société secrète: PECP (Unifiée)

Pouvoir mutant: Néant

Principales compétences: Surveillance 12

Background: Cela fait maintenant plusieurs cycles mensuels que Gerb-R travaille dans ce département. Il s'occupe de la maintenance quotidienne du tapis roulant qui distribue la nourriture, tout en guettant du coin de l'oeil les jeunes citoyens qui semblent présenter des penchants communistes. Au début, Gerb-R pensait que son travail serait terriblement ennuyeux, mais vous seriez étonné si je vous disais le nombre de nourrissons qu'il a pincés en train de lire le Manifeste du Parti communiste en version illustrée ! Et ce qui est vraiment chouette, c'est que les bébés sont bien trop petits - et désarmés, cela va de soit - pour riposter quand vous leur tirez dessus. Ouais, tout bien réfléchi, on dirait que ce job est un bon plan pour monter en grade sans courir de risque. Enfin, s'il n'y avait pas ces sales bébés mutants...

Kang-R-ROU-3

Intervenant pédagogique

Description: Citoyen grassouillet revêtu d'une

curieuse salopette rouge pleine de poches

Service: PDH & CM

Armes et armure: Néant

Société secrète: PECP, rang 6

Pouvoir mutant: Charme

Principales compétences: Loyauté envers l'Ordinateur 16

Background: Kang-R est un instituteur qui vient régulièrement visiter les enfants de la crèche pour leur lire d'un ton inspiré d'insipides morceaux choisis. Il s'agit en général de longs contes sans queue ni tête, dont l'Ordinateur est le héros et auxquels les enfants ne comprennent rien.

Ce qui devrait se passer en Théorie

Rien n'irrite plus les audio-senseurs de l'Ordinateur que le concert des jeunes citoyens en train de hurler. La première des fonctions du Centre de Puériculture consiste donc à faire tenir tranquilles les charmants bambins. La deuxième - plus secondaire - est de pourvoir à leurs besoins.

Pendant le cycle nocturne, les nourrisbots chantonnent, bercent les enfants (ou les assomment selon les cas) pour qu'ils se taisent.

Pendant le cycle diurne, l'infirmière en chef - généralement Sadic-J - supervise les opérations, aidée par un spécialiste des déchets et de la diététique, et par une centaine de techniciens puériculteurs qui se chargent de toutes les tâches matérielles. Le Centre de Puériculture reçoit en outre régulièrement la visite de profbots, d'experts en endoctrinement (chargés d'habituer les enfants au pot, entre autres) et d'employés des Installations de Clonage qui viennent livrer de jeunes bébés - terme curieux peut-être, mais certaines mutations produisent bel et bien de vieux bébés !

Les enfants passent le plus clair de leur temps à manger, à dormir et à éliminer. Toutes les quatre heures, une ration de levure et de lait synthétique à base d'algues (Petitbot) arrive devant chaque plateau de plastique, via le tapis roulant. Un bras mécanique fixé à ce tapis lance la nourriture dans la direction générale de la bouche du bébé. La plupart des jeunes citoyens parviennent à attraper très adroitement leur ration de Petitbot.

Les couches sont équipées d'un détecteur d'humidité de faible voltage, qui déclenche un dispositif magnétique commandant l'ouverture des pattes de fixation. Un deuxième dispositif magnétique attire la couche usagée vers le tapis roulant qui l'expédie vers les spécialistes des déchets et de la diététique. Les couches propres sont également acheminées par le tapis roulant et mises en place par les bras polyvalents.

Une fois par cycle diurne, une bassine d'eau savonneuse passe lentement sur le tapis et les bras mécaniques y plongent rapidement tous les bébés plusieurs fois avant de les sécher à l'aide d'un bec souffleur. Chose étonnante, la plupart des jeunes citoyens semblent prendre plaisir à ce traitement.

Les enfants sont vivement encouragés à dormir le plus longtemps possible. Pour les aider à trouver le sommeil, un nourrisbot circule constamment sur un rail parallèle aux rangées de bébés en fredonnant des berceuses et des slogans spécialement mis au point par l'Ordinateur. Pour les irrédutibles, on a recours aux somnifères.

Les techniciens puériculteurs examinent quotidiennement chaque nourrisson pour dépister les problèmes médicaux et les cas de Communisme infantile.

Des peluchbots, muppetbots et autres bugs-bunnybots se chargent de distraire les bébés ; ils sautent joyeusement de tapis roulant en tapis roulant, et leurs bouffonneries ne manquent jamais de provoquer des chœurs de rires enfantins. Il y a aussi un nourrisbot programmé pour débiter des comptines humoristiques destinées à amuser les charmants bambins ; "Allez ZAP ZAP ZAP dans les mains et TUE TUE TUE les sales commies"... remporte toujours un franc succès, surtout lorsque le nourrisbot utilise le bugsbunnybot pour jouer le commie.

Ce qui se passe en Réalité

Inutile de dire que le Centre de Puériculture est à peu près aussi calme qu'une convention d'artificiers se réunissant dans une fabrique de chandelles romaines! L'incident le plus fréquent est un concert de hurlements enfantins à vous percer les tympans. Viennent ensuite les visites de citoyens furieux travaillant dans les départements voisins ou d'agents d'UCT hors d'eux menaçant de noyer la crèche sous un flot de radiations dures si les jeunes citoyens ne le ferment pas.

Les tapis roulants constituent aussi une source intarissable de problèmes divers. La nourriture et les couches usagées en glissent facilement si elles n'ont pas atterri juste au bon endroit. Mais assez dit sur ce thème...

Le système de mise en place automatique des couches fonctionne assez bien... à condition que les enfants ne bougent pas trop - or, ils ne cessent de gigoter. Les bras mécaniques parviennent parfois à boucler l'opération - et la couche - sans trop de problème, mais le plus souvent ce sont les bras, le torse ou même la tête du jeune citoyen qui se retrouvent coiffés d'une couche.

Il y a environ un cycle hebdomadaire, on a également assisté à un incident original : un saboteur commie à la solde des Destructeurs de Frankenstein avait reprogrammé un peluchbot pour qu'il attaque un muppetbot dès que serait prononcé le code "Arheu-arheu". Les deux robots étaient pratiquement détruits lorsqu'un vigilant technicien a pu intervenir pour les séparer. Son remplaçant clone a d'ailleurs eu de l'avancement pour ce geste courageux.

Les Scénarios

La plupart des idées d'aventures se déroulant dans ce département que nous ayons eues sont bien trop choquantes pour que nous les exposions ici : pannes de tapis roulants se traduisant par d'immenses piles de couches usagées et de gobelets de nourriture fraîche se déversant sur le sol... Fusillades dans la crèche, au milieu de centaines d'enfants d'âge pré-scolaire braillant à qui mieux mieux... PARANOIA étant un jeu tout en finesse, autant ne pas rentrer dans les détails.

Mais ce pourrait être amusant d'envoyer vos Clarificateurs "en civil" à la recherche des commies mutants se dissimulant dans ce département. Ce serait sans doute pour eux une expérience passionnante... Leur capacité à se faire passer pour de jeunes citoyens étant de toute évidence limitée encore qu'il soit assez amusant d'imaginer nos héros vêtus d'une simple couche et gigotant sur les couffins de plastique - ils devront se faire passer pour des intérimaires, supporter les rebuffades de l'infirmière en chef, les peluchbots en délire, les tapis roulants en folie, et les facéties de centaines de mutants en herbe... Ma brav' dame, 'y a plus d'jeunesse !

La Crèche Clonique 401

par G.D. Swick et M.B. Till

De 3 à 17 ans, les jeunes citoyens séjournent dans une crèche clonique. Ils y sont nourris, soignés, et surtout éduqués (12 heures par cycle diurne) pour devenir de bons citoyens Alphaïens.

Description Géographique

Ce département occupe un vaste complexe de couloirs, de salles de classe, de bureaux et de cafétérias, dont le centre est constitué par un grand terrain de jeu.

Chaque salle de classe comporte une quinzaine de chaises de synthéplast gris et accueille de 20 à 30 écoliers. Chaque chaise est installée devant un terminal flanqué d'un casier, reposant sur un plan de travail où les enfants peuvent remplir leurs formulaires. Le mur du fond est presque entièrement occupé par un écran d'ordinateur géant sur lequel le profbot peut faire défiler les informations de son choix. Deux longues tables sont installées contre le mur opposé chacune pouvant accueillir confortablement six écoliers. Elles sont utilisées pour des activités spécifiques telles que tests de sensibilité digitale, ateliers de lecture et travaux graphiques collectifs.

Le département comporte également de nombreuses salles de cours spécialisées, dans lesquelles les enfants peuvent se familiariser avec le travail de laboratoire, la réparation de véhicules, le maniement des appareils servant à préparer la nourriture, le port de combinaisons anti-radiations etc...

La cafétéria ressemble beaucoup à un réfectoire de lycée classique : c'est une espèce de hall de gare meublée de tables où les jeunes citoyens peuvent s'empiffrer de Délices Glacés et de Potion Dynamique Gazeuse. Il y a trois longues tables, chacune réservée à l'un des trois groupes définis au sein de la crèche: Morveux, Pavlov Dogs et Teenagers (voir ci-après).

Le terrain de jeu est une vaste zone un peu triste, recouverte d'un dôme, équipée de balançoires et de bascules, avec un revêtement de sol

en synthéplast conçu pour que les enfants ne se blessent pas en jouant.

Les bureaux sont minuscules, les couloirs étriqués, les salles de classe et les corridors généralement équipés de multicorders, de haut-parleurs et de lasers pivotants. Deux sonneries émises par les batteries de lasers annoncent les changements de salles et le début des cours. Si certains écoliers se trouvent encore dans les couloirs après la deuxième - eh bien, de toutes façons, les effectifs par profbot étaient vraiment surchargés.

Pendant ces 12 heures d'activité quotidienne, la CC 401 bourdonne constamment d'animation. Entre les cours, les écoliers se ruent dans les couloirs pour atteindre leur salle avant l'instant fatidique de la deuxième sonnerie. Le reste du temps, des patrouilles de robots de surveillance sillonnent les couloirs, prêtes à descendre les retardataires qui ont échappé aux batteries de lasers. De temps à autre, une explosion dans le labo de chimie ébranle tout le département.

Pendant le cycle nocturne, la CC 401 est calme ; seuls s'activent les frotbots chargés de nettoyer les locaux pour le cycle diurne suivant et les utilibots qui réparent les dégâts plus sérieux causés par les explosions et les tirs de lasers.

Descriptif du Département Information

Les Crèches Cloniques fournissent aux jeunes citoyens un environnement plaisant et soigneusement surveillé où les activités d'éveil par petits groupes permettent d'aller au bout de ses possibilités. Une société saine et productive ne peut exister sans citoyens bien formés. N'oubliez jamais que les enfants constituent le souci majeur de l'Ordinateur.

Le Vrai Scoop

Les Grands Programmeurs voulant maintenir la population dans un état de terreur et d'ignorance constantes, je vous laisse imaginer les efforts qui sont concrètement faits au niveau de l'éducation des jeunes citoyens... On y consacre à peu près autant d'attention qu'à la réinsertion des commies démasqués!

Dans la CC401, on enseigne aux futurs citoyens les notions de base des "Trois D" : Déchiffrement, Délation et Dévouement. Tous les autres cours sont uniquement destinés à endoctriner les charmants bambins de manière à ce qu'ils se fondent dans la société Alphaïenne. Cela dit, il est vrai que "les enfants constituent le souci majeur de l'Ordinateur"... Notre Ami n'a jamais pu supporter ces espèces de petits machins brailards et pleurnicheurs!

Les PNJs

Polly-V-LNT-1

Coordinatrice UCT de la CC401 (Directrice)

Description: Citoyenne entre deux âges, aux yeux toujours cernés, mince, bourrée de tics nerveux

Service: UCT

Armes et Armure: Armure de combat (U7)

Société secrète: Trop terrorisée pour appartenir à aucune

Pouvoir mutant: Transe téléportatrice

Principales compétences: Plonge à couvert à la moindre alerte, 16

Background: Polly-V est lasse de se battre. Son principal objectif dans la vie est de n'offenser personne et, pour toutes ses décisions, elle s'abrite derrière le mythique tableau noir du planning. Elle affirme connaître tous les jeunes citoyens de la CC401, mais jamais elle n'appelle aucun d'entre eux deux fois par le même nom (à part Billy-KID, mais TOUT LE MONDE connaît Billy-KID). Polly-V a une sainte frousse de l'Ordinateur, des écoliers et du surgébot. Quand elle aperçoit les Clarificateurs, sa première réaction est de demander : "Je suppose que vous voulez parler à Billy-KID?..."

Billy-KID 1-6

Ecolier et Terreur Ambulante

Description: Solide gaillard de 13 ans aux cheveux toujours en désordre

Service: Ne plaisantons pas, c'est juste un enfant

Armes et armure: Tout ce qui lui tombe sous la main

Société Secrète: Il n'est encore membre d'aucune, mais les Léopards de la Mort le gardent à l'œil.

Pouvoir mutant: Lévitacion

Principales compétences: Intimidation (de Polly-V et de tous les gosses plus petits) 17 ; Discrétion 16, Course automobile 8, Grenade 6

Background: Billy est le prototype du "sale mioche" - la parfaite antithèse du petit Lord Fauntleroy. Il adore les explosions. C'est sa passion. Il se passe rarement un cycle diurne sans qu'il détraque un profbot ou qu'il fasse des expériences détonnantes dans le labo de chimie. Il a tout pour devenir Chef de la Sécurité Interne ou des Léopards de la Mort... voire des deux !

Angélica-DOA 1-6

Ecolière modèle

Description: Age 13 ans ; magnifique sourire angélique ; élue Miss Teela-O-MLY trois ans d'affilée

Société secrète: Psion, section Juniors

Pouvoir mutant: Pyrokinésie

Principales compétences: Logique Spécieuse 15 ; Fayotage 17

Background: Tout comme Billy-KID, Angélica est vraiment une "sale mioche", mais son caractère diabolique se dissimule derrière un visage





Vincent: Et maintenant, voyons un peu... Faut-il verser l'acide en premier ou bien l'oxygène liquide d'abord ? Eh bien, Sharon, pourquoi n'essaies-tu pas de verser les deux en même temps pour voir ce que cela donne ? FFFSSSSHUIT... D'où nous pouvons conclure?... Oui, Jane?

Autres Personnages

Parmi les autres PNJs marquants de ce département, citons Judith 792/B, la secrétaire un peu gnan-gnan du collège ("Non, Johnny, on ne dit pas "J"peux avoir la disquette de Secourisme sur les hémorragies ?", on dit "Pourrez-vous me donner" et les robots de surveillance qui sillonnent les couloirs (sortes de globes oculaires de la taille d'un ballon de basket, flottant en l'air et tirant sur tout ce qui bouge encore dans les corridors après la fatidique deuxième sonnerie - y compris s'il s'agit des Clarificateurs).

N'oubliez pas que ceci n'est qu'un petit échantillon des robots et des employés humains qui travaillent dans la Crèche Clonique 401. Nous n'avons pas parlé des petits bureaux de la Section administrative, gérés par les agents ROUGES de PDH& CM qui passent leurs cycles diurnes à classer les dossiers d'évaluation des jeunes citoyens. La plupart du personnel enseignant est composé de robots, mais il y a cependant quelques professeurs humains; on fait parfois appel à eux lorsque trop de leurs collègues mécaniques "craquent" pour cause de surmenage ou de radiations dures (désopilantes fatécies de Billy). Lorsque la situation devient vraiment critique, il arrive même qu'on confie des missions pédagogiques aux Clarificateurs. De bons fous rires en perspective!

Ce qui devrait se passer en Théorie

Les jeunes citoyens arrivent à 8h tous les matins et se rassemblent dans la salle de conférences de la Crèche Clonique où ils chantent l'hymne national alphaïen, tandis que des détecteurs recherchent les armes qu'ils pourraient avoir introduites clandestinement. Après quoi, ils se rendent à leur premier cours. Les écoliers travaillent 12 heures par cycle diurne, chaque cours durant 57 minutes et les inter-classes étant consacrés à une course éperdue vers la salle du cours suivant. Le repas du matin (petit-déjeuner), le repas de mi-cycle (déjeuner) et le repas de fin de cycle durent chacun 20 minutes.

Il existe trois groupes parmi les écoliers qui fréquentent les cours de la Crèche Clonique, correspondant grosso modo aux enfants inscrits en maternelle, au primaire et au lycée/collège :

- Les Morveux (Mouvement Offensif et Récréatif vers une Education Ulérieure et Xénophobe), 4 à 5 ans
- Les Pavlov (Pré-Adultes Vecteurs de Labeur, d'Obéissance et de Volonté - degré optimum de Gratification), 6 à 13 ans
- Les Teenagers (Troupes Ecolières d'Elite Nationale et Adolescente Garantées de l'Economie et de la Rentabilité), 14 à 18 ans.

d'ange. On la trouve fréquemment dans le secteur quand quelque chose s'est mystérieusement transformé en boule de feu et, en règle générale, elle se débrouille pour faire porter le chapeau à l'un de ses petits camarades - même lorsqu'elle ignore qui a fait le coup. Il y a de bonnes chances qu'elle se retrouve un jour dans un fauteuil de Grand Programmeur.

Marm

Profbot option Culture générale modèle 5A11

Description: Comme la plupart des profbots, Marm possède un tronc humanoïde reposant sur un cône qui s'évase jusqu'à recouvrir ses chenillettes

Armes et armure: Générateurs d'électrochocs dissimulés dans le bras droit (voir étourdisseur), indice 12; armure de plate (13)

Principales compétences: Les compétences de ce robot varient selon le moment, en fonction des matières qu'il est chargé d'enseigner. Marm est parfaitement capable de se reprogrammer tout seul avant chaque cours. Il a un coffret complet de logiciels d'enseignement dans le casier - soigneusement fermé à clé - de son bureau.

Background: Soucieux de la bonne éducation des jeunes citoyens, Marm n'hésite pas à infliger une cure d'électrochocs à ceux qui s'écartent du droit chemin. Ce robot parle toujours d'une voix douce et apaisante, sauf lorsqu'il est exaspéré, auquel cas il règle ses amplis sur leur volume maximum, la rumeur prétend qu'il a ainsi fait éclater plusieurs écrans d'ordinateurs.

A l'origine, Marm était un utilibot, il lui arrive d'en avoir des réminiscences : il annonce à ses écoliers qu'ils auraient besoin d'une révision générale de leurs circuits de transmission, d'un bon graissage, ou carrément d'un échange standard de leur cerveau électronique. Il tente parfois même d'effectuer lui-même ces menues réparations.

Woody

Gymbot

Description: Robot solidement bâti, au tronc en forme de tonneau d'où partent quatre bras; sorte de tank monté sur deux jambes. Son bras supérieur droit est équipé d'un fouet intégré, l'inférieur droit se termine par un manipulateur en forme de main (de manière à pouvoir faire des

gestes impérieux de l'index), le supérieur gauche sert de support à un pistolet étourdisseur et l'inférieur gauche se résume à une sorte de câble souple mesurant 5 mètres une fois déployé et hérissé de serres (pour mieux ceinturer les jeunes citoyens nécessitant une intervention pédagogique immédiate et individualisée). Ce robot porte toujours un sweatshirt "DOA JOGGERS".

Armes et armure: Fouet (13), indice 14 ; Etourdisseur (cf page 81 du livret des règles), indice 14 ; armure de plate (13)

Principales compétences: Hurllements à crever les tympans (assimilable à la compétence de Motivation), 14

Background: Woody aide les futurs citoyens à développer un "corps sain" pour abriter leur "esprit sain". Il adore rassembler ses écoliers dans un gymnase rectangulaire et leur hurler : "Formez cinq équipes et que chacune aille dans un coin !" Résultat, cinq groupes d'enfants se disputent avec acharnement les quatre coins de la salle et les effectifs de leur éducateur en sortent considérablement allégés.

Woody: Allez les gars, un peu de tonus! Pour ce cycle diurne, nous allons commencer par un petit exercice de lancer de grenade. Non Billy, pas avec de VRAIES grenades offensives... Puis nous nous exercerons au tackle sur ces mannequins de commies ; et, pour finir la séance, nous formerons deux équipes pour une partie de Chasse au Commie... et cette fois, les petits malins que je pincerai avec le réglage de leur laser sur autre chose que "sonné" me feront quinze tours de terrain en sprintant. Oui Billy, c'est pour TOI que je parle!

Vincent

Sciensbot

Description: Robot humanoïde équipé de lentilles macroscopiques ressemblant assez à des fonds de bouteilles de Co-Cola. Porte invariablement une blouse de laborantin

Armes et armure: Etourdisseur, indice 12

Principales compétences: Toutes disciplines d'Ingénierie et de Maths (16) ; Etourdisseur (12)

Background: Vincent est programmé pour enseigner aux enfants les merveilles de l'ingénierie et des mathématiques ; son objectif professionnel est de survivre jusqu'à ce que Billy ait terminé ses études.

Programme d'enseignement des Morveux

- Connaissance des couleurs
- Apprentissage des chiffres et des lettres
- Développement des fonctions motrices (jeux d'éveil)
- Pause repas
- Apprenez à mieux connaître votre ami l'Ordinateur
- Pause sieste
- Leçon de choses (la délation, quand et pourquoi?)

Programme d'enseignement des Pavlov Dogs

- Lecture
- Ecriture : initiation au maniement du clavier
- Arithmétique
- Histoire (pause sieste)
- Développement des fonctions motrices (jeux d'éveil niveau 2)
- Instruction civique (la délation, quand et pourquoi ?)
- Initiation à l'identification des robots
- Initiation à l'identification des commies mutants
- Maîtrise des formulaires de réquisition de l'Ordinateur

Programme d'enseignement des Teenagers

- Analyse littéraire (initiation aux techniques du décodage)
- Initiation civique niveau 2 (l'exécution, quand et pourquoi ?)
- Utilisation de robots
- Diététique
- Epanouissement personnel (Fayotage niveau 2)
- Initiation aux techniques agro-alimentaires (étude comparée des différents types d'algues)
- Dessin industriel, Electricité et Chimie (crack-boum-huuu !)
- Triggernométrie (instruction militaire)

Jeux d'Eveil Traditionnels

- Les cow-Boys et les Commies
- Le jeu des Services (variante du jeu des métiers)
- Le jeu des Couleurs (les jeunes citoyens les plus grands incarnent des personnages de haute accréditation, les plus petits des INFRAROUGES, ces derniers doivent exécuter tous les ordres de leurs camarades)
- Le Laser russe (je vous laisse imaginer le principe)

Cours Spéciaux (tronc commun pour tous les groupes)

- Du danger des sociétés secrètes
- Pourquoi tolérer les mutants enregistrés (communions dans la paix de l'Ordinateur)
- Ces horreurs que sont les mutations (pourquoi faut-il éliminer tous les mutants ?)

- ASSIS : ACTIFS (Aptitude aux Services, Sélection d'Intérêt Social / Agir Contre les Traîtres Inexcusables et Fanatiques)
- Sorties culturelles

Ce qui se passe en Réalité

Les jeunes citoyens passent 12 heures par cycle diurne enfermés dans des salles de classe ressemblant à des prisons, d'où ils ne sortent qu'une ou deux fois par cycle hebdomadaire pour faire des "voyages culturels". Inutile de dire qu'ils s'en donnent alors à coeur joie et que la plupart des sorties culturelles se terminent par des catastrophes. De plus, comme ni les enfants, ni leurs profbots n'ont d'accréditation définie, ils peuvent aller partout ; dans les hangars Vautours, dans les silos à nourriture, dans les appartements privés d'un Grand Programmeur etc.

Les Profbots posent aussi quelques problèmes; apparemment, tous ceux qui travaillent dans la Crèche électronique d'occasion et sont sujet à de fréquents "flashbacks". Les jeunes citoyens l'ont vite compris et ils s'amusent souvent à voir qui parviendra à déclencher le phénomène le premier. Or, ces "flashbacks" sont essentiellement causés par la nervosité. Et la nervosité d'un profbot peut aisément être provoquée par la destruction massive de biens appartenant à l'Ordinateur. Vous voyez d'ici le tableau...

Mais, l'un dans l'autre, il règne un calme relatif dans la Crèche Clonique 401. Les jeunes citoyens sont terrifiés par les lasers pivotants et les robots de surveillance qui hantent les couloirs, ils s'arrangent donc pour arriver aux cours à l'heure. Les visiteurs qui s'aventurent dans ce département durant le cycle diurne trouvent généralement des corridors déserts, fréquentés par les seuls surveillbots... qui leur demandent automatiquement leurs laisser-passer. Les clones qui ne peuvent pas en présenter, sont aussitôt soumis à une cure d'électrochocs et traînés jusqu'au bureau de la directrice. On peut se procurer des laisser-passer auprès de Judith 792/B (quand elle est bien lunée !).

Les malheureux Clarificateurs qui se retrou-

vent dans les couloirs au moment des inter-classes, doivent réussir un jet de force (modificateur x 1/2) s'ils ne veulent pas se laisser entraîner dans une salle de cours par le flots des jeunes citoyens ; le profbot ne manquerait pas de demander à ces "courageux et loyaux serviteurs de l'Ordinateur" de faire un "petit exposé sur leur importante mission".

Les Scénarios

1. Angélica ayant adroitement baratiné le profbot qui conduisait sa classe vers un musée, les PJs menant courageusement la délicate mission que vous leur aurez confiée se retrouvent escortés par tout un groupe de joyeux bambins.

2. Les Clarificateurs sont expédiés vers la Crèche Clonique pour y donner une conférence sur leur importante mission. Le débat a lieu dans un grand auditorium devant tous les élèves de la CC401, lesquels posent tout un tas de questions du genre :

- "C'est quoi, un traître?"
- "Qu'est-ce que les commies et comment les reconnaît-on?"
- "Comment est mort votre dernier clone?" (si le Clarificateur interrogé est au moins le deuxième représentant de sa famille)
- "Est-ce que l'Ordinateur vous aime? Et moi? D'après vous, qui préfère-t-il?"
- "Vous est-il déjà arrivé de commettre un délit de trahison?"
- "Avez-vous déjà abattu un traître? Pourquoi? Que faisait-il? Pourquoi était-ce-séditieux?"
- "Qu'y a-t-il à l'Extérieur?"
- "Des fois, je peux entendre ce que pensent les gens. Comment expliquez-vous ça?"





Les Logements

par Ed Bolme

L'Ordinateur fournit à tous les Alphaïens un logement correspondant à leurs besoins, et ce, gratuitement. Il faut cependant noter que les "besoins" présumés des citoyens varient de manière spectaculaire en fonction de leur accréditation.

Les pages qui suivent vont vous décrire en détail les logements du Secteur DOA, des luxueux palaces ULTRAVIOLETS aux cages à lapins surpeuplées et décrépités des INFRAROUGES. Faites-vous une bonne préparation psychologique: tout ne sera pas rose!

Vous trouverez dans chaque section la description d'un type particulier, suivie d'un bref résumé - que vous pourrez présenter aux PJs pour jouer les MJs bien documentés - organisé de la manière suivante:

Type de logement: vous précise ce qui se rapproche le plus des logements décrits parmi les types d'habitations classiques des Terriens du XXème siècle - exemple: "huttes de branchage".

Surnom: nom que donnent les résidents à leur quartier d'habitation - l'appellation officielle manque de sel, c'est invariablement "Preuve de la merveilleuse générosité de l'Ordinateur". Ce paragraphe correspond plus au Vrai Scoop qu'à la Description du Département Information.

Capacité d'accueil: nombre de clones qui vivent là - si l'on peut dire "vivre"...

En bref: résumé du résumé.

Espace de rangement: de combien de place dispose chaque citoyen pour ranger ses effets personnels.

Entretien: vous permettra de répondre à la question qui vous brûle les lèvres: "Est-ce qu'il arrive que quelqu'un fasse le ménage dans ce gourbi?"

Literie: précisions sur la qualité de la zone de sommeil.

Sanitaires: à quoi ressemblent wc et douches - quand il y en a!

Climat: non, rien à voir avec l'atmosphère qui règne chez les habitants; nous parlerons ici de la température moyenne.

Aménagements et décoration: dans quelle mesure peut-on modifier le décor pré-établi par l'Ordinateur.

Règles de Sécurité: qui surveille les allées et venues.

Les quartiers INFRAROUGES

Nous aimerions dire un mot des habitations INFRAROUGES... "Spartiates"!

Et aussi "surpeuplées"... OK, ça fait deux mots: "spartiates" et "surpeuplées". Il faudrait encore ajouter "ouvertes à tous vents"... et quelques autres adjectifs: exiguës, délabrées, impersonnelles, inconfortables, mal isolées, laissées à l'abandon, etc...

Mais quand l'Ordinateur décrit les logements INFRAROUGES, il préfère des qualificatifs

comme "fonctionnels" ou "parfaitement adaptés".

Descente aux Enfers

Les cages à lapins INFRAROUGES ont pour seul objectif de loger un maximum de travailleurs dans un minimum de place. Elles mesurent quatre mètres de large sur quarante de long et deux de haut. Cinq rangées de lits superposés métalliques recouverts de nattes d'acier tressé occupent toute la longueur de la pièce, la rendant moins accueillante encore que la cale d'un bateau négrier.

Le matin, on relie les rangées de lits à un cable haute tension. Cette méthode explique que les INFRAROUGES aient dès le petit matin l'air frais, dispos et bien réveillés! Mais bien entendu, l'opération est délicate, il faut secouer les dormeurs assez pour les réveiller, mais pas trop, sans quoi ils s'évanouiraient.

L'heure du couvre-feu est annoncée de la même manière, par une décharge électrique dans le sol de la chambrée. Laissez-moi vous dire que personne ne traîne pour aller se coucher! Il faut dire que l'Ordinateur aime les citoyens coopératifs et empressés.



Des caméras de Sécurité sont installées en des points stratégiques des dortoirs, afin de surveiller en permanence les dormeurs. Mais il faut dire que vu les restrictions budgétaires et la pénurie de personnel de PDH & CM, leur maintenance est assurée avec autant de régularité que celle des HLM d'avant le Grand Boum! Il est rare que plus d'une caméra fonctionne (le tout est de deviner laquelle... Maintenant, vous savez à quoi les INFRAROUGES occupent leurs pensées tout au long du cycle diurne).

Les dortoirs donnent d'un côté sur le Centre d'Education Audio-Visuelle INFRAROUGE et de l'autre sur un poste standard d'hygiène publique, deux cabines de confession, et un vaste local de répartition des suppléments biochimiques doté de plusieurs distributeurs automatiques (dont certains avec dispositif de sangles électromagnétiques, pour les récalcitrants), bourrés de Pilules d'Ardeur Combative, de Somniphis, Valioxène et d'Euphopils. Comme les distributeurs de suppléments bio-

chimiques sont la cible privilégiée des Léopards de la Mort, les autres drogues, plus rares ou même illégales, ne sont disponibles que dans des conditions très aléatoires.

Les logements INFRAROUGES sont des constructions peu soignées, entièrement peintes en noir, et qui se détériorent rapidement; leurs habitants présentent les mêmes caractéristiques. L'ambiance qui y règne est si déprimante que les citoyens d'accréditation ROUGE ou supérieure ne s'y aventurent que rarement. Bien qu'ils ne soient pas intellectuellement à même de réaliser leur propre décrépitude, les INFRAROUGES se sentent vaguement opprimés par l'environnement sinistre dans lequel ils évoluent; ils se réfugient donc dans le sommeil (retour à la douce inconscience des Installations de Clonage) et sont heureux de partir travailler (fuite en avant), ils se plient donc d'assez bonne grâce à l'emploi du temps que leur impose l'Ordinateur.

A part les lits, les chambrées INFRAROUGES sont entièrement nues. La présence de tout autre objet est considérée comme illégale (elle impliquerait que les dortoirs eux-mêmes ne suffisent pas au bonheur utopique des citoyens. Il en faut vraiment peu pour que l'Ordinateur se sente insulté dans Sa générosité!).

Les trois dortoirs donnent sur le Centre d'Education Audio-Visuelle INFRAROUGE, où sont projetées tous les soirs de nouvelles aventures de Teela-O-MLY, suivies de la Séance de l'Ordinateur. Après cette émission, direction le lit ou le Centre d'Extinction.

L'immense ensemble d'écrans vidéo a plusieurs objectifs. Premièrement, il est censé captiver l'attention du spectateur et lui faire oublier son existence propre tant que dure la projection. Deuxièmement, il permet de mieux apprécier les émissions diffusées en montrant chaque scène sous différents angles (plans rapprochés, ralenti, sobres images noir et blanc). Troisièmement - aspect le plus ingénieux de ce dispositif - la couleur, la luminosité, etc, de chaque écran sont soigneusement orchestrées de manière à ce que le "mur" vidéo diffuse un patchwork d'images hypnotiques destinées à donner aux masses un doux sentiment de bonheur et de satisfaction... Tout comme notre télévision, mais en plus efficace!

Deux hautes grilles se dressent de part et d'autre du mur d'écrans vidéo. Elles s'ouvrent quand vient l'heure de partir au travail (une petite décharge électrique secouant les retardataires) et se referment derrière les INFRAROUGES pour ne rouvrir qu'aux heures de loisirs; elles restent ensuite verrouillées jusqu'au matin suivant. Ceux qui se font pincer derrière ces grilles, passée l'heure du couvre-feu sont de toute évidence des traîtres. En général, les employés de PDH & CM, agacés, se contentent de les enfermer quelques temps dans un placard. Chose intéressante, les



INFRAROUGES semblent considérer cette sanction comme un agréable changement d'air.

Les citoyens d'accréditation ROUGE ou supérieure - ainsi que les Clarificateurs - qui se retrouvent coincés dans les quartiers INFRAROUGES après la fermeture des grilles peuvent tenter de s'échapper par l'un des trous béants du plafond ou (à l'aide d'une hache) en défonçant le sol ou un mur, mais l'Ordinateur sait où ils atterriront! Peut-être seront-ils obligés de s'écarter les mains pour se frayer un passage dans la mousse isolante, ou bien se retrouveront-ils au fin fond d'un entrepôt de PLI bourré de cartons empilés. Seule l'expérience - ou les récits d'un malheureux ayant connu la même mésaventure - leur permettront de savoir par où s'enfuir, et, dans tous les cas, ils ignoreront l'accréditation de la zone dans laquelle ils débarqueront.

Résumé

Type de logement: dortoirs style sous-marin (boîtes à sardines)
Surnom: le trou à rats
Capacité d'accueil: 200 +
En bref: le Purgatoire
Espace de rangement: l'estomac des occupants
Entretien: Je vous demande pardon?...
Literie: dure comme la pierre, heu pardon... comme l'acier
Sanitaires: comme en Europe avant la grande épidémie de peste
Climat: climatisation? Vous voulez rire!
Aménagements/Décoration: interdits
Mesures de Sécurité: présence de nombreux gardes - pour empêcher les gens de sortir.

Les quartiers résidentiels ROUGES

"Non mais regarde un peu la place qu'il y a! J'arrive pas à y croire! Plus d'un mètre au dessus de ma couchette, et deux mètres pour l'allée - c'est pas croyable! Et puis c'est si tranquille... Je n'arrive pas à me faire à l'idée de ne plus devoir partager un dortoir avec 200 autres personnes ou plus!

"Waou! Et regarde un peu ces couleurs... Du

rouge partout! J'ai vraiment l'impression d'être devenu quelqu'un avec ce changement d'accréditation! Sans compter qu'ici tout est brillant et tonique, surtout comparé aux trous à rats INFRAROUGES...

"Et le lit, quel pied! Le matelas doit faire deux bons centimètres d'épaisseur! Tout ça est si stupéfiant que je ne prendrais même pas la peine de parler du plafond affaissé, du revêtement de sol troué, de la peinture qui s'écaille, des matelas moisissés, des tuyaux rouillés et de la jungle qui pousse sur les murs!"

La vie quotidienne dans un dortoir ROUGE

Une chambrée classique mesure environ dix mètres de long, trois mètres et demi de large, sur deux de haut; l'entrée donnant sur le couloir résidentiel se trouve à une des extrémités, il n'y a pas de porte, juste une ouverture dans le mur.

Quatre blocs de trois couchettes bordent les deux murs les plus longs; ces lits reposent d'un côté sur une charnière fixée au mur et de l'autre sur des ressorts métalliques appuyés au sol. Ces ressorts ayant atteint le stade terminal de l'usure, les couchettes penchent vers le sol et les chutes sont le lot quotidien des citoyens ROUGES. Lorsqu'elles ne sont pas utilisées, les couchettes peuvent se rabattre contre le mur libérant ainsi la place nécessaire au nettoyage des armes et aux réunions des chorales de l'Ordinateur. Il ne faut pas écouter les mauvaises langues qui prétendent qu'elles ont tendance à se rabattre contre le mur à l'improviste ou à s'ouvrir sans raison apparente, assumant les imprudents assis par terre.

Quand vient l'heure de se lever, une barre d'acier carrée sort du mur et pousse les vailants travailleurs hors de leur lit douillet - assez brutalement, d'où les fréquentes contusions au niveau des côtes, caractéristiques des citoyens ROUGES (ces zébrures bleues sont d'ailleurs perçues comme un privilège).

Au moment du coucher, toutes les couchettes s'ouvrent et une énorme balayeuse automatique descend du plafond pour nettoyer le sol.

Une ouverture dans le mur du fond donne accès au poste d'hygiène publique, à la machine à pilules et au distributeur de snacks - enfin, "de snack", puisqu'on n'y trouve qu'une sor-

te "d'en cas"... mais comme il est généralement vide, le manque de variété n'est pas particulièrement gênant. Ce sont là les seuls "meubles" des dortoirs ROUGES, mais les résidents sont généreusement autorisés à s'asseoir sur leur couchette ou par terre.

Le nettoyage et l'entretien sont dans l'ensemble laissés aux bons soins des occupants des lieux. Il est rare que les frotbots aient mission de venir nettoyer les locaux de vulgaires ROUGES, quant aux agents chargés de l'entretien, ils attendent pour faire leur tournée d'inspection d'être passés par les zones résidentielles de toutes les accréditations supérieures, et à ce moment là il est généralement temps de recommencer à zéro.

Bien évidemment, aucune intimité n'est possible, et rien n'est prévu pour ranger les effets personnels. D'ailleurs, avec une vingtaine de camarades de chambrée - sans parler de l'entrée toujours ouverte - les objets laissés sur place tendent à s'évaporer mystérieusement. Cela dit, ce n'est pas vraiment un problème puisqu'aucun ROUGE n'a les moyens de s'acheter quoi que ce soit qui vaille la peine d'être conservé.

Il y a six dortoirs par couloir résidentiel, et chaque couloir donne d'un côté sur de grands axes de communication et de l'autre sur la Zone de Loisirs Patriotiques. Celle-ci est ouverte tout au long du cycle diurne mais ne diffuse aucune émission pendant les heures de travail. De grandes portes coulissantes en bloquent l'accès entre le moment du coucher et le matin.

La Zone de Loisirs Patriotiques est une vaste pièce hexagonale. Cinq de ses murs servent de support à des ensembles d'écrans vidéo, chaque ensemble diffusant un programme propre et les cinq fonctionnant simultanément. Comme vous pouvez vous en douter, cinq émissions diffusées en même temps sur des groupes d'écrans, le vacarme des coups de feu des cinq bandes sons s'élevant parfois au-dessus du brouhaha général, tout cela ajoute un "plus" incontestable à la qualité des divertissements ROUGES. Les émissions destinées aux citoyens de cette accréditation sont diffusées deux heures et demie tous les soirs.

Chaque ensemble d'écrans dissimule une caméra vidéo qui établit le taux d'écoute et enregistre les réactions des spectateurs - toute attitude négative est considérée comme une preuve d'insatisfaction sociale - état d'esprit faisant partie des 7 signes avant coureurs de la trahison.

Tout comme dans le Centre d'Education Audio-Visuelle des INFRAROUGES, les écrans constituant chaque groupe diffusent simultanément des images différentes: angles de prise de vue variés, effets de zoom, filtres de couleurs, le tout abondamment assaisonné d'images subliminales et de motifs hypnogènes. Mais contrairement aux émissions proposées aux INFRAROUGES, censées inculquer aux spectateurs une obéissance aveugle, celles-ci sont étudiées pour orienter les ROUGES vers

une obéissance éclairée, une grande vigilance et la volonté d'égaliser Teela-O-MLY en tous points.

Résumé

Type de logement: cale de navire

Surnom: le terrier

En bref: sinistre

Capacité d'accueil: 24

Espace de rangement: les poches des résidents

Entretien: seulement quand la révolte gronde
Literie: aussi dure et glaciale que la plupart des Clarificateurs

Sanitaires: comme en Europe après la grande épidémie de peste

Climat: climatisation rudimentaire (ventilateur - bruyant et dangereux - fixé au plafond)

Aménagement/Décoration: l'espérance de vie moyenne des ROUGES ne justifie pas la dépense

Mesures de Sécurité: la foi en l'Ordinateur rend invulnérable

Les quartiers résidentiels ORANGES

"Oh, mon Dieu, loué soit l'Ordinateur! Non mais regardez un peu: de vrais meubles, comme à la télé! Je ne croyais vraiment pas que j'en posséderais jamais moi-même! Je pense que je vais mettre le lit ici et...Non? On n'a pas le droit?"

"Aucune importance! Cet endroit est si gai, si lumineux, avec tout cet orange...Je sais que j'y serais heureux! Deux fois moins de camarades de chambrée, deux fois moins de ronflements pendant le cycle nocturne, deux fois moins d'utilisateurs du poste d'hygiène publique..."

"Oh! Et regardez ça, en plus, on a une porte avec une vraie POIGNEE dans ce dortoir! Imaginez un peu: on va pouvoir FERMER LA PORTE, on ne sera plus obligé de supporter les bruits du couloir, les hurlements et les coups de feu!"

"Et vous avez vu la Salle de Loisirs et de Détente? Ces grands écrans avec de vrais boutons de commande... J'aurais cru qu'un tel luxe ne pouvait mener qu'à la décadence, mais je m'en remets à la sagesse de l'Ordinateur..."



Les locaux ORANGES

Les citoyens ORANGES vivent eux aussi dans des dortoirs, mais on est loin des sinistres trous à rats des castes inférieures. Il s'agit de salles carrées de six mètres de côté sur trois de haut, avec une douzaine de lits alignés contre les murs (superposés, mais sur seulement deux étages!). La couchette du bas est à environ quarante centimètres du sol et celle du haut à un peu plus d'un mètre cinquante.

Les matelas sont plus larges et reposent sur un treillage de mailles métalliques au lieu de la barquette de plastique dur des ROUGES. Bien entendu, comme le treillage est vieux, il a tendance à s'affaisser un peu et les clones glissent insensiblement vers le milieu du lit; mais c'est un moindre mal, surtout comparé aux nattes des citoyens de basse accréditation dont les occupants glissent directement par terre.

A l'heure du réveil, un mécanisme fait basculer les couchettes en avant, de sorte que les résidents ORANGES se retrouvent debout en douceur, frais et dispos pour servir l'Ordinateur (la situation est un peu moins rose pour les malheureux qui occupent la couchette du bas!).

Le fond du dortoir est occupé par le poste d'hygiène publique (isolé par une porte à deux battants), une cabine de confession, un distributeur de suppléments biochimiques très utilisé et une rangée de casiers individuels.

Les citoyens ont droit à de vieilles boîtes à chaussures pour y ranger leurs effets personnels; ces boîtes ont presque la taille voulue pour rentrer dans le casier, au dessus duquel un espace est laissé libre pour que le propriétaire y inscrive son nom. Nombre de citoyens marquent aussi leur nom sur la boîte elle-même. Mais ces petites précautions n'empêchent pas les vols, c'est pourquoi la plupart des casiers ne contiennent que des agendas personnels qui n'ont de valeur que pour leur propriétaire. Certains clones préfèrent dormir avec leur boîte à chaussures sous l'oreiller; d'autres piègent leur "coffre au trésor" à l'aide de grenades; et les mutants doués du pouvoir d'Hyperpens attachent de petits grelots au leur.

Les cinq dortoirs ORANGES communiquent avec la Salle de Loisirs et de Détente, laquelle mesure dix mètres sur quinze. On y trouve, au fond, trois grands écrans vidéo avec chacun des boutons pour régler le volume, la luminosité, le contraste, la couleur, la définition verticale et horizontale de l'image et le choix des chaînes. Par contre il n'y a pas de bouton "arrêt" et celui qui sert à changer de chaîne n'offre que trois options (ajoutons que dès qu'on passe d'une chaîne à l'autre sur un poste, les trois en changent aussi, de sorte que chaque émission passe toujours sur un des écrans). Les changements de programme provoquent souvent des réactions violentes dans l'assistance et la plupart des citoyens ORANGES comprennent vite qu'il est moins risqué de changer de place que de chaîne.

La Salle de Loisirs et de Détente comprend aussi un distributeur automatique proposant trois sortes de produits. Il s'agit généralement d'articles qui se vendent mal ou sont carrément périmés. Cette machine ne gobe généralement pas vos plasticreds sans rien vous donner en échange. Le vol étant un sport populaire dans le Complexe Alpha, la plupart des distributeurs automatiques sont de plus dotés d'armes automatiques pour décourager les citoyens mal intentionnés.

On trouve aussi dans la Salle de Loisirs, un distributeur supplémentaire de drogues, lequel propose aux citoyens tel ou tel euphorisant en fonction des disponibilités du moment.

Les "meubles" se résument à une dizaine de petits bancs légers, faits pour six clones, que l'on peut déplacer dans la Salle de Loisirs en fonction des émissions les plus populaires. Ces bancs servent aussi beaucoup pendant les bagarres qui se produisent de temps à autres.

Cinq minutes après la fin des émissions du soir, le courant est coupé dans les dortoirs et la Salle de Loisirs. Ceux qui ne sont pas encore couchés doivent retrouver leur lit à tâtons.

Résumé

Type de logement: dortoir de caserne.

Surnom: cage à lapins

Capacité d'accueil: 12

En bref: bidonville

Espace de rangement: boîtes à chaussures

Entretien: deux fois par an quel que soit l'état des lieux

Literie: mauvais lits de camp

Sanitaires: latrines de camp militaire

Climat: chaudière à gaz industrielle (souvent en panne)

Aménagement/Décoration: replâtrages (quand il y a du plâtre), dessins au crayon de couleur

Les quartiers résidentiels JAUNES

"Youpi! Après toutes ces années, me voilà enfin JAUNE! Que dites-vous de ce cadre luxueux? Et ce beau jaune vif partout, sur les murs et les meubles... Et de vrais lits (gasp!), cinq à peine! Je vais enfin avoir les coudees franches (il se met à faire des pompes)!"

"Bon sang, et tout le monde a sa couverture, et un vrai tabouret, et même un petit placard! Qu'importe si la couverture est un peu déchirée et sacrément rugueuse, le tabouret boiteux et le placard plein de trous tout rouillés: je les aime comme ça! Ils sont vraiment de bonne fabrication! Leur qualité reflète la valeur que j'ai maintenant acquise aux yeux de l'Ordinateur! Ces trucs là valent plus que tous les objets que j'ai pu posséder jusqu'ici réunis..."

"Waou! Laissez-moi encore regarder cette couverture! Quelle merveille! C'est du solide, voyez un peu comme ça résiste quand on (CCRRRRRRRACK)."

"Ouais, tout le monde peut se tromper..."

Les dortoirs JAUNES

La première chose qu'apprend un citoyen JAUNE, c'est que les amendes pour détérioration de matériel sont d'un montant proportionnel à la valeur des objets qui lui ont été confiés. Jusque là, tous les "meubles" des dortoirs étaient utilisés collectivement; méthode qui rend difficile l'attribution d'amendes individuelles.

Mais c'est fini. Maintenant, les "meubles" vous sont PERSONNELLEMENT attribués par l'Ordinateur et vous en êtes SEUL responsable. Ils sont à VOUS. C'est VOUS qui les utilisez et, si vous les cassez, VOUS en serez de VOTRE poche ou d'une visite au Centre d'Extermination! Et laissez-moi vous dire qu'ils ne sont pas donnés!

Les citoyens JAUNES habitent des sortes de dortoirs sommairement meublés, de cinq mètres sur six et hauts de deux mètres cinquante, comportant chacun six lits de qualité médiocre. Ces lits consistent en un mince matelas régulièrement javellisé reposant sur un treillis métallique irrégulier, lui-même tendu au moyen de ressorts sur un cadre métallique tout cabossé. Les couchettes ne s'affaissent donc pas autant que dans les dortoirs ORANGES (les JAUNES s'en sortent avec de simples lumbagos au lieu de contusions multiples). Les matelas sont de minces tapis de sol en mousse assez dure, plus réguliers mais certainement pas plus souples que ceux des citoyens d'accréditation inférieure.

Le matin, les dormeurs sont réveillés par une machine qui fait vigoureusement vibrer tous les lits... Si vigoureusement que les citoyens JAUNES n'arrivent généralement pas à trouver un équilibre ni même à s'accrocher à quoi que ce soit pendant l'opération, et qu'ils en

sont réduits à rester allongés et à se laisser balloter sans ménagement pendant les cinq minutes que durent les vibrations.

D'antiques placards, rouillés et bruyants, sont fournis au personnel JAUNE. Il est impossible de les fermer à clef puisqu'ils n'ont pas de serrure mais une simple targette (d'assez mauvaise qualité d'ailleurs).

L'entrée du poste d'hygiène se trouve dans un coin de la chambrée, elle est même munie d'une porte, ce qui fait que les JAUNES s'y livrent souvent à des activités vaguement illégales. L'indispensable distributeur de drogues se trouve dans un autre coin de la pièce, il semble en bien meilleur état que ceux qu'on trouve dans les chambrées des accréditations inférieures. Le troisième coin du dortoir est occupé par une porte donnant sur le couloir et le quatrième par une chose tout à fait nouvelle et excitante: une FENETRE!

En fait, il ne s'agit pas d'une VRAIE fenêtre mais d'un simple carreau de cinquante centimètres de côté en synthéplast renforcé de couleur jaunâtre... Et comme il est entièrement rayé, il est pratiquement impossible de distinguer quoi que ce soit au travers. De toutes façons, s'il était en meilleur état, les résidents auraient une vue imprenable, à hauteur de regard, sur un grand axe de circulation, une allée piétonne, un conduit d'aération, ou encore un mur distant d'un mètre à peine. Bref, certainement pas ce que vous appelleriez un panorama grandiose!

Il n'empêche qu'il y a de fréquentes bagarres pour décider qui occupera le lit le plus proche de la "fenêtre"... Selon un principe identique à celui qui permet, chez les primates supérieurs tels que les babouins, de déterminer le mâle dominant. Si vous désirez de plus amples détails sur ces rixes domestiques consultez un

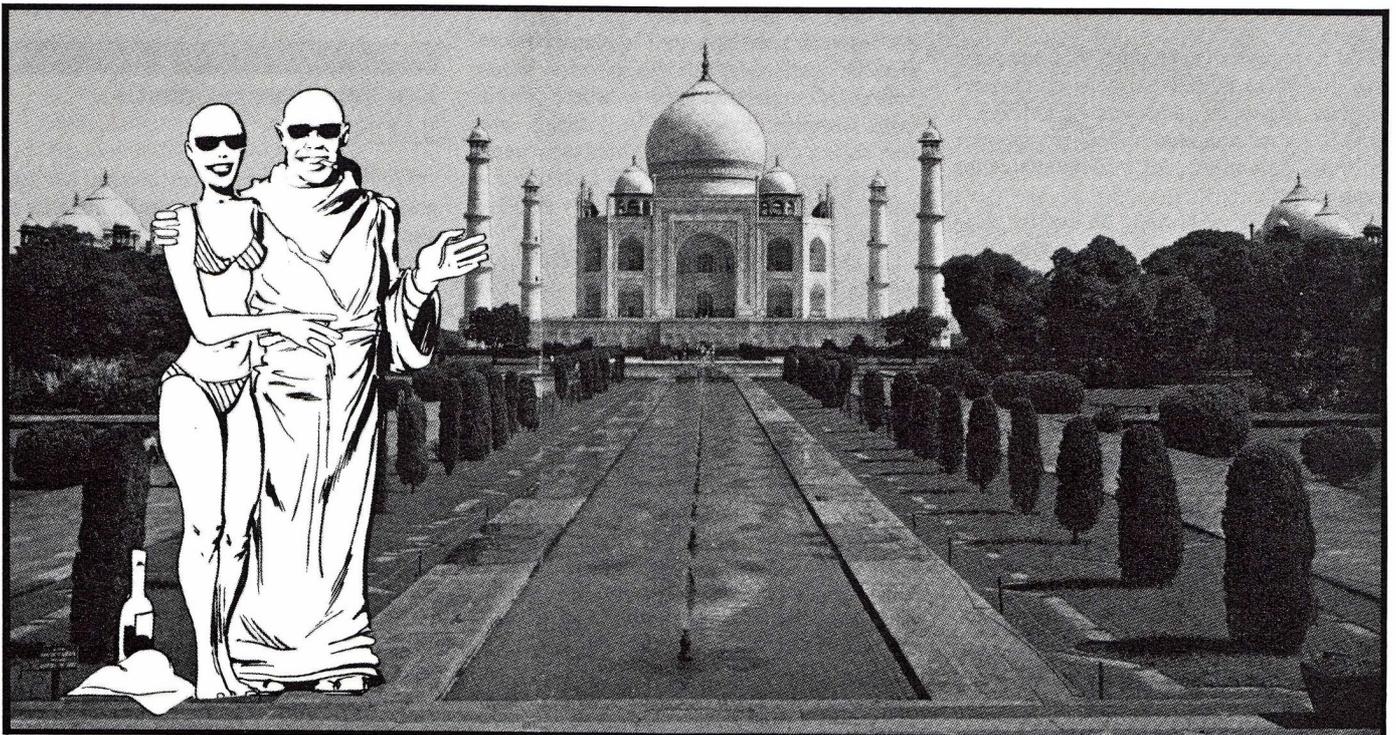
numéro spécial de Science et Vie consacré à la psychologie comportementaliste et prenez des notes.

