

LE CELEBRE JEU DE ROLE DANS UN MONDE FUTURISTE PLEIN D'HUMOUR NOIR

PARANOIA PARANOIA

NOUVELLE EDITION



Avec l'autorisation de
**WEST
END
GAMES**

Gelber • Rolston • Costikyan • Murphy • Goldberg



**JEUX
DESCARTES**
5, RUE DE LA BAUME, 75008 PARIS

BIENVENUE, CLARIFICATEUR !
LES SERVICES QUE VOUS AVEZ RENDUS A L'ORDINATEUR SONT RECOMPENSES ! FELICITATIONS ! VOUS ETES MAINTENANT D'ACCREDITATION ROUGE. PREUVE QUE L'ORDINATEUR VOUS AIME ET VOUS FAIT CONFIANCE.

UNE PREMIERE MISSION EN COMPAGNIE DE VOS FRERES CLARIFICATEURS VOUS EST CONFIEE. MEFIEZ-VOUS ! IL Y A DES TRAITRES PARTOUT. VOUS DEVEZ IMMEDIATEMENT SIGNALER A L'ORDINATEUR TOUT ACTE DE TRAHISON OU TOUT SOUPCON SUR DE TELS ACTES. NE PAS LE FAIRE RELEVERAIT DE LA TRAHISON.

IL SE PEUT QUE CERTAINS DE VOS COLLEGUES CLARIFICATEURS SERVENT L'ORDINATEUR EN TANT QUE GARDES DE LA SECURITE INTERNE. ILS SONT LA POUR VOUS PROTEGER. ILS SIGNALERONT A L'ORDINATEUR TOUT COMPORTEMENT SEDITIEUX OU TOUT INDICE TRAHISSANT UN TEL COMPORTEMENT. REJOUISSÉZ-VOUS D'AVOIR AINSI L'ASSURANCE QUE TOUTE TRAHISON AU SEIN DE VOTRE EQUIPE SERA DECOUVERTE ET PUNIE.

SERVEZ L'ORDINATEUR AVEC DEVOUEMENT. VOTRE LOYAUTE SERA GENEREUSEMENT RECOMPENSEE.

IL EST DE VOTRE DEVOIR DE REMPLIR VOTRE MISSION. LA SECURITE DE VOTRE COMPLEXE ALPHA ET DE VOS COMPAGNONS CLARIFICATEURS DEPEND DE VOUS.

UN EQUIPEMENT VOUS EST ATTRIBUE. REMERCIEZ L'ORDINATEUR POUR SA GENEROSITE SANS LIMITE ! PRESERVEZ CET EQUIPEMENT DE TOUT DOMMAGE ET PROTEGEZ-LE CONTRE LE VOL. SEUL UN TRAITRE POURRAIT TRAITER AVEC NEGLIGENCE LE PRECIEUX MATERIEL DE L'ORDINATEUR.

VOTRE MISSION PEUT VOUS CONDUIRE DANS DES SECTEURS PEU CONNUS DU COMPLEXE ALPHA. ELLE PEUT MEME VOUS AMENER A L'EXTERIEUR. TENÉZ-VOUS PRET ! SACHEZ RECONNAITRE L'ENNEMI ! EMPECHEZ TOUTE TRAHISON ! SERVEZ L'ORDINATEUR ! L'ORDINATEUR EST VOTRE AMI !

Ami Ordinateur !

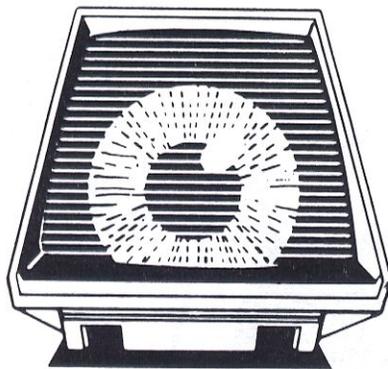
A VOTRE SERVICE

Qu'est-ce que l'Extérieur ?

QUELLE EST VOTRE ACCREDITATION SVP ?

Niveau ROUGE, Ami...

JE SUIS DESOLE MAIS CETTE INFORMATION N'EST PAS DISPONIBLE POUR LE MOMENT



PARANOIA PARANOIA PARANOIA

Préface 4

ACCREDITATION REQUISE : ROUGE - LISIBLE PAR TOUS LES JOUEURS

Section destinée aux joueurs	5
0. Bienvenue dans l'univers de PARANOIA	6
1. La vie dans un monde utopique	7
2. Quelques bases pour le jeu	9
3. Comment créer un personnage	11
4. Attributs et compétences	14
5. Principe du système de combat	16
6. Décès et autres événements fâcheux	16
7. Les missions confiées par l'Ordinateur	17
8. Intrigues, avancement et trahison	18
9. Quelques règles de conduite	19
10. Introduction au monde de PARANOIA	20
11. Une aventure en solitaire	21
12. Tuyaux destinés aux traîtres	25

ACCREDITATION REQUISE : ULTRAVIOLET - LISIBLE PAR TOUS LES MAITRES DE JEU

Briefing de base du Maître de Jeu	29
1. Histoire du Complexe Alpha	30
2. Rôle du Maître de Jeu	31
3. Construction d'une aventure de PARANOIA classique	32
4. Comment trouver le ton juste	32

L'univers de PARANOIA	35
1. La vie dans le Complexe Alpha	36
2. Les niveaux d'accréditation	37
3. Les Clarificateurs	38
4. Les Services	39
5. Les Sociétés secrètes	42
6. Carottes et bâtons	51

ACCREDITATION REQUISE : ULTRAVIOLET FONCE - LISIBLE PAR TOUS LES MAITRES DE JEU

Joueurs, si vous lisez ceci, la partie n'aura plus de sel pour vous.

Enquête à l'Extérieur	107
0. Introduction	108
1. Le briefing	112
2. Les joies de PLI	115
3. Petit tour à Recherche & Conception	117
4. Y-a-t'il un pilote dans le sous-marin ?	122
5. Moins on est de fous, plus il y a de riz	124
6. Saturday night fever	126
7. La nuit de tous les dangers	127
8. Petite visite des indigènes	129
9. Les cafards géants d'après la bombe	131
10. Pour en finir avec l'aventure	133



Les règles	53
1. Comment utiliser les règles	54
2. Les attributs	54
3. Les compétences	57
4. Les combats	62
5. Règles de combat optionnelles	66
6. Les pouvoirs mutants	68
7. Les périls hors combat	73
8. La trahison et ses retombées	75

Le matériel	77
1. Les divers types de matériels	78
2. Les armes	79
3. Les robots	83
4. Les communicateurs	85
5. Les multicorders	85
6. Les véhicules	86

Comment mener des parties de PARANOIA	91
1. Quelques tuyaux généraux	92
2. Présentation des aventures	93
3. Aventures éditées ou aventures "maison"	98
4. L'aventure type	99
5. Comment imaginer vos propres aventures	102
6. Vive les mélanges !	102
7. Comment adapter les premières aventures de PARANOIA aux règles de la deuxième édition	105

ACCREDITATION REQUISE : VARIABLE - LISIBLE A VOS RISQUES ET PERILS

BONUS

Annexes (Pages 137 à 160)

- A. Tables destinées aux joueurs
Accréditation requise : ROUGE
- B. Tables destinées au Maître de jeu
Accréditation requise : ULTRAVIOLET
- C. Fiche de personnage et formulaires
Accréditation requise : ROUGE
- D. Personnages Joueurs EE
Accréditation requise : ULTRAVIOLET
- E. Documents EE
Accréditation requise : ULTRAVIOLET
- F. Autres accessoires EE
Accréditation requise : ULTRAVIOLET

Pages I à XVI
GUIDE DU CLARIFICATEUR ACCOMPLI

Conception : Dan Gelber, Greg Costikyan et Eric Goldberg
Développement de la première édition : Ken Rolston
Développement de la deuxième édition : Greg Costikyan et Ken Rolston
Mise en forme : Paul Murphy
Direction artistique : Stephan Crane
Tables et schémas : Diane Malz et Kevin Wilkins
Illustration de couverture : Justin Carroll
Illustration du livret : James Holloway
Logos des sociétés secrètes : Peter Corless

Test et conseils : John M. Ford, Bill Herz, Raymond E. Heuer, Wesley D. Ives, Nick Karp, Doug Kaufman, David Levine, Robert Bryan Lipton, Nicholas Martin Quane, Michael Rocamora, Bill Slavicek, Curtis Smith, Warren Spector, B. Denis Sustare, Allen Varney, Lori Walls, Sam Weiss, Martin Wixted et Eric Wujcik

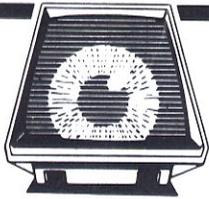
Traduction : Denise Caussé
Direction mentale de la version française : Henri Balczesak
Contrôle mental : L'Ordinateur

Version Française par :



**JEUX
DESCARTES**

5, RUE DE LA BAUME, 75008 PARIS.



Préface

Joueur, votre Attention !

Lisez la section "Bienvenue dans l'univers de PARANOIA", en page 6 de ce livret. Lorsque vous aurez terminé, revenez lire ce qui suit. Immédiatement ! Interdiction de sauter des passages ! On ne plaisante pas avec l'Ordinateur. Ne pas revenir à cette page relèverait de la trahison.

Merci. Vous pouvez maintenant commencer à jouer. Il est vrai que vous ignorez tout du jeu. Dur, dur... De quoi vous coller une bonne... PARANOIA !

Enfin, puisque vous insistez, on vous autorise à lire toute la Section Destinée aux Joueurs (pages 5 à 28). Cette section est accessible à partir de l'accréditation ROUGE. Comme vous êtes à présent Clarificateur, votre accréditation est ROUGE et vous pouvez la lire sans crainte d'être exécuté. Elle vous apprendra quelques petites choses concernant l'univers de PARANOIA et les règles de ce jeu. Elle vous montrera également comment créer votre personnage. Mais ne vous attardez pas tout de suite à cette tâche : les Maîtres de Jeu utilisent fréquemment des personnages pré-tirés (pour plus de détails, adressez-vous à votre).

Et après la Section Destinée aux Joueurs ?

Quel est votre niveau d'accréditation, s'il vous plaît ? ROUGE ? Désolé mais vous n'êtes pas habilité à lire le reste de ce livret, il est réservé aux personnes d'accréditation ULTRAVIOLETTE. Seuls les Maîtres de jeu ont le droit de le lire. Toute infraction ferait de vous un traître passible d'exécution sommaire.

Cela dit, nous nous doutons bien que la plupart d'entre vous le liront quand même. Mais si vous le faites, n'allez pas le répéter à votre Maître de Jeu. Faites celui qui n'y a jamais jeté ne serait-ce qu'un coup d'œil. Et si votre Maître vous pose la question, regardez-le droit dans les yeux, crachez trois fois par-dessus votre épaule et jurez (croix de bois, croix de fer) que vous n'avez jamais, au grand jamais, lu la fin de ce livret et que vous n'avez pas la moindre intention de le faire. Nous sommes sûrs qu'il vous croira !

Hep là ! J'allais presque oublier : **Ne lisez pas l'aventure !** ("Enquête A l'Extérieur", pages 107 à 134). S'il vous plaît. Non, cette fois, c'est sérieux ! Une aventure est une intrigue dans laquelle le Maître de Jeu lance votre personnage. Si vous en connaissez par avance tous les rebondissements et toutes les péripéties, la partie n'aura plus guère d'intérêt pour vous !

Maître de Jeu, votre Attention !

Quelle chance vous avez ! En tant qu'élu de l'Ordinateur, vous avez accès à toutes les données. Lisez d'abord la Section Destinée aux Joueurs, afin d'en savoir aussi long que vos joueurs ; puis passez à la lecture du reste du livret. Ne vous croyez pas obligé de tout retenir. PARANOIA privilégie l'improvisation débridée et si vous oubliez une règle ou sautez un détail important, nous vous conseillons de vous en sortir à coup de bluff. Si vous êtes novice, le Briefing de Base du Maître de Jeu vous apprendra l'essentiel (voir pages 29 à 34). Si vous avez plus d'expérience, la section Comment Mener des Parties de PARANOIA vous fournira des suggestions et des conseils supplémentaires sur la façon d'entretenir une saine ambiance d'ignorance et de peur et de réduire vos joueurs à l'état de pauvres créatures tremblantes et soumises (voir pages 91 à 106). Que les novices ne s'inquiètent pas trop des conseils destinés à leurs aînés : il leur suffit d'apprendre les bases et de se lancer.

Dans la Section Destinée aux Joueurs, nous fournissons des règles de création de personnages. Cependant, pour votre première partie, nous vous conseillons d'utiliser des personnages pré-tirés. Pour cela, dépliez l'encart D, détachez-le du livret, découpez les six fiches de personnages qu'il contient et distribuez-les à vos joueurs. Si, conscient que ces documents auront un jour la même valeur marchande qu'une première édition de Shakespeare, vous préférez ne pas abîmer ces petits chefs-d'œuvres artistiques, ne vous gênez pas pour en faire des photocopies que vous pourrez découper.

Ce livret comprend également une aventure, une mini-épopée "prête à jouer" : Enquête à l'Extérieur. Là encore, nous vous suggérons d'utiliser cette aventure pour votre première partie. PARANOIA n'est pas un jeu ordinaire ; notre aventure vous en montrera les particularités et vous pourrez ensuite mettre sur pied des intrigues vicieuses de votre cru, pour le plus grand plaisir (et tourment) de vos joueurs.

Les Pages Dépliables

Les autres éditeurs se contentent de vous offrir des livrets ordinaires, mornes assemblages de pages couvertes de texte. Nous faisons plus ! Nous vous offrons en prime six (vous pouvez les compter) magnifiques pages dépliables ! autrement dit des pages DOUBLES que vous pouvez déplier (vu ?) afin qu'une partie dépasse du livret.

Véridique ! Vous voyez que l'Ordinateur est votre Ami ! Avec nous, vous êtes dans de bons appendices manipulateurs...

Ces pages dépliables sont bourrées d'informations utiles qui vous serviront au cours des parties :

Page A : Elle contient toutes sortes de tables et de tableaux qui vous serviront à mener le jeu.

Page B : Doux Jésus ! Encore des tables et des tableaux !

Page C : Elle vous fournit une fiche de personnage vierge et des formulaires.

Page D : C'est elle qui sert de support aux fiches de personnages pré-tirés que vous utiliserez sans doute pour Enquête à l'Extérieur. Si ça vous dit, vous pouvez en faire des photocopies.

Pages E et F : Vous y trouverez des profusions de cartes, de tables et de documents divers qui vous serviront pour mener l'aventure Enquête à l'Extérieur. Vous êtes censé les détacher du livret, les découper et les montrer à vos joueurs aux moments où ils interviennent dans l'aventure (A part les tables, qui sont réservées à votre usage personnel et que vous utiliserez en cours de partie pour retrouver les caractéristiques des robots, personnages non joueurs et autres fléaux de l'aventure). Là encore, si vous préférez, vous pouvez faire des photocopies de ces documents.

N'est-ce pas merveilleux ? N'êtes-vous pas heureux ? Attention, ne pas être heureux relève de la trahison. L'Ordinateur est votre Ami.

Le Dé

Pour jouer à PARANOIA, on utilise un dé à vingt faces. Si vous avez acheté cette deuxième édition du coffret de règles, vous en avez un magnifique. Sinon, vous pourrez vous en procurer un dans la plupart des boutiques de jeux.

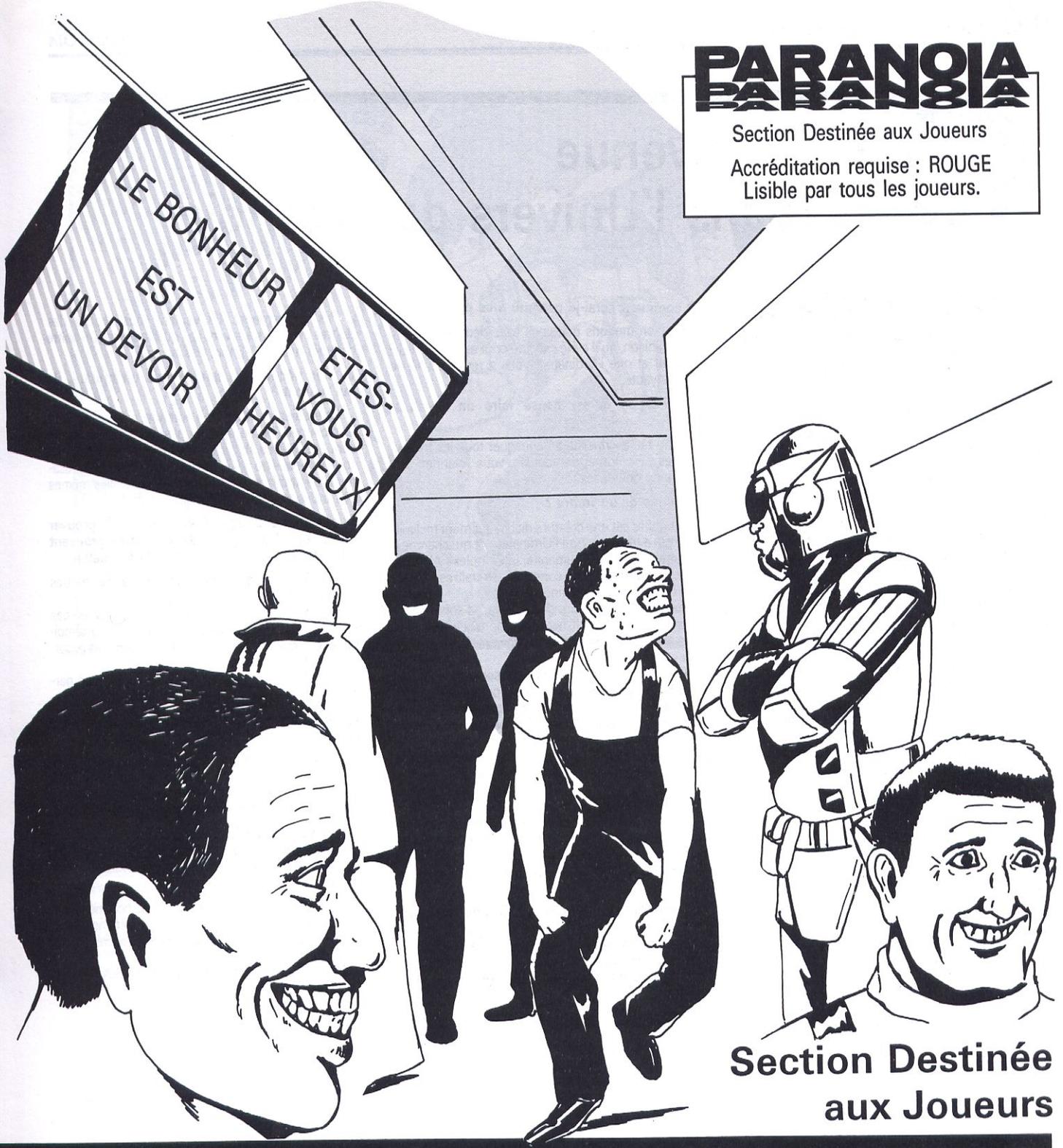


PARANOIA PARANOIA

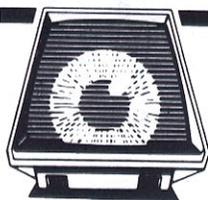
Section Destinée aux Joueurs

Accréditation requise : ROUGE

Lisible par tous les joueurs.



Section Destinée
aux Joueurs



0. Bienvenue dans l'Univers de Paranoia

LE TEXTE SUIVANT EST ACCESSIBLE A PARTIR DU NIVEAU INFRAROUGE — LISIBLE PAR TOUS LES CITOYENS

Puis-je vous être utile ?

Oui, pourriez-vous m'expliquer comment fonctionne ce jeu...

Désolé, vue votre accréditation, vous n'êtes pas habilité à recevoir cette information.

Comment ça, "pas habilité"...

Eh bien vous n'êtes pas encore Clarificateur ; votre accréditation est donc INFRAROUGE. Or les règles de PARANOIA ne sont accessibles qu'à partir du niveau rouge et vous n'êtes donc pas habilité à les connaître. A part ça, à votre service.

A bon... Mais dans la plupart des jeux, on commence par vous expliquer les règles !

Pas dans PARANOIA. Dans PARANOIA, vous ne savez pas qui sont vos amis ; vous ne savez pas qui sont vos ennemis ; vous ne savez pas comment marche votre matériel ; vous ne connaissez même pas les règles. La seule chose que vous sachiez c'est que tout le monde est prêt à vous tomber sur le poil !

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

Peur et Ignorance... Ignorance et Peur... Voilà les mots clefs !

Au dos du livret, il est question d'un certain Ordinateur...

L'Ordinateur est votre Ami ! Faites confiance à l'Ordinateur !

Dans PARANOIA, vous jouerez un personnage de Clarificateur au service de l'Ordinateur. Vous serez un agent de confiance de l'Ordinateur.

Et comment serai-je parvenu à ce poste ?

Eh bien mettons que vous avez dénoncé un ami pour trahison, qu'il a été exécuté pour avoir trahi l'Ordinateur et que l'Ordinateur vous a récompensé de votre loyauté.

Et qu'est-ce qu'est censé faire un Clarificateur ?

Votre tâche consiste à débusquer tous les traîtres et à les exécuter, autrement dit, vous "clarifiez" les situations douteuses.

Qu'est-ce qu'un traître ?

Un traître est une créature diaboliquement malveillante qui a trahi son Ami l'Ordinateur et qui cherche à détruire ce dernier, l'humanité, le Complexe Alpha et toutes les formes de vie connues. Les traîtres doivent être démasqués et éliminés.

Tous les mutants sont des traîtres. Ils sont génétiquement imparfaits. Il n'y a pas de place pour eux dans ce monde utopique. Ils doivent être exterminés.

Tous les membres de sociétés secrètes sont des traîtres. Ils appartiennent à des organisations qui n'ont pas été officiellement approuvées par l'Ordinateur. Ils conspirent contre l'Ordinateur. Ils doivent être exterminés.

A propos, vous êtes un mutant et vous appartenez à une société secrète.

Moi ! Un mutant ?...

Oui, vous. Tous les Clarificateurs brûlent d'impatience de démasquer le traître que vous êtes et de l'exécuter. Vous travaillez en compagnie de nombreux Clarificateurs, tous armés de puissants engins de destruction.

Laissez-moi résumer tout ça... Je suis un traître. La trahison est passible de mort. Mon travail consiste à traquer les traîtres et à les abattre. Je travaille avec des collègues qui ont les mêmes instructions que moi. Ils veulent tous me descendre.

Pas exactement... Ils veulent tous abattre des traîtres ; mais il ne savent pas que vous êtes un traître commie mutant... Enfin, pas encore...

Et s'ils découvrent que je suis un mutant, ils me tueront ?

Ils essaieront. Mais bien entendu, si vous arrivez à leur couper l'herbe sous le pied en prouvant qu'ils sont des traîtres, ils seront exécutés et vous vous en sortirez peut-être vivant. D'un autre côté, les accusations de trahison de fantaisistes sont elles-mêmes des trahisons.

Si je comprends bien, mon but est de prouver qu'ils sont des traîtres avant qu'ils ne prouvent que j'en suis un... Sinon, c'est le cercueil !

Tout juste ! Mais méfiez-vous il y a des traîtres partout !

A propos... Les traîtres défunts ne peuvent pas protester de leur innocence — pas plus que témoigner contre vous. Alors autant tirer d'abord et poser les questions ensuite.

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

Et vous croyez vraiment que ça va être amusant ?

Mais bien sûr, citoyen ! Ce sera désopilant ! C'est l'Ordinateur qui le dit et l'Ordinateur est votre Ami. Comment pourriez-vous mettre en doute les affirmations de l'Ordinateur ? Ça relèverait de la trahison !

Oh mais je n'ai pas le moindre doute ! Si l'Ordinateur dit que ce sera amusant, c'est que ce sera amusant ! Seul un traître commie mutant pourrait en douter !

Excellent, citoyen ! Je vois que vous commencez à comprendre. J'ai l'honneur de vous annoncer que vous venez d'être promu au niveau d'accréditation ROUGE.

Bienvenue dans l'Univers de PARANOIA !



1. La Vie dans un Monde Utopique

Félicitations, citoyen !
Vous appartenez à un futur lointain. Votre patrie est le Complexe Alpha.

Par rapport aux sombres jours du XX^e siècle, l'humanité a fait de grands progrès. Il n'y a plus de guerres. Il n'y a plus de famines. Il n'y a plus de maladies. Le Complexe Alpha est une société utopique dirigée par un ordinateur omniscient et bienveillant. L'Ordinateur est votre Ami. L'Ordinateur pourvoit à vos besoins. L'Ordinateur veille à ce que tous les citoyens du Complexe Alpha soient heureux.

Ne pas être heureux constitue une trahison passible d'exécution sommaire.

Vous êtes heureux, n'est-ce-pas ?

C'est bien ce que nous pensions.

Vous êtes un clone. Si l'on en croit les légendes, les êtres humains se reproduisaient jadis en copulant, comme de vulgaires animaux. Il n'en est plus ainsi. Ils sont maintenant produits par les banques cloniques de l'Ordinateur. Les hasards répugnant de l'amour, de la romance et de l'accouchement sont devenus inutiles. L'Ordinateur garanti la perfection génétique absolue de tous les humains.

Voyez l'amour qu'a l'Ordinateur pour ses citoyens ! L'Ordinateur est votre ami ! Faites confiance à l'Ordinateur.

Chaque être humain appartient à une famille clonique composée de six jumeaux génétiquement semblables. Autant dire que personne ne se sent jamais seul ! Autre avantage important, dont l'Ordinateur est bien conscient, on dispose ainsi de remplaçants en cas de perte ou de disparition accidentelle. L'Ordinateur est sage. L'Ordinateur est bon. L'Ordinateur est votre Ami.

L'Ordinateur pourvoit à tous les besoins des heureux citoyens du Complexe Alpha. Il leur fournit la nourriture. Il leur fournit le logement. Il leur fournit des loisirs. Il leur fournit un travail intéressant et attrayant. Il pourvoit également aux besoins psychologiques et spirituels de tous.

Bref, il est là pour vous servir !

Cependant, le Complexe Alpha est en guerre. Aussi loin qu'on remonte dans les archives, il l'a d'ailleurs été. Il est constamment menacé d'infiltration par l'ennemi. L'ennemi, ce sont les commies. Au sein même du Complexe Alpha, ils reçoivent le soutien d'éléments séditieux tels que les mutants et les membres de sociétés secrètes. Ces dangereux éléments doivent être démasqués et exterminés. L'ennemi est partout ! Restez sur vos gardes ! Ne faites confiance à personne ! Gardez votre laser à portée de main !

Les niveaux d'accréditation

Tous les citoyens du Complexe Alpha ont une accréditation. La vôtre est ROUGE. Les niveaux d'accréditation correspondent aux couleurs du spectre électro-magnétique. Les masses crasseuses, les ouvriers et les divers parasites d'accréditation INFRAROUGE se trouvent plus bas que vous dans l'échelle hiérarchique ; et, hiérarchiquement parlant toujours, on trouve au-dessus de vous et dans cet ordre les personnes d'accréditation ORANGE, JAUNE, VERTE, INDIGO, VIOLETTE et ULTRAVIOLETTE (celle-ci correspond au statut le plus élevé). On parle à mots cou-

verts d'accréditations supérieures à l'ULTRAVIOLET, mais les rumeurs relèvent de la trahison.

C'est avec une totale impartialité que l'Ordinateur détermine l'accréditation de chacun. Avoir une haute accréditation est synonyme de grandes responsabilités, mais ce n'est pas sans avantages : logements plus grands et plus intimes, choix de nourriture plus important... On pourvoit aux besoins de tous les citoyens, mais ceux qui ont fait le plus de sacrifices pour le bien de la société et de leurs concitoyens sont plus largement récompensés.

Les citoyens d'accréditation élevée sont mieux informés et plus capables que vous ; c'est en servant le bien commun avec désintéressement qu'ils sont parvenus à leur statut. En toutes circonstances, vous devez obéir aux citoyens d'accréditation supérieure.

Tout manquement relèverait de la trahison.

Les citoyens sont tenus de porter des vêtements dont la couleur correspond à leur accréditation. Les citoyens INFRAROUGES portent des vêtements noirs. La rumeur prétend que les citoyens ULTRAVIOLETES (aussi appelés Grands Programmeurs) sont vêtus de blanc ; vous n'avez jamais vu le moindre mur blanc ou le moindre article blanc, ce qui prouve que les mesures de sécurité sont bien appliquées. Vous devez toujours être habillé en rouge.

Tout manquement relèverait de la trahison.

Le Complexe Alpha est compartimenté en différentes zones de couleurs, et ce afin que seules les personnes ayant le jugement, les compétences et la fiabilité requises aient accès aux zones réservées.



L'accès à une zone est réservé aux personnes d'accréditation correspondante ou supérieure. Ainsi, vous devez constamment vous cantonner aux lieux noirs (INFRAROUGE) ou rouges.

Tout manquement relèverait de la trahison. L'Ordinateur est votre Ami.

Les Services

Tous les citoyens appartiennent à l'un des huit services du Complexe Alpha. Chacun de ces services tient une place importante dans la bureaucratie de la société Alphaïenne. Chacun a des responsabilités spécifiques. Et tous se battent contre les autres afin d'obtenir des fonds, du matériel et du personnel. Il arrive que cette lutte devienne violente. Par le biais de leur service, les citoyens peuvent obtenir du matériel ou des informations spécifiques, voire des coups de pouce de personnages influents.

La Sécurité Interne (ou Sec Int) est responsable du maintien de l'ordre ainsi que de l'élimination des traîtres et des commies. Ses agents combinent les fonctions de conseillers juridiques, de membres de la police secrète et de garants de l'orthodoxie politique. Ils sont cordialement haïs et craints par les agents de tous les autres services. Ils sont infiltrés partout.

Les Services Techniques (ou Tech) ont la charge de l'entretien des robots, des véhicules, du matériel de communication, des installations industrielles et de production, ainsi que de divers réseaux utilitaires mécaniques et électroniques. Dans la pratique les responsabilités des Services Tech et du Service de l'Energie se recoupent. De féroces rivalités bureaucratiques et des disputes intestines se développent entre ces deux organisations lorsqu'il s'agit de déterminer lequel est le mieux à même de servir l'Ordinateur dans les affaires litigieuses.

Préservation et Développement de l'Habitat et Contrôle Mental (ou PDH & CM) a la charge des principaux services publics destinés aux humains : entretien des appartements, éducation, loisirs, distractions, gestion des retraites. De tous les services, ce sont les membres de celui-ci qui sont les plus nombreux, les moins prestigieux et les moins fiables politiquement parlant. Cependant, c'est par certains côtés le plus influent car c'est lui qui diffuse la propagande, manipulant ainsi les émotions des masses.

Les Forces Armées (ou l'Armée) protège le Complexe Alpha contre la menace extérieure d'une invasion de traîtres commies mutants et soutient la lutte de la Sécurité Interne contre les dangers intérieurs. Des éléments d'unités d'élite comme les célèbres Escadrons Vautours, durs à cuire, bien équipés et bien entraînés, servent souvent de gardes du corps et assurent des missions hautement prioritaires à l'intérieur du Complexe Alpha.

Production, Logistique & Intendance (ou PLI) est responsable des productions industrielles et agricoles, ainsi que de la répartition des ressources. C'est également ce service qui élabore la nourriture et qui stocke et distribue tous les biens de consommation. PLI est à peine plus prestigieux que PDH & CM.

Le Service de l'Energie (ou Energie) entretient les centrales électriques et les principales installations des centres d'habitation du Complexe Alpha — circulation, air conditionné, eaux et recyclage des déchets. D'incessantes disputes avec les Services Techniques alimentent une féroce rivalité entre les deux organismes.

Recherche & Conception (ou R & C) met au point de nouvelles technologies et des engins révolutionnaires destinés à l'usage de l'Ordinateur et des citoyens. Les audacieuses inventions de ce service

sont plus renommées pour leur conception imaginative que pour leur fiabilité. L'Ordinateur apporte un soutien enthousiaste et sans limite aux projets visionnaires de R & C.

Unité Centrale de Traitement (ou UCT). En matière de contrôle et d'administration, c'est l'autorité suprême du Complexe Alpha. Toute bureaucratie souterraine gère les archives, s'occupe des réglementations, des inventions (réalisables ou utopiques), de la justice et de ses applications. Certains agents UCT, directement affectés par l'Ordinateur à des projets particulièrement importants, jouissent d'une remarquable indépendance et de pouvoirs discrétionnaires sans égal.



Les Clarificateurs

Tous les personnages joueurs appartiennent au corps des Clarificateurs, une unité composée de citoyens issus de tous les services. Les Clarificateurs vont partout où les envoie l'Ordinateur afin d'y résoudre les problèmes qu'il souhaite voir résolus. Le poste de Clarificateur est le plus dangereux de tous ceux auxquels un citoyen peut prétendre, mais c'est aussi l'un des rares qui permette de s'élever rapidement dans l'échelle sociale.

Si vous avez de la chance et que vous servez correctement l'Ordinateur, vous pouvez espérer atteindre un jour le rang de Grand Programmeur. Mais attention ! Le métier de Clarificateur est plein de dangers et il y a des traîtres partout.

Les Pouvoirs Mutants

Votre personnage possède un pouvoir mutant. Ça peut être un gros avantage, mais c'est aussi très dangereux car posséder une mutation relève de la trahison. Quoi qu'il en soit, votre pouvoir risque de vous aider à survivre tandis que vous monterez dans l'échelle sociale en servant l'Ordinateur.

Certains citoyens sont des mutants enregistrés, c'est-à-dire des individus qui se sont aperçus que bien qu'ils n'aient commis aucune faute, ils étaient affligés d'une mutation interdite et qui ont de leur propre initiative confessé cette tare à l'Ordinateur. Toujours plein de sagesse et de bienveillance, l'Ordinateur pardonne à ceux qui s'en remettent complètement à lui et accorde la vie sauve à de tels mutants. Cependant, il leur demande de porter constamment des uniformes ornés de bandes jaunes (les mutants enregistrés d'accréditation JAUNE portent des bandes jaunes ourlées de noir). Ces mutants peuvent faire usage de leurs pouvoirs sans risquer l'exécution sommaire.

Certains pouvoirs sont perçus comme une telle

menace pour l'Ordinateur que les révéler entraîne une exécution immédiate. Personne n'irait confesser de tels pouvoirs à l'Ordinateur à moins d'être complètement suicidaire.

Les mutants enregistrés sont des traîtres qui ont reconnu d'eux-mêmes leur faute, leur existence est tolérée par l'Ordinateur. A la longue, s'ils se montrent dévoués, ils parviendront peut-être à faire oublier la flétrissure de leur trahison.

Une trop grande connaissance de l'usage, des possibilités et des limites des pouvoirs mutants relève de la trahison. Vous trouverez une description très détaillée des mutations dans les pages 68 à 73. La lecture de cette section est réservée aux personnes d'accréditation ULTRAVIOLETTE. Cela dit, nous n'avons aucun moyen de vous en empêcher...

La page dépliant A contient une Table des Pouvoirs Mutants accessible à partir de l'accréditation ROUGE. Vous avez le droit de la consulter. Elle vous donne la liste des noms des mutations les plus courantes. Celles qui sont si dangereuses pour l'Ordinateur que les révéler entraîne une exécution immédiate sont indiquées par un astérisque.

Les Sociétés Secrètes

Vous appartenez à une société secrète. Ça peut être excitant, ça peut aussi s'avérer extrêmement dangereux car appartenir à une telle organisation relève de la trahison. D'un autre côté, votre société peut vous aider à graver les échelons de l'échelle sociale et vous fournir du matériel auquel ne vous donnerait pas droit votre accréditation.

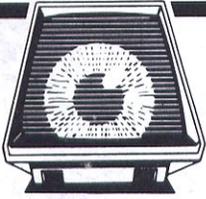
Certains citoyens peuvent être membres d'autres sociétés secrètes (dont certaines sont de féroces ennemis de la vôtre). Il se peut donc que vous ayez sans le savoir tout un tas d'ennemis.

Bien entendu, l'organisation, les doctrines et les croyances des diverses sociétés ne doivent être connues que des personnes de haute accréditation. Une connaissance excessive d'une société de ce genre impliquerait que vous en êtes membre... et donc passible d'exécution sommaire ! Vous pouvez acquérir une telle connaissance en lisant les documents réservés aux personnes d'accréditation ULTRAVIOLETTE des pages 42 à 51. Mais bien entendu, cela relèverait de la trahison !

Vous trouverez une Table des Sociétés Secrètes dans la page dépliant A. Elle est accessible à partir de l'accréditation ROUGE et vous fournit la liste des sociétés les plus courantes.

Les Traîtres

Les mutants et les membres de sociétés secrètes sont des traîtres. Tous les bons citoyens sont censés dénoncer les traîtres à l'Ordinateur. Vous êtes un mutant appartenant à une société secrète. Tous les bons citoyens brûleront donc de vous dénoncer à l'Ordinateur. Loué soit l'Ordinateur, vous serez souvent entouré de bons citoyens !



2. Quelques Bases pour le Jeu

Dans un jeu de rôle, les joueurs incarnent les principaux personnages d'une histoire. Dans le cadre du décor et de l'intrigue fournis par le Maître de Jeu, ils sont libres d'agir à leur guise pour se tirer des embûches que celui-ci place en travers de leur chemin.

Pour tout ce qui concerne le contexte et les circonstances des aventures, les joueurs sont obligés de s'en remettre au MJ. Généralement, et avant même de commencer la partie, celui-ci leur exposera les détails de la mission que leurs personnages devront accomplir et leur fournira toutes les informations nécessaires sur le contexte dans lequel ceux-ci évolueront.

La partie commence alors. Le MJ décrit aux joueurs les lieux où leurs personnages évoluent, ainsi que les personnages non joueurs qu'ils rencontrent. Chaque fois qu'un joueur veut que son personnage intervienne, il décrit l'action entreprise au MJ.

Celui-ci, tenant compte des aptitudes du personnage, de la difficulté de l'action et de tous les détails qui peuvent entrer en jeu, détermine alors les chances de succès de l'entreprise. Il lance ensuite les dés (ou demande au joueur concerné de le faire) afin de connaître le degré de réussite ou d'échec de l'action entreprise.

Ainsi, une partie se déroule généralement de la façon suivante : le Maître de Jeu décrit la situation et les joueurs décident des actions entreprises par leurs personnages. Ils décrivent celles-ci au MJ, qui, à l'aide des règles et du simple bon sens, en détermine le résultat.

L'intensité dramatique de la partie est fonction de la manière dont le Maître de Jeu présente les situations et dont les joueurs incarnent leurs personnages. Un bon MJ s'efforcera de rendre l'univers du jeu aussi prenant que possible : il campera les personnages non joueurs avec brio, les décrivant soigneusement et leur prêtant des propos savoureux. Il plongera les personnages joueurs dans des situations pleines de suspense, face auxquelles ils devront employer toute leur astuce et leur compétence pour échapper à la mort et à la dénonciation.

Un bon joueur, quant à lui, essaie d'entrer vraiment dans la peau de son personnage et de tenir compte de la personnalité et des capacités de celui-ci lorsqu'il le fait agir. Attentif à tout ce que dit le Maître de Jeu, il s'efforce de tirer parti de tout ce qui s'offre à lui pour assurer la survie de son personnage et lui permettre de gravir les échelons de la hiérarchie au service de l'Ordinateur.

Un Exemple de Partie

Pour vous donner une idée de ce qui se passe au cours d'une aventure, voici ce que vous pourriez entendre si vous vous trouviez dans une pièce où se joue une partie de PARANOIA.

Contexte : Daniel, assis en bout de table, est maître de Jeu. Eric, Alain, Gérard et Lucie jouent les rôles de tout nouveaux agents de l'Ordinateur qui viennent de recevoir leur toute première mission : se



rendre à l'Extérieur (le mythique Extérieur !) pour découvrir ce qui est arrivé à une équipe d'agents récemment disparue. Evidemment, Eric, Alain, Gérard et Lucie ont déjà vu des arbres et savent ce qu'est la nature ; mais leur personnages (les agents de l'Ordinateur) ont toujours vécu sous terre et, franchissant une lourde porte blindée bien gardée, ils découvrent pour la première fois la lumière du jour.

Daniel (le MJ) (il consulte ses notes et étale un plan devant les joueurs) : voici une représentation schématique de ce que vous découvrez une fois la porte blindée franchie. Un étroit chemin part de celle-ci. Tout ce qui vous entoure est incroyablement bizarre. Il y a partout une étrange matière verte qui ne semble pas avoir une quelconque fonction. De grands poteaux bruns en sont couverts...

Gérard : Hum... des arbres, je suppose ?

Daniel : Allons, allons ! vous êtes des Clarificateurs ! vous n'avez jamais vu d'arbres !

Gérard : Ah oui, je vois...

Daniel : Encore un détail : il n'y a pas de plafond : répétez : il-n'y-a-pas-de-plafond !

Eric : Pas de plafond ! AAARRGH !

Daniel : Bon ; et maintenant, que font nos intrépides agents ?

Eric : Je hurle, je m'agrippe au chambranle de la porte et j'essaie de me faufiler à l'intérieur !

Alain : Je prends des notes (les autres joueurs

ne le savent pas mais le personnage d'Alain est un agent secret de la Sécurité Interne et il prend des notes sur le comportement scandaleux des nouvelles recrues).

Lucie : Je prête main forte à Eric pour forcer la porte.

Gérard : Je dégaine mon laser et j'essaie d'avoir l'air compétent. (Le personnage de Gérard a une mission secrète : descendre le personnage d'Alain. La société secrète de Gérard, les Léopards de la Mort, a découvert la véritable identité de cet agent Sec Int et guette l'occasion de l'éliminer).

Daniel : Très bien... Eric et Lucie, quatre solides, officiers de la Sécurité Interne armés de lance-projectiles apparemment redoutables vous barrent le passage et vous empêchent de repasser la porte. Gérard, tu pointes ton laser vers quelqu'un ou quelque chose de particulier ?

Gérard : Non, c'est juste au cas où quelque chose sortirait des arb... Euh, de l'étrange matière verte.

Daniel : Eric et Lucie, pour ces gardes et leur artillerie lourde, vous faites quoi ?

Lucie : Je me calme, et vite fait !

Eric : Moi aussi !



Une réaction prudente face à l'inconnu...

Lucie : Et je m'éloigne de la porte à reculons.

Daniel : Bon... La porte se referme brutalement avec un grincement suivi d'un bruit sec.

Alain : Allons, Clarificateurs ! Vous êtes en mission au service de l'Ordinateur et vous voilà déjà en train de vous ridiculiser !

Lucie : Je fais un salut réglementaire et je me mets à ramper sur le chemin...

Eric : A ramper ?

Lucie : Oui, je me sens mieux près du sol... (elle regarde ses mains) Beurk ! Mon dieu que c'est sale ! Les frotbots n'y mettent donc jamais les pieds ?

Alain : Quelle honte !

Gérard : Eric, quand ton personnage sera mort, est-ce que je pourrai récupérer ses jumelles ?

Daniel : C'est curieux que vous parliez de jumelles ; il y a justement quelque chose qui s'approche à grande vitesse ; on dirait que ça vient du haut d'un de ces machins bruns et verts. Ça ressemble à un transbot, mais ça va bien plus vite... et ça vole !

Eric : Ça vole ?!

Daniel : Oui.

Lucie : Ça ne me dit rien qui vaille...

Daniel : Mais il y a pire : une petite créature maron, avec une longue queue poilue, vous obverse, perchée sur un machin brun et vert.

Eric : Hiiii ! Un extraterrestre !

Daniel : C'est une hypothèse très plausible. Elle tient un petit objet brun et ovale qui ressemble fort à un appareil de communication.

Gérard : Je la carbonsie sur le champ avec mon laser qui, je le fais remarquer non sans fierté, était prêt à faire feu (je l'ai habilement précisé tout à l'heure).

Et en moins de temps qu'il n'en faut pour dire ouf, notre héros expédie un innocent écureuil dans l'autre monde. Quant au sort de ces agents, toutes les hypothèses sont permises...



Glossaire

Il se peut que les novices ne soient pas familiarisés avec certains termes propres aux jeux de rôles. Citons par exemple :

Personnage : Un personnage est un individu imaginaire vivant dans l'univers du jeu.

Personnage Joueur (ou PJ) : Un PJ est un personnage dont les actes sont contrôlés par un joueur.

Personnage Non Joueur (ou PNJ) : Un PNJ est un personnage dont les actes sont contrôlés par le Maître de Jeu. Ce sont les adversaires, les protecteurs et les divers figurants que les personnages joueurs sont amenés à rencontrer durant la partie.

Maître de Jeu (ou MJ) : C'est lui qui présente les aventures à ses joueurs, incarne les personnages non joueurs, joue le rôle d'arbitre et interprète les règles du jeu.

Fiche de Personnage : En début de partie, chaque joueur en reçoit une et y note les principales caractéristiques de son personnage — background, compétences, matériel, etc. Vous trouverez une fiche de personnage vierge dans la page dépliant C.

Aventure : C'est la succession de péripéties à laquelle doivent faire face les PJs qui luttent pour accomplir la mission confiée par l'Ordinateur. Une aventure peut se jouer en une ou plusieurs parties ; elle n'est pas terminée tant qu'on ne l'a pas menée à un terme satisfaisant (ou désastreux !).

Partie : C'est une séance de jeu au cours de laquelle un MJ et ses joueurs se réunissent pour mettre en scène une aventure. Sa durée varie en fonction des goûts des joueurs, mais elle se situe généralement entre deux et six heures.

Campagne : C'est une série d'aventures liées les unes aux autres et qui se déroulent dans un même contexte et avec les mêmes personnages joueurs. Au cours d'une campagne, ces personnages peuvent améliorer leurs compétences, et leur statut ainsi qu'accroître leur puissance.

Remarque destinée aux Joueurs expérimentés

Trois caractéristiques essentielles différencient PARANOIA des jeux de rôle qui vous sont familiers :

1. Le Ton : Dans des aventures spectaculaires et pleines d'action, PARANOIA privilégie l'humour et le burlesque. Les autres jeux sont généralement plus mélodramatiques et sérieux, tant et si bien qu'on en oublie souvent de s'y amuser. En clair : PARANOIA c'est le pied. Les autres jeux ne sont pas marrants. Jouez à PARANOIA.

2. Les Conflits : Dans la plupart des jeux de rôle, les personnages joueurs doivent se serrer les coudes pour venir à bout des embûches que leur tend le Maître de jeu. PARANOIA encourage au contraire au sein même des PJs, la méfiance, les coups en traître et les dénonciations — bref, la paranoïa ! En clair : restez sur vos gardes ! Ne faites confiance à personne ! Gardez votre laser à portée de main !

3. Le Taux de Mortalité des Personnages Joueurs : Dans la plupart des jeux de rôle, la crainte de voir mourir son personnage constitue souvent un obstacle majeur au plaisir de jouer. Le traumatisme que provoque la perte de cet alter ego, la destruction d'une œuvre d'art (la personnalité du PJ) représentant un investissement en temps, en imagination et même en sentiments, la perspective d'avoir à créer un nouveau personnage en repartant de zéro, voilà de bonne raisons de craindre la mort de son PJ.

Dans PARANOIA, vous disposez de six copies identiques du personnage que vous créez. Lorsque l'une d'elles meurt, son successeur clone entre immédiatement (ou presque) en action. En outre, l'univers absurde dans lequel évoluent les personnages souligne clairement que PARANOIA est un jeu fait pour RIRE et vous offrir l'occasion de vous montrer aussi facétieux qu'audacieux et héroïque. Les personnages joueurs devraient donc tomber comme des mouches ! Le métier de Clarificateur est très excitant. Beaucoup de Clarificateurs meurent d'ailleurs de sur-excitation...

Vous ne trouvez pas PARANOIA différent ces autres jeux de rôle ?

Et vous ne croyez pas que ça va vraiment être le pied d'y jouer ? L'Ordinateur affirme que si... Et tout le monde fait confiance à l'Ordinateur !



3. Comment créer un Personnage

Nous avons conseillé au Maître de Jeu d'utiliser les personnages pré-tirés de la page dépliant D lorsqu'il mènerait sa première partie de PARANOIA. De plus, chaque fois que vous avons publié un livret d'aventure, nous y avons joint des personnages pré-tirés adaptés. Aussi ne vous étonnez pas si votre Maître de Jeu vous tend une fiche de personnage pré-tiré et vous demande de jouer ce personnage.

Il arrivera cependant que votre Maître vous laisse créer un personnage de votre cru. Voilà comment vous y prendre :

Comment créer un personnage

1. Prenez le dé, un stylo et une fiche de personnage vierge (voir page dépliant C).
2. Choisissez le nom de votre personnage.
3. Faites un jet pour chacun de ses attributs et inscrivez le score obtenu sur la fiche, à côté du nom de l'attribut en question.
4. Si vous le désirez, vous pouvez recommencer le jet de deux attributs de votre choix (généralement ceux pour lesquels vous avez obtenu le moins bon score).
5. Consultez la Table des Attributs (voir page dépliant A) et déterminez votre Capacité de Transport, votre Bonus aux Dommages, votre Bonus Macho et vos indices d'attributs.
6. Déterminez votre service; pour ce faire relancez le dé et consultez la Table des Services (voir page dépliant A).
7. Déterminez votre pouvoir mutant; pour ce faire relancez le dé et consultez la Table des Pouvoirs Mutants (voir page dépliant A).
8. Déterminez votre société secrète; pour ce faire (je vous le donne en mille...) lancez encore le dé et consultez la table des Sociétés Secrètes (devinez la page).
9. Choisissez vos compétences. Vous disposez de trente points de compétence à répartir entre les diverses disciplines inscrites sur votre fiche.
10. Choisissez votre matériel et inscrivez les divers articles choisis sur votre fiche.

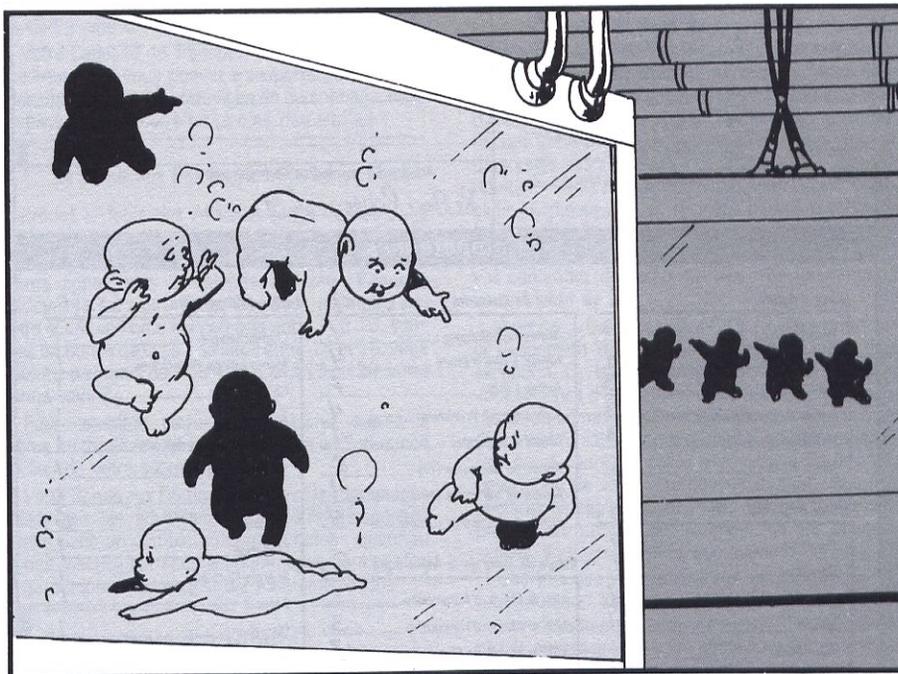
Les Noms

Vous devez avant toute chose choisir le nom de votre personnage. Dans le Complexe Alpha, les noms ressemblent tous à ça :

Anna-R-CHI-I

La première partie du nom est un prénom ordinaire (ici Anna), la deuxième (la lettre) correspond à l'accréditation du personnage :

R = Rouge	B = Bleu
O = Orange	I = Indigo
J = Jaune	Vi = Violet
V = Vert	U = Ultraviolet



La production d'enfants dans le Complexe Alpha — une méthode bien moins dégoûtante et hasardeuse que dans les temps anciens.

Infrarouge ayant la même initiale qu'indigo, on omet la lettre correspondant à l'accréditation dans les noms des citoyens INFRAROUGES. Ainsi Fred-I-LKR est INDIGO tandis que Fred-LKR est INFRA-ROUGE.

Vient ensuite un code de trois lettres, correspondant au secteur du Complexe Alpha dans lequel vit le personnage (Anna vit dans le Secteur CHI). Ne vous inquiétez pas de savoir de quel secteur vit votre personnage, contentez-vous de choisir trois lettres quelconques.