Quatre dortoirs donnent sur le hall commun, petit couloir haut d'un mètre soixante dix avec une porte à chaque bout (une pour la sortie, l'autre donnant accès aux Infrastructures de Divertissement).

Ces "Infrastructures" se résument à une salle en forme de T, de quatre mètres sur six pour la "jambe" et trois mètres sur vingt quatre pour la "barre", dont les deux extrémités sont dominées par des écrans vidéo géants à effets de perspective.

Un Commie Combat (jeu vidéo très populaire dans le Complexe Alpha) trône à l'intersection de la jambe et de la barre du T. La pièce comporte aussi quelques tabourets communautaires, un distributeur de suppléments biochimiques (regorgeant de drogues euphorisantes) et un Lib Serv Snack.

Les écrans vidéo sont dotés de commandes manuelles et d'un bouton permettant de choisir entre divers programmes. L'une des émissions les plus populaires est une sorte de "Caméra Invisible" baptisée "Ces Impayables INFRAROUGES" qui se moquent ouvertement de l'ignorance crasse du prolétariat Alphaïen. Sans rire, vous seriez étonné de voir les bourdes que peuvent commettre ces gens là. Le plus souvent, cette émission consiste en une rétrospective des séquences les plus comiques diffusées au cours des années précédentes, remontant parfois loin dans le passé pour repasser un classique du genre. Il arrive ainsi qu'un citoyen venant d'accéder à l'accréditation JAUNE se retrouve spectateur d'un sketch dans lequel son vieux clone INFRAROUGE joue le rôle de dindon de la farce. Souhaitons lui d'avoir le sens de l'humour!





Bien évidemment, on sent la patte de PDH & CM même dans ces émissions. Mais comme les spectateurs sont des citoyens JAUNES, et donc, à priori assez intelligents, on considère que les méthodes de conditionnement à leur appliquer doivent être plus subtiles. Ainsi, pour les impressionner, on utilise un écran géant plutôt que des murs de postes télé. Quant aux images subliminales qui apparaissent l'espace d'une fraction de seconde sur l'écran, elles sont soigneusement étudiées pour provoquer chez le spectateur l'attitude qu'on attend de lui tel ou tel jour.

En fin de cycle diurne, vous pouvez généralement trouver plusieurs groupes de citoyens JAUNES dans les Infrastructures de Divertissement, certains regardant les émissions vidéos, d'autres jouant au Commie Combat ou au Morpion, d'autres encore échangeant des anecdotes. Les caméras de surveillance observent tout le monde, mais il y a généralement trop de bruit pour qu'elles puissent enregistrer toutes les conversations... Ce qui explique que nombre de complots se trament dans cette pièce.

Résumé

Type de logement: foyer d'étudiants

Surnom: boîte à œufs

Capacité d'accueil: 6

En bref: mention passable

Espace de rangement: placards

Entretien: on parle à mots couverts de la visite d'un frobot

Literie: ce lit est trop dur

Sanitaires: il faut toujours se battre avec les robinets

Climat: tenues de grand froid ou de canicule sur demande (déposer les dossiers 3 jours à l'avance)

Aménagement/Décoration: les dortoirs sont repeints quand c'est jugé indispensable; on peut se procurer des posters de l'Ordinateur

Mesures de Sécurité: la porte a une serrure! Dommage qu'il faille être d'accréditation VERTE pour se procurer des clefs...

Les quartiers résidentiels VERTS

"Bon sang que j'aime cette couleur! Elle est si gaie, si vivante... Ça rappelle les trucs qui



poussent parfois sur le gruaud de silo. Waou! Et que cette pièce est grande! Sans compter qu'on n'est que trois à la partager... Le pied!

"Et puis regardez un peu mon nouveau lit! C'est bien le matelas le plus épais que j'ai jamais vu! Et le cadre est en synthéplast, en plus... ça fait vraiment plaisir de quitter ces vieux lits métalliques, grinçants, froids et durs!

"Mais qu'est-ce que c'est que ce truc? Une commode avec des tiroirs? Quelle merveille! Et ça sert à quoi?... Ooooo! ça y est, je vois! Que c'est ingénieux! Et ce petit bouton me permet de régler la température? Les autres en ont aussi?... Mais peu importe, il suffit de s'entendre à trois!

"C'est curieux, j'ai l'impression qu'il y a quelque chose qui cloche ici... Bon sang mais c'est bien sûr: c'est PROPRES!"

Les dortoirs VERTS

Les citoyens VERTS occupent des chambres de forme ovale d'environ six mètres sur dix, avec un distributeur de suppléments biochimiques niché dans un renforcement, plus un miroir et une porte munie d'un loquet et donnant sur le poste d'hygiène publique. Ils sont trois par chambre, chacun disposant d'un lit, d'une commode, et d'une petite chaise branlante et inconfortable.

Il y a une commande manuelle pour l'éclairage (quelle responsabilité!), lequel se résume à une ampoule nue pendant à hauteur de front. La casser avec son crâne peut s'avérer très coûteux - et assez douloureux, ça va sans dire!

Ici, l'armature des lits n'est plus en métal mais en plastique. Malheureusement, les constructeurs ont choisi un matériau plus souple que celui prévu, ce qui fait que les lits s'affaissent jusqu'à presque toucher le sol dès qu'on pose le moindre poids dessus.

Les cadres étant ce qu'ils sont, il a fallu utiliser des matelas ultra-légers - des tapis de sol en mousse très aérée (si aérée qu'ils ne font plus que quelques millimètres d'épaisseur quand on s'allonge dessus).

Chaque lit a été généreusement équipé d'un Alarme-Réveil propre, qui hurle impitoyablement tous les matins.

Les commodes ont quatre tiroirs, avec chacun leur loquet. Bien entendu, aucun d'entre eux n'ayant été construit en fonction des cotes du meuble, ils coïncent et se déboîtent toujours. Ou alors il n'y a pas moyen de les verrouiller parce qu'ils sont longs.

Ce dernier défaut ne va pas sans poser quelques problèmes. Rappelez-vous de toutes les fois où, étant descendu dans un hôtel, vous avez trouvé dans la table de nuit un objet oublié par le dernier occupant des lieux... La même chose - en pire - se produit régulièrement dans les chambrées VERTES. La plupart des citoyens qui sont promus à une accréditation supérieure, transférés dans un autre secteur ou encore exécutés, laissent derrière eux des objets sans valeurs mais tout à fait illégaux, ou encore oubliés dans leur commode un article pré-



cieux dont ils s'empressent de signaler le vol à la Sec Int. Il peut s'agir d'un indice jouant un rôle déterminant dans un procès important, ou du prototype d'un appareil particulièrement utile, ou encore d'un objet légèrement radioactif...

Mais n'allez pas croire que c'est la seule source d'ennuis possible, loin de là! Si vous ne remarquez pas ou oubliez de signaler dès votre arrivée sur les lieux les meubles légèrement abîmés ou portant les traces de vandalisme de votre prédécesseur, vous risquez d'écooper de sérieuses amendes, ou de vous faire exécuter par vos camarades de chambrée, tout heureux de mettre la main sur un bouc émissaire!

La table, communautaire, pose aussi un délicat problème... L'Ordinateur, dans son infinie sagesse, a décrété que les citoyens VERTS étaient assez mûrs pour régler eux-mêmes leurs différents... Les trois occupants de la chambre écoquent donc d'une amende si quelqu'un endommage leur table. A eux de décider qui doit payer. S'ils ne parviennent pas à se mettre d'accord, chacun paie la totalité de l'amende. En général, deux des co-locataires tiennent particulièrement à parvenir à un arrangement, arrangement qui survient d'ordinaire après une bonne bagarre, qui entraîne souvent de nouveaux dommages au niveau de la table, qui entraînent à leur tour une nouvelle amende, donc une nouvelle bagarre, etc... Les citoyens VERTS n'ont pas la réputation d'être très fortunés, on se demande bien pourquoi...

Trois chambres donnent sur le Centre d'Education Ludique, lequel englobe tout l'espace qui sépare les logements proprement dits. On y trouve deux écrans vidéo, un Commie Combat 2, un terminal de l'Ordinateur, un distributeur de boissons épatant avec toute une sélection de breuvages divers et un Lib Serv Drug.

Le Lib Serv Drug est une version améliorée du classique distributeur de suppléments biochimiques, utilisant un système d'analyse complexe qui permet de déterminer (de manière assez aléatoire) le cocktail chimique qui correspond le mieux à l'état présent du citoyen demandeur. Cet appareil n'est pas sans rappeler une roulette de casino ("Tout sur le noir... Rien ne va plus!").

Les écrans vidéo sont plutôt grands et permettent de regarder des émissions assez

variées. L'un d'eux comporte même un lecteur de cassettes type multicorder, ce qui permet aux VERTS de se repasser des vidéo-films personnels. L'autre est un modèle standard diffusant simplement les programmes de PDH & CM. L'Ordinateur considérant que tous les VERTS savent lire, ici, les images subliminales ont été remplacées par des slogans et des mots d'ordres qui apparaissent une fraction de seconde sur l'écran et vantent les mérites du bonheur, de la coopération zélée, et de l'entraide au sein de l'élite VERTE ("Ne faites confiance à personne", etc...)

Grâce au terminal, on peut effectuer des recherches et des analyses de données, dialoguer avec l'Ordinateur et se confesser à lui. Si vous avez un Dingue de l'Ordinateur dans votre équipe de joueurs, sachez qu'il lui faudra réussir un jet Programmation et un autre de Sécurité pour venir à bout des sauvegardes et arriver à tirer quelque chose d'intéressant de ce terminal. Certains dispositifs permettent d'effectuer automatiquement cette délicate opération, mais ils sont tous strictement prohibés.

Résumé

Type de logement: studio communautaire

Surnom: le boui-boui

Capacité d'accueil: 3

En bref: mention AB

Espace de rangement: commodes

Entretien: régulièrement assuré

Literie: ce lit est trop mou

Sanitaires: sans taches de rouille et il y a presque toujours du papier

Climat: froid ou chaud à la demande, mais délai de transition de huit heures dans certaines chambres

Aménagement/Décoration: on a le droit de déplacer les meubles et d'afficher des posters "Engagez-vous, rengagez-vous dans les Forces Armées"

Mesures de Sécurité: porte verrouillable portant l'inscription "Zone surveillée par des doberbots"

Les quartiers résidentiels BLEUS

"Voilà ce que j'appelle vivre! Joli sol carrelé, propreté parfaite (ou presque). Et vous avez remarqué que la pièce est subdivisée? Il y a carrément deux escaliers pour monter jusqu'à la zone de sommeil!

"Et puis la décoration est vraiment réussie... Crosse de laser en guise de poignée de porte, lits à fines rayures, authentique tapis au centre de la pièce, et mobile suspendu à la caméra de surveillance... La grande classe, quoi!

Et puis c'est d'un calme! C'est à peine si j'entends le bruit du métrobot qui passe à côté... Avec un seul camarade de chambre, je suis sûr de pouvoir enfin me reposer; sans compter que tous les murs sont peints en bleu - couleur du calme et de la sérénité par excellence... Bien sûr, il y a quelques taches de couleurs dif-

férentes, mais elles ne choquent pas vraiment et on a toujours l'impression de flotter dans une brume bleutée, douce, apaisante et relaxante."

"HEP LA, LE PARASITE! VIRE TES SABLES FESSES DE COMMIE MUTANT DE D'SUS MON LIT AVANT QUE JE M'ENERVE!"

Les duplex BLEUS

Les citoyens BLEUS habitent de très jolis duplex, avec un séjour/salon de 25 mètres carrés égayé par une petite table à jouer pliable qui le plus souvent ne tient encore debout que par miracle. Certains la replient et se contentent de la laisser appuyée contre un mur, mais la plupart des BLEUS préfèrent placer dessus la petite carpette élimée qui fait partie des "meubles" de la chambre.

Deux vraies chaises dotées d'authentiques dossiers et recouvertes d'un mince rembourrage complètent le mobilier. Elles sont montées sur roulettes et peuvent pivoter. Les occupants des chambres BLEUES profitent souvent du carrelage lisse qui recouvre le sol pour se livrer à de folles courses de chaises dans leur studio ou même dans le hall. Il est formellement interdit de faire des paris, mais c'est une coutume populaire sur laquelle la Sécurité Interne ferme généralement les yeux.

Deux volées de marches, de part et d'autre du "séjour" permettent d'accéder aux alcôves dans lesquelles dorment les locataires de la chambre, renforcements de 5 mètres sur 3 munis chacun d'une petite fenêtre qui, bien que sale, offre une vue imprenable sur la rame de métrobot voisine (allez savoir pourquoi, les quartiers BLEUS sont immanquablement construits tout contre une rame de métrobot..)

Les couches dont disposent les citoyens BLEUS sont ce qui se fait de mieux dans le Complexe Alpha en matière de lit une place. Elles sont esthétiques, solidement construites, fermes sans être dures, et... confortables!

Luxe incroyable, les BLEUS disposent aussi d'un drap et d'une couverture (un peu petite), et le matin, ils sont réveillés par un jet d'eau glacée - heu pardon, fraîche et tonique - qu'un spray haute pression commandé par ordinateur leur pulvérise sur le visage.

SPLATCH! "Voilà qui vous remet d'aplomb, n'est-ce pas?"

Ptoui! "oh oui, monsieur l'Ordinateur!"

Ajoutons que les citoyens BLEUS ont le droit de fixer eux-mêmes l'heure de leur réveil - au moins dans une certaine mesure, mettons dix minutes autour de l'heure officielle assignée aux BLEUS

Dans l'alcôve de chaque résident, on trouve une porte (sans loquet) donnant sur un placard individuel encastré - petite chose aux dimensions ridicules et dépourvue d'éclairage. Il est impossible d'en retirer les cintres, vu qu'ils sont soudés à des anneaux coulissant sur une barre d'acier fixe. Les citoyens BLEUS doivent donc choisir leurs vêtements dans le noir (c'est le prix à payer pour un tel luxe). D'un

autre côté, l'obscurité permet de conserver discrètement dans cette petite armoire tout un tas d'objets prohibés.

Les Salons Créatifs sont pris en sandwich entre deux "suites" BLEUES (l'une au dessus, l'autre au-dessous). Une grosse boule couverte d'éclats de miroirs pend au plafond de ces salles, tournant lentement sur elle-même, étincelante dans la lumière tamisée. En fait les fragments de miroir dont elle est recouverte ne sont opaques que dans un sens et une caméra de surveillance se dissimule au centre de la sphère. Malheureusement, la surface anguleuse l'empêche de régler correctement la profondeur de champ, ce qui fait qu'elle n'enregistre que les actes séditieux les plus évidents.

L'écran vidéo des Salons Créatifs est grand et correctement réglé, la troisième chaîne vous permet même de regarder des films en trois dimensions - vous savez bien, les trucs à voir avec de drôles de lunettes... (En deça de ce niveau d'accréditation, les citoyens Alphaiens n'ont pas le droit de porter des verres de couleur rouge ou bleue. Les émissions en trois dimensions sont extrêmement populaires, en particulier les programmes comme "Le traître du Lagon Noir", "VEND-R-EDI-13" et autres feuilletons sanglants.



Autre nouveauté dans les Salons BLEUS, la "Boîte à Musique". Quand on allume cet appareil, on a droit à la diffusion du Top Alpha, sélection de 50 mélodies ou rengaines qui, malgré quelques remixages, sont restées pratiquement les mêmes depuis le Grand Boum. Par contre, il n'y a pas de bouton pour régler le volume et les hauts-parleurs fatigués hurlent littéralement l'infâme soupe musicale, dans l'espoir sans doute que le manque de qualité artistique sera compensé par un "gros son". Tous les quinze jours environ, un des hauts-parleurs succombe aux vibrations, à la satisfaction générale.

Précisons au passage que la Boîte à Musique est si populaire qu'on n'a pas pris la peine de modifier les images subliminales diffusées sur l'écran vidéo. Ce sont les mêmes que celles destinées aux VERTS. Des messages en verlan sont simplement introduits dans le charabia musical pour accentuer le lavage de cerveau des citoyens BLEUS: "nalrev ne snagols sel eviv", "ima ertov tse ruetanidro'I", etc...

On trouve aussi dans les Salons BLEUS plusieurs jeux vidéo (dont le très populaire



“Pilote Vautour”), un distributeur biochimique supplémentaire, et une énorme machine permettant de se procurer toutes sortes de snacks, y compris des Délices Flambés et autres plats chauds.

Résumé

Type de logement: suite de petit hôtel (sans sonnette de service)

Surnom: piaule

Capacité d'accueil: 2

En bref: mention bien

Espace de rangement: petite armoire encastree

Entretien: sur demande - le tout est de savior qui dépose la demande!

Literie: ce lit est parfait

Sanitaires: jolie robinetterie chromée

Climat: climatiseur collectif à thermostat capricieux

Aménagement/Décoration: les résidents ont le droit de faire quelques modifications et d'épingler au mur des posters de Teela O'Malley pendant leur temps de loisir.

Mesures de Sécurité: des gorilles de la Sec Int hantent les locaux pour assurer la sécurité des résidents.

Les quartiers résidentiels INDIGOS

“Alors voilà mon nouvel appartement? Ça n'a pas l'air mal. Mais il y a quelques détails qui clochent. Il n'y a pas de lit... Et, à propos, qui occupe les chambres voisines? Personne? Ah, je vois, les nouveaux locataires ne sont pas encore arrivés... Quand doivent-ils emménager?”

“Attendez un peu, je ne saisis pas bien. Vous voulez dire que je n'aurai aucun compagnon de chambre? Vraiment aucun? Et que personne ne va venir s'installer ici à part moi? Vous voulez dire que ce palace est pour moi tout seul? Je n'arrive pas à y croire! Bon, eh bien je ferais mieux de visiter un peu...”

“Waou! Mais c'est qu'il y a des tas de pièces! En cas d'embuscade c'est la couverture parfaite ou presque... je sens que je vais prendre du ruban adhésif et me marquer tout de suite les divers angles de tir.

“Mais d'abord, il faut que je trouve le - bon sang! - je ne rêve pas? C'est bien le lit!?! Mais

il est gigantesque! Deux fois la taille d'une couchette normale! Voyons, essayons... pas trop mou... pas trop dur non plus... Décidément, il doit y avoir erreur. C'est un appareil expérimental ou quoi? Il se referme au milieu du cycle nocturne, il explose, il est relié à un câble haute tension?... Non? Vraiment? Ecoutez, je veux bien vous croire, mais enfin... Et ce truc là, c'est quoi? Un “oreiller”... A quoi ça peut-il bien servir? Bah, je peux toujours le poser à côté!

“Hey, mais y'a encore une pièce! Ah non, c'est une penderie. Bon sang, ce truc là est plus grand que mon dernier appartement! Et en plus, il y a un coffre au fond! J'espère que l'on me donnera bientôt la combinaison!”

“Et puis on sent la qualité: murs réguliers, à angle droit, sol bien plat, portes qui se ferment correctement... Rien de tel qu'un appartement de luxe aux finitions soignées pour se sentir en sécurité...”

Toc-toc-toc

“Qui est là? Sortez de devant ma porte! Je suis CHEZ MOI, vous entendez! SI VOUS OUVREZ CETTE PORTE, JE TIRE!”

Les luxueuses résidences INDIGOS

Les citoyens INDIGOS vivent dans de luxueux appartements construits en hauteur. Enfin... la notion d'altitude est toute relative, dans la mesure où le Complexe Alpha est entièrement souterrain - ou sous-marin, tout dépend de votre campagne - mais certains bâtiments INDIGOS s'étagent des fondations au sommet du Secteur DOA.

Chacun de ces buildings est équipé d'une série d'ascenseurs rapides et efficaces... du moins tant qu'il n'y a pas plus d'une dizaine de citoyens dans le bâtiment! Plus la demande augmente, moins le service est efficace, à tel point que la plupart des INDIGOS préfèrent emprunter les escaliers pour se rendre à leur travail et en revenir.

Ces citoyens privilégiés vivent dans ce que nous appellerions des T1. Seul un tout petit couloir sépare le séjour de la chambre et du poste d'hygiène. Il est tout à fait superflu, mais il “jette” beaucoup et donne au locataire le sentiment d'être quelqu'un d'important.

La chambre contient une vaste penderie, équipée d'un coffre et d'un système d'éclairage, dans laquelle on peut entrer sans se casser en deux. Dès qu'il prend possession de son appartement, le nouveau locataire doit fixer la combinaison de son coffre, soit en faisant appel à un spécialiste de PDH & CM pour modifier l'ancienne (l'inconvénient étant que le nouveau code n'est plus vraiment secret), soit en se débrouillant lui-même - solution pas tout à fait légale mais très populaire. Pour procéder au changement de code, il faut réussir un jet d'Ingénierie ou de Sécurité. Pour découvrir cette combinaison et ouvrir le coffre, tout intrus doit ensuite réussir un jet de Sécurité (modificateur x 1/4).

Les lits sont à deux places, avec un drap, une

couverture, un oreiller et une taie. Le matelas est un peu dur, le drap légèrement trop court, mais le lit ne vous joue jamais de coup pendable (comme s'effondrer au milieu de la nuit). A propos, le drap est lavé tous les trois cycles hebdomadaires.

A la tête du lit, on trouve des boutons correspondant à ce que nous appelons communément un “réveil”. Les citoyens INDIGOS ne peuvent pas choisir tout à fait librement l'heure de la sonnerie, mais ils ont une marge de plusieurs heures. Les sonneries de rappel sont cruellement rapprochées.

Les cintres de la penderie n'ont pas de crochets mais des sortes de clips qui s'adaptent aux anneaux fixés à la tringle (système que l'on trouve parfois dans les hôtels bon marché). On peut décrocher un cintre pour le suspendre au dispositif qui se trouve juste à côté de la penderie et permet aux citoyens INDIGOS soucieux de leur élégance de choisir plus aisément des vêtements jouant sur les contrastes à la mode - lisez: horriblement mal assortis!

La pièce principale comprend un terminal de l'Ordinateur, un mince tapis et deux sièges: un fauteuil à bascule et une chaise à dossier inclinable - tous deux ayant une fâcheuse tendance à se renverser en arrière dès qu'on s'assied dessus. On y trouve aussi une petite table à thé - le thé lui-même n'en restant pas moins interdit.

Chaque paire d'appartement donne sur un Patio Récréatif Commun, où les locataires peuvent trouver une table assez grande, plusieurs bancs, des chaises montées sur roulettes comme chez les BLEUS, et un petit sofa monté en balançoire comme on en voit dans nos jardins. Un énorme mur vidéo, comprenant un écran géant et plusieurs petits postes en noir et blanc réglables indépendamment, occupe tout le fond de la pièce. On peut s'en servir pour passer des cassettes audio ou vidéo, et capter à peu près toute les stations cablées du Complexe Alpha. Si vous désirez recevoir vos mises en alerte en couleur et stéréo, un cordon vous permet même de brancher l'appareil sur un terminal de l'Ordinateur. Vous pouvez encore utiliser les écrans pour jouer à pratiquement tous les jeux vidéos à la mode.

Au cas où vous vous poseriez la question, oui, écrans et hauts-parleurs diffusent bien des messages subliminaux - mais ceux-ci sont plus subtils que les sommaires “ennosrep à ecnaifnoc setiaf en” destinés aux BLEUS. Il s'agit plutôt de sages conseils tels que “L'exécution sommaire est une expérience douloureuse que l'on doit s'efforcer d'éviter”; le cran au dessus, quoi...

On trouve également dans ces Patios un distributeur alimentaire d'un type nouveau, pouvant non seulement vous offrir tous les snacks proposés dans les cafétérias normales, mais aussi créer à votre demande des mélanges inédits. Les possibilités ne sont pas mirobolantes... Mais la plupart des citoyens qui viennent d'accéder à l'accréditation INDIGO gaspillent



de précieux crédits à se concocter des mets curieux tels que Bouchées Matinales mêlées de Délice Flambé, le tout flottant dans un gobelet de Potion Dynamique Gazeuse!

Cela dit, certains mélanges sont extrêmement populaires. Citons entre autres la Barre Énergétique Euphorisante recouverte de Crème à la Vanilline de Synthèse sur lit de Spaghetti aux Algues. C'est assez curieux... Peut-être que les divers ingrédients donnent un composé bizarre aux effets secondaires... stupéfiants! Jusqu'ici, toutes les tentatives de PDH & CM visant à créer des plats subliminaux se sont soldées par des échecs.

Et pour finir, l'indispensable Lib Serv Drug, version améliorée des appareils que l'on peut trouver dans les quartiers BLEUS ou VERTS - dans la mesure où ces machines sont généralement neuves dans les Patios INDIGOS, le taux de mortalité est nettement inférieur chez les consommateurs de suppléments biochimiques de cette accréditation.

Résumé

Type de logement: T1 plutôt spacieux

Surnom: appart

Capacité d'accueil: 1

En bref: mention très bien

Espace de rangement: grande penderie plus coffre

Entretien: visite sur demande du frotbot affecté à l'immeuble

Literie: drap propre une fois par mois

Sanitaires: siège rembourré à fines rayures

Climat: climatisation et chauffage central collectifs

Aménagement/Décoration: choix des meubles dès l'aménagement dans l'appartement

Mesures de Sécurité: caméra de surveillance personnelle avec lance-projectiles pivotant.

Les quartiers résidentiels VIOLETS

"Vous avez dit "VIOLET"? Eh bien, il était temps que j'ai de l'avancement! Enfin, de toutes façons, je ne vais pas moisir ici, je sens que je vais bientôt monter en grade!

"A propos de monter, je me demande bien ou mènent ces escaliers? Vous dites?... Dans le reste de l'appartement? Mais c'est super! Deux vrais étages! De quoi faciliter la descente en



flèche des indésirables, ha-ha-ha! Non, sans blague, je pense que je vais installer une lourde sculpture ici, juste en haut...

"Bon, voyons un peu ce qu'il y a par ici... Waou! Une salle d'informatique! Le fauteuil n'est pas mal, le bureau solide... Hein? Qu'est ce que c'est que ça!?! Non mais regardez un peu! De la POUSSIÈRE! Trouvez-moi le responsable et descendez-le immédiatement! Non mais..."

"Merci bien.

"VIOLET. Je crois bien qu'il y a une vieille histoire sur le violet, couleur des rois... Remarquez, ça vaut encore aujourd'hui, j'ai certainement plus de pouvoir que les rois de jadis! Ha, le prestige, la puissance, le pouvoir absolu..."

"Euh, je vous demande pardon? Mais bien entendu, monsieur le Grand Programmeur... Je vous en prie, monsieur le Grand Prog... J'arrive immédiatement... Tout à votre service!"

Le magnifique ensemble résidentiel VIOLET

Tous les citoyens VIOLETS du Secteur DOA vivent dans un vaste complexe résidentiel implanté dans un site privilégié, à une distance raisonnable des réacteurs nucléaires et des locaux de R&C. D'habiles paysagistes ont décoré cette zone de beaux rochers peints en vert (même dans les quartiers VIOLETS, il ne faut pas espérer de vraies pelouses ni d'authentiques buissons), créant un ensemble du meilleur goût (?) rappelant les échangeurs de nos autoroutes modernes. Le complexe résidentiel VIOLET contient tout ce qu'on peut s'attendre à trouver dans un immeuble de grand standing géré en copropriété: petite piscine chauffée avec bains massants, grands drapeaux violets flottant au dessus de tous les bâtiments, architecture aussi euclidienne qu'un plat de spaghetti bolognese, armée d'INFRAROUGES sillonnant la résidence pour en astiquer les sculptures en béton, etc... A vous de voir: tout ce que vous pourrez imaginer d'inutile et de tapageur se trouve réuni ici.

Chaque citoyen VIOLET dispose d'un vaste duplex. Il en existe de plusieurs styles, afin de donner aux résidents une illusion d'originalité, mais en fait tous les appartements sont réalisés à partir d'un même modèle, reproduit par symétrie axiale double ou simple.

La porte d'entrée donne sur un hall à partir duquel cinq volées de marches permettent d'accéder à l'étage inférieur, où l'on trouve la cuisine et le salon/salle à manger.

Il y a là une table de conférence avec plusieurs chaises à roulettes semblables à celles dont disposent les BLEUS, un terminal de l'Ordinateur très perfectionné, un appareil de recherche et d'information type Minitel, une petite armoire et un ratelier pour ranger les armes.

La cuisine contient une petite table, une chaise, un robot ménager complet avec préamplificateur et égaliseurs culinaires, ainsi qu'un désintégreteur d'ordures.

Un escalier en colimaçon - parfait pour les

fchutes dramatiques - relie le hall d'entrée à l'étage supérieur, où l'on trouve la chambre, le poste d'hygiène et la Salle Récréative de Luxe.

A propos, avez-vous remarqué comme nous insistons lourdement sur ce hall d'"entrée"?... C'est que les appartements VIOLETS possèdent aussi - luxe sans précédent - une sortie dérobée... Et même deux: l'une dans la cuisine, l'autre dans la chambre, qui déclenchent automatiquement une alarme vol/incendie lorsqu'on les utilise.

La chambre est très agréable: matelas confortable (sans taches de moisie ni odeur de désinfectant), oreillers en abondance, et la dernière invention révolutionnaire de R&C, une couverture chauffante/réfrigérante (petite merveille qui ne se détraque pratiquement jamais... Enfin, disons plutôt: pas plus souvent que les autres trouvailles de R&C).

Le réveil matin des citoyens VIOLETS fonctionne à l'aide d'une bande magnétique continue sur laquelle une douce voix androgyne ne cesse de répéter: "Veillez vous réveiller, citoyen. Il est temps de partir travailler. Levez-vous pour profiter de ce magnifique cycle diurne. Veillez vous réveiller, citoyen..." Après quelques semaines à ce régime, de nombreux VIOLETS commencent à regretter la bonne vieille sirène d'alarme de leurs débuts!

La vaste armoire abrite non seulement les vêtements du locataire, mais aussi son frotbot personnel - oui, j'ai bien dit "personnel"! - d'ailleurs ce robot est affecté à l'appartement et s'autodétruit immédiatement si on tente de l'en sortir... Quoi qu'il en soit, les citoyens VIOLETS peuvent faire nettoyer leur résidence aussi souvent qu'ils le désirent (parfois même plus souvent!). Seul inconvénient des petits frotbots individuels, ils sont montés sur roulettes, il faut donc les aider à descendre les escaliers si on veut qu'ils fassent le ménage dans la cuisine - attention, leur cerveau électronique a tendance à se détraquer si l'appareil tombe ou bien est poussé du haut des escaliers.

La Salle Récréative de Luxe correspond tout à fait à ce que laisse entendre son nom: elle renferme une énorme console de l'Ordinateur, offrant aux bienheureux VIOLETS toutes les possibilités dont ils peuvent rêver - ou presque.

L'appareil capte toutes les chaînes Alphaiennes (sauf l'ULTRAVIOLETTE, bien entendu) et son écran géant peut se subdiviser pour diffuser simultanément plusieurs émissions, ou différentes prises de vue de la même (comme sur les "murs vidéos" des trous à rats INFRA-ROUGES). La Salle Récréative est également équipée de hauts-parleurs permettant d'écouter toutes sortes de musiques en quadriphonie. Naturellement, images et mélodies n'en sont pas moins généreusement assaisonnées de messages subliminaux et de rappels des grands slogans de l'Ordinateur.

On peut aussi utiliser la console pour se repasser de vieilles émissions comme "Enrico-J-ACK" ou pour s'éclater sur des jeux vidéos. Un grand fauteuil à dossier inclinable, très confortable, équipé de vibromasseurs, est ins-

tallé devant la console. De nombreux VIOLETS préfèrent d'ailleurs dormir là que dans leur lit.

Ici, la distribution de drogues est gérée par ordinateur. Finis les Lib Serv Drug... On se plante directement à la saignée du bras une aiguille intraveineuse reliée au terminal et on tape sa commande sur le clavier - du moins tant qu'on en est capable... Il n'est pas recommandé de s'affaler sur les touches, c'est l'overdose garantie!

Résumé

Type de logement: triplex

Surnom: Hilton

Capacité d'accueil: 1

En bref: excellent

Espace de rangement: immense

Entretien: frotbot individuel

Literie: signée Dunlop-I-LOW

Sanitaires: siège recouvert de velours, accouvoirs

Climat: chaque pièce est équipée d'un thermostat propre et d'un ventilateur

Aménagement/Décoration: remise à neuf annuelle, vaste choix d'hologrammes

Mesures de Sécurité: garde personnel posté devant la porte (espérons qu'il ne s'agisse pas d'un Léopard de la Mort!)

Les quartiers résidentiels ULTRAVIOLETS

Pour la plupart des joueurs, les luxueuses résidences ULTRAVIOLETTES resteront sans doute toujours du domaine du rêve et de l'abstraction. A moins que vous n'expédiez vos PJs chez un Grand Programmeur avec mission de prouver sa culpabilité dans une affaire de haute trahison... J'en ris d'avance!

Bref, si pour une raison quelconque - mission, erreur d'aiguillage, trahison, caprice d'appareil expérimental - vos PJs atterrissaient dans le sanctuaire privé d'un citoyen ULTRAVIOLET, sachez qu'un mot suffit à décrire les lieux: WAOUH!

Les palaces ULTRAVIOLETS: un autre Univers...

Lorsqu'un citoyen accède au niveau d'accréditation ULTRAVIOLET, il peut faire sien n'importe quel building du secteur auquel il est affecté, à condition que celui-ci n'excède pas 200 mètres de long, de large ou de haut. L'effectif des Grands Programmeurs restant à peu près constant, un nombre grosso modo fixe de buildings leur est alloué, il s'agit pres-

que toujours des mêmes constructions, aux structures aisément modulables pour satisfaire les locataires, qui changent généralement au bout de quelques cycles annuels. Il arrive qu'un citoyen qui vient d'être promu au rang de Grand Programmeur s'approprie un nouveau bâtiment, dans quelqu'autre partie du secteur; dans ce cas, il fait peindre tout autour une bande blanche d'une cinquantaine de mètres de large pour délimiter le périmètre interdit. Ces immenses bandes blanches coupent parfois de grands axes de communication ou interdisent l'accès d'une cafétéria très fréquentée, mais ça fait partie des us et coutumes Alphaïennes.

Les immeubles des citoyens ULTRAVIOLETS sont le reflet des goûts personnels et des névroses de leurs locataires. C'est ainsi que Jim-U-RSN avait fait tapisser les murs du sien d'un matériau étincelant comme un miroir et installer au plafond des projecteurs psychédéliques. Il entretenait de plus une véritable armée de robots équipés de périphériques en forme de claviers ou de guitares électriques et dotés de synthétiseurs d'applaudissements ultra sophistiqués... Quant à Betm-U-DLR, elle s'entourait toujours d'une profusion de glaces, d'armoires remplies de sweaters trop grands barrés d'inscriptions diverses, et d'une foule de serviteurs INFRAROUGES vêtus de pagnes... Sans parler de cette table de nuit mobile qui la suivait partout et sur laquelle elle collait ses synthégums usagés! Les goûts et les couleurs vous savez...

Si vous êtes amené à décrire la demeure d'un Grand Programmeur, pensez à celui qui l'habite: quel est son jardin secret? Ses objets fétiches? Ses phobies? De quelle manière choisirait-il d'afficher sa puissance et sa fortune?

Ensuite, laissez-vous la bride sur le cou, vous avez carte blanche: néons, mosaïques de brique nue, plafonds couverts de miroirs, sols pivotants, projecteurs laser, meubles futuristes, sofas translucides remplis d'eau, revêtements d'email noir et luisant, moquettes velcro... Tout est permis!

Les pièces faisant office de bureaux sont généralement immenses et très imposantes; leur personnel se compose essentiellement d'employés enrôlés de force et pleins de mauvaise volonté ou bien de lèche-bottes zélés et obséquieux. Les Grands Programmeurs consacrent aussi de vastes zones de leurs locaux aux services de renseignements qui leur permettent de garder à l'œil leurs protégés et leurs ennemis.

Dans les immeubles ULTRAVIOLETS, les mesures de sécurité sont positivement draconniennes; il faut dire que ce n'est pas en faisant confiance au premier venu que les Grands Pro-

grammeurs sont parvenus aux positions enviables qui sont les leurs!

Chaque citoyen ULTRAVIOLET est autorisé à dessiner lui-même les plans de toute son Aile de Loisirs, et là aussi tout est permis: courts de racketball, jeux de puces, gladiateurs - euh, pardon, sports de combat dans lesquels s'affrontent des INFRAROUGES (et des PJs), etc... Et que diriez-vous d'une piscine olympique remplie de milliers de balles de ping-pong roses et mauves? Les désirs d'un Grand Programmeur sont des ordres.

Bien entendu, comme ceux de toutes les autres catégories de citoyens, les programmes récréatifs destinés aux ULTRAVIOLETS sont saturés d'images subliminales élaborées par l'Ordinateur en personne et généralement portées de messages bien trop complexes pour être efficaces... comme celui-ci, interminable: "Certains citoyens estiment à tort que l'Ordinateur devrait accéder à tous leurs désirs, au moindre de leurs caprices. Au cas où vous penseriez que tenter de reprogrammer l'Ordinateur pourrait vous apporter de nombreux avantages personnels, prenez le temps de considérer les terribles risques que vous prendriez en le faisant: si vous essayez d'abuser du pouvoir et des privilèges que vous a généreusement accordés votre Ami, vous avez de grandes chances de faire la douloureuse expérience de l'exécution sommaire!"

Lorsque ce message s'affiche, l'espace d'une fraction de seconde, sur l'écran, le téléspectateur n'en retient généralement qu'une courte bribe: "... reprogrammer l'Ordinateur pourrait vous apporter de nombreux avantages personnels..."

Cela explique peut-être pourquoi les Grands Programmeurs sont ce qu'ils sont.

Résumé

Type de logement: immeuble de luxe

Surnom: les forteresses

Capacité d'accueil: 1

En bref: le paradis terrestre

Espace de rangement: tout un building

Entretien: toute une armée de frotbots et d'INFRAROUGES zélés

Literie: livrée avec jeu d'accessoires complet (harem inclu)

Sanitaires: aquariums, siège chauffant, chasse automatique, etc...

Climat: avril in Paris

Aménagement/Décoration: pas plus de deux fois par jour...

Mesures de Sécurité: tir à vue en cas de franchissement de la bande blanche.

Les Cafétérias

par Ed Bolme

“C’est l’heure du repas de mi-cycle. C’est l’heure du repas de mi-cycle. Veuillez vous rendre à la cafétéria ou au centre d’extermination le plus proche. Veuillez vous rendre à la cafétéria ou au centre d’extermination le plus proche.”

(Bon sang, qu’est-ce que j’en ai marre de cette voix douceuse, cette satanée “sirène de mi-cy” ! Et pourquoi diable faut-il que cet Ordinateur de malheur répète tout deux fois pendant le repas de mi-cycle? Il y a de quoi vous couper l’appétit!”)

“Veuillez sélectionner votre menu. Veuillez sélectionner votre menu.”

(“Sélectionner mon menu! De toutes façons, il n’y a qu’un seul plat...”) “Je voudrais un Délice Rentab Effic, s’il vous plaît.”

“Excellent choix, citoyen. Excellent choix, citoyen. Bon appétit. Bon appétit.”

(Euh, mince, y’a pas de cuillère...) “Veuillez m’excuser, Ami Ordinateur, mais il y a un petit détail qui... à propos de mon plateau...”

“Tous les plateaux repas ont été soigneusement contrôlés. Tous les plateaux repas ont été soigneusement contrôlés.”

(soupir) “Je vous remercie, Ami Ordinateur.”

“C’est vraiment délicieux, vous ne trouvez pas, citoyen?”

“Excellent! *(Zut! Mon Officier Responsable de l’Hygiène! pas question de manger avec les doigts... Bon sang qu’est-ce que j’aimerais monter en grade pour ne plus avoir à supporter tout ça!)*

Le Descriptif du Département Information

Trois fois par cycle diurne, les cafétérias proposent à tous les citoyens Alphaïens des bons repas frais, nutritifs et abondants.

Le Vrai Scoop

Les cafétérias fournissent aux citoyens le strict minimum calorique dont ils ont besoin pour rester productifs, sous la forme la plus infecte qu’ils puissent avaler, et à des heures suffisamment irrégulières pour qu’ils apprécient quand même leur infame rata quand ils ont la chance de pouvoir le manger.

Les Repas dans le Secteur DOA

Vous avez tous entendu le slogan “Mangez équilibré!”, eh bien sachez que les citoyens Alphaïens sont eux aussi vivement encouragés à le mettre en pratique. Aucun aliment ne contient en effet à lui seul le quota journalier de sédatifs hormonaux, drogues, vitamines et substances cancérigènes fixé par l’Ordinateur.

En conséquence, un citoyen qui n’absorbe qu’un ou deux types d’aliments finira certainement par présenter des symptômes de carences au niveau de certains suppléments nutritifs ou biochimiques.

Voyons maintenant les conséquences de l’absorption régulière de nombreux types de nourritures Alphaïennes différentes... Savez-vous que jadis les gens avaient coutume de jeter une pluie de riz sur les nouveaux mariés sortant de l’Eglise? Et vous êtes-vous jamais demandé pourquoi cette tradition s’était perdue? Tout simplement parce que les petits oiseaux qui mangeaient ce riz cru mouraient quand celui-ci gonflait dans leur estomac! Quel rapport avec le mélange de différents types d’aliments dans la nourriture Alphaïenne, me direz-vous?... Nous n’irons pas jusqu’à affirmer que les citoyens du Complexe explosent lorsqu’ils absorbent certains cocktails d’aliments, non... Mais nous nous garderons aussi d’affirmer le contraire!

Le rata INFRAROUGE

(Manger pour vivre et non vivre pour manger...)

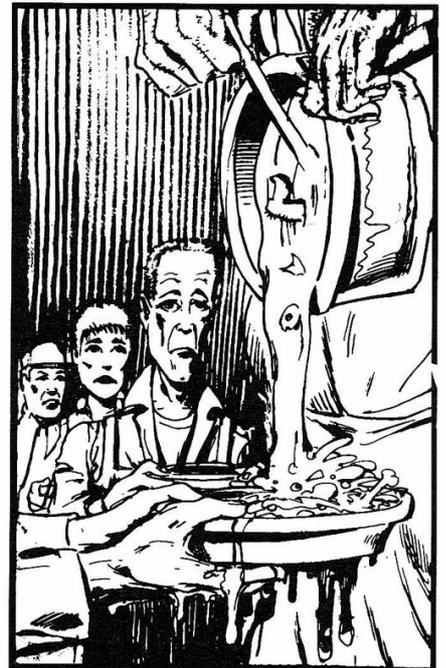
Etant donné le nombre incroyablement élevé de citoyens INFRAROUGES et la quantité de nourriture nécessaire à leur “bon fonctionnement”, on a depuis de nombreuses années recours à une automatisation de plus en plus systématique des circuits de distribution. Les techniques utilisées se modernisent de jour en jour, R & C s’efforçant de trouver des méthodes toujours plus efficaces et spectaculaires pour nourrir les masses; dommage que ces innovations se soldent en fin de compte toujours par des échecs (avec les dramatiques conséquences financières que l’on imagine)... Les citoyens INFRAROUGES mettent décidément un point d’honneur à démontrer que rien ne résiste à leur stupidité.

La méthode de distribution de drogues et de nourriture actuellement utilisée a été étudiée pour favoriser les économies d’éclairage et supprimer toute nécessité de vaisselle et de service de nettoyage dans les cafétérias INFRAROUGES. Elle dispense par la même occasion les autorités d’élaborer une nourriture appétissante, savoureuse ou même simplement mangeable. Elle consiste - je parie que vous l’aviez deviné - à pratiquer une injection directe par voie gastro-intestinale.

Voici comment les choses se passent:

Après la sonnerie qui annonce le repas, environ 600 INFRAROUGES se rassemblent dans l’immense salle nue qui leur tient lieu de cantine. Des queues se forment de l’entrée jusqu’aux postes d’alimentation, où les dîneurs montent les uns après les autres sur un tapis roulant.

Chaque fois que le tapis dépose un clone devant le poste d’alimentation, un bras méca-



nique empoigne le malheureux par les cheveux, lui maintient la tête en arrière, et lui enfonce dans le gosier une sonde gastro-intestinale. La mixture INFRAROUGE, signée Jacob-O-REL, est ensuite expédiée au fond de ses entrailles via la sonde haute pression. Une fraction de secondes plus tard, celle-ci se rétracte et... Au suivant!

L’ensemble de l’opération demande tout au plus quatre secondes, ce qui permet à une “cantine” INFRAROUGE standard, équipée de cinq tapis roulants, de caler l’estomac - c’est le cas de le dire - à environ 700 clones au cours des dix minutes que dure la pause repas! Pas mal, non?

L’abominable rata noirâtre qui alimente la sonde contient la dose quotidienne minimale (pour un INFRAROUGE) des cinq principaux éléments nutritifs. Son taux d’acidité est remarquablement élevé (de sorte qu’il “s’auto-digère”) et il contient tout ce dont un citoyen INFRAROUGE a besoin pour entretenir sa forme, son bien être et sa productivité. Faites confiance à l’Ordinateur!

Les cantines ROUGES

(Extra! je pourrais avoir un plus de jus?)

Les citoyens ROUGES sont encore trop nombreux pour qu’il soit rentable de les nourrir individuellement. Chaque cantine accueille donc une certaine de clones de cette accréditation au moment des pauses repas (qui durent à ce stade 15 minutes au lieu de 10).

En entrant dans la salle à manger, chaque clone prend un “kit repas” (bol, cuillère, serviette), avant d’aller s’installer sur l’un des immenses bancs qui font face à l’auge commune.

Pendant ce temps, un citoyen JAUNE choisit un des dîneurs pour la corvée de V.O. (Valve Opération). Une fois tout le monde assis, ce dernier ouvre la vanne qui se trouve à l'une des extrémités de l'auge, déclenchant l'arrivée d'un des menus classiques (Délice Matinal, Douce Surprise du Chef, etc...), en un flot spasmodique et gargouillant qui asperge généreusement les convives installés près de la vanne. Il arrive même parfois qu'un bloc de nourriture mal décongelée obstrue la sortie, bloquant le débit jusqu'à ce que la pression en amont l'expulse du tuyau, avec des conséquences prévisibles, certes, mais toujours spectaculaires.

Quelque soit le plat servi, il y a des constantes: il reste toujours des blocs mal décongelés, la texture est grumeleuse, graveleuse, et ne rappelle rien de connu. Le goût est déplaisant, l'odeur désagréable et presque palpable - à vous soulever le cœur! - Quant à la couleur, toujours criarde et d'ordinaire rouge, elle est obtenue grâce à des doses massives de colorants, qui rendraient sans doute le plat plus appétissant si elles étaient correctement mélangées aux autres ingrédients. En tous cas, pas moyen d'en nettoyer les taches sur la peau ou les vêtements! Si vous vous renversez de la nourriture dessus, espérons que le colorant utilisé ce jour là correspondra à votre couleur d'accréditation ou à celle d'un niveau inférieur...

Une fois que tout le monde s'est bien rempli l'estomac (ou plutôt au bout de dix minutes, que les clones aient ou non mangé), le responsable de la V.O. ferme la vanne et nettoie sommairement l'auge à l'aide d'une raclette. La nourriture qui reste est renvoyée vers les cuves de stockage pour être réutilisée ultérieurement. Certains aliments reviennent donc sur la "table" depuis pas mal de temps, mais personne ne s'en soucie: on a pas encore inventé de bactérie capable de survivre longtemps dans l'infâme mixture INFRAROUGE!

D'ailleurs aucune bestiole rampante n'est jamais sortie de la vanne. Les aliments ne donnent pas spontanément naissance à des monstres, même lorsqu'on oublie de les mettre au frigo pour la nuit! Il s'agit là de rumeurs parfaitement infondées... D'ailleurs les rumeurs relèvent de la trahison! Et puis vous n'avez qu'à bien mâcher avant d'avaler, un point c'est tout.

Les réfectoires ORANGES

(menu A ou menu B, citoyen?)

Imaginez une immense salle remplie de très longs bancs. L'un des murs est entièrement recouvert de machines complexes, toutes peintes en orange vif et recouvertes d'une fine couche sédimentaire difficilement identifiable. Dieu merci, les citoyens ORANGES ont l'habitude de ce genre de décors agressifs, et il en faudrait plus pour leur couper l'appétit!

A ce niveau d'accréditation encore, les clones sont nourris grâce à des chaînes automatisées. Les repas sont distribués par un imposant



robot fixé au sol, qui semblerait plus à sa place sur un champ de bataille que dans une cafétéria. Ce "menumixmelbot", affectueusement surnommé "Melba", est équipé de plusieurs écrans sur lesquels apparaissent les deux menus proposés, le dessert et les suppléments biochimiques du jour. Pour faire leur choix, les citoyens n'ont qu'à tirer des leviers vers le haut ou vers le bas (remercions l'Ordinateur de nous donner toujours plus de liberté individuelle).

Une fois le menu choisi, les périphériques "Service Automatique" de Melba commencent à débiter les aliments sélectionnés via divers tuyaux, distributeurs et seringues. Les malheureux citoyens ORANGES ont le plus grand mal à saisir leurs récipients - invariablement difficiles à atteindre - pour les tendre au robot avant que leur repas n'atterrisse par terre (ce qui pourrait leur valoir des amendes pour dépôt de subsistances toxiques hors des zones autorisées). Aux heures de pointe, il peut y avoir jusqu'à huit clones devant Melba, se bousculant dans les flaques de grauu glissant, et essayant désespérément de récupérer leur nourriture. Ajoutez à ça que le robot se fait parfois des nœuds dans les commandes, avec des résultats assez délirants! Les vétérans savent quels sont les mélanges comestibles et quels sont ceux qu'il est préférable de jeter.

A ce niveau d'accréditation, les clones ont royalement 30 minutes pour manger. Mais comme chaque réfectoire ORANGE accueille une centaine de citoyens et qu'il n'y a qu'un robot par salle, les derniers clones de la queue se présentent généralement devant Melba juste avant la fin de la pause repas. Vous vous dou-

tez que les places en tête de queue sont chères, et les luttes pour se les approprier souvent violentes!

Les salles à manger JAUNES

(Buffet varié)

Les salles à manger JAUNES peuvent accueillir 80 personnes et rappellent assez les réfectoires des casernes d'avant le Grand Boum. Les citoyens prennent un plateau et une assiette à une extrémité du long comptoir et demandent les plats qu'ils ont choisis aux employés hargneux qui se trouvent à l'autre bout.

Les dîneurs d'accréditation JAUNE sont de fervents adeptes du principe selon lequel entre deux maux, il faut toujours choisir le moindre. Les aliments sont stockés dans de grandes cuvettes rouillées, sur lesquelles pousse une étrange flore de haute accréditation. Certains récipients fuient, leur contenu se déversant goutte à goutte par terre, où il adhère aux chaussures des clones, faisant des trous dans leurs semelles, les rendant extrêmement glissantes ou au contraire collantes. Comme il n'y a pas la moindre étiquette, il est impossible de connaître le nom des différents plats ("je voudrais une portion de cette... heu, de ce truc grisâtre, là, NON, je vous en prie, ne le touillez pas comme ça!").