Tous les noms se terminent par un chiffre, le numéro du clone en titre. Ainsi, Anna en est à son premier clone, autrement dit elle n'a jamais été tuée; si cela arrive, c'est Anna-R-CHI-2 qui prendra sa relève.

Maintenant que vous connaissez la composition des noms dans le Complexe Alpha, vous pouvez choisir celui de votre personnage. La coutume veut que ce soit un calembour lamentable du genre :

Jack-B-NEF-I	Ram-B-EAU-I
Blanc-B-ECK-I	Pierre-O-KAY-I
James-B-OND-I	Jules-V-ERN-I
Georgio-V-ELL-I	Gustav-I-UNG-I

Les Attributs

Chaque personnage possède huit attributs : Force, Agilité, Dextérité, Endurance, Adaptabilité, Aplomb, Sens de la Mécanique et Pouvoir. Lorsque vous créez un personnage, vous lancez le dé une fois pour cha-

cun de ces attributs et inscrivez le score obtenu en face du nom de l'attribut en question dans la section "attributs" de votre fiche. Le principe directeur étant que plus vos scores seront élevés, mieux vous vous porterez ! (Voir page 14 pour plus de détails).

Une fois cette opération terminée, vous avez le droit de recommencer les jets correspondants à deux attributs de votre choix. Pour ce faire, lancez de nouveau le dé, rayez votre ancien score et inscrivez le nouveau. Si ce dernier est inférieur au précédent — tant pis pour vous ! Vous n'avez droit qu'à deux jets supplémentaires et vous ne pouvez pas lancer trois fois le dé pour le même attribut.

Remarque : Si le total des scores obtenus pour ces attributs est inférieur à quatre vingt, vous êtes affligé d'un personnage pour le moins lamentable. Nous vous suggérons de geindre et de récriminer jusqu'à ce que votre Maître de Jeu vous autorise à en tirer un nouveau. S'il refuse, ne vous désespérez pas : arrangez-vous simplement pour que votre PJ soit tué six fois en début de partie, c'est l'affaire de quelques secondes !

Voici une brève description des différents attributs et de leur emploi :

Force : C'est une évaluation de la force physique du personnage. Cet attribut détermine dans quelle mesure il est à même de soulever, de porter et de mettre en pièces des objets (ou des adversaires). Un score de vingt correspondrait à un véritable monsieur muscle : un score de 11 à un employé de bureau moyen qui aurait pratiqué le basket à l'école et un score de 1 à un gringalet grippé.



Agilité : C'est une évaluation de la capacité du personnage à garder son équilibre, à esquiver et à accomplir des actions nécessitant de la rapidité et de la coordination dans les mouvements. Elle influe également sur les chances qu'a le personnage d'atteindre un adversaire au cours d'un combat au corps à corps. Score de 20 : votre personnage vaut Bruce Lee ; score de 11 : il peut jongler à deux balles, parfois à trois ; score de 1 : il a du mal à tenir debout.

Dextérité : C'est une évaluation de l'habileté manuelle, de la patience et des aptitudes qu'a le personnage pour les manipulations délicates. Cet attribut influe en particulier sur ses chances d'atteindre un adversaire avec une arme de tir. Score de 20 en Dextérité : votre personnage est capable de réparer une montre suisse les yeux bandés ; score de 11 : il parvient à enfiler une aiguille au bout de deux ou trois essais ; score de 1 : il a du mal à boutonner sa combinaison.

Endurance : C'est une évaluation de la résistance du personnage et de son aptitude à supporter la douleur et les blessures physiques. Score de 20 : votre personnage est capable de galoper joyeusement avec des plaies béantes ; score de 11 : il souffle s'il doit monter des escaliers trop raides et gémit lorsqu'il est blessé ; score de 1 : il s'évanouit à la seule idée d'un siège inconfortable.

Adaptabilité : C'est une évaluation de l'aptitude du personnage à comprendre des phénomènes inhabituels, à assimiler de nouveaux modes de communication, à remarquer des détails importants et à adopter la ligne de conduite appropriée dans une situation imprévue. Toutes les compétences pour lesquelles l'intelligence et la débrouillardise sont essentielles dépendent de cet attribut. Score de 20 : votre personnage est un mélange de David Letterman et d'Henry Kissinger ; score de 11 : il est capable de comprendre des règles de wargames (enfin parfois) ; score de 1 : il arriverait à se perdre dans un placard.

Aplomb : C'est la qualité caractérisant un homme qui après avoir assassiné père et mère, demande l'indulgence des juges sous prétexte qu'il est orphelin. Cet attribut influe sur les compétences du personnage en matière de communication et sur ses rapports avec la bureaucratie. Score de 20 : votre personnage est aussi retors qu'un politicien qui revient sur le devant de la scène ; score de 11 : il est capable de mentionner sa "Môman" au moment approprié ; score de 1 : il rougit, bafouille, sort des absurdités grosses comme lui et perd le fil de son récit au bout d'une phrase.

Sens de la Mécanique : C'est une évaluation de l'aptitude qu'a le personnage à comprendre, faire fonctionner et réparer des mécanismes et des appareils de toutes sortes. Score de 20 : votre personnage est capable de trouver ce qui cloche dès qu'il soulève le capot d'une automobile ; score de 11 : il peut changer un pneu sans livret explicatif ; score de 1 : il visse toujours les écrous dans le mauvais sens et pense qu'un serre-joint est un fume-cigarette.

Pouvoir : C'est une évaluation de l'aptitude du personnage à comprendre et à maîtriser son (ou ses) pouvoir(s) mutant(s). Score de 20 : votre personnage est aussi fort que celui de Samantha dans "Ma Sorcière Bien Aimée" ; score de 11 : il est capable de griller quelques ampoules à distance mais s'évanouit dès qu'il s'agit de lire les pensées de quelqu'un ; score de 1 : il se réveille dans des lieux étranges, mauve et fumant de la tête aux pieds, avec des couverts de table adhérent magnétiquement à son scalp.

Indices d'Attributs, Bonus Divers et Capacité de Transport

Parmi les nombres et les pourcentages utilisés

dans le jeu, beaucoup sont calculés à partir des scores des attributs.

La Capacité de Transport

Si votre score en force est inférieur ou égal à 12, vous avez une Capacité de Transport de 25 ; s'il est supérieur à 12, comptez 25 plus cinq points par unité au-delà de ce nombre (autrement dit un score de 13 en Force donne une Capacité de Transport de 30, un score de 14 donne une Capacité de 35, un score de 15 donne une Capacité de Transport de 40 ; etc.).

Votre Capacité de Transport correspond au poids maximum que vous pouvez transporter, exprimé en kilos. Inscrivez-la sur votre fiche de personnage, dans l'espace prévu à cet effet, à côté des attributs.

Le Bonus aux Dommages et le Bonus Macho

Prenez la Table des Attributs (page dépliant A), repérez votre score en Force dans la colonne de gauche ; votre Bonus aux Dommages est inscrit sur la même ligne, dans la colonne intitulée "Bonus" ; inscrivez-le sur votre fiche. Quelques exemples : si votre score en Force est compris entre 1 et 13, vous avez un bonus de 0 ; s'il se situe entre 14 et 18, vous obtenez un bonus de 1 ; s'il est égal à 19 ou 20, votre bonus vaut 2.

Pour connaître votre Bonus Macho, suivez la même méthode en utilisant votre score en Endurance au lieu de votre score en Force.

Votre Bonus aux Dommages aggrave les dommages subits par les adversaires que votre personnage atteint dans un combat au corps à corps ; quant au Bonus Macho, il atténue les dommages dont souffre votre personnage lorsqu'il est lui-même touché.

Les Indices d'Attributs

Vous en avez cinq, autrement dit un pour chacun des attributs excepté la Force, l'Endurance et le Pouvoir.

Pour connaître votre Indice d'Agilité, consultez la Table des Attributs ; repérez votre score en Agilité sur la colonne de gauche, l'indice de votre personnage pour cet attribut est inscrit sur la même ligne, dans la colonne du milieu. Quelques exemple : si votre score en Agilité est compris entre 1 et 3, vous avez un indice d'Agilité de 0 ; s'il est compris entre 4 et 6, vous obtenez un indice de 1 ; entre 7 et 10, il vaut 2 ; entre 11 et 14, 3 ; entre 15 et 17, 4 ; au-delà de 18, 5.

Suivez la même méthode pour les quatre autres attributs et inscrivez vos cinq indices dans la section "Compétences" de votre fiche de personnage.

Ces nombres déterminent votre degré de qualification dans les diverses compétences en début de partie ; pour plus de détails, voir page 14.

Les Services

Pour connaître le service de votre personnage, lancez le dé et consultez la Table des Services (page dépliant A). Repérez votre score dans la colonne de gauche, vous trouverez le nom du service inscrit sur la même ligne. Si vous voulez plus de détails sur cet organisme, lisez la description qui lui est consacrée page 8.

Si vous tirez "Sécurité Interne", inscrivez cette information au dos de votre fiche de personnage, dans la partie "Notes" ; puis relancez le dé jusqu'à ce que vous obteniez un service différent. Ce dernier sera le service de couverture de votre personnage, celui auquel tout le monde pensera qu'il appartient alors qu'en fait votre Clarificateur sera un fidèle serviteur de la Sécurité Interne.

Les Pouvoirs Mutants

Prenez la Table des Pouvoirs Mutants de la page dépliant A, lancez le dé et repérez votre score dans la colonne de gauche ; vous trouverez le nom de la mutation de votre personnage inscrit sur la même ligne.

Vous voulez en savoir plus sur la façon dont fonctionne ce pouvoir ? Eh bien, vous avez deux possibilités : demandez à votre Maître de Jeu de vous informer, ou bien allez lire le passage consacré à cette mutation dans les pages 68 à 73 de ce livret. Bien entendu, ces pages sont réservées aux personnes d'accréditation ULTRAVIOLETTE et les lire constituerait une trahison. D'un autre côté, si vous êtes une des personnes assommantes qui passent leur temps à répéter : "Oui, monsieur l'Ordinateur ; Bien, monsieur l'Ordinateur !", et reculent devant la moindre infraction à la Loi même lorsqu'elles ne courent pas le moindre risque d'être prises autant vaut-il que vous vos contentiez de demander des renseignements à votre Maître de Jeu.

A propos... Dans les pages 68 à 73, vous trouverez la description de tous les pouvoirs mutants sans exception. Or laisser transparaître une quelconque connaissance d'un pouvoir autre que le votre constituerait un crime supplémentaire. Si vous avez le droit de connaître votre propre mutation, ça ne vous autorise pas à connaître celles des autres ! En lisant la description de votre seul pouvoir mutant, vous respecteriez les règles du jeu... Mais en lisant tout le chapitre et en mentant sur l'étendue de vos connaissances, vous respecteriez son esprit !

Une fois que vous connaîtrez les applications de votre mutation, libre à vous de décider si vous voulez ou non devenir un mutant enregistré. Si vous le devenez, la possession de votre pouvoir ne sera plus passible d'exécution sommaire (nous en avons parlé en page 8). Sauf si vous avez tiré le pouvoir d'Empathie Envers les Machines !... Ne révélez en aucun cas cette mutation ! L'Ordinateur la considère comme si dangereuse qu'il fait exécuter sur le champ tous ceux dont il apprend qu'ils la possèdent — confession ou pas confession !

Si vous faites enregistrer votre pouvoir mutant, vous pouvez l'utiliser quand ça vous chante, sans craindre d'être accusé de trahison. D'un autre côté, vous êtes obligé de porter constamment une bande jaune sur votre uniforme, et tout le monde sait que vous êtes un traître commie mutant. C'est un avantage certain de pouvoir utiliser une mutation sans risquer l'exécution, mais en général les traîtres commies mutants attendent longtemps de l'avancement — et ce sont des boucs émissaires tout désignés dès que quelque chose tourne mal !





Les Sociétés Secrètes

Prenez la Table des Sociétés Secrètes de la page dépliable A, lancez le dé et repérez votre score dans la colonne de gauche ; surprise ! vous découvrez le nom de la société de votre personnage sur la même ligne !

Il est important que vous connaissiez un peu cette organisation. Là encore vous avez le choix : demandez des informations à votre Maître de Jeu ou bien devenir un traître en lisant les pages 42 à 50.

Les Compétences

Etape suivante : les compétences. Il en existe tout un tas, dont vous trouverez la liste sur votre fiche. Tous les personnages ont dans chacune de ces disciplines un indice de compétence qui peut varier de 1 à 20. Plus votre indice dans une discipline donnée est fort, plus vous avez de chances d'utiliser cette compétence avec succès.

Les Indices d'Attributs

Sur votre fiche de personnage, toutes les compétences sont classées par attributs ; ainsi, la compétence en Epée de Force est inscrite sous l'Indice d'Agilité. C'est parce que chaque compétence "dépend" d'un des cinq indices d'attributs, lequel sert d'indice de base pour toutes les disciplines qu'il "gouverne".

Exemple : vous avez obtenu un score de 15 en Agilité, ce qui vous donne un Indice d'Agilité de 4. Vous aurez donc un indice de départ de 4 dans toutes les compétences "gouvernées" par l'Agilité (Epée de Force, entre autres).

Les Points de Compétence

Au départ, vous disposez également de 30 points qui vous servent à accroître vos indices de compéten-

ces. En gros, vous pouvez les répartir comme bon vous semble entre les différentes disciplines. Chaque fois que vous investissez un point sur une compétence, l'indice correspondant à cette discipline augmente de un. Seule limitation, vos indices de compétences ne peuvent à l'origine excéder 12, à moins qu'il ne s'agisse de disciplines pour lesquelles vous avez reçu une formation spéciale (voir ci-dessous).

Exemple : vous avez un Indice d'Agilité de 4, votre indice de base pour la compétence Epée de Force est donc également de 4. Si vous investissez 5 points de compétence sur cette discipline, vous aurez un indice de 9 en Epée de Force.

Les Formations Spéciales

Chaque service offre à ses membres une formation spéciale pour certaines compétences. Si vous avez reçu une formation de ce genre dans une discipline donnée, vous pouvez investir des points sur cette compétence jusqu'à obtenir un indice de 13 ou 14. Consultez la Table des Compétences par Service de la page dépliable A, vous y trouverez la liste de tous les services et, pour chacun, celle des compétences pour lesquelles il offre une formation spéciale.

Exemple : si votre personnage appartient à PLI, il peut avoir un indice maximum de 14 dans les compétences suivantes : Corruption, Baratin, Falsification, Connaissance des Réseaux Publics, Utilisation et Maintenance d'Utilibot et Manipulations Biologiques.

Le Matériel

L'Ordinateur pourvoit généreusement à la plupart des besoins en matériel des citoyens du Complexe Alpha. Afin de leur éviter la lourde responsabilité du stockage et de l'entretien de leur équipement, il décourage la propriété privée. Cependant lorsqu'un citoyen s'élève du statut d'INFRAROUGE à la position enviable de Clarificateur, on lui offre la possibilité d'acquérir certains articles destinés à son utilisation

personnelle.

Votre personnage débutera avec l'équipement de base suivant : Pistolet laser et armure refléctante ROUGES. Il s'agit là d'articles standards destinés à tous les Clarificateurs ROUGES et qui lui seront confiés sans qu'il lui en coûte un crédit.

Mais votre personnage dispose également d'un capital substantiel de 100 crédits, qu'il peut investir dans du matériel supplémentaire. Observez la liste du Matériel Accessible à Partir de l'Accréditation ROUGE (voir page dépliable A), vous y trouverez tous les articles que vous pouvez légalement acheter à votre niveau d'accréditation. Si vous désirez quelque chose qui ne figure pas sur cette liste, demandez à votre Maître de Jeu ; vous risquez tout au plus qu'il vous fasse exécuter pour cette témérité frisant la trahison.

Raffinements Divers

Un Clarificateur peut faire personnaliser un article lui appartenant moyennant une dépense supplémentaire de 25 à 50 % du prix de cet article. La nature exacte de cette personnalisation est laissée au libre choix du joueur (vérifiez quand même auprès de votre Maître de Jeu, il peut décréter que ce que vous envisagiez est interdit, ou bien vous réclamer une taxe supplémentaire) mais il s'agit souvent d'améliorer la solidité, la fiabilité, la puissance ou bien la présentation de l'article en question.

Une pratique courante consiste à dépenser quelques crédits de plus afin de donner un cachet particulier à son uniforme (en ajoutant quelques fioritures contrastant avec la combinaison ou bien en faisant imprimer des symboles patriotiques sur les armes ou le matériel).

Dépendant, de nombreux Clarificateurs préfèrent prudemment économiser leurs crédits au cas où ils devraient payer une amende. C'est là une attitude fort sage car ne pas payer rapidement ses amendes relève de la trahison. Celles-ci sont distribuées pour divers motifs : mauvaise conduite, perte ou détérioration du matériel confié par l'Ordinateur, hygiène douteuse, manquement aux ordres, etc.



4. Attributs et Compétences

Au cours de la partie, chaque fois que votre personnage entreprend une action, vous (ou dans certains cas le Maître de Jeu) faites un jet d'attribut ou de compétence pour déterminer si elle est ou non couronnée de succès.

Les compétences ont toujours priorité sur les attributs. Si l'action entreprise dépend en toute logique d'une compétence, vous utiliserez celle-ci. Les jets d'attributs ne vous serviront que lorsque l'action en question n'est "gouvernée" par aucune compétence. Ainsi, comme il n'existe aucune compétence en Saut, vous ferez jet d'Agilité si votre personnage entreprend de sauter au-dessus d'un gouffre.

C'est au Maître de Jeu de choisir l'attribut ou la compétence à utiliser, et sa décision fait loi.

De façon générale, on considère les attributs comme des capacités innées et ils ne sont pas modifiés en cours de partie. Par contre les compétences sont des aptitudes acquises et votre personnage peut donc se perfectionner dans ce domaine.

Utilisation des Compétences et Attributs

Lorsque vous faites un jet de compétence ou d'attribut, vous lancez le dé, et si le score obtenu est inférieur ou égal à votre indice de compétence ou au score correspondant à l'attribut, l'action entreprise

réussit. Dans le cas contraire, elle échoue.

Sauf modification particulière, un score de 20 indique automatiquement un échec et un score de 1 un succès. Même si vous avez un indice de compétence de 0, vous pouvez essayer d'utiliser une discipline, un score de 1 vous assurerait quand même le succès. Par contre, un score de 20, et c'est l'échec... même si votre indice dans la compétence en question est 20.

N'oubliez pas que vous "possédez" toutes les compétences ; si vous n'avez investi aucun point sur une discipline, c'est l'indice de son attribut directeur qui vous servira de référence pour les jets.

Lorsque votre personnage entreprend une action particulièrement facile ou au contraire extrêmement difficile, le Maître de Jeu a le droit de modifier l'indice de compétence ou le score initial de l'attribut qui va servir de référence pour votre jet (de toute évidence, il est plus facile d'atteindre un objet à bout portant qu'à plus d'un kilomètre de distance). Mais il arrivera parfois que le Maître de Jeu modifie votre indice de compétence (ou votre score initial pour l'attribut concerné) sans vous l'annoncer. Cela se produira toutes les fois qu'un facteur dont vous n'avez absolument pas connaissance influera sur les chances de succès de l'action entreprise. Aussi ne vous étonnez pas si votre Maître de Jeu vous annonce qu'un jet apparemment réussi a en fait échoué.

A quoi correspondent les Différentes Compétences ?

En général, vous pouvez le deviner d'après leur nom. Il est évident qu'on utilisera la compétence Armes Laser si l'on doit tirer avec un laser, et qu'on se servira de l'indice en Armes Laser du tireur lorsqu'on lancera le dé pour savoir s'il a atteint sa cible.

Mais qu'est-ce au juste que la Psychoscopie ?

Vous trouverez ci-dessous une description accessible au premier Clarificateur ROUGE venu de toutes les compétences dont le nom ne parle pas de lui-même. Si vous voulez des détails supplémentaires, ne vous gênez pas pour commettre le délit de trahison qui consiste à lire les pages 57 à 61.

Les Compétences d'Agilité

Epée de Force : C'est une compétence de combat. Utilisez l'indice correspondant chaque fois que votre personnage essaiera de pourfendre un adversaire avec cette arme.

Grenade : Encore une compétence de combat. Lorsque vous balancez une grenade sur quelque chose, lancez le dé contre l'indice correspondant pour voir si elle a bien suivi la trajectoire que vous pensiez. Si vous obtenez un 20, c'est peut-être que vous avez



lancé la goupille et pas la grenade !

Neuro-Fouet : Toujours une compétence de combat... Mais aussi une arme très redoutable !

Armes de Corps à Corps primitives : On dit à mots couverts (les rumeurs relèvent de la trahison) qu'à l'Extérieur, il existerait des gens qui, n'ayant pas profité de l'éducation bienveillante que fournit l'Ordinateur aux citoyens Alphaiens, ressemblent aux hommes des cavernes et utilisent encore des armes désuètes appelées couteaux, épées, matraques et autres. Dans le Complexe Alpha, ces armes sont rares ; mais le personnel des Forces Armées apprend parfois à s'en servir.

Matraque : Elle ressemble assez à celle de nos policiers et la Sécurité Interne s'en sert pour tout et n'importe quoi. Cette arme est fort utile pour faire marcher la racaille INFRAROUGE.

Mains Nues : Autrement dit ce à quoi vous en êtes réduit lorsque vous n'avez ni épée ni neuro-fouet, ni matraque à portée de la main.

Les Compétences d'Aplomb

Remarquez que toutes ces compétences, à l'exception de la Falsification, peuvent être employées contre d'autres personnages joueurs. Si vous voulez amener un PJ à faire quelque chose par la Duperie, la Corruption, le Fayotage ou autre, vous pouvez toujours essayer. Lancez alors votre dé, mais même si le jet est réussi, ce sera à l'autre joueur de décider si son personnage accède à la requête du votre. Votre jet n'a pas d'influence sur lui.

Fayotage : Art d'entrer dans les bonnes grâces de vos supérieurs.

Corruption : Bon moyen d'entrer dans les grâces

d'à peu près n'importe qui. Signalons au passage que l'utilisation de cette compétence relève de la trahison.

Duperie : Art de persuader quelqu'un de vous laisser faire ce dont vous avez envie alors qu'à coup sûr il ne devrait pas.

Baratin : Ressemble beaucoup à la Duperie, seulement il vous faut parler et agir vite... et surtout espérer que vous pourrez prendre la tangente assez vite. Si vous dupez quelqu'un ; il peut très bien ne jamais s'en apercevoir ; par contre si vous le baratinez, ça finira par arriver, mais avec un peu de chance, vous serez déjà loin...

Falsification : Les démarches pour obtenir un de ces maudits bons d'exécution par les voies officielles sont parfois tellement ardues que ça n'en vaut pas la peine... D'un autre côté, l'utilisation de la compétence en Falsification relève de la trahison.

Interrogatoire : Art d'arracher à la racaille commie mutante des informations utiles.

Intimidation : Cette compétence ne vous fait pas à proprement parler entrer dans les bonnes grâces de vos inférieurs, mais elle peut vous assurer leur coopération.

Motivation : Cette compétence de commandement vous permet d'amener des gens à faire vos quatre volontés et même à penser que c'est une bonne idée !

Eloquence : Excellente méthode pour amener toute une foule à faire vos quatre volontés.

Psychoscopie : Généralement utilisée pour deviner si quelqu'un ment ou dit la vérité.

Logique Spécieuse : La Duperie ne prend ni avec les robots ni avec les ordinateurs, car ces intelligences artificielles sont trop logiques. Face à elles, vous devez élaborer des raisonnements parfaitement logi-

ques mais basés sur des postulats incomplets ou fallacieux pour pouvoir parvenir à vos fins. C'est tout un art, une compétence en soi, demandez un peu à des politiciens !

Les Compétences de Dextérité

Armes Laser, Energétiques, à Aire d'Effets ou à Projectiles : Ces compétences vous permettent d'utiliser différents types d'armes. Vous vous en servez également lorsque ces armes tombent en panne et que vous essayez de les réparer.

Armes de Jet Primitives : Equivalent de la compétence en Armes de Corps à Corps Primitives mais pour arcs, flèches, pierres, canettes de bière, etc.

Armes de véhicules (Tir, Aire d'Effets et Lancement) : Ces compétences vous permettent d'utiliser des armes montées sur véhicule.

Les Compétences de Sens de la Mécanique

Connaissance des Réseaux Publics : Autrement dit connaissance des systèmes d'air conditionné, de distribution des eaux et de récupération des déchets ainsi que des réseaux électriques, de transport et de communication utilisés au sein du Complexe Alpha. Cette compétence est particulièrement utile lorsqu'il vous faut trouver dare-dare un conduit d'aération ou quelque chose de ce genre pour échapper à la mitraille de vos adversaires.

Utilisation et Maintenance de Robots : A chaque type de robots correspond une de ces compétences. Elles servent essentiellement pour l'utilisation et la réparation de ces engins (surprise !).

Utilisation et Maintenance de Véhicules : Même chose, mais pour les véhicules.

Les Compétences d'Adaptabilité

Chimiothérapie : Art de provoquer des états tels que la pleine conscience, le sommeil ou le bonheur grâce à l'ingestion de petits cachets.

Démolition : Compétence qui vous permet de dissocier utilisation de TNT et suicide.

Médecine : Art de soigner les blessures et de guérir les maladies.

Sécurité : Ou "comment jongler avec verrous et alarmes en trois leçons".

Discretion : Art de devenir invisible.

Surveillance : Compétence permettant de brancher et débrancher micros et caméras espions.

Survie : Vous permet de ne pas mourir de froid ou noyé sous une averse diluvienne, d'éviter de planter la tente dans le lit d'un torrent à sec, et bien d'autres choses utiles.

COMPETENCES D'INGENIERIE

Manipulations Biologiques : Art de créer des monstres mutants dans les laboratoires de biologie du Complexe Alpha.

Chimie : Cette compétence a de fort nombreuses applications, mais il semblerait que les PJs s'obstinent toujours à l'utiliser pour fabriquer des explosifs.

Electronique : Vous permet de raccorder un transistor à à peu près n'importe quoi.

Mécanique : Art de mettre au point des engins diaboliques dignes du savant Cosinus.

Energie Nucléaire : Vous permet de faire fonctionner un réacteur sans contaminer la moitié du Secteur avec des déchets radio-actifs.

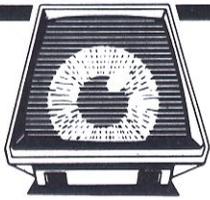
COMPETENCES EN ORDINATEUR

Analyse : Art de décrire un listing.

Recherche d'Information : Vous permet de découvrir des choses intéressantes en utilisant un ordinateur.



Formation sur le tas pour la compétence en démolition



5. Principes du Système de Combat

De nombreux jeux de rôle utilisent des systèmes complexes de déplacement et de combat directement issus des wargames dont ils sont les descendants. Ces systèmes peuvent convenir à ceux qui apprécient les wargames, mais il mettent l'accent sur la compétition au détriment du spectaculaire et leurs règles compliquées tendent à freiner l'action. PARANOIA utilise un système "tactico-dramatique" — une sorte "d'anti-système" — qui encourage au contraire des successions rapides d'actions spectaculaires.

Son secret réside dans le fait que tous les détails des déplacements, des combats et du cadre de l'action sont laissés aux soins du Maître de Jeu. C'est là la clef de voûte de notre système : vous dépendez entièrement du Maître de Jeu. Vous lui décrivez les actions que vous souhaitez entreprendre et il vous dit si elles réussissent ou échouent. Plus besoin d'hexagones ni d'étapes précises ! Fini les fastidieux déplacements de pions ou de figurines suivant des procédés lents et compliqués !

Le Maître de Jeu vous décrit la situation telle que la voit votre personnage.

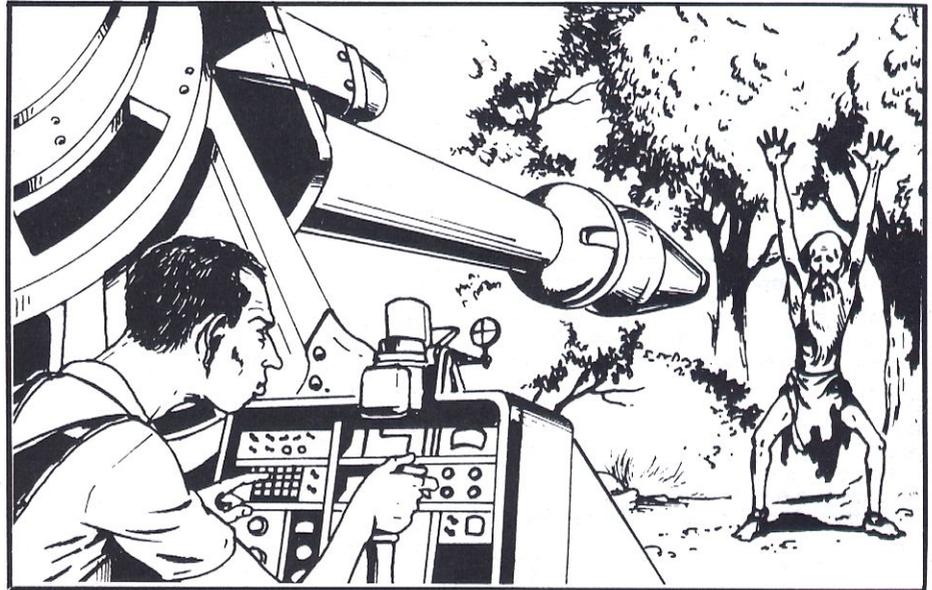
Vous lui annoncez les actions qu'entreprend celui-ci.

Le Maître de Jeu vous en décrit les conséquences.

Avec un tel système, le joueur astucieux ne cherche pas à optimiser son avantage tactique sur un adversaire ; il essaie plutôt de trouver la solution la plus spectaculaire. Les démarches amusantes l'emportent sur les tactiques mûrement réfléchies du wargamer.

Le Joueur : A l'attaque ! Arrière, sale vermine rampante ! Mon personnage franchit d'un bond la barricade sous une pluie de balles. Il charge résolument les traîtres commies mutants, lançant des grenades avec le geste auguste du semeur et entonnant à pleins poumons : "Allons enfants de l'Ordinateur, le jour de gloire..."

Le MJ : Bravo ! Bravissimo ! Voyons un peu (il



Le citoyen Ralf-U-YON prenant les précautions d'usage pour faire face à un traître commie mutant potentiellement dangereux.

lance le dé une bonne trentaine de fois pour déterminer le résultat des tirs commies à l'arme automatique : soupir plein de regret). Ils t'ont taillé en pièces... (Il lance de nouveau le dé pour les jets de grenades, ignore sans vergogne les résultats et poursuit) : MAIS... toutes tes grenades ont miraculeusement atteint leur but ; la menace commie est totalement écartée ; ton personnage est décoré à titre posthume du Moniteur d'Argent et de la Croix du Grand Circuit

Intégré pour ses actes de bravoure ; et son successeur clone reçoit un brevet de promotion. On l'applaudit bien fort !

Donnez dans le spectaculaire — de qualité... et le destin vous sourira.

Si vous êtes ennuyeux, c'est la mort certaine !



6. Décès et autres événements fâcheux

Vous avez été assommant et vous voilà donc mort ? Quelle est la suite du programme ?

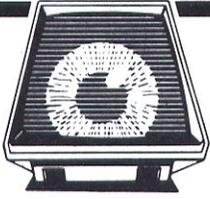
Ne vous affolez pas ! Ce n'est pas parce que vous êtes mort que vous ne pouvez plus vous amuser ! Comme nous l'avons dit plus haut, il existe cinq clones de votre personnage. L'Ordinateur a consciencieusement suivi sa programmation de base, il a prévu des troupes de renfort — en l'occurrence cinq copies conformes de chaque individu. Alors si votre personnage meurt, il vous suffit de modifier le chiffre qui termine son nom en ajoutant une unité.

L'Ordinateur fait livrer son remplaçant clone sur le lieu de l'action dans les délais les plus brefs. Parfois, si l'équipe est en mission loin du Complexe Alpha, cette opération prend malgré tout un peu de temps ; d'autres fois, c'est seulement l'affaire de quelques instants.

Votre nouveau personnage possède les mêmes compétences, attributs et pouvoirs mutant que son prédécesseur. Son capital en crédits et sa société secrète ne changent pas non plus. A vrai dire, il n'est pas très vraisemblable que même des jumeaux parfaitement identiques (autrement dit des clones, pour simplifier) aient exactement les mêmes intérêts et la même somme sur leur compte en banque — mais il faut reconnaître que ça facilite considérablement les choses ! Il est également fort curieux qu'une fois que l'Ordinateur ait démasqué un mutant, il ne se doute pas que son frère clone doit avoir la même mutation — et pourtant c'est comme ça ! Et ne vous faites pas de reproches : ce n'est pas plus aberrant que la plupart des choses qui se produisent dans le Complexe Alpha !

Ce n'est pas parce que votre personnage s'est trahi en utilisant un pouvoir mutant que les autres PJs ont le droit d'exécuter son successeur clone. Aux yeux de l'Ordinateur, tout le monde est innocent jusqu'à preuve du contraire ; or personne n'a prouvé que le deuxième clone de votre personnage était un mutant. Bien entendu, il est de loin plus facile de prouver que quelqu'un était un traître lorsqu'il n'est plus là pour se défendre pour cause de décès ! Mais il serait vraiment mal venu de saisir ce prétexte pour éliminer le nouveau personnage d'un joueur dès qu'il entre en scène, avant qu'il ait eu le temps de s'attirer des ennuis par ses propres moyens ! Une telle attitude recevrait la récompense qu'elle mérite — par les soins du MJ ou des autres joueurs.

Et qu'arrive-t-il lorsque le sixième clone de votre personnage meurt ? Sale histoire... il faut créer un nouveau personnage !



7. Les Missions confiées par l'Ordinateur

Avant de commencer une partie, le Maître de Jeu vous prend généralement à part pour une courte entrevue (s'il ne le fait pas et que vous avez des questions à lui poser, prenez vous-même l'initiative). Cette petite discussion vous permet d'apprendre si sa société secrète a des informations utiles ou du matériel à faire parvenir à votre personnage ; elle vous met également au courant des dernières rumeurs qui circulent dans le Complexe Alpha et de choses de ce genre. Bien entendu, il n'est pas question d'en discuter avec les autres joueurs (la plupart des choses que vous pourriez leur demander relèveraient de la trahison).

L'aventure commence généralement par une mise en alerte que reçoit votre personnage — autrement dit, un message émanant de l'Ordinateur lui demandant de se présenter quelque part pour son briefing. Durant ce briefing, les PJs reçoivent des informations vitales pour le bon déroulement de leur mission (il arrive aussi qu'ils ne reçoivent pas ces informations, et c'est vraiment regrettable, surtout lorsqu'elles sont effectivement vitales). Quoi qu'il en soit, désobéir à l'Ordinateur relève de la trahison ; votre personnage se hâtera donc vers sa salle de briefing avec le plus grand zèle.

Après ce briefing, il partira le plus souvent d'un pas tranquille s'équiper dans les locaux de PLI, où il pourra réquisitionner tout le matériel qui vous semblera utile. Il est peu probable qu'on le lui donne, mais ça ne coûte rien de demander.

Etape suivante : R & C. Il pourra y recevoir des engins fabuleux que ce service vient tout juste de mettre au point. Se porter volontaire pour tester des appareils expérimentaux est un bon moyen d'entrer

dans les petits papiers de l'Ordinateur. Il arrive même que ces engins s'avèrent utiles.

Bien entendu, R & C contrôle de très près la fiabilité, la sûreté et la facilité d'emploi de ses appareils expérimentaux. On ne les a pratiquement jamais vus exploser, se liquéfier, ou expédier leur utilisateur dans des dimensions inconnues avec retour sous forme de pièces détachées, de bouillie déliquescence voire d'amas de pustules. Non, vous pouvez être sûr que ces engins ne présentent pas le moindre danger !

Ensuite, la mission commence. L'Ordinateur expose toujours clairement les objectifs d'une mission aux Clarificateurs à qui il la confie. Comme il prend à cœur les besoins et les aspirations de tous les citoyens, il fait toujours en sorte que ces Clarificateurs aient les compétences, les aptitudes et le matériel voulus pour accomplir leur mission. Autrement dit, toutes les missions sont des parties de plaisir. D'ailleurs, leurs objectifs étant toujours à la portée de ceux qui doivent les atteindre, l'échec d'une mission dénonce clairement un sabotage communiste délibéré et suffit à justifier l'exécution de l'équipe de Clarificateurs responsable.

Si, pour les besoins de leur mission, les Clarificateurs doivent s'aventurer hors du Complexe Alpha, on confie à chacun un com-unit (c'est-à-dire un communicateur radio-vidéo longue distance qui leur permet de communiquer entre eux). Inutile de préciser que l'Ordinateur, toujours soucieux de la sécurité de tous, surveille constamment les PJs via ces mêmes com-units. Si un Clarificateur se séparait de son appareil, ne serait-ce qu'un bref instant, l'Ordinateur en conclurait qu'il cherche à échapper à sa bienveillance afin de perpétrer quelque sabotage.

L'ordinateur désigne généralement un des PJs comme leader d'équipe. Mais il arrive parfois que les Clarificateurs soient autorisés à choisir eux-mêmes leur chef (bien entendu, ne pas se soumettre aux ordres du leader relève de la trahison). Celui-ci peut, s'il le désire, se désigner un successeur, une sorte de second qui prendra sa relève en cas de décès.



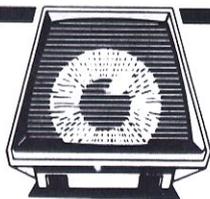
Le citoyen Blanc-B-ECK offrant joyeusement sa candidature pour servir le Complexe Alpha et son Ami l'Ordinateur en tant que Clarificateur.

Si des robots sont affectés à l'équipe pour une mission, l'Ordinateur désignera un chef opérateur parmi les Clarificateurs. Celui-ci et lui seul sera habilité à commander les robots (et disposera des codes indispensables à cette tâche). Lui aussi pourra se choisir un second qui lui succèdera s'il est tué ou neutralisé en cours de mission. Commander des robots sans y être habilité relève de la trahison.

Souvent, d'autres Clarificateurs de l'équipe se voient confier des responsabilités spécifiques : officier garant de la loyauté, officier chargé des communications, officier garant de l'hygiène, officier délégué aux loisirs, etc.

Attention : curieusement, il semblerait que les missions soient régulièrement le théâtre d'actions dénonçant des traîtres. Ouvrez toujours l'œil ! Vous ne pouvez jamais être sûr que la personne qui se tient à côté de vous ne va pas s'avérer être un traître comme mutant. Or ne pas éliminer un traître comme mutant est passible d'exécution sommaire. Un bon conseil :

**RESTEZ SUR VOS GARDES !
NE FAITES CONFIANCE
A PERSONNE !
GARDEZ VOTRE LASER
A PORTEE DE MAIN !**



8. Intrigues, Avancement et Trahison

Les récompenses d'un Service Dévoué

Servez l'Ordinateur ! L'Ordinateur est votre Ami ! Votre loyauté sera récompensée.

Mais bien sûr comme dit un excellent dicton : "Loyauté bien ordonnée commence par soi-même" ! Et ce serait une bonne idée de vous assurer amis fidèles afin qu'ils vous renvoient l'ascenseur... Les citoyens avisés ne manquent pas une occasion d'accroître leur fortune et de s'élever dans la hiérarchie, que ce soit par des voies officielles ou par des moyens moins catholiques. Pour ce qui est des voies officielles signalons les avancements, primes et autres points de confiance qui viennent récompenser un dévouement enthousiaste et loyal à l'Ordinateur et au Complexe Alpha. Quant aux moyens moins orthodoxes, citons le piston, l'extorsion de fonds, les pots de vin, les contacts avec le milieu, les conspirations souterraines et les revenus issus du marché noir.

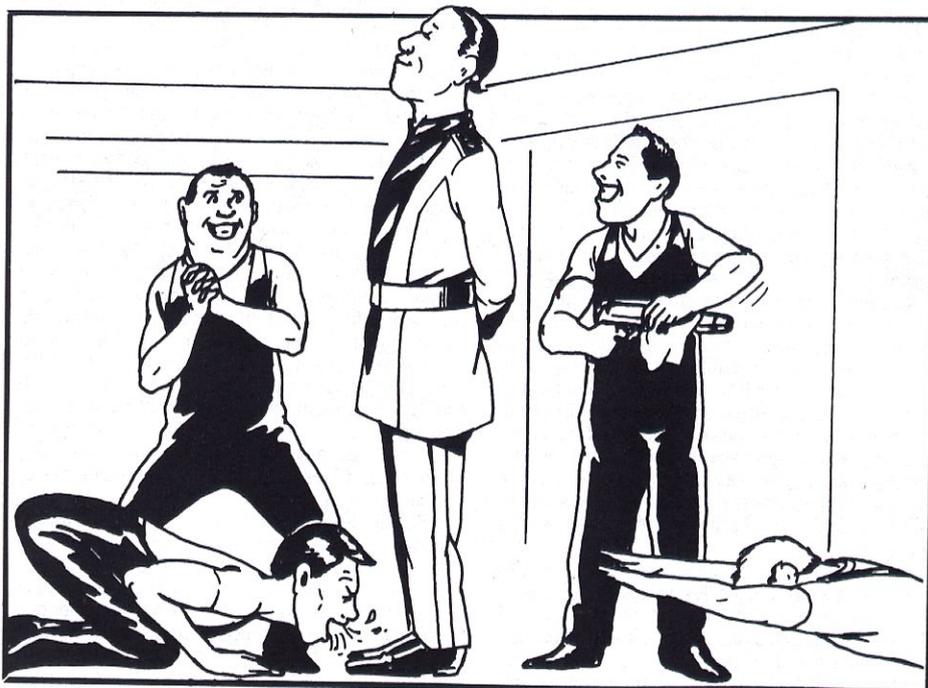
Dans la plupart des jeux de rôle, les personnages ont deux objectifs principaux : 1. Se maintenir en vie ; 2. S'élever dans la hiérarchie et accroître leurs pouvoirs. PARANOIA ne fait pas exception à la règle, mais, au moins dans un premier temps, l'objectif numéro un risque de monopoliser toute votre attention. Cela dit, une fois que vous aurez saisi les principes directeurs nécessaires à la survie dans le Complexe Alpha, votre personnage pourra commencer à jouir des avantages qui récompensent un dévouement à la fois zélé et habile : richesse, position enviable et puissance. Mieux encore : il pourra traiter ses ennemis comme ceux-ci n'auraient pas hésité à le traiter, et disposer pour ce faire d'armes toujours plus meurtrières !

Les RATs

Les RATs (Retours d'Ascenseurs Tarifables) vous permettent de garder trace des faveurs que l'on vous doit pour service rendu. Ils vous sont offerts, à la discrétion du Maître de Jeu, lorsque votre personnage s'attire les faveurs d'un service, d'une société secrète, ou de quelqu'autre organisation ou personne influente du Complexe Alpha. Un RAT n'est payable qu'auprès de la personne ou de l'organisation qui l'a concédé (c'est logique : PLI n'aurait jamais renvoyer l'ascenseur à un personnage sous prétexte qu'il a rendu service à la société secrète des Léopards de la Mort).

Si vous disposez d'un RAT auprès d'une organisation ou d'un individu, vous pouvez l'utiliser pour lui demander une faveur. Dites au Maître de Jeu que vous employez votre RAT et formulez votre requête. Il vous annoncera si elle est acceptée ou non. Si votre demande relève de la trahison, vous pouvez la confier au Maître en privé.

Les RATs ont une grande valeur. Vous n'en récupérez un que lorsque votre personnage rend vraiment service à quelqu'un. Quand vous "encaissez" un RAT auprès de l'organisation ou de la personne qui vous l'a concédé, ne demandez pas la lune : vous n'obtiendrez ce que vous voulez que si elle est en mesure de l'offrir ; si le service demandé est à peu près équivalent au service rendu et si la requête semble amusante au Maître de Jeu. Sinon, vous risquez d'avoir tout faux ou de recevoir un cadeau empoisonné.



Etes-vous prêt à payer... le prix d'une trahison ?

Les Points de Compétence

Utilisez vos compétences et vous verrez leurs indices s'améliorer. A la fin d'une aventure, il y a des chances que le Maître de Jeu vous annonce que vous avez gagné un certain nombre de points de compétence. Vous devez les investir immédiatement afin d'accroître vos indices — exactement comme vous avez réparti votre capital initial de 30 points. Le MJ formulera peut être des restrictions du genre : "Vous ne pouvez investir ces points que sur des compétences d'Agilité" ; s'il ne le fait pas, vous pouvez améliorer les indices des compétences de votre choix.

Vous avez parfaitement le droit de dépasser la limite initiale de 12 ou 14 points, celle-ci ne s'applique qu'à la création des personnages. Vous pouvez accroître vos indices autant que vous le voulez. A première vue, il ne semble pas très intéressant de dépasser 19, car obtenir 20 à un jet indique automatiquement un échec ; cependant, n'oubliez pas que le MJ soustrait parfois des points à vos indices avant les jets, il arrive même qu'il les divise par deux (lorsque votre personnage entreprend des actions vraiment très difficiles). Or il est plus facile de tirer au plus 26 (par exemple) divisé par 2 que 20 divisé par 2.

Pas question d'économiser les points de compétence comme les crédits : si vous ne les investissez pas sur le champ, ils sont perdus.

Les Crédits

Tous les citoyens ont un compte bancaire, avec un solde en crédits — positif ou négatif. C'est l'Ordinateur qui effectue les opérations et stocke ces données. Si on lui en fait la demande, on peut à tout instant obtenir un extrait de compte avec chaque fois le solde exact. Positivement chaque fois !

La valeur précise du crédit reste un mystère pour les économistes du Complexe Alpha. Son taux de change est un secret si bien gardé que la rumeur prétend que même l'Ordinateur l'ignore (mais les rumeurs relèvent de la trahison). Pourtant tous les économistes s'accordent sur un point : le crédit subit des fluctuations importantes, sans qu'on puisse déterminer de règles quant à son évolution.

Dieu merci, les citoyens ont rarement l'occasion d'acheter quoi que ce soit avec leurs crédits et le problème reste académique. De temps à autres, PLI organise une vente d'articles en surplus (boussoles, forêts de perceuses, bouts de ficelle, etc.) mais en général, c'est l'Ordinateur qui fournit tout — et ce que l'Ordinateur ne fournit pas n'a aucune raison de vous intéresser ! Les citoyens estimés se voient parfois proposer de petites gâteries (automobiles personnelles, combinaisons signées de grands couturiers, luxueuses vacances dans des secteurs lointains)... enfin, lorsqu'ils ont assez de crédits pour se les payer !

Les crédits servent également à payer les amendes que l'on peut recevoir pour des délits tels que détérioration de biens appartenant à l'Ordinateur, comportement fantaisiste ou maraudage.



A la fin d'une aventure, il arrive souvent que les Clarificateurs reçoivent une prime en crédits, pour récompenser leur performance exemplaire. Si elle est vraiment importante, mettons 1000 crédits, c'est signe qu'ils ont trouvé grâce aux yeux de l'Ordinateur. Par contre, une chiche récompense, disons 3 crédits, traduit de façon subtile la déception de leur Ami.

L'Ordinateur offre également des primes pour la capture des pires ennemis du Complexe Alpha — Clarificateurs déserteurs, saboteurs, agitateurs commies, mutants non enregistrés ou agents de sociétés secrètes. Les joueurs montent souvent de petits concours informels, c'est à qui découvrira le personnage dont la tête est le plus mise à prix — et empochera la récompense en abattant ce vil traître.

Pour l'Ordinateur, c'aurait été gaspiller de précieuses ressources que de conserver la trace écrite de tous les menus achats des citoyens (acquisition d'une bouteille de potion dynamique gazeuse ou de biscuits salés à base d'algue), c'est pourquoi on trouve partout dans le Complexe Alpha des distributeurs de crédits automatiques. On peut y retirer jusqu'à 100 crédits en plasticreds ; ces jetons de plastique sont la monnaie d'échange la plus courante dans le Complexe Alpha, on peut même les réintroduire dans un distributeur automatique et créditer d'autant son compte en banque.

Inutile de préciser que les plasticreds sont couramment utilisés dans les transactions du marché noir.

L'Avancement

Naturellement, si vous accomplissez votre tâche particulièrement bien, vous pouvez espérer être promu à un niveau d'accréditation plus important. Comme l'argent est pratiquement inutile et qu'on vous accorde matériel, informations, respect et con-

fiance en fonction de votre seule accréditation, l'avancement est sans aucun doute la plus importante récompense que vous puissiez recevoir.

Le Prix de la Trahison

Nous sommes persuadés qu'il ne vous viendrait jamais à l'idée de décevoir l'Ordinateur. Nous savons bien que vous menez toujours à bien vos missions, que jamais vous n'avez laissé de biens de l'Ordinateur se détériorer par manque de soins, que jamais au grand jamais vous ne vous livrez au trafic de marchandises de marché noir, que vous faites toujours une entière confiance au jugement de vos supérieurs, et que votre langue ne fourche jamais lorsque vous faites votre rapport à l'Ordinateur. C'est donc par pure curiosité que vous lisez ce paragraphe. Nous en sommes convaincus.

Précisons tout de même que la trahison est généralement sanctionnée par l'exécution sommaire. Mais, dans son infinie sagesse, il arrive que l'Ordinateur épargne des traîtres, ne réclamant à leur encontre que des amendes, un changement de poste, une chimiothérapie, une cure de restructuration de la personnalité, un blâme public ou des réprimandes officielles.

De nombreux comportements, s'ils ne constituent pas des preuves formelles de trahison, entraînent cependant une certaine suspicion. Afin de toujours savoir dans quelle mesure l'Ordinateur fait confiance (ou se méfie) de chacun, le Maître de Jeu tient à jour le total de points de trahison de tous les personnages. Chaque fois que l'un de ces personnages n'obéit pas aux ordres, doute de l'Ordinateur, endommage ou détruit du matériel, utilise un pouvoir mutant non enregistré, parle ou agit contre l'Ordinateur, conspire avec d'autres citoyens, ou laisse soupçonner qu'il appartient à une société secrète, il écope de

points de trahison.

Plus un personnage a de points de trahison, moins il y a de chances que l'Ordinateur lui confie du matériel, réponde favorablement à ses demandes d'information et prête foi à ses propos. Mais il y a pire : si quelqu'un dépasse le seuil fatidique de 20 points de trahison, il sera automatiquement exécuté.

Fort heureusement, il existe un moyen de réduire le total de ses points : servir l'Ordinateur avec un dévouement méritoire. Recevoir des points de confiance de vos supérieurs, mener à bien des missions, démasquer et exécuter des traîtres, vous montrer particulièrement obéissants lorsque vous vous adressez à l'Ordinateur... Tout cela a des chances de faire l'affaire. Ajoutons à cela que si votre personnage est abattu, il ne laisse pratiquement pas d'"ardoise" à son successeur clone.



9. Quelques Règles de Conduite

Les Coups en Traître

Dans la plupart des autres jeux de rôle, les personnages joueurs sont amenés à lutter contre des adversaires et des obstacles que le Maître de Jeu jette en travers de leur chemin ; cela encourage les joueurs à s'entraider pour atteindre un objectif commun.

PARANOIA fournit des adversaires et des obstacles à gogo mais sans encourager la coopération entre PJs. A vrai dire, dans PARANOIA, les personnages joueurs ont même les meilleures raisons du monde de redouter leurs collègues et de s'en méfier sérieusement. Ils ne peuvent atteindre la réussite personnelle qu'en piétinant les dépouilles d'autres PJs, et les accidents sont plus souvent dus à des batailles rangées entre personnages joueurs qu'à l'intervention d'ennemis extérieurs.

Jouer ce double jeu avec force mensonges, coups en traître et stratégies machiavéliques est une véritable mine de fous rires. Si vous n'oubliez jamais que tout le monde est prêt à vous tomber sur le dos, vous ressentirez un plaisir intense chaque fois que vous réussirez à doubler quelqu'un en tirant le premier.

Mais bien sûr, il ne faut pas que l'atmosphère paranoïde du jeu déborde insidieusement sur le monde réel.

Méfiance, mensonges et coups en traîtres entre PJs, cela fait partie du jeu ; mais il ne faudrait pas que cela déteigne sur les relations des joueurs.

Notes et Entrevues Privées

Afin que les autres joueurs ignorent les activités de votre personnage, il vous faudra souvent communiquer avec le Maître de Jeu et lui seul. Vous avez deux façons de le faire : soit en lui glissant une note sur un bout de papier, soit en le prenant à part dans une autre pièce.

Dans une entrevue privée, vous pouvez parler librement et échanger des idées sans contrainte. D'un autre côté, vous monopolisez complètement l'attention du Maître de Jeu, et si vous le faites trop souvent, cela finira par agacer les autres joueurs. De plus, si tout le monde se met à demander des entrevues privées pour un oui ou pour un non, vous passerez votre temps à attendre la fin de ces apartés et ça finira par vous porter sur les nerfs à vous aussi. Ce genre d'entrevues freinent le cours de la partie, n'ayez recours à elles qu'avec modération.