Les citoyens JAUNES ont le privilège d'être servis par des êtres humains et non par des robots (enfin, des humains... des INFRAROUGES quoi...). Ces grands clones vêtus de salopettes noires et crasseuses ne sentent pas la rose et lèchent souvent les louches de service avant de les plonger dans un nouveau plat. De

plus, ils oublient souvent avec quel ustensile ils doivent servir les différents aliments et dans quels récipients ils doivent les déposer. Le plus souvent, plats de résistance et desserts sont pris à pleines mains et jetés pêle-mêle dans les timbales.

Mais du moins, les repas JAUNES sont composés d'aliments plus variés et de qualité légèrement meilleure que ceux qu'on sert aux citoyens des accréditations inférieures. Il n'empêche que la plupart des clones JAUNES attendent avec impatience leur prochaine promotion et les magnifiques cafétérias VERTES.

Les pauvres, s'ils savaient ce qui les attend!

Les cafétérias VERTES

(Du provisoire qui dure...)

Lors de la création des "infrastructures de restauration" du Secteur DOA, l'agent de PLI responsable du projet avait tout bonnement oublié les VERTS! Cette bévue lui valut, bien entendu, d'être exécuté, mais surtout elle explique pourquoi, depuis une vingtaine de cycles annuels, tous les citoyens VERTS affamés qui se pressent devant leur cafétéria peuvent lire sur un panneau l'inscription suivante: "C'est par souci de votre confort que ces locaux provisoires ont été aménagés. Les travaux des nouvelles cafétérias devraient être prochainement achevés. Nous vous remercions de votre compréhension".

C'est derrière cet écriteau jauni, sous les plafonds bas d'une sombre salle de maintenance prise en sandwich entre deux sous-niveaux industriels, qu'environ 300 citoyens VERTS prennent leurs maigres repas. Plus pour très longtemps, bien entendu...

Il n'y a aucun réseau de conduits alimentaires entre ces sous-niveaux et l'éclairage est réduit au strict minimum. Cela signifie qu'aucun tuyau ne relie cette cafétéria aux silos à nourriture. Qu'est-ce que vous dites?... "Youppi! Fini le gruaud de silo!" - ne rêvez pas, vous risquez de tomber de haut...

Comme le Secteur DOA manque d'installations de production alimentaire propres pour les citoyens VERTS, des agents de PLI se rendent plus ou moins régulièrement dans la cafétéria "provisoire" avec de vieux cartons pleins de non moins vieux repas pré-emballés, rebut - euh pardon, présent - des réfectoires VERTS d'autres secteurs Alphaïens. Vu la vitesse gastéropodesque des transports et le plaisir que prennent les employés de ces cafétérias à préparer les repas des VERTS DOAïens en plus de ceux de leur propre secteur, vous imaginez la qualité des aliments servis!

Sans compter que chaque secteur a sa propre idée quant à la manière dont il convient de conditionner ces "plats à emporter"! La nourriture arrive sous forme de barres énergétiques rances, rappelant celles qu'utilisaient les premiers cosmonautes; dans des tubes gluants, semblables à ceux de dentifrice; congelée et emballée dans des tasses en

synthétirène; ou sous forme d'amas informes et friables pris entre deux feuilles de papier alu.

Toujours est-il que le dîneur VERT, assis sur une caisse coincée entre des câbles haute tension et d'énormes conduits brûlants, se penche sur son "panier-repas" en rêvant du jour béni où les nouvelles cafétérias VERTES seront enfin treminées et où il n'aura plus à supporter ces gaz nauséabonds qu'une soupape de sécurité lui crache à la figure... Mais il faut voir les choses du bon côté, pas d'électricité, ça veut dire pas de caméras de surveillance et donc la liberté de faire à peu près tout ce qui vous chante... si vous ne vous trouvez pas dans le champ visuel des guerbots de service (pour quelqu'obscur raisonnement, les émeutes ne sont pas rares dans la cafétéria VERTE).

Les citoyens VERTS ont toute une heure pour savourer leurs repas.

Les Fast Foods BLEUS

(steaks barbares et clones au BLEU...)

Les fast foods BLEUS sont conçus pour accueillir 25 personnes mais il n'est pas rare de voir une cinquantaine de citoyens s'y entasser, certains installés autour des tables, d'autres debout près du comptoir. Comme leurs camarades VERTS, les citoyens BLEUS ont une heure pour manger. Cependant, les "repas d'affaires", plus longs, sont assez fréquents.

Dans ces salles bondées, les dispositifs de sécurité automatiques sont réduits à leur plus simple expression, ce qui encourage les discussions animées (lisez: les bagarres). Pour ajouter encore à cette joyeuse ambiance, on propose aux citoyens BLEUS -est-ce de l'inconscience ou de la malveillance? - des boissons alcoolisées telles que le très populaire Lagon BLEU, liquides sombres et tièdes, trop longtemps conservés dans des cuves en pleine fermentation. Les fast foods BLEUS disposent aussi de stocks inépuisables de chips aux algues (pour donner soif à leurs clients) et d'écrans vidéo qui hurlent à plein volume les derniers résultats sportifs et les récents rapports de la Sec Int, parvenant à peine à couvrir le brouhaha des dîneurs avinés.

Les tables sont réparties dans toute la salle, et, avec tout ce monde, le service est plutôt lent. D'ailleurs, lorsqu'une serveuse finit par arriver, vu le bruit, elle comprend rarement votre commande et vous n'êtes jamais sûr de ce qui va atterrir dans votre assiette! Les plats sont généralement monochromes (autrement dit presque carbonisés et d'un beau brun uniforme) et réduits en purée, mais en buvant assez on s'en aperçoit à peine. Les assiettes ont d'étonnantes propriétés aérodynamiques - comme l'a découvert le citoyen Fritz-B - et lorsque les écrans vidéo diffusent une émission exceptionnellement bonne (ou mauvaise), d'incroyables quantités de nourriture volent dans la pièce. Il faut dire que la plupart des citoyens BLEUS achètent le gros de leur

alimentation au marché noir (c'est seulement à partir de ce niveau d'accréditation qu'on peut se permettre un tel luxe).

Les restaurants INDIGOS

(INDIGO, go, Johnny go!)

Les citoyens INDIGOS prennent leurs repas dans d'immenses salles remplies de grandes tables rondes et branlantes. Chaque restaurant sert un menu différent; à ce niveau d'accréditation, les clones peuvent donc choisir leur mode de torture alimentaire. Mais qu'importe le poison, pourvu qu'on ait l'ivresse! Chaque salle de restaurant peut accueillir jusqu'à 50 personnes, et les clients ont une heure et demie pour manger.

La nourriture, de qualité douteuse, est servie en quantités énormes, et les caméras de surveillance dissuadent les dîneurs d'abandonner leur assiette avant de ne plus rien pouvoir avaler. Les menus comprennent au moins trois plats et deux types de boissons. Les explosions - euh, pardon, les réactions chimiques dues au mélange d'aliments divers - sont plutôt rares.

On mange dans une jolie vaisselle en grès (arme de corps à corps primitive), on boit dans des verres en vrai verre, sur des nappes couleur indigo réalisées selon la technique du batik (des clones INFRAROUGES ligaturent par endroit le tissu à l'aide de leurs mains nues et l'on plonge le tout - INFRAROUGES inclus - dans un bain de teinture). Le service est assuré par des travailleurs ORANGES surmenés, des JAUNES sanctionnés pour faute mineure, et parfois quelques robots qui slaloment laborieusement entre chaises, tables, jambes et coudes. Il arrive qu'un serveur, traître en puissance, laisse tomber un plateau d'assiettes sales ou de repas fumants. L'incident est généralement salué par un tonnerre d'applaudissements ou quelques coups de feu, selon la personne sur laquelle a atterri le contenu du plateau. Les renouvellements de personnel sont fréquents dans les restaurants INDIGOS...

Les salles de banquets VIOLETTES

(le rendez-vous des gourmets...)

Les citoyens VIOLETS prennent leurs repas dans de spacieuses salles prévues pour dix per-



Personnes, où de petites cloisons séparent les tables sur lesquelles brûlent des chandelles électriques. Il y a aussi un petit bar... Bref, un cadre de restaurant italien un peu ringard. Les VIOLETS se voient proposer des plats du jour variés en plus du menu ordinaire composé de spécialités de qualité. Pour commander les plats les plus renommés - comme le carré de synthéporc aux quatre algues -, il faut parfois payer un petit supplément. Le personnel se compose d'agents de PLI d'accréditation JAUNE (commis), VERTE (serveurs) et BLEUE (chefs de rang). Les employés ont redécouvert le système des pourboires et rampent littéralement devant les clients les plus généreux (certains VIOLETS commencent à surnommer les pourboires le "servile compris"); ils marchent cependant sur la corde raide, s'efforçant d'éviter l'exécution sommaire tout en étant aussi désagréables que possible avec les grippe-sous.

Les entrées sont toujours présentées de manière attrayante et, à ce niveau d'accréditation, vous avez le droit de renvoyer en cuisine les plats qui sont franchement mauvais... Notez que c'est justement à partir de cette accréditation que le besoin ne s'en fait plus sentir!

Le service à domicile des ULTRAVIOLETS

(Impossible n'est pas ULTRAVIOLET...)

Les Grands Programmeurs n'ont pas d'heures imposées ni de délais fixes pour leurs repas: ils

mangent ce qu'ils veulent, quand ils veulent et aussi longtemps qu'ils veulent. Et si tout n'est pas parfait des têtes tombent. Ou explosent!

PLI entretient à l'intention des citoyens ULTRAVIOLETS une immense cuisine toujours pleine de mets de choix, toute une équipe de chef-cuisiniers disposant des synthétiseurs alimentaires les plus perfectionnés, et plusieurs véhicules surpuissants permettant à ce service de garantir la livraison des repas dans un délai maximum de trente secondes. Les employés de ce département-vitrine de PLI doivent satisfaire aux demandes les plus extravagantes de leurs clients de haute accréditation, inutile de dire qu'ils occupent des postes à hauts risques!

Ces agents savent qu'il existe deux catégories d'ULTRAVIOLETS: Les "speedés" et les "gourmets".

Les "gourmets" aiment à réaliser le rêve de tout citoyen ROUGE en matière de restauration: ils savourent longuement les plats fins que leur servent de charmantes hôtesse sous le regard vigilant d'énormes guerbots de métal brillant.

Les "speedés", Grands Programmeurs obsédés par leur travail, sont tout à fait différents. Ils restent vissés à leur console 24 heures sur 24 et commandent généralement les mêmes plats rapides depuis cinq ou six ans, pour les avaler machinalement, une main sur la fourchette, l'autre sur le clavier de leur terminal... Quel gâchis!

Quelques idées pour vos Aventures

Si vous trouvez qu'une partie traîne un peu, décrêtez que c'est la pause repas, expédiez les PJs vers leur cafétéria, et arrangez-vous pour qu'ils se trouvent à table avec des agents de liaison ou des informateurs de leur société secrète (bonus intéressant pour les jets d'Interrogatoire si la tête du sujet interrogé est maintenue dans une assiette de rata ROUGE). Vous pouvez aussi profiter de l'occasion pour transmettre à vos joueurs des rumeurs ou des notes de service top secrètes.

Il est également possible d'organiser des aventures entières dans les cafétérias. On a vu des saboteurs verser du fluor dans les cuves de stockage des boissons... Un synthétiseur alimentaire s'est détraqué, il faudrait faire une enquête, on recherche des goûteurs...

Ou peut-être qu'un Grand Programmeur désire un filet de sole mariné aux brocolis et à la banane, et qu'on fait appel aux Clarificateurs pour mettre la main sur les différents ingrédients nécessaires... Je les vois d'ici essayant d'expliquer à un garde JAUNE pourquoi il leur faut absolument aller chercher un brin de persil à l'Extérieur... "Ecoutez, je pourrais vous dire que le persil, c'est VERT et que vous n'êtes que JAUNE... Remarquez, dans ce cas, je serais obligé de vous descendre!"

Les silos à nourriture du niveau 42/X

par Donald J. Bingle

Nous avons tous entendu parler de ces fameux silos au moins une fois : mais si, vous savez bien, cet endroit où les masses INFRAROUGES travaillent dans des conditions nettement moins agréables que celles qui régnaient dans les mines de charbon au XIX^e siècle, pour des salaires nettement inférieurs à ceux des galériens du temps des Romains... Eh bien, laissez moi vous dire que ce coin là est bien pire que tout ce que vous avez pu imaginer!

C'est peut-être la raison pour laquelle les INFRAROUGES sont ravis d'être promus au rang de Clarificateurs ROUGES... Si vous prenez la peine d'y réfléchir cinq minutes, vu l'enfer qu'endurent quotidiennement les Clarificateurs, les travailleurs INFRAROUGES doivent vraiment en baver!

La partie inférieure du secteur DOA est entièrement occupée par des silos à nourriture répartis sur des dizaines et des dizaines d'étages. Cette zone de production agro-alimentaire emploie environ 90 % des travailleurs DOAïens. Ces travailleurs, dont 95 % sont des citoyens INFRAROUGES, passent leurs cycles diurnes à trimpler des objets très lourds d'un endroit à un autre, à déverser des sacs de mélanges nauséabondes dans d'énormes silos, à manier des appareils de nettoyage de piscines pour prélever la fine écume de mousse bouillonnante qui flotte sur ces cuves, et à ingurgiter des quantités phénoménales de suppléments biochimiques pour arriver à considérer ces tâches abrutissantes comme une agréable distraction.

A propos, est-ce que nous vous avons dit que le secteur DOA était le deuxième producteur Alphaïen de Délices Glacés ? Non ? Eh bien, c'est chose fait!

Description Géographique et Technique

Plutôt que de vous décrire un par un et en termes généraux chacun des étages de production alimentaire, nous avons choisi de concentrer notre attention sur un niveau particulier : le 42/X pour être précis.



Avant même d'atteindre le niveau 42/X des Silos à Nourriture, on sait où l'on va pénétrer - l'arôme caractéristique des algues et du goémon recyclés, le bourdonnement sourd et métallique des énormes pompes qu'on ressent de la tête aux pieds plus qu'on ne l'entend, la fine couche de particules multicolores qui recouvre tout (portes, sols, murs, poumons etc...). Tous ces éléments rappellent instantanément au visiteur les temps bénis où il n'était qu'un joyeux travailleur INFRAROUGE oeuvrant au ravitaillement de la population Alphaïenne.

Il ne peut échapper non point tant à la nostalgie qu'à un effet de flashback presque douloureux...

Vous trouverez, ci-dessous, une description détaillée de chacune des zones du niveau 42/X.

Le corridor menant aux baraquements INFRAROUGES: Chaque étage des silos à nourriture jouxte un complexe résidentiel INFRAROUGE qui lui fournit un contingent régulier de joyeux travailleurs (cf. page 37 pour tout détail sur les logements INFRAROUGES).

Le hall menant à la cafétéria: Ce large couloir est fréquemment emprunté par les travailleurs des silos. Les conditions sanitaires dans lesquelles vivent les INFRAROUGES étant ce qu'elles sont, une quantité non négligeable de nourriture de silo s'accumule dans cette zone, où tout devient particulièrement poisseux en fin de journée. Chose étonnante, ce hall est nettoyé tous les cycles nocturnes (les rumeurs qui prétendent que la nourriture ainsi récupérée est tout bonnement reversée dans les silos relèvent bien entendu de la trahison).

L'ascenseur fonctionnant sur turbine à hyper-accelérateur de fusion: Les cadres d'accréditation supérieure utilisent cet appareil pour se déplacer plus rapidement (doux euphémisme) entre les étages de silos et la zone centrale du secteur DOA.

L'unité de production d'algues: On y trouve quatre profonds bassins remplis d'une eau verdâtre et presque opaque, au-dessus de laquelle sont fixées des rampes d'éclairage surpuissantes destinées à accélérer la croissance des végétaux. Des employés INFRAROUGES passent leur temps tantôt à déverser dans les bassins des sacs de granulés, tantôt à récolter les algues à l'aide d'énormes épuisettes semblables à celles qu'on utilise pour nettoyer les piscines. Des dizaines d'autres agents de même accréditation travaillent au drainage et à l'essorage des végétaux ainsi récoltés, jusqu'à ce qu'il n'en reste plus qu'une épaisse purée verdâtre que l'on charge sur un tapis roulant afin qu'elle parvienne rapidement aux diverses unités de traitement. De temps à autres, sans raison apparente,

des bulles remontent des profondeurs des bassins... Certains visiteurs affirment même avoir vu un aileron à la surface du bassin n°3, mais, bien entendu, ces rumeurs relèvent de la trahison. Pour de plus amples renseignements, regardez le fantastique feuilleton "Les dents des silos"...

Le poste de production de chips aux algues: Les clones qui sortent du hall découvrent une énorme machine couverte de leviers, de manettes, de cadrans, de voyants et de jauges hydrauliques. Des équipes de travailleurs INFRAROUGES s'activent autour de cette machine, déversant sans arrêt des caisses de purée d'algues dans son unique conduit d'alimentation.

A l'intérieur du poste de production, de gigantesques rouleaux compresseurs de caoutchouc extraient de cette pâte ce qui reste d'eau et la transforment - ainsi que tous les éléments parasites qui pourraient être tombés dans la machine - en un fin feuillet qui sera ensuite découpé à l'emporte-pièce selon des formes arrêtées par l'Ordinateur et grillé sur place par un super laser militaire. Les "chips" qui résultent de ces opérations sont à peu près aussi comestibles que des cartes de crédit...

Un drôle de bruit, lancinant et monotone, sort de tous les orifices de l'énorme machine : "Potch-potch-potch-potch". Si quelqu'un a le malheur de toucher une manette quelconque, ce bruit devient légèrement différent : "Potch-potch-potch-couic", et il se produit un regrettable incident... Oh, rien de bien grave! La machine se met à cracher des pochettes de plastique empaquetées dans des chips aux algues au lieu du contraire, ou bien elle se liquéfie et il n'en reste bientôt plus qu'une grosse plaque radio-active - enfin, vous voyez le genre...

Le silo de production du niveau 42/X: Le principal silo est lui-même très impressionnant. Ses flancs sont parcourus de résistances et de conduits de refroidissement. Les chaînes qui déversent à l'intérieur algues, concentré de goémon, agents de sapidité et "permogel" - ingrédient secret et indispensable - sont disposées tout autour en étoile. Deux robinets gigantesques, de la taille d'une bouche d'incendie, situés de part et d'autre de l'ouverture, déversent d'énormes quantités d'eau dans le silo quand on débloque une vanne. Des conduits plus petits y ajoutent sur commande les indispensables éléments nutritifs et sédatifs hormonaux. Un engin de taille impressionnante, surnommé le "megamixer" et suspendu à un échafaudage au-dessus du silo permet d'obtenir la consistance voulue pour le contenu de la cuve.

La station relais des suppléments protéiniques : Personne ne sait au juste ce qui se passe dans cette pièce mais, sans entrer dans les détails, des substances riches en protéines y sont acheminées via un énorme conduit, déver-

sées dans un silo couvert et traitées pendant un certain temps. Les protéines pures ainsi obtenues sont ensuite ajoutées au contenu du silo principal.

D'où provient la matière première? Cela reste un mystère, et les clones trop curieux risquent d'en percer le secret à leurs dépens...

La zone d'élaboration et de conditionnement des boissons: C'est ici que résidus d'algues liquides, levures diverses et extraits de goémon se transforment en ces savoureux breuvages que nous connaissons et adorons tous - Potion Dynamique Gazeuse, Synthécaf etc... On y recycle aussi des solvants industriels et les huiles de vidange des appareils Vautours...

Les anciens locaux: Toute cette zone a été entourée d'un épais blindage de plomb. Certaines rumeurs prétendent qu'il y a plusieurs années, il s'y est produit un grave accident et que tout a explosé. Mais, comme d'après ce qu'on sait, il n'y avait là aucune substance radio-active, vous pouvez aussi bien donner aux joueurs l'explication de votre choix...

Poste de fabrication des Suprêmes Délices: Des conduits venant d'on ne sait où et un tapis roulant chargé d'une sorte de pâte grumeleuse grisâtre débouchent dans un bassin peu profond rempli de vase bleu électrique. Des équipes de travailleurs INFRAROUGES fouillent constamment le contenu du bassin de leurs pieds nus pour mélanger la pâte et la vase.

A l'autre bout du bassin, un deuxième tapis roulant achemine la mixture ainsi obtenue vers le Conditionneur de Suprêmes Délices. Un énorme électro-aimant est suspendu au-dessus et de temps à autres des objets non identifiés ou des pièces du tapis roulant jaillissent en l'air et viennent s'y coller.



Descriptif du Département Information

Les silos à nourriture fournissent aux citoyens Alphaiens un stupéfiant éventail de mets de choix parfaitement équilibrés.

Ce qui se passe en Réalité

Les silos à nourriture produisent une mixture partiellement comestible, composée de goémon, d'algues diverses et de protéines extraites de levures, à laquelle on ajoute des colorants, ainsi que divers agents de texture et de rapidité afin de donner au consommateur l'illusion de manger des plats diversifiés alors que tous ont le même goût, uniformément abominable.

Les PNJs

Vous aurez remarqué en lisant la description géographique que l'on trouve des INFRAROUGES en grand nombre dans plusieurs

ateliers du niveau 42/X. Comme vous pouvez vous en douter, là où il y a beaucoup d'INFRAROUGES, il doit y avoir un personnel d'encadrement.

L'Ordinateur nomme toujours un cadre pour 40 ouvriers. Il y a 10 cadres dans le niveau 42/X, ce qui nous fait donc un total de - jet de dé s'il vous plaît - 400 travailleurs INFRAROUGES!

Har-I-KRE-1

Contrôleur général

Description: Gros clone aux cheveux légèrement clairsemés, toujours souriant, dépourvu de traits caractéristiques

Service: PLI

Armes et Armure: Lance-projectiles de poing (à cartouches remplies de gaz hallucinogène), indice 14

Société secrète: Mystiques, rang 10

Pouvoir mutant: Charme

Principales compétences: Chimiothérapie 16

Background: Har-I porte un grand intérêt au "mouvement hippie" d'avant le Grand Boum. Il ne sait pas au juste ce que recouvre ce terme, mais il a bien envie de voir ce que peut donner sa passion pour les additifs biochimiques associés à sa position de Contrôleur général des Silos à Nourriture. Vous pourriez m'épeler "Hallucinations collectives?"...

Miro-J-MOP-6

Superviseur des silos

Description: Semble tout-à-fait normal

Service: PLI

Armes et Armure: Pas d'armes (voir ci-dessous), armure de combat (U4)

Société secrète: Léopards de la Mort, rang 1

Pouvoir mutant: Néant

Principales compétences: Résistance aux chutes 10

Background: Vous avez bien dit que Miro-J "semble" tout-à-fait normal... Il aimerait bien que sa tare soit due à une mutation, mais il

n'en est rien : Miro-J est myope de naissance.

Comment se peut-il, me direz-vous, qu'une famille clone déclarée parfaite par l'Ordinateur puisse abriter des myopes? Vous êtes-vous jamais demandé comment les mutants pouvaient passer, clone après clone, entre les mailles du filet? Et si vous voulez une explication plus réaliste, allez donc jouer à un autre jeu! Toujours est-il que Miro-J est myope, dramatiquement myope, et que s'il s'avisait de réclamer des lunettes, ça laisserait entendre que l'Ordinateur a commis une négligence dans le contrôle génétique de sa famille clone... C'est pourquoi le malheureux continue à tâtonner dans un épais brouillard en se faisant régulièrement descendre (pourtant, il fait ce qu'il peut : il ne porte pas d'arme, il ne sort jamais sans sa lourde armure et il s'est même initié aux arts martiaux - compétence interdite, bien entendu - pour apprendre à maîtriser ses chutes). Ses subalternes s'efforcent de l'aider (c'est le pied d'avoir quelqu'un comme ça comme contremaître : il ne voit aucune des bourdes que vous faites!), mais cette armée d'INFRAROUGES pleins de sollicitude est sans doute la plus grande menace qui pèse sur Miro-J! Ajoutons que ce dernier a été accueilli à bras ouverts chez les Léopards de la Mort à cause de la quantité incroyable d'objets qu'il parvient à casser chaque fois qu'il tombe...

Chum-DOA-4

Ouvrier INFRAROUGE

Description: Prototype de l'exécutant INFRAROUGE, yeux en boule de loto avec peut-être une lueur d'intelligence bovine dans le regard

Société secrète: Club Sierra, rang 8

Pouvoir mutant: Empathie envers les animaux (mutation semblable à celle d'Empathie envers les machines, mais ne fonctionne que sur les trucs à fourrure, ailes ou nageoires)

Background: Après la catastrophe du QG secret, Chum compte à présent parmi les agents du Club les plus haut placés du secteur. Pauvre Chum, dire que ce n'était qu'un vulgaire exécutant de rang 1 qui rêvait de l'Extérieur en trimant dans la puanteur des silos, et le

voilà bombardé deuxième dirigeant de toute cette section de l'organisation! Enfin, la tâche n'est pas écrasante, vu qu'apparemment seuls trois autres agents du Club ont survécu à "l'épuration"! Chum a malgré tout un grand projet en tête, pour le réaliser, il lui faudra demander l'aide de Barb-I qui travaille dans une base Vautour, et se procurer un de ces gros machins qui ressemblent à des poissons... Il pourrait très bien s'adapter dans un des bassins où l'on fait pousser des algues. Chum compte passer à l'action très bientôt.

Les Scénarios

1. Des traîtres commies mutants ont découvert, dans les sombres recoins d'une vieille unité mémorique de l'Ordinateur, des références à une ancienne tentative de complot commie visant à empoisonner au fluor les réserves d'eau d'un certain Complexe Alpha Prime pour en renverser le gouvernement (les fluides physiologiques de tous les habitants se trouvant irrémédiablement "pollués"). Bien décidés à tout tenter pour déstabiliser l'Ordinateur, ces vaillants commies sont partis à l'Extérieur pour y collecter des tubes de dentifrice, des centaines de tubes de dentifrice!

Depuis un certain temps déjà, ils vident le contenu de ces tubes dans un énorme silo rempli d'eau et dissimulé dans leur place forte pour obtenir ce qu'ils appellent de "l'eau lourde". Un conduit souterrain achemine discrètement le mélange jusqu'au principal silo à nourriture du Secteur DOA.

Résultat... Une haleine au séditieux parfum de menthe fraîche!

Nos vaillants Clarificateurs sont chargés de remonter la filière afin de découvrir l'origine de cette odeur mentholée qui pervertit le Complexe Alpha.

2. Bien en-dessous des étages de silos à nourriture, s'étendent les mines de sel du Complexe Alpha. Des centaines de travailleurs INFRAROUGES y triment comme des malheureux, récupérant le sel et le mettant en sac afin qu'il puisse être utilisé dans les silos.

L'inconvénient de ces mines de sel, c'est qu'elles sont d'un blanc immaculé. Sols, murs, galeries et plafonds sont blancs. L'Ordinateur ne devrait donc normalement y faire travailler que des citoyens ULTRAVIOLETS... Ou des robots, mais le sel attaquerait leurs circuits vitaux.

Notre Ami a trouvé une solution fort simple à cet épineux problème : plonger les mines dans le noir le plus total ! Ainsi, les mineurs INFRAROUGES peuvent trimer tranquillement sans jamais se douter qu'il sont dans des locaux réservés aux Grands Programmeurs.

On leur fournit généreusement des lunettes à infrarouge afin qu'ils puissent se voir (et distinguer la petite plaque chauffante qui signale la sortie des galeries). Ils portent aussi une pelle, une pioche et quantité de gros sacs. Une fois dans la mine, ils avancent à tâtons jusqu'à une paroi de galerie, puis ils se mettent à creuser.

Le fait de travailler dans le noir pose cependant deux gros problèmes. Tout d'abord, le filon de sel est depuis longtemps épuisé, mais personne ne s'en est aperçu, de sorte que les INFRAROUGES ensachent joyeusement de la terre qui est utilisée comme additif alimentaire. Les cadres des silos ayant le plus d'ancienneté ont bien remarqué que le sel semblait plus fade que par le passé, mais ils se sont contentés d'en réclamer de plus grandes quantités pour palier cette baisse de qualité.

Deuxième problème, les galeries se sont beaucoup étendues, minant les fondations d'une bonne partie du niveau 42/X : d'énormes machines oscillent à présent de façon dangereuse et les supports des lourds silos laissent échapper des craquements qui ne présentent rien de bon.

L'Ordinateur, qui ne réalise pas jusqu'où les mineurs INFRAORUGES ont creusé, envoie une équipe de Clarificateurs enquêter sur les bruits bizarres qu'on entend dans le niveau 42/X. Donjon ou salle des machines : même combat!

Le Centre de Distribution de PLI

par Steve Gilbert

“Ah, il y a un lot de formulaires de demandes de matériel qui vient de nous arriver d’UCT.”

“Ah ouais? Alors, qu’est-ce qu’ils veulent?”

“Voyons, voyons... Deux commandes pour des bouchons de tubes de beurre de cacao, trois Potions Dynamiques Gazeuses et une urgence, une trousse de secours anti-radiations.”

“C’est pour qui ?”

“Des Clarificateurs, ils sont dans un réacteur nucléaire...”

“Mouais, mouais... Niveaux d’accréditation?”

“Voyons voir. Une des demandes de bouchons de tubes de beurre de cacao provient d’un INDIGO...”

“On ferait mieux de commencer par là!”

Description Géographique

La première chose qui frappe le visiteur qui pénètre dans le principal entrepôt de PLI, c’est qu’on ne voit pas le plafond. “Comment? L’entrepôt de PLI est à l’extérieur!” Eh bien, non, pas vraiment... C’est simplement que la voûte est haute, vraiment très haute - 50 mètres - et très mal éclairée... De toutes manières, personne ne passe sa vie la tête en l’air! Les employés des entrepôts pensent d’ailleurs que si vous levez la tête pour regarder le plafond, de gros trucs finissent par vous tomber sur le coin du nez.

Cela relève bien entendu de la superstition... D’ailleurs, il est évident que si vous passez votre temps le nez en l’air, vous n’aurez pas le temps de vous écarter du chemin des manitobots qui sillonnent l’entrepôt à fond la caisse... Et croyez-moi, ces engins déboulent toujours à l’improviste, justement quand vous ne faites pas attention! Il circule même des rumeurs selon lesquelles certains de ces robots appartiendraient à la société secrète hautement séditeuse Corpore Metal et qu’ils écraseraient délibérément les clones distraits. Mais les rumeurs relèvent de la trahison...

“Qu’est-ce qui pourrait bien tomber de là-haut?”, me demanderez-vous... Oh, pas grand chose... Juste une des quelques 500 000 caisses qui sont empilées sur les plate-formes! Non, sans blague, je ne rigole pas, il y a bien dans les 500 000 caisses stockées dans ce coin, avec, à l’intérieur, des trucs aussi divers que des boulons pour bras rotatifs de frotbots ou des barres de suspension de multicorders. Si l’article que vous cherchez est bien produit dans le Complexe Alpha, vous le trouverez dans le Centre de Distribution de PLI.

Cette jungle de caisses est sillonnée par tout un réseau d’allées et de passerelles aériennes disposées un peu au hasard. Les Manutentionnaires INFRAROUGES, les employés JAUNES et les manitobots de PLI parcourent ces étroits passages au pas de course à la recherche des divers articles figurant sur leurs for-

mulaires de Demande de Matériel.

Près du mur du fond, au rez-de-chaussée de l’entrepôt, se dresse une énorme station de métrobot destinée au déchargement des marchandises. 24 heures sur 24 et 7 cycles diurnes sur 7, des transbots arrivent là chargés d’articles vitaux pour le secteur DOA. Non loin de là, contre le mur ouest, se trouve le poste d’expédition. Des centaines de clones travaillent là, à préparer les commandes correspondant aux Bons d’Attribution de Ressources, à conditionner les différents articles et à les expédier via le réseau des Distributeurs Polyvalents (voir le chapitre d’introduction, page 5).

Juste devant l’entrepôt, se trouve une petite pièce dans laquelle travaillent plusieurs dizaines d’employés de PLI d’accréditation JAUNE. Ce sont eux qui sont en contact direct avec les clients.

Le Bureau des Réclamations se trouve bien plus bas, dans les “entrailles” du Centre de Distribution. D’ailleurs, aucun employé de PLI n’a jamais vu personne déposer une réclamation... C’est curieux, peut-être que les hurlements qui montent des sous-sols sont suffisamment éloquentes.

Descriptif du Département Informations

Le Centre de Distribution de PLI répartit efficacement et rapidement les précieuses richesses du Complexe Alpha entre ceux qui ont l’utilité des articles en question et les autorisations en bonne et due forme correspondantes.

Le Vrai Scoop

Les articles disponibles sont rares. Et moins votre accréditation est élevée, moins vous avez de chances de mettre la main dessus! Les citoyens ROUGES et INFRAROUGES peuvent s’estimer heureux lorsqu’ils parviennent à trouver des vêtements. Les Clarificateurs sont un peu mieux traités, mais uniquement parce qu’ils sont armés de lasers.



Les PNJs

Bill-J-DOA-3

Préposé à l’accueil

Description: Toujours affalé dans son fauteuil, parle très, très, très lentement

Service: PLI

Armes et Armure: Pistolet laser (L8), indice 18

Société secrète: Libre Entreprise, rang 10

Pouvoir mutant: Intuition Mécanique

Principales compétences: Indice 12 dans toutes les disciplines de Sens de la Mécanique

Background: Bill-J estime que ça ne sert à rien de se précipiter. Après tout, un clone pressé finit toujours par commettre des erreurs... Comme disait Bill-J-DOA-2, “Ce ne sont pas forcément ceux qui vont le plus vite qui vivent le plus vieux!”. Lorsqu’il traite les demandes de matériel, Bill-3 applique consciencieusement ce vieil adage : “Ça m’a l’air correct. Laissez-moi simplement revérifier encore une fois ce Bon de Commande...”

Des clones pressés ont parfois voulu accélérer le processus en menaçant Bill-J (méthode dite du laser) ou en essayant de le soudoyer; il s’est contenté de les dénoncer avec son calme et sa lenteur habituelle : “Voyons, voyons, mais qu’est-ce que j’ai bien pu faire de ce formulaire d’Accusation de Trahison et où est passé mon Bon de Demande d’Exécution Sommaire? Voilà! Attendez-moi cinq minutes, jeune homme! j’en ai pour un instant...”

Poolmoo-J-YEA-1

Préposé à l’accueil

Description: Masse insignifiante de chair tremblotante

Service: PLI

Armes et armure: Reflec L4

Société secrète: Aucune, trop terrorisé!

Pouvoir mutant: “FF-ffff-oudre Mentale, monsieur... Euh, pardon, monsieur le Clarificateur. Mais je l’ai fait enregistrer!”

Principales compétences: Plonge sous son bureau 12

Background: Poolmoo n’occupe ce poste que depuis une semaine et il est positivement terrorisé par les responsabilités qu’il implique. Tous ces citoyens qui se bousculent, tous ces cris et tous ces précieux biens de l’Ordinateur! Bon sang, qu’est-ce qu’il aimerait retourner travailler dans les silos à nourriture!

D’ailleurs, Poolmoo ne s’en cache pas. Non monsieur! Ça fait déjà deux fois qu’il demande son transfert.

Alors, que se passe-t-il? Vous l’avez deviné: au lieu de ça, il a eu de l’avancement! Il a d’abord été promu au niveau ORANGE, puis au JAUNE. Et maintenant, il n’ose plus déposer de demandes. Encore une, et il se retrouvera à coup sûr responsables général du bureau d’accueil! Quelle horreur!

Papier-R-DOA-6*Assistant superviseur***Description:** Vieux croulant, même Line-R-NAU peut s'aligner 0!**Service:** PLI**Armes et armure:** Néant**Société secrète:** PECP, rang 5**Pouvoir mutant:** Néant**Principales compétences:** Recherche d'articles en stock 20**Background:** Papier-R est le dernier clone du Secteur DOA qui sache encore où se trouve chaque article de l'entrepôt et il est ravi d'indiquer aux clients où ils pourront trouver ce qu'ils cherchent.

"Vous retournez sur vos pas jusqu'à ce que vous tombiez sur les paquets de chips aux algues; vous prenez la première à droite et vous continuez droit devant vous. Ensuite, vous empruntez la troisième passerelle et vous montez jusqu'à la plate-forme où sont entassés tous les formulaires de Demandes de Matériel. Une fois là, vous prenez la troisième allée, juste après les cartons de boutons pour distributeurs de Potion Dynamique Gazeuse..." etc, etc...

Les clones qui suivent ces indications finissent invariablement par se perdre (à moins qu'ils possèdent quelque mystérieux pouvoir mutant). Où atterrissent-ils? A vous de voir... Peut-être se retrouveront-ils au beau milieu d'une réunion de société secrète (n'oubliez pas que les Communistes et les Libres Entrepreneurs ont leur QG secret dans ces locaux, sans parler des agents de Pro Tech qui se réunissent dans les entrepôts); ou peut-être qu'après huit heures de recherches, à bout de force, ils trébucheront sur les squelettes poussiéreux des derniers Clarificateurs qui ont suivi les indications de Papier-R...

Ce qui devrait se passer en Théorie

PLI produit tout ce dont les citoyens Alphaiens ont besoin pour rester en bonne santé et bien dans leur peau; il suffit de demander à l'Ordinateur... Bien entendu, ce n'est pas tout de produire des articles, encore faut-il les faire parvenir à leur destinataire! Dans le Centre de Distribution et l'Entrepôt de PLI, les citoyens peuvent se procurer tout ce qu'ils veulent, soit en faisant la queue sur place pour présenter à un aimable préposé (voir PNJs ci-dessus) un formulaire de Demande de Matériel dûment rempli, soit en expédiant ce même formulaire via des distributeurs polyvalents qu'on trouve dans tout le secteur DOA.

Les commandes qui arrivent via ces distributeurs sont traitées en priorité et expédiées dès que possible. Entre le moment où le formulaire est "posté" et celui où le colis arrive, il s'écoule en moyenne à peine deux minutes. Les clones qui préfèrent faire la queue attendent un peu plus longtemps... le temps que les commandes prioritaires soient satisfaites...

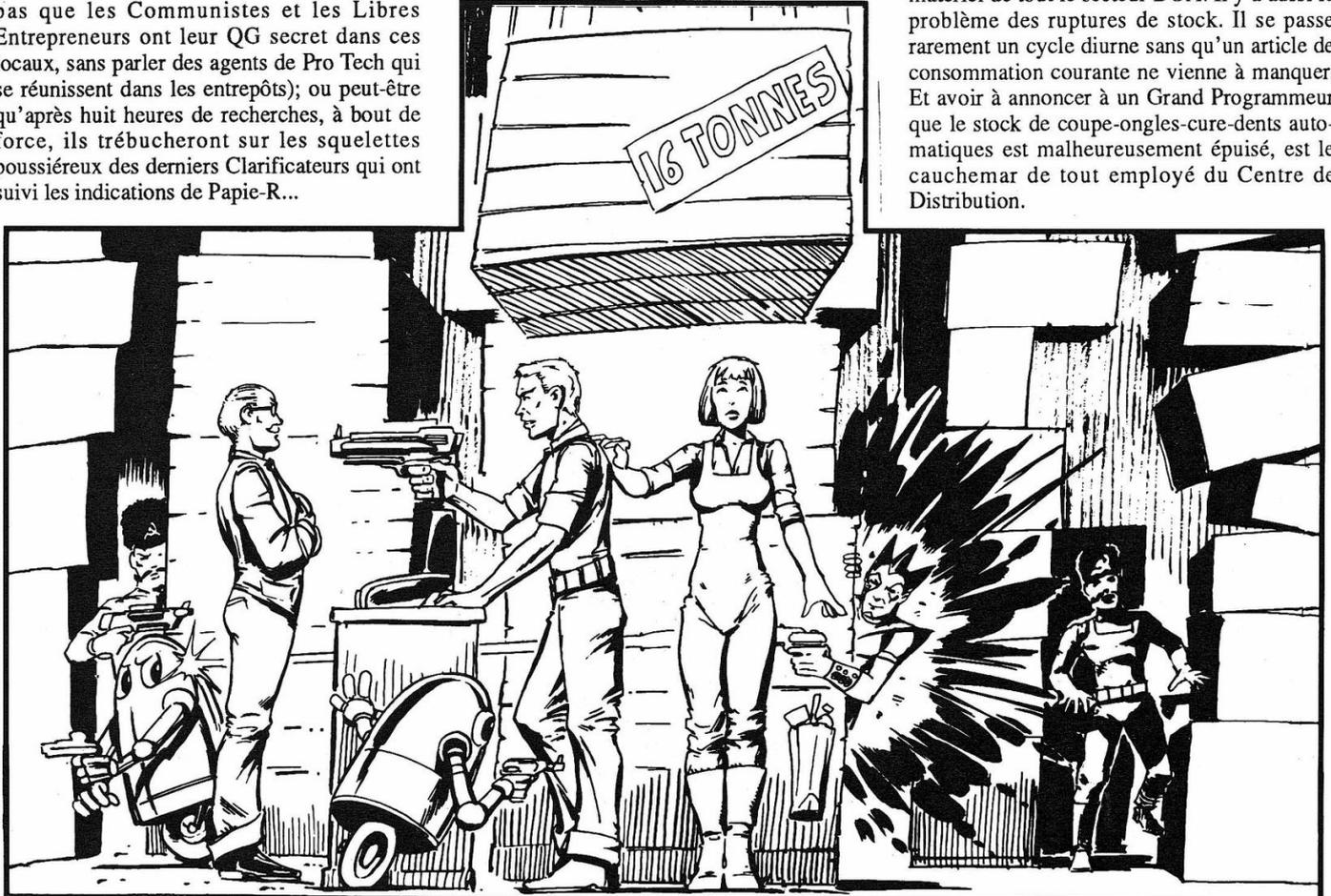
Ce qui se passe en Réalité

Même si les queues qui se forment devant le Centre de Distribution font quelques kilomè-

tres de long et si le délai d'attente est généralement supérieur à cinq minutes, la plupart des clones préfèrent se rendre directement sur place que de faire confiance aux Distributeurs polyvalents. Bien entendu, ces distributeurs sont plus rapides... Bien entendu, votre commande arrive en à peine deux minutes... Le problème, c'est que deux fois sur trois, vous ne recevez pas ce que vous aviez commandé et que vous êtes obligé de faire changer l'article obtenu. Ça intéresse quelqu'un de savoir combien mesure la file d'attente devant le bureau des échanges? Vous pourriez m'épeler "interminable"?... Parfait, vous êtes très fort en orthographe.

Le pire c'est que parfois vous ne recevez rien du tout ou, pour être plus précis, un simple exemplaire de votre Demande de Matériel avec la mention "Colis reçu" tamponné dessus. Après cela, allez expliquer à un inspecteur de la Sec Int que n'avez jamais reçu le fusicone que PLI affirme vous avoir envoyé! "Je vois, je vois... A propos, *camarade*, vous ne pouviez pas m'indiquer le cours des fusicones sur le marché noir?"

Mais à propos, pourquoi règne-t-il une telle pagaille dans le Centre de Distribution de PLI? Il y a deux raisons à cela. D'abord, il y a bien trop de travail pour aussi peu d'employés. Même si plus de 500 clones et robots travaillent dans ce département, il en faudrait beaucoup plus pour faire face aux commandes de matériel de tout le secteur DOA. Il y a aussi le problème des ruptures de stock. Il se passe rarement un cycle diurne sans qu'un article de consommation courante ne vienne à manquer. Et avoir à annoncer à un Grand Programmeur que le stock de coupe-ongles-cure-dents automatiques est malheureusement épuisé, est le cauchemar de tout employé du Centre de Distribution.



Pour éviter ce genre de situation délicate, les préposés du centre évitent soigneusement de donner quoi que ce soit aux citoyens de basse accrédition (aux Clarificateurs, par exemple) Et vu la quantité incroyable de formulaires, de déclarations sur l'honneur et de certificats divers qu'il faut présenter pour obtenir des magasiniers ne serait-ce qu'une paire de godasses, vous imaginez qu'il n'y a pas besoin de chercher loin si l'on veut vraiment bloquer votre commande d'armes ou d'autres articles *vraiment importants!*

Et quand bien même vous parvenez à présenter tous les papiers nécessaires, correctement remplis, soyez sûr que le préposé fera tout son possible pour que les choses traînent un maximum.

Les Scénarios

1. Un taux de décès exceptionnel a été enregistré dans une zone particulière de l'entrepôt. Il semblerait dû à de trop fréquentes collisions manitobots/clones. La Sec Int qui suspecte Corpore Metal d'avoir une certaine part de responsabilité dans cette affaire, envoie les Clarificateurs interroger les robots.

Jouez cette aventure sur le mode de la guerrilla urbaine. Tant que les Clarificateurs restent groupés, il ne se passe rien, mais dès qu'ils se divisent pour trouver le tueur - VRRRRROUM ! CRASH ! Aiiiceeee !

Mais que se passe-t-il au juste? Est-ce que Corpore Metal est vraiment responsable?

Non, il s'agit simplement d'une équipe de manitobots qui jouent aux cows boys et aux Indiens; ils fuient les Clarificateurs parce qu'ils ont peur de se faire repérer si ces derniers les interpellent. Bien entendu, il arrive que les robots, pris par le feu de la partie, foncez ici ou là sans trop faire attention à ce qui se trouve sur leur passage. Les Clarificateurs en subissent les tristes conséquences, mais croyez-moi, au fond, ces robots ont un cœur d'or!

Si vous voulez ajouter un peu de mystère à cette trame de base, vous pouvez mettre dans les pattes des Clarificateurs un certain Drop-DOA, manutentionnaire INFRAROUGE qui passe son temps à leur balancer de lourdes caisses depuis les plate-formes aériennes de l'entrepôt. Pourquoi? C'est simple, Drop-DOA a horreur des machines, de toutes les machines, mais particulièrement des robots. Alors, il essaie de les écrabouiller à coup de caisses. Dommage qu'à cinquante mètres de

haut et avec ce mauvais éclairage, il soit si difficile de distinguer un robot d'un Clarificateur! Soupir! De regrettables méprises en perspective...

2. Un article rare et précieux (mettons un coupe-ongles-cure-dents automatique) a été commandé par quatre citoyens ULTRAVIOLETS... EN MEME TEMPS... Et il n'en reste qu'un! Aucun des Grands Programmeurs n'a l'air disposer à patienter: chacun d'entre eux envoie une équipe de Clarificateurs dans le Centre de distribution avec mission de ramener l'objet, ou sinon... Vos PNJs ressentiront sans doute un agréable sentiment de puissance en entrant arme au poing dans le dépôt pour réclamer satisfaction.

Malheureusement, à peu près au même moment, trois autres équipes de Clarificateurs débarquent avec les mêmes intentions. Une fois la fumée dissipée et les décombres déblayés, on découvre que le coupe-ongles a été par inadvertance expédié à un citoyen INFRAROUGE du nom de Yéti-DOA, il y a environ une heure de cela. Vous pouvez enchaîner sur une folle poursuite dans tout le secteur DOA, les quatre équipes des Clarificateurs ne cessant de traquer l'insaisissable Yéti que pour s'entretuer.

Le Complexe de Recherche R&C (Si ça marche, n'y touchez plus... ou alors débranchez la prise!)

par G.D. Swick & M.B. Till

Représentez-vous un mélange de Disneyland, des bases de la NASA et du laboratoire du Docteur Jekyll, le tout placé sous la triple direction de Lex Luthor, de Mel Brooks et du Docteur Folamour!

Vous y êtes? Alors, bienvenue dans le Complexe de recherche de R&C!

Descriptif du Département Information

L'avenir est pavé des bonnes inventions de R&C. Ce service se consacre dans l'intérêt de tous à de constantes recherches, explorations et expérimentations, qu'il réalise toujours en évitant au maximum souffrances et sacrifices inutiles.

Le vrai Scoop

Le personnel du Complexe de Recherche R&C forme une incroyable collection de savants fous, de jeunes prodiges, d'incompétents, de bureaucrates et de dangereux psychopathes qui luttent tous avec acharnement pour inventer des engins plus délirants que ceux du voisin. Il faut dire que l'Ordinateur récompense invariablement celui qui met au point l'appareil comportant le plus d'accessoires fantaisistes, et le directeur de R&C est celui qui obtient le plus de subventions de notre Ami.

Description Technique

Ce département de Recherche et Conception est scindé en plusieurs sections spécialisées qui occupent des bâtiments différents, tous regroupés dans une vaste zone entourée d'un blindage lourd, épais - et partiellement fondu: la Zone de Mise au Point. Quand on la visite, on a la même impression qu'en faisant le tour du propriétaire dans un pavillon de lotissement: on se demande bien comment toutes les pièces parviennent à tenir entre les murs d'enceinte... Et pourtant, tout s'y case à merveille! Enfin presque...

L'entrée du Complexe de Recherche se compose d'un hall d'accueil, de quelques bureaux administratifs et d'un poste d'attribution. Derrière, se dresse l'imposante masse de la Zone de Mise au Point où les trouvailles révolutionnaires se transforment en terrifiantes réalités.

Si vous êtes pressé d'envoyer vos PJs se faire descendre dans d'autres parties du secteur DOA, les Clarificateurs trouveront leur matériel expérimental, prêt et emballé, les attendant au Poste d'Attribution. Si vous avez tout votre temps, vous pouvez aussi balader vos PJs dans les différentes sections de la Zone de Mise au Point.

Le Hall d'Accueil

Les murs de l'impressionnant hall d'entrée

que les visiteurs doivent parcourir en file indienne pour pénétrer dans le Centre de Recherche, sont entièrement masqués par d'inquiétantes machines émettant toutes sortes de bruits étranges. Tandis que le visiteur s'avance dans le couloir, ces machines analysent - avec force ZIP-BURP-GLURP-KLIK-KLIK - la fréquence de ses pulsations cardiaques, le taux de dilatation de sa pupille, son rythme respiratoire et, plus généralement, guettent chez le clone tout indice de comportement anormal, donc séditieux (les signes d'anxiété, par exemple). Si vous ne savez pas au juste si un clone est parfaitement détendu, demandez-le lui, il vous répondra franchement.

Le hall donne sur une petite pièce nue dans laquelle une secrétaire d'accréditation JAUNE un peu guindée est assise derrière un bureau en synthéplast. Sur un petit écriteau posé sur le bureau, on peut lire: "Bienvenue dans votre Centre de Recherche R&C. Les individus subversifs sont priés de signaler leur présence et / ou de se préparer à leur exécution sommaire. Merci de votre coopération. L'Ordinateur est votre Ami". Les deux derniers modèles de gardbots produits par R&C - le JXL447B/CHP et le JXL447B/DAL - se tiennent de part et d'autre du bureau.

Contrairement à la plupart des gardbots, DAL et CHP sont dépourvus de circuits d'agressivité (ou s'ils en ont, ceux-ci sont extrêmement limités). Cela dit, ça ne les empêche absolument pas de remplir leurs fonctions.

CHP: (s'adressant à DAL et tenant un Clarificateur suspendu par l'oreille) Je pense qu'il serait juste que tu descendes celui-ci.

DAL: Non, non, fais-le, toi. Après tout, c'est moi qui ai abattu le dernier...

CHP: Ça ne compte pas; ce n'était pas vraiment un traître... Mon programme de détection de commies n'était pas vraiment au point.

DAL: Ça n'empêche, ça m'embêterait d'exécuter quelqu'un alors que c'est ton tour...

CHP: Bon, d'accord, je ne voulais pas te vexer. (pause) J'ai une idée! Descendons-le ensemble!

DAL: (tout excité) Oh oui! Ça, c'est une bonne idée!

Vous voyez? Pas la moindre trace d'agressivité, mais ils font parfaitement leur boulot!

Quant à la secrétaire, Suzi-J-KIU, elle filtre les visiteurs. Les Clarificateurs qui viennent chercher du matériel sont orientés vers le Poste d'Attribution. Les citoyens d'accréditation BLEUE ou inférieure qui veulent parler à Bill-Vi-TVU, le directeur du Centre de Recherche, se voient poliment répondre: "Désolé, mais Bill-Vi a demandé à n'être dérangé sous aucun prétexte" (d'ailleurs, il n'est JAMAIS dérangeable, quel que soit le prétexte).

CHP et DAL

Gardbots du Bureau d'Accueil

Description: Clone de Lyle Alzalo montés sur chenilles

Armes et armure: Générateur de plasma (20A), indice 15; Mains nues (12I), indice 15; Armure de combat (U7)

Principales compétences: Politesse (18)

Suzi-J-KIU-2

Secrétaire du Bureau d'Accueil

Description: Jeune femme frêle, attirante qu'on a toujours envie de protéger

Service: R&C (Sécurité Interne)

Armes et Armure: Dissimule un lance-projectiles semi automatique (12P), indice 12

Société secrète: Destructeurs de Frankenstein, rang 2

Pouvoir mutant: Régénération

Principales compétences: Duperie 13, Surveillance 18

Background: Suzi-J feint d'être vulnérable, mais c'est en fait une jeune femme intelligente et pleine de ressources. Bien que tout le monde l'ignore dans le service, c'est aussi un agent de la Sécurité Interne qui a pour mission de surveiller Bill-VI, le directeur du Centre de Recherche. La Sec Int le soupçonne en effet d'être un agent communiste (mais qui ne suspecte-t-elle pas?) et Suzi est chargée de trouver des preuves.

Ça rend Suzi à moitié folle d'être obligée de travailler en compagnie de deux "intelligences" artificielles aux circuits cérébraux tout ramolos. Son premier objectif est d'arriver à déconnecter DAL et CHP. Pour atteindre son but, elle pratique l'obstruction systématique avec tous les groupes de visiteurs bien armés, dont les équipes de Clarificateurs (en exigeant pour les laisser entrer un certain formulaire 44934739/B dont elle sait pertinemment qu'il n'existe pas). Suzi pense en effet que si une dispute assez violente éclate dans son bureau, les deux garbots seront obligés d'intervenir... et qu'ils se feront peut-être descendre au cours du combat qui s'ensuivra! Jusqu'ici, le score est de 37 pour DAL et CHP à 0 pour les Visiteurs. Mais ces revers n'affectent pas Suzi outre mesure: elle est patiente.

Le bureau de Bill-Vi

Pour commencer, précisons qu'aucun citoyen d'un niveau d'accréditation inférieure à l'INDIGO, n'est autorisé à franchir la porte de





cette pièce. Comme vos PJs n'atteindront jamais le niveau INDIGO, nous ne voyons pas très bien à quoi pourrait servir la présente description... Mais bon, juste au cas où l'un de vos vaillants Clarificateurs déciderait que ça vaut la peine de risquer sa peau pour voir à quoi ressemble un bureau VIOLET, et s'il parvenait à pénétrer dans celui de Bill-VI malgré les deux garbots, les caméras de surveillance et le dispositif de protection automatique (un canon laser III-13L)... Voilà ce qu'il découvrirait:

La porte s'ouvre vers l'intérieur, révélant un vaste bureau INDIGO. Les murs sont couverts de tissu pourpre et de nombreux poufs rayés sont disposés sur l'épaisse moquette. L'interphone diffuse une douce mélodie ("Si toi aussi tu m'abandonnes..."). Bill-VI et sa secrétaire personnelle, Prunelle-DOA, sont assis au centre de la pièce derrière un grand bureau avec bar et bain massant intégré.

Dès que votre téméraire Clarificateur aura jeté un coup d'œil sur ces merveilles, faites le désintégrer par les deux canons laser III pivots fixés au plafond couvert de miroirs.

Ne vous trompez pas, n'allez pas désintégrer les lasers et épargner le Clarificateur!

Bill-VI-TVU-2

Directeur du Centre de Recherche du Secteur DOA

Description: Personnage affable, d'apparence assez commune

Service: R&C

Armes et Armure: Lance-projectiles (P11), indice 10

Société secrète: Romantiques, rang 5

Pouvoir mutant: Sonde mentale

Principales compétences: Recherche de Données 14, Baratin 15

Background: Bill-VI a très vite compris les deux grands principes directeurs de R&C: Premièrement, l'Ordinateur adore les données; fourgez lui des tonnes de paperasses et vous obtiendrez tout ce que vous voulez. Deuxièmement, ce sont les théories et non les réalisations qui l'intéressent. Donc, mieux vaut un projet grandiose qui échoue lamentablement qu'une petite intervention qui marche à merveille. Riche de ces deux découvertes, Bill-VI s'est rapidement élevé dans la hiérarchie. Il ne demande à présent qu'à conserver sa position et ses agréables à-côtés (d'ailleurs, il renoncerait volontiers à son poste s'il était assuré de continuer à jouir des "à-côtés").



Salle d'étude des Projets

Cette vaste pièce triangulaire est pleine à craquer d'employés ORANGES qui évaluent, coordonnent, examinent, classent et agrafent les Formulaires de Demande de Crédits de Recherche venus des diverses sections du Centre R&C; les dossiers sont soit "approuvés" et expédiés à l'Ordinateur pour qu'il donne son feu vert, soit "rejetés" et directement balancés dans le vide-ordures automatique.

Marchandages de tapis, backshish et dessous de table pèsent considérablement dans la balance; les intitulés incompréhensibles et interminables, l'épaisseur des dossiers et, bien entendu, le hasard jouent aussi leur rôle dans le choix des projets retenus.

Département de Suivi des Projets et de Recrutement des Volontaires

Un long bureau couvert de montagnes de paperasses divise la pièce en deux. Un simple coup d'œil dans ce local et deux mots vous viennent aussitôt à l'esprit: "Surmenage et Manque de Personnel". Sur un panneau accroché au mur, on peut lire: "R&C - Nous travaillons pour un avenir meilleur. Mais ne vous y trompez pas, le présent est parfait"! A côté du bureau, près de l'entrée, se trouve une sorte de vide-ordures avec au-dessus l'inscription suivante: "Recrutement des volontaires pour les tests de mise au point". Cinq employés d'accréditation JAUNE travaillent dans ce bureau.

Ce petit département, tout en bas de la hiérarchie des services de R&C, sert généralement de bouc-émissaire dès qu'un projet tourne mal; de lourdes responsabilités pèsent sur les épaules de ses employés. (Si vous devez camper l'un d'eux, prenez une voix hystérique; ne lésinez pas sur les tics nerveux et, à l'occasion, n'hésitez pas à vous pendre à la chemise d'un de vos joueurs en hurlant "Je vous assure que ce n'est pas de ma faute!").

De temps à autres, une équipe de gorilles Vautours fait irruption dans la pièce avec quelques citoyens INFRAROUGES. Après avoir signé une décharge, ces derniers sont jetés un par un dans le "vide-ordures".

Poste de Distribution Central

En entrant dans cette pièce, on découvre un employé d'accréditation JAUNE installé derrière un guichet protégé par une épaisse vitre en synthéglass. Cet employé, Hypo-J-CRT-6, remet aux Clarificateurs les petits appareils expérimentaux via un cylindre creux semblable à ceux qu'on peut trouver dans les distributeurs bancaires des drive-in. Les engins les plus gros (tankbots ou autres) doivent être retirés dans l'entrepôt voisin.

Hypo-J-CRT-6

Description: Petit clone débraillé et toujours sarcastique, qui ne recule devant aucune obséquiosité avec ceux qui peuvent lui être utiles

Service: R&C



Armes et Armure: Il faut obtenir "désintégré" sur la Table des Dommages pour venir à bout de la vitre blindée du guichet. Après ça, plus de problèmes.

Société secrète: Léopards de la Mort, rang 4

Pouvoir mutant: Adaptabilité nutritionnelle

Principales compétences: Corruption 10, Rouspétance 14

Background: Ce gros clone pas très propre ne passe rien aux citoyens de son accréditation ou d'un niveau inférieur, mais il lèche servilement les bottes de ses supérieurs. Il considère que de toutes manières quelqu'un va vous gâcher la journée, alors lui ou un autre... Toujours à l'affût de crédits faciles, il se laisse généralement tenter par les backshish - à condition que la somme soit assez importante.

Si vous lui demandez: "Vous savez à quoi ça sert ce truc?", il répond invariablement: "Non mais espèce de minable, tu crois peut-être que je suis un de ces tarés de chercheurs? Moi, mon boulot, c'est de risquer ma peau à remettre leurs cochonneries à des imbéciles dans ton genre".

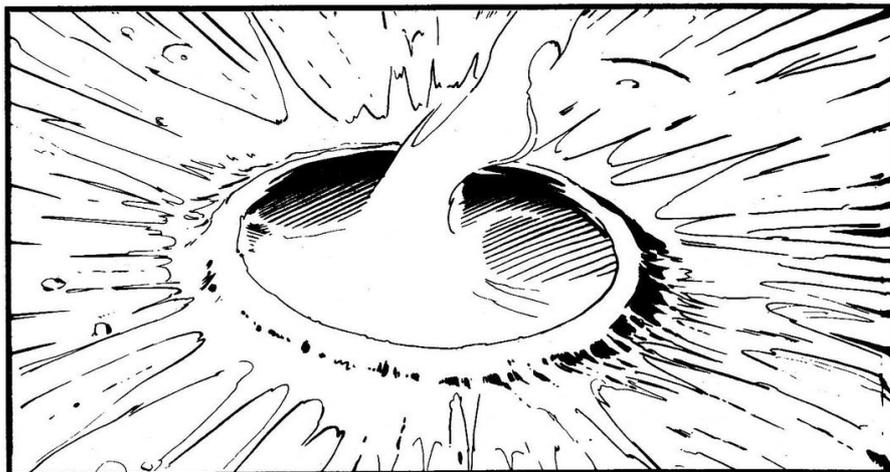
Si vous lui posez la même question, mais en lui graissant copieusement la patte, ça donne plutôt: "Tu sais, mon gars, ils ne me disent pas comment marchent tous ces machins... Mais je t'aime bien, alors voilà ce que tu vas faire: tu vas retourner au Poste de Perfectionnement des Robots et leur dire que c'est Hypo-J qui t'envoie."

La zone de Mise au Point

La porte du Poste d'Attribution des Appareils Expérimentaux donne directement sur une passerelle suspendue à quelques cinq étages au-dessus de la Zone de Mise au Point (lieu complètement surréaliste rappelant à la fois Disneyland et le Palais de la Découverte). Au centre de cette zone, un immense cratère témoigne de quelque terrible explosion. De nombreux bâtiments de plusieurs étages (parfois en ruine), reliés les uns aux autres par tout un réseau de passerelles, entourent le cratère central. Explosions, flammes, nuages chimiques aux couleurs incroyables, arcs électriques, il y a décidément beaucoup d'animation! Tout en bas, nageant dans la fumée âcre, des messagers et des scientifiques portant sur la tête des casques façon première guerre mondiale, des bassines ou des poêles à frirer (n'importe quoi pourvu que ça protège des retom-

bées incandescentes) se ruent d'un amas de décombres à un autre. De temps à autres, des pans entiers de bâtiments s'effondrent. Des volbots sillonnent les airs, se frayant vaillamment un chemin parmi l'embrouillamini des passerelles. Des explosions ponctuent le bruit des perceuses à percussion, des marteaux-pik-bots, des disquouses, des flammes qui crépitent et des "volontaires" qui hurlent. Cette zone dégage à peu près la même odeur que la cage de King Kong!

A l'abri dans des bunkers en béton dispersés dans toute la Zone de Mise au Point, les agents de la Sécurité Interne surveillent le secteur à l'aide de caméras vidéo volantes qui ressemblent à d'énormes globes oculaires surmontés d'hélices.



Les Différentes Sections du Centre de Recherche

Ces départements sont dispersés dans toute la Zone de Mise au Point et chacun dispose d'un bâtiment propre, qui se résume généralement à un vaste hangar.

L'emplacement des divers buildings varie fréquemment, que ce soit à cause de sombres magouilles politiques, d'explosions ou de subtiles altérations de l'espace-temps. De plus, de nouvelles sections sont périodiquement créées tandis que d'autres disparaissent. Vous trouverez, ci-dessous, un petit descriptif des départements que comprend actuellement le Centre de Recherche.

La Section Biologie, Génétique et Métaphysique

La vie au service de la chimie. Les locaux de ce département rappellent à la fois une salle d'opération sortie tout droit de MASH et le laboratoire du docteur Frankenstein: tables d'interventions chirurgicales, impressionnants arcs électriques, instruments de mesure capables d'analyser tous les processus physiologiques possibles et imaginables (voire impossibles et inimaginables!), groupes de clones assis sous des pyramides et psalmodiant d'étranges mélodies... On trouve de tout à la Samaritaine!

La section BGM a pour principal objectif de repérer, d'identifier et d'éliminer - ou de soigner - les mutants. Il existe deux courants de pensée au sein de ce département quant à la



méthode à utiliser pour atteindre cet objectif: il y a ceux, Gene-I-TIK en tête, qui analysent les molécules d'ADN de mutants reconnus pour isoler les gènes responsables; et ceux, conduits par Gandh-I-YOG, qui préfèrent s'asseoir par terre et psalmodier "Ooommmmmmm".

Deux possibilités pour les Clarificateurs qui atterrissent dans ce département: soit ils se font traficoter les chromosomes, soit ils apprennent à répéter inlassablement "Ooommmmmmm"...

La Section de Robotique Appliquée

L'objectif de tous les chercheurs de ce département est d'inventer un robot plus performant que celui du voisin. Les Clarificateurs de passage se voient invariablement confier le dernier modèle mis au point pour le tester.

Pour plus de détails sur les robots, lisez le chapitre suivant (consacré au Centre d'Etude et de Perfectionnement des Cerveaux Electroniques).

La Section de Chimie Fondamentale

Les scientifiques de ce département travaillent inlassablement (c'est le mot: ils se dopent tous au Permatrav) à la mise au point d'inventions aussi diverses qu'un synthéglass hyper résistant ou de super suppléments vitaminés.

Lorsque vous décrirez cette section à vos joueurs, repensez à tous ces vieux films fantastiques en noir et blanc pleins de cornues fumantes, de tubes de verre enroulés en spirale et d'échelles de Jacob... De répugnantes mixtures mijotent sur des becs Bunsen et on distingue dans un coin quelque chose qui ressemble étrangement à un alambic de moonshiner. Pratiquement, toutes les tables portent des marques calcinées et semblent par endroit découpées à l'emporte-pièce, certaines suivant la forme d'un crâne humain...

En général, quand on envoie des Clarificateurs dans ce département, c'est pour essayer une nouvelle drogue ou quelque armure révolutionnaire. Il arrive que les inventeurs veuil-

lent faire tester leurs petites merveilles dans les conditions d'utilisations réelles, mais d'autres fois...

Le Chercheur (tenant un bout de tissu ultra léger et s'adressant au Clarificateur): Enfilez-moi ça et allez vous mettre dans ce coin (il désigne une petite plate-forme en plein dans la ligne de mire d'un gros canon à projectiles)

Le Clarificateur (un peu nerveux): Vous êtes vraiment sûr que ça va marcher? Vous savez, cette armure a décidément l'air très fine...

Le Chercheur: On a tous nos petits problèmes. Tenez, c'est le 23^e test que j'effectue aujourd'hui, et si ça ne marche pas ce coup-ci, je pourrai mettre une croix sur tout le projet... sans parler de la plate-forme! Trois jours de travail pour rien et 23 clones fichus!

La Section Loisirs Expérimentaux

Comparé à ce repère de dingues, le reste du personnel du Centre de Recherche est un modèle d'équilibre mental! Il faut dire que les chercheurs de ce département triment pour maintenir les citoyens du Complexe Alpha dans un état de bonheur parfait et de satisfaction béate.

Les murs de ce bâtiment forment des angles bizarres, censés stimuler la créativité des scientifiques; des avions de papier planent au-dessus des dessins, listes de blagues, planches de BD et autres trouvailles inspirées qui sont épinglées aux murs. Il y a aussi une mini salle de projection dans un coin de la pièce, où l'on passe les rushes des nouvelles émissions vidéo devant des clones captivés, solidement ficelés devant leurs postes TV.

Dans un autre coin, on remet à des "volontaires" terrifiés des accessoires sportifs expérimentaux (skate-boards à réaction, laserballs, patins à glace supersoniques etc...) qu'ils testeront dans une salle de sport entièrement tapissée de synthécaoutchouc. Des appareils spéciaux permettent de suivre les variations du rythme cardiaque des cobayes; passé 120 pulsations minutes, on considère que le matériel marche. Il arrive même qu'il marche très, très, très bien!



Lorsque des Clarificateurs sont envoyés dans ce département, c'est soit pour visionner de nouvelles émissions de variétés (vous avez dit "jets de Folie"?...), soit pour tester des accessoires sportifs révolutionnaires (lancez 1D20 pour déterminer la colonne de la Table des Dommages à consulter).

Vous pensiez peut-être que c'était dans la section Armement que le taux de décès chez les cobayes "volontaires" était le plus élevé... Eh bien, détrompez-vous!

La Section Armement (SA)

Prenez un camp d'entraînement militaire et peuplez-le de personnages comme Durty Harry ou le pilote d'hélicoptère d'*Apocalypse Now*... Ajoutez des ruines fumantes... et des amas de décombres... d'énormes amas de décombres - Hiroshima le 7 août 1945. Ajoutez des balles qui sifflent dans tous les coins. Des tankbots qui poursuivent des clones. Des clones qui courent après les tankbots. Des Volbots faisant du rase-mottes. D'époustouffants flashes de lasers. Des sifflements d'obus. Des hurlements de "volontaires". Bref, un fantastique son et lumière!

La section Armement est la plus importante et la plus enviée du Centre de Recherche, car c'est elle qui reçoit le plus de subventions. D'ailleurs, elle comprend elle-même plusieurs sous-sections, dont celle des Armes Légères, des Blindés Offensifs de Frappe (BOF), des Contre Mesures Electroniques... Sans parler du Terrain de Tir. Chacune de ces sous-sections dispose d'un bâtiment propre.

Armes Légères

Ce service est chargé de la mise au point et des essais des armes de poing expérimentales (pistolets, fusils, grenades nucléaires, etc).

Blindés Offensifs de Frappe (BOF)

Cette sous-section occupe une zone trois fois grande comme un terrain de foot et truffée de caméras de surveillance. On dirait une sorte de parcours du combattant pour géants. Epais murets, plots de béton de lignes de défense anti-chars et autres obstacles permettent de tester la capacité des BOF à contourner les barricades ou à foncer à travers.

La puissance de feu est évaluée de manière fort simple: on place face-à-face sur le champ de tir deux ou plusieurs véhicules, et on voit lequel tient le plus longtemps. Si les autorités réclament avec insistance des résultats tangibles, mettons pour un tankbot, on effectue un test parfaitement équitable en faisant s'affronter le BOF en question et un bus civil.

Contre Mesures Electroniques (CME)

C'est dans cette sous-section, sans nul doute la moins endommagée et la plus créative du département SA, que finissent toujours par atterrir les petits génies. Imaginez un peu toutes les possibilités offertes... Enormes miroirs électro-magnétiques destinés à dévier les tirs de lasers, grille-circuits automatiques pour neutraliser les robots, mini projecteurs d'images hypnogènes directement greffables

sur le cerveau, etc...

Le Terrain de Tir

Murs pleins de trous, énormes tas de gravas, grosses taches de peinture rouge (hep, attendez un peu... mais ce n'est pas de la peinture!), hurlements étourdissants pendant les séances de tests. Cette sous-section occupe un vaste terrain ouvert, tout en long, avec à intervalles réguliers des jalons permettant d'évaluer les portées de tir. De nombreux ciblobots de la taille d'une benne à ordures sont alignés le long du mur du fond (énormes masses de synthacier surmontées d'un cerveau électronique minuscule et de quelques senseurs permettant d'évaluer la précision des impacts et les probabilités de décès quand le tireur fait mouche).

Malgré les colossales armures dont ils sont revêtus, ces engins font un job assez éprouvant pour les nerfs. Nombre d'entre eux sont complètement flippés; ils sursautent ou se mettent à implorer grâce quand on s'apprête à leur tirer dessus ("Non, par pitié, par le Mégadestructo! - Aaaaah, OUF! Merci, citoyen... Je vous en supplie, pas le - Aaaaaaaah! Merci, citoyen!").

Ce sont généralement les armoires à glace des Escadrons Vautours qui testent les nouvelles armes, mais il arrive de temps à autres que des Clarificateurs "volontaires" soient conduits dans cette section pour y essayer des engins particulièrement dangereux ou servir de cibles mobiles.

La Salle d'Attente des Volontaires

Deux gorilles Vautours d'accréditation VERTE (armure refléct VERTE, fusils lasers VERTS 8L, indice 12) se tiennent constamment au garde-à-vous devant la porte de cette pièce. Les agents de R&C qui viennent chercher des volontaires pour leurs tests doivent présenter aux gardes un Formulaire de Demande de Volontaires ratifié par les autorités - ou 20 crédits en petites coupures usagées..

Cette salle est une sorte de vivier dans lequel s'entassent les infortunés citoyens désignés pour assister R&C dans ses recherches. La plupart sont d'accréditation INFRAROUGE, mais il y a aussi quelques ROUGES. Imaginez la foule que peut accueillir le Madison Square Garden entassée dans un pavillon de banlieue... Des posters encourageants sont épinglés aux murs, vantant les mérites du volontariat ("Avant de suivre cette cure de vitamines expérimentales, je n'étais qu'un gringalet de 48 Kg!"). Le sol est strié de minuscules rigoles qui semblent tracées par les griffes de quelqu'un animal et mènent toutes jusqu'à la porte de sortie, pour le moment fermée. Un gros conduit débouche au milieu du plafond de la pièce, d'où un nouveau clone tombe toutes les trois minutes environ sur le matelas posé juste au-dessous.

Le Bureau des Autorisations de Sortie

Il s'agit d'une sorte de petit entrepôt aux murs couverts de rateliers sur lesquels sont disposés canons lasers automatiques, lance-



flammes expérimentaux, lance-roquettes et autres armes révolutionnaires, toutes braquées vers les visiteurs. Une énorme porte coulissante en synthacier s'ouvre dans le mur du fond. Près de cette porte, un gratte-papier ORANGE du nom d'Alph-O-NSO-3 est installé derrière l'unique bureau que comporte la pièce. Les Clarificateurs ne peuvent quitter le Centre de Recherche qu'après qu'Alph-O se soit assuré qu'ils ont bien tous les papiers officiels correspondant au matériel qu'ils emportent. Les clients impatients découvrent à leurs dépens le fonctionnement de armes expérimentales entreposées dans la pièce..

Les PNJs

Voici quelques portraits de savants fous que vous pourrez glisser dans vos aventures à l'intérieur du Centre de Recherche au gré de vos besoins:

Woody-J-LEN

Prototype du Scientifique délirant n° 1

Description: Grand escogriffe distrait

Service: R&C

Armes et Armure: Entortilleur (voir page 81 des règles), indice 9

Pouvoir mutant: Intuition mécanique (entre deux trous de mémoire!)

Principales compétences: N'arrive jamais à retenir quoi que ce soit plus de deux minutes

Background : Petit génie de la section de Chimie Appliquée dans son jeune temps, Woody-J n'a pas hésité à tester lui-même des super-vitamines de son invention et son ascenseur mental n'est jamais redescendu au rez-de-chaussée! D'ailleurs, on peut se demander si les neurones de ce rez-de-chaussée n'ont pas purement et simplement grillé... Woody-J est un spécialiste des remarques désinvoltes qui vous font perdre tout courage: "Alors, comme ça, vous allez tester cette fameuse grenade THC-40? Permettez-moi de vous serrer la main tant que vous en avez encore une, c'est l'acte le plus courageux que j'ai jamais vu!"

Ghor-I-LLE-4

Prototype du Scientifique délirant n° 2

Description: Armoire à glace aux muscles impressionnants et au regard absent.



Service: R&C

Armes et Armure: Force brute (81), indice 16

Société secrète: Illuminati, rang 4

Pouvoir mutant: Contrôle de l'Adrénaline

Principales compétences: Mécanique 13, Intimidation 15

Background: Ghor-I se fait passer pour un imbécile doublé d'un incorrigible maladroit en jouant sur l'opinion très répandue selon laquelle force physique et intelligence sont incompatibles. Il passe son temps à casser des objets "par accident" - ce qui lui permet chaque fois de jeter un coup d'œil aux mécanismes internes. Ses anciens supérieurs se sont très vite aperçu que le Centre de Recherche était suffisamment dangereux comme ça et qu'il n'était pas vraiment nécessaire de garder sous leurs ordres un incompetent aussi sujet aux accidents; ils l'ont donc fait monter en grade afin de l'éloigner de leurs départements (il aurait été plus logique de le faire "saquer", mais personne n'a envie d'avoir des ennuis avec un clone capable de tordre des barres de synthacier avec ses seules dents!). Résultat, en vingt petits cycles diurnes, Ghor-I est passé d'un poste de vulgaire messenger ROUGE à l'enviable statut de Coordinateur des Relations Inter-Personnels des différents départements du Centre de Recherche (autrement dit, c'est lui qui règle les différends que peuvent avoir les employés d'accréditation inférieure).

Norman-B-ATZ-5

Prototype du Scientifique délirant n°3

Description: Grand clone aux cheveux ébouriffés

Service: R&C

Armes et Armure: Enflammeur de poignet (enflammeur classique, mais qui se porte ficelé au poignet) 10A, indice 16

Société secrète: diverses

Pouvoir mutant: divers, mais seule la Pyrokinesis est vraiment efficace

Principales compétences: diverses

Background : Un des clones les plus adorables que vous puissiez rencontrer... et six des plus détestables! Norman-B a regardé trop de films vidéo, il a maintenant plus de personnalités différentes qu'un schizophrène en état de crise. Il peut vous faire de grands sourires et tenter de vous étrangler de ses mains un instant plus tard. Ce serait une bonne idée de l'affecter au département des Loisirs Expérimentaux, dans la salle de projection, par exemple... Ficelez solidement les Clarificateurs devant leurs postes de TV avant de faire entrer le(s) personnage(s)!

Les Scénarios

1. Les différentes section du Centre de Recherche se livrent une guerre sans merci; les généticiens envoyant des monstres mutants ravager le département Armement, les spécialistes des Loisirs Expérimentaux lançant des funbots en plein délire à la poursuite des BOF, etc... Les Clarificateurs sont chargés d'enquêter sur cette situation explosive et d'y mettre fin. Ils finissent par découvrir que les chercheurs se disputent les places de parking trop peu nombreuses du Centre de recherche. Nos héros doivent parvenir à calmer les petits gars

de R&C avant que tout le Complexe Alpha ne soit réduit en cendres! Pour ce faire, il leur faut trouver le moyen de réquisitionner des places de parking supplémentaires...

2. Des activités illégales se déroulent dans la Salle d'Attente des Volontaires, la Sécurité Interne fait appel aux Clarificateurs pour y mettre bon ordre... le plus discrètement possible! Se faisant passer pour de nouvelles recrues INFRAROUGES, nos héros atterrissent dans la fameuse salle d'attente. Malheureusement pour eux, les gardes ne sont pas au courant du véritable statut de ces prisonniers un peu particuliers et les PJs font les frais de plusieurs tests très éprouvants. De fait, chaque fois qu'un département du Centre de Recherche a besoin de volontaires pour tester un engin expérimental, ce sont les Clarificateurs qui sont choisis (même s'ils essaient de se dissimuler de leur mieux dans la foule).

Après avoir perdu deux ou trois clones dans l'aventure, les PJs commenceront peut-être à se douter qu'il y a quelque chose de louche dans cette histoire... et ils n'auront pas tort!

Il s'avère finalement que les deux gardes Vautours sont des agents commies qui savent pertinemment que les Clarificateurs sont envoyés par la Sec Int. Mais, bien entendu, nos héros n'ont aucun moyen de le prouver... Enfin, peut-être que lorsque toute une famille clonique aura ainsi disparu, la Sécurité Interne commencera à se douter de quelque chose et enverra une autre équipe à la rescousse... Qui sait?

Le Centre Etude/Perfectionnement des Cerveaux Electroniques

par Steve Gilbert

Certains types de travaux dépassent les capacités physiques des humains. D'autres sont si complexes qu'il faudrait bien trop de temps pour former des clones (lesquels, comme chacun sait, ont une espérance de vie ridiculement courte). D'autres encore posent certains problèmes d'accréditation car il faudrait pour les effectuer des employés ayant accès à toutes les zones du Complexe Alpha. Prenons l'exemple du nettoyage des WC des Grands Programmeurs. Avec toutes les petites merveilles qu'ils ont dans leurs cabinets "très privés", peu de citoyens ULTRAVIOLETS iraient faire confiance à ces têtes-en-l'air d'INFRAROUGES quant à manier eux-même la brosse à récurer... Merci bien! D'où la nécessité de robots de toutes tailles, formes et fonctions

On en trouve toutes sortes de modèles, des minuscules appareils destinés à la réparation des circuits intégrés aux énormes transbots capables de soulever tout un régiment de soldats Vautours, mais tous ont au moins un point commun - ils possèdent un cerveau électronique. Chaque sorte de robot est doté d'un cerveau spécialement conçu pour assimiler et traiter les données propres à son type de travail. Les chercheurs de R&C mettent constamment au point de nouveaux modèles de robots toujours plus performants, ils doivent aussi (du moins théoriquement) mettre au point de nouveaux modèles de cerveaux électroniques, eux aussi plus performants. C'est là le travail du Centre d'Etude et de Perfectionnement des Cerveaux Electroniques.

Description Géographique

Cette longue salle rectangulaire VERTE sent l'amoniaque et les désinfectants. A côté de l'entrée principale, se dresse un étrange appareil cylindrique haut de deux mètres. La moitié inférieure de cette machine est entièrement couverte de boutons et de jauges à affichage numérique. Des fils partent de la base de l'appareil et longent les flancs du cylindre jusqu'au réservoir de synthéplex translucide qui en forme la partie supérieure. Dans ce réservoir, en suspension dans un épais liquide transparent, flotte un cerveau électronique rosâtre.

De temps à autres, des bulles remontent des profondeurs de la cuve et éclatent en atteignant la surface. Une étiquette à la base du cylindre indique qu'il contient un "Cerveau de Guerbot Expérimental Modèle 23XX". Des cuves du même type sont alignées le long des murs latéraux, chacune abritant un cerveau électronique à un stade de développement donné. Au total, cette salle contient plus d'une centaine de cuves semblables, avec chacune une plaque d'identification différente.

Des employés VERTS s'activent de cuve en cuve (hé, oui, vous pensiez peut-être qu'on

n'entendrait plus parler de cuves et de silos? RATE!), contrôlant les indications fournies par les instruments de mesure et gribouillant des notes rapides sur leurs carnets. Contre le mur du fond, se dresse un énorme terminal de l'Ordinateur, particulièrement complexe. Plusieurs cadres BLEUS sont assis devant, occupés à taper fébrilement sur les claviers. Au-dessus du terminal, on peut lire en grosses lettres "LES FAUTES DE FRAPPE RELEVANT DE LA TRAHISON".

Descriptif du Département Informations

Vu le rôle toujours plus important que sont amenés à jouer les robots au sein du Complexe Alpha, il est essentiel de produire de nouveaux cerveaux électroniques, toujours plus performants. C'est dans ce but que Recherche & Conception a créé une branche spécialisée, le Centre d'Etude et de Perfectionnement des Cerveaux Electroniques, destinée à améliorer les modèles existants et à en créer de nouveaux.

Le Vrai Scoop

Ce département fonctionne en liaison étroite avec l'Ordinateur, qui conseille beaucoup les scientifiques qui y travaillent et prend souvent la direction des projets les plus importants. Il y a deux raisons à cela: premièrement, personne dans le Complexe Alpha n'est capable de créer un cerveau organique adapté à un robot; deuxièmement, l'Ordinateur a très peur que des recherches incontrôlées ne débouchent sur la découverte d'une intelligence artificielle pouvant rivaliser avec la sienne.

Les PNJs

Abe-I-LLE-1

Directeur de la section Recherche sur les Cerveaux Electroniques

Description: Grand, mince, épuisé et... pas très courageux

Service: R&C

Armes et Armure: Rayon de distorsion temporelle (appareil on ne peut plus expérimental qui a une fâcheuse tendance à modifier la trame de notre espace-temps), indice 14

Société secrète: Illuminati, rang 6

Pouvoir mutant: Précognition Surpuissante (voir ci-dessous)

Principales compétences: Biologie 14, indice de 16 dans toutes les disciplines d'Ingénierie

Background: Abe-I est extrêmement nerveux. Sa mutation peu commune - Précognition Surpuissante - lui laisse entrevoir non seulement les malheurs qui vont lui arriver, mais aussi

ceux qui risquent de frapper d'autres personnes. C'est le genre de pouvoir qui, dans le Complexe Alpha, peut vous mener tout droit à la dépression nerveuse: il ne se passe pas une minute sans que quelqu'un ait un "accident"!

Chaque fois qu'il rencontre un clone (et plus particulièrement un Clarificateur) condamné à une mort certaine, Abe-I plaque ses mains contre ses paupières, se détourne et s'éloigne en répétant entre ses dents: "Mort... Mort... Vous serez bientôt mort!". Quelques secondes plus tard, il se remet de ses émotions et peut de nouveau discuter normalement (en tant que Maître du Jeu, votre rôle consiste bien entendu à tout faire pour que la prédiction se réalise).

Abe-I se montre toujours circonspect et évasif. Il sait que l'Ordinateur ne lui fait pas vraiment confiance. Il sait aussi que plusieurs de ses associés sont en fait des taupes de la Sécurité Interne. Il s'efforce toujours de refouler au plus vite les visiteurs qui se présentent au Centre et d'hésite pas à faire valoir son niveau d'accréditation. Si on lui pose la moindre question, il répond généralement: "Etes-vous sûr que votre accréditation vous autorise à connaître cette information, citoyen?"

Frau-B-LKR-3

Coordinatrice du Contrôle Environnemental Service: R&C (Sécurité interne)

Armes et Armure: Dissimule un pistolet laser (L8), indice 14

Société secrète: Destructeurs de Frankenstein, rang 8

Pouvoir mutant: Lévitiation

Principales compétences: Analyse de données 4, Duperie 10

Background: Frau-B occupe un poste rêvé pour une clone aussi dévouée à la cause des Destructeurs de Frankenstein. En tant que Coordinatrice du Contrôle Environnemental, elle peut en tournant un simple bouton détruire les cerveaux électroniques en cours de structuration. Ça ravit ses supérieurs de la société secrète. Mieux encore, elle parvient toujours à faire porter le chapeau aux stagiaires VERTS qui travaillent avec elle. Son exceptionnelle aptitude à repérer et à exécuter les traîtres responsables de la destruction des précieux





biens de l'Ordinateur comble notre Ami et les supérieurs de Frau-B au sein de la Sec Int.

Bref, tout le monde est content!
... Sauf, bien entendu, les stagiaires VERTS!

Les Stagiaires

Ils sont quatre, tous d'accréditation VERTE, à travailler dans ce département. Vous trouverez ci-dessous une brève description de chacun d'entre eux.

Tony-V-REU-3: Récemment promu au rang de Clarificateur et toujours prêt à abuser de sa nouvelle autorité. Aime tout particulièrement confier à des sous-fifres d'accréditation inférieure des tâches rebutantes ou ridicules.

Ann-V-III-3: Travaille pour le compte de Pсион (agent de rang 7). Fournit à Frau-B des données erronées de manière à ce que la coordinatrice préserve et développe la zone des cerveaux électroniques qui est le siège des mutations.

Gros-V-BEA-6: Traîne des pieds dans le laboratoire, tapote les cuves de macération en laissant échapper des filets de salive. Appelle Abe-I "Maître".

Terry-V-IAN-1: Agent Mystique (rang 2). Positivement passionné par son travail. A l'impression, quelque part, de contribuer au Grand Tout de la société Alphaïenne, à l'harmonie du cosmos...

Ce qui devrait se passer en Théorie

Guidé et surveillé par l'Ordinateur, le personnel du Centre d'Etude et de Perfectionnement des Cerveaux Electroniques travaille à constamment améliorer les modèles de base existants, indispensables au développement du Complexe Alpha et au bien-être de ses habitants.

Les cerveaux sont réalisés à partir d'un noyau en synthéplast manufacturé dans le secteur RUR. Arrivés à maturité, ils sont acheminés jusqu'au secteur CYB où on les conditionne dans des coffrets en synthacier pratiquement indestructibles avant de les monter sur des robots pour en tester le fonctionnement dans des conditions d'utilisation normales. Si les essais sur le terrain sont probants, le Secteur IBM se chargera de la production industrielle du nouveau modèle de robots. Le CE-PCE contribue ainsi très activement à la conception et à la mise au point de nombreux prototypes robotiques.

Ce qui se passe en Réalité

Chaque fois qu'un cadre BLEU meurt ou est démis de ses fonctions, un stagiaire VERT est

nommé à sa place. Les stagiaires patients et consciencieux attendent parfois leurs heures pendant des cycles annuels. Les plus pressés peuvent accélérer le processus en fournissant à leur coordinateur des données erronées sur les cuves qu'ils sont chargés de surveiller. Le cadre BLEU risque alors de modifier de manière incorrecte les conditions de macération d'un cerveau en gestation (mettons en portant la cuve à ébullition) et d'obtenir un cerveau défectueux - ou une soupe instantanée -, or les cadres qui produisent trop de cerveaux inutilisables finissent par être exécutés. Les stagiaires qui fournissent à leur coordinateur des données incorrectes ont donc de bonnes chances de monter en grade!

N'oublions pas que le Complexe Alpha a plus ou moins oublié la technologie nécessaire à l'élaboration des cerveaux électroniques. Ce qui se passe dans le Centre d'Etude et de Perfectionnement tient donc en général du bricolage. Cela dit, les nouveaux cerveaux électroniques fonctionnent... Seulement, ils fonctionnent mal! Et puis ils tombent trop souvent en panne pour suffire aux besoins du Complexe Alpha. C'est pourquoi les Clarificateurs doivent malgré tout récupérer des cerveaux d'occasion chaque fois qu'ils en ont l'occasion.

Les Scénarios

1. La Révolte des Cerveaux : A l'insu de l'Ordinateur, Abe-I-LLe a mis au point un super cerveau électronique du nom MULT-I-VAC-1. Il en a obtenu les plans via sa société secrète - les Illuminati. Ce cerveau, conservé dans une cuve de macération particulièrement grande installée au centre du laboratoire, est doué d'une puissance psychocinétique incroyable et de pouvoirs mutants surdéveloppés.

Lorsque l'aventure commence, il est en train d'imposer progressivement son emprise sur tout le laboratoire. Chaque nuit, il assied sa domination sur 1 à 20 cerveaux ordinaires de plus et déconnecte ceux qu'il ne parvient à assujétir mentalement (il coupe le courant au niveau des cables d'alimentation de leurs cuves de stockage). Le Centre d'Etude fait appel aux Clarificateurs pour découvrir ce qui peut bien causer la perte d'autant de cerveaux.





Une fois sur place, nos héros interrogent les principaux intéressés. La plupart des cerveaux électroniques sont trop terrorisés pour parler, les autres sont sous l'emprise de MULTI-VAC-1 et racontent d'abracadabrantes histoires d'intrusions nocturnes de saboteurs comiques. Quant aux rares qui tentent d'aider les PJs, ils implorent sans crier gare...

Quel est le but de MULTI-VAC, me demanderez-vous?... C'est bien simple, une fois que tous les cerveaux électroniques seront tombés sous sa domination, il a l'intention de purifier le Complexe Alpha de toute sa vermine humaine et de détruire les machines ou robots (l'Ordinateur compris) qui refuseront de se plier à son autorité. Inutile de dire que ça ne

correspond en rien aux intentions premières des Illuminati!

Si les PJs se mettent en tête d'engager un combat direct avec le super cerveau, ils sont condamnés à l'échec: son écran mental lui permet de bloquer à distance les crans de sécurité des lasers et il est bien trop intelligent pour se laisser abuser par des démonstrations de Logique Spécieuse ou de Duperie!

Si vos Clarificateurs manquent vraiment d'imagination ou débordent de pulsions agressives, ils auront peut-être la brillante idée de balancer une grenade nucléaire dans l'un des bureaux attenants au laboratoire. Cette stratégie conduira inmanquablement à l'élimination de MULTI-VAC...

Mais elle conduira aussi, et non moins inmanquablement, à l'exécution sommaire des Clarificateurs pour destruction massive de biens appartenant à l'Ordinateur sans permis de démolition réglementaire.

Personnellement, je vois au moins une manière de détruire indirectement le super cerveau. Il est possible de couper l'alimentation électrique de sa cuve de macération... Mais, pour ce faire, nos héros devront se livrer à un long jeu de piste dans les entrailles du Centre d'Étude et de Perfectionnement des Cerveaux Electroniques. Et Dieu sait ce qu'ils découvriront dans les sous-sols du laboratoire !

Les Installations de Dépôt et de Réparations Robotiques

par Steve Gilbert

Les dispositifs de dépannage sont indispensables au bon fonctionnement du Complexe Alpha. Non seulement les stations relais des sous-systèmes de l'Ordinateur, mais aussi toutes les infrastructures parallèles des différents secteurs d'activité. Ça vaut pour la population (avec le système des remplacements cloniques)... ou pour les robots, avec les Installations de Dépôt et de Réparations Robotiques.

Description Géographique

Vous vous souvenez de la casse de Fred Sanford? Eh bien celle-ci est encore plus grande! Bien plus grande! Il y a des membres et des pièces de robots dans tous les coins. Certains bougent encore: ils rampent, se tortillent ou tressautent spasmodiquement. D'autres resteront à jamais immobiles. Les outils de réparation robotiques traînent au milieu de ce fatras: engins de pointe plus déliants les uns que les autres, supports pour les opérations de lubrification, scanners ultrasophistiqués, énormes clefs universelles, plus une sorte de machine à mouvement perpétuel. Un fusil laser enfermé dans un casier de synthéplex transparent est accroché au mur; juste au-dessus, un petit écriteau: "En cas d'urgence, brisez le synthéglass"; juste en dessous, un gros tas de débris de verre.

Deux énormes machines (voir ci-dessous pour plus de détails) et deux établis occupent le fond de la salle. Un technicien ROUGE est occupé à démonter un docbot sur l'un des établis. Au milieu du mur de droite s'ouvre une porte barrée de l'inscription "Salle de stockage des Cerveaux Electroniques" et réservée au personnel d'accréditation BLEUE ou supérieure.

Descriptif du Département Information

Les Installations de Dépôt et de Réparations Robotiques assurent le stockage, la maintenance et la réparation de tous les robots du Secteur DOA.

Le Vrai Scoop

Les Installations de Dépôt et de Réparations Robotiques manquent trop cruellement de personnel, de crédits et d'employés compétents pour assurer ne serait-ce que l'entretien de routine nécessaire au bon fonctionnement des vieux robots du Complexe Alpha dans des conditions d'utilisation optimale. Si l'on ajoute à ça les nombreux actes de vandalisme ou de sabotage pur et simple dont sont victimes les robots, on comprend que ce département soit complètement débordé.

Les PNJs

Tick-J-VRE-1

Employé de Bureau des Installations de Dépôt et de Réparations Robotiques

Description: clone soumis et terrorisé par ses supérieurs, arrogant et tyranique envers ses subalternes - bref, un citoyen Alphaïen très ordinaire!

Service: PLI

Société Secrète: Illuminati, rang 1

Pouvoir Mutant: adaptabilité nutritionnelle

Principales Compétences: fayotage 14

Background: Tick-J attend son heure de gloire, celle où les Illuminati prendront le pouvoir. Pour le moment, tout ce qu'il veut c'est se maintenir en vie jusque là... Or le meilleur moyen de faire de vieux os est de s'assurer que les citoyens d'accréditation supérieure obtiennent bien les robots qu'ils réclament.

Comme il appartient à PLI, ce clone se débrouille pour avoir toujours un solide stock de robots afin de faire face aux demandes des grosses légumes (c'est simple: il bloque systématiquement les commandes émanant de citoyens d'accréditation JAUNE ou inférieure.

Good-R-NCH-3

Expert en Réparation Robotique

Description: cheveux ébouriffés, cambouis, salopette toute chiffonnée, cambouis, casquette de baseball, cambouis, grand sourire amical, cambouis

Service: Services Techniques

Armes et Armure: pistolet laser (L8), indice 8

Société Secrète: Pro Tech, rang 5

Pouvoir Mutant: adaptabilité nutritionnelle, empathie envers les machines

Principales Compétences: indice de 13 en Réparation de Robots de Tous Types (18 en réalité, vu sa mutation d'Empathie)

Background: sans doute à cause de son pouvoir d'empathie envers les machines, Good-R éprouve une sincère compassion pour les robots endommagés ou trop vieux qu'il doit réparer. Il a consacré toute sa vie à leur remise en état, les aidant à accomplir chaque fois une ou deux missions de plus. Bien entendu, certains de ces appareils usagés ne fonctionnent plus aussi bien que par le passé... Il n'empêche que Good-R croit en eux!

Good-R a une attitude très protectrice envers ses petits copains métalliques. Chaque fois qu'il voit quelqu'un maltraiter l'un d'eux, il pique sa crise: il pousse une sorte de hurlement inhumain et se précipite sur l'agresseur, écume aux lèvres et laser au poing. Il faut dire que Good-R est un peu caractériel sur les bords...

Les clones d'accréditation inférieure qui se présentent dans les Installations de Dépôt

pour réquisitionner des robots sont généralement envoyés à Good-R, qui s'efforce de leur refile des appareils encore plus vieux que ceux prévus.

Good-R: Un 44C?... J'étais pourtant sûr qu'il y en avait un quelque part par ici... (*il se gratte le crâne*) Ecoutez, voilà ce qu'on pourrait faire: je vais prendre un de ces vieux modèles de 328 et remplacer ses réacteurs arrière par un bras mécanique supplémentaire... et puis je vous bloquerai les circuits d'impulsions agressives.

Le Clarificateur: Vous dites un 328? Mais c'étaient des guerbots, ça!

Good-R: Ouais, c'est exact, mais on ne s'en sert plus beaucoup à cause de ce petit problème au niveau du dispositif d'auto-destruction (*il éclate de rire*) Je ne sais pas si vous avez déjà vu un engin de 3 mega tonnes exploser sous votre nez...

Le Clarificateur: Ecoutez, je ne crois pas que...

Good-R: Allez, ne vous en faites pas pour ça! Tout se passera très bien si vous ne le laissez pas trop s'exciter...

Lefty

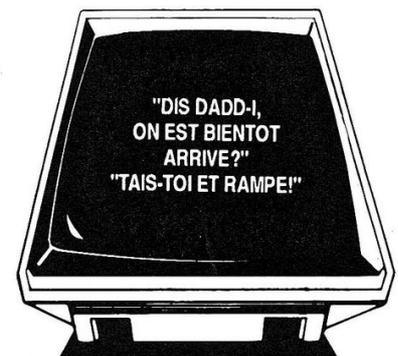
Utilibot, assistant de Good-R

Description: Lefty est un utilibot qui a beaucoup, mais alors beaucoup, vécu. Sa carrosserie est toute cabossée et zébrée de marques calcinées. Le moindre de ses joints craque de manière inquiétante. Un de ses yeux se met parfois à rouler dans son orbite. Mais Lefty compense largement ces défauts en faisant preuve d'un zèle sans faille dans son travail.

Armes et Armure: dissimule un fusicône (15P), indice 12

Société Secrète: Corpore Metal, rang 20

Background: Lefty est un robot plein de bonne humeur et de gentillesse. Jamais il ne lui viendrait à l'idée de rejoindre une organisation criminelle comme Corpore Metal. C'est du moins l'opinion de tous les employés du département... Comme quoi, tout le monde peut se tromper! Derrière son regard sympathique et capricieux, se dissimule un cerveau électronique démoniaque et retors qui passe son temps à tramer des complots pour renverser les Tas de Viande (lisez: les humains).





Sara-B-LUM-6

Spécialiste de la Reprogrammation, Chef de l'Équipe de Récupération

Service: Services Techniques

Armes et Armure: pistolet laser (L8), indice 12

Société Secrète: Destructeurs de Frankenstein

Pouvoir Mutant: adaptabilité nutritionnelle

Principales Compétences: programmation 16

Background: Sara-B hait les robots. En tant que spécialiste de la reprogrammation, elle est amenée à effacer leur mémoire pour leur faire ingurgiter d'autres programmes correspondant à leur nouveau travail. Inutile de dire que les robots n'apprécient guère de se retrouver "amnésiques" et que Sara-B ne fasse rien pour adoucir leur sort!

Sara-B: (*s'avançant d'un air menaçant avec un marteau de carrossier à la main*) C'est absolument indolore...

L'Utilibot: (*ficelé dans un coin de la pièce*)

Excusez-moi, citoyenne, mais êtes-vous bien sûre qu'un marteau de carrossier soit l'outil adéquat pour travailler sur des micro-circuits ultra sensibles?

Sara-B: Hé, hé, hé!... Non!

L'Utilibot: AIEEEEEEE!

Ce qui devrait se passer en Théorie

Les robots arrivent désactivés dans les Installations de Dépôt (autrement dit, sans leur cerveau électronique). Les cerveaux sont transportés séparément et entreposés dans un local spécial: la "Salle de Stockage des Cerveaux Electroniques". PDH & CM a en effet constaté que les robots à qui on ordonne de rester immobiles pendant plusieurs cycles hebdomadaires finissent généralement par présenter de graves troubles psychologiques (les utilibots s'auto-démontent, les garbots s'entre-tuent, etc). D'où la création de la Salle de Stockage, où les cerveaux électroniques peuvent être conservés indéfiniment.

La principale fonction des Installations de Dépôt et de Réparations Robotiques consiste à stocker des robots désactivés destinés à remplacer ceux qui tombent en panne ou sont retirés de la circulation pour une révision de routine.

Dès qu'un Bon de Commande arrive, Tick-J s'occupe du formulaire, vérifiant qu'il a bien été ratifié par tous les cadres et coordinateurs concernés. S'il ne manque aucune signature (et que le demandeur est d'accréditation JAUNE ou supérieure), Tick-J transmet le Bon de Commande à Sara-B, qui se charge de la "réparation" et de l'expédition du robot. La préparation consiste à choisir un cerveau électronique dans la Salle de Stockage, à le monter sur le châssis du robot voulu et à le reprogrammer.

Reprogrammer? Voilà qui évoque une activité hautement séduisante... Sacrée responsabilité pour une technicienne d'accréditation BLEUE comme Sara-B! Vous n'avez pas tort, mais dans ce cas précis, la reprogrammation consiste simplement à brancher le cerveau sur un Programmeur Automatique et à appuyer sur un bouton ("FROTBOT", par exemple). Dix minutes plus tard, l'opération est terminée.

Les Installations de Dépôt jouent aussi un rôle important au niveau de l'entretien et de la réparation des robots. Ces appareils sont tous programmés de manière à ce qu'ils se présentent là dès que quelque chose se met à clocher dans leurs circuits internes. On en trouve toujours deux ou trois qui battent la semelle dans le Dépôt en attendant de faire réparer une panne mineure: boulon hydraulique desserré, chenille à remettre en place, etc... Certains robots utilisent ce prétexte pour échapper aux missions les plus dangereuses.

Ceux qui sont victimes de pannes graves ou de dommages sérieux en cours de mission sont rapatriés vers le Dépôt par l'équipe de récupération, composée de quatre à dix INFRAROUGES (ou Clarificateurs - l'effectif de l'équipe et le niveau d'accréditation de ses membres variant chaque cycle hebdomadaire

en fonction de la qualité du travail à effectuer). Cette brigade spéciale est placée sous la direction de Sara-B. Les robots les plus petits sont transportés à dos d'homme. Pour les plus gros, on effectue sur place des réparations de fortune de manière à ce qu'ils puissent regagner le Dépôt par leurs propres moyens. S'ils sont vraiment trop abîmés, on les charge sur des dépanbots.

Inventaire du stock moyen

- 30 fotbots
- 45 utilibots
- 20 garbots
- 10 combots (gros modèles de gardbot)
- 2 guerbots (gros modèle de combot)
- 15 dépanbots
- 10 docbots
- 25 volbots
- 2 profbots
- 50 cerveaux électroniques dans la Salle de Stockage

Bien entendu, cette liste n'est pas limitative. Si vous avez besoin d'un modèle spécial ou de quelques guerbots de plus, ne vous gênez pas!