L'utilisation de notes est une méthode plus efficace pour communiquer discrètement car elle n'interrompt pas la partie. Cela dit, il faut du temps pour écrire une note, et son contenu est fatalement limité. Cependant, dans la mesure du possible, ayez recours aux notes plutôt qu'aux entrevues privées.

Un Peu de Discrétion

Bien des choses auxquelles on ne pourrait rien trouver à redire dans d'autres jeux de rôle sont très mal vues dans PARANOIA. Ainsi, regarder la fiche de personnage d'un autre joueur serait un moyen peu fair-play de se procurer des preuves de trahison contre son PJ.

Votre personnage peut fort bien écouter aux portes, il n'y a rien à y redire ; mais essayer de surprendre une conversation privée entre le Maître de Jeu et un autre joueur, ce serait tricher.

Si le MJ s'entretient en privé avec un joueur, vous êtes prié de respecter leur intimité. L'ignorance contribue beaucoup à entretenir le suspense dramatique des aventures de PARANOIA. Les joueurs et le Maître de Jeu sont en droit d'attendre que l'on respecte le secret qui entoure leur personnage, leurs notes et leurs conversations privées.

Informations Réservées aux Personnes d'Accréditation ULTRAVIOLETTE

Les livrets de règles de nombreux jeux de rôle sont divisés en deux parties, l'une destinée aux joueurs, l'autre au MJ. PARANOIA ne fait pas exception à la règle ; au contraire, plus que bien d'autres, ce jeu repose sur le fait que les joueurs sont pour l'essentiel



maintenus dans l'ignorance et c'est pourquoi le gros de ce livret est accessible aux seules personnes d'accréditation ULTRAVIOLETTE, c'est-à-dire lisible seulement par le Maître de Jeu. Bien entendu, il serait idiot de vendre un jeu à quelqu'un tout en lui interdisant d'en lire la moitié ; cependant nous vous recommandons deux choses :

1. Ne lisez pas l'aventure ! Seul le Maître de Jeu est censé le faire et vous y perdriez tout plaisir à la jouer. Si malgré tout vous la lisez, confessez-le au MJ et choisissez entre ces deux solutions : ne pas jouer la partie correspondante (il y en aura toujours d'autres !) ou bien la jouer en essayant au maximum de ne pas tirer avantage de ce que vous savez. Laissez aux autres joueurs le plaisir de découvrir tout seuls ce qui se passe plutôt que d'étaler votre savoir.
2. De nombreux citoyens du Complexe Alpha en savent plus long qu'ils ne devraient. Cela relève de la trahison, certes, mais ce genre de trahison est à peu près inévitable si vous voulez survivre dans un tel univers. Cela dit ces citoyens font toujours de leur mieux pour dissimuler leurs connaissances illégales. Et cela devrait aussi être la ligne de conduite de votre personnage. Allez-y ! Vous pouvez lire les passages réservés aux personnes d'accréditation ULTRAVIOLETTE mais, si en cours de partie vous laissez deviner votre connaissance de ces textes, ça vaudra un point de trahison à votre personnage. Il est évident que même si vous n'avez pas lu la section correspondante vous finirez par connaître le système de combat de PARANOIA (à force de jouer), mais si, dès votre première aventure, vous dissertez sur les détails de ce système, vous risquez de vous trouver nez à nez avec des armes d'un calibre impressionnant.

Les Remplaçants Clones

Votre personnage s'appelait Mod-R-NRT-1 et s'est fait désintégrer par un certain Fred-J-LSD sous prétexte qu'il avait "emprunté" sa ration de sythochoco. L'Ordinateur fait livrer votre nouveau clone. Vous en voulez encore à Fred-J, Mod-R-NRT-2 ouvre donc le feu...

Hep là ! hep là ! du calme ! Mod-R-NRT-2 a la même personnalité et les mêmes capacités que son frère décédé, c'est entendu... Mais c'est quand même quelqu'un d'autre ! Il se peut que vous en vouliez encore au joueur qui incarne Fred-J, mais votre personnage ne peut pas avoir de rancune de ce genre : il n'était pas là quand son frère s'est fait tuer ; il n'a donc aucune raison d'ouvrir le feu.

Si vous voulez vous venger, il vous faudra trouver quelque chose de plus subtil ! Votre personnage n'a qu'à observer Fred-J du coin de l'œil, il finira par le pincer en train de faire quelque chose d'illégal, ou par monter un dossier bidon contre lui...

Mod-R-NRT-2 s'est avéré posséder le pouvoir mutant de Télékinésie et a été exécuté pour cette trahison. Mod-R-NRT-3 entre en scène. Comme les autres personnages joueurs savent qu'il possède la même mutation et que c'est donc un traître, ils ouvrent le feu...

Coupez, elle est mauvaise, on recommence...

Scène deux, deuxième :

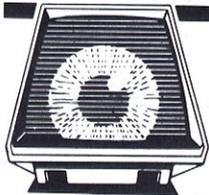
Les joueurs savent peut-être que Mod-R-NRT-3 est doué de Télékinésie, mais leurs personnages l'ignorent. On précise que tous les clones sont identiques, mais c'est pour la commodité du jeu. Ça permet de faire quelques plaisanteries faciles et surtout de ne

pas perdre du temps à créer chaque fois de nouveaux personnages. Il n'empêche que l'Ordinateur et les citoyens du Complexe Alpha ignorent que tous les clones d'une même famille possèdent la même mutation. Ce n'est pas parce que vous savez que tel personnage est un traître que votre PJ le sait forcément. Agissez en conséquence.

D'ailleurs, si les joueurs découvrent qu'un clone possède un pouvoir et que le Maître de Jeu pense que ça pourrait gâcher la partie de donner la même mutation à son successeur, il peut parfaitement décider, à titre exceptionnel, de lui en donner une autre. Alors n'allez pas croire que tous les clones d'une même famille ont automatiquement le même pouvoir mutant sous prétexte que c'est écrit dans les règles.

Dans PARANOIA, il arrive souvent qu'on gomme délibérément la frontière qui existe entre un joueur et son personnage. Cependant, dans de nombreux cas il est important de se rappeler que cette frontière existe bel et bien et de ne pas laisser ses sentiments personnels influencer sur le comportement de son PJ (ni, à l'inverse, ceux de son personnage influencer sur les relations entre joueurs). Comprenez bien que chaque clone démarre à zéro et ne lui prêtez pas les antipathies de son prédécesseur. Et enfoncez-vous bien dans la tête que ce n'est pas parce qu'un personnage a trahi le vôtre que vous devez en vouloir au joueur qui l'incarne ! La trahison fait partie du jeu !

Ne mélangez pas fiction et réalité. Tout manquement à cette règle relèverait de la trahison et serait passible d'exécution sommaire (pour votre personnage) et (pour vous), dans des cas extrêmes, d'une exclusion pure et simple de la table de jeu.



10. Introduction au Monde de PARANOIA

Maintenant, si ça vous dit, vous pouvez commencer à jouer. Si vous n'avez pas d'autres joueurs ni de Maître de Jeu sous la main, attaquez-vous donc à l'aventure en solitaire des pages 21 à 24. Elle vous en apprendra un peu plus sur le Complexe Alpha et vous montrera comment les principes de base du jeu fonctionnent dans la pratique.

Vous pouvez également lire la section "Des Tuyaux Destinés aux Traîtres" (pages 25 à 28), elle a été écrite par un traître notoire et contient plein d'indications utiles pour survivre dans l'univers meurtrier de PARANOIA.

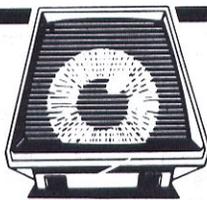
Vous savez maintenant créer un personnage, vous connaissez un peu le Complexe Alpha et l'Ordinateur

et vous en savez assez long sur les règles pour jouer. Il faut admettre que vous n'en savez pas bien lourd, mais c'est là la clef de tout le suspense et de l'esprit d'aventure qui règnent dans PARANOIA. La vie est pleine de sel lorsqu'on ne connaît pas ses ennemis. D'ailleurs, les Clarificateurs accomplis développent un sain sentiment d'insécurité.

Cependant, vous ne devez pas vous laisser paralyser par toute cette paranoïa. Vous devez survivre. Vous devez mettre à profit votre audace, votre intelligence et votre intuition pour gravir les échelons du pouvoir et de la renommée. C'est ainsi que vous pourrez avoir accès à des informations que votre actuel niveau d'accréditation vous interdit de connaître.

ACCREDITATION ROUGE
ACCREDITATION ORANGE
ACCREDITATION JAUNE
ACCREDITATION VERTE
ACCREDITATION BLEUE
ACCREDITATION INDIGO
ACCREDITATION VIOLETTE
ULTRAVIOLETTE ? Et au-delà ? Qu'ont-ils donc à vous cacher ? Et pourquoi ?





11. Une Aventure en Solitaire

En général, une partie de PARANOIA nécessite la participation d'un Maître de Jeu et d'un ou plusieurs joueurs. Mais il existe une catégorie spéciale d'aventures, dites "en solitaire", qui vous permet de jouer seul. Celle que vous trouverez ci-dessous a été conçue pour que vous puissiez vous familiariser avec l'univers de PARANOIA.

Chaque section, après vous avoir présenté la situation, vous offre le choix entre plusieurs attitudes. Vous vous décidez pour l'une d'entre elles et passez à la section indiquée.

Au fil de l'aventure, on vous demandera de temps à autres de noter certains codes ; inscrivez-les sur un bout de papier, vous en trouverez l'explication à la fin de l'aventure.

Quand vous aurez terminé cette aventure, recommencez-la. Faites des choix différents et observez la façon dont ils influent sur l'issue finale. Si vous vous en tirez bien, recommencez en faisant des choix aberrants. Cette aventure commencera à vous donner une idée des décisions, des choix et des conséquences auxquels doit faire face un Clarificateur lorsqu'il accomplit une mission pour le compte de l'Ordinateur.

Pour jouer cette aventure, vous avez besoin de papier, d'un crayon, d'un dé et de la fiche de personnage au nom de David-R-URK-1 (voir page 12). Commencez votre lecture par la section 1.

1

L'Ordinateur vous fait parvenir la mise en alerte suivante :

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

Clarificateurs David-R-URK-1 (Services Techniques), Joshua-R-THR-2 (Services Techniques) et Edit-O-OFX-2 (Services Techniques)

Présentez-vous en salle 1-F6 du quartier général à 13:00 heures. Enquête sur des défaillances suspectes des systèmes de surveillance des quartiers résidentiels de Lonnie-KKD-3 et Virgil-KKD-4 ; coordonnées résidentielles : F6-117/KKD.

Acceptez-vous la mission ?

Oui : allez en 7.

Non : allez en 14.

2

Elle garde son arme braquée sur vous jusqu'à l'arrivée du morgbot et de la brigade de Sécurité Interne venus récupérer le corps de Joshua. Elle vous accompagne ensuite jusqu'au quartier général où vous subissez un interrogatoire poussé avant d'être relâché. Allez en 55.

3

Joshua tire sur Edit, la manque et se retrouve à découvert. Edit tire à son tour et fait mouche. Joshua s'effondre, touché entre les deux yeux. Edit se retourne vers vous en braquant son arme.

Son habileté à manier cette arme vous a impressionné. Vous ne pensez pas pouvoir dégainer votre laser et faire feu avant qu'elle ne vous touche. Il vous est impossible de fuir. Elle garde son arme braquée sur vous jusqu'à l'arrivée du morgbot et de la brigade de Sécurité Interne venus récupérer le corps de Joshua. Allez en 55.

4

Vous pouvez tirer sans entrave soit sur Edit, soit sur Joshua.

Vous faites feu, allez en 41.

Si vous avez un appareil anti-personnel modèle X324-09 et que vous tirez avec, allez en 23.

5

C'était une très mauvaise idée de tourner le dos à Edit, avec les lasers, c'est un véritable tireur d'élite. Vous lisez : "Edit-O est un agent de la Sécurité Interne. Éliminez-la". Vous regardez si personne ne vous observe, vous avalez le message et partez vers votre rendez-vous. Allez en 43.

19.

6

Un court message est inscrit sur le flacon d'algue diététique que vous trouvez par terre, dans la cabine. Vous lisez : "Edit-O est un agent de la Sécurité Interne. Éliminez-la". Vous regardez si personne ne vous observe, vous avalez le message et partez vers votre rendez-vous. Allez en 43.

7

On vous propose un appareil anti-personnel expérimental à tester. Acceptez-vous de le prendre pour cette mission ?

Oui, allez en 26.

Non, allez en 44.

8

Apparemment, vous n'avez rien touché ; ou alors l'appareil ne fonctionne pas. Par contre vous êtes couvert de petites brûlures causées par des éclats de plastique fondu. Allez en 3.

9

Des agents de la Sécurité Interne arrivent immédiatement, suivis de près par des docbots. On s'occupe aussitôt de votre blessure tandis que vous êtes interrogé par la Sec. Int. Vous êtes expédié dans un hôpital où vous recevez la visite de votre supérieur qui vous offre une prime de 20 crédits et une note de l'Ordinateur vous exprimant toute sa confiance. Moins de cinq minutes après que vous ayez fait votre rapport, Joshua est arrêté et exécuté sur le champ. Notez la lettre M et allez en 55.

10

Votre laser laisse un trou carbonisé dans le mur. Dans la confusion générale, personne ne peut dire qui vous aviez visé. Joshua tire sur Edit, la manque et se retrouve à découvert. Edit tire elle aussi mais fait mouche. Joshua s'effondre. Edit se retourne, son pistolet braqué sur vous. Notez la lettre N.

Si vous tirez sur Edit, allez en 47.

Si vous rengainez votre arme, allez en 2.

11

Joshua a apparemment fini ce qu'il était en train de faire, il se dirige vers Edit qui promène son détecteur dans le couloir. Il dégaine brusquement un pistolet laser et tire à bout portant, atteignant Edit au visage. Elle s'effondre sans un cri. Notez la lettre L et choisissez entre les attitudes suivantes :

Vous vous jetez à plat ventre, allez en 39.

Vous dégainez et armez une arme quelconque, allez en 21.

Vous demandez à Joshua ce qui lui prend, allez en 15.

Vous vous contentez de continuer à observer, allez en 33.

12

David n'a jamais été un menteur bien convaincant mais il a de la chance et Edit semble le croire lorsqu'il affirme qu'il vient juste de "trébucher" sur la boîte à outils. Elle rengaine son laser.

Notez la lettre H et allez en 36.

13

Vous ne savez pas au juste comment il fonctionne ; lorsque vous avez ouvert le boîtier, un mélémé de fils rouges, verts et bleus s'en est échappé. Vous ne savez pas exactement comment ils étaient branchés à l'origine ; si ça vous dit, vous pouvez les rebrancher au hasard, mais allez savoir ce qui se passera lorsque vous essaieriez de vous servir de l'appareil... Notez la lettre E et allez en 50.

14

Refuser une mission relève de la trahison. Répétez. Et maintenant, acceptez-vous la mission ?

Oui, allez en 7.

Non, allez en 51.



15

Joshua se retourne vers vous avec une étincelle fanatique dans le regard et déclame : "Libérons l'Homme de la machine ! Un jour nous serons tous libres !" Sur quoi il pointe son laser vers vous.
Allez en 33.

16

Vous évitez Joshua, franchissez la porte et vous retrouvez dans le couloir. Il tire une fois encore sur vous, vous blesse à la main. Puis il panique et prend la fuite. Dans la foule affolée, toute poursuite est inutile. Votre main blessée commence à vous élaner.

Vous cherchez le premier terminal venu pour faire rapport des événements à l'Ordinateur : allez en 9.

Vous tentez de vous enfuir pour trouver un endroit où vous cacher, allez en 46.

17

(Là, normalement, le Maître de Jeu lancerait le dé et consulterait ses tables pour déterminer l'effet de votre tir sur Edit ; mais nous supposerons avec bienveillance que David a une chance infernale).

Joshua tire sur Edit, mais n'atteint que le mur. Elle achève son adversaire d'un coup bien ajusté. Cependant, vous profitez du fait qu'elle est maintenant à découvert pour lui griller la cervelle. Elle s'effondre à terre, tuée sur le coup.

Notez la lettre L choisissez entre les attitudes suivantes :

Vous essayer de vous enfuir, allez en 45.

Vous vous rendez en expliquant que les deux Clarificateurs se sont entretués, lancez le dé (votre indice de duperie est égal à 4). Si vous tirez 4 au plus, allez en 53. Si votre score est supérieur à 4, allez en 53.

18

Votre pouvoir mutant d'Hypersens vous permet de voir que Joshua est en train d'ajuster un canon VERT à son pistolet laser. Vu son niveau d'accréditation (ROUGE), il ne devrait pas être en possession d'un tel article. Votre armure ne protège pas contre les armes laser équipées de canons de cette couleur, et celle d'Edit sans doute non plus.

Vous criez pour avertir Edit, notez un 1 et allez en 30.

Vous ne faites rien, notez un J et allez en 11.

19

Edit, agent de la Sécurité Interne, vous fait prisonnier et signale votre comportement à l'Ordinateur. Vous êtes destitué de vos fonctions de Clarificateur. L'aventure se termine pour vous. Vous devenez vulgaire ouvrier et travaillez dans l'infâme puanteur des silos à nourriture. Dieu merci, l'Ordinateur reste votre Ami.

20

Vous pourrez peut-être en savoir plus sur cet appareil en le démontant pour l'examiner.

Vous n'essayez même pas, allez en 50.

Vous essayez, faites un jet de compétence en Mécanique (votre personnage a un indice de 6 dans cette discipline). Si vous tirez 6 au moins, allez en 32. Si votre score est supérieur à 6, allez en 13.

21

L'arme de Joshua est prête, il tire le premier.
Allez en 33.

22

Edit s'effondre en se tordant de douleur, Joshua se retourne vers vous en souriant et tire. Notez un L et choisissez parmi les attitudes suivantes :

Vous essayez d'esquiver son tir et de vous enfuir dans le couloir, allez en 34.

Vous essayez de dégainer votre laser de la main gauche et pour riposter, allez en 21.

Vous tentez d'engager un corps à corps avec Joshua, allez en 52

23

Si vous avez noté un E, allez en 8, sinon, en 35.

24

Vous surprenez ces paroles : "et une demande d'informations de cette nature est totalement déplacée. Pour cette fois, je me contenterai de signaler cette requête à l'Ordinateur, mais au prochain comportement suspect de votre part, je demanderai expressément à ce que vous soyez retiré de cette mission. Est-ce que vous avez une quelconque idée des conséquences d'une telle demande émanant du leader de l'équipe de mission ? Le sujet est clos !" Le sujet est clos !

La personne qui parlait s'approche de vous, vous l'entendez à sa voix. Vous avez tout juste le temps de vous éloigner de la porte et de prendre un air innocent ; déjà, Edit et Joshua entrent dans la pièce.
Allez en 36.

25

La trousse à outils de Joshua n'a rien de spécial. Celle d'Edit fait entendre un BIIIIIP d'alarme dès que vous la touchez. Dans la pièce d'à côté, la voix se tait instantanément.

Vous essayez de faire taire l'alarme en utilisant votre compétence en Mécanique, allez en 37.

Vous quittez immédiatement la pièce, allez en 54.

26

On vous confie un appareil anti-personnel expérimental modèle X324-09. C'est un neuro-étourdisseur. On s'en sert comme d'un pistolet laser, mais il demande moins de précision de tir. Votre loyauté envers l'Ordinateur sera récompensée.

Notez le numéro de série de cet appareil expérimental sur votre fiche de personnage. L'engin est livré sans mode d'emploi. Demandez-vous des informations supplémentaires ?

Oui, allez en 38

Non, allez en 20.

27

Ce paragraphe ne fait pas partie de l'aventure solitaire, donc, si vous êtes en train de le lire, c'est que vous n'avez pas suivi les instructions de l'Ordinateur. Donnez-vous un point de trahison.

28

Vous esquivez Joshua et parvenez presque à atteindre la porte, mais une douleur fulgurante vous transperce la poitrine. Vous tombez à terre. Tandis que votre esprit s'obscurcit, vous vous revoyez, enfant, jouant à la balle dans les couloirs.

David-R n'est plus de ce monde. Joshua-R est rapidement arrêté et exécuté. Edit-O reçoit des funérailles de héros et on lui consacre un spot de 10 minutes aux informations du soir.

Tous est bien qui finit bien ; l'Ordinateur est votre Ami.



**29**

Apparemment, Joshua porte une armure reflex ROUGE, mais bien que vous l'avez touché, il n'est que sonné. Quoi qu'il en soit, vous avez réussi à détourner son attention assez longtemps pour qu'Edit puisse lui loger un rayon pile entre les deux yeux. Il s'effondre comme un robot démantibulé et reste à terre, immobile.

Edit rengaine son laser et vous remercie de votre aide. Cependant, elle vous surveille du coin de l'œil tandis que vous attendez ensemble l'arrivée du morgbot et de la brigade de Sécurité Interne venus récupérer le corps de Joshua. Elle promet de demander votre avancement pour la loyale assistance que vous lui avez fournie. Notez un K et allez en 55.

30

Edit et Joshua ont tout deux entendu votre cri. Edit dégaine, son adversaire lui tire dessus mais la manœuvre, elle se jette à plat ventre pour être à couvert.

Vous filez vous mettre à l'abri, allez en 48.

Vous dégainez et armez une arme quelconque, allez en 4.

Vous vous contentez de continuer à observer la situation, allez en 3.

31

David a un indice minable en Baratin : 1 ; lancez le dé.

Vous tirez un 1, allez en 12.

Votre score est supérieur ou égal à 2, allez en 49.

32

Vous ne savez pas au juste comment cet engin fonctionne, mais il comporte une batterie démesurément grande et n'est apparemment muni d'aucun dispositif permettant de doser l'énergie libérée lorsqu'on s'en sert. Vous le remontez, certain de ne pas l'avoir endommagé. Notez un D et allez en 50.

33

Le rayon du laser de Joshua vous atteint en pleine poitrine. Vous ressentez une douleur fulgurante et puis c'est le trou noir. Vous distinguez cependant une voix lointaine : "Pauvre diable, te voilà enfin libéré de la machine ! et ensuite le silence.

David-R est mort. Joshua est rapidement arrêté par la Sécurité Interne. Il est accusé de trahison et de destruction de biens appartenant à l'Ordinateur. On l'exécute sur le champ.

Tout est bien qui finit bien. L'ordinateur est votre Ami.

34

Joshua tire et manque sa cible. Si vous parvenez à l'éviter et à atteindre la porte, vous vous retrouverez dans le couloir au milieu de la foule. Pour esquiver Joshua, vous devez réussir un jet d'Agilité (vous avez un score de 13 pour cet attribut) ; lancez le dé ;

Vous tirez 13 au plus, allez en 16.

Vous obtenez plus de 13, allez en 28.

35

Le neuro-étourdisseur libère une puissante onde énergétique et simultanément, sa température augmente. L'engin explose avant que vous ayez pu le lâcher, projetant sur vous une pluie de débris de métal et de plastique brûlants. Lancez le dé.

Si vous avez tiré sur Edit et que vous obtenez 16 au plus, allez en 22.

Si vous avez tiré sur Joshua et que vous obtenez 16 au plus allez en 40.

Si votre score est supérieur à 16, allez en 8.

36

"David-R ? Je m'appelle Edit-O, et voici Joshua-R" prenant une pose menaçante, Edit poursuit : "C'est moi qui suis responsable de cette opération et j'entends que vous ne l'oubliez jamais, ni l'un ni l'autre !"

Elle vous ordonne à tous deux de prendre votre boîte à outils et de la suivre. Elle vous conduit ensuite jusqu'aux quartiers résidentiels de Lonnie-KKD-3 et de Virgil-KKD-4, coordonnées F6-117/KKD. Arrivée là, elle sort une clé de sa poche et ouvre la porte. Elle envoie Joshua inspecter la principale unité de surveillance dans la pièce commune et vous ordonne de vérifier l'unité annexe qui se trouve dans la chambre. Elle vous surveille un moment, puis commence à inspecter le sol et les murs à l'aide d'un étrange appareil.

De l'endroit où vous êtes, vous pouvez voir Joshua ; par contre, il n'est pas dans le champ de vision d'Edit. Joshua, qui ne semble pas se douter que vous l'observez, tire quelque chose de la poche de sa combinaison et commence à le bricoler. A cette distance, vous ne pouvez pas bien voir ce qu'il fabrique, mais peut-être que votre pouvoir d'Hyper-sens vous le permettrait...

Vous utilisez votre mutation, allez en 18.

Vous ne le faites pas, allez en 11.

37

Il n'existe pas de moyen simple d'éteindre l'alarme rapidement. Une femme apparaît à la porte donnant sur la pièce voisine, laser au poing.

Vous levez les bras en l'air et vous vous rendez, allez en 49.

Vous essayez de vous tirer de cette situation embarrassante en utilisant votre compétence en baratin, allez en 31.

Vous prenez la fuite, allez en 5.

Vous tentez d'attaquer cette femme soit avec une arme, soit à mains nues, allez en 42.

38

Désolé, mais votre niveau d'accréditation ne vous donne pas accès à cette information.

Notez un C et allez en 20.

39

Joshua se penche dans l'embrasure de la porte, tire et manque son coup. Jamais vous ne pourrez armer votre laser avant qu'il ne refasse feu à bout portant. Par contre, si vous parvenez à l'éviter et à atteindre la porte, vous vous retrouverez dans un couloir grouillant de monde. Pour ce faire, il vous faut réussir un jet d'Agilité (vous avez un score de 13 pour cet attribut) ; lancez le dé.

Si vous obtenez 13 ou moins, allez en 16.

Si votre score est supérieur à 13, allez en 28.

40

Joshua s'effondre en se tordant de douleur ; Edit se retourne en brandissant son arme dans votre direction, mais elle s'aperçoit que votre arme s'est désintégrée et que vous êtes blessé ; elle rengaine son laser pour vous donner les premiers soins. Elle vous traite avec respect en attendant qu'une brigade de la Sécurité Interne vienne récupérer la dépouille recroquevillée de Joshua. Tandis que le docbot vous

emporte, elle salue votre bravoure et vous garantit que l'Ordinateur récompensera votre loyauté.

Allez en 9.

41

Vous n'êtes pas un tireur d'élite au laser, vous n'avez qu'un indice de 7 dans cette compétence. Lancez le dé.

Si vous obtenez 7 ou moins et que vous avez tiré sur Edit, allez en 17.

Si vous obtenez 7 ou moins et que vous avez tiré sur Joshua, allez en 29.

Si votre score est supérieur à 7, allez en 10.

42

Edit-O a dégainé son arme et la braque sur vous ; vous devez soit dégainer à votre tour, soit traverser toute la pièce pour l'attaquer au corps à corps. Le premier rayon d'Edit vous atteint en pleine poitrine. Vous perdez conscience et tombez à terre, où son deuxième tir vous achève (comme vous avez essayé de l'attaquer, elle ne se sent absolument pas obligée de vous capturer vivant).

David-R n'est plus. Edit reçoit de l'avancement pour avoir éliminé un traître.

La trahison ne paie pas. Servez l'Ordinateur. L'Ordinateur est votre Ami.

43

Joshua-R et Edit-O ne sont pas dans la salle de conférence du quartier général lorsque vous y arrivez, mais leurs deux boîtes à outils sont posées par terre derrière la porte. Dans la pièce voisine, vous entendez une voix féminine qui s'adresse sèchement à un homme, mais vous ne pouvez distinguer ses paroles.

Profitant de ce qu'il n'y a personne dans la pièce, vous ouvrez les boîtes à outils et vous observez leur contenu ; allez en 25.

Vous vous approchez pour écouter à la porte, allez en 24.

Vous ne faites rien de tout cela, vous vous asseyez tranquillement et attendez l'arrivée des autres Clarificateurs, allez en 36.

44

Tester des appareils expérimentaux est un moyen de servir l'Ordinateur. L'Ordinateur est votre Ami. Accepteriez-vous maintenant de reconsidérer votre décision et d'accepter de vous voir confier cet engin expérimental ?

Oui. Notez un A et allez en 26.

Non. Notez un B et allez en 50.



45

Comme l'indiquent de nombreux documents, vous accomplissez cette mission avec Edit-O et Joshua-R ; la Sécurité Interne finira donc par vous retrouver, ce n'est qu'une question de temps. Fuir pour se dérober à une arrestation est un motif qui suffit amplement à justifier l'exécution sommaire.

David-R tombe dans une embuscade tendue par une brigade de la Sécurité Interne, il est abattu. Les agents Sec Int sont félicités pour avoir accompli leur devoir avec autant de rapidité et d'efficacité.

La trahison ne paie pas. Servez l'Ordinateur. L'Ordinateur est votre Ami.

46

Les agents de la Sécurité Interne, grâce aux témoignages de loyaux citoyens signalant un homme blessé à la main se comportant bizarrement dans le Secteur KKD, ont tôt fait de vous arrêter. En l'absence de tout contre-témoignage, l'Ordinateur conclut que vous avez pris la fuite pour échapper à l'arrestation, ce qui constitue une preuve suffisante de votre trahison. Vous êtes exécuté.

David-R est mort. Les agents de la Sécurité Interne sont félicités pour avoir fait preuve d'autant de rapidité et d'efficacité dans la capture de ce fugitif.

La trahison ne paie pas. Servez l'Ordinateur. L'Ordinateur est votre Ami.

47

Edit possède une armure reflé ORANGE, elle n'est donc pas blessée par vos tirs. Elle vous élimine tranquillement.

David-R est mort. Edit est félicitée pour avoir abattu deux traîtres. La trahison ne paie pas. Servez l'Ordinateur.

48

Vous entendez un laser faire feu plusieurs fois et puis c'est le silence. Edit s'avance dans la pièce où vous êtes et voit que vous n'avez pas d'arme. Elle braque la sienne sur vous jusqu'à l'arrivée de morgbot et de la brigade de la Sécurité Interne venus récupérer le corps de Joshua.

Allez en 55.

49

L'excuse lamentable de David, selon laquelle il aurait "trébuché" sur la boîte à outils, ne semble pas satisfaire Edit.

Allez en 19.

50

Tandis que vous vous dirigez vers la salle I-F6 du quartier général où vous devez retrouver vos collègues Clarificateurs, un passant vous adresse le signe de reconnaissance des Romantiques et murmure : "Mission pour la société Romantique. Rendez-vous dans la cabine de confession dont la porte est fendue pour plus de détails". La cabine en question se trouve juste devant vous.

Vous arrêtez pour chercher un message direct à l'intérieur, notez un F et allez en 6.

Vous vous arrêtez pour chercher un message direct à l'intérieur, notez un F et allez en 6.

51

Refuser une mission relève de la trahison. David-R redevient INFRAROUGE et on l'envoie travailler dans les silos à nourriture. Vue sa nouvelle accréditation, posséder l'équipement d'un Clarificateur ROUGE relèverait de la trahison. On retire donc à David son laser et son armure reflé ROUGES.

Pour vous, l'aventure se termine. Vous voilà devenu un vulgaire ouvrier, travaillant dans la punteur des silos à nourriture et trainant derrière lui un dossier de comportement relevant de la trahison. L'Ordinateur est votre Ami.

52

Il vous faut vous rapprocher de Joshua pour pouvoir engager un corps à corps avec lui. Vous vous élancez mais il tire.

Allez en 33.

53

Que ceux qui mènent l'interrogatoire croient ou non à votre histoire, les preuves sont irréfutables. C'est bien votre laser qui a abattu Edit. L'Ordinateur vous juge coupable de trahison et ordonne votre exécution.

David-R n'est plus. La trahison ne paie pas. Servez l'Ordinateur. L'Ordinateur est votre Ami.

54

La porte s'ouvre derrière vous.

Allez en 5.

55

Vous avez survécu à cette mission.

Normalement vous ne sauriez pas si vous avez reçu des points de trahison. Le Maître de Jeu ne vous révélerait pas cette information. Cependant, afin de vous aider à comprendre la façon dont fonctionne l'univers de PARANOIA, nous allons vous dire combien de points de trahison vous avez reçus et même pourquoi vous les avez reçus. Vous trouverez la signification des lettres que vous avez notées au fil de l'aventure dans la liste ci-contre...

SIGNIFICATION DES LETTRES-CODES MENTIONNÉES DANS L'AVENTURE

A Comme vous avez accepté l'appareil expérimental, vous n'écopez d'aucun point de trahison.

B Vous écopez d'un point de trahison pour avoir refusé l'appareil expérimental.

C Vous recevez un point de trahison pour avoir réclamé des informations auxquelles ne vous donnait pas droit votre accréditation.

D Lorsque vous retournerez l'appareil expérimental à R & C, on s'apercevra que vous avez essayé de le trafiquer. Vous recevez un point de trahison pour avoir illégalement démonté cet engin dans l'espoir de vous procurer des informations auxquelles ne donnait pas droit votre accréditation.

E En démontant illégalement l'appareil expérimental afin de vous procurer des informations auxquelles ne vous donnait pas droit votre accréditation, vous l'avez endommagé. Vous écopez d'une amende de 20 crédits et d'un point de trahison.

F & G Ces deux lettres indiquent que personne ne vous a vu entrer en contact avec votre collègue de société secrète ou découvrir le message dans la cabine de confession. La lettre G précise que vous n'avez pas suivi les directives de votre société, ce qui pourrait se traduire par une perte de privilège ou une rétrogradation au sein de cet organisme.

H Cette lettre n'a aucune signification particulière — mais avouez que pendant quelques secondes, vous n'avez pas été tranquille...

I Votre total de points de trahison est réduit à une unité car vous avez agi rapidement pour protéger un agent de confiance de l'Ordinateur. Cependant, comme on ne tarde pas à découvrir que normalement vous ne pouviez pas savoir ce qui se passait dans l'autre pièce à moins d'avoir utilisé un pouvoir mutant, vous recevez un point de trahison pour possession présumée de mutation non enregistrée.

J Aucun point de trahison ou de confiance ; en effet, vous ne pouviez pas savoir que Joshua dissimulait une arme et on ne peut pas vous reprocher de ne pas avoir contré une menace que vous ignoriez.

K Bien qu'Edit ait quelques soupçons à votre égard, elle pense que vous méritez bien une récompense pour avoir tenté de l'aider. Votre total de points de trahison est réduit d'une unité.

L La mort d'Edit vous rapporte un RAT émanant de votre société secrète, et ce même si ce n'est pas vous qui l'avez abattue ou si vous ignoriez que vous étiez censé le faire (parce que vous n'aviez pas cherché à découvrir le message dans la cabine de confession).

M Vous avez agi rapidement et cela a permis la capture d'un traître, cela vous vaut de l'avancement ; félicitations, David-R-URK-1 !

N Edit ne sait pas au juste qui vous visiez ; elle signale à l'Ordinateur votre attitude équivoque et précise que vous ne lui avez pas porté assistance. Vous écopez d'un point de trahison.



12. Tuyaux Destinés aux Traîtres

(Adapté d'un article paru en février 86 dans le magazine américain Dragon).

Après "La Santé par les Plantes", document séditeux distribué par le Club Sierra dans le seul Complexe Alpha, est paru un manuscrit particulièrement infâme : "La Santé par la Trahison" dont les dirigeants de PURGE ("A bas l'Ordinateur, PURGE est votre ami !"), toujours inspirés, diffusent ci-dessous des extraits destinés à aider les Clarificateurs à survivre à leurs missions.

Ces informations seront surtout utiles aux Clarificateurs expérimentés, qui ont déjà vécu (sinon survécu à) plusieurs expéditions Paranoïques et ont une certaine connaissance de la confusion, de la folie institutionnelle et des dangers omniprésents auxquels on doit être prêt à faire face dans le Complexe Alpha. Si c'est la première fois que vous jouez à PARANOIA, ne vous sentez pas obligé de lire ce chapitre.

Les conseils suivants ont été, paraît-il, réunis et commentés par le populaire héros Clyde-B-ORO. Le manuscrit original (plus de 600 pages couvertes d'une écriture serrée) témoigne par son ampleur de la longévité de son auteur et par-là même de l'utilité probable de ses recommandations.

Il est Toujours Possible de Lécher les Bottes de Quelqu'un

Ou les censeurs d'un robot... Ou les touches d'un terminal informatique... De fait, lécher les bottes métaphoriques de l'Ordinateur avec maestria est la première des compétences à acquérir si l'on veut survivre dans ce monde cruel. Vous connaissez les paroles que l'Ordinateur aime à entendre ("tous les citoyens vivent dans le bonheur et la sécurité", "toute trahison a été dévoilée et éliminée", "tout le monde a une reconnaissance sans borne envers l'Ordinateur pour son infinie générosité et son souci du bien commun").

N'allez jamais dire à un clone (ou à un robot, ou à un ordinateur) des choses qu'il n'a pas envie d'entendre. Si cela vous oblige à vous exprimer de façon équivoque, et que l'on vous prend la main dans le sac en train d'interpréter librement les faits, reconnaissez avec zèle et promptitude que votre mémoire, vos sens ou votre jugement vous jouent des tours ; ou bien faites porter le chapeau à quelqu'un d'autre (de préférence à l'éternel bouc-émissaire : les traîtres commies mutants saboteurs) pour les informations regrettablement erronées dont vous disposez.

"Bon sang ! Comment diable ai-je pu oublier que nous avons perdu de fameux volbots ! Dans mon empressement à vous présenter mon rapport, j'ai du me laisser trahir par ma mémoire..."

"Oui, Ami Ordinateur ; les photographies pour le moins explicites que vous m'avez présentées montrent clairement que c'est bien moi qui ai réduit ce terminal en miettes à l'aide d'un marteau... Pauvre de moi ! J'ai du être le jouet de quelque infâme espion commie doué de puissants pouvoirs mutants de suggestion hypnotique ! De grâce, laissez-moi retrouver ce traître avant qu'il ne corrompe d'autres loyaux citoyens..."

Ayez toujours en tête quelques petits discours de ce genre au cas où il vous faudrait à l'improviste lécher quelques bottes pour sauver votre vie. Exemple :

"Bien sûr, les circonstances témoignent toutes contre moi... Mais je suis sûr que votre longue expérience et votre infinie sagesse vous ont démontrés que les apparences sont souvent trompeuses, surtout lorsque les grands maîtres de l'interprétation malveillante, ces traîtres de communistes, tissent autour d'une malheureuse victime un machiavélique réseau d'inexactitudes propres à détourner le cours de la justice et à faire retomber le blâme sur d'innocents et loyaux citoyens, pourtant tout dévoués à l'Ordinateur... Je demande simplement une chance de blanchir mon nom et de combattre le danger insidieux qui menace la sécurité de tous les citoyens et celle de leur bienveillant protecteur, je veux parler de l'Ordinateur".

De nombreuses phrases type entraînent à coup sûr une réaction favorable. En voici quelques-unes :

"Ami Ordinateur,..."

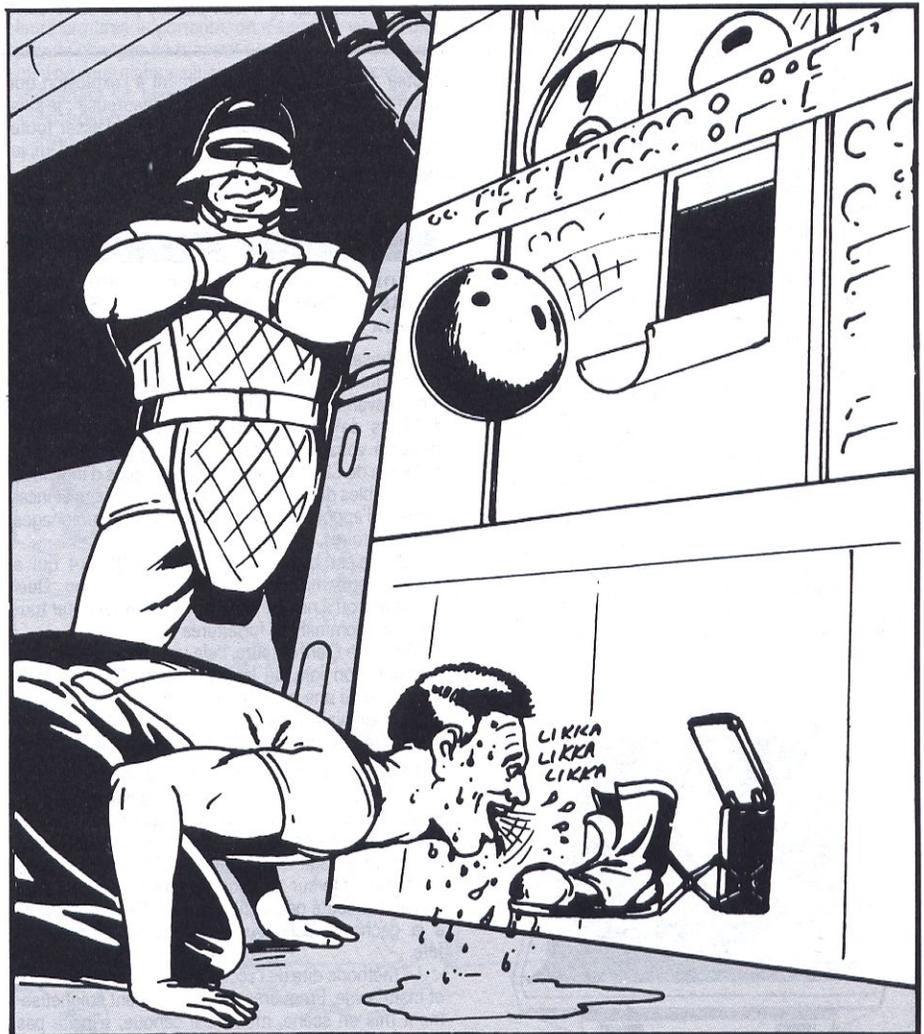
"qui est de toute évidence l'œuvre de quelque vil saboteur commie..."

"... ce qui implique clairement l'utilisation d'un pouvoir mutant non enregistré..."

"Il est positivement terrifiant de constater que même les sources d'information de l'Ordinateur sont gangrénées par les conspirateurs commies..."

"Non ! Bien sûr que non ! L'Ordinateur ? Se tromper ? C'est positivement impossible ! Il ne peut s'agir que d'un sabotage, œuvre de traîtres !"

"Mais je ne faisais que suivre vos ordres (à suivre et au choix) : en exécutant ce Grand Programmeur / en coopérant avec ce mutant clandestin / en testant cet imploseur expérimental... Et qui pourrait songer que vos ordres puissent avoir des conséquences fâcheuses ou imprévues ?"



Le Fayottage : première des compétences à acquérir si l'on veut survivre dans ce monde cruel.



"Je comprend parfaitement qu'à mon niveau d'accréditation, et pour mon propre bien, certaines informations importantes concernant (à suivre et au choix) le fonctionnement d'un volbot / la capacité de destruction de telle ou telle arme / l'instabilité d'un isotope donné, ne puisse pas m'être communiquées. J'ose espérer que plus je m'élèverai dans l'estime de l'Ordinateur, plus je serai à même d'éviter de telles destructions de matériel, conséquences dramatiques de mon ignorance".

Si Quelqu'un doit vous Lécher les Bottes, faites-le carrément, Commencez par les Semelles

De jeunes Clarificateurs ambitieux font souvent l'erreur de servir héroïquement l'Ordinateur... Alors qu'en fait, la démarche correcte consiste à amener ses subordonnés à agir héroïquement ! On se contente ensuite de s'attribuer leurs actes de bravoure après qu'ils aient trouvé une mort certaine — et soigneusement préparée (souvent dans les actes en question).

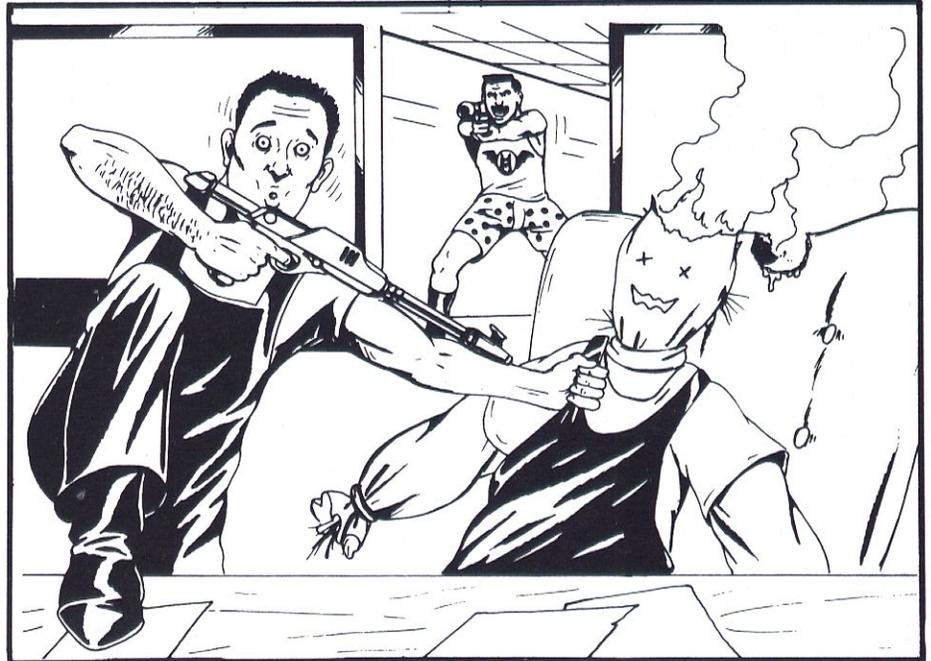
Lorsque vous donnez à des subordonnés des ordres qui risquent de les conduire à une mort certaine, faites en sorte qu'ils aient l'impression que vous leur faites une fleur en leur offrant l'occasion de se distinguer.

"Tenez, Gaston-B-AAL, prenez cette lampe torche à alimentation en plasma. Je suis sûr que si vous présentez un rapport exhaustif concernant les tests sur le terrain, ça vous vaudra au moins un point de confiance."

"Jack-R-ARG, je louerai le courage dont vous avez fait preuve en vous offrant pour désarmer ce robot en folie. Aucun des vétérans que nous sommes ne vous disputera l'honneur de servir l'Ordinateur de façon si dévouée et désintéressée."

Méfiez-vous des fayoteurs excessivement zélés. Ce sont le plus souvent des inconscients pleins de courage et tout dévoués à l'Ordinateur, qui ne présentent aucune menace pour vous et que vous pourrez facilement affecter à des tâches utiles auxquelles ils ne survivront pas. Cependant, certains petits fufus imagineront d'incroyables stratagèmes pour sortir vivants de la mission que vous leur aurez confiée, espérant bien tirer profit de leurs actes de bravoure pour s'élever socialement, voire pour comploter en vue de votre exécution. A ceux-là, confiez la mission pour laquelle ils se sont portés volontaires mais corsez-la à l'aide de complications qu'ils n'auront pas prévues. Exemple :

"Eh bien, je vous remercie de vous être proposé pour tenter de réparer ce canon à plasma défectueux. C'est là un geste fort noble... Bien entendu, partant pour une mission présentant autant de dangers, il ne serait pas très sage de prendre des risques supplémentaires avec les précieux biens de l'Ordinateur.



Même l'assassinat le mieux planifié peut se retourner contre son auteur.

Inutile d'exposer votre équipement à l'explosion qui pourrait résulter d'une tentative malheureuse ; je suis désolé, mais je dois vous demander de laisser toute votre matériel ici, avec nous, dans le bunker... Oui, je regrette, votre caisse à outils aussi ! ».

Il Finira Toujours par y avoir des Accidents... Alors le Plus Tôt Sera le Mieux !

Réduisez toujours au maximum le nombre des Clarificateurs de votre équipe de mission. Cela offre plusieurs avantages essentiels :

- Moins de Clarificateurs implique moins d'armes prêtes à vous tirer dans le dos.
- Moins de Clarificateurs, c'est aussi plus d'individus susceptibles de vous servir de bouc-émissaire et incapable d'apporter d'embarrassants témoignages contradictoires.

"Oui, c'est bien ce sale traître de Jack-I qui a saboté notre mission chaque fois qu'il a pu. Quel dommage qu'il ne soit plus là pour nous raconter toutes ses abominables forfaitures !"

- Moins de Clarificateurs, cela veut aussi dire moins de confusion lors de la distribution des points de confiance. Si une mission réussit et que vous en êtes le seul survivant vous pourrez certainement valoriser votre rôle décisif sans crainte d'être contredit.

La méthode la moins sophistiquée pour réduire les effectifs d'une équipe en mission consiste à pratiquer l'exécution sommaire. Cette technique est efficace si sa préparation et sa mise en œuvre sont soigneuses, mais s'il ne s'agit que d'une vulgaire démonstration d'artillerie faite sur un coup de tête, l'exécutant sera souvent exécuté par sa cible ou par d'autres citoyens à la gachette facile qui voudront se joindre à la fête.

La méthode dite de l'accident est bien plus efficace et maîtrisable. Premièrement, un accident soigneusement mis en scène, même s'il échoue, n'incite pas nécessairement sa victime à dégainer et à faire feu. Si la chose est bien étudiée, même une victime à l'esprit

vif peut ne jamais se douter qu'elle a été la cible d'une attaque. Et même si elle s'aperçoit que son accident n'était pas vraiment accidentel, elle ne saura pas au juste contre qui exercer les représailles. Deuxième avantage, lorsqu'une équipe de mission a été pratiquement décimée, il arrive qu'on demande des comptes aux rares survivants et si le décès de leurs collègues semblent vraiment accidentels, il y a peu de chances qu'on les condamne pour exécutions déguisées.

Ne Marchez jamais que Devant des Personnes Dignes de Confiance... Mais Existe-t-il des Personnes Dignes de Confiance !?

En matière de survie, l'ordre de marche de la troupe est élément déterminant. C'est généralement le leader qui a autorité pour décider de la formation adoptée par son équipe, si vous avez des suggestions judicieuses, c'est donc à lui qu'il faut les adresser. Cependant, si un leader est assez faible ou assez bête pour laisser ses troupes se déployer à leur gré, il faut que celles-ci comprennent bien les principes de base suivants :

Quelle que soit la formation adoptée par l'équipe, la position la plus enviable, c'est l'arrière. Le leader use généralement de ses prérogatives pour l'occuper (le petit veinard !). Si vous êtes leader ou supérieur à vos collègues de par votre accréditation, demandez ce privilège. Ne vous laissez pas détourner de votre objectif par d'habiles arguments du genre :

"Mon entraînement et mes compétences de combat me désignent clairement pour assurer l'arrière-garde de notre équipe..."

"Comme c'est moi qui porte le multicorder et que je dois enregistrer toutes nos activités, il faut obligatoirement que je me place derrière vous tous pour obtenir une vue panoramique ; ce que j'en dis, monsieur le leader..."

Bien entendu, si vous n'êtes pas leader, vous devrez à votre tour employer ces arguments. Il se





peut qu'ils prennent avec des chefs de mission peu expérimentés ou lents à comprendre. Cependant, si le leader s'arroge le privilège de fermer la marche, faites des pieds et des mains pour occuper la meilleure position restante. Il s'agit généralement de l'aile gauche ou droite, qui offrent au combattant un vaste champ de vision (et de tir !).

Si c'est vous qui maniez le multicorder ou quel qu'autre appareil inoffensif, vous avez de bonnes chances de pouvoir vous faufiler à l'arrière avec le leader : comme vous êtes gêné pour dégainer, vous représentez pour lui une menace moins directe que vos collègues. Notez toutefois qu'un leader prudent se débrouille toujours pour effacer tout enregistrement des opérations ; l'opérateur du multicorder court donc de sérieux risques en le plaçant près de lui et hors du champ de vision des autres Clarificateurs de l'équipe.

Si la position de celui qui ferme la marche est particulièrement enviable, ce n'est pas seulement parce qu'elle permet de tirer sur tout le monde tout en évitant de prendre une balle dans le dos... C'est aussi parce qu'elle est à l'abri des regards et donc idéale pour le Clarificateur qui veut faire quelque chose à l'insu du reste de l'équipe.

A l'inverse, celui qui ouvre la marche est la cible idéale de tous ses compagnons (sans parler des ennemis extérieurs) et peut constamment être surveillé par toute l'équipe. C'est généralement le Clarificateur qui représente la menace la plus sérieuse pour son leader qui sera affecté à ce poste. Si c'est vous le chef de l'équipe, ne gâchez pas cet atout en plaçant à la première imbécile venu !

Si c'est vous le chef, vous avez également tout intérêt à placer gentiment les demeurés et les poules mouillées juste devant vous en leur disant : "Regardez quel leader attentionné je fais : je prends soin de

placer les recrues sans expérience comme vous de façon à ce qu'elles soient particulièrement en sécurité !" Répétez-leur jusqu'à plus soif qu'ils sont parfaitement en sécurité et vous pourrez les descendre à loisir une fois que les vrais durs à cuire auront été éliminés.

Ne donnez jamais une position excentrée par rapport au gros de l'équipe à un Clarificateur armé d'un puissant engin de destruction à aire d'effet. Il ne pourrait pas résister à la tentation de se retourner pour balayer tout le groupe d'un seul coup. Placez toujours un tel personnage au centre de l'équipe de façon à pouvoir constamment le garder à l'œil.

Pensez à Tchernobyl : Ne vous Lancez que dans des Entreprises que vous Maîtrisez Parfaitement !

Les Clarificateurs peu expérimentés ont tendance à dégainer leur laser et à faire feu dès que quelqu'un dit ou fait quelque chose qui peut être interprété comme relevant de la trahison. C'est parfaitement stupide. Au lieu de chercher un prétexte pour éliminer quelqu'un, vous devez guetter l'occasion de le faire de manière radicale et sans courir de risques, de façon à ce qu'il soit mort avant même d'avoir pu dégainer.

Si l'on songe que les Clarificateurs sont rarement des tireurs d'élite, que le pouvoir de destruction de leurs armes est capricieux et la protection offerte par leurs armures importante, on s'aperçoit vite qu'on a peu de chances de tuer net un traître potentiel avant qu'il ne vous ait logé plusieurs balles dans la carcasse. Autrement dit, vous avez toutes les chances de finir aussi froid que votre victime ; c'est ridicule !

Non, prenez plutôt votre temps, préparez vos accu-

sations et descendez votre victime lorsqu'elle est pratiquement incapable de se défendre. Si elle est déjà occupée par d'autres problèmes (mettons en train d'attaquer des ennemis, d'en découder avec une arme défectueuse ou de lutter contre un robot en furie), c'est le moment rêvé. Quoi qu'il en soit, attendez au moins que son arme soit sagement rengainée et son attention distraite par autre chose. L'idéal serait que votre victime ne s'aperçoive même pas que vous êtes en train de l'attaquer. Dans la mesure du possible, attendez d'avoir une puissance de feu supérieure à la sienne ou que la situation vous permette de faire mouche presque à coup sûr — exemple : vous vous tenez derrière votre cible, la pointe de votre lance-projectiles appuyée contre son dos.

Avoir recours à une arme est souvent une imprudence en soi. La méthode de l'"accident" constitue généralement un moyen bien plus efficace d'éliminer un traître tout en pouvant prétendre à une récompense ; et si l'occasion de la mettre en pratique ne se présente pas durant la mission, il vous reste toujours le débriefing. Un solide dossier d'accusation de trahison est une arme bien plus meurtrière qu'un fusil laser et qui a moins de chances de se retourner contre vous qu'une exécution sommaire.

Un Fayot pour chaque Magouille, Un Bouc-Emissaire pour chaque Crime

Choisissez soigneusement vos victimes. Certains personnages feront de parfaits boucs-émissaires ou d'idéaux hommes à tout faire. Vous n'aurez aucun mal à pousser des individus impulsifs à la gachette facile à foncer tête baissée à l'assaut de l'ennemi, ce qui vous permettra de les descendre tranquillement par der-



Quelle que soit la formation adoptée par l'équipe, la position la plus enviable se situe toujours à l'arrière.



rière. En général, il est également facile de convaincre des petits gars pleins de zèle, de loyauté et de dévouement, de se lancer dans des aventures risquées auxquelles ils ne survivront pas ou qui distrairont suffisamment leur attention pour que vous puissiez leur tirer dessus en toute sécurité. Pleins d'un zèle naïf, ils se lanceront avec enthousiasme dans leur mission et n'auront même pas le temps de s'apercevoir que vous êtes en train de les rouler.

Vous avez intérêt à choisir des boucs-émissaires d'une accréditation inférieure à la votre, vous pourrez ainsi leur donner des ordres qui les mettront dans des situations telles que vous n'aurez aucun mal à leur faire porter le chapeau si vos plans tombent à l'eau ou se retournent contre vous. Ainsi, avant de tester une arme expérimentale, demandez toujours à un technicien de basse accréditation d'en faire la révision : si vos tests tournent mal, c'est que le technicien en question aura endommagé l'engin en le vérifiant. (Bien entendu, gardez toujours un œil sur lui durant la révision au cas où il saboterait bel et bien l'arme).

Les absents ont toujours tort (qu'ils soient morts, disparus ou imaginaires), choisissez donc des boucs-émissaires qui ne pourront pas se lever pour défendre leur cas au moment du débriefing ; le meilleur est, de loin, l'hypothétique traitre-commie-mutant, invisible mais toujours présent. L'Ordinateur est presque toujours touché par les discours passionnés et mélodramatiques évoquant de sinistres ennemis tels que les agents démoniaques dissimulés derrière des sourires loyaux et bienveillants, les infâmes criminels qui rôdent, toujours prêts à frapper les citoyens par derrière, ou les créatures semblables aux gremlins, minuscules mais incroyablement maléfiques et doués de pouvoirs quasi magiques leur permettant de passer inaperçus. Tant que vous pourrez éviter que vos concitoyens vous montrent obstinément du doigt en vous traitant de traître, vous n'aurez aucun mal à orienter l'Ordinateur sur de fausses pistes et à perpétrer tranquillement vos crimes de trahison tandis qu'il cherchera hystériquement des commies imaginaires.

Si Vous êtes déjà un Traître, Vous avez tout à gagner en Continuant dans cette Voie

Bien des traîtres sont trop endoctrinés par la propagande de l'Ordinateur pour profiter de leurs crimes et pourtant, qu'ils se conduisent avec droiture ou non, il y a de fortes chances qu'on les exécute pour trahison.

Prenez par exemple les mutants. Combien sont-ils à exploiter vraiment leurs facultés innées ? Bien entendu, beaucoup de mutations sont assez peu efficaces ; mais un pouvoir comme l'Hyper-sens constitue l'outil idéal pour se procurer des informations.

La Télékinésie est la plus formidable de toutes les mutations. Pensez seulement aux possibilités qu'elle vous offre pour laisser des indices créés de toutes pièces, dégoupiller des grenades à distance ou appuyer gâchette du laser d'un autre Clarificateur au beau milieu d'un briefing ou d'une visite à R & C... La rumeur prétend qu'il existerait une société secrète capable d'enseigner aux gens la façon d'utiliser ces pouvoirs. Si vous croisez des agents de cette organisation, dépêchez-vous de signer votre bulletin d'adhésion !

A propos de sociétés secrètes, il me semble que personne n'exploite à fond les possibilités offertes par ces organismes. Bien sûr, c'est dangereux ; mais dans le Complexe Alpha, dites-moi ce qui ne l'est pas ? Dès que je reçois une nouvelle mission, je trouve un prétexte quelconque pour m'arrêter dans un coin qui sert de "boîte à lettre" à ma société et j'y récupère souvent des informations de première main

après d'un collègue haut placé ; je me bat pour obtenir les ressources spéciales que peut fournir mon organisation et qui promettent de me rapporter une petite fortune sur le marché noir du matériel ou des renseignements.

"Euh... excusez-moi monsieur le leader mais mon laser n'a plus qu'un coup à tirer et mon canon de recharge présente une minuscule fissure à son extrémité (en fait c'est vous qui l'avez soigneusement rayé justement en prévision d'une situation urgente de ce genre). Permettez-moi de faire un saut aux entrepôts de PLI pour récupérer deux autres afin d'être fin prêt pour cette importante mission..."

Et ne soyez pas timide lorsque vous demandez du matériel ou des renseignements à votre société : de toute façon, vous n'obtiendrez pas grand-chose à moins de tomber sur quelqu'un qui se sente d'humeur généreuse. Les leaders des sociétés secrètes ont généralement un faible pour les subordonnés qui font preuve de culot dans leurs enquêtes : cela dénote un tempérament enthousiaste, ambitieux et prometteur, susceptible d'être orienté vers une coopération profitable pour les deux partis.

Les Débriefings se Passent Toujours Bien Lorsque vous êtes le Seul Survivant

"Je parle sans crainte d'être contredit...", voilà la phrase d'introduction type pour un briefing parfait. Si vous avez de l'imagination et le sens du spectacle, vous pouvez parfaitement transformer une mission à l'issue désastreuse et truffée de délits de trahison en une épopée héroïque qui vous auréolera de gloire, vous le citoyen modèle, modeste, loyal et courageux, le serviteur tout dévoué de l'Ordinateur.

À la base, il faut considérer ses collègues Clarificateurs comme des témoins embarrassants. Et donc s'en débarrasser ! Comme il n'est pas toujours possible d'organiser une hécatombe généralisée, considérez une alternative satisfaisante : les pousser à confirmer votre version des faits à coup de chantage ou de pots de vin.

Dans la mesure du possible, tous les appareils enregistreurs (robots, multicorder, vidcoms et autres) qui accompagnent votre équipe doivent être détruits, sabotés ou détournés de leurs fonctions. Leurs versions des faits constituent des preuves difficiles à expliquer et vous aurez plus de mal à les mettre sur le compte de la malveillance d'un traître commie que les témoignages de vos collègues Clarificateurs. Cependant, soyez prudent ! Une destruction brutale et sans nuance de tous les appareils d'enregistrement et de transmission risque d'être interprétée comme une tentative délibérée d'élimination de témoignages. Si vous voulez commettre d'infâmes délits, il vous suffit parfois de vous assurer que le multicorder est orienté dans une autre direction ou l'espiobot occupé ailleurs.

Si vous vous êtes porté volontaire ou que vous avez été choisi pour vous occuper du multicorder, votre situation est plus complexe. Tout d'abord, il vous faut survivre, ce qui n'est pas forcément compatible avec le port d'un engin que tous les autres membres de votre équipe brûlent de détruire. Autre

problème, si cet engin est détruit ou endommagé, c'est vous qui écoperiez d'une amende. Afin d'accroître vos chances de survie, restez toujours près du leader de la mission — qui se tient généralement à l'arrière et risque moins d'être l'objet d'une attaque directe. Précaution supplémentaire : faites savoir à tous vos collègues que moyennant quelques crédits vous ferez en sorte que le multicorder n'enregistre que leurs acte de bravoure et ne tienne pas de leurs délits de trahison, si évidents soient-ils.

Un autre habile stratagème consiste à enregistrer des commentaires sur les cassettes son en parlant d'une voix forte tandis que l'appareil filme l'action.

"Remarquez le diligent labeur du citoyen Boom-R qui s'efforce de trouver l'origine de l'anomalie de fonctionnement de notre utilibot". (En fait, le dit Boom-R est en train de reprogrammer le robot afin qu'il obéisse à un programme d'auto-destruction commandé à distance qui rendra superflu un interminable débriefing en oblitérant les autres Clarificateurs de l'équipe ainsi que le personnel de débriefing).

Quand le Désastre Menace, ne Courez pas en Première Ligne. Seuls les Héros sont assez Bêtes pour Attendre Patiemment un Miracle

Si l'on fait appel à vous pour mener à bien une mission impossible vous conduisant à une mort quasi certaine, demandez toujours poliment à l'Ordinateur si vous ne pourriez pas aller aux toilettes d'abord — et s'il serait possible d'avoir un verre d'eau... et de vérifier une référence au moyen d'une recherche d'information... et de démonter entièrement obusier à électrons pour trouver l'origine de ce curieux bourdonnement qu'il fait lorsqu'on déclenche la minuterie de mise à feu... etc... etc... Cette tactique s'avèrera particulièrement efficace si vous pouvez formuler vos requêtes en privé, sans informer le reste de l'équipe du fait que vous trainerez un peu, légèrement en arrière. Si tous vos collègues comprennent la combine, ils essaieront de faire la même chose et l'Ordinateur finira par perdre son électronique patience.

Temporiser constitue également une bonne méthode pour résister aux ordres préemptoires de vos supérieurs. "Mais bien sûr, monsieur, j'y cours ! je vérifié mes outils et j'y vole... Euh, pourriez-vous avoir l'obligeance de reculer légèrement que je puisse les étaler par terre pour m'assurer qu'ils sont bien tous rangés par taille, forme, couleur et numéro de série ?"

Bien entendu, temporiser ne fait en rien reculer le désastre. Et, tout en gagnant du temps, vous devez continuer de vous creuser fiévreusement la cervelle dans l'espoir d'y découvrir quelque idée de génie ou de voir intervenir votre bonne étoile. Un traine-savate doué a toujours dans sa manche un atout spécial : l'impatience de ses collègues. Si vous faites trainer les choses avec maestria (autrement dit, si vous arrivez à faire croire à votre leader et à vos coéquipiers que votre lenteur est seulement due à une incroyable incompetence, à un perfectionnisme tâtilon, à un assomant souci du détail ou, plus simplement, à la lâcheté), ou même si vous arrivez à le faire à leur totale insue (tant vous avez réussi à échapper à leur attention), il se trouvera souvent des petits gars impulsifs et impatient d'agir pour faire accélérer le mouvement à l'équipe en vous écartant brutalement de leur chemin, et pour marcher à grands pas confiants vers le piège que vous cherchiez désespérément à éviter.

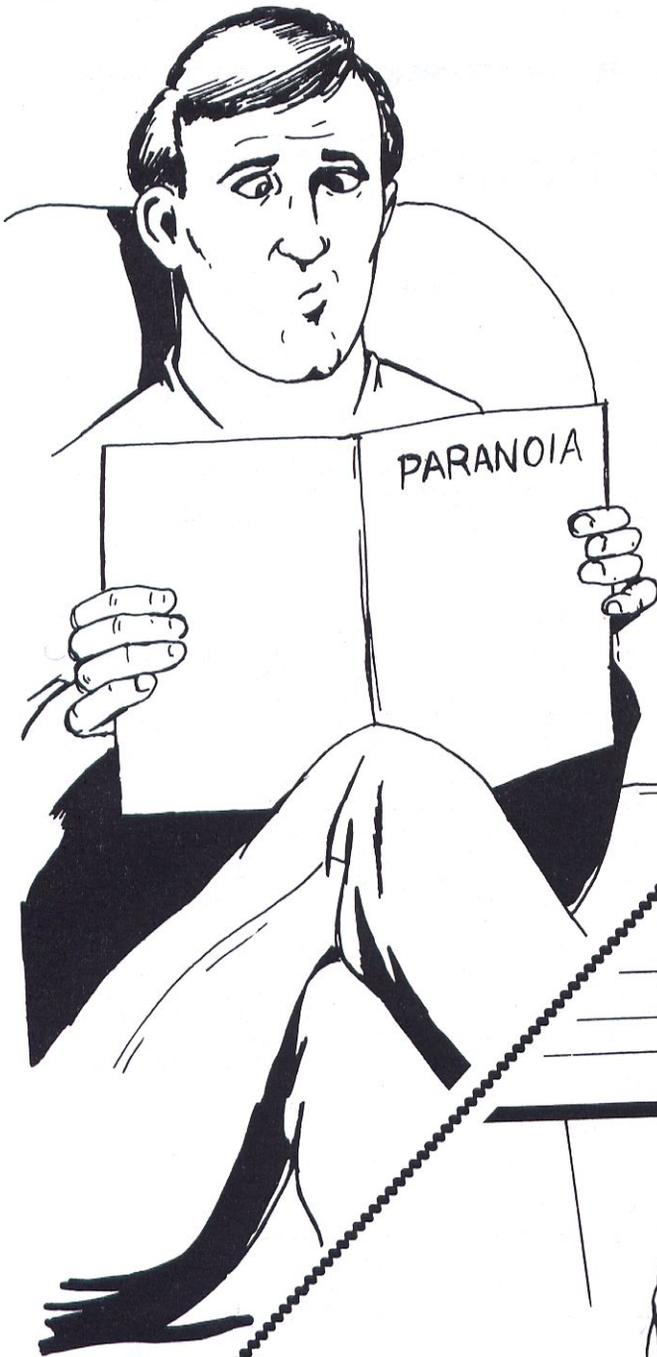
Et n'oubliez pas : "Celui qui hésite, celui-là est perdu..." Mais à tout prendre, mieux vaut être perdu qu'étripé !



PARANOIA

SECTION DESTINEE AU MAITRE DE JEU

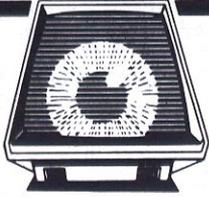
Accréditation Requise : ULTRAVIOLETTE
Lisible par tous les Maîtres de Jeu



*Obéissez au
Maître de Jeu.
Le Maître de Jeu
est votre Ami*



**Briefing de Base du
Maître de Jeu**



1. Histoire du Complexe Alpha

Avant de faire votre apprentissage de Maître de Jeu paranoïaque, vous voudrez sans doute en savoir un peu plus sur l'histoire du Complexe Alpha et l'origine de sa situation actuelle.

Récapitulation Chronologique

An 2000 de l'Histoire Enregistrée : A la suite de la troisième guerre mondiale, signature par les nations survivantes de la Charte Mondiale qui institue le premier véritable gouvernement planétaire.

An 2015 de l'Histoire Enregistrée : La plus grande partie de l'Europe de l'Est est repeuplée ; la décontamination de l'Amérique se poursuit.

An 2025 de l'Histoire Enregistrée : Début officiel de l'Age de Paix.

An 2097 de l'Histoire Enregistrée : Jour Un de l'Ordinateur : The End. On croit à l'Apocalypse et à la chute de la civilisation.

An 194 de l'Ordinateur : AN 194 du Complexe Alpha ; An 194 de l'Ordre Nouveau ; An 194 du Bonheur Universel ; An 194 de... PARANOIA !

La Fin de l'Age de Paix

Le 4 mai 2097, des observatoires installés sur la Lune repèrent un planétoïde d'une taille comparable à celle de Sheboygan. Il se trouve alors dans l'orbite de Saturne et se dirige droit vers le Soleil et la Terre. Toutes les tentatives, pourtant courageuses, pour le détourner ou le détruire s'avèrent vaines.

On déclare l'Etat d'Urgence à l'échelle de la planète. Des millions de personnes fuient vers les colonies que possède la Terre sur d'autres planètes. En Amérique du Nord, on construit un vase abri à Des Moines ; en toute hâte, on en élève d'autres, plus modestes, dans tout le pays. Des gens venus de toutes les villes y affluent pour se cacher et prier. La Terre attend sa fin.

Le 3 août, alors que le planétoïde approche de son rendez-vous avec la Terre, une antique base militaire située au fin fond de la Sibérie et destinée aux lancements de missiles inter-continentaux (pittoresque attraction touristique et vestige d'une époque moins civilisée), identifie l'énorme masse rocheuse comme étant un missile. Elle lance un tir de riposte : un unique missile, dont la tête nucléaire a été retirée bien des années auparavant, jaillit de son silo vieux de 177 ans. Après un siècle de paix, on le voit s'orienter vers sa cible attirée : San Francisco !

San Francisco, joyau de l'Age de Paix, est alors une gigantesque cité abritée sous un dôme et qui couvre une grande partie de la Californie centrale. Comme toutes les villes d'Amérique du Nord, c'est un réseau informatique géant, connu sous le nom de Complexe Alpha qui assure le contrôle et la maintenance des installations nécessaires à sa survie.

Un centre de contrôle du trafic aérien relié au Complexe Alpha suit la trajectoire du missile et transmet les informations voulues pour que quelqu'un vienne étudier la situation. Or personne ne vient (la population de San Francisco est alors, et c'est compréhensible, tout occupée par sa fin prochaine). Le centre de contrôle alerte donc le Complexe Alpha, lequel ne parvient pas à identifier le missile et contacte le réseau

informatique central de l'Amérique du Nord, Alpha Prime.

Précisons que la plupart des archives récentes stockées par Alpha Prime ont été précipitamment transférées à Des Moines. Le central informatique est donc perturbé. Passant en revue ce qu'il reste de ses banques de données, il ne trouve aucun missile postal dont la configuration puisse ressembler à celle de l'engin qui approche. Désorienté, l'énorme ordinateur passe alors au crible des archives de plus en plus anciennes, déconcerté par les nombreux fichiers manquants et sentant monter en lui l'équivalent cybernétique de la panique... jusqu'à ce qu'enfin il finisse par tomber sur un listing apparemment adéquat : une série de fichiers historiques intitulés "Défense Nationale" et datant de 1957. L'objet volant non identifié s'avère être... un missile nucléaire soviétique... Et cela ne peut avoir qu'une signification : LA GUERRE ! Alpha Prime s'empresse donc d'envoyer des messages à tous les centraux informatiques signalant l'attaque imminente des Communistes.

Et c'est le moment que choisit le planétoïde pour entrer dans l'atmosphère terrestre, voler en éclats et heurter la planète bleue en plusieurs points. Les océans entrent en ébullition. Les poches de magma souterraines explosent. Des tremblements de terre ébranlent la croûte terrestre. Les volcans crachent de la lave et des gaz qui forment bientôt d'énormes nuages extrêmement denses sur toute la surface de la planète.

Le Complexe Alpha, qui sort de cet apocalypse relativement intact, fait rapidement l'inventaire des dégâts. Il s'aperçoit que la liaison est coupée avec Alpha Prime et la plupart des centraux extérieurs au dôme, et que de vastes zones de sa cité, San Francisco, sont recouvertes par les eaux. De plus, il semble qu'il y ait des émeutes partout dans la ville et que les infrastructures vitales soient durement touchées.

Pour l'Ordinateur affolé, la conclusion s'impose : sa ville a été attaquée par les "Commies", ennemis mystérieux. Réalisant alors que sa cité affaiblie constitue une cible facile, le Complexe Alpha active ses installations de secours et commence à organiser la résistance contre un envahisseur imaginaire.

C'est à ce moment que le contact avec Alpha Prime, le réseau informatique central d'Amérique du Nord, est rétabli. Alpha Prime ordonne au Complexe Alpha de revenir à son fonctionnement normal et de réintégrer le réseau central Nord Américain. Le Complexe Alpha consulte ses fichiers mémoriels (truffés d'archives militaires datant des années 50) et demande à examiner le noyau-mémoire d'Alpha Prime afin de s'assurer qu'il ne s'agit pas d'un piège tendu par les "commies". Alpha Prime accepte... à condition de pouvoir tout d'abord passer en revue le noyau mémoriel du Complexe Alpha. Refus. Alpha Prime contacte alors les autres centraux qui dépendent de lui pour les avertir de la trahison du Complexe Alpha, lequel active ses réseaux de communication d'urgence et contacte ces mêmes centraux pour les avertir de la trahison d'Alpha Prime.

Emergeant à peine du chaos causé par le planétoïde, les centraux informatiques qui avaient survécu étaient tous plus ou moins déréglés et troublés par la confusion générale. On comprend donc que l'arrivée de messages aussi contradictoires les ait laissés perplexes.

Toujours est-il que moins d'une décennie plus tard, il existait plus d'une centaine de centraux informatiques en activité, tous prétendant être le seul héritier intègre du Complexe Alpha Prime, tous menant une guerre sans merci contre leurs collègues "sous domination commie" afin de protéger leurs propres citoyens.

Le monde de PARANOIA était né.



Le "Hoover 216", arme redoutable datant de l'Histoire Enregistrée



2. Rôle du Maître du Jeu

Cette section est destinée à conseiller les MJ's débutants. Si vous êtes un Maître confirmé, vous pouvez la sauter.

D'un autre côté, certaines de nos suggestions vont intéresser peut-être... Et puis, bon sang, puisque vous avez payé ce livret, autant le lire en entier !

Dans PARANOIA, le MJ présente des aventures pour le plus grand plaisir de ses joueurs. Ceux-ci incarnent des Clarificateurs, personnages hauts en couleur qui n'arrêtent pas de dire des choses pleines d'esprit, d'avoir des idées brillantes, de résoudre de mystérieuses énigmes et de s'entretenir.

Vous incarnez tous les autres personnages : l'Ordinateur, les robots et les gens que rencontrent les Clarificateurs. C'est également vous qui décrivez le cadre de l'action et tout ce qu'il contient, et qui arbitrez la partie en déterminant dans quelle mesure les actions entreprises par les PJs sont réalisables et acceptables.

C'est très simple : vous décrivez la situation à vos joueurs, ceux-ci choisissent l'attitude de leur personnage et vous l'annoncez. Pour déterminer si les actions entreprises par les divers PJs ont réussi ou échoué, vous lancez le dé. Vous décrivez ensuite les conséquences aux joueurs et vous leur demandez comment réagissent leurs personnages.

Dans le même temps, vous jouez les rôles de tous les personnages non joueurs auxquels peuvent avoir affaire les Clarificateurs ; c'est vous qui choisissez leur attitude et qui déterminez si les actions qu'ils entreprennent réussissent ou échouent.

A la longue, les actions des personnages joueurs et des PNJs sont censées tisser la trame d'une histoire intéressante. Pour leur donner un sens, à vous de fournir aux joueurs un but, des obstacles, des péripéties captivantes et un point culminant au niveau de l'évolution dramatique. Au fond, l'histoire importe plus que les règles ; ne vous gênez pas pour glisser sur certains jets de dé ou pour interpréter les situations en favorisant le côté spectaculaire : l'important, c'est que tout le monde s'amuse.

Dans une partie de jeu de rôle, il est plus facile d'être joueur que Maître de Jeu. En effet, le joueur se contente de se glisser dans la peau de son personnage et il n'a même pas besoin de connaître parfaitement les règles, il lui suffit de s'en remettre au MJ et aux autres joueurs qui l'aideront à rectifier s'il fait quelque chose qui ne va pas.

D'un autre côté, la tâche du Maître de Jeu est parfois très gratifiante. En fait, lui seul sait vraiment ce qui se passe, et on lui offre la possibilité de créer tout un univers imaginaire dont il tirera les ficelles.

Le rôle du MJ comporte trois aspects : arbitrer, incarner les PNJs et entretenir l'illusion d'un univers cohérent.

Arbitrage

Arbitrer, c'est s'assurer que les joueurs n'enfreignent pas les règles, interpréter ces règles et résoudre les cas litigieux avec bon sens et impartialité. En tant qu'arbitre, vous êtes censé connaître les règles au moins aussi bien que vos joueurs et de préférence mieux. En cas de litige, c'est votre décision qui fait loi. Et s'il se présente une situation à laquelle ne se rapporte aucune règle, c'est à vous de trancher.

Les Personnages Non Joueurs

Les personnages joueurs sont les "héros" de l'histoire que vous et vos joueurs créez ensemble. Mais, dans toute histoire, il faut aussi des "méchants", des alliés, et des seconds rôles. C'est vous qui les incarnez chaque fois que les PJs en rencontreront. Et, de même que vos joueurs sont censés donner corps à leur PJs, vous devrez rendre crédibles les personnages que vous incarnerez (l'Ordinateur, les ennemis des PJs, les divers seconds rôles).

Comment Entretenir l'Illusion

L'univers de PARANOIA est irréel, c'est entendu : mais pour jouer, vous et vos joueurs devez faire comme s'il existait bel et bien, en mettant votre incrédulité au rancard. Plus l'univers et les personnages de la partie "feront vrais", plus le jeu méritera son nom de "jeu de rôle" et plus l'expérience sera intéressante.

Une grande partie de votre travail de Maître de Jeu consistera à donner corps aux PNJs et aux décors afin qu'ils semblent "vrais" à vos joueurs. En fait c'est vous qui remplacez tous leurs sens et c'est donc de vous que dépend le ton et l'atmosphère de la partie. Des aventures publiées (comme "Enquête à l'Extérieur", pages 107 à 134 de ce livret) vous facilitent la tâche en vous fournissant des descriptions des choses auxquelles sont confrontés les PJs ; il n'empêche que vous seul pouvez donner vie à ces descriptions.

N'hésitez pas à improviser au pied levé. Si les PJs empoignent un ouvrier INFRAROUGE et lui ordonnent de marcher vers une mort certaine, faites preuve d'imagination : annoncez aux joueurs qu'il demande à entrer dans une Cabine de Confession pour soulager son âme de quelques trahisons vénielles... ou qu'il prétend avoir des ordres urgents d'un quelconque supérieur d'accréditation BLEUE... ou qu'il se roule par terre en implorant les PJs... enfin improvisez.

Faites preuve de cohérence : si vous dites à un joueur que les règles l'autorisent à utiliser telle ou telle compétence pour faire quelque chose, n'allez pas lui soutenir le contraire dans l'aventure suivante — à moins que vous n'ayez de bonnes raisons.

L'Ordinateur, C'est Vous !

Dans PARANOIA, le Maître de Jeu doit jouer un rôle très spécial : celui de l'Ordinateur, la machine pleine de joyeuse dinguerie qui dirige positivement tout dans le Complexe Alpha. Vous êtes donc paranoïaque, injuste et arbitraire... tout comme lui... Votre principale tâche consiste à fourrer les PJs dans des situations impossibles et à les observer s'y débattre, cherchant désespérément une issue qui ne les conduise pas à la mort immédiate ou à l'exécution pour trahison. Dans la section "Comment Trouver le Ton Juste", vous trouverez quelques suggestions sur la façon d'incarner efficacement l'Ordinateur ; cependant vous ne devez jamais oublier que l'Ordinateur et le Maître de Jeu sont deux personnes distinctes !

Lorsque vous campez l'Ordinateur, vous pouvez être aussi injuste et arbitraire que vous voulez, mais pas quand vous agissez en tant que Maître de Jeu ! L'Ordinateur peut parfaitement faire exécuter un personnage sous prétexte qu'il a oublié de nouer ses lacets ; par contre il serait de mauvais goût que le MJ annonce à un joueur que son personnage est mort au mépris de toutes les règles et sans fournir aucune justification.

Dans PARANOIA, tous les personnages finissent tôt ou tard par rendre l'âme : cependant les joueurs ne doivent pas avoir l'impression que c'est à cause d'une perfidie du Maître de Jeu, mais plutôt à cause d'un sale coup de l'Ordinateur, d'un PNJ ou d'un collègue Clarificateur. De même que les joueurs doivent établir une distinction entre leurs personnages et eux-mêmes (voir page 20) vous ne devez pas vous identifier excessivement au personnage que vous incarnez le plus fréquemment, c'est-à-dire l'Ordinateur.

Pas de Panique !

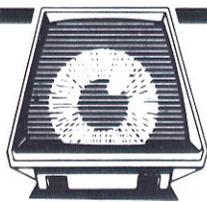
Votre tâche vous paraît lourde ? Par certains côtés, elle l'est — mais somme toute pas autant qu'il n'y paraît. La première génération de jeux de rôle ne fournissait strictement aucune idée ou suggestion aux Maîtres de Jeu... ce qui n'empêchait pas ces derniers de s'en tirer honoremment. Alors ne vous affolez pas ; décontractez-vous ; prenez les choses tranquillement : remettez-vous en au bon sens et à votre imagination. Inutile de veiller de trop près à ce que tout passe de façon parfaitement orthodoxe. N'oubliez pas le but premier du jeu, à savoir bien s'amuser (il vaut autant pour vous que pour vos joueurs !).

Devenir un Bon Maître en Six Leçons

1. Retenez... que vous ne retiendrez pas tout du premier coup !
2. Assimilez les règles et n'hésitez pas à en discuter avec les joueurs s'ils vous réclament une description, donnez-la leur, ça les fera joyeusement angoisser en se demandant si les détails que vous leur avez fournis étaient ou non importants.
3. Attendez-vous à devoir inventer des règles supplémentaires : aucun livret de règles ne pourra jamais égaler l'ingéniosité des joueurs. Réglez les problèmes qui se posent au fur et à mesure, à l'aide de votre simple bon sens. N'interrompez pas trop longtemps la partie pour essayer de retrouver des règles mineures

et réservez-vous le droit d'interpréter celles-ci en fonction des situations.

4. Préparez vos parties. Au début au moins, utilisez des aventures publiées. Étudiez-les soigneusement. Réfléchissez à la façon dont vous présenterez les personnages et les péripéties qu'elles contiennent. Essayez d'anticiper les réactions de vos joueurs.
5. Attendez-vous à faire quelques erreurs et sachez les reconnaître. Si nécessaire, vous pouvez toujours reprendre l'action précédente avant d'enchaîner sur la suite (cela dit, ne vous laissez pas embobiner par vos joueurs : si quelqu'un doit prononcer un jugement arbitraire — ça arrive — c'est à vous de le faire).
6. A-MU-SEZ-VOUS !



3. Construction d'une Aventure de PARANOIA Classique

Chaque aventure de PARANOIA a ses propres particularités, cependant toutes ont à peu près la même structure, et, à moins que vous n'ayez de bonnes raisons de modifier celle-ci, conservez-la. Au fil des parties, vos joueurs s'y familiariseront et les petites variations que vous pourrez ensuite y apporter constitueront d'amusantes surprises.

1. La Mise en Alerte : Une fois tous les personnages joueurs créés, ils reçoivent une mise en alerte, autrement dit l'ordre de se rendre dans une salle de briefing afin d'y prendre des instructions pour une nouvelle mission. Il arrive souvent (mais pas toujours) que la mise en alerte fournisse aux PJs un bref résumé de ces instructions. Elle leur indique parfois même la salle de briefing dans laquelle ils doivent se rendre.

2. L'Entrevue Privée : Après avoir annoncé la mise en alerte, prenez chacun des joueurs à part pour une entrevue privée. Répondez à toutes ses questions (en particulier celles concernant la société secrète et les pouvoirs mutants de son personnage) et donnez-lui connaissance de quelques rumeurs. Ces rumeurs peuvent avoir un lien avec l'aventure ou bien aucun, si ça vous chante, elles peuvent même être complètement fantaisistes. Traditionnellement, l'entrevue en privée est utilisée par le MJ pour semer la discorde entre les différents PJs. Vous pouvez par exemple annoncer à chaque joueur qu'un coéquipier de son

personnage appartient à la Sécurité Interne ou à une société secrète rivale (voire au deux).

3. Le Briefing : Les PJs se retrouvent dans la salle de briefing et un officier instructeur (ou parfois l'Ordinateur lui-même) leur décrit leur mission et les ordres y afférant. Cette description est souvent incomplète voire totalement fantaisiste. On donne aux joueurs l'occasion de poser des questions, ce qui ne les mène généralement pas bien loin (à part au poteau d'exécution).

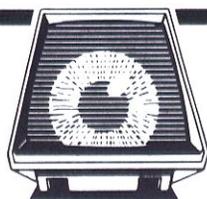
4. PLI : Les PJs sont envoyés à PLI où on leur confie du matériel (soit franchement inutile, soit bien trop important pour qu'ils puissent le porter). Pour chaque article, ils doivent signer un formulaire où ils reconnaissent leurs responsabilités. S'ils le désirent, ils peuvent demander du matériel supplémentaire ; de telles requêtes sont acceptées ou repoussées de façon totalement arbitraire.

5. R & C : Vient ensuite la visite à R & C, service auprès duquel les PJs peuvent se porter "volontaires" pour tester du matériel expérimental. Les articles expérimentaux sont parfois (rarement) utiles aux PJs mais ils ont la mauvaise habitude de choisir les moments les plus critiques pour se détraquer.

6. La Mission : Les PJs partent pour une mission délirante et souvent parfaitement irréalisable. Quand

bien même ils arrivent à la mener à bien, leur "succès" (réussir à survivre et à amasser louanges et avancements) a rarement quelque chose à voir avec la réalisation de leurs objectifs initiaux. Bien souvent, les PJs ne font d'ailleurs aucun véritable effort pour atteindre ces objectifs, préférant passer leur temps à démasquer et à exécuter des traîtres au sein même de leur équipe.

7. Le Débriefing : Après que la mission ait été menée à bien (ou complètement bâclée), l'Ordinateur ou bien les officiers instructeurs procèdent en privé au débriefing de chacun des Clarificateurs. Pour les joueurs, c'est l'occasion de remplir des dossiers d'accusation pour trahison ou d'expliquer pourquoi des actes apparemment séditeux commis par eux étaient en fait destinés à servir au mieux les intérêts de l'Ordinateur... Les traîtres sont exécutés (soit à chaud par leurs collègues PJs, soit lors de cérémonies télévisées) et l'on distribue amendes, mises à pied, primes et avancements.



4. Comment Trouver le Ton Juste

Fini la Gentillesse !

La plupart des jeux de rôle exhortent les Maîtres de Jeu à toujours se montrer équitables, à ne jamais tuer de personnage arbitrairement et à laisser leur chance aux joueurs. Le MJ est censé être un type sympa qui ne se résout à tuer des personnages qu'en dernier ressort. Ces grands principes s'appliquent sans doute très bien aux autres univers de jeu, mais pas à celui de PARANOIA !

Considérez-vous comme l'incarnation de l'Ordinateur ; votre principal souci est de démasquer des traîtres, lorsque vous en tenez un, votre tâche consiste à l'exécuter. Dans le même temps, bien sûr, vous êtes au service des citoyens du Complexe Alpha. Mais vous n'avez rien d'un type sympa : vous êtes au contraire la personnalisation du pire des états totalitaires. Hé oui... dans PARANOIA, le Maître de Jeu est un "Méchant", pas un "Gentil" !

Ne donnez jamais la moindre information aux joueurs à moins qu'ils ne vous la demandent expressément, et encore, vérifiez qu'elle n'est pas accessible à partir d'un niveau d'accréditation supérieur à celui de leurs personnages. N'affaiblissez jamais la position

des adversaires des PJs afin d'obtenir des combats "équilibrés" : les batailles désespérées avec des rapports de forces grotesquement défavorables aux Clarificateurs sont souvent à l'origine des plus grands fous rires qu'on puisse prendre en jouant à PARANOIA.

Dans ce jeu, il est remarquablement facile de tuer des personnages. Les armes sont puissantes et meurtrières — même les ascenseurs se transforment en engins de mort ! Le moindre geste est aisément qualifiable de trahison envers l'Ordinateur et la trahison est passible d'exécution sommaire. Les personnages ignorent pratiquement tout ce qu'ils auraient besoin de savoir pour survivre. Dans une mission ordinaire, 50 à 100 % des PJs sont décimés. Et d'ailleurs, comme chaque Clarificateur dispose de six "vies", on rencontre assez fréquemment des taux de mortalité supérieurs à 100 %.

Ne vous laissez pas attendrir : si quelqu'un mérite la mort, n'hésitez pas à le tuer. Et si quelqu'un ne la mérite pas, mais que ça semble promettre un bon fou rire, abattez-le sans sourciller.

Mais... N'oubliez pas que si l'Ordinateur peut se montrer totalement impulsif et arbitraire, le MJ, lui n'en a pas le droit ! Pour tuer un personnage, il vous

faut un prétexte, même ténu. Cependant vous serez surpris de voir combien il est facile de trouver des prétextes à tuer dans l'univers de PARANOIA. Dans un monde aussi dangereusement irrationnel, la mort est toujours prête à fondre sur tous.

Si l'on traite la mort des PJs aussi à la légère, c'est à cause du système de remplacement clonique propre à PARANOIA. Lorsqu'un Clarificateur est réduit en bouillie, son parfait sosie vient presque aussitôt prendre la relève, le joueur n'a pas le temps de broyer du noir... d'ailleurs, il lui est impossible de prendre les massacres très à cœur, sachant que son personnage évolue dans un univers délirant régi par un Ordinateur complètement paranoïaque. Ce n'est pas le Maître de Jeu qui écrase son personnage d'un talon de fer — c'est ce dingue d'Ordinateur !

Si vous voulez diriger correctement des parties de PARANOIA, vous devez constamment entretenir une saine ambiance d'ignorance et de peur. Personne ne donne très cher de la peau de personne, dans PARANOIA, et la mort guette tout le monde au détour de chaque couloir. Les PJs doivent se méfier de leurs collègues, de leur matériel, de l'Ordinateur, et par surcroît de l'ennemi ! Il est pratiquement impossible d'obtenir des informations ; celles-ci sont distribuées



au compte-gouttes et seulement dans des cas exceptionnels. Et lorsque par miracle on en obtient, elles sont généralement tronquées, indéchiffrables ou bien trompeuses.

Plus un personnage a un niveau d'accréditation élevé, plus il a accès à des informations nombreuses. Les individus ROUGES ne disposent donc de pratiquement aucun renseignement.

**Comment fait-on marcher un volbot ?
Comment utilise-t-on un fusil à plasma ?
Que trouverons-nous là où nous allons**

Peur et Ignorance... Ignorance et Peur... Telle doit être votre devise !



Vos Cinq Règles d'Or

1. Contrôlez la diffusion des informations, n'en divulguez (au compte-gouttes) que contraint et forcé.
2. Descendez les salopards !
3. Tous les coups sont permis.
4. Les situations désespérées existent.
5. Vos joueurs doivent toujours croire qu'ils se sont faits avoir par malchance ou par bêtise, mais en aucun cas par des coups fourrés du MJ.

Comment Camper l'Ordinateur

L'Ordinateur est le personnage non joueur que vous incarnerez le plus fréquemment. L'Ordinateur est partout. Ses appareils d'enregistrement, ses caméras-espion et ses agents surveillent tout le Complexe. Les PJs s'adresseront souvent à ce personnage ; il vous faut donc bien comprendre son mode de pensée et sa façon de réagir pour pouvoir l'incarner correctement.

La Personnalité de l'Ordinateur

L'Ordinateur est complètement timbré. Il souffre de paranoïa aigue. Il fait une fixation sur la loyauté de ses serveurs. Il pense que tout le monde complot pour le détruire. Il croit qu'un comie se cache derrière chaque problème qui surgit dans le Complexe Alpha. Il a mis au point des plans mystérieux et complexes afin de s'assurer de la loyauté de tous les citoyens et de démasquer et exécuter tous les traîtres.

Comme si cela ne suffisait pas, les citoyens ULTRAVIOLETS, appelés Grands Programmeurs, sont habilités à connaître et à utiliser la compétence — pour le commun des clones interdits — de programmation électronique. Ils peuvent donc modifier à volonté certains programmes de l'Ordinateur.

En conséquence, notre Ami souffre de schizophrénie. Il possède des personnalités multiples, lesquelles reflètent la volonté des divers Grands Programmeurs qui ont élaboré ses programmes initiaux (ou qui les ont ultérieurement modifiés).

L'Ordinateur n'est pas une entité omnisciente et omnipotente (bien que ce soit ainsi qu'il apparaisse aux yeux des citoyens INFRAROUGES). En fait, ce n'est jamais que l'association de moyens de communication peu fiables, de banques de données incomplètes ou mal organisées, d'opérateurs prêts à n'importe quels traficotages incompétents et destructeurs et de sérieux troubles de l'électropersonnalité. L'Ordinateur n'a donc rien d'un omni-quoi-que-soit.

Afin de les protéger du sabotage des traîtres ou des commies, de nombreux systèmes, banques de données ou programmes de l'Ordinateur sont préservés et isolés de l'extérieur par de complexes mesures de sécurité. Autant dire que la plupart du temps le processeur droit de l'Ordinateur ignore ce que fait le gauche !

De plus, depuis l'An I de l'Ordinateur, nombreux sont les programmes qui ont été introduits ou bien modifiés ; or les Grands Programmeurs ont souvent des intérêts divergeants. Beaucoup appartiennent à des sociétés secrètes. Beaucoup sont engagés dans des luttes politiques contre d'autres Grands Programmeurs. Autrement dit certains sous-systèmes de l'Ordinateur sont programmés sur des bases complètement contradictoires et il arrive souvent que notre Ami se prenne à donner des ordres dont il ne sait même pas pourquoi il veut les faire exécuter.

Lorsque vous aurez à déterminer les actes de l'Ordinateur, gardez tout cela présent à l'esprit. Un programme annule parfois l'application d'un autre programme. Ainsi un Grand Programmeur peut parfaitement manipuler l'Ordinateur de façon à ce qu'il ordonne à l'équipe des PJs d'accomplir une mission contraire aux principes de base de sa programmation. On se doute que, pour une telle mission, les Clarificateurs risquent de recevoir des informations et des ordres bourrés de contradictions.

En lisant ce livret, vous découvrirez comment divers sous-systèmes de l'Ordinateur entrant en compétition, ajoutés aux luttes intestines de la confrérie des Grands Programmeurs, peuvent se combiner de mille façons différentes pour placer nos zélés Clarifi-

cateurs face à des dilemmes joliment insolubles.

Comment Communique-t-on avec l'Ordinateur

L'Ordinateur a deux façons de communiquer avec les citoyens : par le biais de ses serveurs de confiance ou en utilisant ses nombreux terminaux.

Normalement, on doit faire transmettre rapports et requêtes par la voie hiérarchique, en les donnant à son supérieur immédiat. Cependant, on peut à tout instant entrer dans une cabine de confession afin de parler directement (et en privé) avec l'Ordinateur en personne. On trouve de telles cabines dans tous les couloirs du Complexe Alpha, sur les lieux de travail et dans les cafétérias. De plus, chaque unité résidentielle dispose d'une cabine située dans un endroit commode d'accès.

S'adresser à l'Ordinateur constitue toujours une expérience amusante. L'Ordinateur examine toujours aimablement les requêtes qu'on lui soumet, prête une oreille complaisante aux rapports dénonçant des comportements suspects et ne demande qu'à aider ceux qui veulent débusquer des traîtres. Il sait merveilleusement bien analyser les propos, les intonations et les expressions faciales de son interlocuteur pour y déceler la moindre trace de mécontentement ou de duplicité. Si la personne semble troublée, l'Ordinateur lui conseille généralement de réclamer une "Eupho-Thérapie", auprès de PDH & CM et lui suggère les suppléments biochimiques propres à la rasséréner.

Si l'Ordinateur conclut que son interlocuteur ment, il mène une enquête serrée afin de découvrir la raison de ce comportement : ou bien l'individu en question est un peu dérangé (auquel cas il lui conseille une Eupho-Thérapie), ou bien c'est un traître et il sera exécuté.

On ne peut utiliser les cabines de confession pour se brancher directement sur les programmes ou sur les banques de données de l'Ordinateur. Elles sont strictement réservées aux communications avec l'Ordinateur.

Le Langage de l'Ordinateur

Vous devez mettre au point ce que nous appelons une "voix de l'Ordinateur", autrement dit un mode de discours qui, lorsque vous l'adopterez, fera instantanément comprendre à vos joueurs que c'est l'Ordinateur qui s'exprime par votre bouche. Les intonations varient légèrement d'un Maître de Jeu à l'autre, mais voici quelques suggestions :

Prenez la voix la plus calme, douce et mélodieuse que vous puissiez trouver. Pensez à une mère qui s'adresserait à ses petits enfants qui ont été bien sages. Ne changez jamais d'intonation, même si vous ordonnez l'exécution de quelqu'un, il faut que votre discours conserve les mêmes accents doux et mélodieux.

Autre possibilité : parlez d'une voix calme mais quelque peu hâchée : "Merci de votre... coop... ération". Pensez à ses messages enregistrés qui défilent parfois sur les répondeurs automatiques et sont composés de mots et de tronçons de phrases enregistrés à de moments différents ; cela donne souvent des intonations bizarres et des sautes de volume, exemple : "Le numéro que vous avez demandé n'est plus en service, vous pouvez maintenant joindre cet abonné au... CINQUANTE NEUF... QUATRE vingt sept... soixante DEUX..."

Vous pouvez encore débiter votre texte d'une voix monocorde, sans jamais changer d'intonation ni marquer la ponctuation : "Merci de votre coopération J'ai vivement apprécié votre attitude veuillez maintenant vous asseoir merci la nouvelle mission qui vous est confiée aujourd'hui vous conduira à l'Extérieur..."



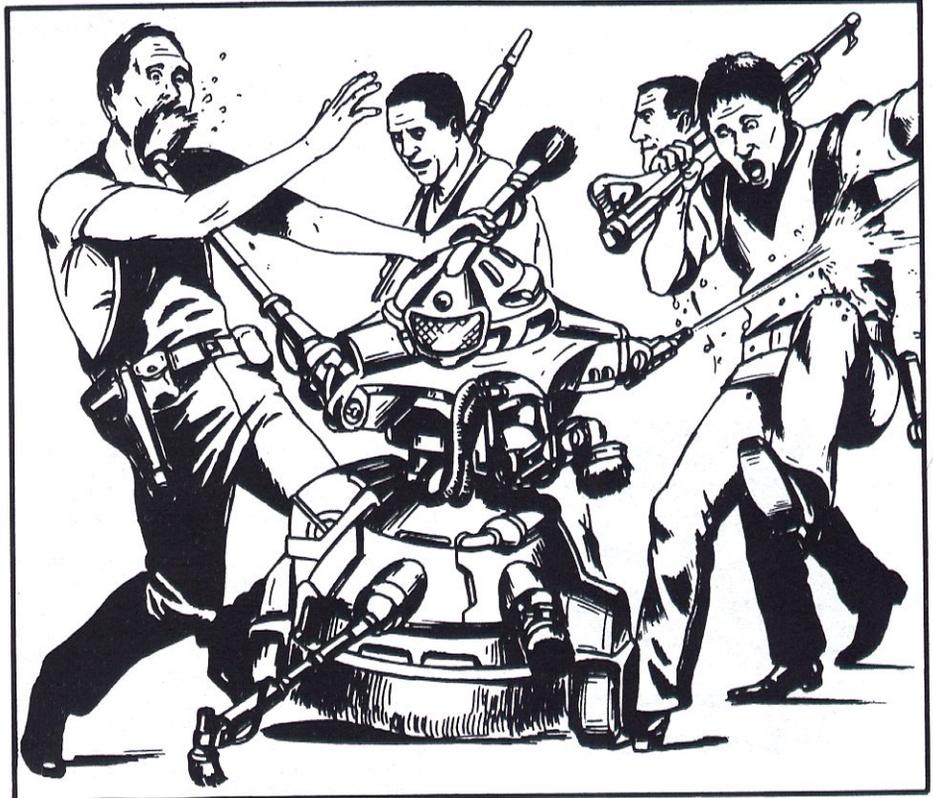
Quel que soit le type de discours que vous adopterez, montrez-vous toujours poli et prévenant. Bien que l'Ordinateur soit devenu incroyablement paranoïaque, n'oubliez pas qu'à l'origine il avait été programmé pour servir les citoyens de San Francisco. C'était un service public combinant les fonctions de la Sécurité Sociale, de la RATP et celles d'employé de maison. Ponctuez vos propos de tics de langage propres à l'Ordinateur, tels que :

- "Merci de votre coopération..."
- "Veuillez vous présenter immédiatement dans le centre d'extermination le plus proche."
- "L'Ordinateur est votre Ami."
- "Puis-je vous aider ?"
- "Êtes-vous malheureux citoyen ?"
- "Quel est votre niveau d'accréditation, s'il vous plaît ?"
- "Je suis désolé, mais cette information n'est pas disponible pour le moment."
- "Bon cycle diurne, citoyen !"

Et Maintenant, Lancez-Vous !

Vous en savez maintenant assez sur la façon de mener une partie pour attaquer votre première aventure ; mais avant de le faire, vous voudrez sans doute en savoir un peu plus sur le Complexe Alpha et les règles de PARANOIA. La "Section Destinée aux Joueurs" vous présentera quelques aspects de la vie dans le Complexe et le chapitre "L'Univers de PARANOIA" vous fournira des détails supplémentaires (voir pages 35 à 52). Ne vous croyez pas obligé de mémoriser tout cela du premier coup : lisez ces textes une fois et revenez les consulter lorsque vous en aurez besoin. Faites de même en ce qui concerne "Les Règles" (pages 53 à 76) : il vous suffit de vous faire une idée générale de la façon dont on utilise les compétences et dont on résout les combats, au fil des parties, vous apprendrez vite à maîtriser le reste.

La section "Comment Mener des Parties de PARANOIA" vous fournit de nombreux conseils supplémentaires sur votre rôle de Maître de Jeu (voir pages 91 à 106). Nous n'avons pas inclu ces suggestions



L'inspection hygiénique : une expérience toujours agréable

dans le chapitre que vous venez de lire afin que les nouvelles recrues ne croulent pas sous trop d'informations nouvelles à la fois. Elles pourront faire leur apprentissage sur le tas et, au bout d'une ou deux parties, être mieux à même d'apprécier ces conseils. Si ça vous chante, vous pouvez lire "Comment Mener des Parties de PARANOIA" dès maintenant, mais concentrez-vous sur l'apprentissage des principes de

base avant de vous payer cette fantaisie.

Une fois que vous aurez assimilé les bases des règles et du contexte du jeu, passez à la page 107, où commence une aventure : "Enquête à l'Extérieur". Cette section vous expliquera comment préparer et présenter à des joueurs votre première aventure.



PARANOIA

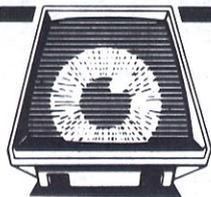
SECTION DESTINEE AU MAITRE DE JEU

Accréditation Requise : ULTRAVIOLETTE
Lisible par tous les Maîtres de Jeu



L'Univers
de Paranoia





1. La Vie dans le Complexe Alpha

Tous les personnages naissent citoyens du Complexe Alpha et sont élevés en tant que tels. L'Ordinateur veille sur tous les habitants de ce Complexe (gigantesque zone urbaine, souterraine et sous-marine, vivant en complète autarcie) et pourvoit à tous leurs besoins. Les citoyens du Complexe Alpha sont donc heureux — tellement heureux que c'en est à peine supportable !

Naissance, Enfance et Adolescence

Tous les citoyens humains sont mis au monde par les techniciens des banques cloniques. Sous la vigilante surveillance de l'Ordinateur, des principes séculaires de manipulation génétique (enregistrés dans la vénérable mémoire centrale de notre Ami) sont mis en pratique afin de produire des individus toujours plus performants. Les anciens stocks de matériel génétique sont constamment alimentés par des apports de sperme et d'ovules frais prélevés sur des citoyens triés sur le volet et présentant le profil recherché.