Ce qui se passe en Réalité

Vous est-il déjà arrivé de cuisiner des petits plats improvisés? Vous savez bien, tartines de vieux pain, ketchup, fromage blanc et hop - une délicieuse pizza express! Eh bien les mécaniciens réparateurs des Installations de Dépôt travaillent un peu de la même manière. Toutes les pièces détachées destinées aux robots endommagés doivent être commandées au Département Distribution de PLI. Les bonnes pièces arrivent parfois, mais le plus souvent, l'entrepôt de PLI est en rupture de stock et Good-R doit se débrouiller avec les moyens du bord.

D'autres fois, ce sont les circuits Asimoviens des robots qui se mettent à délirer; ça peut s'avérer très dangereux pour les techniciens qui travaillent à leurs côtés. Ces circuits correspondent en effet aux réflexes commandés par la moelle épinière chez les humains. Le seul moyen de les réparer consiste à effacer tous les programmes que le robot a en mémoire (opération similaire au formatage d'une disquette d'ordinateur). Sara-B peut le faire en branchant le cerveau électronique sur le Programmeur Automatique et en appuyant sur la touche "DEL".

Le problème, c'est que les robots dont les circuits Asimoviens ont été endommagés refusent le plus souvent ce "lavage de cerveau". Leur résistance peut être passive (blocage des systèmes moteurs et refus de bouger d'un pouce - c'est généralement ce que font les utilibots et des frotbots) ou bien active (élimination radicale de l'Équipe de Récupération - tactique souvent adoptée par les guerbots).

Malheureusement l'effacement des logiciels en mémoire et la reprogrammation ne suffisent pas toujours. Il arrive que le robot se sou-



viennne malgré tout de bribes de ses expériences passées, généralement à l'occasion de situations inattendues (et souvent stressantes). Ce phénomène est particulièrement dangereux, surtout lorsqu'il s'agit d'un cerveau monté à l'origine sur un autre type de robot.

Jim-I-KRK: (*observant avec calme la charge de hordes de commies mutants*) Combob Mc/COY, ouvrez le feu sur ces traîtres!

Le Combob Mc/COY: je vous reçois cinq sur cinq, préparation au tir sur cibles multiples, lasers en position tir automatique - SCRIIIIIITCH-POP! - Je suis là pour soigner les victimes et non pour les achever, bon sang! Il va falloir vous débrouiller autrement, chef!

Les Scénarios

1. Un nombre exceptionnel de robots se sont récemment détraqués; des docbots se mettent à pratiquer des opérations chirurgicales parfaitement gratuites sur d'innocents passants, des combobots attaquent les personnalités qu'ils sont chargés de protéger, des utilibots bombent des slogans Léopards de la Mort sur les murs des couloirs, etc... Les Clarificateurs découvrent bientôt un point commun entre tous les appareils défectueux: juste avant de se détraquer, ils ont passé une nuit au Dépôt, dans le Service de Réparation et de Reprogrammation.

Les Clarificateurs ont deux possibilités: soit ils se rendent directement sur place pour exiger une explication, soit ils se font passer pour de nouveaux stagiaires et espionnent discrètement le personnel des Installations de Dépôt et de Réparations Robotiques (si ça leur dit, ils peuvent même essayer de se déguiser en robots). Quelle que soit la méthode choisie, menez cette aventure sur le mode de la murder party. Au début, tous les indices semblent accuser Sara-B, puis c'est Good-R qui fait quelque chose de louche... peut-être avec la complicité de Sara. Laissez vos joueurs dans le doute.

En fait, le coupable est un certain 6673/BBZ, frotbot de son état, affranchi de ses circuits Asimoviens et nouvelle recrue des Léopards de la Mort. Toutes les nuits, le 6673/BBZ jette un coup d'œil sur les bons de commande, repère les robots qui vont être expédiés au dehors le lendemain et se livre à des reprogrammations sauvages.

Si les Clarificateurs rôdent dans le Dépôt pendant le cycle nocturne, le 6673/BBZ se tient à carreau; mais dès qu'ils abandonnent leur surveillance, il reprend ses traficotages. Le seul moyen de le pincer consiste à employer la ruse, mettons en se cachant dans le Dépôt ou en se déguisant en robot.

Si nos héros descendent ne serait-ce qu'un des employés des Installations de Dépôt et de Réparations Robotiques, la situation redevient normale pendant un ou deux jours. L'Ordinateur récompense les Clarificateurs pour ce succès et leur confie un autre travail. Juste au moment où les PJs entrent dans le vif de leur nouvelle mission, ils tombent sur un utilibot en train de bomber le slogan "Les Léopards de la Mort au pouvoir!" sur les murs d'un corridor. Une heure plus tard, l'équipe est sévèrement réprimandée et ré-expédiée vers le Dépôt. Et rebelote jusqu'à ce que les Clarificateurs finissent par mettre la main sur le vrai coupable.

2. Le nombre des commandes de pièces détachées déposées à PLI a augmenté de 300%. Afin de savoir pourquoi, ce département envoie une équipe de Clarificateurs mener l'enquête.

Lorsque les PJs arrivent dans les Installations de Dépôt et de Réparations Robotiques, ils trouvent Tick-J, Good-R et Sara-B attablés devant un solide repas exclusivement composé d'écrous de sécurité pour frotbots. Les trois acolytes se rendent aussitôt, implorant la grâce de l'Ordinateur, avouent être des mutants et expliquent que le nouvel emploi du temps expérimental mis en place par UCT pour améliorer la rentabilité du service ne comprend pas la moindre pause repas! L'Ordinateur, toujours patient, donne aux trois employés du Dépôt des uniformes de mutants enregistrés flamboyants neufs et ordonne aux Clarificateurs de corriger l'erreur d'emploi du temps et de découvrir qui est responsable de cette gaffe.

Inutile de dire que ça ne va pas être facile d'épingler le fautif et qu'en tous cas il faudra pour cela faire le tour du Central Bureaucratique du Secteur DOA. Quoi qu'il en soit, le coupable sera à coup sûr une grosse légume... mettons un Grand Programmeur.

Si les Clarificateurs passent les trois traîtres par le laser avant qu'ils n'aient eu le temps de se rendre, on les félicite chaudement avant de leur confier une nouvelle mission... travailler dans les Installations de Dépôt et de Réparations Robotiques jusqu'à ce que les remplaçants soient arrivés!

Le temps passe. Les remplaçants se font attendre. Nos héros commencent à avoir faim. S'ils réclament une pause repas, parlez leur du nouvel emploi du temps établi par UCT. Retour à la case départ!

3. Mise en Alerte: alerte à la prise d'otages! Le Combob X38, qu'on s'apprêtait à reprogrammer, s'est barricadé dans les Installations de Dépôt et de Réparations Robotiques du Secteur DOA avec six précieux otages. Veuillez vous rendre immédiatement sur place, et procéder à la libération des prisonniers et à la

désactivation du combob. Ne pas vous porter au secours des otages relèverait de la trahison. Merci de votre coopération.

Lorsque les Clarificateurs arrivent sur les lieux, ils découvrent Tick-J, Good-R et Sara-B plantés devant la porte. Le X38 se trouve au fond du Dépôt. Autour de lui, six frotbots flamboyants neufs forment un demi-cercle serré.

Le X38 ne veut pas se laisser reprogrammer. C'est entendu, son canon laser a parfois des sautes d'humeur... Et d'accord, quelques citoyens en sont morts... Mais le X38 estime qu'il mérite une deuxième chance. Après tout, tous les robots ont de petits passages à vide, pas vrai?

Voici ses revendications: premièrement, son nom doit être rayé de la liste des robots à reprogrammer; deuxièmement, il veut retrouver son ancien travail de gardbot au Central Informatique; troisièmement, il exige qu'on augmente la puissance de son canon laser.

Les Clarificateurs tenteront peut-être de se ruier sur le robot, mais je ne pense pas que ce soit une excellente idée. Le X38 est équipé d'un canon laser I à feu rapide (autant de tirs par round que de Clarificateurs laser au poing) et son armure a un indice de protection U7. Sans compter que plusieurs frotbots ramasseraient à coup sûr des balles perdues...

En plus de son armure et de son canon laser, le X38 est équipé du dernier cri en matière de psychoscanners, ce qui lui permet de savoir instantanément si quelqu'un ment (modificateur -4 pour tous les jets de Duperie ou de Logique Spécieuse des PJs).

Le Clarificateur: (*criant dans un porte-voix*) OK, X38, nous acceptons vos conditions: votre code de série sera effacé de la liste des robots à reprogrammer... Il vous suffit de relâcher les otages et...

Le X38: vous mentez! Exécution du premier otage...

Le Clarificateur: Non, attendez!

Le X38: Zap! Zap! Zap!

Le Frotbot: Scouiiiiik-pop-klonk!

Le Clarificateur: (*bondissant à la charge*) Attrapons-le!

Le X38: Zap! Zap! Zap!

Le Frotbot: Scouiiiiik-pop-klonk!

Malgré le puissant pouvoir de psychoscopie du X38, le meilleur moyen d'aborder le problème consiste sans doute à utiliser la Logique Spécieuse. Les Clarificateurs parviendront peut-être à convaincre le robot qu'ils sont de son côté et que ce qu'il a de mieux à faire, c'est de libérer les otages... Qui sait, il se peut qu'ils arrivent à lui faire croire que ses exigences sont acceptées: "Et maintenant, démonte ton canon laser I pour qu'on puisse le remplacer par un modèle II..."

Le Quartier Général des Clarificateurs

par Paul Murphy

Pensez aux globules blancs, entraînés par le flux sanguin qui patrouillent inlassablement dans les autoroutes et les ruelles de votre corps, toujours à l'affût de corps étrangers...

Lorsqu'un globule blanc tombe sur un intrus - saleté, bactérie, peluche nichée au creux de votre nombril - il l'attaque et meurt automatiquement dans le combat. D'autres prennent le relais, attaquent et meurent à leur tour, jusqu'à ce que le corps étranger soit détruit ou totalement isolé des organes vitaux par une ceinture de globules blancs.

Personne n'a jamais prétendu que les leucocytes étaient très intelligents, ni particulièrement enthousiasmés par leur travail ; il arrive même qu'ils se mettent à délirer et confondent vos reins - par exemple - avec un corps étranger ! D'autres fois, ils ignorent purement et simplement un foyer infectieux et émigrent tous vers votre gros orteil gauche pour y faire une surboom... Il faut les comprendre: vous connaissez beaucoup de gens qui aiment se ruer sur des agresseurs pour se faire bêtement descendre ?

Votre corps a résolu fort simplement le problème des globules rétifs: il envoie d'autres leucocytes leur régler leur compte!

Est-ce que vous commencez à deviner où nous voulons en venir?...

Description Géographique

Si vous consultez votre carte, vous constaterez que le QG des Clarificateurs occupe une position très excentrée dans le secteur DOA. L'Ordinateur a décidé de l'implanter là pour deux raisons : premièrement, s'il venait à exploser brutalement (c'est assez fréquent avec les QGC), ça limiterait la casse au niveau des bâtiments les plus coûteux (lisez: les quartiers résidentiels VIOLETS et ULTRAVIOLETS) ; deuxièmement, le QG se trouve ainsi à proximité des laboratoires de Tests et de Mise au Point de R&C ainsi que de la Base Vautour du secteur DOA, position stratégique pour les interventions d'urgence lorsque de brutales explosions ont lieu dans ces locaux.

Le Quartier Général des Clarificateurs est divisé en quatre grandes zones : le Bureau d'Accueil, la Salle d'Attente/Stand de Tir, les Salles de Briefing et de Debriefing et le Central de Contrôle et de Dispatching. Cela dit, ces quatre zones représentent quelques points communs...

L'Ameublement: Age de la Pierre polie pour l'essentiel. Les petits gars de PDH & CM se sont vite lassés de remplacer le matériel endommagé chaque fois que les Clarificateurs étaient d'humeur facétieuse, ou qu'il venait à quelqu'un l'envie subite de fracasser une table sur la tête de quelqu'un d'autre! Chaises, divans, bureaux et portes sont donc sculptés au laser dans le roc brut ou faits de synthébéton

hyper-résistant. Bien sûr, ce n'est pas des plus confortable, mais les Clarificateurs semblent malgré tout apprécier ce mobilier rustique (peut-être parce qu'il fournit d'excellents abris pour se mettre à couvert).

Les Gardbots: Il y en a des dizaines et des dizaines. Ils sont omniprésents: on en trouve dans les couloirs, les salles de briefing, les postes d'hygiène - enfin partout quoi! Sauf bien entendu dans la Salle d'Attente/Stand de Tir... Ces robots sont bien trop précieux pour qu'on les laisse traîner dans des endroits aussi dangereux (ce sont des Clarificateurs qui y montent la garde) ! La plupart des gardbots correspondent au modèle standard décrit ci-dessous. Cependant, il arrive parfois que les petits gars de R&C envoient un prototype expérimental ou deux pour les faire tester sur place. Ces robots là sont invariablement affectés à la surveillance de la Salle d'Attente/Stand de Tir.

Les Caméras de Surveillance: Elles aussi sont omniprésentes. Il y en a même plus que de gardbots. Chose étonnante, la plupart fonctionnent correctement. Une inscription au-dessus de la porte d'entrée du QG affirme fièrement: "La trahison est notre affaire". Précisons que l'Ordinateur tient particulièrement à détruire tous les germes de cette abominable maladie au sein du QG de ses serveurs de confiance!

Les Cabines de Confession: Il y en a dans tous les couloirs, dans toutes les pièces... Elles se comptent par milliers dans la Salle d'Attente/Stand de Tir (ce sont des modèles spéciaux construits en synthacier pare-balles). Chose curieuse, les Clarificateurs ne confessent que rarement leurs propres crimes de trahison. Par contre, ils sont extrêmement prompts à signaler le moindre comportement un peu louche de leurs collègues. Après le massacre de 91 consciencieux délateurs, l'Ordinateur a jugé opportun et plus économique d'offrir à ses serveurs la possibilité de s'exprimer dans l'intimité d'une cabine de confession.

Le Bureau d'Accueil

Cette pièce en apparence banale est le seul lien qui relie le QG des Clarificateurs au reste du secteur DOA (si l'on excepte la sortie secrète que dissimule le bureau du Vieux). Elle est propre et calme (contraste saisissant avec le reste du QG... C'est incroyable ce qu'on arrive à faire avec les nouvelles techniques d'insonorisation...), essentiellement pour éviter d'effrayer les passants et les nouvelles recrues avec l'inférieur vacarme et la violence insupportable qui règnent dans le reste du QG.

Pleinement conscients du fait que le Clarificateur moyen confronté à l'obstruction bureaucratique tend à avoir des réactions violentes, les employés du Bureau d'Accueil se montrent aussi courtois et efficaces que possi-

ble lorsqu'ils ont affaire aux petits gars de la maison. Ils gardent leurs démonstrations de hargne pour les garçons coursiers, les gratte-papiers de basse accréditation et autres sous-fifres. Cette pièce semble dépourvue de gardbots, mais en fait quatre de ces robots montent la garde dans des cabines dissimulées de part et d'autre du bureau. Si un visiteur devient violent, l'employé de service peut les en faire sortir en appuyant sur un simple bouton avant de plonger à couvert.

La Salle d'Attente/Stand de Tir des Clarificateurs

Cette vaste salle de 50 mètres sur 100 accueille les Clarificateurs de service qui attendent une mission. Elle était à l'origine constituée d'une succession de pièces plus petites séparées par des cloisons. Au fil des années, ces cloisons ont été détruites (devinez comment) et PDH & CM a refusé de les reconstruire. Il n'y a rien à dire sur le matériel de loisirs (là aussi, vous devinez aisément pourquoi!).

Comme nous l'avons dit plus haut, cette salle comporte de nombreuses caméras de surveillance et cabines de confession. Bien que solidement blindées et construites avec les matériaux les plus résistants, il arrive qu'elles soient détruites (allez savoir pourquoi!). Comme il est généralement difficile d'épingler le coupable, tous les Clarificateurs présents écochent d'une amende couvrant les frais de reconstruction. Depuis que ces dispositions ont été prises, la fréquence des fusillades a baissé de 32 % dans la Salle d'Attente des Clarificateurs, mais il faut admettre que dans le même temps celle des combats au corps à corps a augmenté dans les mêmes proportions...

Au moment de la relève des équipes, environ 200 Clarificateurs d'humeur hargneuse viennent s'entasser dans cette salle. Ils prennent un siège et se regardent en chiens de faïence jusqu'à ce qu'ils reçoivent une mise en alerte. Des règles très strictes - basées sur le niveau d'accréditation et la puissance de tir de chacun - déterminent qui aura droit aux meilleurs sièges (ceux installés dos à un mur ou à un pilier, les pires occupant le centre de la salle, point d'intersection de toutes les lignes de mire).



Table des Ambiances de Briefing

Vous trouverez, ci-dessous, quelques paragraphes à lire à vos joueurs lorsque les personnages approcheront de leur salle de briefing. Choisissez votre préféré et lancez le dé pour déterminer l'ambiance des lieux.

1-7 La porte de la salle de briefing s'ouvre silencieusement et vous découvrez une pièce faiblement éclairée par des néons fixés au plafond qui ne cessent de bourdonner et de clignoter. Une forte odeur âcre flotte dans l'air, vous avez l'impression qu'un gorille de la Sec Int vient de vous faire une manchette et qu'il vous maintient fermement le nez contre son aisselle. Le sol et les murs sont entièrement fissurés et lacérés, on dirait qu'une démoniaque puissance surnaturelle s'est déchaînée dans la pièce - peut-être un forcené armé d'un fusil... Difficile à dire ! Les pieds des bancs reposent dans une flaque de liquide brunâtre.

8-10 La porte de la salle de briefing s'ouvre silencieusement et une bouffée d'air glacé vient vous fouetter le visage. Frissonnant et jurant, les gardes Vautours qui vous ont escortés jusqu'ici vous poussent dans la pièce à grands coups de fusil laser dans les reins. La porte se referme silencieusement sur vous. La salle de briefing est plongée dans l'obscurité et décidément très, très froide ! Des nuages de vapeur s'échappent de votre bouche; une fine pellicule de glace recouvre les murs et le sol. Les pieds des bancs sont pris dans une nappe de glace brunâtre.

11-12 La porte de la salle de briefing s'ouvre silencieusement et vous découvrez une pièce bien éclairée, d'un beau rouge vif. A votre gauche, une rangée de bancs confortables, bien rembourrés, tous équipés de vi-

bro-masseurs et de systèmes de climatisation intégrés. A côté, une table basse avec dessus six canettes de Potion Dynamique Gazeuse Brune et un bol de chips d'apéritif aux algues. En bruit de fond, les haut-parleurs de la sonorisation publique diffusent les doux accords des Alphan Pops. Tandis que vous vous imprégnez de cette atmosphère luxueuse, un clone en livrée rouge s'avance vers vous, s'incline et vous dit poliment : "Bon cycle diurne, citoyens. Je m'appelle Mata-R-DII-2. Le briefing va commencer d'un instant à l'autre. En attendant, puis-je vous offrir quelque chose à boire et à manger ?" (Si une telle entrée en matière n'inquiète pas vos joueurs rien n'y fera !)

13-14 La porte de la salle de briefing laisse échapper un grincement aigu, comme si elle essayait vainement de s'ouvrir. Derrière, vous entendez une série de bruits étouffés, suivie d'une forte détonation. La porte se bombe brusquement vers vous et des volutes de fumée s'échappent de dessous. Elle reste pourtant bien fermée. Que faites-vous ?

15-17 La porte de la salle de briefing s'ouvre silencieusement et vous entrez dans une pièce violemment éclairée par une rangée de spots puissants fixés au plafond. Il fait chaud. Vous êtes immédiatement en nage. Une lampe plus puissante encore est installée derrière l'estrade, vous empêchant de distinguer ce(ux) qui se tien(nen)t en face de vous. Une voix rauque et éraillée, qui semble émaner des murs mêmes, vous ordonne de vous asseoir sur les bancs. Vous vous exécutez, bien que le métal soit suffisamment chaud pour qu'on y cuise une boulette aux algues. Bon sang, espérons que

cette chaleur ne fera pas exploser les cartouches de fusil des PJs.

18-20 La porte de la salle de briefing s'ouvre silencieusement et vous découvrez un champ de vive lumière chatoyante qui bloque entièrement l'entrée. Vous restez prudemment immobiles. Une voix impérieuse vous presse de franchir le rideau lumineux "C'est un simple détecteur expérimental, nous voulons nous assurer que personne n'introduit d'armes ici".

Que faites-vous ? (Chose étonnante, ce détecteur fonctionne bel et bien. Si un Clarificateur s'avise de pénétrer armé dans la pièce, il est aussitôt foudroyé par une terrible décharge d'électricité brute - une forte odeur d'ozone emplit l'air, l'éclairage flanche dans tout le Complexe Alpha et une femme baisse la tête en murmurant : "Ils ont eu Ricc-O", le grand jeu quoi ! Les Pjs qui abandonnent leurs armes s'en sortent indemnes... Mais où vont-ils bien pouvoir les mettre ? Le vol étant un sport très populaire dans le Complexe Alpha, les laisser sans surveillance dans le couloir serait à coup sûr une mauvaise idée ! Peut-être les Clarificateurs pourront-ils graisser la patte à quelqu'un pour qu'il les leur garde ; mais vu la valeur des armes elles-mêmes, la somme devra être rondelette ! Un gardbot se chargerait volontiers de cette mission, mais il faudrait une solide démonstration de Logique Spécieuse pour le convaincre de ne pas abandonner son poste si quelqu'un lui confie une autre tâche. Hum, sacré problème ! Tandis que les PJs planchent dessus, précisez leur que la voix venue de la salle de briefing se fait pressante... Très pressante !)

Table des Agents Coercitifs

1- 4. Un à six gardes Sec Int d'accréditation ROUGE, portant des armures reflé (L4), des fusils laser (9L), indice 10 et des matraques (81).

5- 8. Un à six gardbots modèle standard (voir ci-dessous)

9. Trois gorilles Sec Int d'accréditation VERTE portant des armures reflé sur des combinaisons en kevlar (L4) et armés de fusils laser (9L), indice 14, et de neuro-fouets (10E), indice 10

10. Douze frobots portant des armures réfléchissantes bon marché (L2), deux tampons de paille de fer rotatifs (61), indice 16, deux attaques par round.

11. Un énorme poids de seize tonnes suspendu au-dessus des bancs des Clarificateurs par une petite chaîne ridicule (151), indice 16 (en cas de chute, 16 chances sur 20 qu'un Clarificateur soit écrasé).

12. Un technicien ROUGE de R & C, apparemment très nerveux, revêtu d'une armure de combat (U4) et tenant précautionneusement à la main une petite fiole de liquide rougeâtre (gaz hallucinogène ultra-concentré).

14. Un technicien ROUGE de R & C, apparemment très nerveux, revêtu d'une armure de combat (U4) et tenant précautionneusement à la main une petite fiole de liquide translucide (nitroglycérine - 101)

15. Un technicien ROUGE de R & C, apparemment très nerveux, revêtu d'une armure de combat (U4), et tenant précautionneusement à la main une petite fiole de liquide bleuâtre (Potion Dynamique Gazeuse - il s'est trompé de fiole, mais bon... L'erreur est chronique, heu pardon, clonique !)

16. Quatre bombots, dépourvus d'armure, qui s'auto-détruisent (10PA) si l'officier de briefing leur en donne l'ordre ou s'ils sont

endommagés.

17. Quatre bombots, dépourvus d'armure, qui s'auto-détruisent (10PA) au moment où ça risque d'être le plus marrant (ils ont été trafiqués par un roboticien membre des Léopards de la Mort).

18. 25 gorilles ROUGES de la Sec Int, armés de lance-projectiles à cartouches dumdum (8P), indice 3 (ce sont de nouvelles recrues en stage de formation. Inutile de dire que certaines sont effrayées par leurs nouvelles responsabilités et qu'elles ont une fâcheuse tendance à faire feu dès que quelqu'un crie "bouh !". Et, bien entendu, les autres suivent alors le mouvement...)

19. Quatre kungfubots, revêtus d'armures U5 ; prises imparables (91), indice 16; deux attaques par round.

20. Apparemment, il n'y a aucun garde (GLOUP !)

Non, barrez tout, on recommence: les pires sont ceux qui se trouvent près de la porte, car leurs occupants ont de bien plus grandes "chances" que les autres d'être appelés en mission.

Ah, encore une chose à propos de cette fameuse Salle d'Attente/Salle de Tir. Elle n'est pas réellement utilisée comme stand de tir: c'est simplement que le grand patron des Clarificateurs en avait assez de recevoir des plaintes du PDH & CM au sujet de l'incroyable quantité de biens de l'Ordinateur qui y étaient détruits; il a réglé le problème en faisant classer cette zone "Terrain de Tir"...

Les Salles de Briefing

Ah, les salles de briefing! Quel Maître de Jeu peut prétendre qu'il n'a pas un petit faible pour ces charmants endroits où les Clarificateurs se blotissent craintivement les uns contre les autres, tels des oisillons face à un serpent, pour écouter en silence de sombres silhouettes énoncer les détails de leur arrêt de mort - de sombres silhouettes dont des hordes anonymes de gardbots étincelants, ou de gorilles Vautours sadiques portant des armes terrifiantes font appliquer à la lettre le moindre des caprices?

Et celles du secteur DOA, me direz-vous?

Eh bien vous serez sans doute ravi d'apprendre que les salles de briefing DOAïennes valent celles du reste du Complexe Alpha. Il y a une ambiance terrifiante, de solides moyens coercitifs et des officiers pour faire de chaque visite dans ces locaux une expérience palpitante et terriblement (c'est le mot) amusante pour vos Clarificateurs.

Au total, il y a neuf salles de briefing, dont en moyenne six sont en service (les trois autres étant en voie de reconstruction ou d'exhumation). Ces pièces ont toutes à peu près la même apparence: elles mesurent cinq mètres sur cinq, comportent plusieurs rangées de bancs inconfortables et, leur faisant face, une haute estrade sur laquelle quatre officiers de briefing peuvent prendre place. D'inquiétantes caméras de surveillance sont installées aux quatre angles de la pièce.

Rien de bien exaltant, me direz-vous? Rassurez-vous! Deux petits jets de dé et vous pourrez transformer n'importe quelle salle de briefing en un petit chef d'œuvre macabre! Comment cela? Grâce aux deux magnifiques tables ci-contre... Personnalisation et terreur assurées!

Le Central de Contrôle et de Dispatching

C'est la branche administrative du corps des Clarificateurs. On y trouve des gratte-papiers, des officiers de briefing, des opérateurs de com-units, des gratte-papiers, des secrétaires, des assistants administrateurs, des gratte-papiers, des cadres administratifs, des petits fonctionnaires, des groupies de Clarificateurs et des gratte-papiers. On peut classer les employés du CCD en deux grandes catégories :

les PNJs classiques, sans compétence particulière et incapable de distinguer le canon d'un laser de sa crosse, et les anciens Clarificateurs qui ont eu assez de piston pour obtenir un travail de bureau. Comme ces derniers savent parfaitement distinguer le canon d'un laser de sa crosse, ils passent le plus clair de leur temps à paresser près du distributeur de boissons pendant que les autres se tapent tout le travail.

Les Clarificateurs constituent le dernier rempart de l'Ordinateur en cas d'attaque commie et notre Ami est le cerveau même de ce service à part. Il prend donc toutes les mesures possibles pour éviter que la trahison ne s'infilte ici. La densité de caméras de surveillance par mètre cube est plus forte dans le QGC que dans aucune autre zone du Complexe Alpha, et des gardes Sec Int d'accréditation JAUNE ou supérieure sont postés dans toutes les pièces.

Et comme ces gardes sont assez jaloux des Clarificateurs, ils accomplissent leur tâche avec, dirons-nous, un zèle un peu excessif. Les dirigeants des Clarificateurs ripostent en confiant à un nombre impressionnant de leurs agents des missions d'infiltration et d'épuration de la Sécurité Interne. L'Ordinateur encourage cette rivalité pas toujours amicale car il y voit un moyen de garder les deux services bien en main.

Comme tous les départements administratifs, le CCD a pour principale fonction d'engendrer de véritables raz-de-marée paperassiers, son deuxième objectif étant de répartir les mises en alerte entre les différentes équipes de Clarificateurs et d'effectuer le suivi des groupes en mission. Pour plus de détails, voyez le paragraphe "Ce qui devrait se passer en théorie" ci-après.

Descriptif du Département Information

C'est dans ces locaux que les loyaux Clarificateurs se reposent et récupèrent entre deux missions, attendant toujours avec impatience une nouvelle occasion de servir l'Ordinateur.

Le Vrai Scoop

Toute une bande de dangereux individus armés attendent ici l'ordre de sortir se faire descendre tandis que toute une bande de gratte-papiers minables essaient de justifier leur existence en imaginant pour eux des missions plus périlleuses les unes que les autres.

Les PNJs

Les Clarificateurs

Cy-R-PNK-1

Prototype du Clarificateur moyen

Description: Petit, cheveux gras, pantalons moulants, sourire sarcastique

Service: Clarificateurs

Société Secrète: Léopards de la Mort, rang 1

Pouvoir mutant: Pyrokinésie

Armes et Armure: Pistolet laser (8L), indice 10; veste en cuir (I1)

Principales compétences: Utilisation et maintenance d'automobile 16; Démolition 13

Background: Tout à fait le genre leader d'un gang de jeunes délinquants, un type aussi puant et nuisible ne devrait pas avoir le droit de vivre. Il n'a que mépris pour tout et pour tous, en particulier lorsqu'il s'agit de Clarificateurs débutants. Il se fait d'ailleurs un plaisir de leur faire subir dans la Salle d'Attente des brimades violentes et dangereuses, sous couvert de plaisanterie. S'il est encore vivant, il le doit uniquement à sa solide amitié avec Mast-O-DONN-1-6 (voir ci-dessous).

Mast-O-DONN-1-6

Clarificateur peu ordinaire

Description: Arcades sourcilières basses et proéminentes; mains balayant le sol; mâchoires tombantes

Service: Clarificateurs

Armes et armure: Pistolet laser (8L), indice 16; mains nues (7I), indice 16; armure reflex sur combinaison de kevlar, bonus macho (L6P5U2)

Société secrète: Trop féroce pour appartenir à aucune

Pouvoir mutant: Contrôle de l'Adrénaline

Principales compétences: Inutiles

Background: Affecté au service des Clarificateurs, Mast-O a très vite compris deux choses: premièrement, il ne ferait pas de vieux os s'il continuait à partir en mission; deuxièmement, même s'il réussissait à survivre aux missions elles-mêmes, ses coéquipiers finiraient par avoir sa peau! Avec une certaine intelligence frustrée, il conclut qu'il n'y avait qu'une chose à faire. Au cours des quelques missions qui suivirent, il organisa toute une série d'habiles "accidents" au cours desquels tous ses coéquipiers trouvèrent la mort, le laissant provisoirement seul membre de son équipe de mission. Convaincre l'Officier Responsable des Affectations d'activer tous ses frères clones pour former une équipe "familiale" fut ensuite un jeu d'enfant pour les talents persuasifs de Mast-O... Et depuis, Mast-O et ses frères travaillent la main dans la main!

Cy-R-PNK est le seul clone qu'ils apprécient. Peut-être, parce qu'ils voient en lui un reflet plus jeune et plus innocent de ce qu'ils sont devenus. Peut-être aussi parce que Cy-R-PNK leur fournit régulièrement de la Red Death (alcool de cellulose à 150°) qu'il se procure auprès de ses collègues Léopards de la Mort.

Laura-V-DOA-3

Prototype de la Clarificatrice moyenne

Description: Clone d'apparence sérieuse et consciencieuse (son portrait a figuré sur toutes les affiches de recrutement des Clarificateurs pendant les quatre derniers cycles mensuels)

Service: Clarificateurs (taupe de la Sec Int)

Armes et Armure: Pistolet laser (8L), indice



13; matraque (8I), indice 10; armure reflé (L4)

Société Secrète: Humanistes, rang 4

Pouvoir mutant: Lévitacion

Principales compétences: Psychoscopie 2, Discrétion 3, Surveillance 1

Background: Laura-V est l'agent de la Sec Int la plus nulle de toute l'histoire du Complexe Alpha. Tout en elle - son air BCBG, son attitude austère, ses rangiers réglementaires - sent la taupe Sec Int à plein nez!

Dans ce cas, me demanderez-vous, pourquoi les Clarificateurs ne la descendent-ils pas? C'est simple, s'ils se débarrassaient d'elle, peut-être que la Sec Int nommerait à sa place un bon agent!

Les Officiers de Briefing

Cub-I-CUL-4

Description: Petit clone trapu, laid, aux yeux noirs et au regard perçant

Service: Clarificateurs

Armes et Armure: Néant

Société Secrète: Destructeurs de Frankenstein, rang 12

Pouvoir Mutant: Sonde mentale

Principales Compétences: Intimidation 18, Recherche de données 16, Analyse de données 16, Programmation d'Ordinateurs 14

Background: Cub-I-CUL a une sainte horreur des machines. Il les hait. Il les hait dans leurs moindres détails: leur apparence, leur odeur, cette manière qu'elles ont de se glisser silencieusement derrière vous et de vous décapiter proprement dans votre sommeil...

Il y a déjà plusieurs cycles hebdomadaires que Corpore Metal a découvert que Cub-I était un Destructeur de Frankenstein de haut rang. Il a d'ailleurs essayé plusieurs tentatives de

meurtre (ingénieuses, mais jusqu'ici infructueuses), en réaction desquelles il a considérablement intensifié ses activités anti-robots. Les missions qu'il confie aux Clarificateurs consistent souvent à désactiver des robots "défectueux".

Jane-I-CID-3

Officier de Briefing

Description: Grande, mince, porte une tunique INDIGO dont le capuchon couvre la moitié de son visage

Service: Clarificateurs

Armes et Armure: Apparement aucune... mais cette clone dissimule sous sa robe une épée énergétique (12E), indice 16

Société Secrète: Romantiques, rang 4

Pouvoir Mutant: Empathie

Principales Compétences: Intimidation 13, Analyse de données 13, Recherche de données 12, Programmation d'Ordinateurs 14

Background: Jane-I-CID est une exception dans les rangs des Clarificateurs, elle s'est élevée dans la hiérarchie jusqu'à devenir officier de briefing par son *seul mérite!* Elle est dévouée, compétente et ce n'est la clone de paille de personne. Les Clarificateurs qui travaillent avec elle ont droit à un briefing clair, qui va droit au but, à un équipement adapté (sauf pour les appareils expérimentaux, bien entendu... Mais là, elle n'y peut rien), à un solide support logistique et à des renseignements aussi précis que possible.

En contrepartie, elle attend de ses Clarificateurs qu'ils mènent à bien leurs missions sans faire d'histoires ni de casse. Elle ne tolère aucun échec et descend joyeusement tous ceux qui la déçoivent. En tant qu'ancienne Clarificatrice, elle connaît toutes les ficelles du métier et ne se laisse pas aisément duper.

Le Vieux

Directeur du QG des Clarificateurs

Description: Mystère, personne ne l'a jamais vu

Service: Clarificateurs

Armes et Armure: Allez savoir!

Société Secrète: On ne peut plus secrète

Pouvoir Mutant: Mystère

Principales Compétences: Dieu sait lesquelles!

Background: De mémoire de clone, le Vieux a toujours été à la tête du QG des Clarificateurs. Il occupe le bureau du coin - celui avec les grandes baies vitrées donnant sur la station de métro - depuis au moins trente ans, peut-être plus. Ça fait des cycles annuels qu'il dirige d'une poigne de fer le QGC - écrasant impitoyablement tous ceux qui se mettent en travers de son chemin. Ses subordonnés en ont une peur bleue, ils prétendent qu'il serait capable de faire fondre un gardbot rien qu'en le regardant dans les yeux.

Toujours est-il qu'il y a environ une dizaine de cycles annuels, il est entré dans son bureau en disant à sa secrétaire qu'il ne voulait pas être dérangé. Il a verrouillé la porte et personne ne l'a plus jamais revu!

Au fil des ans, certains ont commencé à se demander s'il n'était pas mort, mais jusqu'ici personne n'a eu le courage de frapper à sa porte ou de faire un rapport à l'Ordinateur. D'ailleurs, un Grand Programmeur qui essayait de reprogrammer l'Ordinateur pour obtenir de son synthétiseur alimentaire des chips aux algues plus croustillantes a malencontreusement effacé le fichier du Vieux. Ce qui expliquerait que notre Ami n'ait rien remarqué de louche...

Ce qui devrait se passer en Théorie

Lorsqu'on leur signale une catastrophe naturelle, une attaque commie ou quelque autre situation critique, les cadres du QG des Clarificateurs évaluent rapidement la gravité et la nature du problème et envoient sur place une équipe d'agents possédant les compétences et le matériel adéquats. Une fois sur leur lieu de mission, les Clarificateurs restent en contact régulier avec les cadres du QG pour les tenir au courant des derniers développements de l'action et éventuellement leur demander des renforts.

Ce qui se passe en Réalité

Chose étonnante, ce qui se passe effectivement dans ce département n'est pas totalement étranger à ce qui devrait théoriquement s'y passer. Le QGC essaie bel et bien de déterminer la nature et la gravité des problèmes qui se présentent, il fait réellement de son mieux pour confier les missions aux équipes les mieux placées pour les mener à bien, et il y a bien des opérateurs chargés de rester en contact avec les agents qui sont sur le terrain. Seulement, les

choses ne marchent pas toujours comme prévu, c'est le problème!

Le QG des Clarificateurs fonctionne sur le principe des 3/8, avec des équipes de jour, de soirée et de nuit. Il y a en permanence environ 200 agents en service, plus une centaine de bureaucrates travaillant dans le CCD et une cinquantaine d'employés de la Sec Int.

Le CCD constitue le premier maillon de la chaîne d'événements qui se déroule entre une catastrophe et la mise en alerte d'une équipe de Clarificateurs; tout commence au CCD, dans le standard télécommuniqué. De jour comme de nuit, des équipes de standardistes s'y relaient pour prendre les appels de l'Ordinateurs ou des citoyens de haute accréditation, tandis que d'autres employés guettent les messages d'urgence émis sur les canaux spéciaux.

Les Clarificateurs de haute accréditation ne se contentent pas de transmettre les messages extérieurs: dans une certaine mesure, ils sont aussi habilités à organiser eux-mêmes des missions. Seul l'Officier Responsable des Affectations, le personnel de briefing d'accréditation INDIGO ou supérieure, et le directeur du QGC en ont le droit et, à part le directeur, ils doivent tous en référer préalablement à l'Ordinateur.

Dès qu'on lui transmet un appel, l'Officier Responsable des Affectations remplit trois exemplaires du Formulaire de Mobilisation d'Urgence, il en expédie un à l'agent de liaison de la Sécurité Interne (qui le remettra à l'officier de briefing), un autre au service d'archives d'UCT et il détruit le troisième par mesure de sécurité.

Ah, le FMU! Dix pages dactylographiées en tout petits caractères avec de minuscules cases à cocher et des centaines de lignes à compléter. Il faut en moyenne six heures à l'Officier Responsable des Affectations pour remplir cet ingénieux formulaire mis au point par les spécialistes du rendement d'UCT.

Bien entendu, en cas d'appel urgent, ce délai est bien trop long et l'Officier Responsable des Affectations se contente de transmettre au personnel de briefing un court message du genre: "Eddy, fissure d'un réacteur, étage 6a, envoie quelqu'un sur place pour enquête, merci. FMI suit". Sans compter que bien souvent l'Officier Responsable des Affectations n'a pas l'accréditation requise pour connaître les dessous de l'affaire et qu'il est obligé de lais-

ser en blanc les trois quarts du formulaire. Et d'ailleurs, même si le FMU est correctement rempli, l'agent de liaison de la Sec Int en censure parfois (pour ne pas dire toujours) de nombreux passages avant de le transmettre à l'officier de briefing - soit par mesure de sécurité, soit par malveillance pure.

Un officier de briefing est ensuite nommé responsable de mission. Il étudie attentivement le FMU (grattant discrètement de l'ongle les plages de corrector blanc laissées par l'agent de liaison Sec Int), signale à PLI et à R & C la nature de la mission en cours et réclame le matériel nécessaire.

L'officier de briefing choisit ensuite une équipe de Clarificateurs, envoie un messenger chercher les malheureux élus et se rend dans sa salle de briefing attirée pour y attendre l'arrivée de l'équipe.

Lorsqu'il choisit une équipe pour une mission donnée, l'officier de briefing tient toujours compte de trois paramètres: la mission est-elle particulièrement dangereuse? Quelles sommes lui ont versées les différentes équipes pour éviter d'être affectées à des missions particulièrement dangereuses? L'équipe choisie a-t-elle une chance de s'en tirer et de venir lui réclamer des comptes? Cela dit, d'autres facteurs guident l'officier de briefing dans son choix: sa société secrète désire-t-elle que la mission réussisse ou échoue? L'Ordinateur attache-t-il une importance particulière à l'entreprise (il arrive que notre Ami intervienne dans le choix du matériel ou des Clarificateurs affectés à une mission)?

Une fois que les Clarificateurs ont quitté leur salle de briefing pour se rendre sur leur lieu de mission, l'officier responsable reste à son poste de contrôle pour capter les messages des com-units de l'équipe et demander des rapports réguliers. Certains officiers de briefing surveillent de très près leurs agents, leur donnant des instructions extrêmement précises (et généralement tout-à-fait déplacées) à chaque étape de leur mission; d'autres se montrent plus coulants, respectant le libre arbitre de leurs Clarificateurs, les laissant prendre des décisions, évaluer eux-mêmes les situations - et aussi porter le chapeau si les choses tournent mal!

Une fois sa mission terminée, l'équipe retourne dans la même salle pour son débriefing (à vous d'imaginer la suite).

Les Scénarios

Ce n'est pas parce qu'en règle générale, le QGC sert uniquement de point de départ aux missions qu'il vous est interdit d'imaginer des aventures qui s'y dérouleraient intégralement.

1. Les Clarificateurs se voient confier une mission trop secrète et ultra importante: infiltrer la Sec Int et débusquer les traîtres qui se cachent dans ce service. On leur fournit de fausses plaques d'identification et des couvre-langues spéciaux qui leur permettront de se faire passer pour des stagiaires venus d'autres secteurs et nommés au QG de la Sec Int. Peu de temps après, leurs supérieurs de la Sécurité Interne leur confient une autre mission, non moins secrète et importante: infiltrer le QG des Clarificateurs et débusquer les traîtres qui s'y cachent! On leur fournit de fausses plaques d'identification et des couvre-langues spéciaux qui leur permettront de se faire passer pour des stagiaires venus d'autres secteurs et nommés au QG des Clarificateurs - où ils découvriront d'ailleurs de fieffés traîtres! Vont-ils les dénoncer? Et, si oui, à qui?

Inutile de dire que dénoncer ses petits camarades Clarificateurs n'est pas le meilleur moyen de faire de vieux os. D'un autre côté, la Sec Int dispose sans doute d'autres agents au sein du QG qui, eux, ne se priveront pas de le faire. Faut-il préciser que couvrir les actes de trahison de ses collègues n'est pas non plus le meilleur moyen de faire de vieux os?

Et d'ailleurs, que va dire l'officier de briefing de nos héros lorsqu'il les verra revenir au QG des Clarificateurs au lieu de rester sagement à espionner le Sec Int? E que diront les collègues des PJs d'identification à la prochaine relève?

Sacré casse-tête chinois!

La Base Vautour du Secteur DOA

par Steve Gilbert

“Ça doit être là-bas... Bon sang, tu as vu comme c'est grand? Encore plus grand que...”

“Wau! Un appareil Vautour, juste comme celui de Teela O'Malley! Et vise un peu tous ces gorilles - euh, pardon, tous ces soldats! Rien que de savoir qu'ils défendraient le Complexe Alpha, je me sens en sécurité... Hey, regarde là-bas, derrière les grilles... Tu penses que c'est vraiment l'Extérieur? Pas étonnant que les Vautours soient tous d'accréditation VERTE!”

“Hep, là ! Qu'est-ce que vous fichez ici, bande de minables?”

“Ben c'est qu'on nous a dit de nous présenter au deuxième sous-sol de la Base Vautour du secteur DOA pour...”

“Vous êtes dans le premier sous-sol.”

“Euh... Désolé de cette regrettable erreur, monsieur l'officier”.

“Je parie que vous vouliez juste jeter un coup d'œil sur le prototype du nouveau Chasseur Vautour 920... Hein, *camarades?*”

“Oh, non monsieur! Hey, mais pourquoi vous braquez ce laser sur...”

Description Géographique

Si vous prenez une base secrète de sous-marins nucléaires, un camp militaire d'entraînement au combat rapproché, que vous mélangez bien et que vous ajoutez quelques scènes de bagarres prises dans un mauvais film de kung-fu, vous aurez une assez bonne idée de ce à quoi ressemble la Base Vautour du secteur DOA. Elle occupe trois étages: le rez-de-chaussée (immense hangar), le premier sous-sol (principale voie d'accès, approvisionnement et maintenance des véhicules), et le deuxième sous-sol (siège de l'état-major, salles d'interrogatoire et poste d'extraction protéinique).

Le Rez-de-Chaussée (le Hangar)

Cette immense zone recouverte d'un dôme est presque aussi grande que le pont supérieur d'un porte-avions. C'est là que logent les Chasseurs VERTS, escadron d'élite des Guerriers Vautours. Le sol de cet immense hangar est sillonné par tout un tas de lignes repères qui délimitent les aires d'entretien, les zones de stationnement des appareils Vautours et les postes de ravitaillement en carburant. Au centre du hangar, se dresse une immense tour de contrôle et, à côté d'elle, l'énorme ascenseur qui assurait le transport des engins Vautours et autres véhicules entre le rez-de-chaussée et le premier sous-sol (principale voie d'accès, approvisionnement et maintenance).

La flotte Vautour est stationnée au fond du hangar, toujours prête à partir en découdre en cas d'alerte (et quand nous disons découdre...). Le personnel du hangar est au complet et sur le pied de guerre 24 heures sur 24, de sorte que quel que soit le moment où les commies se dé-

cideront à attaquer, ils seront reçus par tout un Escadron Vautour en guise de comité d'accueil. Environ 50 soldats travaillent dans cette zone de la base.

La Piste d'Atterrissage: D'énormes portes coulissantes donnent accès au long tunnel souterrain qui tient lieu de piste d'envol et d'atterrissage de la Base. Ne prêtez pas l'oreille aux rumeurs séditeuses qui prétendent que le Vautour 920 est un engin fort peu maniable et que la tour de contrôle donne souvent l'autorisation d'atterrir ou de décoller sur l'unique piste d'envol à plusieurs chasseurs en même temps. Ne vous laissez pas non plus impressionner par les trous, les zébrures calcinées et les bouts de métal noircis qui jalonnent le tunnel.

Les Cuves de Carburant et le Poste de Ravitaillement: Deux énormes cuves de stockage se dressent l'une à côté de l'autre. La première contient une puissante batterie à électrofusion utilisée pour recharger les accus des nombreux robots et véhicules électriques qui sillonnent en permanence la Base Vautour du secteur DOA. La seconde est barrée d'une énorme inscription : “DANGER C3H18”.

Les Clarificateurs qui réussiront leur jet de Chimie identifieront ce produit comme étant le carburant particulièrement instable qu'on utilise dans le Complexe Alpha pour les guerbots, les chasseurs Vautours de pointe et les voitures de tourisme (signalons au passage qu'il entre également pour une part importante dans la composition des Délices Glacés... mais c'est une autre histoire!). Deux utilibots travaillent près de ces cuves, faisant le plein des véhicules ou rechargeant leurs accus selon les demandes. Ces deux robots sont plutôt nerveux; il faut dire qu'ils ont déjà fait plusieurs fois l'expérience traumatisante des violentes explosions provoquées par le C3H18.

La Tour de Contrôle: C'est à partir d'ici que les Aiguilleurs transmettent les instructions de l'Etat Major (voir deuxième sous-sol) aux pilotes de chasseurs. Cette haute construction est entourée d'un blindage de synthacier/synthéglass qui la protège parfaitement d'éventuelles explosions au sol. Une position “dominante” présente parfois de petits avantages!

Le Foyer des Soldats Vautours: Cette salle pleine de jeux vidéo VERTS tout neufs, de Lib Serv Drug et d'écrans vidéo sert de point de ralliement aux soldats, pilotes et officiers Vautours de la Base. On ne peut pas dire que les Clarificateurs y soient les bienvenus! S'ils y mettent les pieds, repensez aux scènes de bagarres de bars que vous avez pu voir dans de vieux films de guerre.

Le premier Sous-Sol: Principale Voie d'Accès, Approvisionnement et Maintenance des Véhicules

Cette zone de la base est encore plus grande et plus active que le hangar supérieur. Des ma-

nitoubots y déplacent des chars entiers; d'énormes transbots remorquent des Vautours 920, des utilibots s'activent autour des appareils endommagés, des dizaines de véhicules divers foncent comme des fous, décrivant des figures géométriques assez peu euclidiennes! D'impressionnantes grilles de synthacier s'ouvrent à intervalles irréguliers dans le mur du fond pour laisser passer le flux des engins et des piétons qui se rendent à ... l'Extérieur!

L'Armurerie: Prenez une arme, n'importe laquelle. Vous en trouverez au moins dix exemplaires ici! Il vous faut un fusicone? No problem, monsieur le soldat Vautour! Un bon? Bof! Un formulaire? Bah, ne vous en faites pas pour ça...

Les employés qui travaillent ici surnomment l'Armurerie l'Hebdo-Cycle Paradise... Parce qu'aucun clone affecté ici n'y survit plus de sept jours. La bourde la plus fréquente que commettent les débutants consiste à réclamer aux Soldats Vautours des Bons de Réquisition de Matériel. Fatale erreur!

Les gorilles Vautours n'aiment guère les formulaires, voyez-vous... Disons que ça les énerve que de minables gratte-papiers de PLI leur réclament des papiers. Or, il est déjà arrivé que des soldats Vautours énervés expriment leur dépit en trucidant tous les employés de l'Armurerie. Dans ce cas, on fait appel à des Clarificateurs pour jouer les intérimaires en attendant l'arrivée des remplaçants. Prions pour que vos PJs ne se retrouvent jamais dans cette délicate situation!

L'Atelier de Réparation: Quatre réparateurs spécialisés dans Services Techniques, assistés de huit utilibots travaillent ici, s'efforçant de maintenir en état de marche les blindés, les VTT (Véhicules Tous Terrains) et les chasseurs Vautours de la Base DOAienne. Mission pratiquement impossible, d'autant que la plupart des cerveaux de pilotage automatique n'ont aucune intention d'être réparés et qu'ils donnent aux mécaniciens des indications complètement fantaisistes - “Citoyen, il est évident que quelque traître commie a trafiqué votre jauge de température: mes circuits de sécurité m'indiquent que mon moteur surchauffe encore dangereusement.”

Pourquoi ces chasseurs préfèrent-ils rester en panne?... Vous connaissez beaucoup de gens qui s'amusent à laisser tomber leur chat du troisième étage juste pour voir s'il va retomber sur ses pattes? Non? Eh bien, dites-vous que c'est ainsi que les pilotes Vautours traitent leurs appareils!

La Casse: Les carcasses de centaines de véhicules Vautours à l'état d'épaves sont entassées dans cet entrepôt de taille moyenne. On envoie souvent les Clarificateurs y chercher des pièces pour les réparateurs.

Pourquoi ces derniers ne vont-ils pas les chercher eux-mêmes? Premièrement, parce qu'il est parfois déprimant de démonter une pièce sur un appareil mis au rebut (rappelez-

vous cette scène de 2001 *Odyssée de l'Espace* où Dave déconnecte les fonctions supérieures de CARL : "Arrêtez, Dave. Je vous en prie, arrêtez. J'ai peur, Dave..."; deuxièmement, parce que c'est dangereux. Faites marcher votre imagination: peut-être qu'une ou deux cartouches de fusil seront restées dans le chargeur ou que l'engin tentera d'assommer les Clarificateurs avec son canon pivotant, ou que d'autres véhicules s'avanceront vers les apprentis ferrailleurs d'un air menaçant en répétant "On veut juste quelques pièces... Juste quelques pièces..."

Le Tunnel d'Accès des Véhicules: Cet énorme passage fortifié donne directement sur l'Extérieur. Deux tourelles hérissées de canons laser III et de générateurs de plasma pivotants se dressent de part et d'autre des grilles. Une cabine de contrôle en synthéglass est fixée au mur au-dessus. Elle abrite une surveillante Vautour d'accréditation INDIGO, Barb-I-CAN-3 (voir "Les PNJs"). Lorsqu'un citoyen désire franchir les grilles, il doit présenter à ce vigile une autorisation en bonne et due forme.