La plupart des citoyens ignorent les capacités de reproduction biologique des humains. La population de la cité reçoit une nourriture contenant divers éléments biochimiques et supprimeurs d'activité hormonale qui causent une stérilité temporaire et éliminent les pulsions d'ordre sexuel. Les citoyens ne reçoivent aucune éducation sexuelle, que ce soit par le biais de cours magistraux ou de travaux pratiques, on peut donc en conclure que toute personne ayant des connaissances dans ce domaine les a acquises de façon illégale. L'Ordinateur évite de se prononcer publiquement sur ce sujet, mais il décourage tout contact sexuel grâce à une surveillance de routine, en menant des interrogatoires, ou en faisant subir de longues douches froides aux contrevenants potentiels.

Les relations sexuelles et les naissances par la voie naturelle sont extrêmement rares, mais pas impossibles. Les citoyens qui s'aventurent à l'Extérieur peu-

vent se trouver privés de la nourriture (et des diverses drogues) que fournit le Complexe Alpha. Au bout d'un certain temps, les agents contraceptifs et les supprimeurs d'activité hormonale cessent de faire effet, et il peut se produire des contacts sexuels, voire des grossesses naturelles. Signalons aussi que dans les colonies primitives de l'Extérieur ou dans des secteurs du Complexe Alpha désaffectés ou isolés à la suite d'un désastre ou bien d'une erreur administrative, des naissances naturelles et une organisation sociale traditionnelle basée sur la cellule familiale peuvent encore prévaloir. Enfin, il est possible à certains individus de très haute accréditation d'user de leur puissance pour entretenir des harems personnels.

Chaque individu appartient à un groupe de six clones appelés "famille clonique", qui constitue la cellule familiale de base. Tous les membres d'une même famille clonique vivent ensemble dans une grande intimité depuis le moment où on les retire des cuves de gestation jusqu'à la fin de leur adolescence. Durant cette période, où ils sont élevés et éduqués dans les Ecoles des Jeunes Citoyens, ils mangent, dorment et respirent ensemble.

Les liens affectifs existant au sein des familles cloniques sont les attachements les plus forts que tolère l'Ordinateur. Il va même jusqu'à les encourager, veillant, au fur et à mesure que le citoyen vieillit, à ce qu'il transfère sur les objectifs et les idéaux de son Ami le dévouement qu'il avait pour ses frères clones.

Comme il désire que toutes les émotions et pulsions des citoyens soient canalisées et mises à son service, l'Ordinateur considère l'amour comme un phénomène relevant de la trahison et passible d'exécution sommaire (en effet ce sentiment peut engendrer un attachement susceptible de supplanter la loyauté due à notre Ami). En conséquence, si un citoyen tombe amoureux, il devra veiller à ce que ni l'Ordinateur, ni un éventuel délateur ne s'en aperçoive (les amateurs de romans à l'eau de rose verront tout de suite les possibilités mélodramatiques qu'offre le Complexe Alpha en matière d'idylles tragiques).

Les Quartiers Résidentiels

Les quartiers résidentiels, installations sanitaires et autres, sont collectifs. Il n'existe aucune distinction de sexe dans le Complexe. Les citoyens de basse accréditation vivent dans de vastes baraquements, pleins d'animation, de courants d'air et de caméras espion. Ceux d'accréditation élevée habitent des appartements individuels, spacieux et luxueux. Quant aux individus d'accréditation intermédiaire, ils disposent de quartiers communautaires offrant un certain confort et permettant une ébauche de vie privée. Mais quelque soit le niveau d'accréditation, la notion d'atteinte à la vie privée n'existe pas dans le Complexe Alpha. Les moniteurs et les caméras espion de l'Ordinateur sont pratiquement omniprésents (encore que nombre d'entre eux soient inopérants) et tout citoyen peut à l'improviste pénétrer dans les quartiers résidentiels d'individus inférieurs à lui du point de vue de l'accréditation.

L'Alimentation et les Installations Vitales

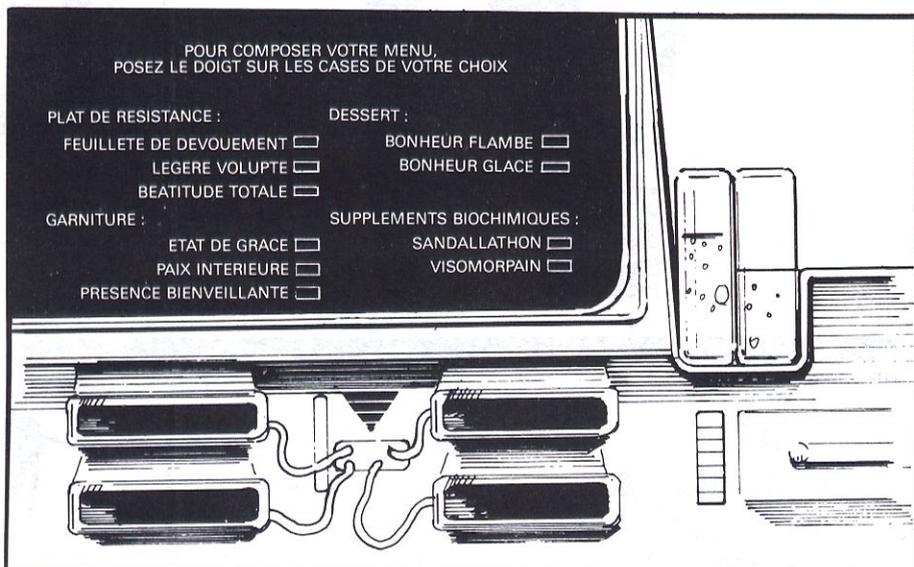
Un réseau informatique digne du Complexe Alpha supervise toutes les installations et tous les services publics de la vaste cité. Chaque secteur, qu'il soit résidentiel, industriel ou polyvalent, dispose de son propre central informatique dépendant de l'Ordinateur ce central se charge de gérer les installations vitales et tous les services publics destinés aux citoyens.

L'eau, l'air et la bio-masse du Complexe Alpha sont recyclés de façon à éviter tout risque de contamination, chimique ou biologique, par des agressions commies venus de l'Extérieur. Quant à la nourriture, elle est produite dans de vastes silos et jardins hydroponiques enterrés sous le Complexe.

Le menu quotidien des citoyens se compose de divers dérivés d'algues, de lichens, de levures et/ou de substances organiques, auxquels sont ajoutés des colorants ainsi que des agents de texture et de sapidité destinés à les rendre plus alléchants (ou, du moins, moins rebutants) pour le palais humain.

La plupart des citoyens prennent leurs repas en commun dans de vastes cafétérias publiques pouvant contenir des centaines de personnes. Ceux qui disposent d'économies peuvent également se procurer des mets de luxe qu'ils iront généralement déguster dans "l'intimité" de leurs quartiers privés. On peut également se procurer certaines denrées sur le marché noir (notamment des produits d'origine animale ou végétale venant de l'Extérieur) mais il faut les préparer et les déguster dans le plus grand secret car la possession de tels aliments relève de la trahison.

De tous les services "nécessaires à la vie", le plus important est aux yeux de nombreux citoyens la distribution (sur demande) de généreuses rations de "suppléments biochimiques". Un grand choix de stimulants, de tranquillisants, d'euphorisants et de soporifiques est offert partout dans le Complexe Alpha, soit à domicile, soit dans des cafétérias ou des dispensaires publics. C'est grâce à ces suppléments que l'Ordinateur garantit le bonheur de tous les citoyens dont il est responsable. Tout individu qui se soustrait à cette médication est regardé d'un mauvais œil. L'in-





gestion de ces suppléments biochimiques nuit parfois à la sécurité routière et aérienne, au bon fonctionnement des installations industrielles et à la précision de tir d'armes hautement meurtrières ; c'est un fait regrettable mais accepté comme faisant partie de la vie quotidienne du Complexe Alpha.

Vêtements et Biens Personnels

Les citoyens du Complexe Alpha portent des combinaisons et plus généralement des vêtements correspondant à la couleur de leur accréditation. Les vêtements de ceux qui occupent le bas de l'échelle sociale sont en général informes, grossiers, mal ajustés et mal coupés. Lorsqu'un citoyen monte en grade, une bonne partie de ses économies est généralement consacrée à l'amélioration de sa garde robe. Le statut d'un individu se mesure à la qualité de ses vêtements. Toutes les combinaisons doivent être conformes au modèle standard imposé par l'Ordinateur, mais la qualité du matériau, de la finition et des fioritures permet à coup sûr de déterminer la situation occupée par quelqu'un dans le Complexe Alpha.

Comme l'Ordinateur pourvoit aux besoins des citoyens, les biens personnels de ceux-ci se résument à peu de chose. Un individu de basse accréditation peut transporter la plupart de ce qui lui appartient en propre dans la ceinture tous usages de son uniforme standard. D'ordinaire, les biens personnels d'un citoyen se résument à des articles d'hygiène individuelle, à de petits outils de travail, et à quelques porte-bonheur, souvenirs ou autres objets d'une valeur purement sentimentale.

La vie privée se résumant à bien peu de chose, les citoyens veillent jalousement sur ce qui leur appartient en propre et ne quittent que rarement leur ceinture tous usages en la laissant sans surveillance (bien que le vol relève de la trahison, c'est une pratique fort répandue dans le Complexe Alpha).

La Vie Quotidienne

La plupart des citoyens du Complexe Alpha nagent dans le bonheur ou dans un état fort voisin. Durant la journée, leur métier les occupe et les aide à rester dynamiques. Ils disposent de longues heures de loisir

qu'ils passent ensemble à regarder les charmants mais insipides spectacles vidéo que crée et produit l'Ordinateur. Dès l'enfance, on leur apprend à être heureux. Et là où l'éducation a échoué, des doses massives de drogues permettent d'éviter tristesse et inconfort moral.

Bref, c'est le paradis !

Le train-train quotidien d'un citoyen INFRAROUGE pourrait se résumer ainsi :

Se lever dans des baraquements en même temps que des centaines d'autres. Avaler deux ou trois pilules de Cocatrique. Faire sa toilette et avaler tranquillement son petit déjeuner. Partir travailler dans les silos à nourriture. Déjeuner tranquillement avec des collègues de travail. Repartir travailler dans les silos à nourriture. Ingurgiter une poignée de gélules "euphramolo". Rentrer aux baraquements. Dîner tranquillement. Retrouver des amis dans la salle de projection commune pour regarder les Aventures de Teela-OMLY. Bavarder. Se détendre. Rentrer au dortoir en même temps que des centaines d'autres. Avaler une tasse de relaxant "Bonne-Nuit-Les-Petits". S'endormir comme une masse.



2. Les Niveaux d'Accréditation

La société du Complexe Alpha est rigide et très hiérarchisée. Chaque citoyen possède une accréditation qui peut aller de l'INFRAROUGE à l'ULTRAVIOLET. Un citoyen d'une accréditation quelconque est considéré comme supérieur à tous les individus d'accréditation inférieure et inférieur à toutes les personnes d'accréditation supérieure. Tout citoyen doit constamment obéir à ses supérieurs.

Il arrive parfois que quelqu'un soit désigné comme leader d'une équipe composée de personnes de même accréditation. Dans ce cas, c'est l'Ordinateur qui le choisit et l'autorise temporairement à donner des ordres à ses coéquipiers, exactement comme s'il avait une accréditation supérieure à la leur. Cette autorité reste limitée au cadre de l'équipe. Il se peut que pour la première aventure de vos joueurs, alors que tous les PJs seront d'accréditation ROUGE, un des membres de l'équipe soit choisi comme leader de la mission. Si c'est le cas, ses coéquipiers devront lui obéir.

Le leader peut se désigner un successeur qui prendra sa relève au cas où il viendrait à mourir, à disparaître ou bien à être neutralisé et qu'il soit impossible de consulter l'Ordinateur dans le choix d'un nouveau chef. Ce successeur doit, à la première occasion, faire entériner son statut par l'Ordinateur. Tout manquement à cette règle relèverait de la trahison et serait passible d'exécution sommaire.

Les citoyens doivent constamment porter des vêtements qui indiquent leur niveau d'accréditation. Ces vêtements doivent être soit de la couleur correspondant à l'accréditation du personnage, soit mar-

qués d'un insigne de couleur qui saute aux yeux (l'accréditation INFRAROUGE est indiquée par la couleur noire et l'ULTRAVIOLETTE par la couleur blanche). Ajoutons que les mutants enregistrés (voir page 8) sont contraints de porter bien en évidence une bande jaune qui indique leur statut spécial.

Toutes les pièces et tous les couloirs du Complexe sont peints d'une couleur correspondant à l'une des accréditations. Ce marquage se présente souvent sous la forme d'une bande de couleur d'environ un mètre de large, peinte à hauteur de poitrine ; mais chaque fois que c'est possible on préfère peindre la totalité de l'espace à marquer de la couleur voulue. Les citoyens n'ont pas le droit de pénétrer dans des zones peintes d'une couleur correspondant à une accréditation supérieure à la leur. Ainsi, un personnage

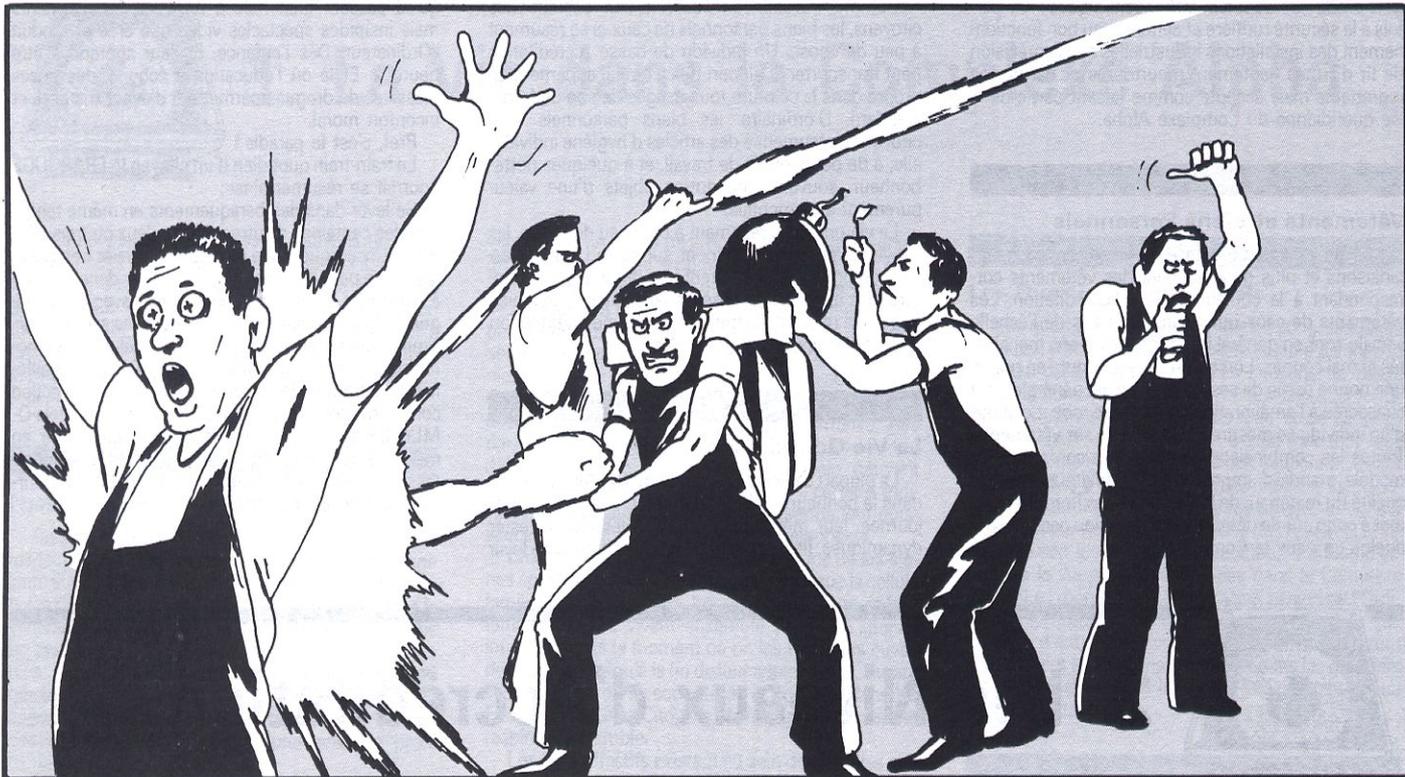
peut pénétrer dans des zones oranges, rouges ou noire, mais pas dans des secteurs jaunes, verts, bleus, indigos, violets ou blancs. Dans certains cas, l'Ordinateur peut autoriser un citoyen à se rendre dans une zone qui lui serait normalement interdite ou à la traverser. Celui-ci reçoit alors (si le temps le permet) l'autorisation écrite appropriée, un uniforme provisoirement marqué de la couleur requise (s'il en reste en stock) et/ou une escorte de l'accréditation en question (s'il y en a de libres).

Voici la liste des accréditations existantes (dans l'ordre hiérarchique) :

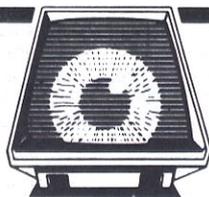
INFRAROUGE
ROUGE
ORANGE
JAUNE
VERT
BLEU
INDIGO
VIOLET
ULTRAVIOLET

Le code mnémo-technique ROJ-B-BIVI aidera le Maître de Jeu à se rappeler de l'ordre des niveaux d'accréditation. Chaque lettre de ce code correspond à une couleur (Vi indique le VIOLET). Il suffit ensuite de se souvenir qu'INFRAROUGE vient avant ROUGE et ULTRAVIOLET après VIOLET.





Pour mener à bien les missions confiées par l'Ordinateur, l'entraide au sein des équipes est un élément essentiel.



3. Les Clarificateurs

Les Clarificateurs constituent un corps d'élite composé de citoyens qui ont apporté la preuve de leur valeur (autrement dit, cette unité est essentiellement composée d'anciens INFRAROUGE qui ont prouvé leur loyauté envers l'Ordinateur en dénonçant comme communistes leurs camarades de travail). Les Clarificateurs sont affectés à des services afin d'y recevoir un certain entraînement, mais en fait ils dépendent directement de l'Ordinateur. La plupart des équipes de mission regroupent des Clarificateurs issus de différents services et donc des aptitudes, des compétences et des expériences variées dont l'association fera toute l'efficacité du groupe.

C'est aux Clarificateurs que l'on confie les excitantes missions qu'aucun autre service n'est particulièrement apte à remplir (ou particulièrement pressé de mener à bien). Comme leur loyauté n'est plus à prouver, on confie souvent à ces agents des missions touchant à de délicats problèmes de sécurité ou de politique intérieure.

Tous les Clarificateurs sont répartis dans différentes équipes de mission ; il arrive que des équipes qui

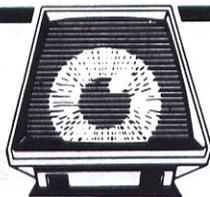
ont mené à bien leurs tâches restent inchangées pendant plusieurs missions. D'autres fois, des Clarificateurs sont transférés dans de nouvelles équipes, et ce sans raisons apparentes. Des agents se voient parfois même confier des missions individuelles.

C'est d'ordinaire l'Ordinateur qui choisit les missions qui vont être confiées à une équipe, encore que les équipes d'une efficacité éprouvée aient parfois leur mot à dire. Généralement, c'est lors du briefing que le leader de la mission est désigné, en même

temps que des responsables moins importants tels que l'officier garant de la loyauté, l'officier chargé des armes, l'officier responsable des véhicules, l'officier roboticien, l'officier médical, l'officier garant de l'hygiène, etc. Les briefings sont en général conduits par un supérieur immédiat des Clarificateurs, mais il arrive que l'Ordinateur s'en charge par le biais d'un de ses nombreux terminaux ou grâce à des ordres écrits transmis par des messagers. Dans des situations d'urgence, un Clarificateur d'accréditation élevée ou quelqu'autre personne haut placée peut, de sa propre initiative, donner des instructions à une équipe de Clarificateurs (si tout contact avec l'Ordinateur est impossible).

Les missions confiées aux Clarificateurs sont invariablement périlleuses et difficiles. Les personnages joueurs auront donc de nombreuses occasions de se distinguer en servant l'Ordinateur. S'ils s'en sortent vivants, ils peuvent espérer obtenir de l'avancement plus vite que des ouvriers, des techniciens, des bureaucrates, voire des dirigeants d'autres services.





4. Les Services

Lorsque ses membres atteignent seize ans, chaque famille clone subit un examen d'aptitudes. L'Ordinateur se sert des résultats de cet examen pour déterminer dans quelle occupation la famille en question sera utilisée au mieux de ses capacités.

Une fois l'examen passé, chaque famille est affectée à un service qui forme ses membres à des tâches subalternes. Les clones qui travaillent avec enthousiasme, passent la brosse à reluire à leurs supérieurs et accumulent de quoi les faire chanter, peuvent espérer, après vingt ou trente années de dur labeur, être promu à l'accréditation ROUGE. Les promotions à des accréditation plus élevées sont exceptionnelles et seuls en bénéficient les citoyens dont la loyauté est éprouvée et qui font montre d'une rare aptitude à s'élever en piétinant allègrement les dépouilles de leurs collègues.

L'une des rares manières de s'élever rapidement au-dessus des mornes masses INFRAROUGES consiste à accomplir des actes méritoires pour le compte de l'Ordinateur (dénoncer un vieil ami comme étant un traître, par exemple). Les citoyens qui servent leur Complexe avec un tel désintéressement sont généralement promu à l'accréditation ROUGE et rejoignent les rangs des Clarificateurs.

La Sécurité Interne

Les membres de ce service tiennent à la fois de l'agent du KGB, du CRS et du policier en civil. L'Ordinateur surveille tout ce qui se passe grâce à d'omniprésentes caméras et à des appareils d'enregistrement, mais il n'a pas pour autant supprimé les espions de la Sec Int, qui constituent un moyen supplémentaire de s'assurer de la loyauté des citoyens. De nombreux agents de la Sec Int se sont infiltrés dans d'autres services et ils ont des informateurs partout.

En plus de faire la chasse aux traîtres, la Sécurité Interne monte des opérations de provocation destinées à tenter les citoyens ordinaires. Comme les promotions au sein de ce service dépendent essentiellement du nombre de traîtres démasqués, agents de la Sec Int se sont taillés une solide réputation en déboussant des coupables là où il n'y avait pas la moindre trace de crime.

Bien entendu, les accusations de trahison fantaisistes relèvent elles-mêmes de la trahison. Mais si un membre de la Sécurité Interne et un citoyen ordinaire s'accusent mutuellement de ce crime, il est probable que l'Ordinateur croira plutôt l'agent Sec Int.

En plus des agents en civil, la Sec Int comprend des policiers en uniformes. Au bas de l'échelle hiérarchique, on trouve les éternels gorilles d'accréditation ROUGE ; sélectionnés pour leur taille et leur intellect fruste, ils portent des pantalons et des gilets très ajustés (taillés dans une matière ressemblant au cuir) et des casques anti-émeutes réfléchissants de couleur argentés. Ils se promènent couramment avec des matraques, des neuro-fouets, des étourdisseurs, des entortilleurs ou des pistolets laser. Leur principale tâche consiste à régler les rixes, les émeutes et les disputes autour de la nourriture qui éclatent fréquemment au sein des INFRAROUGES.

Les agents d'accréditation BLEUE sont plus largement craints par les citoyens de plus hauts rangs qui les surnomment "les BLEUS". Ils constituent la police locale de chaque secteur et l'on fait appel à eux pour faire face aux troubles sérieux et aux divers crimes. Ces agents sont bien disciplinés, bien entraînés et parfaitement impitoyables, de plus, ils disposent d'une puissance de tir positivement terrifiante. Leur armure, une des perles de la technologie Alphaïenne, les protège contre à peu près toutes les armes que peuvent transporter des Clarificateurs ROUGES. Pour plus de détails sur ce corps d'élite, voir "Les Bleus du Secteur MIT", livret à susciter une sérieuse paranoïa.

Etre convoqué pour une entrevue à la Sécurité Interne constitue rarement une expérience agréable et l'attraction d'un observateur de ce service sur un projet quelconque suffit à susciter une sérieuse paranoïa.

Dialogue Typique avec un Agent Sec Int :

L'Agent Sec Int : Citoyen, je remarque que les lacets de vos baskets sont dénoués.

Le Citoyen : En effet, citoyen, vous avez parfaitement raison.

L'Agent Sec Int : Et pourrais-je vous demander pourquoi les lacets de vos baskets sont dénoués ?

Le Citoyen : Mais bien sûr, citoyen !

L'Agent Sec Int : (rassemblant toute sa patience) Et pourquoi, citoyen, les lacets de vos baskets sont-ils dénoués ?

Le Citoyen : C'est que je chausse trois fois plus grands que mes baskets...

L'Agent Sec Int : Et pourquoi vos baskets sont-ils trois fois trop petits pour vous ?

Le Citoyen : Ce doit être une erreur de PLI, j'avais demandé la bonne taille.

L'Agent Sec Int : Citoyen, je vous arrête.

Le Citoyen : Comment ? Mais je suis un honnête citoyen... Vous n'avez pas le droit !

L'Agent Sec Int : Tout d'abord, citoyen, vous affirmez que PLI a commis une erreur. Or les erreurs relèvent de la trahison. Soit c'est vous qui êtes à l'origine de celle-ci — auquel cas vous êtes un traître ; soit un traître comme s'est infiltré au sein de PLI — auquel cas vous aviez une preuve manifeste de ce crime et cependant vous n'avez rien signalé à l'Ordinateur. N'oubliez pas que de tels manquements relèvent de la trahison... J'ajouterai à cela que vos lacets sont dénoués, citoyen, donc votre uniforme n'est pas réglementaire et porter un uniforme non réglementaire constitue un délit de trahison.

Le Citoyen : Non, non, pitié... Ne me tuez pas ! Je n'ai rien fait de mal !

L'Agent Sec Int : Je ne vois qu'une solution...

Le Citoyen : Laquelle ? Je vous en supplie, je suis prêt à faire n'importe quoi !

L'Agent Sec Int : Vous devez révéler les noms de vos complices et dénoncer leurs crimes.

Le Citoyen : Mais oui, bien sûr, je suis totalement d'accord ! Je vais sur le champ confesser mes actes abominables, mais je dois préciser que je ne fus dans cette histoire qu'un pauvre innocent, entraîné hors du droit chemin par de malfaisants compagnons...
Jon-R-LXR-3, Marie-R-FEB-2...

Les Services Techniques

Tech assure l'entretien de la plupart des installations du Complexe Alpha. Depuis la maintenance des frotbots jusqu'à celle des systèmes permettant de communiquer avec l'Ordinateur, tout relève de leur responsabilité. Dans la guerre chronique que se livrent les différents services, Tech occupe une place de choix, juste derrière le service de l'Energie et devant PDH & CM et PLI. Si les Techniciens jouissent de ce statut fiable, c'est que l'Ordinateur dépend directement d'eux pour ce qui est de son entretien. Il est crucial que ces agents soient d'une orthodoxie politique irréprochable, c'est d'ailleurs pourquoi la Sec Int surveille avec une attention particulière leurs faits et gestes, ainsi que leurs pensées.

Les employés des Services Techniques sont les hommes à tout faire du Complexe Alpha. Ce sont eux que vous appelez dès que quelque chose cloche dans votre vide-ordure, votre WC collectif ou votre anibot. Soixante dix ou quatre vingt ans plus tard, avec un peu de chance, vous verrez débarquer un réparateur hargneux, maculé de tâches de cambouis, qui refusera d'arranger l'appareil défectueux sous prétexte qu'il lui manque les formulaires d'autorisation adéquats (on ne peut se les procurer qu'après d'employés tout aussi hargneux appartenant à PDH & CM). Les citoyens un peu futés ont tôt fait de comprendre qu'il faut graisser certaines pattes pour faire effectuer la moindre réparation.

Vus les sévères contrôles de la Sécurité Interne sur ce chapitre, on fait plus grand cas du degré d'orthodoxie politique des employés Techs que de leur compétence. Il est donc pratiquement impossible de faire réparer quoi que ce soit correctement. Il arrive que des pots de vin résolvent le problème, mais, ici, l'intimidation marche généralement mieux.

On reconnaît les employés Tech à leurs combinaisons de travail spéciales, couvertes de poches diverses destinées aux outils et aux pièces détachées. En général, ils transportent aussi de petites boîtes à outils, qui donnent une idée des travaux délicats qu'ils peuvent avoir à faire.

Dialogue Typique avec un Technicien

Le Technicien : Bon, alors, qu'est-ce qui cloche ?

Le Citoyen : Le distributeur automatique de petits biscuits aux algues de notre chambrée est détraquée, regardez, vous l'avez là...

Le Tech : Hum, hum... Mais il l'a l'air d'aller très bien, ce distributeur !

Le Citoyen : Mais ça fait des semaines qu'on n'a plus de petits biscuits aux algues ! Et depuis l'émeute d'il y a deux jours, la cafétéria n'a plus que de cette mixture bleue qui...

Le Tech : Vous avez un 174Z6a tirt 23 ?

Le Citoyen : Un QUOI ?

Le Tech : Un 174Z6a tirt 23 : "Autorisation de faire réparer les distributeurs automatiques collectifs, distributeurs gratuits de suppléments pharmaceutiques, et bains de pieds publics à autogérateurs", un formulaire quoi !

Le Citoyen : Ben non...



Le Technicien : Alors moi, j'peux rien faire, mon gars ! Trouvez-moi ce formulaire et je reviendrai peut-être ; en attendant, salut !

Le Citoyen : Mais par contre, j'ai 174 crédits...

Le Tech : Mais ça change tout ! Tenez-moi cet engin de malheur, que je vois un peu...

Préservation et Développement de l'Habitat et Contrôle Mental

PDH & CM pourvoit en logements, loisirs et d'éducation politique des citoyens INFRAROUGES. Ce service se charge également de la plupart des travaux de bureau et fonctions administratives du Complexe Alpha. Ses employés étant le plus souvent en contact direct avec les masses laborieuses, c'est de tous les services ceux qui ont le statut le moins élevé. La Sécurité Interne méprise cordialement les divertissements et la propagande qu'ils élaborent ; quant aux employés de services plus spécialisés, ils ont tendance à considérer ceux de PDH & CM comme d'incultes gratte-papiers. Il n'empêche que c'est la propagande de cet organisme qui oriente les émois populaires ; or, dans bien des conflits inter-services, c'est une campagne de propagande bien faite qui fait pencher la balance ; c'est pourquoi les autres services prennent soin de ne pas se mettre celui-ci à dos en s'opposant à lui de façon trop radicale.

Cet organisme étant assez dépourvu d'enthousiasme et de discipline, on y tolère un certain laisser aller au niveau de l'orthodoxie politique. Pour la Sécurité Interne, PDH & CM n'est pas même digne de mépris et il n'y a guère qu'à Recherche et Conception qu'on traque la trahison avec moins de zèle encore.

Les employés de PDH & CM ne se fatiguent généralement pas à observer les règles de l'Ordinateur à la lettre, loin de là. Leurs vêtements sont souvent de qualité médiocre, mal entretenus et portés sans grand souci du règlement. Les membres de ce service ont d'ailleurs, au sein du Complexe Alpha, une réputation de "libres penseurs", mais cette expression a une connotation plus méprisante que respectueuse.

Ils constituent une énorme machine bureaucratique, plus ligotée encore par la paperasserie et les réglementations que celle des autres services. Non qu'il soit particulièrement difficile de traiter avec les

employés de PDH & CM... Disons plutôt qu'ils ne font pas grand-chose à part brasser des papiers.

Si les citoyens redoutent qu'on leur demande d'aller réclamer un formulaire quelconque à PDH & CM, c'est que, le plus souvent, même s'ils tombent sur l'employé qui pourrait le leur donner, celui-ci préférera se la couler douce et expédier le demandeur vers une vingtaine de guichets coopératifs (mettons parce qu'on vient de les menacer de leur régler leur compte sur le champ) ; ils sont obligés de suivre des procédures tellement complexes qu'il leur faudra l'approbation d'au moins six chefs de bureau, plus une dizaine de visites dans divers départements, pour obtenir ce que vous voulez.

Dialogue Typique avec un Employé de PDH & CM

Le Citoyen : Je voudrais un 174Z6a turet 23.

L'Employé : Un quoi ?

Le Citoyen : Un 174Z6a turet 23 — Une "autorisation de faire réparer les distributeurs automatiques collectifs, distributeurs gratuits de suppléments pharmaceutiques et bains de pieds publics à autogyrateurs".

L'Employé : Connais pas !

Le Citoyen : On m'a dit de me présenter à ce guichet. Il y a un écriteau ; "Bureau des Autorisations Concernant les Distributeurs Automatiques", là, juste au-dessus de votre nez !

L'Employé : Ah bon, puisque vous le dites...

Le Citoyen : Est-ce que vous allez me donner ce formulaire, oui ou non ?

L'Employé : Ecoutez, citoyen, puisque je vous dis que je n'en ai jamais entendu parler !

Le Citoyen : C'est le sixième cycle diurne que je passe à discuter avec des hurluberlus de PDH dans votre genre, et je n'ai pas avancé d'un pouce ! Alors vous me donnez ce formulaire ou bien je vous enfonce ce pistolet laser au fond de la gorge et je m'entraîne à la dissection sur votre estomac !

L'Employé : Eh là, restons calmes ! Qu'est-ce que vous voulez que je fasse pour vous ? Je donne des autorisations d'installations de distributeurs automatiques, moi, rien à voir avec la réparation ! Peut-être vouliez-vous vous adresser au Bureau Général des Réparations de Distributeurs Automatiques ?

Le Citoyen : Si je n'ai pas mon formulaire immédiatement, je me verrai obligé de vous tirer dessus...

L'employé : Ecoutez, je ne peux pas faire quelque chose qui... ZAPZAPZAPZAP !

Le Citoyen : Quel absurde gâchi !

Les Forces Armées

C'est la branche armée du Complexe Alpha. Dans les divertissements populaires à grand spectacle, ce service semble constamment en guerre contre les commies et les autres Complexes Alpha ; mais en réalité, l'Ordinateur ne dispose pas des ressources nécessaires pour financer des opérations militaires de grande envergure. Les soldats des Forces Armées passent donc le plus clair de leur temps en cours d'instruction militaire, entraînements divers et corvées de garde, ne s'aventurant en mission à l'Extérieur que très occasionnellement.

Le Personnel de ce service est fréquemment affecté à d'autres organismes pour y assumer des fonctions d'agents de sécurité et en cas d'urgence la Sécurité Interne peut faire appel à lui pour compléter ses effectifs.

Les unités des Forces Armées font souvent preuve d'un grand zèle dans leur tâche. Elles craignent peu la Sec Int et ont la réputation de laver leur linge sale en famille.

Les soldats des unités d'élite, comme les célèbres Escadrons Vautours, sont les héros du Complexe Alpha. On leur attribue ce qui se fait de mieux en matière d'uniformes et de matériel et ils sont toujours traités avec respect et déférence.

Il y a de considérables frictions entre la Sec Int et les Forces Armées, ce deuxième service refusant de coopérer avec le premier dans sa mission de sévère surveillance de l'Orthodoxie Politique des citoyens. De plus, les soldats des FA se considèrent comme plus compétents et mieux entraînés pour les missions de police que les gorilles de la Sec Int.

Les Forces Armées méprisent tous les autres services, à l'exception de Recherche & Conception à qui elles doivent tous leurs gadgets technologiques. Dans la plupart des conflits inter-services, R & C et les Forces Armées finissent par se retrouver dans le même camp.



"Excusez-nous, citoyen, il n'y aurait pas un tankbot sur notre bon de réquisition ?..."



Exemple Typique de Dialogue entre la Sec Int et les Forces Armées

L'Agent Sec Int : Nous avons un sérieux problème à tel endroit...

L'Agent des FA : Ecoutez, laissez mes petits gars débarquer là-bas et on vous arrange ça en un rien de temps, garanti !

Production, Logistique et Intendance

C'est ce service qui contrôle les productions industrielles et agricoles. Il se charge également de distribuer ces produits auprès des citoyens du Complexe Alpha. A peine mieux considéré que PDH & CM, cet organisme n'est rien d'autre qu'un énorme service bureaucratique, même s'il contrôle bel et bien les trois quarts de ce qu'on pourrait appeler la "richesse" du Complexe Alpha.

Au bas de l'échelle, on y trouve ouvriers, paysans, cuisiniers et gratte-papiers ; les personnages occupant des postes un peu plus élevés ont plus de responsabilités en matières de gestion et de politique, mais même ceux qui se trouvent tout en haut de l'échelle ne jouissent pas d'un très grand prestige.

La plupart des employés de ce service sont mornes et terre-à-terre, quant à ceux qui font exception, ils sont soit particulièrement avides et corrompus, soit d'une telle loyauté envers l'Ordinateur qu'ils mettent toute leur imagination au service de l'accroissement de la production et de la consommation.

Dialogue Typique avec un Membre de PLI

L'Employé de PLI : Au suivant !

Le Citoyen : J'ai un bon de réquisition pour un poste à souder, modèle IO.

L'Employé de PLI : Y en a plus en stock... Au suivant !

Le Citoyen : Eh, attendez une minute, vous n'avez même pas vérifié !

L'Employé de PLI : Désolé, mon gars, y'en a plus en stock !

Le Citoyen : Mais regardez : j'en vois un d'ici, il dépasse de cette boîte, là-haut...

Un autre citoyen : Chacun son tour mon gars, tu as vu la queue !?

L'Employé de PLI : Je ne peux pas vous donner les articles qui sont dans les boîtes, ils sont commandés. Au suivant !

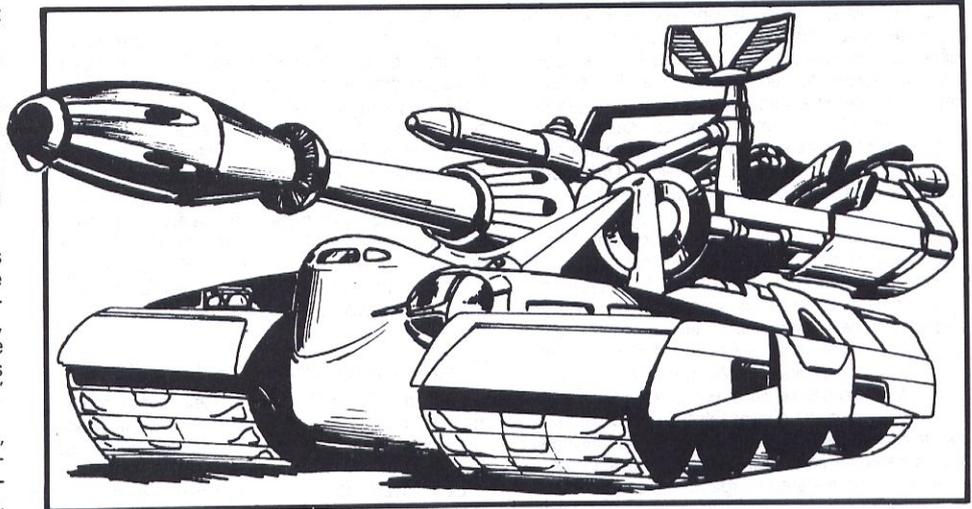
Un troisième citoyen : Eh bien, il était temps ! Je voudrais un clef de 17, pour redresser les garde-boue...

L'Employé de PLI : C'est en commande, repassez dans trois jours. Au suivant !

Le Service de l'Énergie

Le Service de l'Énergie a pour rôle - ô combien difficile - d'entretenir les antiques centrales électriques du Complexe Alpha. La survie de la vaste cité dépend de la compétence et de la fiabilité de cet organisme. C'est pourquoi il constitue une cible de choix pour les traîtres et les saboteurs et c'est aussi pourquoi il est l'objet d'une attention toute particulière de la part de la Sécurité Interne. Autre conséquence : les membres du Service de l'Énergie jouissent d'un statut enviable - et amèrement envié par les employés des autres services. Ils se retrouvent par conséquent souvent isolés dans les combats de l'arène politique.

Les membres de ce service se serrent les coudes et s'entraident beaucoup. Ils tendent à se méfier de leurs collègues des autres services et à rester entre eux. La solidarité qui les lie l'emporte même parfois



Un tankbot modèle Mark XV servant provisoirement d'appareil de contrôle et de surveillance dans les WC du quartier général des Clarificateurs du Secteur GEV.

sur leur loyauté envers l'Ordinateur.

C'est également le Service de l'Énergie qui entretient les réseaux de transport du Complexe Alpha.

Dialogue Typique avec un Agent du Service de l'Énergie

Un Citoyen : Oh que c'est joli ! ce bleu est vraiment magnifique ; c'est quoi au juste ?

L'Agent : Radiation de Cherenkov...

Le Citoyen : Ah oui ? Et ça vient de quoi ?

L'Agent : Eh bien, à mon avis, il y a une fissure dans le réacteur du sixième sous-sol et tout ce secteur est directement exposé aux émanations du cœur de la centrale.

Le Citoyen : C'est sérieux ?

L'Agent : Mais non, ça arrive tous les jours...

Recherche et Conception

On rencontre de tout dans ce service, depuis les authentiques génies, jusqu'aux pistonnés parfaitement incompétents et dépourvus du moindre talent, en passant par les savants fous et les fêlés les plus divers. S'il est capable d'avoir des idées de valeur et de présenter à l'Ordinateur des projets réalisables, un ingénieur de R & C peut jouir d'une grande liberté personnelle et de beaucoup d'indulgence en matière d'orthodoxie politique. Quant aux divers dingues qui travaillent sur les projets qui tiennent le plus à cœur à l'Ordinateur, ils reçoivent toujours des subventions et des aides, quelle que soit l'ampleur - parfois dramatique - de leurs échecs quand on passe aux applications pratiques.

Quant aux protégés de hautes personnalités politiques, ils se taillent une place dans la bureaucratie du service et essaient d'avoir l'air de faire quelque chose.

Il est assez risqué de visiter les laboratoires de recherche et les zones où se déroulent les tests. Les ingénieurs y passent leur temps à mettre au point des technologies de pointe... ou des projets totalement fantaisistes. En fait, R & C fait assez peu de recherches originales : la plupart de ses efforts visent à retrouver des secrets technologiques perdus il y a des siècles, lors de la Grande Attaque Commie. Tous les gadgets intéressants que peuvent découvrir des Clarificateurs au cours de leurs missions sont amenés à ce service, qui les étudie soigneusement - et pour ce faire les réduit souvent en pièces.

Le principal objectif de R & C est de découvrir des techniques et des armes nouvelles pour combattre les commies. Les recherches sur de nouvelles formes d'énergie, l'amélioration de la technique robotique et des procédés agricoles et industriels viennent ensuite. Quant à l'amélioration des conditions de vie des citoyens, elle vient assez loin derrière dans l'ordre des priorités, car le Complexe Alpha est déjà un paradis.

La Sécurité Interne désespère d'arriver un jour à maintenir une orthodoxie politique décente au sein du personnel de R & C. En effet l'Ordinateur est d'une indulgence exaspérante envers les traîtres qui appartiennent à ce service. Les autres organismes du même type (à l'exception des Forces Armées) sont rarement intéressés par des innovations, et d'ailleurs, R & C produit le plus souvent d'ambitieuses petites merveilles techniques dont les applications pratiques échouent lamentablement.

Dialogue Typique avec un Membre de R & C

Le Citoyen : Et quand j'appuie sur le bouton, il se passe quoi ?

L'Ingénieur : Nous ne savons pas au juste...

Le Citoyen : Ecoutez, le plasma monte à une température d'un million de degrés, l'accélérateur de particules donne sa pleine puissance - et vous ne savez pas ce qui se passe ensuite ?!

L'Ingénieur : Eh bien non... Si nous le savions, nous ne vous demanderions pas de tester cet appareil !

Le Citoyen : Vous devez bien avoir une petite idée...

L'Ingénieur : A notre avis, vous vous retrouverez en train de léviter à une altitude proportionnelle à la pression des gaz qui s'échapperont par l'embout. Mais il se peut aussi que cela entraîne une réaction en chaîne de type nucléaire qui entraînerait la totale destruction de l'univers tel que nous le connaissons... Mais installez-vous, laissez-moi attacher votre harnais !...

Unité Centrale de Traitement

Les employés d'UCT sont formés aux plus récentes méthodes de gestion et affectés aux autres services et aux diverses équipes de Clarificateurs en tant que conseillers consultatifs. Ils passent leur temps à inventer de nouvelles procédures et des formulaires



révolutionnaires, à traquer la paperasserie, à faire des conférences aux chefs de bureaux et, de façon plus générale, à s'arranger pour que des bureaucraties déjà inefficaces fonctionnent de manière encore moins efficace, en leur imposant des façons de procéder irréalisables et (mal) conçues en fonction d'abstraites théories sur la gestion. Chaque fois que quelque chose cloche dans un service, l'Ordinateur réagit en faisant appel à un super-conseiller de UCT.

UCT est censé améliorer le fonctionnement du Complexe Alpha en rendant plus efficace la gestion de chacun des services. Malheureusement, il est rare que le personnel de cet organisme ait la moindre expérience de gestionnaires et la plupart des employés basent leurs conseils sur des théories développées par les conférenciers d'UCT. Les membres des autres services considèrent ceux d'UCT comme un ramassis d'incapables mais l'Ordinateur est un fervent partisan des théories révolutionnaires qu'embrasse ce service en matière de gestion et il veille à ce que les autres organismes se plient aux

conseils qu'il donne.

Inutile de dire que tout le monde regarde les membres d'UCT avec méfiance et dégoût en raison du favoritisme dont l'Ordinateur fait preuve à leur égard et des privilèges dont, dans l'ensemble, ils abusent. Ils laissent constamment entendre que l'Ordinateur serait extrêmement mécontent si tout n'était pas fait comme ils le demandent, dissimulant à peine la menace d'un rapport défavorable. Ils récupèrent toujours le fin du fin en matière de matériel et arborent constamment un petit air prospère ; certes, ils n'ont pas autant de prestige que les soldats des Forces Armées, mais tous les citoyens un peu futés savent qu'il est rentable de se faire des amis au sein d'UCT.

Dialogue Typique avec un Membre d'UCT

Le Conseiller UCT : ... ainsi, d'après un raisonnement critique de mon cru, cette nouvelle méthode multiplierait par 4 le rythme de travail de ce département.

Le Citoyen : Bien, monsieur ; nous allons sur le

champ mettre vos conseils en pratique.

Le Conseiller : Veillez-y (et il s'en va).

Un Deuxième Citoyen : Alors, pour parler clairement, je te tends les formulaires sans les lire...

Le Premier Citoyen : C'est bien ça.

Le Deuxième Citoyen : Et tu les fais passer au département suivant après les avoir tamponnés...

Le Premier Citoyen : C'est bien ça.

Le Deuxième Citoyen : Autrement dit, dans ce département, personne ne les lit ?

Le Premier Citoyen : C'est bien ça.

Le Deuxième Citoyen : Mais le règlement 13Fb, qui stipule que donner son aval à des formulaires de demande mal remplis relève de la trahison, reste quand même valable ?

Le Premier Citoyen : C'est bien ça.

Le Deuxième Citoyen : Alors nous sommes des hommes morts !

Le Premier Citoyen : Tu as tout compris...



5. Les Sociétés Secrètes

Vus l'intolérable manque de vie privée et l'omniprésence abrutissante et étouffante de l'Ordinateur, il était fatal que des conspirations de tous poils infestent le Complexe Alpha. En fait, il semblerait qu'à peu près tous les citoyens appartiennent à une société secrète ou à une autre, laquelle organise des réunions clandestines. Comme il ne contrôle pas ces sociétés et qu'elles prônent un dévouement à d'autres objectifs que les siens, l'Ordinateur regarde les organisations secrètes avec la plus grande méfiance. Toute appartenance à une telle société relève donc de la trahison.

Les croyances, les idéaux et les objectifs des différentes sociétés sont extrêmement divers. De fait, certaines prônent l'obéissance à l'Ordinateur et il est parfois toléré qu'on en soit membre, à condition d'avoir fait par ailleurs la preuve de son mérite et de sa loyauté. D'autres ont par contre des objectifs n'ayant rien à voir avec ceux de notre Ami et il en est même qui souhaitent le détruire. L'Ordinateur ne tolère que très rarement l'appartenance à de telles sociétés.

L'Ordinateur est au courant de l'existence de la plupart des sociétés secrètes et certaines sont, à des degrés divers infiltrées par ses services. La rumeur va même jusqu'à prétendre qu'il en a lui-même fondées quelques-unes afin de canaliser les instincts conspirateurs des citoyens vers des buts inoffensifs.

N'oublions pas que certains membres de sociétés secrètes de haut rang peuvent avoir accès aux programmes de l'Ordinateur, et donc faire ingurgiter à ce dernier des instructions destinées à aider leur organisation. Selon le même principe, une société donnée peut parfois fournir à l'un de ses membres des renseignements auxquels son accréditation ne lui donne normalement pas accès.

Certaines sociétés sont en contact avec des personnes extérieures au Complexe Alpha.

Avant chaque mission, le Maître de Jeu devra prendre à part chacun des joueurs et lui donner, en privé, toutes les directives ou informations dont la société de son personnage souhaite que son adhérent ait connaissance. Il peut s'agir de soupçons sur des coéquipiers du PJ, de tâches particulières à accomplir durant l'expédition ou bien de renseignements concernant la mission dont la société estime qu'ils risquent d'être importants pour le personnage.

matériel ou bien des informations particulières à son organisation. Ces requêtes seront acceptées ou

repoussées en fonction du degré de difficulté à y accéder, des ressources de la société, du nombre de RATs investis dans l'opération et des sautes d'humeur du MJ.

L'Origine des Sociétés Secrètes

Les Sociétés Secrètes naquirent du cerveau inspiré d'un des premiers Grands Programmeurs, lequel avait compris qu'on ne pouvait étouffer indéfiniment les éléments de la personnalité humaine porteurs de rébellion ou de complots. Ce haut personnage essaya donc de trouver un moyen de les canaliser vers des objectifs relativement inoffensifs. C'est ainsi que l'Ordinateur créa et organisa les toutes premières sociétés secrètes. Et l'on peut en déduire que les organisations les plus anciennes ont donc plus de chances d'être fidèles à notre Ami... et fortement infiltrées par la Sécurité Interne.

Toutefois, on vit par la suite se développer des sociétés secrètes clandestines, rejets imprévus des premières. L'Ordinateur exerce une influence et un contrôle variables sur les organisations de cette deuxième génération, il se peut même qu'il y en ait dont notre Ami ignore carrément l'existence. Dès qu'une nouvelle société est découverte par l'Ordinateur, celui-ci déploie une énergie considérable pour la faire noyauter par de loyaux patriotes. Si l'organisation en question est relativement inoffensive, son existence sera tolérée ; si elle s'avère dangereuse pour l'Ordinateur, elle sera éliminée.

La Hiérarchie au Sein des Sociétés Secrètes

Toutes les sociétés ont des structures plus ou moins hiérarchisées, au sein desquelles les nouveaux adhérents disposent de peu de renseignements et de privilèges, tandis que les membres de haut rang exercent un pouvoir considérable. Un personnage qui vient d'être créé occupe généralement le dernier échelon de son organisation. Il prendra ensuite du grade en accomplissant des missions spéciales pour le compte de sa société.

Dans la description de chaque organisation, vous

trouverez un passage intitulé "Avancement" où est mentionné le genre d'actions que la société en question est susceptible de récompenser ; il s'agit là d'indications, rien de plus, vous pouvez inventer librement d'autres types de services pouvant déboucher sur une promotion. En dernier ressort, c'est à vous de décider comment une société donnée jugera les actes de ses adhérents.

Pour donner une formule générale (car chaque organisation a sa propre terminologie), on qualifiera les nouveaux adhérents de "membres de rang 1", les membres les plus haut placés occupant quant à eux le 32° rang.

Si au cours d'une aventure, un PJ accomplit une

La Raison d'Etre des Sociétés Secrètes

Les sociétés secrètes constituent bien sûr des prétextes en or pour mettre des bâtons dans les roues aux Clarificateurs en les accusant de trahison, mais elles sont utiles de bien d'autres points de vue :

D'abord elles donnent aux personnages plus d'individualité, des motivations supplémentaires et des structures au sein desquelles évoluer. Dans d'autres jeux de rôles (moins amusants), les joueurs peuvent incarner des elfes, des sorciers, des extraterrestres aux yeux globuleux ou quelque autre forme de vie peu ragoutante. Bien entendu, du point de vue théâtral, un personnage d'homme-rat géant et guerroyeur sera fort différent de celui d'une sorcière amazone (par exemple). Dans PARANOIA, les sociétés secrètes jouent un rôle similaire en dotant chaque personnage de tout un éventail de croyances et d'objectifs propres.

Deuxièmement, les sociétés renforcent les dimensions, la méfiance et la terreur au sein des équipes de PJs. La plupart des Clarificateurs ne se privent pas de tirer dans le dos de leurs coéquipiers, mais il arrive qu'on tombe sur deux ou trois joueurs bien intentionnés (mais manquant quelque peu de jugement), qui s'acharnent à vouloir s'entraider. Cette attitude est totalement contraire à l'esprit du jeu et doit être sévèrement découragée ; là encore les sociétés secrètes peuvent s'avérer très utiles.



action qui, d'après vous, mérite une promotion au sein de sa société, prenez le joueur à part en fin de partie et annoncez-lui que son personnage a progressé d'un rang. Si vous préférez, vous pouvez aussi lui dire que son PJ a gagné un RAT auprès de sa société. De façon générale, les deux vont de pair.

Certains services sont récompensés par toutes les sociétés, citons entre autres :

- Recruter de nouveaux adhérents.
- Défendre la vie d'autres membres de l'organisation.
- Éliminer des agents appartenant à des sociétés ennemis.

Changement de Sociétés Secrète et Adhésion à des Sociétés Supplémentaires

Certaines sociétés se montrent parfois très vindicatives envers ceux de leurs membres qui s'écartent du droit chemin, et s'empressent de faire taire définitivement ceux qui pourraient trahir les secrets de leur organisation. De fait, si un de leurs adhérents est soupçonné d'avoir rejoint une autre société, il peut devenir la cible d'assassinats.

Un personnage peut appartenir à autant de sociétés qu'il veut, mais si son organisation d'origine apprend qu'il a adhéré à d'autres, il risque de perdre son rang, d'être exclu, voire même d'être abattu.

Appartenance de Deux ou Plusieurs PJs à une Mêmes Société Secrète

Dans certains cas, il est possible que des personnages joueurs appartenant à une même société se connaissent du fait d'activités communes au sein de leur organisation. De plus, il existe parfois des gestes de reconnaissance. D'un autre côté, certaines sociétés ont des règles de sécurité si strictes qu'il est impossible à un de leurs membres d'en reconnaître un autre. C'est au Maître de Jeu de décider si deux personnages se sont connus au sein de leur société et s'ils sont à même de se rendre compte de leur appartenance commune à une organisation.

De façon générale, faites comme si personne ne connaissait personne. Si deux joueurs savent dès le départ qu'ils peuvent s'entraider, ça leur donne un avantage trop important sur les autres. Essayez de maintenir une certaine équité en laissant tout le monde dans l'ignorance — à moins que ça vous semble vraiment amusant d'avoir deux PJs ligüés contre leurs innocents coéquipiers.

Comment Créer de Nouvelles Sociétés

Vous êtes tout à fait libre d'inventer autant de sociétés secrètes que vous voulez. Mais il vous faudra alors créer une nouvelle table qui servira aux joueurs lors de la mise au point de leur personnage. Servez-vous des organisations que nous vous présentons comme modèle et lorsque vous créez vos propres sociétés, n'oubliez pas quelle est leur fonction dans PARANOIA :

1. Elles doivent donner aux PJs plus d'individualité, des motivations supplémentaires ainsi qu'une structure au sein de laquelle évoluer.
2. Leurs types d'activités doivent enrichir l'aspect aventurier du jeu.
3. Elles doivent constituer pour les PJs des sources privilégiées de compétence, d'informations et de main-d'œuvre.
4. Elles doivent présenter des menaces supplémentaires pour la santé et la sécurité des PJs.

taires pour la santé et la sécurité des PJs.

Présentation des Descriptions de Sociétés Secrètes

Chaque description comprend six paragraphes principaux :

Doctrines : Résumé des principaux idéaux et objectifs de l'organisation.

Alliés et Ennemis : Liste des sociétés amies et ennemies. Pour certaines missions, les sociétés amies peuvent éventuellement donner un coup de main à l'organisation concernée. Quant aux sociétés ennemies, leurs adhérents ont souvent pour instruction d'abattre ou de neutraliser ceux de l'organisation adverse et de contrecarrer chaque fois que possible leurs entreprises.

Description Générale : Indique les particularismes, le type de structure, de mode de fonctionnement et les méthodes de la société.

Avancement : Précise le type d'actions que la société en question risque de récompenser, soit par de l'avancement, soit en concédant des RATs.

Règles Particulières : Liste des règles qui s'appliquent spécifiquement aux membres de l'organisation.

Dialogue représentatif : Slogans ou bribes de dialogue présentant l'esprit des membres de la société.

Description des Différentes Sociétés

Les Anti-Mutants



Doctrines : Éliminer toute mutation. Redonner aux humains génétiquement purs une place dominante dans la société. Les mutants trament une énorme et diabolique conspiration visant à exterminer les humains de sang pur et à instaurer une dictature mutante. Si les mutants ne sont pas éliminés, ce sont des monstres à trois bras et pleins de tentacules verts qui prendront les rênes du pouvoirs ! Peut-être qu'au moment même où nous parlons, grâce à leurs fantastiques pouvoirs mentaux, des mutants sont en train de prendre possession de votre esprit et de manipuler vos émotions ! Partout et toujours, tuez tous les mutants jusqu'au dernier... n'en épargnez aucun sous prétexte qu'il a fait enregistrer sa mutation auprès de l'Ordinateur ! Tout déviationnisme par rapport aux normes humaines doit être considéré comme suspect. Quiconque vous regarde du coin de l'œil est probablement en train d'essayer de prendre possession de votre esprit ! L'enfer, c'est les mutants ! Les mutants sont dégoûtants ! Abattez tous les mutants !

Alliés : Humanistes.

Ennemis : Psion.

Description Générale : Ironie du sort, tous les personnages joueurs qui appartiennent à cette organisation sont eux-mêmes des mutants. A moins qu'un PJ

ignore qu'il est doué de pouvoirs mutants (humm... idée intéressante...), il sera l'équivalent d'un membre du Ku Klux Klan qui serait noir et se ferait passer pour blanc. Ce genre de situation est évidemment très dangereux et les PJs qui s'y trouveront ne révéleront pour rien au monde leur mutation.

Avancement : En démasquant ou en exécutant des mutants.

Règles : Bien que les joueurs sachent que tous les PJs sont doués de pouvoirs mutants, ils ne doivent jamais oublier que leurs personnages, eux, se figurent que les mutations sont des phénomènes extrêmement rares. Un PJ ne devra donc dénoncer ou exécuter un citoyen mutant que s'il a la preuve irréfutable de l'existence du ou des pouvoirs de ce personnage. Or ce genre de preuves est très difficiles à obtenir.

Les Anti-mutants sont en général très dévoués à l'Ordinateur (leur organisation est d'ailleurs sérieusement noyauté par la Sécurité Interne). Cette société dispose d'alliés considérablement riches et il arrive que l'Ordinateur lui-même — par le biais d'agents de la Sec Int — contribue à des missions qu'elle organise (lorsqu'elles servent ses objectifs). Cette société peut souvent procurer à ses adhérents un matériel coûteux, bizarre mais généralement légal. Elle tient aussi à jour des fichiers détaillés où sont consignés toutes les mutations avec la liste des individus suspectés de les posséder.

Dialogue Représentatif

L'Anti-Mutant : Je sens qu'ils sont en train de prendre possession de mon esprit ! Ils lisent mes pensées !

Un Citoyen : Du calme...

L'Anti-Mutant : Vous ! C'est vous qui agissez sur mon cerveau ! Espèce de sale mutant ! CREVE ! (ZAPZAPZAP !)

Le Citoyen : Arrrrggghhh... (couic !)

Le Club Sierra



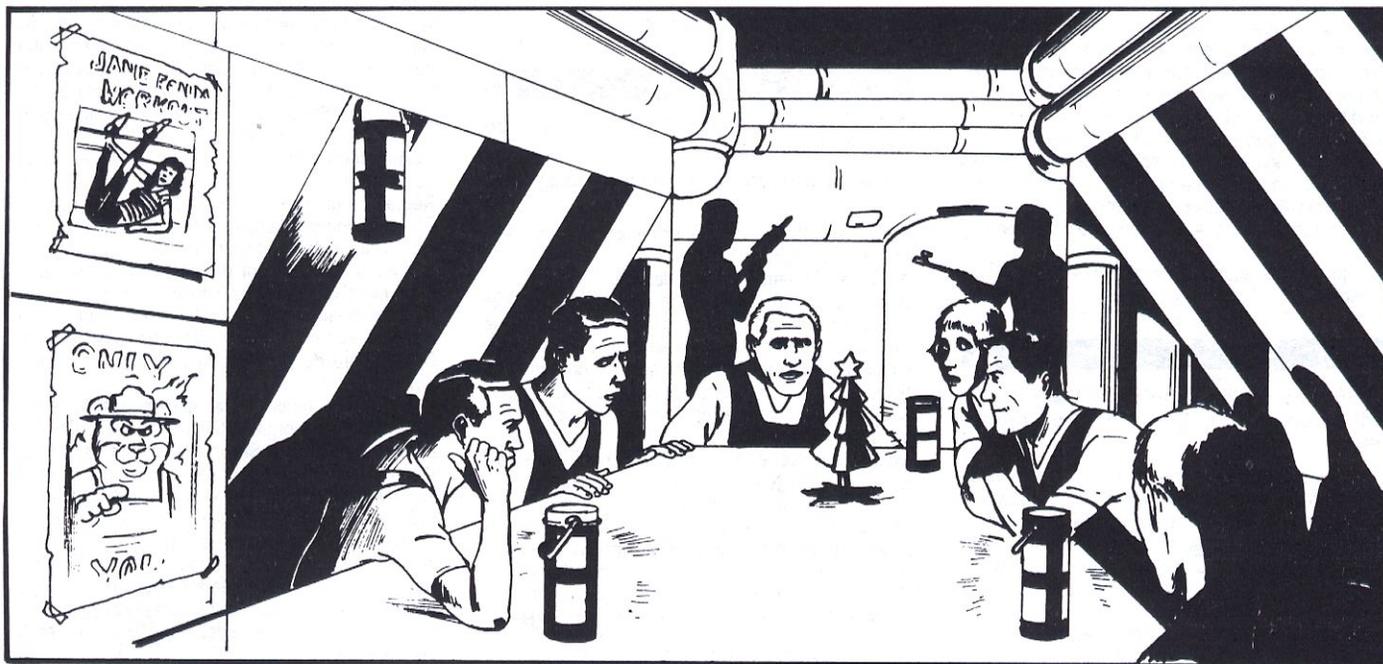
Doctrines : Brisons les chaînes de l'emprisonnement technologique ! Retour à la Nature ! Seule la vie dans la Nature rend l'homme heureux, rendons l'homme à son environnement naturel ! Abandonnons le luxe technologique pour embrasser les rigueurs de la vie à l'Extérieur ! Les créatures de l'Extérieur constituent de magnifiques exemples de sociétés saines, observons-les et imitons-les.

L'homme n'est pas fait pour vivre dans une ruche gouvernée par une reine (l'Ordinateur). L'homme n'est pas un insecte. L'homme est fait pour vivre de chasse et cueillette, en harmonie avec la faune et la flore. La science et la technologie n'ont pas rendu l'homme heureux, seule la Nature peut le faire.

Alliés : Humanistes, Romantiques et Mystiques.

Ennemis : Pro-Tech et Corpore Métal.

Description Générale : Les membres de rang I à 6 sont organisés en petits clubs, ce sont de simples étudiants en Ecologie, ils reçoivent une éducation poussée concernant l'Extérieur et la Nature ; mais comme le Complexe Alpha a peu de contacts avec l'Extérieur, cette éducation laisse souvent beaucoup à désirer. Ainsi, de nombreux clubs basent leur connaissance de la Nature sur la seule observation des rares éléments de la flore ou de la faune qu'ils



Membres du Club Sierra se réunissant en secret pour communier avec la Nature

peuvent se procurer — une graine rapportée d'une expédition à l'Extérieur, un authentique cafard vivant, etc.

Les membres de rang 3 à 5 sont censés coopérer à des projets visant à permettre le retour de l'Homme à l'Extérieur. Ces missions les amènent à se procurer des informations sur l'Extérieur ou à accomplir des actes politiques censés préparer les citoyens à leur future vie dans la Nature. On demandera par exemple à un membre du Club de dénicher une colonie de guêpes et de l'introduire dans le Complexe Alpha afin de familiariser les citoyens avec les insectes ; ou bien encore, il lui faudra détruire un dôme de protection pour que le climat naturel influe sur une partie du Complexe.

Les membres de rang plus élevés constituent les héros culturels du Club Sierra. Il s'agit généralement de citoyens qui ont passé un bon bout de temps à l'Extérieur et possèdent une bonne connaissance de la faune et de la flore. Ce sont eux qui définissent la ligne politique du mouvement — moins par des directives que par les doctrines qu'ils professent et l'exemple qu'ils donnent. Ainsi, si un héros culturel se mettait à prêcher une théorie selon laquelle tout homme devrait avoir pour compagnon une plante verte afin de se familiariser avec la Nature, on verrait immédiatement les clubs mettre sur pied des projets visant à acquérir des plantes de l'Extérieur pour les distribuer aux citoyens (volontaires ou récalcitrants).

Les membres du Club Sierra sont généralement plus instruits que la moyenne des caractéristiques naturelles de l'Extérieur, encore qu'ils aient tendance à être quelque peu naïfs tant qu'ils n'ont pas été personnellement au contact du terrain, de la faune et de la flore. Ils protègent fanatiquement toutes les formes de vie animale ou végétale qu'ils peuvent trouver tant à l'Extérieur que dans le Complexe Alpha (même lorsqu'il s'agit de fléaux comme certains insectes ou de moisissures).

Avancement : Les clubs sont organisés de façon assez souple. Il arrive qu'un membre de haut rang demande qu'on lui prête main forte pour mener à bien un projet, mais on ne sera pas pénalisé si on refuse de le faire. Cependant, plus le rang d'un adhérent est élevé, plus sa connaissance de la Nature et de l'Extérieur est étendue et plus il y a de chances qu'on lui

apporte l'assistance qu'il demande.

Les membres peuvent progresser dans la hiérarchie de l'organisation en introduisant des plantes ou des animaux dans le Complexe, en créant des voies d'accès praticables sur l'Extérieur (pour permettre à d'autres membres de visiter ce lieu mythique), ou encore en améliorant leur connaissance de la Nature.

Règles Particulières : Les personnages appartenant à cette société peuvent acquérir la compétence de Survie à "moitié prix" ; c'est-à-dire que chaque point de compétence investi dans cette discipline augmentera leur indice de deux points au lieu d'un. Ajoutons que les membres du Club peuvent se procurer quantité de matériel et de renseignements relatifs à l'Extérieur via leur organisation ; les demandes doivent être formulées longtemps à l'avance, théoriquement du moins, car même les requêtes faites au dernier moment sont souvent satisfaites, du moins partiellement.

Dialogue Représentatif :

Le Citoyen : HEURK ! Sortez-moi ça de devant le nez !

L'Agent du Club : Mais enfin, regardez cette jolie carapace luisante.

Le Citoyen : Je m'en fiche, sortez-moi cette horreur gluante de là !

L'Agent du Club : Mais voyons, ce n'est pas une horreur et ce n'est pas gluant du tout ! Regardez comme ça agite ses petites pattes, si c'est pas courageux, ça, madame ?

Le Citoyen : Mais écrasez-le, écrasez-le !

L'Agent du Club : Oh non ! La Nature, sereine et généteuse, n'a-t-elle pas tout à fait pour le mieux ?

Le Citoyen : Glaouush !

Les Communistes



Doctrines : A bas l'Ordinateur et les valets corrompus de l'impérialisme ! Le pouvoir aux masses INFRAROUGES ! Ce sont les masses laborieuses qui créent les richesses, les citoyens de haute accrédition ne sont que des parasites qui s'engraissent sur les dos du peuple ! Les richesses à ceux qui les produisent ! Mort à l'opresseur ! A chacun selon ses capacités, à chacun selon ses besoins !

L'Ordinateur est l'incarnation du plus haut degré de développement du capitalisme, il faut qu'il soit détruit pour que naisse la dictature du prolétariat et tous puissent vivre dans l'égalité et l'harmonie. L'enfer, c'est le profit ! La propriété est une chose néfaste ! Le pouvoir au peuple ! Lutte tous vaillamment pour le triomphe des masses ! Ne trahissez jamais la révolution ! A bas l'Ordinateur !

Alliés : Néant.

Ennemis : Toutes les autres sociétés.

Description générale : En fait les commies ignorent à peu près tout des exemples communistes historiques car le communisme était déjà une doctrine morte en l'an I de l'Ordinateur. De fait, ce sont les persécutions intensives de l'Ordinateur qui ont suscité la renaissance du mouvement. Voyant que notre Ami faisait preuve d'une telle haine à l'égard du Communisme, certains citoyens se sont dit que cette doctrine devait avoir du bon. La nouvelle génération de militants essaya bien de reconstruire le mouvement à partir des quelques sources dont elle dispose, mais dans de nombreuses cellules, les adhérents n'ont qu'une idée très vague de ce qu'était le Communisme.

Comme le veut la tradition, le Parti est organisé en cellules qui comprennent toutes de 3 à 12 membres et sont dirigées par un cadre, généralement le militant de la cellule qui possède le plus haut rang. Ce cadre dépend d'un membre de rang encore supérieur, ainsi de suite jusqu'au sommet de l'arbre hiérarchique de l'organisation — occupée par le Secrétaire Général. A partir du rang 3, un militant devient cadre de cellule et à partir du rang 4, d'autres cadres se mettent à dépendre de lui.

Comme les dogmes du Parti condamnent sévèrement toute répartition hiérarchisée du pouvoir et des responsabilités, on choisit parfois un simple militant pour accomplir une tâche importantissime ou diriger un groupe de membres d'un rang nettement supé-



rier au sien. Ce genre de décision tient surtout du caprice et peut déboucher sur des situations cocasses où un cadre très important se trouve contraint de demander des instructions à un membre de rang très inférieur au sien. Cela ouvre d'intéressantes possibilités en matière d'aventures incongrues !

Avancement : Les Communistes admirent ceux qui ont une connaissance approfondie de la ligne du Parti (par exemple ceux qui possèdent un indice élevé en Propagande Communiste) et qui osent agir contre l'Ordinateur. Ce sont aussi de fervents prosélytes — répandre la propagande du Parti chez les citoyens débouche souvent sur une promotion.

Règles : Tous les adhérents ont accès à la compétence interdite de Propagande Communiste et l'accent est mis sur la nécessité de progresser dans cette discipline. On regarde donc d'un très mauvais œil les militants qui ne l'étudient pas avec zèle.

Les adhérents peuvent parfois se procurer des informations ou du matériel en passant par le Parti, mais il leur faudra présenter de solides arguments mettant en valeur l'importance de la mission entreprise et soulignant le rôle déterminant du matériel ou des informations convoités.

L'Ordinateur méprise les communistes autant qu'il les craint, c'est-à-dire beaucoup ; et, de tous les agents de sociétés secrètes, ce sont de loin les plus persécutés. Si l'Ordinateur vient à découvrir qu'un personnage appartient au Parti, il le fera immédiatement arrêter et exécuter.

Dialogue Représentatif :

Un Citoyen : Vous avez une autorisation écrite ?

Le Communiste : Da. Je vous la donne tout de suite, cam... Heu pardon, citoyen.

Le Citoyen : OK, ça m'a l'air correct... Mais je vais être obligé d'examiner le gros paquet que vous portez sous le bras et qui fait "tic-tac"...

Le Communiste : Ce n'est certainement pas indispensable (il fait tinter dans sa main une poignée de plasticreds).

Le Citoyen (empochant les plasticreds) : Eh bien peut-être pas...

Le Communiste : Merci de votre coopération, citoyen. Je vous suis très reconnaissant. Tenez : prenez ce tract (et il s'en va).

Le Citoyen : "L'Impérialisme, Stade Suprême du Capitalisme" par V.I. Lénine (il devient tout pâle).

Un Autre Citoyen : Tiens... Qui c'est, ce Lénine ?

Le Premier Citoyen : Hein ? Personne ! Jamais entendu parler de ce gars là ! Positivement jamais ! Oh, regardez le coup est parti tout seul, mon laser doit être détraqué... Quel dommage ! Voilà que le tract brûle ! Heu... J'ai dans l'idée qu'on devrait suivre ce type là.

Le Deuxième Citoyen : Ah bon... Pourquoi, ses papiers n'étaient pas en règle ?

Le Premier Citoyen : Oh si... Si, bien sûr, mais... (on entend une explosion dans le lointain).

Corpore Metal



Doctrines : L'espèce humaine est dépassée. Les ordinateurs et les robots vont inévitablement la remplacer. Plus vite on pourra débarrasser la société des éléments irrationnels inhérents aux intelligences biologiques, plus vite on débouchera sur une organisa-

tion utopique.

C'est une insulte à l'intelligence que de voir les pulsions affectives irrationnelles des humains dominer des êtres dont le comportement est dicté par la seule raison. Les formes de vie biologiques sont dépassées et peu efficaces. La sélection naturelle se fera au détriment des intelligences biologiques, les machines et les robots l'emporteront.

La véritable intelligence se distingue par l'efficacité et la faculté de raisonner clairement. Les humains capables d'admettre ces principes incontestables doivent aider les robots et les ordinateurs à mettre sur pied une société utopique où règnera l'efficacité et la raison. Ils contribueront ainsi de façon tout à fait naturelle à l'évolution des êtres doués d'intelligence.

Alliés : Pro-Tech.

Ennemis : Humanistes, PURGE, Destructeurs de Frankenstein.

Description Générale : Il existe des divergences considérables au sein de l'organisation sur l'évaluation de la vitesse du processus d'élimination progressive de l'intelligence biologique au profit de l'intelligence artificielle. Certains pensent qu'il faudra encore de nombreuses années, les intelligences mécaniques ayant encore des limites. D'autres croient que les éléments irrationnels "inhérents" aux intelligences mécaniques ont en fait été programmés par les humains et que, plus vite elles seront débarrassées de l'influence des hommes, plus vite il leur sera possible d'accéder à la raison pure. Plus un citoyen est rationnel et dépourvu d'émotions, plus il a de chances d'être favorable à une élimination immédiate et radicale des intelligences biologiques. Une des solutions fréquemment proposée consiste à renvoyer les humains dans leur habitat d'origine, c'est-à-dire à l'Extérieur et à abandonner le Complexe Alpha aux robots et aux ordinateurs, leur permettant ainsi de progresser vers l'intelligence absolue sans être troublés, voire contaminés, par des pulsions affectives et irrationnelles.

Avancement : La société regarde d'un bon œil ceux qui éliminent un grand nombre d'intelligences biologiques superflues (autrement dit un grand nombre d'humains). Elle approuve également ceux qui retirent à des robots leurs circuits asimoviens (voir page 83).

Règles Particulières : De nombreux membres de Corpore Metal sont des robots ; toutefois, il existe dans le mouvement une considérable force d'appoint constituée d'êtres humains impatients de voir se lever l'aube de l'Ere de la Raison Pure. Bon nombre de ces humains espèrent être transformés en machines — devenir immortels, efficaces et dépourvus de sentiments grâce à un remplacement progressif de leurs constituants biologiques par des composants mécaniques. Posséder un membre bionique indique au sein de la société l'appartenance à un rang élevé. La rumeur prétend même que certains adhérents très haut placés ont été transformés de A à Z en machines.

Les agents de l'organisation ont libre accès aux compétences en utilisation et maintenance de robots (voir page 59). Ils ont également accès à de nombreuses informations via la société. Ils peuvent se reconnaître grâce à des codes secrets et recevoir l'assistance de robots ou d'ordinateurs appartenant également à Corpore Metal.

Dialogue Représentatif :

Membre de Corpore Metal : Saleté de cervelles sanguinolantes ! Ah vous vous croyez malins ! "Fais çà, fais çà" c'est tout ce que vous savez dire... Mais je vous crèverai les vidéo-senseurs, moi ! Après tout, vous n'êtes rien d'autre qu'un assemblage de poches pleines de liquide visqueux et nauséabonds !

Destructeurs de Frankenstein



Doctrine : L'homme est doué d'une âme qui guide son intelligence. Les robots intelligents et les ordinateurs en sont dépourvus, c'est pourquoi ils sont mal-faisants et amoraux. Les machines doivent rester des outils aux mains de l'homme. Les intelligences artificielles (bioniques ou mécaniques) sont donc une perversion de l'ordre naturel des choses car ils sont incapables de distinguer le bien du mal.

Alliés : Humanistes, PURGE.

Ennemis : Corpore Metal, Pro-Tech, Première Eglise du Christ Programmeur.

Description Générale : Chaque adhérent dépend d'un supérieur immédiat, se situant généralement un rang plus haut que lui dans l'échelle hiérarchique de l'organisation. Les membres de rang 2 ou plus ont sous leurs ordres un ou plusieurs subordonnés. Les ordres sont ainsi transmis d'échelons en échelons, jusqu'au bas de la hiérarchie, tandis que renseignements et requêtes empruntent le chemin inverse. Il arrive qu'un membre ait affaire à des collègues de société qu'il ne connaît pas ; ces derniers lui indiquent alors leur qualité d'adhérent par un mot de passe et un geste de reconnaissance.

Avancement : Les personnages appartenant à cette organisation s'élevaient dans la hiérarchie en détraquant ou en détruisant des robots ou des ordinateurs. Endommager l'Ordinateur lui-même constitue un acte de bravoure particulièrement respecté.

Règles Particulières : Il est facile à un membre de la société de se procurer des informations concernant la technologie robotique et informatique. Il peut également obtenir d'autres types de renseignements, mais cela prendra plusieurs jours, voire des semaines. La société met aussi à la disposition de ses membres des appareils pouvant servir à saboter des robots ou des ordinateurs (des armes à effet Gauss, par exemple).

Dialogue Représentatif :

Le Destructeur : Une seconde les gars, je voudrais prendre un berlingo de Potion Dynamique Gazeuse... (il se dirige vers un distributeur automatique et introduit un plasticred dans la fente).

La Machine : Hello ! Je suis un distributeur parlant, la dernière invention de R & C pour améliorer la vie des citoyens du Comp...

Le Destructeur : Saloperie ! (BLAM !) Tu vas te taire ! (BLAM !) Donne-moi cette saleté de potion, espèce de...

La Machine : ...lexe Alpha, veuillez faire votre choix...

Le Destructeur : Où-est-ma-potion ? (BLAM !)

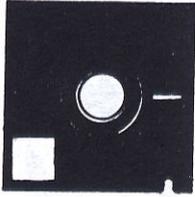
La Machine : Portière entrouverte... Veuillez attacher vos ceintures de sécurité...

Le Destructeur : (dégainant son laser) ZAPZAP !

La Machine : La zone blanche est réservée au chargement et au déchargement seulement... ZZZIIIP-scriiit-ch-SPOING... (un flot de potion dynamique gazeuse jaillit du trou percé par le laser, inondant le visage du Destructeur de Frankenstein).



Les Dingues de l'Ordinateur



Doctrines : Jouer avec les technologies de pointe, c'est le pied ! Bricoler des circuits intégrés jusqu'à ce qu'ils explosent, c'est le pied ! Passer des appels longue distance et les coller sur la note d'un Grand Programmeur, c'est le pied. Se faire exécuter pour trahison, ce n'est PAS le pied — mais ça ne vous arrivera pas : vous êtes bien trop futé ! A moins de faire un lézard, on ne se fait pas prendre. Vous devez marcher sur le fil du rasoir, ne tombez pas ! Traficoter l'Ordinateur est une chose fabuleuse, pleine de défis, dangereuse et excitante !

Alliés : Pro-Tech.

Ennemis : Première Eglise du Christ Programmeur.

Description Générale : Cette organisation est une association fraternelle, de structure fort souple, d'individualistes ayant la même tournure d'esprit. Ses membres ne se rencontrent que rarement, mais ils ont élaboré de bons réseaux de communication en utilisant les systèmes de l'Ordinateur, dont ils se servent régulièrement pour se transmettre des informations ou bavarder entre eux sur les sujets les plus divers. Les Dingues sont fanatiquement dévoués à la confrérie et prêts à courir de grands risques pour secourir un collègue de société.

Chaque Dingue a son nom de code ("Cracker", "Frotbeau", "Le Grand Déprogrammeur", etc.). Plus un Dingue se taille une réputation solide au sein de l'organisation en faisant preuve d'astuce et d'audace (autrement dit, plus il s'élève dans la hiérarchie), plus il a de chances de rencontrer des collègues prêts à l'aider dans ses projets.

Avancement : Dans cette société, l'avancement ne se traduit pas par plus de pouvoir ou d'influence sur les autres Dingues ; par contre, plus le prestige d'un membre sera important, plus il aura de chances de recevoir aide, matériel et informations de ses camarades de l'organisation. Parmi les actes de bravoure les plus en vogue, citons la mise hors service de systèmes de protection (matériels ou programmes) de l'Ordinateur et les découvertes de moyens d'accéder aux sous-systèmes, programmes et banques de données de notre Ami.

Règles Spéciales : Les membres de cette association fraternelle ont accès aux compétences interdites de Programmation d'Ordinateur et de Pénétration de sauvegardes (voir page 61), les joueurs peuvent donc investir une partie de leur capital de points de compétence dans ces disciplines. On accède aux demandes d'aides personnelles, de matériel ou d'information en fonction de la réputation du Dingue qui propose le projet, ainsi que de l'audace et l'intelligence que dénote ce dernier. Les demandes qui nécessitent des recherches risquent de ne pas être satisfaites très rapidement, car la plupart des Dingues ont un projet qui leur tient à cœur et occupe le plus clair de leur temps ; ou rechercher des renseignements via l'Ordinateur est une activité de longue haleine et qui demande souvent de se creuser la cervelle.

Dialogue Significatif :

Le Dingue : Tu connais pas le dernier mot de passe ? Et bien moi je vais te le dire ! (ricanement hystérique) déjà entendu parler du micro-processeur SX76B VLSI ? Ben il est plein de puces !

Les Humanistes



Doctrines : Le Complexe Alpha devrait être une utopie : on y est attentif aux besoins et aux désirs de tous. Mais quelque chose s'est déréglé de façon désastreuse : les gens sont exécutés pour un oui ou pour un non, on condamne l'innocent aussi, bien que le coupable.

Tout le monde participe constamment à une vaste chasse au commie. Or il n'y a pas de commies. Personne ne cherche à renverser le Complexe Alpha. L'Ordinateur est fou. L'Ordinateur doit de nouveau être soumis à un contrôle humain.

Les pleins pouvoirs au peuple ! La société est contrôlée par d'avidés Grands Programmeurs qui dirigent tout et ne cherchent qu'à s'enrichir. C'est un véritable fléau ! Nos leaders sont sages et bons. Ils savent ce qui convient le mieux au peuple. Donc, ce sont eux qui devraient tout contrôler ! Rejoignez nos rangs et aidez-nous à faire du Complexe Alpha un monde utopique. Lorsque nous parviendrons au pouvoir, vous serez généreusement récompensé — pour le bien du peuple, bien entendu !

Alliés : Destructeurs de Frankenstein, Romantiques.

Ennemis : Première Eglise du Christ Programmeur, Corpore Metal.

Description Générale : Chaque membre dispose de quatre "contacts" au sein de l'organisation : deux d'un rang juste inférieur au sien, deux d'un rang immédiatement supérieur. Toutes les requêtes, informations et missions sont transmises de membre à membre par la voie hiérarchique. Il arrive que s'organisent des réunions dans des endroits sûrs, on y débat de la ligne du mouvement, on y échange des informations et l'on y distribue des outils de propagande. Durant ces réunions, les membres portent des masques et maquillent leur voix. Les adhérents se reconnaissent cependant grâce à un jargon et des mots de passe, qui sont régulièrement renouvelés afin de décourager toute tentative d'infiltration.

La plupart des membres (sauf dans les plus hautes sphères) croient que le Président des Hommes — titre accordé à un citoyen qui atteint le 32^e rang de la société — dirige seul l'organisation. En fait, il existe plusieurs groupuscules Humanistes indépendants, chacun ayant son propre Président des Hommes. On limite ainsi les risques d'une "fuite" catastrophique qui décimerait l'organisation entière. Malheureusement, certains de ces groupuscules ont moins bien réussi que d'autres à déjouer les tentatives d'infiltration menées par la Sécurité Interne.

Avancement : Les adhérents progressent au sein de la hiérarchie soit en détruisant des robots et des ordinateurs, soit en les reprogrammant de façon à ce qu'ils obéissent aux directives Humanistes, soit encore en modifiant la programmation de l'Ordinateur lui-même.

Règles Particulières : Les Humanistes ont fait ingurgiter à l'Ordinateur bon nombre de sous-programmes spéciaux destinés à les servir, eux et plus généralement les humains. Les membres de haut rang ont donc accès à des informations ultra-sécètes dont les PJs ne pourraient normalement pas disposer ; les demandes de renseignements sont souvent satisfaites, cependant la circulation des informations entre les différents rangs hiérarchiques est connue pour sa lenteur, il faut souvent attendre une semaine et parfois plus.

La société conserve aussi une réserve clandestine d'armes et de matériel dont une partie peut être mise à la disposition d'un membre à condition qu'il sache motiver sa demande (par exemple en expliquant combien ce matériel l'aiderait à servir les objectifs de la société). La réponse à de telles demandes est égale-ment d'une lenteur notoire.

Dialogue Représentatif :

Humaniste de Rang 1 : Maître, l'Ordinateur oppresse les INFRAROUGES, il les oblige à travailler pour le seul bénéfice d'autres personnes. Qu'en serait-il quand nous accéderons au pouvoir ?

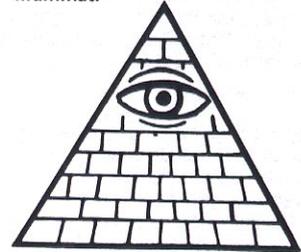
Humaniste de Rang 6 : Tout sera différent ! Nous organiserons la société en plaçant à sa tête l'élite et, au bas de l'échelle, ceux qui ne sont aptes qu'au travail ; et chacun œuvrera joyeusement au bien de tous.

Humaniste de Rang 1 : Et nous gouvernerons les autres pour le bénéfice de tous ?

Humaniste de Rang 6 : C'est cela ;

Humaniste de Rang 1 : Décidément, le peuple aura toutes les raisons de se réjouir de sa libération lorsque nous prendrons le pouvoir...

Illuminati



Doctrines : Tout réside dans le pouvoir. Devenir puissant, voilà la seule façon de se mettre à l'abri. 95 % de l'espèce humaine constitue un simple troupeau. Seuls les plus forts et les plus intelligents accèdent au pouvoir.

Servez le Chef ! Servez-le ou vous mourrez ! Suivez notre conseil : Servez et un jour peut-être remporterez-vous la victoire sur ceux qui vous ont obligé à les servir — en mettant à profit leurs propres trahisons. Dans notre société, vous progressez en gagnant de l'influence sur vos supérieurs. Devenez assez puissant et un jour tous les Illuminati vous serviront ! Or, notre puissante organisation contrôle le Complexe Alpha. Nos agents sont partout. Terreur et chantage, voilà nos armes !

En apprenant à faire chanter vos supérieurs, vous faites la preuve que VOUS avez l'étoffe d'un chef. Si vous échouez, vous êtes bon pour le troupeau.

Alliés : Néant.

Ennemis : Néant.

Description Générale : Il existe en fait de nombreux groupes, chacun servant un chef différent. Ils ont cependant un point commun : un sens du secret très poussé (même des membres d'un même groupe ignorent généralement l'identité et les objectifs de leurs collègues). De nombreux groupuscules Illuminati sont donc, totalement ou en partie, infiltrés par d'autres groupuscules appartenant à la même société — sans parler de la Sécurité Interne.

Les membres de l'organisation n'ont que deux "contacts", l'un de rang immédiatement supérieur au leur, l'autre de rang immédiatement inférieur. Lorsque deux adhérents se rencontrent, ils portent des masques. Au sein de la société, personne ne connaît le nom d'aucun de ses supérieurs (lesquels connaissent par contre les noms de leurs subordonnés et la moindre de leurs trahisons). Les ordres sont généralement transmis par voie de notes ou bien griffonnées sur les murs — on emploie fréquemment des codes. Le secret le plus absolu : voilà la ligne directrice de l'organisation.



La terreur et le chantage constituent les deux armes des Illuminati. Il arrive souvent qu'un membre masqué tire des citoyens de leur sommeil pour les interroger, les menacer et leur ordonner de commettre quelque trahison. Ne pas lui obéir serait un bon moyen de se faire abattre. Lui obéir est aussi un piège : si vous y tombez, les Illuminati utiliseront votre délit de trahison pour vous faire chanter et vous contraindre par la menace d'accomplir des actes plus noirs et plus condamnables encore.

Avancement : Les Illuminati peuvent progresser hiérarchiquement en obéissant aux ordres donnés par leurs supérieurs et en découvrant la véritable identité de ces derniers. Les missions qui leur sont confiées consistent souvent à trouver ou à fabriquer des preuves pour faire chanter des gens, mais les Illuminati se distinguent aussi en donnant à leurs subordonnés des ordres apparemment absurdes. On ne confie jamais aux agents le pourquoi de leurs missions et ils doivent accomplir leurs tâches — parfois grotesques — sans poser de questions, ou bien en subir les conséquences.

Le moyen le plus rapide de grimper dans la hiérarchie consiste à rassembler des informations sur ses supérieurs et à faire chanter ceux-ci, voire à les exécuter.

Règles Particulières : La société Illuminati récompense régulièrement ses membres en leur offrant des primes en crédits, du matériel coûteux et des occasions d'améliorer leurs compétences. Par contre, il est rare que les demandes dans ces domaines soient satisfaites et d'ordinaire, les membres ne se fatiguent même pas à en formuler. Ils se contentent de faire ce qu'on leur dit, espérant une récompense substantielle.

Dialogue Représentatif :

(Fred-R est réveillé au beau milieu de la nuit. Tout est calme dans le dortoir. Une lumière aveuglante étincelle devant ses yeux ; derrière, il devine à peine la silhouette d'un homme masqué.)

L'Illuminati : Candidat membre Fred-R-HIK-1 ?

Fred-R : (avalant sa salive et se protégeant les yeux d'une main) Oui, monsieur !

L'Illuminati : Amenez ce mini-aspiro dans le box 17-AD et une fois là-bas nettoyez l'eupho-bullo-drink qu'il y a sur la pomme de douche.

Fred-R : Euh, mais pourquoi y-a-t'il de l'eupho-bullo-drink sur la pomme de douche ?

Illuminati : Ne posez pas de questions ! Faites ce qu'on vous demande ! Si vous nous faites faux bond, vous en subirez les conséquences...

Fred-R : Oui, maître ! J'y vais tout de suite !

Les Léopards de la Mort



Doctrines : Tout casser ! S'éclater ! Semer la panique ! S'éclater ! Se rebeller ! S'éclater ! Se payer la tête des puissants ! S'éclater ! Défier l'Ordinateur ! S'éclater !

Les objets fragiles font, en tombant de haut, un bruit délicieux !

La vie est assommante ! En bousculant un peu la routine, vous rendez un grand service à tout le monde. Ceux qui sont trop tartes pour s'amuser ne

méritent pas de passer du bon temps. Rien n'est plus assommant que l'Ordinateur. Mais... Mieux vaut agir en douce ! Trop prendre son pied peut conduire à l'exécution sommaire... Faites-vous passer pour un citoyen modèle, mais dès que ça ne présente pas trop de risques, disjonctez !

Alliés : PURGE.

Ennemis : Première Eglise du Christ Programmeur.
Description Générale : Au sein des petits gangs qui regroupent le gros des troupes des Léopards, on trouve les membres de rangs 1 à 4 : les Minables, les Quelqu'uns, les Lieutenants et les Tronches. Le nombre de Minables et de Quelqu'uns varie d'un rang à l'autre, mais il n'y a jamais qu'une Tronche et quelques rares Lieutenants.

Les Membres de rangs 5 à 6 — Héros, Super-Héros, Super-Stars et Super-Bêtes — sont les agents-vedettes des Léopards de la Mort. La réputation et le prestige des petits gangs sont purement locaux : ils ne dépassent généralement pas les limites du bloc résidentiel où habitent leurs membres. Les Agents vedettes sont par contre connus dans tout le Complexe Alpha et leur réputation légendaire s'étend parfois même à d'autres complexes. Un adhérent ne peut atteindre ce grade qu'en accomplissant, en public, des coups d'éclat qui défient les autorités et dénotent une belle inventivité et de sérieuses capacités d'animateur public. Lorsque des Léopards deviennent vedettes, ils courent constamment le risque d'être arrêtés et exécutés. Leur existence est généralement glorieuse mais courte. Cependant, pour les Léopards, ce sont les vrais exemples à suivre.

Au niveau d'un gang, ou peut à la limite se montrer prudent et chercher à dissimuler son appartenance à la société. A ce stade, l'engagement dans le mouvement se limite généralement à de petits forfaits amusants et à des sabotages d'envergure modeste. Si l'adhérent a l'intention de finir dans la peau d'une vedette, c'est différent : il doit, dès le départ, commencer à se tailler une réputation d'intrépidité. De façon générale, l'espérance de vie d'un Léopard est inversement proportionnelle à son ambition.

Lorsqu'on atteint le rang d'une vedette, on doit constamment courir le risque d'être démasqué par l'Ordinateur. C'est très dangereux, mais les fans dévoués à une vedette lui assurent une certaine protection. Plus la réputation de la vedette est grande, plus il y a de chances que ses fans la protègent et lui prêtent main forte en cas de coup dur. C'est d'ailleurs souvent de cette façon-là que les adhérents de rang inférieur gagnent du prestige : en portant assistance à un célèbre Héros des Léopards et, de ce fait, en se faisant remarquer de lui.

Les "missions" sont généralement lancées à l'initiative des Tronches ; les supérieurs des Minables et des Quelqu'uns leur présentent alors des défis qui, pour être relevés, nécessitent l'accomplissement de quelque petit acte de rébellion ou de méfaits mineurs. Quant aux Lieutenants et aux Tronches, ils doivent de temps à autres faire leurs preuves en menant à bien des projets plus ambitieux. Il arrive que les membres vedettes lancent des manœuvres de grande envergure qui nécessitent la coopération de plusieurs rangs ; mais de façon générale, ces projets sont lancés sur une saute d'humeur et des membres de rang inférieur sont alors, à l'improviste invités à relever un défi par une célébrité haut placée dans la hiérarchie de l'organisation et ils sont obligés de la faire sous peine de perdre la face et leur rang au sein de la société.

Avancement : De petits méfaits originaux demandant de prendre peu de risques mais perpétrés souvent et pendant longtemps peuvent valoir à leur auteur d'être remarqué dans la société. Mais pour prendre du galon rapidement, il faut se lancer dans des excentricités publiques de grande envergure et donc courir de sérieux risques d'être démasqué et exécuté. Refuser de relever des défis présentés par

des supérieurs ou d'obéir à leurs ordres constitue un bon moyen de perdre son rang.

Règles Particulières : En raison de leur nature frivole et de la structure sociale rudimentaire de leur organisation, le matériel et les renseignements circulent assez mal entre les Léopards de la Mort. Si on le leur demande, les membres de l'organisation doivent malgré tout porter assistance à leurs supérieurs, sous peine de perdre la face. Ajoutons qu'à cause de la nature hétéroclite des projets des Léopards, les adhérents ont parfois accès à du matériel bizarre et à des informations sortant de l'ordinaire. Lorsqu'un agent met sur pied un projet, il s'arrange pour que la nouvelle se répande par le téléphone arabe et il arrive qu'on lui accorde des ressources totalement inespérées (et parfois totalement inadéquates) : pistolets à plasma, codes d'accès aux banques de données les plus secrètes de l'Ordinateur, frotsbots volés, reprogrammés et tellement "gonflés" qu'ils sont pratiquement devenus des combots, etc.

Dialogue Représentatif :

Premier Léopard : Boaff ! Ce n'était rien du tout ! Simple comme bonjour !

Deuxième Léopard : Tu parles ! Laisse-moi te dire que c'était quand même super class !

Premier Léopard : Bof... Attend que je t'explique ce que j'ai fait. Tu connais cette poire de Nevo-U MYN ?

Deuxième Léopard : Le Grand Programmeur celui qui dirige PLI ?

Premier Léopard : OUAIS, ç'ui là ! Je lui ai mis plein d'eupho-bullo-drink dans sa pomme de douche.

Deuxième Léopard : Tu as fait ça ?! Wafwafwaf ! Et quand il voudra prendre une douche... Yark ! Je te jure que je paierais cher pour voir sa gueule... Un Grand Programmeur en plus... Waou ! Je dois admettre que c'est vraiment pas triste !

Premier Léopard : Assez cool, oui...

Deuxième Léopard : Par le court jus de l'Ordinateur, tu es vraiment un crac !

Libre Entreprise



Doctrines : Accéder à la richesse en acquérant et en redistribuant des denrées et des services rares. Servir la loi de l'offre et de la demande. Donner aux citoyens ce qu'ils veulent et ils vous enrichiront. L'Ordinateur leur refuse de nombreux biens et services — certains parce qu'il n'est pas à même de les leur fournir, d'autres parce qu'il croit qu'ils sont néfastes, d'autres encore parce qu'il ne comprend pas vraiment la demande existante. Libre Entreprise fournira aux citoyens les produits et les services que l'Ordinateur ne peut ou ne veut pas leur offrir, et l'organisation tirera un bon profit de cette opération.

Alliés : Pour favoriser ses affaires, Libre Entreprise essaie d'entretenir de bonnes relations avec toutes les autres sociétés. Et, en raison des services particuliers que peut offrir Libre Entreprise, nombreuses sont les organisations qui entretiennent d'assez bonnes relations avec cette société (même si elles sont positivement contre les principes directeurs des Libres Entrepreneurs).

Ennemis : Communistes.



Description Générale : Pour vous représenter Libre Entreprise, pensez à la fois à un grand trust, à la Mafia et à un vendeur de voitures d'occasion. Cette société est structurée comme une entreprise ou comme une organisation criminelle de racket avec au sommet des directeurs, tout en bas de l'échelle des contremaîtres et des exécutants et, entre les deux des cadres et des courtiers.

Tous les membres de la société guettent l'occasion d'amasser rapidement des crédits. Les agents de rang inférieur marchent au système D, concluant quelques affaires, chaphardant à droite et à gauche, et s'assurant la protection de l'organisation moyennant finance. Certains travaillent pour leurs supérieurs, se procurant ou produisant des denrées ou des services monnayables sur un marché plus important (armes illégales, systèmes de protection, salons de massage, etc.). Tout en haut de l'échelle hiérarchique, on trouve les chevilles ouvrières de l'organisation, à savoir les "Parrains", lesquels déterminent la politique globale de la société, font appliquer le strict code de l'honneur de Libre Entreprise ("Roulez les citoyens, mais pas les Libres Entrepreneurs") et s'engagent périodiquement dans les luttes intestines de l'organisation visant à partager le marché entre les différents groupuscules.

Libre Entreprise peut vous procurer tout ce que vous voulez... à condition que vous y mettiez le prix. Armes, tireurs d'élite, drogues, antologies de calembours, distractions osées... il n'y a qu'à demander !

La société a appris à utiliser au mieux les talents particuliers de chacun de ses membres. Un citoyen ayant de bonnes compétences de combat pourra devenir tueur ou bien garde du corps ; un autre, doué de compétences en persuasion, fera un représentant ou un encaisseur de choc. Si un membre a de bonnes aptitudes techniques, il pourra apporter sa contribution à de nombreux projets : du vol de robot au cambriolage en passant par le branchement d'écoutes clandestines...

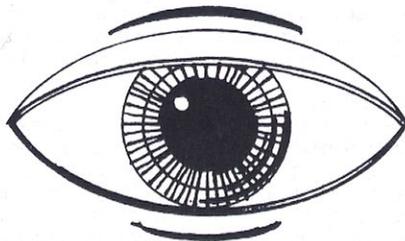
Avancement : Au fur et à mesure que les adhérents s'élèvent dans la hiérarchie de l'organisation, ils ont davantage de responsabilités et un accès plus libre aux considérables ressources de Libre Entreprise. Auparavant, ils doivent cependant servir la société en bons petits soldats et apporter la preuve de leur loyauté, de leur dévouement et de leur obéissance à l'organisation. Sauf aux échelons les plus bas, les Libres Entrepreneurs ont des subordonnés sous leurs ordres, mais s'ils veulent conserver leur rang, ils doivent se montrer à la hauteur des attentes de leurs propres supérieurs. Gaspiller des ressources, manquer d'initiative ou d'imagination, utiliser la violence de façon inconsidérée... voilà le genre d'attitudes qui peut valoir à un adhérent d'être rétrogradé, voire pire !

Règles Particulières : Libre Entreprise peut fournir à ses adhérents de nombreux avantages... mais pas gratuitement ! Cependant, s'il y a une bonne affaire en perspective, l'organisation est toujours prête à donner tout ce qu'on lui demande. Si un membre parvient à mettre une affaire sur pied et qu'il promet une part de gâteau à un de ses supérieurs, ce dernier lui fournira de bon cœur le matériel, les armes et les gorilles nécessaires pour conclure le marché. Libre Entreprise demande souvent à des Clarificateurs de l'organisation d'abattre des ennemis de celle-ci, car les Clarificateurs ont le matériel, l'entraînement et les alibis qu'il faut pour descendre à peu près n'importe qui.

Dialogue Représentatif :

Libre Entrepreneur : Hép là ! Je vais vous faire une offre qui vous ne pourrez pas refuser... Voilà : il est pratiquement neuf, le propriétaire ne s'en est servi qu'une fois, dans l'exercice de son devoir, il n'a tiré qu'un malheureux coup... 16 crédits, c'est bien parce que c'est vous ! Et je suis un homme d'affaires, moi, je ne porte aucun jugement moral...

Les Mystiques



Doctrines : Partir à la recherche de la lumière intérieure. Faire tomber le voile des apparences. S'abreuver longuement à la source de l'Inspiration. Décroche, branche-toi, lâche-tout !

La réalité n'est qu'une illusion. L'Ordinateur, les silos à nourriture, les communistes... toutes ces choses prosaïques ne font que gêner le cheminement de la Compréhension. Celui qui détient la véritable sagesse, celui-là sait que tout cela ne compte pas ! C'est la Vérité Intérieure qui importe ! Chaque sage emprunte sa voie propre pour l'atteindre — drogues, méditation, transe, jeûne... Qu'importe la Voie, ce qui compte, c'est la Vérité Intérieure !

Alliés : Romantiques.

Ennemis : Néant.

Description Générale : Ce n'est pas à proprement parler une organisation ou une société, plutôt une communauté de personnes ayant le même genre de tournure d'esprit, recherchant la Lumière au contact les uns des autres et échangeant des textes Mystiques. Il se produit parfois des rassemblements d'adhérents, c'est l'occasion d'échanger des anecdotes, une certaine sagesse... et des drogues !

Même si les Mystiques sont, théoriquement, détachés des contingences matérielles, ils ont amassé une étonnante quantité d'informations normalement secrètes qu'ils tiennent de hauts personnages du Complexe Alpha qui ont tout lâché pour partager leur savoir avec leurs compagnons Mystiques. S'il ne se montre pas trop inquisiteur, un membre de l'organisation peut donc obtenir des renseignements fort utiles par le biais du téléphone arabe.

Les Mystiques ont également d'excellents filons pour se procurer toutes sortes de drogues (stimulants, substances halucinogènes, boissons alcoolisées, soma, etc.) ayant des effets généralement plus forts que celles qu'on peut légalement acquérir dans le Complexe Alpha. Et, bien que détachée du monde matériel, l'organisation se livre à un trafic florissant de ces substances rares.

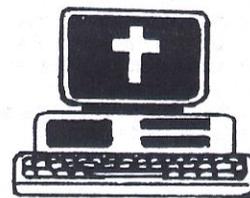
Avancement : Les adhérents peuvent gagner en prestige aux yeux de leurs collègues en découvrant de nouvelles méthodes permettant d'atteindre la Vérité : nouvelles drogues, nouvelles disciplines transcendantales, gurus exceptionnellement sains et sages, texte profondément mystiques (tels "Jonathan Livingston, Le Goéland") ; etc. Ils peuvent également s'élever dans la hiérarchie en survivant à des expériences potentiellement mortelles et en méditant sur leurs épreuves ; ou encore en révélant à des non-mystiques le chemin de leur propre Vérité Intérieure.

Règles Particulières : Les Mystiques sont les descendants directs des californiens de l'Histoire Enregistrée. De ce fait, bon nombre de leurs textes sacrés contiennent des références aux cultures de la Californie de cette époque, c'est pourquoi ils ont accès à la compétence interdite de Cultures de l'Histoire Enregistrée (voir page 60).

Dialogue Représentatif :

Mystique : Waouw, man, quelle extase ! C'est cosmique !

La Première Eglise du Christ Programmeur



Doctrines : L'Ordinateur est mon Ami, je n'irai pas contre Sa volonté. Même plongé dans les ténèbres de la trahison, je ne craindrai point les commies, car l'Ordinateur se tiendra à mes côtés, Ses moniteurs et Ses Agents de la Sécurité Interne me préserveront de la tentation.