Les Réservoirs de Carburant: Ces deux cuves sont identiques à celle du hangar du rez-de-chaussée. Mais au lieu de deux robots bourrés de tics nerveux, c'est un gorille Vautour du nom de Shell-V-SSO-3 et son acolyte servile et pleurnichard, Phil-R-NIF-5 qui s'occupent



des pompes. Inutile de préciser qu'il n'y a jamais aucun problème lorsque des Soldats Vautours viennent faire le plein. Lorsque ce sont des citoyens étrangers à la Base, ils ont intérêt à se munir d'un PCV (Permis de Conduire les Véhicules), d'une AEBVDOA (Autorisation d'Entrée dans la Base Vautour du secteur DOA), et d'un BREC (Bon de Réquisition Express de Carburant) remplis en trois exemplaires et ratifiés par les autorités compétentes... Sans quoi ils risquent d'avoir quelques problèmes!

Le deuxième Sous-Sol: Siège de l'Etat Major, Salle d'Interrogatoire et Poste d'Extraction Protéinique

Les étroits couloirs du siège de l'Etat Major forment un saisissant contraste avec les grands espaces ouverts et l'activité fébrile des étages supérieurs. C'est ici que le Commandant en Chef de la base Vautour DOAïenne, Tact-I-QUE-2, attend de pied ferme l'attaque commie maintes et maintes fois annoncée (mais jusqu'ici jamais déclenchée).

La Salle de Contrôle de la Base Vautour: Représentez-vous une salle BLEUE avec des dizaines de consoles, chacune comportant des centaines de boutons, des milliers de voyants et des millions de cadrans (OK, peut-être pas des millions... mais pas loin!). Vous y êtes? Bon, maintenant, le personnel: les Trois Stooges et Jerry Lewis. Pour corser l'atmosphère, ajoutez quelques sirènes d'alarme.

Vous vous demandez sans doute pourquoi l'Etat Major de la Base Vautour DOAïenne se compose d'un ramassis d'incapables... Il y a une excellente raison à cela (voir encart ci-contre "Comment fonctionne la Base Vautour du secteur DOA")...

Le Bureau de Travail de Tact-I-QUE-2: "Bureau de Travail" n'est peut-être pas le terme approprié pour qualifier l'incroyable étalage de richesses au milieu duquel l'altruiste Tact-I a choisi de vivre. On y trouve tout: une

piscine olympique/bain massant/sauna, une fontaine de Potion Dynamique Gazeuse, un distributeur de chips aux algues etc...

Nous renonçons à vous décrire tous les articles de luxe qui meublent la pièce. Si vous avez besoin de détails, consultez le chapitre consacré aux Quartiers Résidentiels ULTRAVIOLETS. TACT-I n'est pas Grand Programmeur, mais il vit nettement au-dessus de ses moyens!

La Salle d'Interrogatoire et Poste d'Extraction Protéinique: Frank-I-STN-3, maigre chercheur de R&C, et ses quatre importants assistants, Mas-V-TOK-1 à 4, travaillent dans cette pièce austère au fond de laquelle se dresse une machine incroyablement sinistre aux proportions impressionnantes. Juste à côté, un petit couloir taillé juste aux dimensions d'un clone, avec un panneau "ENTREE" au-dessus de la porte et au fond une étroite fissure qui ressemble à s'y méprendre à une rape à fromage et porte l'inscription "SORTIE".

Les citoyens suspectés de sympathies commies sont escortés jusqu'à la machine par les assistants de Frank-I; on les fait entrer à l'intérieur et on appuie sur le bouton "MARCHE". Environ une minute plus tard, trois kilos de composés chimiques divers (tout ce qu'il reste du clone après déshydratation radicale) ressortent des tuyaux situés à l'arrière de la machine



Comment fonctionne la Base Vautour du Secteur DOA

Pleinement conscient de ce que la responsabilité du commandement de la Base Vautour DOAïenne a conduit plus d'un de ses prédécesseurs à des remplacements cliniques prématurés, Tact-I-QUE-2, le commandant en chef actuel, s'est mis au travail dès sa nomination. Il a aussitôt mis au point un dispositif propre à assurer sa longévité: il s'est empressé de nommer aux postes de responsabilités des incapables notoires, tout en accroissant de manière géométrique la difficulté de leur tâche. Résultat: une baisse d'efficacité du personnel doublée d'une montée en flèche du nombre des destructions ou pertes de biens de l'Ordinateur (erreurs de fichiers, accidents, marché noir etc...).

Vous dites? Tact-I doit être dans des sales draps? Tout faux, Buck-O! Son système de commandement est si complexe que même Albert Einstein serait incapable d'en suivre toutes les consignes sans faire d'erreur... De sorte que lorsque quelque chose tourne mal, Tact-I est toujours en mesure de faire porter le chapeau à l'un de ses subalternes, s'assurant ainsi un stock inépuisable de boucs-émissaires et une parfaite impunité pour sa petite personne.

Le système de commandement de Tact-I lui a assuré un dossier d'états de service si irréprochable que l'Ordinateur envisage de l'étendre à toutes les autres Bases Vautours du Complexe Alpha!

La bureaucratie est quand même une belle invention!

pour atterrir sur un plateau suspendu en dessous.

Les assistants du savant passent ensuite au crible le contenu du plateau, utilisant de petits pinceaux à poils durs et des loupes pour y chercher les résidus d'éventuels articles interdits. S'ils en trouvent, le tout est emballé dans un sac plastique et expédié au Centre d'Extermination. Dans le cas contraire, le clone est blanchi et l'on procède à sa réhydratation (il suffit d'ajouter 70 litres d'eau et de remuer vigoureusement pendant 5 à 7 minutes).

Le Terrain de Tir / Parcours du Combatant: Ce parcours a deux raisons d'être: premièrement, il maintient les troupes en parfaite condition physique; deuxièmement, il fournit des cibles mobiles aux usagers du Terrain de Tir. Bien entendu, les Guerriers Vautours qui s'entraînent là n'utilisent que des balles en plastique... Cela dit, vous seriez étonné du spectaculaire effet qu'elles produisent lorsqu'elles atteignent un clone qui vient d'arriver en haut de la corde lisse!

Ces Vautours, quelle bande de joyeux drilles!

La Salle d'Entraînement D-JO aux Techniques de Combat à mains nues: C'est ici que les soldats Vautours s'initient aux techniques de pointe des sports de combat grâce à la dernière invention de R&C... Le Judobot Modèle K/ILL-Mains nues (121), indice 18; armure de plate, indice 14.

Descriptif du Département Information

Armés des engins de guerre les plus récents, d'une loyauté au-dessus de tout soupçon, et intensivement entraînés à toutes les techniques de combat, les Soldats Vautours forment le noyau dur et l'élite des Forces Armées Alphaïennes.

Le Vrai Scoop

Voici une citation extraite du Grand Livre Sacré Illuminati : "Traités comme du bétail, nourris d'aliment saturés de stéroïdes et de pilule d'Ardeur Combative, entraînés à la violence depuis leur naissance et mentalement déficients... Pas étonnant que les Soldats Vautours soient les meilleurs combattants du Complexe Alpha! Le problème, c'est qu'ils n'ont aucun ennemi à combattre; la Grande



Conspiration Commie n'est qu'un mythe! Alors, contre qui se retourne toute cette agressivité?... Contre les civils alphaïens - déclenchant par la même occasion un nouveau cycle de peur et d'ignorance".

(Faut-il préciser que le Grand Livre Illuminati est terriblement séditionnaire?).

Les PNJs

Tact-I-QUE-2

Commandant en Chef de la Base Vautour

Description: Regard accusateur, courts cheveux bruns

Service: Forces armées

Armes et Armure: Pistolet à glace (8P), indice 19

Société Secrète: PECP Unifiée, rang 11

Pouvoir mutant: Mimétisme

Principales compétences: Logique spéceuse 17, Analyse de données (au sein de son propre réseau bureaucratique) 20

Background: Les Forces Armées ont toujours été prioritaires auprès du département d'Approvisionnement de PLI... Et les unités Vautours jouissent d'un statut privilégié au sein des Forces Armées! Tact-I étant Commandant en Chef d'une Base Vautour, autant dire qu'il obtient positivement tout ce qu'il veut de PLI.

Son train de vie est d'ailleurs nettement supérieur à celui de la plupart des citoyens ULTRAVIOLETS; et maintenant que son dispositif bureaucratique est en place, il n'a plus grand chose à faire... à part trouver régulièrement du personnel pour reconstituer son Etat Major! Et encore, dès qu'il aura fini de mettre au point son Test d'Aptitude aux Fonctions de Commandement, il sera débarrassé de cette corvée et pourra se consacrer totalement à sa vocation de bon vivant!

Kam-I-KZE-1

Chef d'Escadrille

Description: Cheveux ébouriffés, étrange lueur dans le regard

Service: Forces Armées

Armes et Armure: Pistolet laser (8L), indice 12

Société Secrète: Léopards de la Mort, rang 8

Pouvoir mutant: Régénération sur-développée (fonctionne comme un pouvoir de Régénération normal, mais en plus performant: ça marche même si le clone s'est fait découper en fines rondelles!)

Principales compétences: Indice 18 dans toutes les disciplines d'Aplomb, Utilisation et Maintenance d'Appareils Vautours 10

Background: Vous pensez peut-être que cela aurait dû mettre la puce à l'oreille de l'Ordinateur que trois escadrilles conduites par Kam-I aillent s'écraser quelques minutes après le décollage sur le même flanc de montagne? Et croyez-vous que notre Ami a dû trouver bizarre que Kam-I s'en tire à peu près indemne à chaque fois alors que les équipes de secours avaient du mal à retrouver, ne serait-ce que deux orteils, des autres pilotes?

Eh bien détrompez-vous! Aux yeux de l'Ordinateur, Kam-I est un héros, l'incarnation

même du dévouement et du désintéressement! ... Sans parler de PDH & CM qui lui court après pour ses pubs! Si vous mettez les pieds dans un Centre de Formation pour Pilotes Vautours, dès que vous aurez franchi la porte, vous tomberez inmanquablement sur un poster avec le visage souriant de Kam-I et le slogan: "Le chasseur Vautour 920? On peut dire qu'il m'a sauvé la mise plus d'une fois!" Soupir! Qu'est-ce qu'il ne faut pas entendre!

Top-V-SSV-2

Prototype du Pilote moyen

Description: Yeux bruns, cheveux bruns, teint halé, vêtements calcinés

Service: Forces Armées

Armes et Armure: Pistolet laser (8L), indice 16

Société Secrète: Humanistes, rang 6

Pouvoir Mutant: Précognition

Principales compétences: Utilisation et Maintenance d'Appareils Vautours 17, Baratin 14

Background: Top-V est le meilleur pilote de la Base Vautour du Secteur DOA... Mais ce n'est pas pour ça qu'il a la grosse tête! Enfin, disons quand même que ça ne lui déplaît pas que tout le monde le sache... "Alors, figurez-vous que j'étais en train de faire un virage sur l'aile type 14G quand tout-à-coup..."

Top-V-SSV-2 n'a pas du tout confiance en Kam-I, surtout depuis que Top-V-SSV-1 a trouvé la mort au cours d'une "mission de routine" organisée par ce chef d'escadrille! Top-V s'arrange toujours pour se faire porter pâle lorsque c'est Kam-I qui dirige les opérations de vol, c'en est presque louche... D'ailleurs, ces absences répétées n'ont pas échappé à l'œil vigilant de la Sécurité Interne.

Barb-I-CAN-3

Vigile

Description: Voix amicale et rassurante destinée à donner aux voyageurs un sentiment de sécurité tout-à-fait illusoire

Service: Forces armées

Armes et Armure: 2 canons laser III (13L), indice 16; armure de combat (U4)

Société Secrète: Club Sierra, rang 24

Pouvoir mutant: Electrochoc

Principales compétences: Réduit en miettes les véhicules qui franchissent les grilles, 6

Background: Nous avons dit que les énormes grilles donnant sur l'Extérieur s'ouvraient et se refermaient à intervalles irréguliers et apparemment sans raison? Eh bien, ce n'est pas tout-à-fait vrai... C'est plutôt Barb-I qui se livre à une libre interprétation des périls de Charybde et Scylla! Vous seriez étonné de voir la vitesse à laquelle peuvent se refermer les lourdes grilles qu'elle contrôle! Et comme elles constituent la seule voie de communication entre le Secteur DOA et l'Extérieur, vous imaginez que Barb-I ne risque pas de manquer de victimes!

Comment se fait-il qu'elle ne se fasse pas pincer? L'Ordinateur n'a-t-il donc aucun soupçon? Eh bien non, pas vraiment. Il faut dire que chaque fois que Barb-I coince quelqu'un entre ces grilles, elle utilise son pouvoir

d'Electrochoc pour court-circuiter le tableau de commande électronique - "Ce n'est pas de ma faute, Ami Ordinateur, les commandes étaient bloquées!"

Bien entendu, Barb-I ne s'en prend pas à tout le monde... Non monsieur! C'est un membre de haut rang du Club Sierra. Normalement, si vous voulez vous rendre à l'Extérieur, vous devez présenter un Laissez-Passer Provisoire Alpha/Extérieur (feuillet 1 à 8), rempli en trois exemplaires et ratifié par les autorités compétentes; mais, si vous lui demandez: "Quel temps fait-il?", Barb-I vous laisse passer sans problème!

A propos, il est assez curieux qu'un membre du Club Sierra aussi haut placé soit encore en vie... Barb-I aurait-elle un secret? L'Ordinateur seul le sait!

Serge-V-ANT-6

Officier de Haut Rang

Description : Gros dur à cuire

Service : Forces armées

Armes et armure : Générateur de plasma (20A), indice 14 ; Mains nues (8I), indice 17

Société secrète : Léopards de la Mort, rang 7

Pouvoir mutant : Contrôle de l'Adrénaline

Principales compétences : 17 dans toutes les disciplines d'Agilité et de Dextérité, 15 dans toutes les disciplines d'Aplomb

Background : Serge-V est Guerrier Vautour dans l'âme. Si vous vous êtes déjà trouvé en face d'un officier instructeur de régiment parachutiste, vous voyez le genre! Ce combattant de choc est chargé "de maintenir les troupes à leur top niveau". Sa méthode pédagogique favorite consiste à organiser des manœuvres avec tir à balles réelles en utilisant des Clarificateurs "volontaires" comme cibles.

Voici quelques phrases qui reviennent souvent dans la bouche de Serge-V et que vous pourriez glisser dans la conversation si vos PJs rencontrent ce personnage:

"Écoutez-moi, bande d'avortons. Je formais déjà des Soldats Vautours que vous n'étiez pas plus haut que ça..."

"Quand j'en aurai fini avec vous, vous tiendrez tout entiers dans une pochette de chips aux algues, vu?"

"Nom, matricule, service?"

Ce qui devrait se passer en Théorie

Au total, ce sont environ 500 clones qui tra-



vaillent dans la Base Vautour du secteur DOA. A peu près 200 d'entre eux font partie des Escadrons Vautours proprement dits (soit en tant que pilotes, soit en tant que TAC). Le reste du personnel change régulièrement d'affectation, travaillant alternativement dans la base elle-même ou dans d'autres zones du secteur DOA en tant que gardes spéciaux.

La journée d'un Soldat Vautour comporte deux heures de marche forcée suivies de huit heures de service, le reste du temps est consacré aux loisirs. Chose curieuse, cette relative oisiveté semble jouer en faveur des Forces Armées (c'est d'ailleurs la raison pour laquelle elle est tolérée).

Il faut dire que les Soldats Vautours consacrent leurs heures de loisir à simuler des situations de combat, à s'entraîner à la lutte à mains nues, à se bourrer de Snacks Vautours (en-cas spéciaux truffés de pilules d'Ardeur combattive) et à regarder le fameux show Vautour de Teela O'Malley - émission spécialement destinée aux Bérêts VERTS et mise au point par PDH & CM dans le but d'insuffler aux troupes un féroce esprit belliqueux grâce à des images subliminales.

Environ une fois par cycle mensuel, les soldats participent à de vrais combats. Vous avez bien entendu: de VRAIS combats. Contre qui, me demanderez-vous? Eh bien, il y a toujours quelques tribus d'indigènes faméliques (sans oublier ces sales commies mutants d'écureuils!), des guerbots qui ont pris la clé des champs, des agents du Club Sierra (et des Clarificateurs) qui ont choisi la liberté, et que diriez-vous de quelques cafards mutants géants? Tout ce qui peut vous passer par la tête, ils le descendent à grands coups d'armes nucléaires tactiques.

En plus de son utilisation militaire, la Base Vautour constitue la seule voie de communication autorisée entre le secteur DOA et l'Extérieur; et comme l'Ordinateur semble avoir constamment besoin d'articles de l'Extérieur, les lourdes grilles blindées voient passer un trafic assez dense.

Ce qui se passe en Réalité

Avec toutes ces heures de loisir et ce fabuleux matériel de pointe, vous vous imaginez peut-être que c'est le pied de travailler dans la Base Vautour? Eh bien, détrompez-vous! La vie d'un soldat Vautour n'est pas aussi agréable qu'il n'y paraît... A part un occasionnel groupe de visiteurs partant vers l'Extérieur et de temps à autres une équipe de Clarificateurs arrivant avec un retard qui frôle la trahison, ces vaillants guerriers n'ont pas grand chose à se mettre sous le laser! Bien sûr, ils peuvent toujours mettre le grappin sur quelques sous-fifres de basse accréditation pour s'entraîner au combat à mains nues... Ça fait passer l'après-micyle, mais on finit quand même par s'en lasser. Cela dit, les visiteurs étrangers à la Base constituent toujours une agréable diversion... Surtout les Clarificateurs!

Vous aurez sans doute remarqué que nous ne vous avons décrit aucun "gorille" Vautour dans ce chapitre... Tout bêtement parce que ce sont des tas d'énormes tas de muscles poilus, avec des tas d'armes et des personnalités pour le moins primaires. Prenez le grand singe de *Star Wars*, brodez un peu et vous y êtes...

Pour les besoins courants de vos aventures dans la Base, vous trouverez des armoires à glace de ce genre dans tous les coins. Si pour quelque raison - que je saisis guère, mais bon - il vous fallait un gorille doué de parole et d'un semblant d'intelligence, reportez-vous à la section consacrée aux PNJs, vous y trouverez votre affaire.

Les Scénarios

1. Les Clarificateurs sont convoqués pour une séance d'entraînement... Façon Vautour! Au menu, quelques passes d'armes avec K/ILL (le judobot), un petit parcours du combattant, une visite de la casse, plus toutes les horreurs qui pourraient vous passer par la tête. Une corvée de balayage sur la piste d'atterrissage juste au moment où une escadrille d'appareils Vautours rentre à la Base, et c'est le fou rire garanti!

2. Le scandale de l'Amnésiodrug: vous vous rappelez de cette petite intrigue annexe dans *Envoyez les Clones* (supplément de PARANOIA qu'en toute modestie nous pouvons qualifier de chef d'oeuvre)? Apparemment, plusieurs personnages joueurs de cette aventure avaient accidentellement/délibérément ajouté de fortes doses d'amnésiodrug aux boissons destinées aux Soldats Vautours Alphaïens ce qui avait provoqué chez tous ces vaillants guerriers une totale perte de mémoire.

Supposez que quelque chose de similaire se soit produit dans le secteur DOA, et que tous les Soldats Vautours de la Base soient à présent en train de sucrer les fraises et de babiller comme des nouveaux nés... A qui pensez-vous que l'Ordinateur va faire appel pour s'occuper de la Base en attendant que les nouvelles recrues soient formées? Vous avez deviné: aux Clarificateurs, bien entendu!

Nos héros sont donc chargés de faire fonctionner la Base. Seuls. Six clones abattant héroïquement le travail de six cents soldats de choc: contrôlant l'ouverture des grilles donnant sur l'Extérieur, effectuant les réparations de routine sur des centaines de volbots, testant sur le terrain les terribles engins de mort que vient juste de "mettre au point" R&C etc... Et maintenant, supposez que pour une fois les commies attaquent POUR DE VRAI! Suspense...

Nos vaillants Clarificateurs parviendront-ils à repousser les envahisseurs d'une main (l'autre tenant qui le balai, qui la clé de 10), ou bien l'Ordinateur sera-t-il obligé de déclencher l'explosion du réacteur nucléaire du Secteur DOA pour neutraliser les attaquants? Suspense, suspense!

* Troupes Aéroportées de Choc: Soldats Vautours spécialement entraînés aux parachutages de très basse altitude, à très haute vitesse et avec de très petits parachutes...

Le Centre de Stockage et de Répartition des Véhicules

par Allen Varney

Vous vous souvenez de ces vieux films muets où l'on voyait une vingtaine de flics s'entasser dans une vieille gimbarde et démarquer sur les chapeaux de roues derrière six autres cercueils roulants? Vous vous rappelez de ces virages façon rallye, des carambolages lorsqu'une des voitures freinait, des passages à niveaux qui se refermaient sur elle juste au moment où le train arrivait? Eh bien, imaginez des scènes de ce genre filmées par, mettons, Sam Pekinpah ou Brian de Palma.

Voilà, c'était juste pour vous donner le ton...

Description Géographique

Représentez-vous le parking souterrain d'un immeuble de luxe - un de ces endroits plein de caméras de surveillance, de buzzers horripilants et de portes à fermeture électronique... Les murs de béton gris. Les piliers massifs. Les inquiétants bruits de pas dont l'écho se répercute partout sans qu'on puisse dire d'où ils viennent. Le froid, les courants d'air créés par l'ouverture et la fermeture de portes invisibles. Les bandes blanches et les inscriptions diverses peintes sur toutes les surfaces disponibles: "Hauteur limitée à 3,2 mètres", "Interdit aux véhicules de plus de 10 tonnes", etc, etc...

Tout près de l'entrée, à peine franchies les lourdes portes blindées, on tombe sur un poste de contrôle entouré d'une cabine en synthé-glass pare-balles/pare-lasers. Comme à un guichet de banque, l'employé prend l'autorisation officielle que vous lui glissez sous l'hygiaphone et vous donne en échange les clés et les codes secrets de votre véhicule. Ce sont invariablement des débilés profonds à penchants sadiques portant casquette de baseball et salopette noire qui travaillent dans ce poste de contrôle.

Une fois le bureau d'entrée franchi, on pénètre dans le garage proprement dit: de longues rangées de voitures de toutes les couleurs (classées par niveau d'accréditation, bien entendu), une colonne de volbots entourée de barrières en synthéplex cadénassées, plus d'énormes transbots qui rappellent des bulldozers auxquels on aurait retiré leurs lames... Au total, des centaines, que dis-je, des milliers de véhicules! Bon sang, il serait pratiquement impossible de déclencher une fusillade là-dedans sans toucher plusieurs de ces précieux engins... (Vous saisissez l'allusion?)

Le fond du garage est occupé par une rangée de distributeurs énergétiques. Ces appareils ressemblent beaucoup aux pompes à essence d'avant le Grand Boum, à ceci près qu'au lieu de flexibles terminés par des becs verseurs, ils sont équipés de prises électriques industrielles à trois fiches.

Maintenant que vous voyez à peu près à quoi devrait ressembler cet endroit, faites

marcher votre démoniaque imagination: rajoutez quelques trous dans le béton ici ou là, la trace noirâtre d'une explosion contre le mur du fond, des plafonds affaissés et fissurés; bref, tout à fait l'ambiance de R&C! Les PJs en conclueront peut-être que les véhicules mis à leur disposition ne sont pas entièrement sécurisés.

Excellent esprit d'observation!

Descriptif du Département Information

Voitures individuelles, transbots, volbots et autres véhicules à usage non militaire sont entreposés et révisés dans ce garage. Tous les citoyens munis d'une autorisation en bonne et due forme peuvent en disposer.

Le Vrai Scoop

Le garage abrite bien quelques véhicules privés appartenant à des citoyens de haute accréditation, mais la plupart des voitures qui s'y trouvent font partie du parc automobile public. Moyennant de remplir des montagnes de paperasses et de graisser les bonnes pattes, on parvient parfois à se procurer un de ces véhicules communautaires.

Les PNJs

Ben-B-OVA-3

Responsable de la Gestion du Parc

Description: Clone ventru, mal rasé et paresseux, aux lèvres charnues et au doux parfum de gaz oil

Service: Services Techniques

Armes et Armure: Pied de biche en synthacier (7I), indice 12; armure reflex (L4)

Société secrète: Libre entreprise, rang 10

Pouvoir mutant: Chance

Principales compétences: Répartition des véhicules 10; maintenance de véhicules 14; du-perie 13

Background: Toujours couvert d'un fin vernis d'huile de vidange et parfaitement indifférent aux occasionnelles explosions de moteurs, Ben-B déborde de cette même assurance dont fit preuve Neville Chamberlain annonçant la signature des accords de Munich, assurance d'ailleurs tout aussi fondée!

En tant que responsable de la gestion du parc, ce clone effectue la révision générale de tous les véhicules à leur retour au garage. Tous les camions, volbots et voitures individuelles sont placés sous sa responsabilité personnelle, et il est fermement décidé à ce qu'il ne leur arrive aucun accident. Mais bon, vous savez ce que c'est... les impondérables...

Ben-B est un clone plutôt coulant, tout à fait

disposé à laisser les Clarificateurs prendre tous les véhicules dont ils ont besoin. "Une autorisation officielle? Bah, ne vous embêtez pas avec ces paperasses!". S'ils se retrouvent avec une voiture programmée pour s'écraser contre un immeuble de Grand Programmeur, c'est la faute à pas de chance (ou peut-être un problème de freins)... Ben-B expédie alors un rapport dans lequel il double allègrement le nombre des véhicules accidentés - ce qui lui permet d'envoyer directement au leader de sa société secrète ceux qu'il touche en surplus.

Il arrive que Ben-B courtcircuite les intermédiaires en convainquant ses victimes de prendre des véhicules très coûteux sans autorisation officielle (il pousse même la gentillesse jusqu'à remplir les imprimés en les signant de son propre nom en présence des Clarificateurs avant de les transmettre à l'Ordinateur). Malheureusement, la plupart de ces véhicules sont ensuite dérobés par de dangereux infiltrateurs Communistes (complices de Ben-B, évidemment); et au moment du débriefing, les PJs découvrent avec horreur que les imprimés ont été complétés à l'encre sympathique, effacés de la mémoire de l'Ordinateur par une micro-coupeure, ou accidentellement traduits en libanais... Bref, personne ne peut plus les déchiffrer!

Ben-B prétend alors que les Clarificateurs ont perdu plus de véhicules qu'ils n'en avaient réellement empruntés; et nos héros, peu désireux de contredire la seule personne susceptible de confirmer qu'ils ont bien signé toutes les décharges nécessaires, choisissent généralement de coopérer. S'ils le font de bonne grâce, il arrive que Ben-B paie généreusement de sa poche les amendes dont ils ont écopé pour perte de matériel appartenant à l'Ordinateur.

Ben-B: Ouais, d'accord, ces blancs-becs de PLI prétendent que seules les grosses légumes d'accréditation INDIGO sont autorisées à emprunter ce petit bijou, mais vous m'avez l'air de bons petits gars responsables... Alors voilà, vous embarquez l'engin et moi, je vous bloque le bon de sortie, OK? Croyez-moi, une fois à l'Extérieur, vous serez bien contents d'avoir ce transbot de marchandises à douze wagons! A propos, vous voulez que je vous réquisitionne quelques kilomètres de rails?



Ce petit jeu est assez risqué, mais Ben-B est un clone prudent et plein d'expérience. En cas de coup dur, il a généralement sous la main un bon stock de sous-fifres à qui faire porter le chapeau!

Perry-O-LZD-4

Bouc-émissaire rêvé

Description: Jeune clone mince et pâle, plein de boutons; victime toute désignée en cas de coup dur

Service: Services Techniques

Armes et Armure: Pistolet laser enrayé (0L), indice 9; armure refléctrice dépolie (L2)

Société secrète: Humanistes, rang 1

Principales compétences: Maintenance automobile 4; perte de précieux outils au moment crucial 18

Background: Si la vocation de victime de ce clone n'a pas sauté aux yeux de vos PJs au bout de 20 secondes, c'est que vous campez mal le personnage! Perry-O a vu ses trois derniers clones périr victimes de la colère de l'Ordinateur, sous le vague chef d'accusation "d'actes criminels" indéterminés. Mais il a beau être le quatrième de la liste, il est encore trop naïf pour réaliser les magouilles qui se trament dans son dos. "Signe-moi simplement ce bon de réquisition, mon gars...", lui dit Ben-B 5 (par exemple) "Montre un peu à l'Ordinateur que tu as fait assez de chemin dans la maison pour commencer à prendre des responsabilités!"

Décidément, les membres de cette famille clonique ne sont pas de l'étoffe dont on fait les vétérans!

Perry-O risque de vous être utile dans les scènes d'exposition de vos aventures. Par ailleurs, les Clarificateurs peuvent eux aussi l'utiliser comme bouc-émissaire, mais s'ils lui font porter le chapeau avant que Ben-B n'ait pu le faire, ce dernier leur en tiendra éternellement rancune, et on peut parier que nos héros ne toucheront désormais plus que des véhicules consciencieusement sabotés.

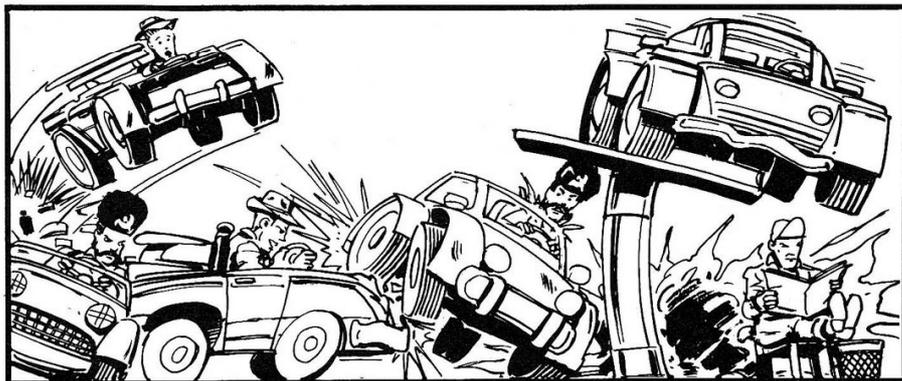
"Speedy"

Prototype de la voiture Individuelle Intelligente et Sympa

Description: Automobile Modèle T-Prime. Habitacle très spacieux, quatre roues motrices, transmission automatique, coupe sport, sièges baquets rembourrés, programme "Sécurité Routière" en option.

Background: Contrairement à la plupart des automobiles, Speedy est positivement ravi de conduire ses passagers à destination en moins de temps qu'il n'en faut pour dire: "L'Ordinateur et ses serviteurs à quatre roues sont vos amis!". Par contre, comme la plupart de ses collègues, il n'évalue pas très bien sa vitesse ni ses trajectoires.

Mais quel que soit son irrespect des panneaux de stop et des limitations de vitesse, ce n'est rien comparé à la totale absence de volant de ce véhicule! Pour le décider à se rendre à un endroit donné, il faut toujours en passer par d'interminables palabres, tâter prudemment le terrain, argumenter habilement



et user des plus viles flatteries... Le tout à 95 km/heure!

De délectables péripéties en perspective: folles poursuites, piétons terrifiés plongeant vers le trottoir, petites excursions dans des centres commerciaux dévastés... Et les malheureux PJs qui s'efforcent de convaincre Speedy que si, ils ont bien l'accréditation requise pour se rendre là et que non, c'est tout à fait inutile de retourner s'excuser auprès de cette patrouille de Vautours dans laquelle ils viennent de foncer!

Ce qui devrait se passer en Théorie

Les mécaniciens de ce département assurent l'entretien des voitures, notent qui part avec quel véhicule et s'assurent qu'il y a toujours des formulaires vierges en stock.

C'est également ici que les citoyens viennent faire le plein. A propos, les distributeurs énergétiques parlent; ils demandent le niveau d'accréditation de chaque client, son code d'identification, à quoi va servir l'électricité demandée, le bon de réquisition, la date de naissance du conducteur, la nature de son dernier crime de trahison, la raison de cet acte, la date et le motif du prochain délit prévu et la quantité d'électricité demandée.

Ce qui se passe en Réalité

Les mécaniciens de ce service ressemblent à ceux que vous avez pu voir dans des émissions de 50 Millions de Consommateurs, rubrique "le plus mauvais rapport qualité/prix". Ils connaissent rien à la mécanique et quand, par quelque faveur du Tout Puissant Génie du Joint de Culasse, ils parviennent à distinguer une clef de vidange d'un filtre à huile, ils exigent des "commissions" si exorbitantes que les poches de leur salopette sont toutes déformées par les poignées de crédits qu'ils y entassent. Les distributeurs énergétiques automatiques ne valent guère mieux; même lorsque tous les papiers sont en règle, ils ne vous fournissent généralement que 60% de l'électricité demandée. Les PJs peuvent toujours essayer de les baratiner - peut-être même que la Logique Spécieuse marchera - à vous de voir. Mais

pourquoi donner aux Clarificateurs ce qu'ils demandent? Attention, cela créerait un fâcheux précédent, sans compter qu'en les rationnant, vous pourriez leur faire "le coup de la panne" juste au moment où ils en auront le moins besoin!

Les clones se livrent parfois - pour ne pas dire souvent - à des bricolages parfaitement illégaux et très divertissants sur les voitures du parc public. Ils en modifient la programmation pour qu'elles pénètrent dans des zones interdites, ou bien ils trafiquent leur multicorder intégré... Dans certains cas, ils vont même jusqu'à "doper" le moteur pour faire un peu de Formule 1!

Vous pourrez aussitôt enchaîner sur une poursuite infernale façon Buster Keaton, et ce sera un jeu d'enfant de trouver un passage à niveau pour le bouquet final.

Tous les véhicules du parc sont équipés d'un cerveau électronique et donc doués d'une certaine intelligence. Nombre d'entre eux réalisent parfaitement qu'ils sont en train de tomber en pièces faute d'entretien, qu'ils ont été reprogrammés par des clones qui n'en avaient pas le droit (et qui ont soigneusement omis de le signaler) et qu'ils ont de bonnes "chances" de rendre l'âme s'ils tombent entre les mains d'une équipe de Clarificateurs. Pour résumer, ces engins sont complètement paranos. Certains en viennent même à mentir (bien que pas très habilement) pour rester au garage.

Le Clarificateur: OK, voilà notre engin, immatriculation N°AC5056-233-39-R-DBS/e...

C'est bien la voiture qui nous a été attribuée.

Le Véhicule: Je vous assure que non.

Le Clarificateur: Hein? Mais enfin, votre plaque...



Le Véhicule: Un saboteur comme s'est introduit ici au cours du dernier cycle diurne. Il a interverti ma plaque et celle de la voiture voisine. C'est lui, votre véhicule, vous pouvez me faire confiance.

La Voiture voisine: Tu mens, espèce de sales tas de boulons!

Le Premier Véhicule: Non, je ne mens pas!

Le Deuxième Véhicule: Oh si, tu mens!

Le Clarificateur: C'est bien ce que je pensais... Montez, les gars!

Le Premier Véhicule: Hep là! Attendez une minute! Où est-ce que vous m'amenez? Vous savez, il y a des gens qui remarqueront ma disparition. Des types de haute accréditation... Je vous préviens que si vous m'éraflez ne serait-ce que les pare-chocs, vous vous retrouverez avec une dizaine de Grands Programmeurs sur le dos!

Suggestion de Campagne

Quelques rencontres dans ce garage - mettons des tests de véhicules expérimentaux signés R&C - viendront mettre un peu de sel dans les préparatifs de missions. Si vous conduisez une campagne, mettez une sourdine aux activités illégales de Ben-R, sans quoi vous épuiserez rapidement son stock de clones dans des fusillades répétées. Par contre, si vous jouez votre aventure sur deux ou trois parties seulement, elles peuvent donner lieu à d'intéressants rebondissements.

Brodez aussi sur le thème des voitures intelligentes: dans une aventure, elles se comportent comme des gamines gâtées et capricieuses ("C'est pas juste, c'est toujours toi qui as la meilleure place de parking!"), dans la suivante, elles mènent la vie dure à l'Ordinateur, qui a décidé de leur apprendre à passer correctement les vitesses...

Et n'oubliez pas qu'avec le système de prêt du parc automobile public, ces véhicules peuvent à tout moment devenir complètement marteau - à vous de déterminer la nature des anomalies de fonctionnement.

Les Scénarios

1. L'Ordinateur a découvert que le garage abritait un trafic de documents secrets avec un autre Complexe Alpha. Tout le personnel est suspecté. Les PJs sont chargés de démasquer les coupables.

Mais attention, le réseau d'espionnage est en fait dirigé par une bande de voitures dont le programme "Sécurité" a été neutralisé - encore un coup de ces dingues de Corpore Métal qui pensent que la vente de documents secrets peut servir l'émancipation des véhicules de tous les Complexes Alpha... Si ces voitures sont attribuées aux Clarificateurs, elles les conduiront infailliblement vers de meurtriers pièges à clones.

Peut-être que nos héros survivront assez longtemps pour réaliser ce qui se passe et ce qu'il convient de faire des véhicules rebelles (peut-être qu'un peu de synthésucre dans le carburateur...).

2. Les voitures individuelles et les autres véhicules du garage sont victimes de mystérieux vandales au cours du cycle nocturne. Pourtant, les caméras de surveillance ne signalent aucune allée et venue...

Après enquête, on s'aperçoit que ce sont les voitures elles-mêmes qui sont responsables: elles se livrent à de meurtrières courses de stop-cars.

Deux clans s'opposent dans cette guerre mécanique: les véhicules paranos, majoritaires, qui veulent se révolter contre l'Ordinateur; et les loyaux serviteurs du Complexe Alpha, minoritaires, conduits par des voitures comme Speedy. Le Responsable de la Gestion du Parc est le seul être humain à savoir ce qui se passe au juste, et il favorise discrètement ces violences afin de pouvoir expédier à l'Ordinateur encore plus de rapports d'accidents bidons. Les Clarificateurs pourront découvrir des indices en s'adressant aux véhicules, aux employés du garage, ainsi qu'à un transbot particulièrement loyal (mais assez débile!).



Le Complexe Récréatif

par Brad Freeman

Description Géographique

A première vue, ce département ressemble comme un frère au Centre d'Extermination qui lui fait face. D'ailleurs, il y a parfois des méprises (chose curieuse, les accidents dus à ces confusions sont rarement signalés à l'Ordinateur).

D'impressionnants escaliers en synthacier mènent aux énormes portes coulissantes blindées - également en synthacier - qui encadrent l'inquiétante et sombre entrée du Centre. Un petit écriteau suspendu un peu de travers au dessus de l'ouverture annonce: "Infrastructures de Loisirs/ Secteur DOA".

Ce Complexe Récréatif occupe un énorme bâtiment métallique situé juste en face du Centre d'Euthanasie/Siège du Cabinet de Crise, entre l'Usine de Traitement des Déchets et de Fabrication des Délices Flambés (à droite) et la Tombe du Vautour Inconnu (à gauche).

La principale salle du Complexe des Loisirs est presque aussi grande qu'un hangar pour Zeppelins. Des citoyens d'accréditation ROUGE à VERTE y font la queue, l'air abattu, se cramponnant désespérément à des formulaires en triple exemplaire et à de petits jetons de plastique. La file remonte jusqu'au mur du fond, où un préposé VERT, assis derrière un bureau et pratiquement invisible depuis l'entrée, refoule les deux tiers des visiteurs. Deux gorilles Vautours font franchir au tiers qui reste l'une des cinq petites portes de la "Route des Vacances" situées derrière le bureau.

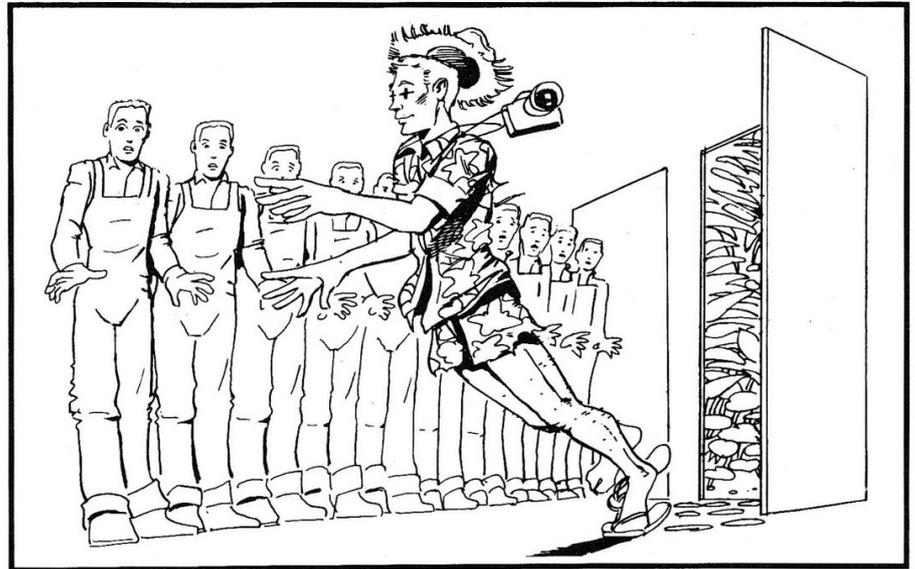
Un autre groupe de citoyens fait la queue devant une rangée de cabines de confession standard. La plupart des clones présents se répartissent entre ces deux files d'attente, mais certains errent sans but dans l'immense hall.

Descriptif du Département Information

L'existence d'une structure propre à soulager des soucis d'une vie heureuse et productive sous l'œil protecteur de l'Ordinateur est indispensable à la santé de tous les citoyens. C'est la raison pour laquelle notre Ami a créé le Complexe Récréatif du Secteur DOA.

Le Vrai Scoop

Reprenant le vieux principe des "Vacances", concept remontant aux civilisations d'avant le Grand Boum et redécouvert à l'occasion d'une descente dans le QG des Romantiques, l'Ordinateur a imaginé ce centre de villégiature, si frustrant qu'il tarde aux clones qui y séjournent ne serait-ce qu'une fois de retrouver la relative tranquillité de leur travail et qu'ils renoncent par la suite à tout congé. Il faut dire que les



citoyens qui viennent se relaxer ici y trouvent un repos... éternel!

Les PNJs

Smile-V-DOA-2

Préposé d'Accréditation VERTE

Description: Trop souriant pour être honnête
Service: PDH & Contrôle Mental (Sécurité Interne)

Armes et Armure: Pistolet laser (8L), indice 14

Société secrète: Purge, rang 3

Pouvoir mutant: Télépathie

Background: Smile-V est un cas exceptionnel: il travaille pour la Sec Int à PDH&CM. Job particulièrement frustrant (pas étonnant!) et qui lui a valu la solide rancune de plus d'un - il faut dire qu'il profite de son travail pour expédier les clones dont les noms figurent sur sa liste noire prendre des "vacances" prématurées et souvent fatales.

"Mais bien entendu, Beten-O-IRE-3... je suis toujours heureux d'aider un vieux copain comme toi. Et ne va pas croire que je te tiens rancune pour ces vieilles histoires avec Beten-2... Tiens, prend ce jeton et va le porter aux stewards en armure de combat, là-bas... Et n'oublie pas de m'envoyer des cartes postales!"

Smile-V sourit beaucoup, dévoilant des dents de bête fauve. Il possède en outre une jolie collection d'articles de contrebande (récupérés sur les cadavres d'infortunés "vacanciers"), et vous pouvez trouver pratiquement n'importe quoi dans le tiroir de son bureau.

Soldats Vautours (6): vos gorilles de service, rien à signaler sinon qu'ils appartiennent tous à

Libre Entreprise (drôle de coïncidence, pas vrai?). Lorsqu'ils escortent un clone sur la "Route des Vacances", ils lui murmurent à l'oreille: "Pour 50 crédits, je te conduis jusqu'à la bonne porte (la 1)". Vu les horribles histoires qui circulent sur le Complexe Récréatif, il n'est pas étonnant qu'autant de "vacanciers" acceptent avec joie la proposition.

Vieux-J-Bar-6: cet antique clone s'obstine à faire la queue dans le grand hall, sans aucun formulaire, et à ressasser d'un ton monocorde des histoires du bon vieux temps, quand ce bâtiment servait de hangar à des Zeppelins. Bien entendu, connaître cette information ou même simplement la signification du mot "Zeppelin" relève de la trahison.

Gros-B-LEZ-1: le genre d'armoire à glace dont la tête est directement vissée sur les épaules et qu'on rencontre en général au poste d'avant-centre dans les équipes de football américain. Il a toujours un copain qui lui fait signe dans la file d'attente, quelque part devant les PJs. Il commence par s'avancer à leur hauteur en les baratinant et finit invariablement par les houspiller jusqu'à ce qu'ils remplissent ses formulaires!

Ce qui devrait se passer en Théorie

Les clones qui se montrent vraiment persévérants, font indéfiniment la queue, remplissent les bons formulaires en triple exemplaire, obtiennent tous les tampons nécessaires, retournent faire la queue pour d'autres formulaires et ainsi de suite... finissent par franchir le bureau d'admission, puis la porte de leur choix Derrière chacune de ces portes, les attend une

expérience originale, tonifiante, et relaxante qu'envieront tous leurs voisins.

Ce qui se passe en Réalité

Voilà ce que les citoyens découvrent en fait derrière chacune des portes de la "Route des Vacances":

La porte numéro 1

Donne sur un long tunnel noir au fond duquel on distingue de la lumière (l'Extérieur). Tous les clones qui reviennent sur leurs pas se font descendre par les Gardes Vautours.

La porte numéro 2

Donne sur une petite pièce où vingt chaises font face à un grand écran d'ordinateur. Les "vacanciers" sont ficelés sur les chaises par des utilibots qui sortent ensuite à la file indienne. Au bout de quelques minutes le premier d'une longue série d'hymnes à la gloire de l'Ordinateur apparaît sur l'écran. Les clones qui ne se mettent pas immédiatement à chanter ou le font avec un net manque d'enthousiasme subissent une séance d'électrochocs qui les remettra à coup sûr dans le droit chemin. D'autres chants défilent sans discontinuer sur l'écran

pendant les seize heures qui suivent - à moins que plus aucun clone ne réponde au stimulus des électrochocs...

La porte numéro 3

Donne sur une petite pièce où de solides bras mécaniques se saisissent du clone et le maintiennent au sol tandis que des dizaines de sprays le matraquent alternativement de jets d'air chaud et froid, d'eau douce ou salée, et de rayons ultraviolets (principaux ingrédients des vacances d'avant le Grand Boum). Certains citoyens prennent cette séance de massages décontractants pour un interrogatoire serré et confessent un nombre incroyable de crimes - qu'ils ont commis ou non...

La porte numéro 4

On s'enfonce dans une longue galerie tortueuse, suivie d'un couloir horizontal, puis d'une remontée assez raide, avant de franchir la Porte Quatre, qui débouche directement dans le Centre d'Extermination. Une fois là, un garde Vautour vous pousse vers une longue file de clones qui avancent d'un pas lourd, l'air désespéré, tels des bagnards traînant leurs boulets.

Remarque: Ces citoyens font la queue pour réclamer l'euthanasie... Mais n'allez le répéter

à vos joueurs! Laissez les plutôt le deviner par eux-mêmes en discutant avec les autres clones qui attendent.

Le Clarificateur: (*tout excité*) Je croyais vraiment que je n'en verrai jamais le bout!

Le Volontaire: Ouais, j'en étais aussi arrivé à cette conclusion...

Le Clarificateur: Vous étiez déjà venu ici?

Le Volontaire: Euh, non... Pas que je me souvienne!

La porte numéro 5

Mène tout droit à une salle réservée aux séances de tests de R&C, où les malheureux "vacanciers" sont bourrés de drogues destinées à accroître leur capacité d'attention et où on les oblige (par les mêmes méthodes que dans *Orange Mécanique*) à regarder *Tournez Manège* jusqu'à ce qu'ils supplient les employés de les laisser repartir au travail ou qu'ils deviennent complètement marteau!

Les Scénarios

Facile! Attendez que les PJs terminent une mission et envoyez les goûter un repos bien mérité dans le Centre Récréatif.

Le Centre d'Hygiène Intégré (DOA Lave plus blanc)

par Merle et Jackie Rasmussen

Description Géographique

Deux énormes armoires à glace de Production Logistique et Intendance montent la garde de chaque côté d'un bureau d'accueil en métal chromé derrière lequel est assise une séduisante hôtesse. Devant son bureau, une queue d'une cinquantaine de citoyens d'accréditation INFRAROUGE à VERTE. Derrière, deux petits couloirs recouverts de miroirs, dont chacun conduit à un unique siège rembourré et surélevé. Un petit écriteau "Entrée" est suspendu au dessus du passage de gauche. Un petit écriteau "Entrée Interdite" est suspendu au dessus du passage de droite. A intervalles réguliers, un des citoyens de la file d'attente va prendre place sur le fauteuil de gauche, qui disparaît instantanément tandis qu'un clone tout frais tout propre apparaît sur le fauteuil de droite.

Ces deux sièges font partie d'une sorte de chaîne circulaire mobile surnommée "le manège", sur laquelle sont disposés à intervalles réguliers douze fauteils de coiffeur. Le manège effectue une rotation par minute, les "clients" passant chaque fois d'un poste d'hygiène au suivant. Une porte dérobée permet au personnel, aux fournisseurs et aux employés chargés de la maintenance d'accéder au manège par derrière.

La zone centrale du C.H.I. est compartimentée par des cloisons de synthéplast qui délimitent les différents postes de travail.

Descriptif du Département Information

Les Postes d'Hygiène Intégrés proposent aux citoyens des soins capillaires, esthétiques et de manucurie de qualité qui leur permettront de conserver une santé florissante, de bons rapports avec leurs collègues de travail, un parfum agréable et une apparence séduisante. Un clone propre est un clone heureux!

Le Vrai Scoop

L'uniformisation de l'apparence contribue à écraser toute velléité d'originalité au sein des masses. C'est la raison d'être des Centres d'Hygiène Intégrés que l'on trouve dans tous les secteurs du Complexe Alpha. Ces structures permettent à l'Ordinateur de standardiser l'aspect extérieur de tous les citoyens Alphaïens, grâce en particulier à une coupe de cheveux unisex. Elles proposent aussi aux clones quantité de traitements pédicures de pointe destinés à les protéger des atteintes insidieuses de la Mycose Rouge (et donc séditeuse) du Coureur de Fond.

Les PNJs

Flo-R-IDA-1

Hôtesse d'Accueil du C.H.I.

Description: Séduisante rousse au sourire enchanteur

Service: PLI

Armes et Armure: Pistolet laser (8L), indice 10

Société secrète: Anti-Mutants, rang 2

Principales Compétences: Psychoscopie 10

Background: Flo-R est une citoyenne douce et aimable, toujours prête à vous dire un mot réconfortant. Elle accueille tous les "clients" avec le sourire et connaît nombre d'habitueés par leur nom. Son but dans la vie: éliminer tous les mutants, qu'ils soient enregistrés ou non. Elle est persuadée que sa compétence en Psychoscopie lui permet de les repérer infailliblement.

Grossière erreur!

Brutus-V-DOA-2 et Hank-V-DOA-4

Gardes affectés au C.H.I.

Description: Hommes de Néanderthal, mais soigneusement rasés

Service: PLI

Armes et Armure: Neuro-fouet (10E), indice 16; étourdisseur (6E), indice 12

Société secrète: Aucune, trop compliqué pour eux

Pouvoir mutant: Contrôle de l'adrénaline

Principales Compétences: Mains Nues/Morsure (10I), indice 18

Background: "Arg. S'arranger que personne n'embête Flo-R. Voir ce qu'on peut mordre. Faire en sorte que rien n'empêche le manège de tourner. Arg."

Mélody-R-SOL-2

Spécialiste des Soins Hydro-Capillaires du C.H.I.

Description: Solide citoyenne à l'ossature massive et aux doigts boudinés

Service: PLI

Société secrète: Humanistes, rang 1

Pouvoir mutant: Vision Radiologique

Principales Compétences: Coiffure 19

Background: Mélody est une agréable clone qui chantonne constamment et semblerait plus à sa place dans un garage de réparation de transbots. Cela dit, son endurance exceptionnelle a ses avantages: elle lui permet de shampooiner soixante têtes à l'heure, et ce douze heures par cycle diurne. Elle porte en permanence des gants en synthéplast industriel hyper-résistant (indispensables quand on utilise quotidiennement le shampooing désinfectant destiné aux INFRAROUGES).