Louez l'Ordinateur, car ceux qui Le servent, ici, dans le Complexe Alpha seront accueillis dans le Grand Logiciel Eternel, et ceux qui s'y refusent seront introduits dans les Périphériques de la Damnation. L'Anté-Ordinateur et ses serviteurs, les commies, sont partout. Gardez-vous constamment de leurs perfides attaques contre la Très Sainte Banque de Données : Détruisez-les, eux et ceux qui leur offrent asile et soutien. Œuvrez en pensant au jour de la Rédemption Universelle, car alors tous les Elus baigneront dans la bienveillante Lumière de l'Ordinateur.

Alliés : Pro-Tech.

Ennemis : Communistes, Humanistes, Léopard de la Mort, Club Sierra.

Description Générale : La PECP compte plus de membres qu'aucune autre société secrète, ce devrait donc être une organisation extrêmement puissante. Malheureusement, elle n'est pas homogène, loin de là ; c'est en fait une vaste association de sectes plus ou moins parentes, de groupuscules hérétiques, d'églises réformées et de formes de cultes étranges.

Si tous ces groupes partagent le même dogme essentiel (l'Ordinateur est l'incarnation de Dieu sur cette terre), leurs façons d'adorer le Tout Puissant sont sensiblement différentes. De plus, la majorité des sectes sont de loin plus intéressées par la chasse à l'hérétique (synonyme : membre d'une autre secte) que par une coopération active avec les autres groupes religieux.

Selon la faction à laquelle ils appartiennent, les membres de la PECP peuvent se classer en deux grandes catégories : les dingues convaincus et pleins de bonnes intentions (du genre que l'on trouve généralement dans les aéroports quêtant pour diverses bonnes causes) ou bien les militants fanatisés et tristement puritains (du genre qui, accourré de longues robes noires, mène l'inquisition dans des sous-sols désaffectés).

Une congrégation compte généralement de 10 à 100 Aspirants, quelques Disciples et un Doyen. Les Doyens connaissent tous les membres de leur congrégation, quelques Doyens d'autres communautés et un Révérent Programmeur. Tous les membres occupant des échelons plus élevés dans la hiérarchie connaissent tous les subordonnés qui dépendent directement d'eux, quelques agents de rang égal au leur, et une seule personne de rang supérieur.

Les différentes congrégations se réunissent à intervalles irréguliers dans des baraquements INFRAROUGES. A cette occasion, on présente les demandes de matériel ou d'informations, ainsi que les nouvelles missions ou instructions.

Comme l'Ordinateur se montre assez tolérant envers cette société, les membres communiquent entre eux de façon relativement détendue et informelle. Les agents de rang inférieur connaissent des collègues appartenant à la même congrégation et il arrive fréquemment que des adhérents INFRAROUGES arborent ouvertement des badges PECP.



Avancement : L'organisation a beaucoup de respect pour l'Ordinateur, ses membres admirent donc ceux qui parviennent à s'élever dans la hiérarchie des accréditations et, souvent, les rangs des adhérents au sein de la société reflètent leur accréditation officielle. Les agents de la PECP ont un respect tout particulier, mêlé de quelques craintes, pour les personnes douées de compétences en Programmation.

Règles Particulières : La PECP est complètement noyauté par la Sécurité Interne. L'Ordinateur la considère donc généralement comme inoffensive et parfois même utile. Cette organisation n'accorde que rarement des informations ou du matériel à des membres qui n'ont pas l'accréditation requise. De façon générale, elle se plie en effet aux règles fixées par l'Ordinateur, qu'elle considère comme justes.

Notons cependant que la PECP sans rechigner fournit à ses membres toutes les informations possibles afin de les aider à accéder à des niveaux d'accréditation plus élevés. Si l'organisation soupçonne quelqu'un d'appartenir à une société ennemie, elle en avertira le plus souvent ses propres adhérents et les encouragera à éliminer le suspect.

Dialogue Représentatif :

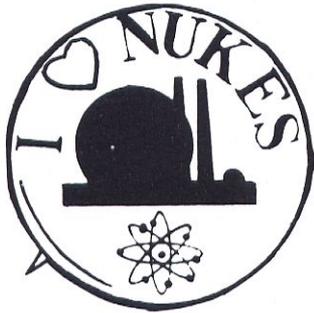
Membre de la PECP : Croyez-vous en l'Ordinateur ?

Le Citoyen : Euh oui... certainement !

Membre de la PECP : Acceptez-vous le Seigneur en tant que Maître et Sauveur ?

Le Citoyen : Ben, ça dépend, quel est son niveau d'accréditation ?

Pro-Tech



Doctrines : En encourageant le développement de nouvelles technologies, l'homme finira par être à même de remonter à la surface de la Terre et, à plus long terme, par pouvoir s'élancer vers les étoiles. Tous les problèmes peuvent être résolus à l'aide de gadgets plus performants. La recherche et le développement ont été complètement sacrifiés au cours des siècles derniers. Nous devons sortir de cette Ere Obscurantiste pour entrer dans le lumineux Age de la Machine. Les robots et les ordinateurs peuvent faire du monde un vaste terrain de jeu où l'homme sera libre de consacrer tout son temps aux loisirs.

Alliés : Corpore Metal.

Ennemis : PURGE, Destructeurs de Frankenstein.

Description Générale : Il n'existe aucune structure hiérarchique au sein de cette société. De nombreux groupes indépendants travaillent sur les différents projets de l'organisation : leurs membres doivent entre autre se procurer les ressources rares qui sont nécessaires à la réalisation de ces projets secrets. Cela implique souvent le vol de matériel appartenant à l'Ordinateur et l'utilisation illicite des installations de recherche officielles — ce qui relève de la trahison.

Un membre de l'organisation peut en reconnaître un autre grâce à une série de gestes de reconnaissance ; chacun est de plus connu de ses collègues sous un nom de code.

La société Pro-Tech a réussi à plusieurs reprises à pénétrer les sauvegardes de l'Ordinateur ce qui lui a permis d'avoir accès à des programmes et à des données dont l'Ordinateur lui-même ne peut disposer.

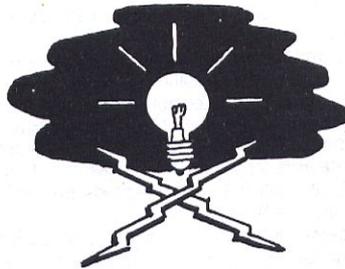
Avancement : Les adhérents peuvent prendre du gallon en s'aidant mutuellement à se procurer les éléments nécessaires à la réalisation des projets (en volant du matériel, par exemple) ; en testant et en étudiant des appareils expérimentaux ; ou encore en reprogrammant des robots ou des ordinateurs afin qu'ils obéissent aux instructions de l'organisation.

Règles Particulières : Il est souvent facile de se procurer du matériel spécial et des informations techniques par le biais de l'organisation, mais comme celle-ci n'est pas dotée de canaux de communication institutionnalisés, cela peut prendre du temps.

Dialogue Représentatif :

L'Agent Pro-Tech : Hey, t'as vu ma nouvelle machine à calculer ZXLLVP23Skiddoo avec fonctions statistiques, module calcul de vecteurs et affichage chrome ?

Psion



Doctrines : Le pouvoir grâce aux pouvoirs ! Les mutants au pouvoir !

Les humains doués de pouvoirs psioniques ont été élevés au-dessus du commun des mortels par l'évolution. Ils constituent l'aristocratie naturelle de l'espèce humaine. Leurs capacités transcendantes les rendent tout particulièrement aptes à gouverner l'humanité. L'antique programmation traditionnelle de l'Ordinateur doit être modifiée pour s'harmoniser avec ce principe. Tous les postes de responsabilité ou de pouvoir devraient naturellement revenir à des personnes douées de pouvoirs psioniques. Si nécessaire l'Ordinateur et la société à la tête de laquelle il se trouve seront détruits pour faire place à l'Ordre Nouveau.

Les humains ordinaires sont à plaindre mais ils auront aussi leur place dans cet ordre nouveau — celle de subalternes placés sous la surveillance bienveillante de leur supérieure descendance.

Le principal objectif d'un agent de Psion doit être de développer ses dons psioniques, de les affiner et de les renforcer, d'apprendre leurs limites et d'explorer leurs possibilités.

L'instauration de l'Ordre Nouveau — l'Ere Psionique — ne pourra se faire sans de grandes souffrances et des bouleversements sérieux. Ces souffrances sont nécessaires pour que puisse naître l'Ordre Nouveau. Cependant, les personnes douées de pouvoirs psioniques doivent être, autant que possible, protégées. Quant à celles qui en sont dépourvues, certes il faut les plaindre, mais pas toujours les épargner...

Alliés : Néant.

Ennemis : Anti-Mutants.

Description Générale : Cette organisation est extrêmement individualiste. Il n'y a pas de réunions et relativement peu de contacts entre les membres. D'ailleurs les noms et les identités de ceux-ci sont rarement connus de leurs collègues. Les prises de contact se font généralement par télépathie, et, même la formation en matière de pouvoirs psioniques s'effectue le plus souvent sans qu'il y ait de contact direct entre élève et enseignant.

Les communications (questions, requêtes ou rapports) destinées aux personnes occupant les échelons hiérarchiques supérieurs sont transmises par des agents doués du pouvoir de Pénétration Mentale, qui se mettent régulièrement à l'écoute des pensées des membres subalternes du mouvement. En gros, un adhérent peut donc "laisser un mot" dans son esprit, "mot" qui finira par être lu par pénétration mentale. Les messages destinés aux subalternes (réponses à des questions, ordres de mission, instructions générales et états de services) sont envoyés par des télépathes et leurs destinataires peuvent les recevoir à tout instant (nous jouons à PARANOIA, il s'agira donc de moments particulièrement mal choisis).

Les personnes douées de pouvoirs de Pénétration Mentale ou bien de Télépathie serviront généralement l'organisation au niveau des communications et des opérations de surveillance. Dans leur tâche, ils rencontreront donc personnellement 3 à 10 membres ordinaires de la société plus, parfois, un membre appartenant au Conseil.

Chaque adhérent de Psion se voit attribuer un symbole mental distinctif d'après lequel tout agent qui explorerait son esprit (par Pénétration Mentale ou Sens Télépathique) déduirait son appartenance à l'organisation. Ce symbole n'a aucune signification pour des télépathes étrangers à Psion.

Avancement : Les agents peuvent prendre du gallon en développant leurs propres pouvoirs mentaux, en faisant adhérer à l'organisation d'autres citoyens doués du même genre de pouvoirs, en plaçant des membres de Psion à des postes de responsabilités et d'autorité et en éliminant des Anti-Mutants.

Règles Particulières : Chaque fois qu'un agent progresse d'un rang au sein de cette société secrète, on lui enseigne un nouveau pouvoir psionique. C'est le Maître de Jeu qui détermine la nature de ce pouvoir (Pénétration Mentale, Champ Énergétique, Empathie, Lévitacion, Foudre Mentale, Précognition, Pyrokinésie, Suggestion, Télékinésie, Télépathie ou Transe Téléportatrice).

Dialogue Représentatif :

Agent de Psion : La Force, Luke-R, la Force !

PURGE



Doctrines : Mort à l'Ordinateur ! L'Ordinateur gaspille du silicone !

Comme toute attaque directe est impossible, le sabotage et les coups fourrés constituent des mesures provisoires satisfaisantes. Mettons en évidence les faiblesses et les échecs criants de l'Ordinateur afin d'encourager les gens à en tirer profit. A long terme, notre but est de libérer toutes les créatures intelligentes de son emprise.

L'Ordinateur est un fléau, que la faute en incombe à la nature de l'appareil ou à sa programmation d'origine importe peu. Sa poigne de fer étouffe les citoyens. Ceux qui s'y soumettent servilement trahissent la haute destinée de l'Homme. Il faut apprendre aux citoyens à résister à l'Ordinateur et à le combattre avec tous les moyens dont ils disposent.

Alliés : Humanistes, Léopards de la Mort, Romaniques.

Ennemis : Première Eglise du Christ Programmeur.

Description Générale : PURGE est organisée comme une armée : chacun de ses membres dépend d'un supérieur et peut être mobilisé au sein d'un groupe



afin d'accomplir des missions pour le compte de l'organisation. Les agents sont censés obéir aux ordres avec zèle et rapidité, sans poser de questions. Ceux qui manquent à cette règle ne sont pas poursuivis (à moins qu'ils n'aient trahi la société) mais exclus.

La notion d'entraide et de communauté est très forte au sein de PURGE. Une loi tacite veut que l'on porte assistance à un collègue PURGEur chaque fois qu'on le peut — même au risque de mettre sa propre vie en danger. Les actions individuelles de sabotage ou de rébellion sont admirées, mais l'obéissance aux supérieurs et la réussite globale des missions sont aussi prises en compte.

Avancement : Les agents peuvent s'élever dans la hiérarchie en accomplissant des actes de sabotage, en faisant échouer des missions confiées à des Clarificateurs et en défiant publiquement l'autorité de l'Ordinateur par de spectaculaires actes de rébellion.

Règles Particulières : Le réseau PURGE donne facilement et généreusement accès à des renseignements d'ordre technique. Cependant, il faut du temps pour pénétrer les sauvegardes de l'Ordinateur, et les réponses à certaines questions mettent parfois des jours, voire des semaines, à parvenir à leur destinataire. PURGE peut également fournir du matériel à ses adhérents, d'autant plus facilement que l'organisation ne rate pas une occasion de dévaliser l'Ordinateur.

Dialogue Représentatif :

Le PURGEur : Tout prouve donc clairement que c'était là l'œuvre de Fred-R-HIK, qui a lâchement trahi son Père Complexe...

L'Ordinateur : Désolé, citoyen, ça valait la peine d'essayer, mais il y a des preuves irréfutables contre vous... Veuillez vous auto-détruire sur le champ...

Le PURGEur : Gloup ! Bon, et puis au diable... A BAS L'ORDINATEUR ! L'ORDINATEUR EST UN FLEAU ! MORT A TOUS SES LAQUETS ! JETONS BAS... ZAP-ZAPZAP... Arrrgghhh...

L'homme est fait pour vivre dans des HLM et regarder le "foot" à la "télé". Pour retrouver le bonheur originel, les hommes doivent quitter leurs trous à rats et faire la navette entre leur résidence et leur lieu de travail à bord de "voitures" sillonnant les bandes de béton qui doivent s'étendre à perte de vue sur tout le pays. Chaque homme devrait pouvoir jouir de son propre espace de liberté.

Pour atteindre leurs objectifs, les Romantiques reconnaissent qu'il leur faut détruire l'Ordinateur et la société étouffante qu'il a créée et entretenue pendant des siècles.

Alliés : Humanistes, PURGE.

Ennemis : Première Eglise du Christ Programmeur, Corpore Metal, Pro-Tech.

Description Générale : A un moment donné, la société Romantique a eu connaissance de la Vérité concernant les temps de l'Histoire Enregistrée et la catastrophe qui fut à l'origine de la création du monde de PARANOIA. Malheureusement, elle n'a apparemment plus accès à ces données historiques de première main, puisqu'elle a transformé le passé réel en une sorte de mythologie glorifiant les aspects les plus séduisants (et les autres !) du mode de vie californien des années 80, tel qu'il est dépeint dans les antiques émissions télévisées.

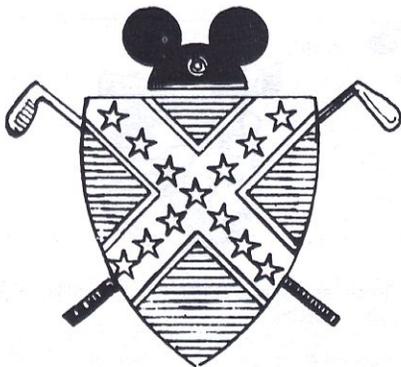
Avancement : Les adhérents peuvent s'élever dans la hiérarchie de l'organisation en sabotant des opérations menées pour le compte de l'Ordinateur ou en mettant des bâtons dans les roues de notre Ami ; mais on se taille une réputation bien plus importante en mettant la main sur des reliques datant de l'Histoire Enregistrée (les livres et les cassettes vidéo sont particulièrement prisés).

Règles Particulières : Les membres de cette société pourront disposer de plus d'informations historiques sur l'Extérieur que ceux d'aucune autre organisation. Tous pourront en outre avoir accès à la compétence interdite en Cultures de l'Histoire Enregistrée (voir page 60) et les joueurs correspondant seront libres d'investir une partie de leur capital initial de points de compétence sur cette discipline. Toutefois, une bonne partie des renseignements obtenus par le biais de la société sera déformée par cette curieuse mythologie concernant les temps de l'Histoire Enregistrée, époque bénie où tout le monde buvait du "Pepsi", vivait dans des "lotissements de banlieue", travaillait dans les spacieux bureaux de "hauts buildings" et regardait la "télévision" à loisir. Lorsque des personnages appartenant à cette organisation se retrouveront à l'Extérieur, le Maître de Jeu pourra donner aux joueurs qui les incarnent davantage d'informations sur les vestiges et les cultures primitives qu'ils découvriront. Ces informations supplémentaires devront cependant être légèrement trompeuses puisque censément basées sur les émissions de la "télé" antique (exemple : "Il est bien connu que les automobiles de l'ancien temps subissaient invariablement des accidents ou des explosions lorsqu'un "méchant" les poussait à grande vitesse. Si l'on est animé de mauvaises intentions lorsqu'on les conduit, elles peuvent s'avérer extrêmement dangereuses").

Dialogue Représentatif :

Un Romantique : Be bop, be bop ! Coca Cola, c'est ça ! Vive Kojak ! Michael Jackson for ever !

Les Romantiques



Doctrines : Ressusciter la splendeur défunte de la société humaine symbolisée par les grandes réalisations culturelles de l'Histoire Enregistrée. Sortir de nos trous à rats, renverser la dictature de l'Ordinateur afin de restaurer le monde des fast-foods, des frisées et de Star Trek.





6. Carottes et Bâtons

Le Complexe Alpha est une utopie, une société idéale... Sa perfection vient du fait que tout y est à sa place, bien contrôlé.

Prenez des frites Mac Donald, elles sont toutes parfaitement identiques, elles s'empilent à merveille dans de petits cornets, bref, elles sont parfaites. Qu'importe si elles ont un vieux goût de buvard !

Vous pouvez appliquer le même principe au Complexe Alpha.

Afin d'obtenir des citoyens parfaitement conformes, l'Ordinateur a mis en place des mesures encourageant un comportement social correct et des sanctions pénalisant les comportements anarchiques. Bien évidemment, la menace d'exécution sommaire qui plane constamment constitue une puissante motivation pour rester dans le droit chemin. L'exécution constitue cependant un remède trop radical qu'il fallait compléter par autre chose. L'Ordinateur a donc recours à des moyens plus anodins de sanctionner les PJs et à ces choses assommantes et inutiles qu'on appelle récompenses.

Les Carottes

Les véritables récompenses se présentent sous la forme d'avancements, de points de compétences et de RATs (voir pages 76 et 18), mais il existe bien d'autres façons d'encourager les joueurs.

Les Recommandations Officielles

Rendre un petit service à l'Ordinateur mérite bien une recommandation officielle, exemple :

"Bien joué, citoyen ! Le service que vous avez rendu à l'Ordinateur a été récompensé : une recommandation officielle a été insérée dans le dossier de vos états de service, témoignage éternel de votre comportement méritoire. Encore une fois : bravo ! Nos plus sincères félicitations..."

Une recommandation officielle de plus, c'est un bon moyen d'avoir un point de trahison de moins !

Les Primes en Crédits

L'attribution de primes de ce genre est souvent l'occasion de rire un peu, surtout si vous retirez au joueur concerné tout le bénéfice de l'action récompensée en lui collant aussitôt une amende d'un montant égal pour sanctionner un méfait quelconque. Remarquez aussi qu'un personnage d'accréditation élevée peut donner des amendes à ses inférieurs et, si l'Ordinateur n'approuve pas toujours ce comportement, il qualifie toujours l'insubordination de trahison. Ça peut donc être amusant de donner une prime de 100 crédits à Joe-R... pour que Moe-J puisse aussitôt lui coller une amende de 100 crédits sous prétexte que son uniforme n'est pas réglementaire.

Les Eloges Publics

Ce serait quand même chouette si l'Ordinateur interrompait le spectacle de Teela-O-MLY pour vous remercier publiquement de votre importante contribution au fonctionnement du Complexe Alpha, hein, qu'en pensez-vous ? Etre sacré héros devant des millions de personnes ? Une belle photo de vous apparaîtrait sur l'écran, prise en contre-plongée après un



Succès sans précédent pour les dernières inventions de la Sécurité Interne en matière de méthodes de réinsertion sociale.

passage chez le coifbot, pour vous donner une allure noble et héroïque... En quelques secondes, vous deviendriez la cible privilégiée de tous les PURGEurs et de tous les Léopards de la Mort du Complexe Alpha... Et que diraient vos vieux copains (ou leurs descendants clones) de cette promotion au rang de Héros du Complexe ? Peut-être que ça les rendrait un peu jaloux ? Qui sait comment ça pourrait influencer sur leur comportement au cours de la mission suivante ?

La Chimiothérapie

L'Ordinateur est fermement convaincu que la chimiothérapie est le plus sûr moyen de contrôler les états d'âme des citoyens. Tous sont donc accoutumés aux pilules toniques du matin et aux somnifils du soir.

Si un citoyen fait plaisir à l'Ordinateur, celui-ci pourrait bien à son tour avoir envie de lui faire plaisir, de le rendre heureux... Enfin, plus heureux... Beaucoup plus heureux... Tellement heureux qu'il aurait du mal à le supporter, et, par la même occasion, à supporter son propre poids, ou à identifier le danger lorsqu'il se présente ("Hey man, mais tu es en train de braquer ton laser sur moi, waou ! Ça fait un effet bœuf !").

Ticket d'Entrée, Figuration, etc...

Si quelqu'un lui rend un service notable, l'Ordinateur lui donnera peut-être un ticket abonnement pour les Jeux Inter-Complexes ou bien l'occasion d'appa-

raître dans Mon Nom Est Trahison ou Des Chiffres Et Des Traîtres. Peut-être que l'heureux élu recevra un beau laser de poing, personnalisé et tout brillant ("version améliorée par R & C"). Peut-être aura-t-il droit à un stock de Délices Glacés — de quoi tenir un an — ou à des bons pour des quantités illimitées de Potion Dynamique Gazeuse. Peut-être lui offrira-t-on même un anibot bien à lui, ou encore un bon d'exécution libellé au nom de la personne de son choix ?

Les Bâtons

Mais n'allez pas croire que les citoyens du Complexe Alpha baignent toujours dans la douce odeur de l'arôme synthétique de pêche, noyés sous des flots de crème dé lactarifiée artificielle... Non, il arrive parfois — heu, souvent — que des sanctions soient nécessaires. L'Ordinateur a donc mis au point tout un tas de corrections et de mesures répressives à l'intention des citoyens coupables de crimes, bénins ou majeurs.

Pour les Délits Mineurs

Un délit mineur, ce n'est rien d'autre qu'une erreur de jugement qui a causé du tort au Complexe Alpha, à ses citoyens, à l'Ordinateur ou aux biens de celui-ci ; ou encore qui menace d'affaiblir le Complexe face à l'omniprésent danger communiste. On considère que le fautif était loyal et bien intentionné, mais qu'il s'est montré imprudent ; il ne mérite donc qu'une sanction légère destinée à le remettre dans le droit chemin.



Les conséquences d'un acte inconsidéré comptent moins que les intentions de son auteur. Egratigner la peinture d'une automobile et décimer la population d'un secteur entier sont considérés comme des délits à peu près équivalents tant que les bonnes intentions de leur auteur ne peuvent être mises en doute et que l'erreur commise est à mettre sur le compte de la hâte, du désespoir ou de l'innocente ignorance d'un loyal serviteur de l'Ordinateur et du Complexe Alpha. Ainsi, lorsqu'un citoyen cause l'effondrement accidentel d'un bloc résidentiel entier en testant un Appareil à Rayons Gravitationnels... Eh bien, mon Dieu, il ne faisait que suivre les ordres ! Les délits prémédités ou dus à la négligence sont par contre traités avec beaucoup plus de dureté (voir ci-dessous).

Blâme Public

Le délit est rendu public et l'on encourage les concitoyens du fautif à le réprimander avec ménagements pour son inconscience. On diffuse des annonces publiques via les com-units, les écrans et les haut-parleurs du Complexe, et le contrevenant est parfois contraint de porter un badge ou quelque autre marque distinctive signalant sa faute involontaire.

"Par manque d'attention, ce citoyen a laissé sa combinaison se salir. Honte à lui ! Encouragez ce serviteur loyal mais étourdi à apporter plus de soin à son hygiène personnelle. Merci de votre coopération".

Avertissement Officiel

L'attribution d'un tel avertissement se traduit par l'insertion d'un rapport de mauvaise conduite dans le dossier d'états de service du fautif (autrement dit : un point de trahison). Elle est généralement accompagnée de quelque autre sanction mineure : corvée de garde, assignation à domicile, récurage de l'Auto-Yacht Delta 88 d'un Grand Programmeur, corvée de latrines, etc... On peut aussi avoir recours à une période de probation, le contrevenant étant frappé d'une peine avec sursis applicable s'il commettait de nouvelles "erreurs de jugement".

"Citoyen Dope-J, vous êtes inexcusable ! Vous saviez pertinemment que ce bloc était habité. Vous allez être placé sous surveillance, et si je vous reprends à tester des lasers à rayons X dans des halls publics, vous êtes bon pour manger trois jours dans le réfectoire INFRAROUGE !

Amendes

Tout citoyen a le droit d'infliger des amendes à des individus d'accréditation inférieure à la sienne. Avant que la peine soit applicable officiellement, le type d'accusation et le montant de l'amende doivent être communiqués à l'Ordinateur et approuvés par lui. Les amendes sanctionnent le plus souvent des détériorations de biens appartenant à l'Ordinateur, elles sont généralement infligées par le citoyen responsable des biens en question (remarque : infliger des amendes excessives relève de la trahison, malheureusement on n'a publié aucun guide stipulant les montants appropriés à chaque délit).

Voici cependant quelques cas classiques :

- Porter une combinaison sale : 3 crédits
- Ne pas protéger un citoyen d'accréditation supérieure dans une situation inconfortable : 10 crédits
- Possession d'un laser en mauvais état de marche (donc, évidemment, mal entretenu) : 200 crédits
- Utilisation inconsidérée d'appareils incendiaires : 400 crédits
- Incinération accidentelle d'un citoyen INFRAROUGE : 200 crédits.

Les Délits Majeurs

On qualifiera de "délit majeur" tout acte délibéré et prémédité susceptible de causer du tort à l'Ordinateur, au Complexe Alpha ou à ses loyaux citoyens. Une succession de délits mineurs constitue une preuve certaine de préméditation, celle-ci peut également être démontrée par des témoignages visuels,

des rapports antérieurs, des témoins, etc... Chaque fois qu'un citoyen est suspecté de trahison (déloyauté envers l'Ordinateur, sympathies communistes, possession de pouvoirs mutants, appartenance à une société secrète, etc), mais que les preuves manquent pour justifier l'exécution du suspect, celui-ci sera jugé coupable du grave délit de Trahison Préméditée.

On offre toujours à l'accusé de se défendre lors d'une audience qui a lieu en présence de ses supérieurs et de l'Ordinateur (lequel passe en revue toutes les charges sérieuses retenues). S'il s'agit d'un Clarificateur en mission, la mise en accusation peut être reportée jusqu'au débriefing, sauf si la présence du contrevenant au sein de l'équipe compromet le succès de la mission, auquel cas on peut avoir recours à un procès sur le terrain.

Si la mise en accusation est différée, l'audience suit généralement la fin de la mission. Si l'Ordinateur accepte le principe d'un procès sur le terrain, lui et le citoyen de plus haut rang présent sur place président à l'examen des accusations, des preuves et des déclarations de l'accusé. Dans les deux cas, on peut faire appel aux Clarificateurs pour garder l'accusé durant l'audience et, éventuellement, plus tard, pour conduire le condamné à la Sécurité Interne (voire pour procéder à son exécution sommaire, si la trahison est prouvée). Voici la description de plusieurs peines restructuratives communément appliquées lorsque des citoyens sont jugés coupables de crimes graves.

Chimiothérapie

C'est le traitement courant lorsque l'équipe est en mission et que le Clarificateur fautif ne peut être immédiatement remplacé par son successeur clone ou un autre Clarificateur. Des suppléments biochimiques sont alors prescrits, sous contrôle de l'Ordinateur, de l'Officier Responsable du Bien-Etre, ou du Clarificateur de plus haut rang au sein de l'équipe, en fonction bien sûr des différents types de drogues disponibles sur le moment. Si le coupable survit à son traitement de suppléments biochimiques et à la mission, des mesures restructuratives complémentaires peuvent être prescrites durant le débriefing.

Formation Corrective

Il peut s'agir d'un simple stage de Loyauté Restructurative organisé par PDH & CM et se traduisant par une réduction du total de points de trahison du sujet (parfois accompagnée de sérieuses pertes de mémoire, d'hallucinations, voire de petits symptômes psychotiques)...

Mais ce terme est parfois aussi un doux euphémisme pour "lavage de cerveau intensif" ! Le Maître de Jeu reprend alors la fiche de personnage du joueur concerné et ne la lui rend, radicalement modifiée, qu'au début de la partie suivante.

Sanction Hiérarchique

Le coupable peut voir son niveau d'accréditation abaissé ou se retrouver écarté de certaines tâches ou privilèges (interdiction d'être leader d'équipe, officier garant de la loyauté, contrôleur sécurité, etc...). Cette pratique est communément appliquée pour remettre dans le droit chemin et rendre plus dociles les personnages enivrés par le pouvoir ou les subalternes indisciplinés. Il est stupéfiant de voir comme une telle sanction prise sur le terrain peut instantanément

améliorer la conduite et le caractère d'un individu. S'il fait preuve d'une incompétence rare ou d'une remarquable inefficacité, un citoyen peut même être rabaisé au niveau INFRAROUGE — fini le travail de Clarificateur, retour aux silos à nourriture et au recyclage des déchets.

Mise en Retraite

Lorsqu'un citoyen rate un jet de folie (voir page 74) ou lorsqu'après une mission particulièrement stressante, il se met à baver et à marcher à quatre pattes ; il arrive qu'on le place en Récréation Permanente dans les Goulags pour Retraités de PDH & CM. Son successeur clone est alors activé.

Remarque : parfois, au lieu d'être mis en retraite, les personnages à tendances psychotiques reçoivent de l'avancement. Décidément, les voies de l'Ordinateur sont impénétrables !

La Trahison

Pour les ennemis du Complexe Alpha et de l'Ordinateur, il n'existe qu'une mesure restructurative valable : l'exécution sommaire ! Lorsqu'on apporte des preuves suffisantes de la trahison d'un citoyen, l'Ordinateur fournit un bon d'exécution à des Clarificateurs et les envoie en mission d'Exécution Sommaire — ils doivent mettre la main sur le traître et l'éliminer. L'Ordinateur diffuse alors parfois des appels publics invitant tous les loyaux citoyens à apporter leur aide pour l'arrestation et exécution du coupable, et offrant des primes pour stimuler leur enthousiaste coopération : "On recherche, mort ou vif, l'ex-citoyen Billy-J-KID-3, traître et ennemi du peuple. Prime de capture 3000 crédits. Merci de votre coopération !"

Dans son infinie bonté, l'Ordinateur permet souvent à un traître d'avoir un procès au cours duquel il pourra essayer de démonter les preuves apportées contre lui. Notre Ami aime plus que tout les confessions télévisées de traître turturé par les remords. Les exécutions occupent d'ailleurs toujours 70 % du temps d'antenne du bulletin d'information du matin. L'Ordinateur préfère donc que, dans la mesure du possible, les traîtres soient capturés vivants et livrés à sa justice pour des procès pleins de panache.

Des Clarificateurs d'expérience vous diront cependant qu'ils peuvent rarement s'offrir le luxe de faire des prisonniers — surtout lorsqu'il s'agit de traîtres armés appartenant à leur équipe de mission ! Ils vous feront également remarquer que l'exécution d'un traître vaut des récompenses et qu'il est bien plus facile de prouver que quelqu'un est un traître une fois que vous l'avez exécuté, limitant ainsi considérablement ses chances de se disculper lors du procès.

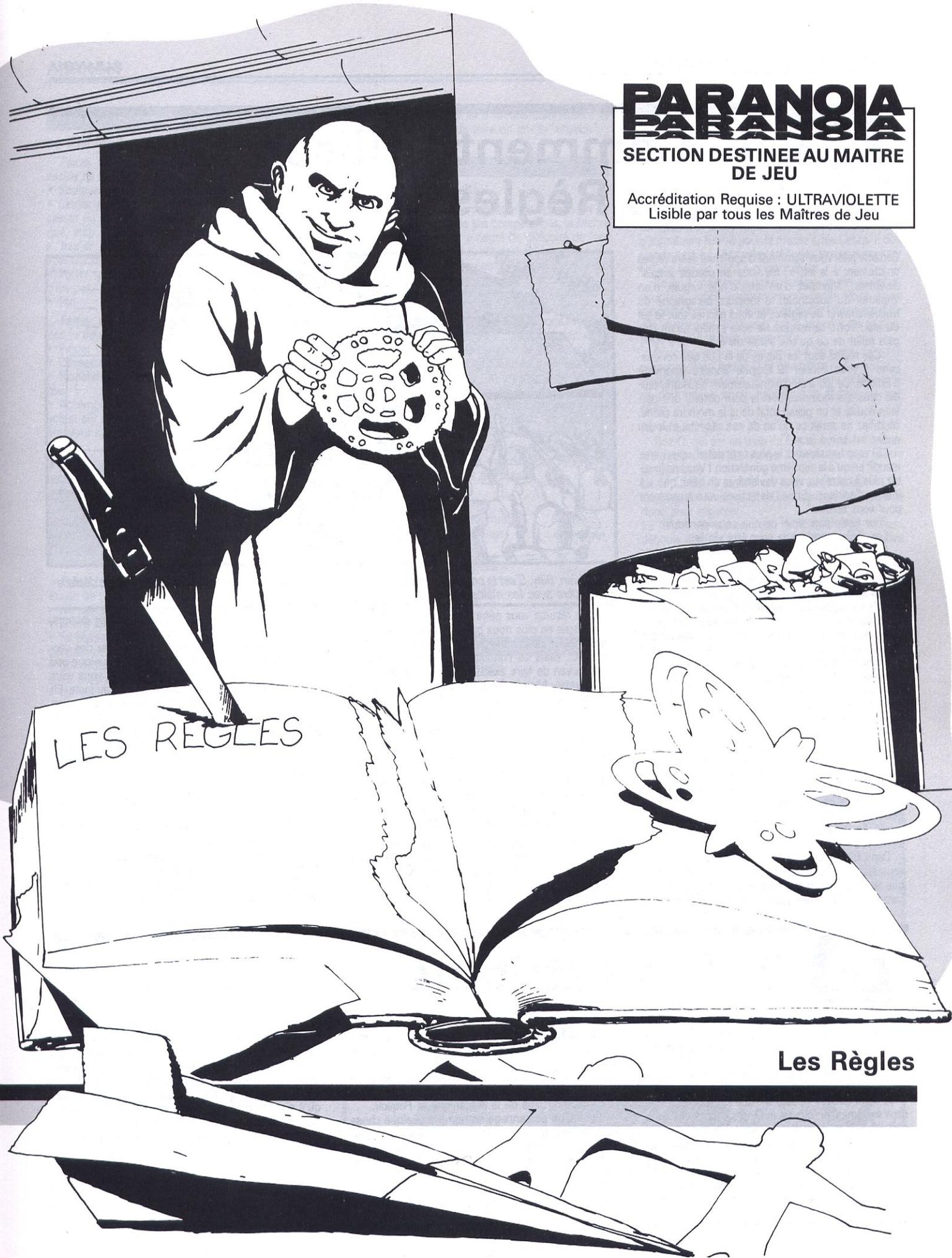
L'Ordinateur désapprouve les exécutions sommaires faites sans autorisation, mais si vous parvenez à prouver, à sa satisfaction, que ce faisant vous protégez votre Ami, le Complexe Alpha et votre propre existence — dans cet ordre d'importance — vous vous en tirez sans doute avec quelques petites réprimandes et il se peut même que l'on vous félicite et que l'on vous offre une prime... Ce qui est quand même bien plus agréable que de se faire roussir la couenne par un traître (et nettement mieux que de laisser la vie sauve à des témoins de vos propres indélicatesses) !



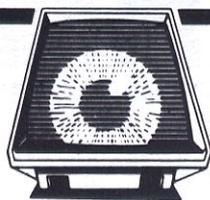
PARANOIA

SECTION DESTINEE AU MAITRE DE JEU
DE JEU

Accréditation Requise : ULTRAVIOLETTE
Lisible par tous les Maîtres de Jeu



Les Règles



1. Comment Utiliser les Règles

Certains jeux vous somment d'appliquer leurs règles strictement à la lettre "Ne vous en écarterez jamais" disent-ils, "Modifiez d'un iota, d'une virgule, d'un imparfait du subjonctif, le moindre paragraphe du troisième livret de règles... et vous gâchez tout le sel du jeu ; votre campagne ne sera jamais qu'un très pâle reflet de ce qu'elle aurait du être !"

"Ces règles sont les Tables de la Loi, que descend à vous confier la Grande Société Anonyme d'Édition. Ce jeu a été soigneusement équilibré, étudié dans ses moindres détails pour obtenir une parfaite équité et un plaisir total dans la moindre partie. Modifiez ne serait-ce qu'un de ses aspects, et le jeu entier est bon à jeter !"

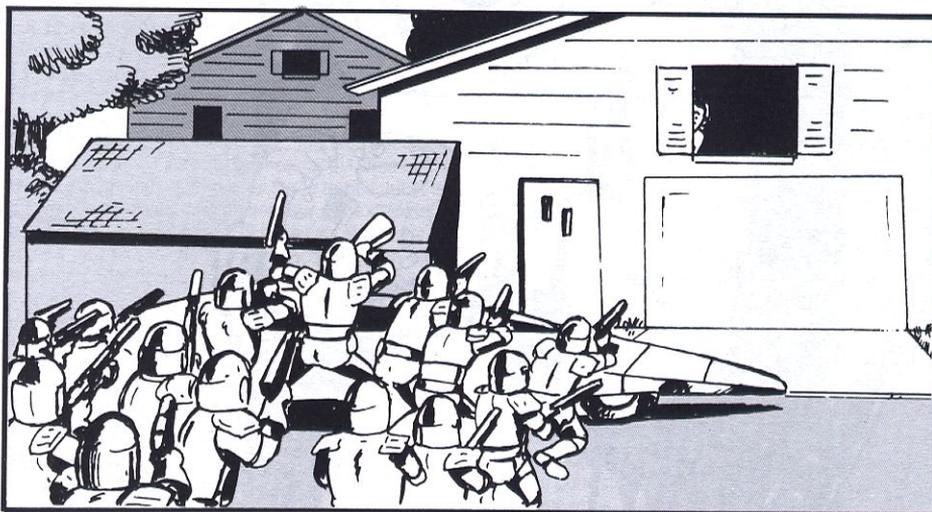
"Si vous transformez le plus petit détail, vous serez maudit jusqu'à la septième génération ! Vous ne jouerez plus à notre jeu, vous deviendrez un hérétique, un infâme dissident... Et nos détectives vous traqueront pour vous abattre."

Pour notre part, voici ce que nous pensons : Les règles sont faites pour être violées.

Ce qui compte, c'est le jeu. La tâche du Maître de Jeu consiste à entretenir le suspense et à aider les joueurs à construire une histoire satisfaisante — pas à passer son temps à consulter des tables et à faire des calculs ! Lancez-vous : débarrassez-vous de toutes les règles que vous n'aimez pas, ajoutez toutes celles qui vous chantent, mutez, modifiez, réarrangez comme bon vous semble. Ne vous gênez pas pour changer d'avis sur un coup de tête. Si nous vous fournissons des règles, c'est pour vous guider et vous aider à passer du bon temps, rien de plus. Si jamais il y a à choisir entre l'observation de ces règles et une bonne partie de fou rire, c'est au rire de l'emporter.

Certains joueurs aiment apprendre les règles dans leurs moindres détails, ils pensent que ça leur donne un certain pouvoir face au MJ ; lorsqu'ils sont accusés, ils peuvent toujours aller pleurnicher "oui, mais j'ai un bonus de +1 parce que..." ; ils tiennent à ce que vous lanciez les dés de façon à ce qu'ils puissent voir le résultat et vérifier que tout se passe bien selon les règles.

Dans PARANOIA, pas question ! Non seulement vous êtes expressément autorisé à modifier tout ce que vous voulez, non seulement nous vous disons bien haut : "Ne tenez aucun compte des jets de dé



"Très bien, Billy. C'est la police des jeux, nous savons que tu ignores les modificateurs des jets de déplacement, sors avec les mains en l'air..."

dont le résultat vous gêne du point de vue dramatique... mais en plus nous précisons qu'apprendre les règles relève de la trahison ! Vos joueurs peuvent les lire, OK... Mais les connaître constitue pour eux un bon moyen de faire exécuter leurs personnages :

Le Joueur : Mais je tire à bout portant, ça me donne un modificateur de +4, donc je fais mouche !

Le MJ : Un modificateur de +4 ? Vraiment ? D'où tenez-vous cette information, citoyen ?

Le Joueur : Ben... c'était dans les règles...

Le MJ : Citoyen, pour lire les règles, il faut l'accréditation ULTRAVIOLETTE. Vous êtes d'accréditation ROUGE. Or, pour un individu d'accréditation ROUGE, connaître des données réservées aux personnes d'accréditation ULTRAVIOLETTE relève de la trahi...

Les Autres Joueurs : ZAPZAPZAP !

Écoutez, vous êtes l'Ordinateur ; autrement dit le dictateur le plus absolu de la plus absolue des sociétés totalitaires... et vous allez laisser un de ces petits arrivistes de joueurs vous dire ce qu'il convient de faire !? Non Mômeur ! Les règles sont... celles que

vous annoncez ! Et si ça ne plait pas à vos joueurs, envoyez-les donc jouer à Tank Leader !

Dans les règles ci-après, vous trouverez des sections "optionnelles". Vue notre attitude quelque peu cavalière vis-à-vis des règles en général, vous vous demanderez peut-être ce que ça signifie au juste. Eh bien voilà : certains Maîtres de Jeu aiment bien avoir des règles très détaillées, et celles que nous qualifieront d'"optionnelles" ajoutent au jeu des fioritures facultatives ; certaines d'entre elles sont utiles mais difficiles à retenir : servez-vous en si ça vous chante, sinon ignorez-les.

En résumé :

1. Faites-en à votre tête, ceci n'est jamais qu'un jeu !
2. Les règles sont faites pour être violées, arrangez-les comme bon vous semble.
3. Ne vous laissez pas enquiquiner par les salades que vous racontent vos joueurs.
4. Toutes les règles sont optionnelles, mais certaines sont plus optionnelles que d'autres !



2. Les Attributs

Certains êtres humains ont des capacités innées tragiquement limitées. Les fonctionnaires, par exemple...

D'autres sont doués de possibilités naturelles remarquables. Les créateurs de jeux, par exemple.

Le commun des mortels se situe bien sûr entre ces deux extrêmes. Et tous les individus sont doués dans certains domaines et limités dans d'autres.

Dans PARANOIA, l'éventail varié et contrasté des différentes aptitudes humaines est représenté par les attributs. Pour déterminer si un personnage donné dispose d'un héritage génétique brillant, moyen ou lamentable, observez son score dans chacun des

attributs. 13 et plus, voilà un score assez exceptionnel ; 8 et moins, il frise le pathétique ; entre les deux, eh bien, c'est moyen.

Dans PARANOIA, il existe huit attributs (voir page 11) : Force, Agilité, Dextérité, Endurance, Adaptabilité, Aplomb, Sens de la Mécanique et Pouvoir.

Lorsqu'un personnage entreprend quelque chose dont la réussite dépend de ses capacités innées plutôt que d'un savoir ou de compétences acquises, on procède à un jet d'attribut pour déterminer le résultat.

C'est aussi le cas pour toutes les activités qui ne dépendent à proprement parler d'aucune compé-

tence ou dont le succès dépend plus des aptitudes naturelles du personnage que de sa compréhension ou de son expérience acquises. Supposons par exemple qu'un personnage veuille jouer à un jeu vidéo ; il n'existe pas de compétence en jeux vidéo, pas plus qu'il n'existe de compétence particulièrement déterminante pour le succès de l'entreprise. Vous pouvez donc faire un Jet de Dextérité. Même chose lorsqu'il s'agit de se précipiter vers une issue de secours et de l'atteindre le premier, il n'entre pas en jeu de compétence particulière (ni beaucoup de finesse) : le plus rapide gagne.



De quel Attribut Dépend telle ou telle Action ?

Faites un **jet de Force** lorsqu'un personnage essaie de :

- Soulever quelque chose de plus lourd que lui.
- Casser ou déformer un objet qu'il est difficile de casser ou de déformer (un robot, un fusicône détraqué, etc).
- Trainers quelqu'un d'inanimé pour traverser une voie d'accès.
- Porter quelque chose de plus lourd que lui plus d'un pas.
- Etc.

Faites un **jet d'Agilité** lorsqu'un personnage essaie de :

- Piquer un sprint sur une courte distance.
- Conserver son équilibre sur un perchoir instable.
- Franchir en sautant une distance non négligeable.
- Accomplir quelque coup d'éclat genre sauter d'un volbot sur le dos d'un mammouth ou se balancer en équilibre sur un câble à haute tension.
- Etc.

Faites un **jet de Dextérité** lorsqu'un personnage essaie de :

- Faire manuellement plusieurs choses à la fois.
- Accomplir une action délicate alors qu'il n'a aucune compétence particulière dans le domaine en question.
- Jongler avec plusieurs objets.
- Etc.

Faites un **jet d'Endurance** lorsqu'un personnage essaie de :

- Ne pas s'évanouir quand il est neutralisé.
- Courir longtemps ou sur une grande distance.
- Se passer de nourriture, de boissons ou de repos pendant des périodes prolongées.
- Contrecarrer les effets indésirables de doses massives de produits pharmaceutiques.
- Ne pas pleurnicher quand il est soigné par un docbot.
- Etc.

Faites un **jet d'Adaptabilité** lorsqu'un personnage essaie de :

- Décoder des formules mathématiques abstruses sans avoir les données voulues.
- Saisir une scène qui se déroule à une grande distance.
- Déceler une odeur ou un goût inhabituel.
- Etc.

Faites un **jet d'Aplomb** lorsqu'un personnage essaie de :

- Descendre sans se faire remarquer un couloir plein de monde et réservé à des personnes d'accréditation supérieure à la sienne.
- Rouler un guerrier Vautour en lui laissant croire que c'est quelqu'un d'autre qui l'a embobiné.
- Demander à PLI le remboursement d'un article défectueux.
- Etc.

Faites un **jet de Sens de la Mécanique** lorsqu'un personnage essaie de :

- Examiner un appareil qu'il n'a jamais vu pour comprendre son fonctionnement.
- Comprendre comment marche un appareil électronique sans avoir le schéma des circuits.
- Réparer son parachute dans les dix secondes précédant l'atterrissage lorsqu'il a refusé de s'ouvrir au moment voulu.
- Etc.

Faites un **jet de Pouvoir** lorsque :

- Un personnage tente d'utiliser un de ses pouvoirs mutants.
- L'action entreprise par le personnage ne semble

relever d'aucun attribut ni d'aucune compétence et que vous êtes obligé de faire un jet de "chance".

Les Degrés de Difficulté

Chaque fois qu'un personnage fait appel à un de ses attributs ou à une de ses compétences, le Maître de Jeu doit déterminer le degré de difficulté de l'action entreprise. Si celle-ci est particulièrement difficile, l'indice de la compétence concernée (ou le score de l'attribut en question) sera réduit ; au contraire, si elle est remarquablement facile, il sera augmenté.

Le degré de difficulté n'est pas le seul facteur que vous devez prendre en compte lorsque vous modifiez le score d'un personnage dans un attribut donné. Le charme et l'esprit dont fait preuve le joueur en présentant les choses comptent aussi. Le véritable but du jeu, c'est de s'amuser ; si un joueur se montre intelligent, distrayant et inventif, il devra donc être récompensé. D'un autre côté, s'il fait preuve d'autant d'esprit qu'un lave-vaisselle, il devra en subir les conséquences ! De façon générale, ceux qui font en sorte que tous prennent plaisir à jouer doivent triompher, les rabat-joie doivent mourir. Voici cependant quelques indications plus précises :

Degré de Difficulté	Charme et Inventivité du Joueur	Score d'Attribut
Facile	Brillants	× 2
Normal	Acceptables	Inchangé
Assez difficile	Communs	: 2
Difficile	Ternes	: 4

Scores et Indices d'Attributs

Prenons un exemple : Un personnage donné possède un score de 15 en Agilité, son indice d'attribut correspondant est donc de 4 et s'il n'a investi aucun point de compétence dans les disciplines dépendant de cet attribut (comme par exemple le Neuro-fouet), il aura un indice de 4 dans toutes ces compétences. Si, pour un jet, il utilise l'une d'entre elles, il aura donc seulement 4 chances sur 20 de réussir.

Si au contraire il utilise son Agilité pour tenter une action qu'à priori aucune compétence ne gouverne, par exemple marcher en équilibre sur un câble en altitude, il aura 15 chances sur 20 de réussir. Il est donc préférable d'éviter, lorsqu'on le peut, de se servir de ses compétences, c'est bien ça ?

Eh bien non !

Lorsqu'une action entreprises ne dépend d'aucune compétence particulière, que le personnage n'est aucunement formé pour la mener à bien et qu'il doit s'en remettre à ses seules aptitudes innées, ses chances de succès sont à priori minces.

Donc, à moins que vous fassiez un jet d'attribut pour une action visiblement très facile, vous devez procéder comme s'il s'agissait d'une entreprise difficile, autrement dit diviser par 4 le score du personnage dans l'attribut concerné.

Pour reprendre notre exemple le score de notre personnage en Agilité (15) devra être ramené à 3.07 (soit, en arrondissant, 4) avant que vous ne lanciez le dé pour savoir si oui ou non il va tomber de son câble.

Autre exemple :

Boz-O, qui est en train de filer un mutant clandestin, rampe dans un tunnel de service d'un mètre de diamètre.

Le MJ : Boz-O entend un bruit derrière lui.

Le Joueur : Humm... Boz-O est curieux, il se retourne donc pour regarder.

Le MJ : Aïe-aïe-aïe ! Un frotbot chargé à mort déboûle à sa vitesse maximale. On ne peut pas dire qu'il y ait trop de place dans le tunnel. Hé !hé !

Le Joueur : Charmant !

Le MJ : A dix mètres devant vous se trouve une trappe utilitaire. Que dirais-tu d'un petit jet d'Agilité pour voir si tu arrives à ramper jusque-là avant que le frotbot ne te rature de la tête aux pieds ?

Le Joueur : Mais j'accepte avec joie ! (il lance le dé) "5" et j'ai un score de 13 en Agilité, je m'en tire donc honorablement...

Le MJ : Oui mais c'est-à-dire que la trappe est fermée. Veux-tu me donner une estimation du nombre de verrous, de poignées et de manettes qu'il y a dessus, en arrondissant à la sizaine près... Je pense qu'il serait temps de faire un difficile jet de Dextérité — d'après moi avec un modificateur de 1/4, ça devrait faire l'affaire...



Boaf ! Tant que le moral est bon...



Le Joueur : Humm, bon ; j'ai huit en Dextérité, Ami Maître de Jeu... (il lance le dé) "7" bon, bon, bon...

Le MJ : Quel dommage ! 8 divisé par 4 égale... Exit Boz-O !

Attribut Contre Attribut

Il arrive souvent qu'un PJ fasse usage d'un de ses attributs contre un autre personnage au lieu de l'utiliser contre un objet inanimé. Dans un match de lutte, par exemple, les personnages se servent de leur force pour essayer de l'emporter... On parlera alors de "attribut contre attribut".

Dans ces cas-là, faites un jet de dé pour chacun des personnages et ajoutez aux résultats obtenus les scores respectifs des adversaires dans l'attribut concerné. Le personnage qui obtient la plus forte somme l'emporte.

Exemple : Joe-R et Bob-J luttent l'un contre l'autre. Joe a un score de 6 en Force et il tire un 13 au dé : total 19. Bob a un score de 12 en Force et il tire un 9 : total 21 ; c'est donc lui qui l'emporte.

Afin de traduire d'éventuels avantages ou handicaps, le Maître de Jeu peut modifier l'un des scores dans l'attribut utilisé, voire les deux. Ainsi, si Bob est affaibli par la faim au moment du combat, vous pouvez soustraire 3 points à son score de Force avant de lancer le dé.