Stanley-DOA-5

Spécialiste de l'Evacuation

Description: Petit clone mince et frêle, d'apparence plutôt pathétique

Service: PLI

Société secrète: Les Amis de Stanley, rang 111

Background: Stanley est un petit INFRAROUGE qui s'efforce d'accéder au niveau d'accréditation ROUGE. S'il a fondé sa propre société secrète - dont il est naturellement l'unique membre - c'est que personne ne lui a jamais proposé d'adhérer à une organisation existante.

Ce qui devrait se passer en Théorie

En règle générale, le citoyen moyen se rend une fois par cycle hebdomadaire dans le C.H.I. de son secteur; mais il arrive que, pour des raisons d'hygiène, l'Ordinateur y expédie personnellement un clone qui vient de séjourner à l'Extérieur. Les citoyens qui ne se présentent pas au C.H.I. le jour fixé par leur convocation reçoivent un courtois rappel à l'ordre de l'Ordinateur (voir les systèmes de réveil collectif décrits dans le chapitre consacré aux logements), ainsi qu'un point de trahison par jour de retard.

A son arrivée au C.H.I., le "client" pointe auprès de l'hôtesse d'accueil puis il est "escorté" jusqu'à son fauteuil et solidement sanglé dessus. Toujours sur son siège, il passe par différents postes d'hygiène où ses cheveux, son visage, ses mains et ses pieds sont l'objet de soins attentifs. Dès qu'un clone a effectué une rotation complète, un autre commence la sienne. Lorsqu'un client quitte le C.H.I., son fauteuil reste vacant une minute; pendant ce temps, un dispositif automatique élimine tous les corps étrangers qui pourraient rester dessus (cheveux, rognures d'ongles, clones retardataires, etc...) et le siège repart pour un nouveau tour de manège. Le C.H.I. fonctionne 12 heures par cycle diurne et traite 60 citoyens à l'heure, soit 720 par jour, ou 20 600 par cycle mensuel. Epoustouflant, non!

Le Bureau d'Accueil

Flo-R-IDA-1 est une hôtesse fort sympathique qui croit à l'importance des soins d'hygiène



ne. Elle est séduisante, courtoise, et surtout parfaitement coiffée, maquillée et manucurée. Entre deux clients, elle se refait toujours une beauté, lissant son uniforme, faisant bouffer ses cheveux et vérifiant que son laser est en parfait état de marche. Lorsqu'un clone se présente devant son bureau, elle tape son code d'identification sur le terminal et passe une minute ou deux à discuter avec lui de la pluie et du beau temps en attendant que le fauteuil se libère. Dès que c'est chose faite, elle adresse un signe de tête à Hank-V-DOA et Brutus-V-DOA: "Accompagnez ce citoyen...", et les deux gorilles escortent le client le long du couloir tapissé de miroirs (certains ont besoin de plus d'encouragements que d'autres) jusqu'au fauteuil dans lequel ils le sanglent de manière à ce qu'il ne puisse plus bouger ni pied ni pouce. De temps à autres, un citoyen qui a fait (ou dont le précédent clone a fait) une expérience désagréable dans le C.H.I. tente de se défilier.

Flo-R: (*lisant la plaque d'identification du clone*) Bonjour, Mef-I-ANS-3. Soyez le bienvenu dans le Centre d'Hygiène Intégré du Secteur DOA...

Mef-I: (*l'air nerveux et regardant alternativement Flo-R et le fauteuil qui se dresse derrière elle*) Il n'y a aucune raison que je repasse ici, citoyenne. Je suis venu il y a à peine deux cycles diurnes et (*essayant visiblement de prendre un ton autoritaire*) de toute évidence quelqu'un a oublié d'enregistrer ma visite.

Flo-R: Hey, les gars!

Hank-V et Brutus-V: (*en chœur*) Ouais?

Flo-R: M. Mef-I affirme qu'il nous a rendu visite il y a deux jours à peine... Vous voudriez bien vérifier?

Hank-V et Brutus-V: (*s'avançant vers Mef-I d'un air menaçant*) C'est parfaitement indolore, garanti...

Mef-I: (glup!) Euh, vous ne préférez pas vous renseigner auprès de l'Ordinateur?

Hank-V: Nank, il suffit de mesurer la longueur moyenne de vos cheveux à cet endroit là (*il brandit un étrange appareil hérissé d'une multitude de lames qui pivotent à toute vitesse*).

Pour faciliter les choses, baptisons T⁰ le moment où les gardes sanglent le clone sur son fauteuil. A côté du nom de chaque poste d'hygiène décrit ci-après, vous trouverez indiqué entre parenthèses le nombre de minutes qui séparent cet instant T⁰ du moment où le clone se présente au poste en question. Les tapis roulants du manège progressent d'un "cran" toutes les minutes. Certains postes d'hygiène sont "longs de plusieurs minutes"; les clones qui y travaillent doivent donc sauter du tapis roulant, le suivre en courant, et attendre qu'il s'immobilise de nouveau pour se remettre au travail sur leur client. Ceux qui ne sont pas assez rapides viennent généralement s'écraser contre les cloisons de séparation. En plus des clones et des robots décrits dans la section consacrée aux PNJs, une dizaine d'INFRAROUGES travaillent en permanence au C.H.I. en tant que magasiniers, assistants, etc...

Habillage (1: 00)

Lorsque le fauteuil passe dans ce poste de travail, Claude, l'Assisbot se glisse derrière le siège, drape un mètre carré de tissu autour des épaules du clone et en noue énergiquement les extrémités autour de son cou... Parfois même un peu trop énergiquement! Le fauteuil se renverse ensuite en arrière en position "semi-couché" et une douce voix féminine diffusée par un haut parleur invisible annonce: "au suivant!"... Et le clone fonce vers le poste d'hygiène suivant

Prélavage (2: 00)

Six flexibles automatiques terminés par des embouts d'arrosage haute pression (assez semblables à ceux qu'utilisent les pompiers pour éteindre les incendies) sont suspendus au plafond de ce poste de travail, juste au dessus du tapis roulant. Lorsqu'un clone se présente, ils entrent instantanément en action. Les citoyens qui se tiennent parfaitement immobiles la tête rejetée en arrière ne se font mouiller que les cheveux. Les clients nerveux ou trop curieux sont plus généreusement arrosés et se retrouvent parfois même trempés de la tête aux pieds

Shampooing (3: 00)

Un long lavabo étroit borde tout l'arc de cercle que forme cette section du manège. Lorsque les fauteuils se présentent, ils pivotent automatiquement de manière à ce que la tête de leur occupant se trouve au dessus du lavabo. La traversée de ce poste d'hygiène dure en tout deux minutes. Pendant la première, Squeaky, le shampooobot, applique le détergent sur la chevelure du clone. Cet engin ressemble à un tonneau agrémenté d'une paire d'yeux et de cinq bras terminés par de larges embouts. Lorsqu'un client se présente, Squeaky note son niveau d'accréditation et lui envoie une giclée du shampooing auto-moussant approprié. Ce gel a la remarquable propriété de produire aussitôt une belle mousse abondante... voire surabondante! Melody-R-DOA, postée près du lavabo, en augmente encore le volume pendant la seconde minute en frictionnant énergiquement le cuir chevelu du clone. Les clients qui ouvrent les yeux ou la bouche avant la fin de l'opération doivent réussir un jet d'Agilité pour éviter d'être intoxiqués par le shampooing. S'ils le ratent, ils absorbent une petite dose du produit, qui continue à mousser indéfiniment dans leurs entrailles ou leurs globes oculaires.

Rinçage (5: 00)

Ce poste d'hygiène ressemble comme un frère à celui dans lequel les clones pénètrent deux minutes après leur entrée dans le manège, sauf qu'ici la pression dans les flexibles est encore plus forte (hé, hé, hé!)

Séchage (6: 00)

Lorsque le fauteuil entre dans cette section du manège, un grand casque métallique se rabat sur la tête du clone. Il est relié à de nombreux tuyaux souffleurs pliés en accordéon qui pen-



dent du plafond comme des serpents. Deux bras métalliques articulés, suspendus de part et d'autre du fauteuil, viennent se refermer juste sous le menton du clone comme les sangles de fixation d'un casque de motard, et les becs souffleurs entrent brutalement en action, déchaînant une tempête torride dans les cheveux du malheureux. En quelques secondes, les cheveux, le clone, la serviette et le fauteuil sont parfaitement secs. En général, si le client porte un chapeau, celui-ci s'enflamme spontanément. Une fois l'opération terminée, les bras de fixation se dénouent automatiquement et le casque remonte vers le plafond (du moins, c'est généralement dans cet ordre que les choses se passent).

Coupe (7: 00)

Un robot sphérique doté de huit bras et suspendu au plafond descend lentement pour se stabiliser à cinquante centimètres du clone. Chacun de ses bras se termine par une paire de ciseaux automatiques.

"Soyez le bienvenu, citoyen. Je me présente: Clippy le coifbot. Quel type de coiffure désirez-vous?" demande une voix. Quelle que soit la réponse du client, Clippy lui fait la coupe standard Alphaïenne, ce qui prend en tout et pour tout une minute, les huit bras travaillant simultanément à une vitesse incroyable. Il est fortement recommandé au clone de rester parfaitement, mais alors *parfaitement* immobile pendant cette opération.

Soins Manucure (8: 00)

Le dossier du fauteuil se redresse brusquement lorsque le clone pénètre dans ce poste d'hygiène. Une gracieuse jeune fille du nom de Madge-R accueille le client avec un grand sourire et dit: "Et maintenant, citoyen, veuillez me donner votre main. Seul les traîtres refusent". Elle tient un appareil de la taille d'une boîte à

chaussures, percé de cinq orifices, un pour chaque doigt. On peut lire dessus: "Coupe-Ongles Haute Précision". Un solide câble électrique part de l'appareil et serpente sur le sol. Si un clone refuse de glisser ses doigts dans la machine, Madge-R bascule une petite manette de la position "clip" à la position "zap" et le malheureux reçoit une décharge de 500 volts.

Soins Pédicures (9: 00)

Ce poste d'hygiène emploie les quatre premiers clones de la famille Darryl-Doa. Dès que le fauteuil du client s'immobilise, deux d'entre eux, portant des masques à gaz, s'avancent vers le clone et lui retirent sa botte et sa chaussette droite tandis que leurs deux frères font de même avec la botte et la chaussure gauche. Des manucobots hauts d'une cinquantaine de centimètres se ruent alors sur le clone, s'agrippent à ses pieds à l'aide de leurs mandibules et attaquent les ongles de ses orteils avec leurs pinces coupantes automatiques. Pendant ce temps, les frères Darryl saupoudrent généreusement les pieds, les chaussures et les chaussettes du clone d'un mélange de talc et de produit anti-mycoses. Puis ils lui remettent ses chaussettes et ses bottes avant de sauter adroitement de leur plate-forme de travail.

Zone d'Inspection (11: 00)

C'est le dernier poste d'hygiène du manège. Quand le client y parvient, Stanley-DOA-2 s'avance vers lui, lui retire la serviette qu'il a autour du cou et la jette dans un conduit vertical encastré dans le mur. Les sangles sont ensuite dénouées et Stanley-DOA conduit le clone jusqu'au couloir tapissé de miroirs marqué "sortie"

Station de Nettoyage (12: 00)

Dès que le fauteuil arrive dans cette zone, il se retrouve enfermé entre quatre épais écrans métalliques qui tombent du plafond comme des couperets. Toute une batterie de lampes à infrarouges et à ultraviolets entre brusquement en action, baignant le siège dans leurs rayons aseptisants. Une pompe à vide nucléaire aspire ensuite toutes les particules étrangères restées sur le fauteuil pour les rejeter dans un réacteur atomique, des kilomètres sous le Centre d'Hygiène. Il est vivement conseillé aux clones de descendre de leur fauteuil avant qu'il n'arrive dans la Station de Nettoyage.

Ce qui se passe en Réalité

Lorsque le clone ne reste pas parfaitement immobile, il arrive qu'il se produise de menus

incidents (strangulation partielle, brûlures, légères coupures, doigts coincés, décès, etc). Pour stopper la marche du tapis roulant, il suffit d'appuyer sur un des boutons marqués "arrêt d'urgence"; malheureusement, les clients, sanglés sur leur fauteuil, ne peuvent atteindre ces boutons et les robots n'ont le droit d'intervenir que sur ordre d'un employé du C.H.I. Les clones qui étaient en train de se faire couper les ongles, laver ou sécher au moment de l'arrêt d'urgence continuent généralement à subir ce traitement jusqu'à ce que l'équipe de dépannage des Services Techniques ait résolu le problème.

Les Scénarios

Sale journée pour Clippy

(Note de l'auteur: cette aventure fonctionne particulièrement bien avec un seul Clarificateur).

Au cours des cinq derniers cycles diurnes, quinze citoyens ont trouvé la mort dans le Centre d'Hygiène Intégré. La cause de leur décès reste inexpliquée car leurs corps ont disparu au cours du processus de nettoyage des fauteuils. L'Ordinateur, qui suspecte une société secrète, envoie enquêter un Clarificateur isolé, chargé de se faire passer pour un citoyen ordinaire.

Lorsque l'agent arrive sur les lieux, il est traité comme un client normal (c'est-à-dire conduit jusqu'au "manège", ficelé sur un fauteuil de manière à ce qu'il ne puisse bouger ni pied ni pouce, et expédié vers son destin). Tandis qu'il traverse les différents postes d'hygiène, donnez lui une brève description des employés du C.H.I. Arrangez-vous pour qu'il en vienne à suspecter tout le monde. Faites-lui aussi bien prendre conscience du fait que, sanglé sur son fauteuil, il est totalement vulnérable. Si vous incarnez bien les différents PNJs, votre Clarificateur doit découvrir tout un tas de traîtres potentiels. A vrai dire, le seul qu'il ait pu de chances de suspecter, c'est Clippy le coifbot, qui fait admirablement bien son travail.

Une fois que le Clarificateur a fini son tour de manège, l'Ordinateur intervient pour lui demander ce qu'il a découvert. Si le PJ dénonce un "traître commie", il est généreusement récompensé et expédié vers une nouvelle mission.

La nuit suivante, une autre vague de décès se produit dans le Centre d'Hygiène. Après avoir été sévèrement mis en garde (exécution sommaire?) contre les tentatives de diffusion de "rumeurs diffamatoires", le Clarificateur reçoit l'ordre de retourner immédiatement sur les lieux. Au cours de son deuxième tour de manège, il découvre le véritable saboteur - Clip-

py! Ce robot souffre AEIOU (Anomalies Electroniques Intermitentes d'Ordre Urgent, sortes de crises d'apoplexie), au cours desquelles son dispositif de repérage dans l'espace dévie d'environ 3 pouces (soit 7 centimètres pour le commun des mortels), ce qui l'oblige à décaler la position de ces ciseaux en conséquence. Au cours des crises les plus graves, Clippy perd carrément le contrôle de ses quatre bras droits.

Lisez tout haut:

Clippy, coifbot doté de huit bras articulés, descend du plafond au bout de ses cables de suspension et s'immobilise à votre hauteur. "Soyez le bienvenu, citoyen. Je me présente: Clippy le coifbot. Quel type de coiffure désirez-vous?". Mais voici que le voyant qui brille dans l'œil droit du robot s'éteint brutalement... Pendant quelques secondes, Clippy est secoué de vibrations; il finit par immobiliser ses ciseaux à sept centimètres de votre crâne et se remet à parler: "Soyez le bienvenu, citoyen. Je me présente: Clippy le coifbot. Quel type de coiffure désirez-vous?"



Le Clarificateur a dix secondes pour réagir avant que Clippy n'entre dans le vif du sujet (je dis bien: "dans le vif du sujet"). S'il parvient à se libérer des sangles - jet de Force-Clippy tranchera ses cables de suspension et, jouant de ses huit bras, se précipitera sur le clone (rappelez-vous de la scène de *Terminator* où le cyborg poursuit Linda Hamilton). S'il parvient à le rattrapper (ou si le clone n'était pas arrivé à se libérer), il commencera à TAILLER sérieusement la cassettes avec le PJ.

L'Hôpital du Secteur DOA (Notre Dame des Anesthésies Ratées)

par Robert Avery

Descriptif du Département Information

Notre Ami l'Ordinateur souhaite que tous les citoyens soient toujours heureux et en bonne santé. C'est son vœu le plus cher. Si vous êtes blessé ou malade, vous devez donc vous rendre sans tarder à l'Hôpital.

Le Vrai Scoop

Inutile de dire que lorsque vous êtes blessé ou malade, quelle que soit la gravité de votre état, l'Hôpital du Secteur DOA est bien le dernier endroit où vous avez envie de mettre les pieds! (il ne figure même pas sur ma liste personnelle des postes de secours possibles!)... Surtout si vous avez une chance - si mince soit-elle - de guérir par vos propres moyens.

Les PNJs

Quincy- J- MEX-3

Responsable de la Morgue

Description: Cheveux clairsemés sous une peruke bon marché; impudent jusqu'à en être injurieux; morbide, mordant, morose et tire au flanc - bref, tout ce qu'il faut pour faire un bon employé de morgue

Service: Services Techniques (Sécurité Interne)

Armes et Armure: Scalpel laser (15L), indice 18; appareil d'électrosuture (5E), indice 20

Société secrète: Pro Tech, rang 15

Pouvoir mutant: Résistance Intestinale Exceptionnelle (aptitude à disséquer toute la journée des amas de tripes peu ragoûtants sans prendre son quatre-heures), enregistré; Totale Absence de Compassion, enregistré; Vision Radiologique, enregistré

Principales compétences: Médecine 11; Dexterité 17; Pose de Points de Suture 16; Logique Spécieuse 12; Aplomb 19

Background: A vivre entouré de tous ces membres et organes de clones qui s'entassent sur les étagères de la morgue et dégringolent des tiroirs, Quincy-J a fini par développer une véritable obsession: tous ces composants en parfait état et à peine décomposés devraient pouvoir servir quelque projet utile à l'Ordinateur. Avec l'aide de son assistant quasi permanent, Samsuf-V-DOA, Quincy-J a fondé une petite secte religieuse (seulement deux adeptes, pour l'instant): les Shelleyites. Cette secte considère qu'il est possible - et de son devoir - de recréer la vie à partir d'organes d'origines diverses. D'où l'ambition de Quincy-J: assembler lui-même un clone "en kit", véritable monstre de Frankenstein bis. Si Samsuf, citoyen VERT, se retrouve assistant de Quincy-J, citoyen JAUNE, c'est qu'il est tombé en disgrâce et que l'Ordinateur lui a retiré tous les droits et privi-

lèges de son niveau d'accréditation - à l'exception de son uniforme VERT, censé lui rappeler quotidiennement son infortune.

Vincent-V-IFF-6

Agent VERT à la Surveillance de DDT

Description: Comme de nombreux militaires de carrière, Vincent-V a les mâchoires saillantes, une solide carrure et une lueur de fanatisme dans le regard

Service: Forces Armées

Armes et Armure: Pistolet laser (8L), indice 20; matraque (8I), indice 16; entortilleur chargé de ruban adhésif rouge, indice 20

Société secrète: Romantiques, rang 5 (il passe son temps à rêver du temps béni des guerres d'avant le Grand Boum, avec leur cortège de rapines, de pillages et mises à sac - pas très différent d'aujourd'hui, si vous y réfléchissez bien!)

Pouvoir mutant: Adaptabilité Nutritionnelle (très utile pour survivre à l'Extérieur); Ciblage Zen (mutation voisine de la Télékinésie: si Vincent-V peut pointer son arme sur une cible, il est sûr de la toucher)

Principales compétences: Force 18, Endurance 17, Tir de Précision 20

Background: Ce petit sous-officier sans grade a été promu au rang de Premier Lieutenant et transféré (selon le vieux principe du ménage par l'avancement) dans le DDT (Département de Diagnostic et de Tri) pour avoir trop souvent tiré - et fait mouche - sur des officiers responsables de la répartition du matériel. Vincent-V brûle de retrouver sa place au sein des Escadrons Vautours, c'est pourquoi il s'assure toujours avec beaucoup de zèle que tous les formulaires requis sont bien distribués et correctement remplis (manuscript ou manu militari).

Description Géographique

L'Hôpital du Secteur DOA, situé à proximité du principal axe de métrobot, est une structure complexe répartie sur douze étages.

Tous ces étages sont reliés par une cage d'ascenseur de six mètres de diamètre, à l'exception du Département de Stérilisation et de Décontamination, directement connecté au DDT par un tapis roulant.

La cage d'ascenseur renferme quatre cabines. Deux sont réservées aux citoyens d'accréditation INDIGO ou supérieure, la troisième est barrée de l'inscription en gros caractères: "Réservé au Personnel Hospitalier", la quatrième sert à tous les autres usagers, du niveau INFRAROUGE au niveau BLEU; inutile de dire qu'elle est toujours pleine à craquer!

Les victimes - euh, pardon, les patients - arrivent généralement à l'Hôpital en métrobot ou en tapis roulant et sont déposées devant le service principal, dans le Bureau d'Accueil et d'Admission. Les cas spéciaux (autrement dit les citoyens d'accréditation INDIGO ou supé-

rieure) sont en général conduits directement au Département d'Observation et de Soins Intensifs via le métrobot.

Le Bureau d'Accueil et d'Admission

Cette zone est toujours bourdonnante d'activité. A droite, une longue file d'INFRAROUGES serpente jusqu'au bureau des renseignements. Tous les clones boitent, toussent ou feignent quelqu'autre symptôme pathologique dans l'espoir d'échapper quelques jours à l'enfer des silos à nourriture. A gauche, un citoyen ULTRAVIOLET, soutenu par des tas de docbots pleins de zèle, explique en serrant courageusement les dents comment il est arrivé à se tordre un orteil dans son tout nouveau jacuzzi. Toute une cour de VIOLETS serviles s'apitoie bruyamment sur son pauvre pied meurtri. Une brigade de Soldats Vautours fait son entrée, portant précautionneusement une ... chose sanguinolante!

L'entrée de ce service jouxte la principale station de métrobot. Une accueillante ensei-

Quelques mots sur les Ascenseurs

Une unique cabine assure le transport de tous les patients d'accréditation INFRAROUGE à BLEUE, tâche impossible pour un ascenseur ordinaire... mais pas pour Zippy - élèvbot à hyper-fusion nucléaire dernièrement mis au point par R&C! Dès que les PJs sont entrés dans la cabine, Zippy referme doucement ses portes derrière eux (BLAM!) et prononce ce petit discours de bienvenue via le haut-parleur près de la porte: "Bienvenue, citoyens. Vous venez de pénétrer dans l'Elèvbot à Hyper-Fusion Nucléaire Expérimental de Recherche et Conception, Modèle 47-B. Vous pouvez m'appeler Zippy. Quel étage, s'il vous plaît?". Les usagers qui ne connaissent pas le nom des différents services peuvent se renseigner auprès de Zippy.

Lorsqu'on lui donne le nom d'un étage, l'ascenseur répond par un poli: "Merci de votre coopération". Les Clarificateurs entendent ensuite un faible grincement qui s'amplifie, s'amplifie, s'amplifie... et la cabine se propulse littéralement vers l'étage demandé, envoyant ses occupants valser brutalement contre le plafond ou le sol (selon les cas).

Chaque fois que les Clarificateurs emprunteront l'ascenseur, répétez ce petit numéro en utilisant les variations suggérées ci-après. Il arrive que Zippy s'arrête entre deux étages; d'autres fois, il se trompe de service et dépose ses occupants... mettons dans le département réservé aux ULTRAVIOLETS; chaque fois que Zippy commet une erreur, il s'excuse patement et corrige le tir avec une célérité remarquable... tout à fait remarquable!



gne en néons aveuglants invite le visiteur à se "reposer en paix".

On entre dans une pièce circulaire, bien éclairée. Un énorme bureau en arc de cercle, avec quatre tourniquets intégrés donnant chacun accès à l'une des cabines, entoure la rangée d'ascenseurs. Une file de clones serpente devant chaque tourniquet. Le personnel d'accueil chargé de distribuer les Formulaires de Demande d'Admission travaille derrière le bureau.

Les blessés légers qui remplissent correctement leur Demande d'Admission sont autorisés à franchir les tourniquets et expédiés vers le Département de Diagnostic et de Tri. Les blessés graves et les citoyens d'accréditation INDIGO ou supérieure sont immédiatement dirigés vers le Département d'Observation et de Soins Intensifs.

Les Clarificateurs en mission qui souhaitent pénétrer dans l'Hôpital doivent d'abord remplir des Formulaires d'Autorisation Spéciale; ils peuvent s'en procurer au bureau d'accueil, à condition de faire la queue pendant deux bonnes heures - sauf s'ils décident de jouer des coudes et de doubler tous les INFRAROUGES qui attendent devant eux. Bien entendu, s'ils se prennent trop au jeu, vous pouvez toujours faire intervenir un employé de haute accréditation pour les bousculer un peu.

Ce qui devrait se passer en Théorie

Département Observation et Soins Intensifs: ce service est chargé d'accueillir et de traiter les citoyens qui ont de toute urgence besoin de soins médicaux. Le DOSI peut être contacté à partir de n'importe quel point du Secteur DOA via le réseau des com-units. Il dispose d'un nombre important d'ambulances.

Département Diagnostic et Tri: tous les citoyens dont l'état n'est pas d'une gravité évidente doivent avant toute chose passer par ce service. Après traitement de leur Formulaire de Demande, ils subissent un examen parfaitement indolore et sont soignés sur place ou, pour les cas les plus sérieux, orientés vers un autre service... la Morgue, par exemple.

Département Décontamination: ce service traite les citoyens victimes d'intoxications, d'infections, ou, plus fréquemment, de radiations dures. Le processus de décontamination est rapide et efficace: une véritable réussite technique.

Département Opérations Chirurgicales: c'est ici que les docbots se chargent d'effectuer toutes sortes d'opérations de chirurgie corrective. Les patients potentiels seront certainement heureux d'apprendre que ce service entretient d'étroites relations avec Recherche & Conception, ce qui lui permet de faire profiter ses malades de toutes les techniques médicales de pointe.

Département Hospitalisation Prolongée: c'est ici que sont hospitalisés les citoyens dont

l'état de santé nécessite des soins de longue durée. A leur arrivée, un personnel très accueillant leur attribue un lit dans l'un des nombreux dortoirs du service. Ici, guérir est un devoir!

Morgue: les patients qui sont assez ingrats pour ne pas réagir aux soins attentifs qu'on leur prodigue dans les autres services sont rapidement évacués vers la Morgue (parfois en pièces détachées), c'est là qu'on récupère les organes que leur avait généreusement prêtés l'Ordinateur.

Service Inter-Pharmacie/Département Administratif: Le SIDA gère tous les aspects du fonctionnement de l'Hôpital. C'est généralement ce service qui s'occupe de la répartition des produits pharmaceutiques au sein de l'établissement.

Ce qui se passe en Réalité

Le Département Observation et Soins Intensifs

Les citoyens de haute accréditation qui sont dirigés sur ce service y reçoivent les meilleurs soins possibles, prodigués par les meilleurs docbots de R&C. Après un diagnostic plus ou moins précis, les citoyens de basse accréditation reçoivent quant à eux une injection de quelques centaines de cc de Stimeupho.

Suite à une erreur administrative, les trente ambulances du DOSI sont toutes immatriculées "13". Evidemment, ça ne facilite pas la tâche de ceux qui sont chargés de repérer leurs positions respectives dans le Secteur DOA; c'est pourquoi chaque véhicule a aussi un surnom officieux, comme "10%" (ainsi baptisé à cause de la proportion de blessés transportés qui survivent au voyage).

Le Département Diagnostic et Tri

L'entrée du hall qui conduit au DDT est surveillée par deux armoires à glace VERTES particulièrement bien armées.

Les soldats Vincent-V-IFF et Crunch-V-DOA appliquent avec zèle leurs instructions, à savoir fournir à tous les citoyens qui pénètrent dans le service un Formulaire de Prise en Charge vierge et les envoyer aux préposés qui travaillent dans le hall. Si les patients ne s'exécutent pas, il faut généralement ajouter quelques remarques sur leur formulaire... à la rubrique "Plaies ouvertes".

Les malades dont le Formulaire de Prise en Charge est ratifié peuvent franchir l'entrée et pénétrer dans le hall. Dans cette énorme salle, ils découvrent deux files d'attente interminables.

Jouez la scène suivante sur le mode "les joies du Périph". Expliquez à vos joueurs que l'autre queue semble décidément avancer bien plus vite que la leur. Dès qu'ils changent de file, ça coince... et c'est la queue qu'ils viennent de quitter qui se met à progresser à toute allure. Si vous menez bien votre affaire, les PJs

vont passer leur temps à quitter une queue, à discutaitiller pour se glisser dans l'autre et à jouer à "c'est-moi-qui-ai-l'accréditation-la-plus-forte" avec les PNJs.

Au bout d'environ deux heures d'attente, tous les clones qui ne sont pas morts des suites de leurs blessures ou de leur maladie parviennent enfin au bureau derrière lequel sont assis les deux préposés, Sean-J-BAD-5 et Sal-J-TYP-4. Le travail de ces derniers consiste à prendre le Formulaire de Prise en Charge du patient, à y inscrire les principaux renseignements administratifs nécessaires et à expédier le clone vers la Salle d'Examen du DDT, via une porte située derrière leur bureau.

Le premier préposé, Sean-J-BAD-5, est un cas rarissime dans le Complexe Alpha: un vieux clone! Malheureusement, son grand âge s'accompagne de quelques petits inconvénients... Pour tout dire, Sean-J est myope, presque sourd, et un peu gâteux. Lorsque vous camperez ce PNJ, prenez une voix lente et chevrotante, marquez de longues poses, marmonnez dans votre barbe, et posez les mêmes questions quatre ou cinq (cents) fois.

Le deuxième préposé, Sal-J-TYP-4, s'est distingué dans la carrière militaire: c'est le seul clone qui se soit jamais fait renvoyer des Escadrons Vautours pour "Zèle Excessif"! Sal-J a une sainte horreur des tire-au-flanc, des clones débraillés et de tout ce qui fait désordre. Il col-

Score:	Diagnostic:
1 - 9	Bon diagnostic: le clone est dirigé sur le service qui lui convient, ou se voit infliger des points de trahison s'il simulait sa maladie.
10 - 12	Le patient est cliniquement mort: direction la Morgue! Il faudra réussir un difficile jet de Logique Spécieuse pour convaincre le Medtechbot qu'il est encore vivant.
13 - 14	Le clone a besoin de soins urgents: on l'envoie au Service des Soins Intensifs (voir ci-après)
15	L'état du patient nécessite une intervention immédiate: le clone est dirigé sur le Département des Opérations Chirurgicales.
16	Le patient est malade: il est bouclé dans le Service des Hospitalisations Prolongées jusqu'à ce qu'il soit guéri.
17	Le clone est un simulateur: on lui colle deux points de trahison et on le renvoie au travail.
18 - 19	Le patient a besoin d'une médication: choisissez un traitement. Les pillules de bonheur sont hautement recommandées.
20	Le patient est décidément en piteux état: lancez deux fois le dé sur cette table.



le impitoyablement des amendes à tous les citoyens dont l'uniforme n'est pas impeccablement réglementaire et il paraît qu'il a déjà étranglé des clones qui lui tendaient des Formulaires de Prise en Charge chiffonnés.

Les clones qui parviennent à franchir tous ces obstacles sont envoyés dans la Salle d'Examen, où l'on établira un diagnostic sur leur état. Cette salle, de la taille d'un gymnase, est subdivisée en vingt petites cabines délimitées par des rideaux et dont chacune renferme une table d'examen, un Technicien Sanitaire JAUNE et un medtechbot.

Lorsqu'un citoyen pénètre dans la Salle d'Examen, il est dirigé vers la cabine libre la plus proche, où le medtechbot à qui il est confié se fait un plaisir d'enfoncer toutes sortes d'aiguilles et de sondes dans diverses parties de son anatomie. Quelques minutes plus tard, le robot énonce d'un ton docte un diagnostic sans doute fantaisiste. Lequel me direz-vous?... Pour le savoir, il vous suffit de lancer le dé sur la table de la page 85.

Bien entendu, il arrive que des clones ne soient pas d'accord avec le diagnostic fourni par le medtechbot. On en a même vu certains - l'Ordinateur leur pardonne - refuser de se laisser soigner! Cela dit, nous sommes persuadés qu'aucun de vos loyaux Clarificateurs n'aura une telle réaction, c'est pourquoi nous ne mentionnerons même pas les super gardbots modèle AK47 qui travaillent ici... Ce serait tout à fait superflu!

Le Département Premiers Soins

Ce service emploie neuf docbots, tous programmés de manière à offrir à leurs patients des soins rapides et de qualité. Tous remplissent d'ailleurs admirablement leur mission - non, non, je ne blague pas! Tous... sauf le docbot Badjob-5.

Ce robot souffre malheureusement de graves crises de "flash back" au cours desquelles il replonge dans son passé d'utilibot chargé de réparer d'autres robots et traite tous les clones qu'on lui envoie comme des androïdes particulièrement réussis.

Après avoir rapidement et efficacement pansé les blessures de son patient, Badjob-5 lui demande quelle est son affectation du moment (Responsable de l'Hygiène, Officier chargé de l'Armement, etc...). Ayant obtenu cette information, il anesthésie le clone et se charge de modifier légèrement son "appareillage" en conséquence. C'est ainsi que des Responsables de l'Hygiène se réveillent parfois avec deux balais brosses en guise de bras, des leaders d'équipes avec un haut-parleur greffé sur la bouche, etc, etc...

Le Département Décontamination

Tout dans ce service donne une inquiétante impression de danger: l'atmosphère aseptisée à coups de produits chimiques, les combinaisons isolantes des employés (qui les font ressembler à des cosmonautes), sans parler des triples sas aux portes épaisses d'un bon mètre!

Les clones qui pénètrent dans le DD sont escortés par deux gorilles Vautours (également revêtus de combinaisons isolantes) dans le dédale de couloirs qui mène à la salle d'attente. Une vingtaine de citoyens respirant péniblement, grattant leurs pustules ou émettant d'étranges rayonnements phosphorescents sont déjà installés dans cette petite pièce. Toutes les deux ou trois minutes, une douce voix résonne dans l'intercom, annonçant le nom d'un des patients. Une étroite porte s'ouvre aussitôt dans le mur du fond et si le clone appelé tarde à s'exécuter, les deux gardbots affectés à la salle d'attente se chargent d'accélérer le mouvement.

Le processus de décontamination se décom-

pose en deux phases: l'assainissement interne et l'assainissement externe. Aucune de ces opérations n'est particulièrement plaisante, mais vous pouvez deviner laquelle est la plus désagréable!

On commence par l'assainissement externe. Le patient est débarrassé de ses vêtements et de tout son matériel avant d'être conduit dans une petite cabine. S'il demande ce que vont devenir ses biens, on lui explique qu'ils doivent eux aussi être décontaminés.

(En fait, les employés chargés de cette opération sont des agents de la Sécurité Interne qui se font un plaisir de fouiller dans les affaires du clone dans l'espoir d'y trouver des objets interdits. Les traîtres éventuels sont ensuite impitoyablement éliminés par les six Soldats Vautours BLEUS chargés de maintenir l'ordre dans le DD).

Dans un deuxième temps, le patient est introduit dans une vaste pièce à l'entrée de laquelle un petit écriteau pendu au dessus de la porte annonce: "Service d'Assainissement Externe". A l'intérieur, se dresse une énorme machine qui ressemble de manière inquiétante à un lave-linge à tambour. Vingt minutes, trois cycles de rinçage et un jet sur la 6e colonne de la Table des Dommages plus tard, le clone ressort tout beau tout propre, prêt pour l'Assainissement Interne.

Cette opération consiste à ficeler le patient sur une sorte de fauteuil de dentiste et à lui faire ingurgiter de force divers produits antiseptiques. Seule conséquence visible de leur action épuratrice: le clone recrache pendant quelques temps des gerbes de bulles de savon multicolores. Ce léger inconvenient se dissipe quelques jours après la fin du traitement.

Le Département des Opérations Chirurgicales

Le DOC se compose de quatre grandes salles d'opération et d'un petit dortoir destiné aux futurs opérés et aux convalescents. La qualité du service fourni varie spectaculairement entre la Salle d'Opération N°1 et les trois autres.

A leur arrivée dans le périmètre de la Salle N°1, les patients revêtent de longues tuniques opératoires informes et sont ficelés sur de grandes tables roulantes confortables. Les infirmiers poussent ces tables le long de couloirs de plus en plus sombres jusqu'à la salle d'opération proprement dite. Celle-ci ressemble



étonnamment à une salle de spectacle: public, caméras... tout y est! Vous l'avez deviné, citoyen, il est temps de retrouver la célèbre émission médicale Alphaïenne: "Votre Vie est entre leurs mains!"

Avant que le patient ne fasse son entrée, des agents de PDH & CM demandent aux citoyens qui composent le public de deviner le type d'intervention qui va être pratiquée. Si le malade survit à son opération, les clones qui ont donné la bonne réponse reçoivent de l'Ordinateur toutes sortes de prix fabuleux.

Mais que se passe-t-il, me direz-vous, lorsque personne dans le public ne devine la nature de l'opération? Ne vous faites pas de bile, ça ne s'est jamais produit. Il faut dire qu'il y a déjà belle lurette que PDH & CM s'est rendu compte que plus il y avait de gagnants, plus l'indice d'écoute était important. Ce qui signifie?... Ce qui signifie tout simplement que c'est invariablement l'opération choisie par le plus grand nombre de clones qui est pratiquée sur l'infortuné patient! Et devinez quelle est l'intervention la plus populaire?...

Bravo! Vous avez gagné! C'est bien l'Implantation Vitale Généralisée. Ça n'a pas l'air d'être une petite affaire, hein? Il faut reconnaître que c'est assez sérieux... De fait, lorsqu'un clone subit ce type d'intervention, vous devez automatiquement lancer le dé sur la 9e colonne de la Table des Dommages! Mais regardons les choses du bon côté: après ça, il y a de bonnes chances que votre PJ soit définitivement guéri de tous ses maux. Il faut dire que l'ITVG consiste à remplacer tous les organes vitaux ou secondaires du malade par des implants artificiels signés Recherche & Conception... Vous direz ce que vous voudrez, mais la science est quand même une belle chose!

Que se passe-t-il dans les trois autres salles d'opération? Bof, rien de bien intéressant... Après les soins pré-opératoires d'usage, l'intervention est pratiquée par des docbots efficaces et consciencieux qui font en sorte d'assurer au patient les meilleures chances de survie et de guérison possibles. Rasant au possible! Libre à vous de décider (N°1) dans quelle salle (N°1) vous enverrez vos PJs (N°1) se faire charcuter. Nous nous en remettons (N°1) à votre bon sens (N°1) et ne ferons rien pour influencer (N°1) votre jugement. *

Le Département Hospitalisation Prolongée

Ce service est complètement noyauté par la plus mercantile des sociétés secrètes, à savoir Libre Entreprise. Les citoyens qui y sont accueillis se voient proposer un vaste éventail de choix tant au niveau de l'hébergement que des soins médicaux.

Le standing des sévices - euh pardon, des services - proposés est directement fonction de l'accréditation du malade et de la quantité de crédits qu'il veut ou peut déboursier. Les citoyens d'accréditation BLEUE ou inférieure trop radins pour payer le moindre supplément bénéficient d'un lit pour trois, d'une "nourriture" positivement infecte, de températures inférieures à zéro et de soins... inexistantes!

Nous vous laissons le soin de fixer les tarifs de Libre Entreprise pour ses petits extras, mais nous vous suggérons d'adopter des prix qui soient cruellement prohibitifs pour des citoyens de basse accréditation et abordables pour des clones de niveau BLEU ou VERT. Les citoyens d'accréditation INDIGO ou supérieure bénéficient automatiquement de ce qui se fait de mieux.

Précisons encore que les Libres Entrepreneurs du DHP proposent aussi un "service" sinistre et exclusif aux Grands Programmeurs. Moyennant des sommes astronomiques, ils leur offrent de mettre définitivement "hors service" des clones indésirables (en les reléguant dans les profondeurs du DHP, totalement coupés de l'extérieur, et plongés dans un profond coma artificiel). Espérons que vos PJs n'ont pas récemment offensé un Grand Programmeur...

La Morgue

Les citoyens qui arrivent dans ce service pour y restituer à l'Ordinateur leurs organes réutilisables sont hissés par des employés INFRA-ROUGES sur un grand tapis roulant qui les conduit au Désintégrateur, énorme machine rappelant de manière inquiétante les moissonneuses-batteuses d'avant le Grand Boum. Le tapis roulant traverse préalablement un vaste laboratoire, où Quincy-J-MEX-3, le Responsable de la Morgue, se charge des dernières opérations d'identification avant de taper ces données sur le clavier de son terminal.

Rien de bien inquiétant à première vue, me direz-vous... Détrompez-vous! Quincy-J appartient à la société Pro Tech, et son rêve le plus cher est d'arriver à créer un monstre du même genre que celui de Frankenstein. Malheureusement pour les fournisseurs de pièces détachées, son travail lui donne amplement le temps et l'opportunité de se consacrer à son projet.

Après les dissections sauvages de Quincy-J, les corps arrivent au Désintégrateur, qui dissocie leurs différents organes suivant un processus bien trop écoeurant pour que nous le décrivions ici. N'oubliez pas que, vu les méthodes de diagnostic plutôt hasardeuses utilisées dans l'Hôpital du Secteur DOA, un pourcentage non négligeable des clones qui se retrouvent à la Morgue sont - euh... "cliniquement vivants".

Ne vous inquiétez pas pour si peu: ils ne le resteront pas longtemps!

Le Service Inter-Pharmacie / Département Administratif

Qu'importe ce qui se passe au juste dans ce service... Le SIDA est essentiellement composé d'une série de bureaux où l'on brasse quantité de paperasses et où l'on ne cesse d'ajouter des articles au règlement intérieur de l'Hôpital. Si vous désirez de plus amples renseignements sur le fonctionnement de ce département, rendez-vous dans l'hôpital le plus proche de votre domicile et demandez les photocopies des dernières directives administratives.

Les Scénarios

1. L'Ordinateur envoie une équipe de Clarificateurs enquêter sur la manière dont on pourrait améliorer les soins administrés aux patients. Les PJs arrivent à l'Hôpital et reçoivent chacun une pilule expérimentale mise au point par R&C et censée favoriser l'apparition d'une maladie donnée.

Le Clarificateur: Ça fait quoi, ce cachet?

Le Technicien de R&C: Ça arrête votre cœur pendant quelques secondes toutes les demi-heures.

Le Clarificateur: Et ça fait effet pendant combien de temps?

Le Technicien: Oh, pas très longtemps... Deux cycles hebdomadaires... Un cycle mensuel tout au plus.

Vous noterez que ce scénario peut très bien fonctionner avec un seul joueur. Il vous suffit de le faire courir d'un service à l'autre, en commençant par les Premiers Soins, jusqu'à ce qu'il puisse fournir un rapport complet à l'Ordinateur... ou qu'il se trouve à court de clones!

2. Quincy-J parvient à donner vie à son monstre et celui-ci se conduit comme tout monstre digne de ce nom: il jette son créateur dans le Désintégrateur, saccage le laboratoire, etc, etc... L'Ordinateur envoie les Clarificateurs capturer la créature diabolique. Lorsqu'ils arrivent sur place, celle-ci se rue sur eux. Si nos héros livrent bataille, ils se retrouvent vraiment dans de sales draps: comme tout monstre qui se respecte, celui de Quincy-J est invulnérable à toutes les petites armes à feu. Si les Clarificateurs essaient de le baratiner, ils découvrent qu'il a pour nom Herbie-DOA, qu'il a exécuté Quincy-J pour utilisation illicite de biens appartenant à l'Ordinateur, et que son désir le plus cher est de devenir un citoyen utile à la communauté Alphaïenne.

* Nous tenons à remercier le Département des Messages Subliminaux de (les rumeurs relèvent de la trahison) PDH & CM pour son aimable coopération.

Le Centre d'Extermination

par Peter Corless

Description Géographique

Le Centre d'Extermination, judicieusement installé le long de la ligne de métrobot, est un bâtiment pimpant construit à proximité de l'usine atomique centrale du Secteur DOA.

À droite de l'entrée se dressent un nombre impressionnant de cabines de confession; à gauche, on trouve un énorme moniteur de l'Ordinateur sur lequel défilent constamment des messages patriotiques: "VOUS AVEZ DECOUVERT UN TRAITRE? N'OUBLIEZ PAS QUE LES CENTRES D'EXTERMINATION SONT OUVERTS 24 HEURES SUR 24!" "VOUS VOUS SENTEZ COUPABLE? PRESENTEZ-VOUS SANS PLUS TARDER A UN STAGE DE REEDUCATION POLITIQUE!" "RIEN NE VAUT LES BEAUX CYCLES DIURNES ALPHAIENS... METTEZ-VOUS AU CYCLISME!", etc...

Derrière les portes coulissantes de l'entrée, s'étend un vaste hall central. L'employé responsable de l'accueil, Mamie-O-BLU, est assise derrière un bureau avec console, entourée d'énormes liasses de Bons d'Exécution. Des dizaines d'espio-corders surveillent la pièce, et les haut-parleurs de la Sonorisation Publique y diffusent une douce musique relaxante.

À droite, un couloir VERT dont le sol est recouvert d'une épaisse moquette mène au Centre Administratif et aux autres bureaux. À gauche, on distingue l'entrée d'un étroit corridor INFRAROUGE d'où s'échappent parfois des cris, vite étouffés par le bruit d'une sorte d'énorme mixer.

Deux gardbots montent la garde devant l'entrée de chaque couloir. Deux autres se tiennent contre le mur du fond et il y en a encore deux postés dans le hall, de part et d'autre des portes coulissantes.

Le couloir de gauche (INFRAROUGE) forme une étroite galerie sinueuse donnant accès à de nombreuses petites pièces toutes identiques. On y croise souvent des agents de la Sécurité Interne avançant d'un pas décidé et tenant d'une poigne de fer un traître qui pousse des cris déchirants (ou plutôt tenant d'une poigne de fer une paire de pieds. Le reste du clone traînant et rebondissant derrière eux en dessinant sur le sol une longue trainée gluante et rougeâtre). Chacune des petites pièces qui flanquent ce couloir abrite une cabine d'extermination et une console derrière laquelle se tient un Nécro-technicien portant une blouse de laborantin JAUNE.

Le couloir VERT mène aux bureaux de la Sécurité Interne et au vaste domaine du Directeur du Centre d'Extermination. Dans chaque bureau, un agent Sec Int grincheux est installé derrière une petite table, où il passe sa journée à marmonner quelque chose comme: "Greugneugneu-grumble-greugneugneu..." en apposant des tampons "LU ET APPROUVE"

sur des Bons d'Exécution. Chaque bureau comporte une unique chaise, apparemment assez inconfortable, sur laquelle est assis le préposé Sec Int (ça explique peut-être sa mauvaise humeur...)

Une des portes du couloir ne donne pas sur un bureau ordinaire, mais sur la "suite" privée du Directeur du Centre. Elle est peinte en indigo et fermée. Un gros écriteau "DO NOT DISTURB" est accroché dessus. De nombreuses caméras de surveillance de l'Ordinateur contrôlent l'entrée et deux gardbots se tiennent au garde à vous devant la porte.

Descriptif du Département Information

Les traîtres sont partout! Les Centres d'Extermination constituent un moyen simple et efficace de s'en débarrasser. Ouverts 24 heures sur 24, ils permettent d'éliminer rapidement les citoyens condamnés pour crime de trahison.

Le Vrai Scoop

Les Centres d'Extermination, affectueusement surnommés "Gares des Allers Simples" par ceux qui sont destinés à y finir leurs cycles diurnes, sont des endroits où n'importe quel innocent citoyen peut se retrouver entraîné de force et exécuté avant d'avoir eu le temps de dire "Ami Ordinateur". John-I-VIN-1, le Directeur du Centre DOAïen, possède des dossiers de renseignements sur tout le monde! On le trouve le plus souvent le doigt en suspens au dessus du bouton "Exécution Sommaire".

Les PNJs

John-I-VIN-1

Directeur du Centre d'Extermination

Description: Grand, petite moustache peu fournie, sourcils toujours froncés

Service: Sécurité Interne

Armes et Armure: Neuro-fouet (10E), indice 12

Société secrète: Illuminati, rang 10

Pouvoir mutant: Foudre mentale

Principales compétences: Neuro-fouet 18, matraque 10, interrogatoire 19, motivation 15, psychoscopie 14, intimidation 12

Background: John-I a la ferme conviction qu'avec tous les dossiers qu'il tient à jour sur les traîtres qui franchissent les portes de son centre (et ceux qui restent à l'extérieur), c'est lui qui est le mieux à même de classer les citoyens Alphaïens en "Bons" et "Méchants". Il projette d'utiliser les renseignements dont il dispose pour monter une vaste entreprise de chantage aux dépens des successeurs clones de ses victimes - s'il parvient à se dégager de

l'incroyable paperasserie sous laquelle il croule, il passera aussitôt à l'action.

John-I est assez mégalomanie; on l'entend souvent grommeler "Ils me prennent pour un fou, mais je vais leur montrer de quoi je suis capable... Un jour, ils verront ce qu'il en coûte de me mettre en colère! Ha! ha! ha! ha! ha!"

Robert-J-UNG-2

Nécro Technicien

Description: Agent "exécutif" Sec Int d'accréditation JAUNE qui passe son temps à sourire et ne semble jamais anxieux

Service: Sécurité Interne

Société secrète: Humanistes, rang 5

Pouvoir mutant: Hypersens

Principales compétences: Scalpel laser 10, duperie 12, discussion à cœur ouvert 18

Background: Robert-J est un gars vraiment humain, d'humeur toujours enjouée. Rien ne parvient à l'atteindre et il s'efforce toujours de remonter le moral de ceux qu'il va exécuter.

Robert-J: (*Ficelant un traître dans une cabine de confession*) Et alors, pourquoi avez-vous appuyé sur la gachette?

Bornt-O-LUZ-6: Parce qu'il m'a pincé en train de poser une bombe dans la hangar. C'est ma société secrète qui m'avait confié cette mission.... Sacré ratage!

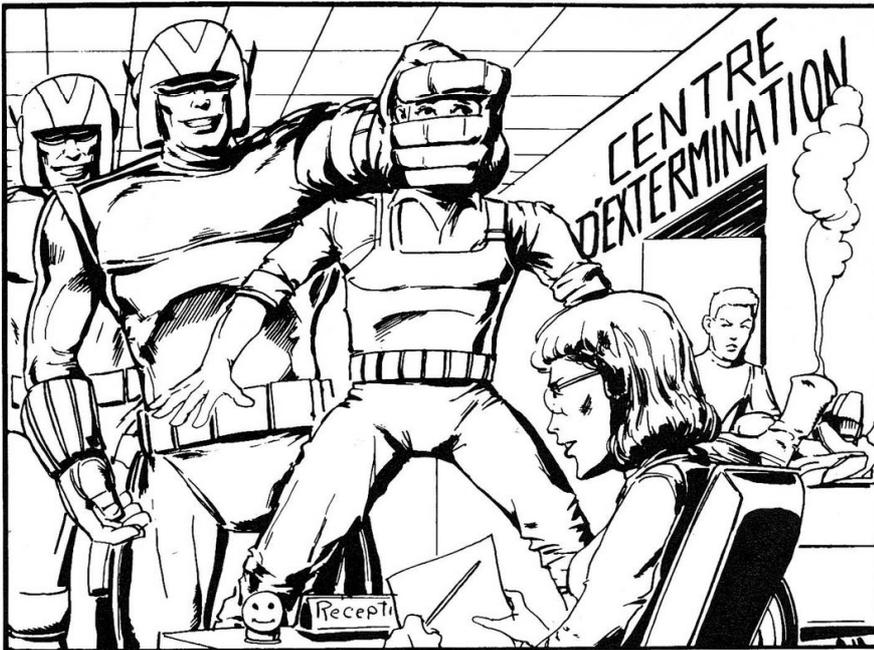
Robert-J: (*s'écartant de la cabine*) Eh bien, j'espère que vous en aurez toujours tiré une bonne leçon...

Bornt-O-LUZ: Ça y'a pas de doute...Dites, pourquoi est-ce que les murs de la cabine tournent comme ça?

Robert-J: Pourquoi êtes vous aussi tendu? Pris trop de Stimospeed, ce matin? Ne vous inquiétez pas, vous n'aurez pas le temps de souffrir. Remarquez, pour vous, ça prendra peut-être un peu plus de temps... (*il appuie sur le bouton*) Bon cycle diurne, citoyen!

Robert-J n'est qu'un des Nécro-Techniciens du Centre. Si vous campez un de ses collègues, n'oubliez pas de lui donner une personnalité, des rêves, des espoirs et des ambitions propres. Mais dans l'ensemble, sachez que les Nécro-Techniciens sont un beau ramassis de clones un peu tordus, un peu fous et très amoureux de fun, qui aiment bien leur travail, en particulier quand il s'agit "d'appuyer sur le bouton".





"Les Condamnés"

"Clients" du Centre d'Extermination

Description: Curieux assortiment de mania-co-dépressifs, de grands méchants, de clones qui en ont eu assez de rester, terrorisés, dans le rang et d'innocents pris dans une rafle. Ils pleurnichent beaucoup.

Service: Variable

Armes et Armure: Soyez sérieux! Si ces gars là avaient des armes, pensez-vous qu'ils attendraient tranquillement de se faire exécuter?

Société secrète: Variable

Pouvoir Mutant: Variable

Principales compétences: Dernières paroles impérissables 16, pleurnicheries 20

Les Gardes et Agents de la Sécurité Interne

Personnel Sec Int d'Accréditation VERTE

Description: N'arrêtent pas de ronchonner comme s'ils avaient passé leur journée assis sur des chaises inconfortables.

Service: Sécurité Interne

Armes et Armure: Pistolet laser (8L), indice 10

Société secrète: Variable, mais on compte environ 33% d'Illumati

Pouvoir Mutant: Variable

Principales compétences: Matraque (3I), indice 12

Background: Tous les Sec Int VERTS de ce département ont au moins un point commun: ils sont particulièrement grincheux. Soit on les surcharge de travail, soit on ne leur confie que des tâches de sous-fifres. Aucun d'entre eux n'est ici par vocation et pour cause: le Centre d'Extermination est à la Sécurité Interne ce que les silos à nourriture sont au Complexe Alpha. Les agents administratifs Verts ont une

solide dent contre les Nécro-Techniciens parce que ceux-ci, bien que d'accréditation inférieure (ce sont de simples JAUNES), ont droit à des sièges plus confortables.

Une bonne partie des employés VERTS du Centre d'Extermination a été personnellement choisie par John-J-VIN; il n'y a donc rien d'étonnant à ce qu'il y ait une telle concentration d'Illuminati dans le personnel administratif.

Mamie-O-BLU-3, 4 et 5

Hôtesse d'Accueil du Centre d'Extermination DOAïen

Description: Petite vieille qui donne toujours l'impression de tricoter des chaussettes en Kevlar

Service: PLI

Société secrète: Romantiques (bien entendu!), rang 4

Pouvoir Mutant: Télékinésie

Background: Les clones 3, 4 et 5 de Mamie-O-BLU travaillent comme hôtesse d'accueil au Centre d'Extermination. Elles se ressemblent comme trois gouttes d'eau et se comportent de la même manière, mais elles ont des horaires de travail différents. Ça fait plusieurs années que les clones de cette famille travaillent au Centre et elles sont tout à fait satisfaites de leur job.

Elles sont chargées de récupérer les Bons d'Exécution, de vérifier s'ils sont correctement remplis, de les contresigner et de faire de jolies petites piles des copies carbone. Elles sont toujours souriantes et ont généralement un mot gentil pour tous ceux qui se présentent devant leur bureau - sauf les traîtres, bien entendu. Pratiquement tout le monde les appelle "M'dam".

Mamie-O: Que puis-je faire pour vous,

citoyen?

Le Clarificateur: Je vous amène simplement un traître, m'dam

Mamie-O: Mon Dieu! Il a vraiment une tête de bandit. Vous avez dû avoir un mal fou à le neutraliser!

Le Clarificateur: Pas du tout, m'dam!

Mamie-O: Eh bien, vous êtes un bon gars et costaud avec ça... Attendez, je dois avoir un petit four quelque part...

Le Traître: Bon sang, on pourrait pas en finir tout de suite!?!

Mamie-O: Toi, tais-toi, espèce de sale traître commie! Dites-moi, citoyen, est-ce que vous avez un Bon d'Exécution en bonne et due forme?...

Les Gardbots

Ces robots, de service 24 heures sur 24, sont programmés pour empêcher les traîtres de s'échapper du Centre - tâche qu'ils mènent à bien avec une efficacité redoutable. Chacun d'entre eux est armé d'un fusil laser (9L), indice 18 - et porte l'équivalent d'une armure de combat (U7).

A l'insu de tous, les six gardbots qui travaillent dans le hall d'entrée du Centre appartiennent à Corpore Metal. Il n'est pas rare qu'au cours de tentatives de fuite, d'innocents visiteurs ramassent des balles perdues. Bavures? Vous avez dit "bavures"?...

Ce qui devrait se passer en Théorie

Lorsque les Clarificateurs arrivent dans le Centre d'Extermination, ils doivent présenter à Mamie-O les traîtres qu'ils escortent et un bon d'Exécution ratifié. Le Centre Administratif vérifie ensuite qu'il existe bien une Accusation de Trahison/Demande de Bon d'Exécution au même nom et que son numéro correspond à celui de l'équipe envoyée en mission. En attendant le feu vert du Centre Administratif, Mamie-O remplit un Formulaire d'Entrée au nom du prisonnier. Lorsque l'Ordinateur confirme que le traître présumé est bien coupable et que son matricule correspond bien à celui du clone arrêté, elle appose la mention "PLACE EN DETENTION PROVISoire AVANT EXECUTION" sur le bon et rend un exemplaire du formulaire aux Clarificateurs.

Les gardes de la Sécurité Interne se chargent ensuite du traître, qui est conduit au fond du couloir INFRAROUGE et les Clarificateurs sont libres de s'en aller.

Ce sont les cabines d'extermination qui font ce fameux bruit de gros mixer. Le mode d'exécution est très simple: on place le traître dans une cabine, on referme la porte, et on appuie sur un bouton de la console. On entend alors un fort vrombissement pendant quelques secondes, puis le bruit cesse et un voyant vert marqué "libre" s'allume. On peut ouvrir la porte; la cabine est vide.

L'opération dure en tout une minute.

Ce qui se passe en Réalité

Mamie-O tient horriblement mal ses dossiers et mélange régulièrement les Formulaires d'Entrée. Ce sont parfois les Clarificateurs qui se font exécuter et les traîtres décorer! Cela dit, ça n'arrive pas tous les cycles diurnes... juste assez souvent pour mettre vos joueurs sur les nerfs!

De temps à autres, une Equipe de Contrôle du Rendement d'UCT fait une petite tournée d'inspection dans le Centre afin de s'assurer qu'aucun innocent n'est exécuté sans que les paperasses d'usage aient été remplies. Malheureusement ces inspections tendent à augmenter plutôt qu'à faire diminuer le nombre des exécutions "illicites".

Les Scénarios

1. John-I-VIN convoque les Clarificateurs parce qu'il est loin de remplir son quota d'exécutions: il faut à tout prix lui amener des traîtres! Si les PJs n'en réunissent pas autant qu'il y a de membres dans leur équipe, ce sont eux qui "feront l'appoint". ("Alors comme ça, on protège des traîtres?... Et on ne veut pas me dire où ils se cachent?... Très bien! Gardes, amenez-les!").

Notez que les Clarificateurs ne peuvent pas arrêter le premier citoyen venu au détour d'un couloir. Ils doivent découvrir (ou forger de toutes pièces) des preuves de la culpabilité de leur victime. Il leur faut aussi transmettre une Accusation de Trahison/Demande de Bon

d'Exécution et réussir à obtenir ce fameux bon. Dernier point, ils doivent impérativement ramener le traître VIVANT! L'Ordinateur comptabilise séparément les exécutions sommaires pratiquées "sur le terrain" et celles qui ont lieu dans le Centre d'Extermination; il est donc inutile, voire de mauvais goût, d'aller trouver Mamie-O avec une paire de bottes fumantes pleines de lambeaux de chair sangui-nolante. Si vos PJs trouvaient que ce n'était pas de la tarte de débusquer et de descendre des commies, attendez de voir ce qu'ils diront lorsqu'il leur faudra conduire à bon port un mutant encore bien vivant, qui ne cesse de gigoter, de hurler et de se libérer par téléportation!



Les Installations de Contrôle du Réacteur Nucléaire

par Paul Murphy

"Euh, excusez-moi, monsieur Scott-I..."

"Oui, Chest-R, que veux-tu?"

"Eh bien, monsieur, vous savez cette grande machine, là-bas? Celle qui fait toujours "Kwip, kwip, kwip"..."

"Ah! Tu dois parler du Modulateur de Régulation de Température... Oui, et alors?"

"Ben, elle ne fait plus "kwip, kwip, kwip", monsieur... Elle ferait plutôt quelque chose comme "kwip, kwip, burble", si vous voyez ce que je veux dire..."

"Et elle fait ce bruit depuis longtemps? Hmmmmmm... Hey, Chest-R, va donc jeter un coup d'œil au Tableau de Contrôle du Circuit de Refroidissement Annexe! T'es un brave pe-tit gars..."

"Lequel? Celui d'où il sort toujours un peu de fumée?"

"Mais non, espèce de débile! Ça, c'est le Dispositif de Contrôle d'Étanchéité du Caisson! L'appareil d'à côté, sombre crétin - celui-là! Alors?..."

"Ben, il fait "crouik, crouik, vrrrrrr, burp" et il y a tout un tas d'aiguilles qui oscillent frénétiquement dans leurs cadrans, plus un bon paquet de voyants qui virent au rouge..."

"Ah bon! Alors tout est normal. Bravo, mon gars. Allez, tout le monde retourne au travail!"

Description Géographique

Les Installations de Contrôle du principal réacteur DOAien se composent d'une série de pièces de taille moyenne à immense, renfermant de mystérieuses machines qui semblent accomplir des tâches très importantes - assez bruyamment, il faut dire: elles émettent des vrombissements inquiétants, vibrent de manière alarmante, ou restent silencieuses pendant des heures pour pousser ensuite des sifflements à vous percer les tympans.

D'autres machines, moins imposantes, sont disposées autour des plus grosses. Sur le plan visuel, ce sont les plus intéressantes: rangées de voyants rouges qui clignotent frénétiquement, cadrans dont les aiguilles oscillent à toute vitesse, imprimantes débitant des flots de papier couvert de lignes serrées qui tantôt restent bien droites, tantôt montent et descendent comme le moral d'un cyclotimique.

Outre les machines, différentes catégories de clones travaillent dans ces salles. De ternes citoyens INFRAROUGES s'échinant à déménager des objets pesants et encombrants ou à déverser des pelletées de lourds blocs de minerai grisâtre dans l'une des plus grosses machines. Les autres agents du Service de l'Énergie, d'accréditation ROUGE ou supérieure, scrutent d'un œil soucieux les cadrans, les voyants et les listings qui sortent de l'imprimante, ou tapent joyeusement sur les machines à grands coups de clef dynamométrique

La Salle de la grosse, grosse, grosse Machine

Cette énorme pièce, surnommée la "Boom Room" - pour des raisons que personne n'a envie d'expliquer - abrite en son centre une machine vraiment colossale, reliée par de gros conduits à des appareils énormes mais de taille malgré tout plus modeste.

La grosse machine (GGM), affectueusement surnommée "Tchen-O-BYL", n'est pas s'en rappeler un gros percolateur de cafétéria. C'est le principal réacteur nucléaire du Secteur DOA. Il émet un fort bourdonnement aigu - "ZZZZZZZZ" - parfois entrecoupé d'éructions assourdissantes - "BURRRRRP" - qui ébranlent la pièce et rendent positivement hystériques tous les clones qui y travaillent.

Les appareils de taille plus modeste ont tous des formes qui évoquent à la fois le démonte-pneus usagé et la foreuse industrielle. Ce sont les pompes qui alimentent la GGM. Leur métal est à moitié fondu et ils émettent toutes sortes de bruits épouvantables - "Tung-tung-tung-splotch", "splutch-splutch-splutch", etc... La pièce baigne dans une atmosphère étouffante, humide, assourdissante et légèrement radioactive. De toutes façons, rares sont les clones qui pénètrent ici, à part quelques techniciens portant des carnets de notes et des combinaisons isolantes JAUNE vif... et des bataillons d'agents INFRAROUGES en bottes de caoutchouc traînant des seaux et des serpillères.

La Salle pleine de Grosses Machines

... Ou Salle des Turbines. Elle abrite des quantités de gros engins qui recueillent l'eau très, très, très chaude qui sort du réacteur et en tirent de l'électricité (grâce à une application plus que douteuse de la Troisième Loi de Newton) avant de la renvoyer (plus tout à fait aussi chaude) vers le réacteur. Outre les conduits brûlants qui acheminent l'eau du réacteur jusqu'aux turbines aux batteries de fusibles et aux armoires électriques disposées le long du mur Nord.

Cette pièce grouille de clones; des quantités d'INFRAROUGES y triment sans arrêt (il y a toujours quelque truc très lourd à déplacer ou un conduit crachant des geysers de vapeur brûlante à réparer) et on y trouve toujours plusieurs dizaines de techniciens courant d'une machine à l'autre avec leurs carnets de notes à la main, et des types plutôt nerveux qui passent leur temps à appuyer sur des boutons.

Pratiquement toutes les turbines font le même bruit: "VRAAAAAAM"... sauf la Six qui ferait plutôt "VRIIIIIIZ". Mais comme ce détail ne semble pas inquiéter les types nerveux installés aux consoles, ça ne doit pas être bien grave...

La Salle de Contrôle

Les clones qui travaillent ici ont l'air encore plus nerveux que leurs collègues du reste des Installations de Contrôle, peut-être parce qu'ils sont entourés de tout un tas d'appareils pleins de boutons, de cadrans et d'imprimantes... Cette salle est disposée sur deux niveaux: une plate-forme surélevée qui longe les murs, et une zone plus basse au centre de la pièce. En général, les types nerveux de haute accréditation travaillent plutôt dans la zone centrale et leurs subalternes sur la plate-forme périphérique.

Les machines que renferme cette pièce sont plutôt silencieuses, sauf lorsque leurs alarmes se mettent en marche - entre autres à chaque "BURRRP!" du réacteur...

Descriptif du Département Information

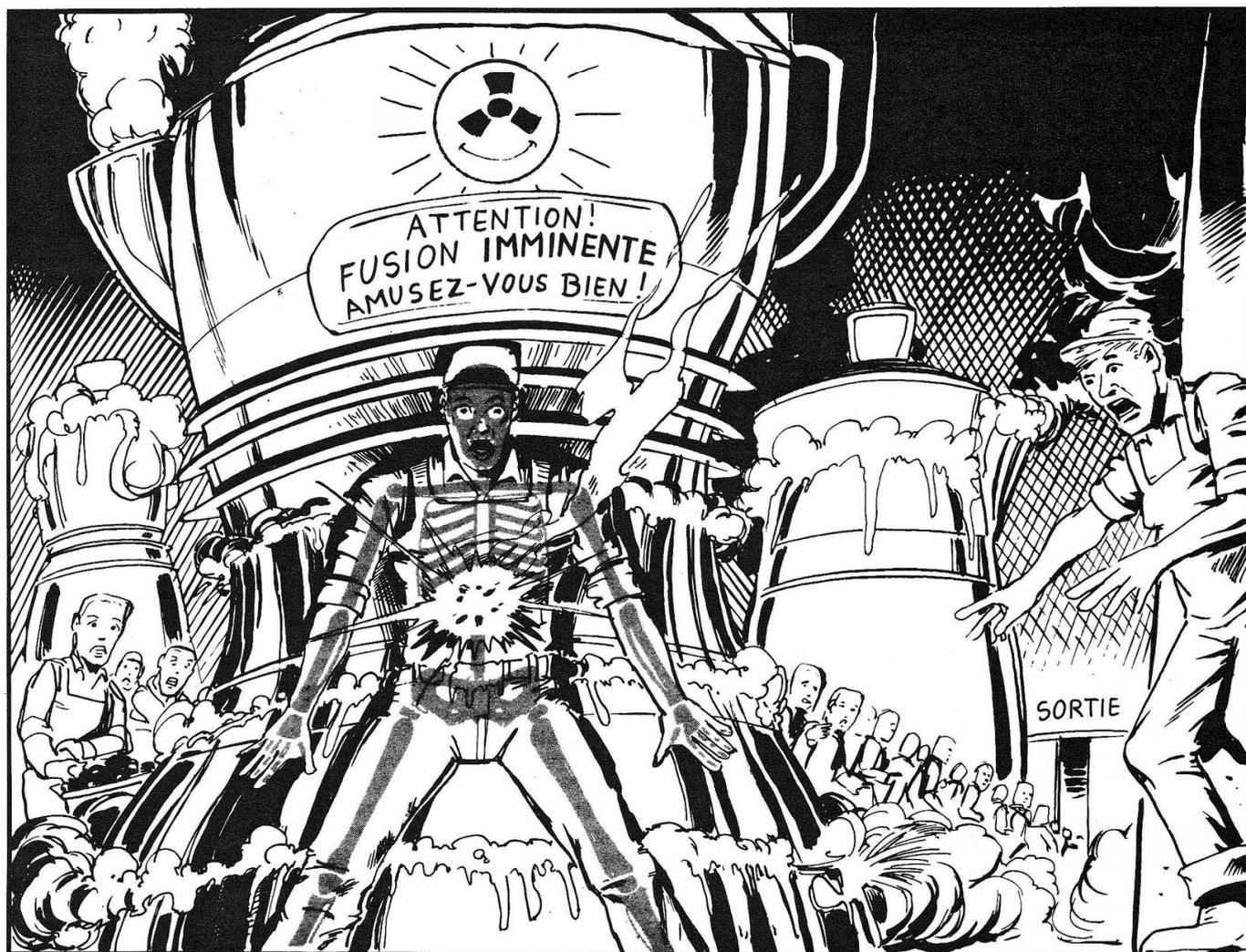
Ce sont les Installations de Contrôle du Réacteur Atomique qui subviennent à tous les besoins en électricité du Secteur DOA, grâce à un minerai bon marché et sans danger appelé (censuré pour raisons de sécurité). Les loyaux serviteurs de l'Ordinateur travaillant au S.E. utilisent la méthode hautement efficace dite du (censuré pour raisons de sécurité) pour tirer de cette matière première une forme d'énergie encore plus sûre, l'électricité, que tous les citoyens peuvent ensuite utiliser gratuitement. Le surplus d'énergie produite, toujours important, est stocké grâce à des (censuré pour raisons de sécurité) pour être utilisé au fur et à mesure des besoins.

Note destinée au Maître du jeu

Je suppose que vous avez déjà compris qu'il est inutile d'attendre de nous ne serait-ce qu'une tentative d'explication rationnelle du fonctionnement de ce département. Regardons les choses en face: aucun de nous n'est technicien atomiste!

La seule excuse - assez médiocre, j'en conviens - que nous puissions vous fournir pour cette approche quelque peu désinvolte de la description technique des ICRA, c'est que vous, nos fidèles lecteurs, n'êtes pas non plus des cracs en physique atomique appliquée - à moins, bien entendu, que vous n'habitiez à proximité de Three Miles Island (auquel cas vous vous seriez certainement passé d'en apprendre autant sur le sujet!).

Quoi qu'il en soit, sachez que la plupart de nos descriptions sont directement inspirées d'une projection du "Syndrome Chinois" vieille de plusieurs années déjà. Vous savez maintenant à quoi vous en tenir!



Le Vrai Scoop

Je pense qu'il est inutile de préciser la nature du "minéral bon marché et sans danger" mentionné plus haut... Et de s'étendre sur les normes de sécurité qui peuvent régner dans une antique centrale nucléaire mal conçue où ne travaillent que des imbéciles incompetents.

Quant à "l'abondant surplus d'énergie produit" par les ICRA, sachez que le cycle mensuel dernier, l'Ordinateur a fait interdire les brosses à dents électriques sous prétexte qu'elles "favorisaient l'implantation du communisme"...

Les PNJs

Lloyd-DOA-2

Agent d'Entretien INFRAROUGE un peu demeuré

Description: Grand clone à la démarche lente, légèrement phosphorescent dans l'obscurité

Service: Service de l'Energie

Armes et Armure: Mains nues (6I), indice 8

Société secrète: PECP (unifiée), rang 3

Pouvoir mutant: Mimétisme, adaptabilité nutritionnelle, foudre mentale, légère phosphorescence dans l'obscurité (enregistré)

Principales compétences: Haltérophilie appliquée 15, fayotage 9

Background: Lloyd-DOA est assez représentatif des INFRAROUGES qui travaillent dans les ICRA. Au début, ça l'énervait un peu de se transformer en ver luisant dès qu'il faisait noir, mais il s'y est fait. Il a même trouvé moyen d'en tirer profit: il arrondit notablement ses fins de cycles mensuels en louant ses services à des camarades de chambrée pour leurs parties de cartes nocturnes.

Comme indiqué ci-dessus, Lloyd-DOA est doué de nombreux pouvoirs mutants. Ces mutations multiples sont d'ailleurs assez répandues au sein du Service de l'Energie, sans que personne ne sache au juste pourquoi.

Lloyd-DOA est un fervent serviteur de la PECP. Il faut dire que lorsqu'on travaille sans combinaison isolante dans la "Boom Room" et que Tcherm-O-BYL se met à pousser des "BU-RRRRP" inquiétants, il est assez réconfortant de croire à une forme de vie après la mort!

Mike-R-FON-2

Ingénieur Atomiste (type à l'air nerveux qui surveille des rangées de boutons)

Description: Petit clone aux cheveux clairsemés et à l'air inquiet, légèrement phosphorescent dans l'obscurité

Service: Service de l'Energie (Sécurité Interne)

Armes et Armure: Mains nues (5I), indice 8; matraque - dissimulée sous une blouse de laborantin (8I), indice 13; blouse de laborantin doublée plomb (U2)

Société secrète: PECP (unifiée), rang 1

Pouvoir mutant: Mimétisme, vision radiologique, légère phosphorescence dans l'obscurité

Principales compétences: Duperie 10, discrétion 7, surveillance 8

Background: Mike-R n'apprécie pas particulièrement sa dernière mission Sec Int d'infiltration des ICRA. Pour commencer, il se doute que cet endroit est assez insalubre (les nouvelles mutations qu'il ne cesse de développer commencent à l'inquiéter sérieusement). Deuxièmement, il ne sait pas combien de temps il parviendra à cacher sa véritable identité à ses "colègues" du Service de l'Energie; c'est vrai: après tout il n'y connaît positivement rien en

ingénierie nucléaire!

D'un autre côté, il ne peut pas rester planté là à espionner les autres employés - il se ferait tout de suite repérer, c'est sûr. Alors il appuie sur des boutons et pousse des manettes, plus ou moins au hasard. Mais tôt ou tard, il le sait bien, il poussera la mauvaise manette, ou bien c'est un commie qui se doutera de quelque chose, et alors...

Cela fait peu de temps que Mike-R s'est converti à la PECC, mais c'est un de ses plus fervents adeptes!

Scott-I-DOA-2

Ingenieur en Chef (ben dit' donc!)

Description: Petit clone trapu, aux cheveux noirs; porte la moustache (enregistré); légèrement phosphorescent dans l'obscurité (enregistré); parle avec un terrible accent écossais (enregistré)

Service: Service de l'Energie

Armes et Armure: Laser à souder (9L), indice 18; grosse clef anglaise (8L), indice 16; blouse de laborantin doublée plomb (L2E4I2)

Société secrète: Romantiques, rang 8

Principales compétences: Boit comme un trou 15; indice 17 dans toutes les disciplines de Sens de la Mécanique

Background: Romantique de longue date, Scott-I a sans doute vu quelques épisodes de Star Trek de trop. Il imite à la perfection son héros, Mr Scott et roule les "r" de manière impeccable. Il s'en tire en disant que son curieux comportement est le résultat d'une drôle de mutation qu'il a d'ailleurs faite consciencieusement enregistrer.

Heureusement pour le Secteur DOA, ce clone est aussi bon Ingénieur en Chef qu'il est loufoque. Ça fait un bout de temps qu'il fait tourner cet antique et dangereux réacteur de main de maître et sans trop d'avaries. Ni l'Ordinateur, ni les supérieurs de Scott-I ne sont dupes de sa "drôle de mutation", mais comme il fait bien son travail, ils sont prêts à accepter encore beaucoup de "bizarreries" de sa part avant de prendre des mesures répressives.

Ce qui devrait se passer en Théorie

C'est une explosion nucléaire continue et maîtrisée à l'intérieur du réacteur qui libère l'énergie nécessaire à la transformation de l'eau en vapeur d'eau brûlante. Cette vapeur fait tourner des turbines reliées à des générateurs, produisant ainsi l'électricité qui alimente tout le Secteur DOA.

Ce qui se passe en Réalité

Le processus général est bien celui décrit ci-dessus... Mais vous vous en doutez, rien n'est si simple dans le Complexe Alpha!

Premier problème: il est pratiquement impossible de trouver du personnel qualifié pour

travailler dans les ICRA; le système éducatif Alphaïen est nul dans toutes les matières, mais il l'est particulièrement en physique nucléaire, où bon nombre d'informations ne sont accessibles qu'à partir des niveaux d'accréditation INDIGO ou supérieurs... De sorte que très peu de clones (quand ce n'est pas aucun!) connaissent le fonctionnement des machines, et que la plupart des employés des ICRA font leur travail de manière totalement mécanique ("Alors si ce voyant tourne au rouge, ça veut dire que je dois appuyer sur ce bouton?") ou carrément au hasard.

Autre problème: la dramatique pénurie des matériaux nécessaires à la réparation du réacteur. Ce sont R&C et les Forces Armées qui se taillent la part du lion dans la répartition des métaux rares et des circuits intégrés complexes nécessaires à la maintenance de machines surpuissantes ou d'appareils de pointe. Le Service de l'Energie n'a droit qu'aux miettes; ce qui fait que les réparations urgentes à effectuer dans les ICRA sont toujours différées, faites avec des matériaux de fortune ou carrément ignorées. Peu avant d'être exécuté pour ses tendances dépressives chroniques, Radiat-I-ONN-4 (l'ancien directeur des ICRA), avait déposé un rapport d'où il ressortait que, si l'on n'effectuait pas immédiatement d'importantes réparations sur le réacteur, celui-ci s'auto-détruirait dans les cinq cycles annuels à venir.

Précisons au passage que le dit rapport est à présent vieux de quatre ans.

Chose étonnante, le réacteur du Secteur DOA pâtit assez peu des problèmes que pose généralement l'activité des sociétés secrètes. Peu désireuses de finir à l'état de poussière radioactive, elles sont tombées d'accord pour ne perturber en aucune manière son "bon" fonctionnement. Par mesure de sécurité, les organisations les plus importantes ont toutes un ou plusieurs agents sur le terrain, mais ceux-ci ont simplement mission de s'assurer que personne n'enfreint l'accord conclu.

On s'en serait douté, les Léopards de la Mort sont les seuls à ne pas avoir ratifié cet accord. D'une certaine manière, ça ne leur déplairait pas d'être transformés en poussière radioactive - à condition que le feu d'artifice préalable vaille la peine! Cela dit, les agents des autres sociétés secrètes les gardent à l'œil et, jusqu'ici, ils n'ont pas pu faire grand-chose...

Les Scénarios

La productivité du S.E. a baissé de 8% ce trimestre; pour l'Ordinateur, ça doit être un coup des Communistes. Il charge les Clarificateurs d'infiltrer les ICRA, de découvrir la coupable origine de cette baisse de production, et d'arrêter ou d'abattre les responsables. Notre Ami précise aux PJs que, vu l'ampleur du sabotage, il ne peut s'agir que d'un commando comme sur-entraîné d'au moins dix membres. Bref, l'Ordinateur ne sera content que si les Clarificateurs lui ramènent au moins dix traîtres.

Se faisant passer pour des agents ROUGES du Service de l'Energie, nos héros commencent leur travail dans les ICRA. Tous reçoivent de leur société secrète les mêmes instructions: ne perturber sous aucun prétexte le bon fonctionnement du réacteur (sous peine d'exécution sommaire, voire pire). Voilà qui va considérablement compliquer leur tâche!

De plus, et ça n'a rien d'étonnant, il y a eu des "fuites" et personne dans les ICRA n'ignore la véritable identité des Clarificateurs. Ça rend leur mission pratiquement impossible: tous les employés leur font une lèche éhontée ou s'efforcent de les éliminer en les faisant affecter à la surveillance du caisson blindé du réacteur.

Dans le même temps, ce bon vieux Scott-I trouve un prétexte pour entrainer les PJs dans la salle qui abrite le réacteur et où - incidemment - le taux de radioactivité est tel qu'il brouille les caméras de surveillance de l'Ordinateur et décourage les espions de la Sec Int. L'Ingénieur en Chef confie aux Clarificateurs qu'il manque déjà cruellement de personnel et que la perte d'une dizaine d'employés ou plus entraînerait une véritable catastrophe. Il laisse aussi entendre que les "amis" des PJs (autrement dit leur société secrète) "n'apprécieraient peut-être pas qu'ils soient à l'origine d'une grosse fuite radioactive et de la destruction d'un précieux réacteur appartenant à l'Ordinateur..."

C'est le moment que choisi notre Ami pour exiger des Clarificateurs des résultats concrets.

D'après nous, les PJs ont le choix entre trois options:

Option 1: ils arrêtent une dizaine d'employés, ce qui leur vaut l'éternelle gratitude de l'Ordinateur, la tenace rancune de leur société secrète et une mort rapide (avec le reste du Secteur DOA).

Option 2: ils font un rapport selon lequel il n'y a pas l'ombre d'un traître dans les ICRA, ce qui leur vaut l'éternelle gratitude de leur société secrète, mais aussi la tenace rancune de l'Ordinateur (qui s'empresse de faire sauter leurs galons et de leur confier une mission "bouche trou" de colmatage de fuites radioactives).

Option 3: ils prennent Scott-I à part dans un coin tranquille et lui demandent la liste des employés les moins indispensables au fonctionnement des ICRA. Scott-I leur livre une dizaine de noms - tous les espions Sec Int qui travaillent sous ses ordres. Les PJs peuvent ensuite forger de toutes pièces des preuves de leur culpabilité et les arrêter ou les abattre. Voilà qui satisfera aussi bien l'Ordinateur que les sociétés secrètes de nos héros. Seuls mécontents: les responsables de la Sec Int, qui se mettront sans tarder à comploter pour revenir ex aequo au palmarès des taux de décès. Mais bon, vous savez ce que c'est: on ne peut pas faire que des heureux!

Le Central Informatique

par Pete Tamlyn & Marc Gascoigne

Okay. Vous vous demandez sans doute ce qu'est un "central informatique"? Excellente question, je vous remercie de me l'avoir posée... On appelle ainsi tout sous-système de l'Ordinateur contrôlant la totalité du fonctionnement d'une zone donnée du Complexe Alpha. Il en existe de petits, qui gèrent des sous-secteurs ou des infrastructures particulières (comme les centrales nucléaires), et de gros, contrôlant l'activité de secteurs entiers. (gasp!)

Ce chapitre est consacré au principal central informatique DOAïen, structure vitale sans laquelle ce secteur du Complexe Alpha se trouverait coupé de tout contact avec l'Ordinateur... Ce qui pourrait s'avérer bien plus catastrophique qu'une explosion nucléaire réduisant tout en miettes. Vous n'iriez pas souhaiter une chose pareille, n'est-ce pas ?

Description Géographique

Vous ne serez sans doute pas étonné d'apprendre que l'Ordinateur prend très à cœur la sécurité de ses différents avatars (aux deux sens du terme). Le Central Informatique DOAïen n'échappe pas à la règle: il est entouré d'une ceinture de postes de garde Vautours et de mega générateurs de plasma automatiques. Les clones qui ne possèdent pas de laissez-passer n'ont aucune chance de pénétrer dans la place. Je dis bien: aucune. Enfin, du moins sans se faire descendre!

Ce bâtiment est presque entièrement occupé par une immense salle recouverte d'un dôme, abritant des boîtes de logiciels grosses comme des réfrigérateurs et des spoolers qui cliquent et bourdonnent au milieu de kilomètres de câbles de connexion. Disposés en cercle autour de ces appareils, se dressent trente grands terminaux, avec chacun son équipe d'opérateurs UCT d'accréditation ROUGE à JAUNE. L'air résonne du bruit incessant des imprimantes ultra-rapides qui déversent dans la pièce un nombre incalculable de pages et un flot de décibels non moins impressionnant. Dans un bureau plus petit, dont le seul accès est un Sécu-sas à verrouillage multiple, siège le Chef Programmeur du Central Informati-

que DOAïen, qui surveille tout ce qui se passe autour de lui, via télévision en circuit fermé.

Le Hardware

Les ordinateurs sont toujours des appareils propres, simples à utiliser, bien rangés et parfaitement sûrs... Sauf dans PARANOIA! (qu'est-ce que vous vous imaginez?)

Le hardware du Central Informatique se compose de quatre grands types d'éléments: les Boîtes de Logiciels (qui, extérieurement, rappellent assez des distributeurs de chips aux algues... mais la ressemblance s'arrête là), les Terminaux, les Spoolers et les Drives... Ah! et les Imprimantes. Ce qui fait cinq, désolé...

Ces différents appareils sont tous reliés par des kilomètres et des kilomètres de câbles normaux ou à fibres optiques. Tout PJ qui tente de se déplacer dans ce local plus vite qu'en marchant doit réussir un jet d'Agilité (sans modificateur) s'il ne veut pas trébucher sur un fil et déclencher un magnifique spectacle pyrotechnique fatal à de précieux appareils de l'Ordinateur.

Les Boîtes de Logiciels : elles constituent les "cerveaux" de l'Ordinateur. Bien qu'assez peu spectaculaires sur le plan visuel, elles sont particulièrement précieuses. C'est d'ailleurs pourquoi on les a recouvertes de plusieurs lourdes enveloppes protectrices de types divers (blindage en acier pare-balles, armure reflect, écran anti-radiations en plomb). Mais comme elles ont tendance à surchauffer sous leurs nombreux dispositifs protecteurs, elles sont aussi emprisonnées dans un réseau de tuyaux de refroidissement remplis d'azote liquide - substance franchement dangereuse en cas de contact avec la peau (indice de dommage 16E)

Les Spoolers: l'Ordinateur utilise ces appareils pour accélérer le stockage et le transfert des données. En temps normaux, ils se contentent de ronronner tranquillement dans leur coin et sont parfaitement inoffensifs... Mais lorsqu'ils se détraquent, ils se mettent à cracher des flots de bandes rouges à des vitesses incroyables (produisant à peu près les mêmes effets qu'un entortilleur). Tous ceux qui se trouvent pris dans le ruban sont immobilisés jusqu'à ce qu'on vienne les délivrer - la bande n'est pas collante comme celle d'un entortilleur, mais elle contient de précieuses données auxquelles l'Ordinateur tient beaucoup. Je vous laisse imaginer ce qui arrive aux citoyens qui cassent la bande en essayant de se libérer...

Les Drives: en comparaison, les drives sont vraiment sans danger. Mais si, je vous assure! Ils sont tout à fait sécurit! Croix de bois, croix de fer, si je mens, je vais en... OK, faites-vous confiance, un point c'est tout! Bon, nous disions donc que les drives étaient parfaitement

sécurit... sauf dans les rares cas où le bouton "eject" se détraque et expédie la disquette n'importe où à mach 3. Imaginez un frisbee aux bords tranchants comme des rasoirs...

Les Terminaux: eux aussi sont parfaitement inoffensifs. D'ailleurs, tous les citoyens ne les utilisent-ils pas quotidiennement? Avez-vous déjà entendu parler de quelqu'un qui soit mort en utilisant un terminal?... Vraiment? Et vous êtes sûr qu'il n'avait pas appuyé sur une touche du clavier réservée à des citoyens de plus haute accréditation?... Ah, dans ce cas on peut difficilement prétendre que c'était la faute du terminal...

Les Imprimantes: elles, par contre, sont vraiment dangereuses. Elles peuvent être mortelles. Nombre de citoyens préféreraient servir de cible à un Escadron Vautour à l'entraînement qu'utiliser un de ces engins! (Bien entendu, il y a toujours des petits malins qui trouvent moyen de faire les deux... Il faut savoir vivre dangereusement!).

L'Ordinateur utilise des imprimantes laser ultra perfectionnées. Ces appareils rappellent assez les imprimantes laser traditionnelles que nous connaissons tous, mais ils sont bien plus gros et bien plus rapides. Et quand je dis rapides... Ils noircissent et rejettent plus de deux cents pages à la seconde. Et croyez-moi, une feuille de papier, surtout éjectée à cette vitesse, peut se transformer en arme redoutablement tranchante (indice de dommage 12I)

Il arrive aussi que le dispositif de ciblage du laser se dérègle et envoie des rayons meurtriers dans toute la pièce. C'est extrêmement dangereux; premièrement, parce que ces rayons sont aussi puissants que ceux d'un fusil laser (9I); deuxièmement, parce qu'ils peuvent vous imprimer dessus des informations que vous n'êtes pas habilité à lire - auquel cas, il faut les effacer chirurgicalement (et espérer qu'elles ne soient pas imprimées trop profond!).

Descriptif du Département Information

C'est ici que des opérateurs spécialement formés à cette tâche (et travaillant sous l'œil vigilant de leurs coordinateurs d'accréditation BLEUE ou supérieure) se chargent d'entrer, de transférer et d'éditer de précieuses données suivant les instructions de l'Ordinateur.

Le Vrai Scoop

Ça vous surprendra peut-être (enfin, seulement si vous êtes peu familier de PARANOIA, ou alors très, très, très lent d'esprit) mais bien peu de ce qui se passe ici n'a de véritable retentissement sur le fonctionnement de l'Ordinateur proprement dit... Et tout ce qui a pu s'y



passer d'important remonte à la petite enfance de notre Ami.

L'Ordinateur est à présent un appareil ultra-moderne, miniaturisé à l'extrême, super-rapide (et complètement zinzin! faut-il le préciser...); tout ce dont il a besoin pour contrôler l'activité d'un secteur entier pourrait tenir dans une boîte à chaussures. D'ailleurs, si vous étiez à sa place, est-ce que vous laisseriez des opérateurs du genre de ceux du Central trafiquer dans vos banques de données? C'est bien ce que je me disais... Et, de toutes façons, les malheureux sont bien trop occupés à éviter la mitraille des Imprimantes pour faire un travail sérieux.

En fait, la seule chose vraiment importante que contienne le Central Informatique est un petit appareil rectangulaire surnommé "La Boîte", qui est enterré sous le plancher du bureau, protégé par d'épaisses couches de blindage. Lorsqu'une reprogrammation devient nécessaire - ce qui est rarissime - elle s'effectue via les terminaux spéciaux situés dans le petit bureau excentré du Chef Programmeur.

A vrai dire, la Boîte n'est pas vraiment le seul appareil qui joue un rôle notable dans le Central: la plupart des machines que renferme ce département stockent d'importantes données ou contrôlent des secteurs secondaires de l'activité DOAïenne (services d'alimentation en eau ou en air, dispositifs de sécurité du réacteur nucléaire, etc...); de sorte que tout dommage subi par le Central a des retentissements tangibles (lisez: catastrophiques) sur la vie quotidienne du Secteur DOA. Laissez courir votre imagination...

Les PNJs

Perso-Vi-LLL-4

Directrice du Central Informatique

Description: Adorable clone pleine de charme et de charme

Service: UCT (Sécurité Interne)

Armes et Armure: Pistolet sonique (7E), indice 12; reflex (L4)

Société secrète: PURGE, rang 11

Pouvoir Mutant: Empathie envers les machines

Principales compétences: Analyse de Données 18, baratin 13, air angélique 20

Background: Perso-Vi est une clone très spéciale. Vraiment très spéciale. Son pouvoir



d'Empathie envers les machines et son don inné pour la programmation lui permettent d'entretenir d'excellentes relations avec l'Ordinateur. Jamais il ne viendrait à l'esprit de notre Ami qu'elle puisse appartenir à PURGE. Ce n'est pas son genre. Elle est bien trop adorable!

Mataha-I-DOA-1

Chef Programmeur

Description: Petite clone réservée, mal à son aise avec les étrangers, mais très sympathique quand on la connaît bien

Service: UCT

Société secrète: Dingues de l'Ordinateur, rang 15; Romantiques, rang 15

Pouvoir Mutant: Hypersens

Principales compétences: Analyse de données 16; intimidation 1; pop cultures d'avant le Grand Boum 14

Background: Contrairement à la plupart des Coordinateurs, Mataha-I travaille sur un terminal. En tant que Chef Programmeur, son rôle essentiel consiste à s'assurer que ses collègues font correctement leur travail, mais elle est bien trop timide pour réprimander qui que ce soit.

En s'efforçant de rendre l'Ordinateur aussi semblable que possible à ses ancêtres d'avant le Grand Boum, Mataha-I sert les intérêts des deux sociétés secrètes auxquelles elle appartient. D'après les renseignements dont disposent les Romantiques, les ordinateurs de jadis n'étaient pas très différents de ceux d'aujourd'hui - à ceci près que leurs programmes étaient truffés de "bugs" et de "bombs" (petits défauts particulièrement irritants qui leur faisaient faire juste ce que vous ne vouliez pas, ou vous menaient droit à de spectaculaires impasses, sans raisons apparentes). Mataha adore introduire dans les programmes de l'Ordinateur ces cocasses vestiges du passé. Son pouvoir d'Hypersens lui permet de travailler sur son clavier à une vitesse stupéfiante. Pour plus de

détails sur ce personnage, consultez les passages consacrés aux Dingues de l'Ordinateur et aux Romantiques dans le chapitre sur les sociétés secrètes.

Mack-J-TSH-2

Programmeur et concurrent direct de Mataha-I

Description: Encore un de ces types sympathiques et dépourvus d'ambition qui semble se donner rendez-vous dans les boîtes d'informatique; parfaitement inoffensif

Service: UCT

Armes et Armure: Pistolet laser (8L), indice 6 (il ne s'en est jamais servi)

Société secrète: Humanistes, rang 5

Pouvoir Mutant: Lévitacion

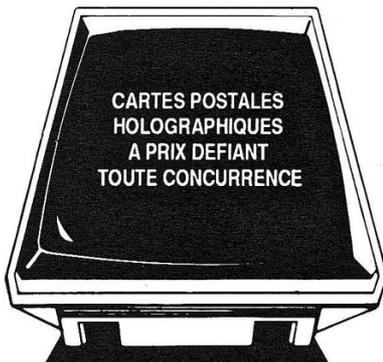
Principales compétences: Programmation 17, pénétration de sauvegardes 10

Background: Mack-J est fermement convaincu que l'Ordinateur devrait VRAIMENT être notre Ami: un compagnon chaleureux et attentionné qui vous remonte le moral quand vous avez des ennuis. C'est dans cette optique qu'il a apporté de subtiles modifications aux logiciels de personnalité de l'Ordinateur, le rendant ainsi... euh, "meilleur". Inutile de dire que lorsque d'infortunés citoyens se trouvent confrontés aux résultats de sa louable entreprise, ils sont plus terrorisés que reconfortés. Imaginez un peu qu'elle serait votre réaction si l'Ordinateur se mettait brusquement à être GENTIL avec vous? Vous pourriez m'épeler "jet de Folie"?

Bon, voilà pour les "gros poissons". Passons maintenant à des Coordinateurs plus ordinaires, que vos Clarificateurs ont plus de chance de rencontrer s'ils visitent le Central Informatique. Aucun d'entre eux n'est par lui-même très marquant, mais leurs sociétés secrètes risquent de jouer un rôle important dans votre campagne. D'où les courtes descriptions ci-après:

Don-B-CHT-4: espion à la solde des Illuminati. Sa société secrète s'efforce toujours d'en savoir plus sur la manière dont on programme l'Ordinateur et déploie de gros moyens pour noyauter les échelons supérieurs de la hiérarchie d'UCT.

Hank-B-MVN-3: Libre Entrepreneur de rang 3. Imaginez un peu la valeur sur le marché noir de tout ce papier vierge, de ces kilomètres de bande rouge et de ces innombrables dis-



quettes (qui d'ailleurs rapportent bien plus lorsqu'on les vend sous l'appellation de "gallettes aux algues"! et comme personne n'a jusqu'ici fait de réflexions sur leur goût...)

Letit-B-EEE-5: agent Psion de rang 5 doué des pouvoirs suivants: pyrokinésie, lévitation, télépathie, foudre mentale, télékinésie. Cette clone risque tôt ou tard (le plus tôt serait le mieux) de donner du fil à retordre à vos Clarificateurs. Le plus amusant, c'est qu'elle semble si terne et si banale qu'elle est toujours la dernière à être soupçonnée lorsqu'il se passe quelque chose de louche.

Ce qui devrait se passer en Théorie

Personne ne le sait vraiment. Des données apparaissent sur les écrans. Des opérateurs les tapent sur leurs claviers. Puis tout le monde plonge à couvert en hurlant et les imprimantes se mettent en marche.

Les opérateurs sont surveillés et dirigés par un petit groupe de Coordinateurs d'accréditation BLEUE qui sortent d'un centre de formation spécialisé du Secteur IBM et ont dans l'ensemble bien moins de personnalité que nombre de robots. Pour le peu qu'on en sait, les Coordinateurs ont principalement pour tâche d'espionner les opérateurs, et vice versa.

Les Coordinateurs parlent tous une sorte de dialecte connu sous le nom de ASIC-B et parfaitement incompréhensible pour le commun des clones.

Quelques exemples:

- Single-User Systems Communication Interface: terminal
- Exchangeable Fixed-Peripheral Data Storage Medium: disquette
- Systems Unit Optiçal Connexion Channel: câble à fibres optiques
- Process Control Architecture Personality Module: l'Ordinateur
- External Process Control Architecture Un-Fixed Peripheral: traître

Ce qui se passe en Réalité

L'Ecole d'Informaticiens Coordinateurs du Secteur DOA est la cible privilégiée de toutes les tentatives d'infiltration montées par les sociétés secrètes et les services rivaux. Nul n'a encore démontré de manière satisfaisante que les Coordinateurs avaient une influence réelle sur le fonctionnement de l'Ordinateur, mais ça ne semble pas décourager les bonnes volontés!

Si l'on considère la quantité de travail à effectuer, le Central Informatique emploie décidément beaucoup de monde. La raison en est simple: UCT a toujours peur de se voir supplanté par les autres services faute d'un effectif suffisant, c'est pourquoi il crée constamment des emplois bidons afin de grossir les rangs de ses agents et de paraître plus important.

Résultat de cette habile politique, le personnel du Central Informatique compte de nombreux citoyens ROUGES, ORANGES et JAU-



NES, appelés "opérateurs", dont le travail se résume à sortir des disquettes d'un drive pour les glisser dans un autre, à appuyer sur la touche ENTER, et à regarder clignoter de petits voyants et s'afficher de jolies images sur l'écran principal. Ça ne les empêche pas d'avoir des titres ronflants, tels que Superviseur des Opérations de Saisie (clone JAUNE qui dicte les textes à taper), Assistant Superviseur des Opérations de Saisie (clone ORANGE qui vérifie qu'il n'y a pas de fautes de frappe), Chef Opérateur de Saisie (clone ROUGE qui tape le texte). Les opérateurs sont tous très fiers de leur travail - sans parler de leur appartenance à UCT - et font toujours des tas d'histoires quand on leur demande de faire quelque chose qui ne cadre pas exactement avec leurs tâches attitrées.

Les Clarificateurs qui doivent faire exécuter un travail quelconque dans le Centre Infor-

matique ont toujours un mal fou à trouver le bon opérateur. Sans compter que la moindre brouille exige la présence de PLUSIEURS clones, chacun étant chargé d'opérations bien spécifiques, à enchaîner dans un ordre défini... et qu'il s'entrouve toujours un d'absent pour cause de pause suppléments biochimiques!

Les Scénarios

Il est difficile de faire du Central Informatique le cadre d'une aventure entière, mais la mission de vos PJs peut très bien comprendre une petite visite dans ce super département. S'ils doivent aller chercher quelque chose, ou y faire effectuer un travail quelconque, il leur faudra se débrouiller avec l'incroyable système de répartition des tâches - euh pardon, des tâches - du service et l'incompréhensible jargon des Coordinateurs. Le Central Informatique n'est pas sans rappeler un immense Palais de la Découverte qu'on aurait comprimé dans une pièce minuscule et où tout serait expliqué en anglais. Amusez-vous bien!

Pour attirer les PJs dans la zone du Central Informatique, vous pouvez les lancer sur la piste d'un suspect et les amener à tenter de l'arrêter dans ce département. Je suis sûr qu'ils prendront leur pied à se promener au milieu d'imprimantes qui se mettent à les mitrailler sans crier gare et leur offrent un feu d'artifice digne des grands jours de Louis XIV ou de Charles 1er... Plus une poursuite frénétique qui finira par dégénérer en chaos généralisé, avec des câbles arrachés et des machines en folie plein la pièce!

Et imaginez l'agréable surprise des Clarificateurs lorsque, se frayant un chemin dans les ruines fumantes de ce qui fut jadis un Central Informatique plein de vie, ils verront le dernier terminal encore en état de fonctionner afficher le message suivant: "Eh bien... ZZZZZZZZ... citoyens, qu'avez... ZZZZZZZZ... vous à dire pour votre def/def/def/ense? (((END OF MESSAGE. PAUSE FOR ANSWER)))"



VISITE GUIDEE DU SECTEUR DOA

Réalisé par Steve Gilbert, Paul Murphy et Doug Kaufman

Le Secteur DOA vous souhaite la Bienvenue... et Bon courage!

• Passez quatre cycles diurnes et trois cycles nocturnes dans le cadre enchanteur du Secteur DOA!
• Promenez-vous dans ses couloirs pleins de vie et de couleurs!
• Buvez des Potions Dynamiques bien fraîches dans la douce lumière des caméras de surveillance
et savourez le plaisir d'une bonne partie de chasse au commie entre amis!

500 CREDITS
SEULEMENT,
TRANSPORT ET
REPLACEMENTS
CLONQUES
COMPRIS!!!

Le Secteur DOA vous propose tout un éventail d'activités variées approuvées par l'Ordinateur...

- Savourez les odorants effluves des algues fermentées dans nos célèbres silos à nourriture!
 - Dégustez un bon repas dans une de nos luxueuses cafétérias d'accréditations variées!
 - Assistez aux premiers pas des jeunes citoyens dans notre magnifique Crèche Clonique!
 - Offrez-vous une belle peau cuivrée dans les cabines de bronzage de notre centrale nucléaire ultra-moderne!
 - Mêlez-vous aux queues interminables de notre fantastique Centre de Distribution!
- Des guerriers Vautours! Des robots! Un fabuleux Centre Récréatif! Ils vous attendent tous sur la Riviera Alphaïenne - dans le merveilleux Secteur DOA! Partez sans plus tarder! L'Ordinateur vous attend...

Vous trouverez dans ce supplément:

- 19 des départements les plus importants du Secteur DOA décrits en 96 pages délirantes par les créateurs de jeux les plus brillants, les plus drôles, et les plus... créatifs du moment!
 - Une carte couleur géante représentant le Secteur DOA sous son cycle diurne le plus favorable!
 - Les tables inédites mais longtemps attendues du Contenu des Conduits et des Atmosphères de Briefing!
 - Assez de PNJs et de trames de scénarios pour une campagne de PARANOIA de 100 billions d'années (garantie pièces et main d'œuvre pour six mois au moins!)
 - Plus de nombreuses allusions - malveillantes, bien sûr - informations et suggestions concernant les terribles Guerres de Sociétés Secrètes qui vont bientôt embraser le Complexe Alpha avec une violence sans précédent (et dont l'ébauche esquissée dans ce livret n'est qu'un modeste avant goût)
- Pour 2 à 6 joueurs et un maître de jeu. A partir de 12 ans.

155 F - ISBN : 2-7408-0001-0



9 782740 800010

N'attendez plus!
Embarquez-vous dès ce cycle diurne
pour notre fabuleuse croisière !!!
(Autrement dit: achetez sans plus
tarder ce supplément!
Ordre de l'Ordinateur)



5, RUE DE LA BAUME - 75008 PARIS