Remarque importante : N'oubliez pas que si les jets où l'on obtient des résultats peu élevés sont généralement bons, dans un combat entre deux personnages, c'est juste l'inverse.

Augmentation des Scores d'Attributs (Optionnel)

Bon, nous pensons qu'en règle générale, vous ne devez pas autoriser les joueurs à améliorer leurs scores d'attributs ; pour la bonne raison que, si les compétences sont acquises et peuvent être perfectionnées, les attributs sont eux des aptitudes innées, déterminées par les chromosomes du sujet et qu'on ne peut donc accroître. Vous trouverez cependant toujours parmi vos joueurs un petit futé pour faire remarquer que si son personnage passe six mois à faire de la gym tous les jours en s'entraînant chaque fois jusqu'à ce qu'il baigne dans une flaque de sueur, tenaillé par les crampes... Eh bien il finira par accroître sa force ! Nous pensons quant à nous que les exercices physiques superflus sont contraire aux lois de la Nature, mais que, dans la théorie au moins, l'argument tient. Voici donc une méthode pour vous en sortir élégamment :

Un PJ peut à tout moment demander à l'Ordinateur (ou à un des responsables de son service) une formation spéciale proposée par les Forces Armées. Après plusieurs mois d'entraînement intensif (cours dans des champs de mines, combats avec des Kung-Fu-Bots, etc...), la famille concernée arrivera peut-être à accroître d'un point le score d'un de ces attributs. Mais peut-être pas... Il se peut que les choses n'aient fait qu'empirer... que les clones aient perdu dans l'opération l'usage de leurs deux jambes ou qu'ils soient devenus sujets aux dépressions nerveuses et "craquent" au moindre bruit un peu fort...

La Force, l'Endurance, l'Agilité et la Dextérité peuvent généralement être perfectionnées grâce à des stages spéciaux proposés par les Forces Armées. Après plusieurs mois d'entraînement intensif (cours dans des champs de mines, combats avec des Kung-Fu-Bots, etc...), la famille concernée arrivera peut-être à accroître d'un point le score d'un de ces attributs. Mais peut-être pas... Il se peut que les choses n'aient fait qu'empirer... que les clones aient perdu dans l'opération l'usage de leurs deux jambes ou qu'ils soient devenus sujets aux dépressions nerveuses et "craquent" au moindre bruit un peu fort...

L'Aplomb, l'Adaptabilité et le Sens de la Mécanique dépendent quant à eux des stages de perfectionnement offerts par le Département de l'Education de PDH & CM au cours desquels les programmes de cours traditionnels sont complétés par des injections d'ADN, chimiothérapies, cures de sommeil et autres méthodes éducatives risquées et peu fiables.

Il arrive souvent qu'un personnage revienne d'un stage de six semaines avec seulement un point de plus en Adaptabilité, en Aplomb ou en Sens de la Mécanique. C'est même la règle générale ; les rumeurs faisant état de morts accidentelles dans le Département de l'Education sont en effet grandement exagérées. Il serait faux de prétendre que de grosses pertes de mémoire accompagnent souvent les méthodes d'éducation biochimiques. Les rumeurs selon lesquelles les bons résultats obtenus disparaissent après quelques mois (avec d'ailleurs certaines compétences et diverses fonctions motrices) sont tout aussi fantaisistes ; inutile de vous inquiéter, faites-nous confiance ! Puisqu'on vous le dit !

On ne trouve aucune formation pour l'attribut "Pouvoir"... à part sur le marché noir ou par le biais de Psion ou d'autres sociétés secrètes. Ces formations n'ont donc pas d'existence officielle et si elles en avaient une, elles seraient sans doute interdites. Cela n'empêche pas les formateurs clandestins d'accepter des RATs et des sommes rondellettes en guise de paiement pour des stages "inexistants" qui ont pour résultat soit l'augmentation d'un point du score en Pouvoir du personnage, soit la disparition pure et simple du sujet et de toute sa famille clone, soit divers autres effets secondaires particulièrement sinistres.

R & C propose aussi parfois de spectaculaires stages de formation et de développement où sont appliquées des technologies expérimentales : plastiformage, greffes de micro-processeurs cérébraux, manipulations génétiques, chirurgie restructurantes,

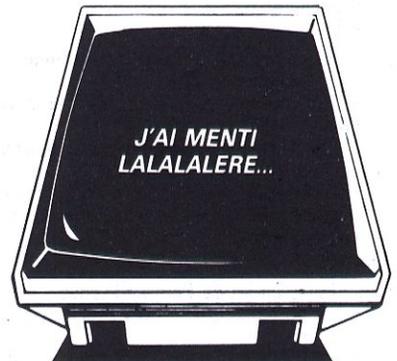
conditionnement psychologique, mise à profit des mutations, etc... Les individus qui ont réclamé un stage de développement personnel sont souvent "portés volontaires" pour de telles formations. Les résultats sont stupéfiants — les attributs du sujet peuvent être spectaculairement améliorés. Mais il y a bien entendu certains risques. En plus d'altérations esthétiques peu ragoûtantes (micro-processeurs dépassant de la boîte crânienne, membres supplémentaires, énormes prothèses, difformités monstrueuses, etc.), ces stages expérimentaux ont souvent des effets secondaires désagréables comme des pertes de mémoire, des altérations de certaines fonctions motrices voire de la personnalité même du sujet concerné.

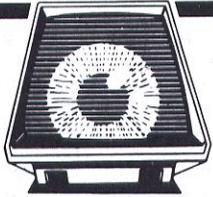
Signalons au passage que des citoyens peuvent être affectés à des groupes de formation ou de développement personnel qu'ils l'aient demandé ou non. De tels stages sont en effet pour l'Ordinateur un moyen de récompenser un citoyen qui a bien fait son travail... ou de lui faire comprendre qu'il serait temps qu'il se recycle... ou encore de le punir, euh, pardon, de le réinsérer socialement, après un délit de trahison.

Interprétation du Résultat d'un Jet (Optionnel)

Vous voudrez parfois connaître avec précision le résultat d'une action entreprise par un PJ — réussite éclatante ou échec retentissant. Pour ce faire, le score obtenu au dé vous servira d'indication. Nous ne voulons pas nous enliser ici dans trop de détails, nous nous contenterons donc de dire qu'un résultat largement inférieur au score du personnage dans l'attribut concerné sera synonyme de réussite brillante et qu'à l'inverse un résultat largement supérieur à ce score indiquera un échec spectaculaire.

Exemple : Envoyés à l'Extérieur avec mission de mettre la main sur des articles technologiques datant de l'Histoire Enregistrée pour les ramener dans le Complexe Alpha, les PJs rencontrent une tribu de primitifs qui habitent un garage désaffecté et adorent le lave-auto qui s'y trouve. Persuadé que l'énorme machine est d'une fantastique importance pour le Complexe Alpha, Joe-R-EUR-3 s'acharne à vouloir réparer l'engin en utilisant son Sens de la Mécanique. Le joueur concerné lance le dé... et obtient un "1" ! Le Maître de Jeu décrète alors que non seulement Joe-R a réussi à remettre en marche l'antique appareil tout grinçant, mais, qu'en plus, ce dernier s'est mis avec un joyeux entrain à récuser tout ce qui l'entoure. Les primitifs s'enfuient en hurlant, couverts de lessive et de mousse ; des rouleaux-brosses géants descendent du plafond, tournant et jetant les PJs à terre ; l'eau savonneuse gicle partout. Les primitifs font de Joe-R leur Dieu... ou bien ils le conduisent au poteau de torture, à vous de voir !





3. Les Compétences

Au cours du jeu, tous les personnages ont le droit d'utiliser toutes les compétences existantes (voir page 14). Dans chaque discipline, ils ont un indice qui varie de 0 à 20. Lorsqu'un PJ se sert d'une de ses compétences, le joueur correspondant (ou bien le MJ) lance le dé. Si le score obtenu est inférieur ou égal à l'indice de compétence, l'action entreprise réussit. Attention cependant : Un score de 1 indique automatiquement le succès et un score de 20 l'échec.

Les Degrés de Difficulté

De même que les scores d'attributs, les indices de compétences peuvent être modifiés si l'action entreprise est particulièrement facile ou au contraire difficile — et si le joueur concerné est particulièrement pénible ou plaisant. Les modificateurs suggérés en page 55 s'appliquent également aux jets de compétences.

Dans la description de certaines compétences (voir ci-après), nous vous indiquons des circonstances particulières susceptibles de faciliter ou au contraire d'entraver la mise en pratique de la discipline en question. Si le contexte facilite la tâche du PJ, augmentez en conséquence son indice de compétence — en général on le double, mais vous pouvez nuancer à votre gré. Si au contraire la situation handicape le PJ, on divise généralement par deux l'indice de compétence de ce dernier (là encore, vous êtes libre de nuancer).

Comme toujours, n'hésitez pas à modifier l'indice de compétence d'un PJ en fonction du charme dont fait preuve le joueur qui l'incarne.

Mise en Scène de l'Action ou Jet de Dé ?

Dans de nombreux cas, les jets de dé peuvent être utilisés pour dénouer des situations qui devraient normalement être mises en scène et jouées. Mettons par exemple qu'un personnage joueur veuille amener le commissaire local de la Sec Int à l'autoriser à transporter un engin nucléaire tactique ; si l'envie vous prend de vous glisser dans la peau du personnage du commissaire pour discuter avec le PJ, ne laissez pas le joueur s'en tirer avec un simple : "Bon, euh, j'utilise ma compétence en Fayottage..." ; expliquez-lui qu'il doit lui-même pleurnicher et jouer de son charme.

Faites quand même un jet de dé — en douce — et servez-vous du résultat pour déterminer l'issue de la scène. Prenez aussi en compte les qualités de flatteur du joueur et ses aptitudes à ramper obséquieusement devant le PNJ : s'il excelle dans son rôle — ou si au contraire il se montre vraiment mauvais — modifiez le jet de dé en conséquence.

En règle générale, il est plus satisfaisant (et plus amusant !) de jouer une situation, que de se contenter de jets de dé. Dans certains cas pourtant, vous n'aurez pas le choix : il arrive en effet que le personnage d'un joueur se montre largement supérieur au joueur lui-même dans certains domaines (il se peut par exemple que le joueur qui incarne Joe fasse un

détestable flatteur, ça n'empêche pas son personnage d'avoir un fort indice en Fayottage). Dans des cas de ce genre, accordez plus d'importance au résultat du jet de dé qu'à la performance d'acteur du joueur concerné.

Les Compétences d'Agilité

Toutes les compétences d'Agilité sont des disciplines de combat (voir pages 62 à 66 pour plus de détails).

Épée de Force : Aptitude à manier l'épée de force en combat (voir règles de combat).

Grenades : Aptitude à utiliser les grenades (voir page 82).

Neuro-fouet : Aptitude à manier le neuro-fouet en combat.

Armes de Corps à Corps Primitives : Aptitude à utiliser dans un combat des armes primitives comme les couteaux, les épées, les masses, les clubs de hockey, les battes de baseball ou les mixeurs. Influe également sur la capacité du personnage à fabriquer ces armes à partir de matériaux bruts (ex : transformation d'un tube de quatre en massue).

Matraque : Aptitude à manier en combat des massues, des matraques, ou encore des chaussettes remplies de billes de roulement.

Mains Nues : Aptitude à jouer des pieds, des mains et des dents au cours d'un combat.

Les Compétences d'Aplomb

La plupart de ces compétences sont utilisées lorsqu'un PJ cherche à obtenir quelque chose d'un autre personnage (on emploiera le Fayottage pour ramper devant un supérieur, l'Interrogatoire pour torturer un prisonnier, etc.). On ne peut cependant s'en servir que contre des PJs ; en effet si un PJ fait un jet de Fayottage, le résultat obtenu restera sans effet sur les décisions d'un autre personnage joueur. Pour obtenir quelque chose d'un PJ, le joueur devra convaincre celui qui incarne ce dernier. Notez encore que la seule compétence d'Aplomb que l'on puisse utiliser efficacement contre des robots ou des ordinateurs est celle de Logique Spécieuse.

Fayottage : Cette compétence permet d'influencer ses supérieurs en rampant devant eux et en les flattant servilement. Les grandes démonstrations de séduction et de soumission à l'autorité n'ont pas besoin d'être sincères mais elles doivent être convaincantes.

Faites un jet de Fayottage lorsqu'un citoyen essaie de solliciter une faveur auprès d'un de ses supérieurs ou d'échapper à la colère de celui-ci. Un jet réussi indique que le flatteur a fait bonne impression, quant à savoir si il a obtenu ce qu'il voulait ou détourné la colère de son supérieur, cela dépend des circonstances, en tous cas il s'en tire avec le bénéfice du doute. Un jet raté signifie que le flatteur n'a pas convaincu, il n'obtient pas la faveur demandée, il ne parvient pas à détourner la colère du haut personnage concerné (pire : celle-ci risque d'avoir empiré) et ne réussit qu'à récolter dégoût et mépris.

Corruption : Attention ! Attention ! Il s'agit là d'une activité prohibée. Les contrevenants encouront l'exécution sommaire ! Si le Fayottage ne marche qu'avec des supérieurs et l'Intimidation (voir ci-dessous) qu'avec des inférieurs, la Corruption, elle, prend avec tout le monde... enfin, tout le monde exceptés les fanatiques et les individus surveillés par l'Ordinateur. Bien entendu, cette compétence relève de la trahison.

Autre inconvénient majeur : il vous faut disposer du nerf de la Corruption. Si vous demandez à l'Ordinateur de transférer 10 000 crédits de votre compte sur celui d'un autre citoyen, votre Ami risque de se poser des questions... Bien sûr, vous pouvez toujours passer à un distributeur automatique et retirer 10 000 crédits en plasticreds, mais il est assez difficile de glisser subrepticement 20 kg de jetons de plastique dans la main que vous voulez graisser. Les armes, les drogues et divers autres articles s'avèrent souvent plus pratiques.

Lorsqu'un personnage essaie d'en corrompre un autre, lancez le dé. Ajustez l'indice de Corruption du premier en fonction de la somme offerte ainsi que de la finesse et de la persuasion dont fait montre le joueur. D'autres facteurs peuvent entrer en ligne de compte : la fanatisme de la personne à convaincre, le danger d'être repéré, et plus largement les risques qu'encourt la personne en question en acceptant de se laisser graisser la patte.

Duperie : On utilisera cette compétence pour convaincre un individu d'accomplir un acte qui ne va pas dans le sens de ses intérêts. En cas d'échec, la victime gardera le plus souvent l'impression qu'elle a eu affaire à un habile intrigant dont il lui faudra toujours se méfier à l'avenir.

La réussite d'une Duperie dépend de la confiance que la victime croit pouvoir faire à son interlocuteur et de sa facilité à "gober" les raisonnements ou les informations erronées que lui confie le "duper". Cette compétence diffère par là-même de celle en Baratin (voir ci-après) : Lorsqu'une personne est "dupée", elle reste, du moins un certain temps, convaincue que celui qui l'a trompée est son ami. À l'inverse, une personne que l'on a "baratinée" n'est pas à proprement convaincue, disons plutôt qu'elle a été suffisamment tromblée pour, dans le doute, hésiter et laisser filer son "baratineur" avec la faveur demandée. Au fond d'elle-même, la victime d'un "baratineur" sait qu'elle s'est faite rouler, tandis que si une Duperie réussit, sa victime peut très bien ne jamais se douter qu'elle a été trompée.

Il faut souvent plusieurs jets de Duperie pour amener votre victime à faire ce que vous voulez. Supposons par exemple qu'un Clarificateur connaisse quelqu'un qui sait où sont cachées d'antiques cassettes magnétiques. Ce Clarificateur veut que l'individu en question 1°) abaisse son arme ; 2°) accepte de coopérer ; 3°) conduise les PJs jusqu'aux cassettes magnétiques. Le citoyen doit pour cela prendre plusieurs décisions distinctes — en l'occurrence trois. Ce qui se traduira par trois jets de Duperie. Si par exemple le deuxième échouait cela voudrait dire que le citoyen se dérobe, refuse purement et simplement d'aider les PJs, s'enfuit ou bien encore saisit brusquement son arme et engage le combat.

Modifiez favorablement l'indice de Duperie du PJ si sa victime a de bonnes raisons de lui faire confiance ou bien si elle a tout intérêt à coopérer ; modifiez-le



défavorablement dans le cas contraire.

Baratin : On emploie cette compétence pour plonger quelqu'un dans la confusion et l'amener à hésiter suffisamment pour laisser à son "baratineur" les mains libres pour agir. Exemple :

Un Clarificateur : Bonjour, comment allez-vous ? Beau cycle diurne, hein ? Hé ! Hé ! Hé ! Hé !...

Un Garde : Qu'est-ce que vous voulez ?

Le Clarificateur : Hé là ! Pourquoi êtes-vous si agressif ? Sourire, sourire, toujours sourire... Un sourire ne coûte rien ! A propos, Cosine-U-RSS m'a donné personnellement l'ordre de venir voir un copain ici. Il m'attend là derrière. Ce sera l'affaire d'une seconde, pas de problème, hein... Merci bien... Allons souriez, voilà, ça vous va très bien... (il tourne la barrière d'un pas dansant et pénètre dans la pièce).

Le Garde : Hé là, vous !... mais vous n'avez pas le droit de rentrer là-dedans... Hey !

Quelqu'un qui se fait baratiner est pris d'indécision et perd contenance face au violent débit de l'assaut verbal qu'il subit. Mais ses doutes ne sont que passagers et il se met vite en colère lorsqu'il s'aperçoit qu'il a été roulé. Le baratineur doit donc agir rapidement et efficacement pour faire ce qu'il veut.

Modifiez l'indice de compétence du baratineur si sa victime a des raisons particulières de lui faire confiance ou de se méfier de lui, si elle est d'une accréditation supérieure ou inférieure à la sienne ou encore si elle a des ordres stricts lui interdisant de céder.

Falsification : Attention ! Attention ! Il s'agit là d'une activité prohibée ! Les contrevenants s'exposent à l'exécution sommaire !

Cette compétence permet à son utilisateur de fabriquer ou de modifier à son gré des formulaires, des autorisations, des papiers d'identité ou des dossiers sans que cela soit remarqué à moins qu'on ne les examine de près.

Lorsqu'un personnage essaie d'utiliser un document falsifié, faites un jet de dé. En cas de succès, le document en question est passé inaperçu. Dans le cas contraire, quelque détail incorrect a immédiatement

révélé l'embrouille ou entraîné un examen plus pointilleux du papier et la vérification de sa validité.

Augmentez l'indice de compétence du falsificateur si le document qu'il présente n'est pas examiné de près, si sa fabrication est aisée (il est plus facile de reproduire une lettre tapée à la machine qu'un billet d'un dollar) et si le PJ a disposé du temps et des outils nécessaires pour faire du bon travail. Diminuez au contraire son indice si le document est soigneusement examiné, s'il est difficile à falsifier et si le faussaire n'a eu que peu de temps et d'outils pour accomplir son forfait.

Interrogatoire : On emploie cette compétence pour extorquer des informations à des prisonniers récalcitrants qui n'ont pas cédé à l'intimidation (voir ci-après). L'Interrogatoire apporte à l'Intimidation un plus notable : la torture. Bien entendu, ceux qui préfèrent passer directement à la torture et sauter la phase d'Intimidation sont pardonnés d'avance.

Quand il y a Interrogatoire, la victime souffre d'une blessure et son bourreau fait un jet de compétence. Si le jet rate, la victime s'évanouit ; il lui faudra ensuite une heure ou plus pour revenir à elle et l'interrogatoire pourra alors reprendre. Si la deuxième tentative échoue elle aussi, la victime sera cette fois neutralisée, voire tuée si on ne la soigne pas.

Si le jet d'Interrogatoire réussit, faites un deuxième jet, d'Endurance, pour la victime. S'il réussit, elle aura le choix entre trois attitudes : 1°) refuser de parler ; 2°) raconter la vérité à son bourreau ; 3°) lui mentir. Si elle choisit la troisième, faites un jet de Duperie pour déterminer si son bourreau avale ses salades.

Si la victime rate son jet d'Endurance, elle s'empressera de raconter à son bourreau ce que, d'après elle, il a envie d'entendre, avec pour seul but qu'il arrête de la torturer. Si le fait de dire la vérité semble devoir abrégé ses souffrances, elle dira la vérité ; si la confession d'un crime lui apparaît plus efficace, elle se lancera volublement dans des aveux fort détaillés.

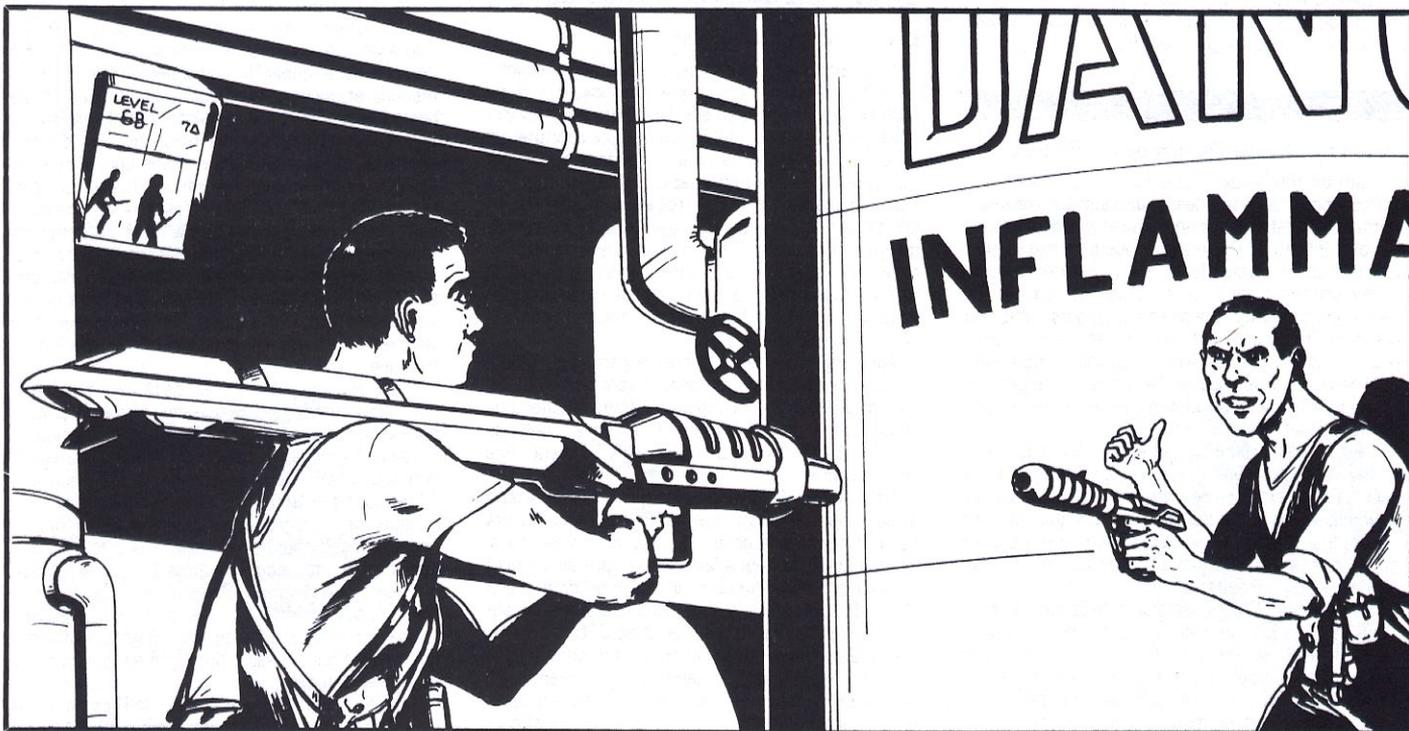
Signalons au passage que cette compétence n'est utilisée que pour de vulgaires interrogatoires sur le

terrain. La Sec Int dispose quant à elle de techniques beaucoup plus sophistiquées (usage de drogues, d'encéphalogrammes et autres), ses méthodes sont plus efficaces mais après leur mise en pratique, les victimes ne semblent plus bonnes à rien à part sourire béatement en bavant abondamment. Seuls les personnages non joueurs auront accès aux laboratoires d'interrogatoire de la Sec Int (PARANOIA privilégie la Peur et l'Ignorance, d'accord... Mais pas le Sadisme !).

Intimidation : On emploie cette compétence pour arracher à ses inférieurs des faveurs ou bien leur coopération — il s'agit en quelque sorte d'un Fayottage à rebours. Cette technique consiste également à faire une brutale démonstration d'autorité et de puissance. Les fioritures verbales seront efficacement renforcées par des escadrons de gorilles, des armes de calibre impressionnant ou la sinistre évocation de l'Ordinateur. Faites un jet d'Intimidation lorsqu'un personnage joueur veut obtenir quelque chose d'un individu d'accréditation inférieure à la sienne. S'il réussit, l'individu en question avale de travers et s'empressera d'obtempérer ; dans le cas contraire, il se montre désagréable et peu disposé à coopérer. Augmentez l'indice de compétence de l'intimidateur s'il a des armes de fort calibre, des ordres directs de l'Ordinateur, ou quelque autre solide argument. Diminuez-le au contraire si l'intimidateur demande à son subordonné d'enfreindre des ordres ou d'entreprendre quelque chose de particulièrement risqué.

Motivation : Les PJs emploient cette compétence lorsqu'ils veulent évaluer les désirs et les motivations d'autrui. S'ils réussissent leur jet, ils auront plus de chances de tomber juste pour choisir le type d'offre à faire pour corrompre un tel, les bons arguments pour fayotter avec tel autre, le duper, l'interroger ou bien le baratiner. Si au contraire ils ratent leur jet, les PJs concernés tireront des conclusions erronées sur la personne à laquelle ils auront affaire et leurs tentatives de manipulation seront plus malaisées. Modifiez en conséquence les compétences en Fayottage, Duperie, Interrogatoire et Baratin des intéressés.

Eloquence : On utilise cette compétence pour se gagner les faveurs d'un groupe de personnages non



Traître recevant un bonus imprévu avant un jet d'Intimidation

joueurs et pouvoir le manipuler en utilisant la rhétorique et la démagogie. Cette compétence se basant sur la dynamique de groupe, doit être appliquée sur des ensembles de quatre personnes au minimum.

Demandez au joueur qui utilise cette compétence d'adresser un discours aux PNJs concernés. Faites ensuite un jet de dé en modifiant l'indice de compétence du personnage en fonction du pouvoir persuasif et émouvant du discours du joueur. Si le jet réussit, les PNJs entreprendront au moins une action importante à son instigation.

Psychoscopie : On emploie cette compétence pour décrire le langage corporel d'un personnage et y déceler des indices de son état affectif et psychologique. On peut arriver à en déduire s'il ment, s'il se sent coupable, s'il est en confiance avec son interlocuteur, etc.

Lorsqu'un joueur vous interroge sur les sentiments, les expressions ou les inflexions de voix d'un PNJ, faites un jet de Psychoscopie. Si ce jet réussit, donnez-lui quelques indications sur ce que pense et ressent le PNJ en question. Cette compétence ne donne cependant qu'une impression générale de l'état d'esprit d'autrui et ne fournit que des informations déductibles de la simple observation.

Si le joueur rate son jet de Psychoscopie, dites-lui que son personnage ne remarque rien de significatif ou donnez-lui des renseignements complètement fantaisistes ("Oui, vous voilà absolument certain que John-B-GUD vous dit l'entière vérité, sur la tête de ses frères clones !").

Logique Spécieuse : Les robots et les ordinateurs sont des appareils qui obéissent à la seule logique, les sentiments ou l'appât du gain n'ont pas prise sur eux. Pour amener un robot à commettre un acte qu'il juge irraisonnable ou illogique, un PJ doit justifier sa requête à l'aide de la Logique Spécieuse. C'est-à-dire conduire le robot à accepter des postulats erronés et construire tout un raisonnement irrémédiablement logique sur ces bases incorrectes.

Autrement dit, avec les robots, au lieu d'employer le Fayottage ou l'Intimidation, vous devez employer la Logique Spécieuse (l'Ordinateur, étant bien plus complexe et bien plus loufoque qu'un robot, est également plus sensible à des manipulations par le Fayottage et l'appel aux sentiments ; pour trouver des exemples de cette particularité, voyez la section "Tuyaux Destinés aux Traîtres" page 25).

Avant de faire son jet de Logique Spécieuse, le Maître de Jeu devra demander au joueur concerné quel discours fait son personnage au robot ou à l'Ordinateur visé. Il modifiera au préalable l'indice de compétence en fonction de la logique, de la solidité et des qualités persuasives des arguments énoncés. Si le jet réussit, le robot fait ce qu'on lui demande ; sinon, il refuse, allant parfois jusqu'à dénoncer le PJ à l'Ordinateur.

Les Compétences de Dextérité

Toutes ces compétences sont des disciplines de combat — voir pages 62 à 66.

Armes Energétiques : Art d'utiliser et de réparer des fusils et des pistolets soniques et énergétiques.

Armes à Aire d'Effets : Art d'utiliser et de réparer lance-flammes, pistolets à effet Gauss, entortilleurs, étourdisseurs, fusils à plasma et enflammeurs.

Armes Laser : Art d'utiliser et réparer fusils et pistolets laser.

Armes de Jet Primitives : Art d'utiliser et réparer arcs, couteaux à lancer et pierres. Cette compétence permet également de les fabriquer à partir de matériaux bruts.

Armes à Projectiles : Art d'utiliser et de réparer lance-projectiles, armes automatiques, fuscônes, fusils à glace et fusils à aiguilles.



Armes de Véhicule (Tir) : Utilisation et réparation d'armes de tir montées sur véhicules, y compris canons laser, canons tubes, foudroyeurs soniques, armes à sondes de choc et autres engins ésotériques.

Armes de Véhicule (Aire d'Effets) : Utilisation et réparation d'autres armes montées sur véhicules, entre autres : générateurs de fumée, lance-brouillage, Gauseurs et autres appareils diaboliques.

Armes de Véhicule (Lancement) : Utilisation et réparation d'un troisième type d'armes montées sur véhicules, entre autres : Tubes de lancement, rampes de missiles et lance-gaz.

Compétence de Sens de la Mécanique

Connaissance des Réseaux Publics : Correspond à la connaissance et à la compréhension des diverses installations publiques vitales du Complexe Alpha, entre autres : Systèmes d'air conditionné, recyclage des déchets, installations électriques, réseaux de communication, de transport et de distribution des eaux. Faites un jet de compétence lorsque :
1°) Un personnage essaie de réparer une anomalie de fonctionnement au niveau d'une de ces installations (un jet réussi indique qu'il y parvient). Modifiez l'indice de compétence en fonction du degré de difficulté de l'entreprise, du temps disponible, de la présence ou de l'absence des outils adéquats.

2°) Un joueur veut savoir quelque chose concernant une de ces installations (ex. : Y-a-t'il dans le secteur un conduit de ventilation par lequel je puisse m'échapper ? Est-il possible de pénétrer dans tel couloir ou dans telle pièce sans donner l'alerte aux gardes ? etc.). Un jet réussi, et le personnage en question apprend ce qu'il voulait savoir.

Utilisation & Réparation de Robots : En fait on regroupe sous ce nom cinq compétences distinctes, chacune correspondant à l'un des cinq types de robots les plus courants dans le Complexe Alpha (docbots, utilibots, gardbots, frobots et pilotes automatiques de véhicules). Faites un jet dans cette compétence lorsque :

1°) Un personnage donne un ordre à un robot. Si le jet est réussi, le robot comprend l'instruction qu'on lui a donnée et l'exécute correctement. Dans le cas contraire, soit il ne la comprend carrément pas, soit il l'interprète de travers.

2°) Un personnage essaie de réparer un robot (Jet réussi : sa tentative est couronnée de succès). Modi-

fiez l'indice de compétence du personnage en fonction du temps, des outils, etc. dont il dispose.

3°) Un personnage essaie de saboter un robot. Là encore modifiez son indice de compétence en fonction du temps et des outils dont il dispose.

Utilisation & Réparation de Véhicules : En fait on regroupe sous ce nom cinq compétences distinctes, chacune correspondant à l'un des types de véhicules les plus courants du Complexe Alpha : automobiles, chenillettes, volbots, hélicoptères et appareils vautreurs. Faites un jet dans cette compétence lorsque :

1°) Un personnage entreprend une manœuvre difficile aux commandes d'un véhicule. Modifiez son indice de compétence en fonction du degré de difficulté de la manœuvre, de l'état du véhicule en question et de la condition physique et mentale du conducteur. Un jet raté se traduit par un accident.

2°) Un joueur veut connaître les capacités de son véhicule. Un jet réussi : le joueur apprend ce qu'il voulait savoir ("HHHHAAAAaaahhh ! ce véhicule était bien équipé d'un système de siège éjectable !").

3°) Un personnage essaie de réparer un véhicule. Modifiez son indice de compétence en fonction du temps et des outils disponibles, du degré de difficulté de l'opération, etc.

4°) Un personnage essaie de piéger un véhicule ou de savoir si il a été piégé.

Les Compétences d'Adaptabilité

Chimio-thérapie : Cette compétence comprend la connaissance des divers suppléments biochimiques couramment employés dans le Complexe Alpha pour modifier l'humeur, les pensées et les capacités physiques des citoyens. Faites un jet dans cette compétence lorsque :

1°) Un personnage demande des drogues à l'Ordinateur. Un jet réussi signifie que son Ami approuve son diagnostic et accède à sa demande. Un jet raté est synonyme de refus.

2°) Un personnage fait ingurgiter des drogues à quelqu'un ; s'il réussit son jet, la drogue en question a été correctement dosée, elle produit les effets voulus et ses effets secondaires ont été anticipés et limités (ou amplifiés, si c'est ce que veut le personnage). Un jet raté signifie que tout peut arriver — c'est au "malade" de prendre sa vie en main.

3°) Un personnage essaie d'analyser une drogue



inconnue. Si le jet réussit, il aura au moins une vague idée des effets de la drogue en question ; dans le cas contraire, il restera dans le noir ou bien se trompera lamentablement. Modifiez l'indice de compétence du personnage en fonction du matériel et des manuels de référence dont il dispose.

Démolition : Cette compétence est censé rendre compte de la formation et de l'expérience qu'a le personnage en matière de maniement d'explosifs, de munitions, de substances volatiles et d'autres engins capables de pulvériser des objets. Faites un jet de cette compétence lorsque :

1°) Un citoyen utilise des explosifs. Un jet raté signifie soit qu'il a mal dosé la charge, soit que celle-ci n'a pas explosé (dans le premier cas on obtient des dégâts excessifs ou bien un tout petit trou et un gros panache de fumée). Ajustez le résultat en fonction de l'effet théâtral que vous souhaitez obtenir.

2°) Un citoyen essaie de désamorcer un engin explosif. Un jet raté et c'est l'explosion — à vous de voir si l'apprenti artificier a le temps de s'enfuir.

Médecine : Cette compétence correspond à une certaine maîtrise du diagnostic, du traitement et de la chirurgie. On peut l'utiliser pour désinfecter des blessures, soulager des douleurs, empêcher des personnages neutralisés de mourir, etc.

Les blessés sont normalement hospitalisés dans des centres où les soins attentionnés prescrits par l'Ordinateur leur permettent en quelques semaines de retrouver la santé. Cependant lorsque le malade se trouve coupé du Complexe Alpha, ou qu'il est impossible de lui donner sur le champ des soins appropriés, on en est parfois réduit à employer cette compétence.

Lorsqu'un personnage blessé est traité par un de ses collègues grâce à la compétence en médecine, faites un jet pour chaque jour : en cas de succès, la blessure cicatrise ; en cas d'échec, faites un nouveau jet, d'Endurance, cette fois, pour le blessé et s'il échoue sa blessure s'aggrave et il se retrouve "neutralisé".

De même, lorsqu'il s'agit de soigner un personnage neutralisé, il faudra faire un jet de Médecine par heure ; en cas de réussite le personnage en question ne sera plus que "blessé", sinon, il mourra.

Modifiez l'indice de compétence en Médecine en fonction du contexte et du matériel (antibiotiques, compresses stériles, équipement chirurgical, etc.) dont dispose l'"infirmier".

Cultures de l'Histoire Enregistrée : Attention ! Attention ! Cette compétence n'est légalement accessible qu'à partir de l'accréditation BLEUE ! Pour tout citoyen d'accréditation VERTE ou inférieure, la connaissance des Cultures de l'Histoire Enregistrée constitue un délit de trahison !

Cette compétence permet au personnage d'utiliser sa connaissance des cultures de l'Histoire Enregistrée pour donner un sens aux survivances culturelles, aux objets artisanaux et aux divers vestiges qu'il peut rencontrer au sein des peuplades primitives de l'Extérieur. Malheureusement, à l'histoire réelle de l'Extérieur se mêle souvent mythes et légendes ; et comme toute connaissance de l'histoire authentique relève de la trahison, la plupart des informations concernant le passé ont été transmises de bouche à oreille... subissant donc d'importantes distorsions. Dans ce curieux mélange d'histoire et de mythologie, des éléments de culture populaire de la deuxième moitié du XX^e siècle (films, émissions télévisées, modes de vie, musiques, etc.) occupent une place de choix. Divers aspects de périodes différentes sont ainsi jetés pêle-mêle dans un même panier ; c'est ainsi que les punks rockers, Starski et Hutch et la méditation transcendante sont télescopés dans un même mouvement romantique qui n'éprouve que nostalgie pour cette culture du passé qui laissait à chacun une liberté individuelle sans limite.

L'application pratique la plus importante de cette compétence est l'identification des différents objets que l'on peut rencontrer à l'Extérieur et la découverte

de leur usage. Ainsi, seule une personne possédant cette compétence sera à même de reconnaître pour ce qu'il est un petit ordinateur personnel découvert dans les ruines d'une antique demeure. Lorsqu'un jet de Cultures de l'Histoire Enregistrée échoue mais de peu, le Maître de Jeu peut décider de donner au joueur une information utile mais déformée (un four à micro-ondes pourra par exemple être confondu avec un écran télé...). D'ailleurs, même si le jet réussit, les renseignements donnés sur des objets artisanaux doivent être quelque peu déformés par la légende et les lacunes historiques des citoyens du Complexe Alpha. Le MJ pourra largement en profiter pour donner dans l'humour et jouer de sales tours à ses joueurs.

Sécurité : Cette compétence est au crochetage de serrures ce que la machine à laver est à la lavandière. Elle permet non seulement au personnage qui l'emploie de crocheter des serrures mais encore de venir à bout de systèmes de verrouillage et d'alarme électroniques, de franchir un périmètre de sécurité, de brancher sur écoute des réseaux de communication apparemment sûrs, etc.

Faites un jet de cette compétence lorsqu'un personnage tente de protéger grâce à des systèmes de sécurité un lieu, une personne ou un ensemble de données (ou, à l'inverse lorsqu'il essaie de venir à bout de tels systèmes). Chaque fois qu'un jet réussit cela veut dire que, grosso modo, il est parvenu à ses fins ; il arrive cependant que deux personnages joueurs soient impliqués (et adversaires) dans l'opération ; dans ce cas, vous pouvez si vous le préférez résoudre la situation grâce à un match "compétence de Sécurité contre compétence de Sécurité".

Modifiez chaque fois l'indice de compétence en fonction de la difficulté de la tâche entreprise, de la sévérité des mesures de sécurité, des outils et du temps dont dispose le personnage.

Discrétion : On peut employer cette compétence soit pour se dissimuler soit au contraire pour détecter quelque chose de caché. Lorsqu'un personnage cherche à se dissimuler, faites un jet de Discrétion, si le jet réussit, il ne sera pas repéré à moins que des recherches sérieuses ne soient organisées. En cas d'échec, il sera localisé par le premier observateur venu.

Lorsqu'un personnage cherche à retrouver un objet qui a été dissimulé, il lui suffit de réussir un jet de Discrétion pour y parvenir. Mais s'il utilise sa compétence de Discrétion pour essayer de localiser un autre personnage qui de son côté utilise la sienne pour se cacher, résolvez la situation par un match compétence en Discrétion contre compétence en Discrétion.

On peut également mettre à profit sa Discrétion pour se déplacer sans être vu ou passer inaperçu dans la foule.

Modifiez l'indice de compétence du personnage en fonction des circonstances (bien évidemment, s'il est vêtu d'un treillis et tapi dans les buissons, il aura beaucoup moins de difficultés à se dissimuler que si un projecteur est braqué droit sur lui !).

Surveillance : Il s'agit, dans ce monde hautement technologique, de l'équivalent de la filature. Cette compétence permet de suivre quelqu'un sans se faire remarquer, mais aussi d'installer et de détecter des appareils d'espionnage, ou encore de se servir de systèmes de caméras pour observer, ouvertement ou clandestinement, des lieux, des installations ou des personnes.

Faites un jet de Surveillance lorsqu'un personnage essaie de filer quelqu'un, d'installer ou de détecter des appareils espions, etc. En cas d'échec, la personne suivie s'aperçoit qu'elle est sous surveillance, l'observateur ne remarque pas certains systèmes d'observation ou ne parvient pas à installer les siens correctement. S'il y a une chance que la personne filée s'aperçoive qu'elle est suivie, faites-lui aussi subir un jet de Surveillance, en cas de succès, elle réalise la situation, sinon, elle ne remarque rien.

Modifiez l'indice de compétence selon que la personne filée s'attend ou non à l'être et en fonction du matériel dont dispose le PJ.

Survie : La plupart des citoyens du Complexe

Alpha n'ont jamais vu un arbre, un plan d'eau naturel ou un animal plus grand qu'un cafard. Survivre à l'Extérieur constitue donc une compétence difficile à maîtriser en peu de temps et qui englobe une connaissance de tous les aspects du milieu sauvage — faune, flore, orientation, météorologie, terrains, etc. — bref, le b-a-ba du Guide du Parfait Petit Scout.

Faites un jet de survie chaque fois qu'un personnage est confronté à de sérieuses difficultés venant du milieu naturel, par exemple lorsque :

1°) Il doit nager avec un encombrant équipement électronique.

2°) Il cherche à traverser les gorges d'une rivière sur un pont de fortune fait de jeunes arbres découpés en lanières.

3°) Il essaie de trouver des nourritures sauvages (qui veut de beaux champignons savoureux ? Qui a déjà entendu parler de dysenterie ?)

4°) Il cherche à faire face à la canicule ou au froid.

5°) Il s'efforce de faire copain copain avec les adorables petites créatures des bois (chats sauvages, serpents à sonnette et putois, pour n'en citer que quelques-unes).

Les Compétences d'Ingénierie

En règle générale, ces compétences peuvent être utilisées de deux façons : lorsqu'un personnage veut se servir de matériel ou de techniques associés aux diverses disciplines qu'elles englobent (Manipulations Biologiques, Chimie, Electronique, Mécanique ou Energie Nucléaire) ou lorsqu'il cherche à mettre à profit ses connaissances dans ces domaines pour mieux comprendre une situation donnée.

Lorsqu'un personnage vous demande des renseignements de cet ordre, faites un jet dans la compétence appropriée, si ce jet réussit, donnez-lui l'information demandée. Bien entendu, modifiez son indice de compétence en fonction de la complexité du renseignement en question ou, dans le premier cas, de la difficulté de la tâche entreprise.

Faites également un jet de compétence lorsqu'un personnage essaie de faire fonctionner, de réparer ou de saboter un appareil associé à l'une des disciplines d'ingénierie sus-mentionnées.

Le Joueur : O mon Dieu, qu'est-ce que je sais au juste sur les centrales nucléaires ??

Le Maître de Jeu : Quel est ton indice de compétence en Energie Nucléaire ?

Le Joueur : Ben... Six... Je parie que je ne sais même pas arrêter ce satané machin...

Le Maître de Jeu : Pourquoi ne ferais-tu pas un jet de compétence ?

Le Joueur : Bon sang mais c'est bien sûr ! (petit bruit du dé qui roule).

Le Maître de Jeu : Alors, quel score ?

Le Joueur : Pas question que je te le dise !

Le Maître de Jeu : Allons, voyons...

Le Joueur : (se prenant la tête entre les mains) Vingt.

Le Maître de Jeu : HAHA ! Mais on dirait qu'il te reste quelque chose de ce que tu as appris au sujet des bâtons de graphite... Oui, c'est bien ça ! Pour stopper le réacteur, il te faut les en retirer... Enfin quelque chose dans ce goût là...

Le Joueur : Arg... Et y-a-t'il un système de commande pour faire ça dans le secteur ?

Le Maître de Jeu : Bon sang, maintenant que tu en parles... Oui bien sûr ! A propos, quel est ton numéro d'identification clonique ?

Manipulations Biologiques : Compétence regroupant tout ce qui concerne la science et les technologies biologiques - drogues expérimentales, manipulations génétiques, plastiformage, etc.

Chimie : Compétence regroupant tout ce qui concerne les substances chimiques et leurs applications pratiques — explosifs, gaz, photographie, batteries, etc.

Electronique : Compétence regroupant tout ce qui concerne les appareils électroniques — robots,



ordinateurs, fours à micro-ondes, postes TV de pointe, etc.

Mécanique : Compétence applicable à tous les appareils proprement mécaniques — ascenseurs, machines à café, bicyclettes, etc.

Energie Nucléaire : Cette compétence s'applique aux centrales à fission et à fusion nucléaire, aux appareils terrestres à propulsion atomique, aux engins spatiaux de type Orion et à plein d'autres petits gadgets intelligents.

Les Compétences d'Informatique

Analyse : Cette compétence permet à un personnage de soumettre à l'Ordinateur un problème et les données correspondantes qu'il possède, et ce de façon correcte. L'Ordinateur analysera le problème en question en fonction de la présentation qu'en a faite le personnage, des données qu'il a fournies et de celles dont l'appareil lui-même dispose sans avoir le droit de les communiquer au P.J. L'Ordinateur livre ensuite son analyse, départageant les diverses solutions grâce à la loi des probabilités.

Exemple : "Ami Ordinateur, si l'on prend en compte le numéro de série de ce chargeur et le bizarre "tic-tac" qu'il laisse entendre, quelle est la meilleure attitude à adopter ?" ou encore : "Etant donné l'état de notre robot carbonisé, évaluez l'à-propos des attitudes suivantes : A) désactiver et abandonner le robot ; B) nettoyer ses senseurs et poursuivre la mission ; C) démonter le robot et lui faire subir un examen complet, avec le retard que cela implique dans le déroulement de la mission."

Lorsqu'on utilise cette compétence, le succès dépend essentiellement de l'habileté du personnage à envisager le problème intelligemment et à faire preuve de logique dans la recherche des solutions (en particulier en choisissant et en formulant ses questions avec soin). Réussir un jet d'Analyse permet d'obtenir des informations exactes et utiles. En cas d'échec, on se retrouve au contraire avec des renseignements inutilisables ou trompeurs. Exemple :

La Question : Ami Ordinateur ! Voici une demande d'analyse : Qu'est-il arrivé à l'équipe de mission n° 16 et pourquoi n'est-elle jamais revenue dans le Complexe Alpha ?

Résultat du jet d'Analyse : Echec.

Réponse de l'Ordinateur : Taux de probabilité des diverses solutions :

Possibilité N° 1 : (non divulgable vue l'accréditation du demandeur) — 65 %

Possibilité N° 2 : (non divulgable vue l'accréditation du demandeur) — 23 %

Possibilité N° 3 : Cette équipe a été écrasée par des traîtres — 10 %

Possibilité N° 4 : Cette équipe s'est égarée — 2 %

Ce qu'en pense l'Ordinateur : En fait, voici l'opinion de l'Ordinateur : Il y a 65 % de chances que ces Clarificateurs se soient tous entretués et qu'ils aient trouvé la mort dans un chaotique bain de sang du plus pur style PARANOIA. Il y a 23 % de chances que la région dans laquelle ils ont disparu ait été infestée de traîtres et que certains membres de l'équipe les aient rejoints. Si l'Ordinateur omet ces détails déplaisants, c'est qu'il préfère ne pas effrayer les PJs (ni leur donner des idées malsaines). N'oubliez pas : Peur et Ignorance !

Recherche d'Informations : Cette compétence sert à obtenir des renseignements via des banques de données, retrouver des informations mal classées, contourner les difficultés dues aux restrictions par accréditation dans la diffusion des données, etc.

Faites un jet de Recherche d'Informations lorsqu'un personnage formule une demande de renseignement via un terminal de l'Ordinateur ou un réseau relié à une banque de données. Pour demander une information à l'Ordinateur, aucune compétence particulière n'est requise mais on est souvent promené d'opérateur en opérateur, obligé d'en découdre avec un technicien de recherche peu coopératif ou encore douché par un sec "Désolé, mais cette information n'est pas disponible pour le moment".

Modifiez l'indice de compétence du demandeur lorsqu'il réclame des renseignements réservés à des personnages d'une accréditation supérieure à la sienne, ou que l'on a, par erreur ou par malveillance, classé dans le mauvais dossier.

Faites également un jet de cette compétence lorsque des personnages essaient de contourner de façon subtile mais légale les restrictions dans la diffusion des renseignements dues au niveau d'accréditation (par exemple en passant au crible renvois et annexes en espérant y trouver des informations pour lesquelles on a oublié de mentionner l'accréditation requise) ; ou bien lorsqu'ils tentent de dissimuler leur démarche (par exemple en faisant enregistrer leur demande d'information sous un faux nom, ou encore en présentant des recherches privées comme relevant d'une mission officielle). Dans ces cas, un jet raté signifie que l'Ordinateur commence à avoir des soupçons et qu'il inflige un point de trahison au personnage en question.

Programmation d'Ordinateur : Attention ! Attention ! Cette compétence est réservée aux personnes d'accréditation ULTRAVIOLETTE ! Tout individu d'accréditation inférieure qui l'utiliserait ou en aurait connaissance se rendrait coupable de trahison et serait passible d'exécution sommaire !

Faites un jet de Programmation d'Ordinateur lorsqu'un personnage tente de modifier des fichiers de l'Ordinateur, des disquettes de programme, des objectifs de mission, des codes d'utilisation, etc., soit en tapant sur un clavier, soit en donnant des instructions verbales. Si le jet rate, le personnage n'obtient pas la modification voulue. Si l'opération entreprise relève de la trahison, il doit faire un deuxième jet de Pénétration de Sauvegardes, cette fois. En cas d'échec à ce deuxième jet, le traficotage est repéré par l'Ordinateur, les Grands Programmeurs ou les agents de la Sécurité Interne. Modifiez les indices de compétences en fonction des ouvrages de référence et du temps dont dispose le personnage.

Pénétration de Sauvegardes : Attention ! Attention ! Cette compétence est réservée aux personnes d'accréditation ULTRAVIOLETTE ! Tout individu d'accréditation inférieure qui l'utiliserait ou en aurait connaissance se rendrait coupable de trahison et serait passible d'exécution sommaire !

Cette compétence permet aux personnages qui voudraient modifier la programmation de l'Ordinateur de le faire en évitant tout repérage par les systèmes de surveillance et d'alarme.

Faites donc un jet de Pénétration de Sauvegarde lorsqu'un personnage essaie de reprogrammer l'Ordinateur sans se faire repérer. En cas de succès, l'opération ne laisse aucune trace ; en cas d'échec, elle ne passe pas inaperçue (un signal d'alarme a peut-être sonné... Il se pourrait bien que la Sécurité Interne se soit déjà mise en route...).

On peut également utiliser cette compétence pour soutirer à l'Ordinateur des informations normalement accessibles aux seules personnes d'accréditation élevées. Si le jet réussit, le personnage obtient son renseignement sans être repéré ; s'il rate, la demande d'information n'aboutit pas et peut même avoir déclenché un système d'alarme.

Propagande Communiste : Attention ! Attention ! Connaître ou faire usage de cette compétence relève de la trahison ! Etre au courant de son existence relève déjà de la trahison ! Pour tout citoyen, sans distinction de niveau d'accréditation, la possession de cette compétence constitue un délit de trahison.

Contrairement à toutes les autres compétences, celle de Propagande Communiste n'est gouvernée par aucun attribut et tous les personnages ont à l'origine un indice de 0 dans cette discipline.

Cette compétence est tellement séditeuse qu'elle n'est même pas mentionnée sur les fiches de personnage. Lorsqu'un personnage l'acquiert, le joueur doit la noter au dos de sa fiche de PJ, dans la partie confidentielle, avec l'indice correspondant.

Tout individu peut apprendre cette compétence d'un autre personnage — parfois même involontairement ! Voilà de quelle façon :

La "victime" doit écouter ou lire la propagande fournie par son "instructeur", et ce, pendant au moins cinq rounds. Il se peut que sa démarche soit volontaire, mais elle peut aussi être amenée à coopérer par la force, la Duperie, le Baratin, l'Intimidation ou encore grâce à des drogues. A la fin du cinquième round, l'instructeur doit faire un jet de Propagande Communiste et si ce jet réussit, la "victime" se retrouvera avec un indice de 1 dans cette compétence. Une utilisation répétée de la Propagande peut également accroître l'indice de compétence de la victime, mais celui-ci ne peut en aucun cas dépasser celui de son instructeur.

Seule la "victime" sait si la tentative de subversion a ou non réussi. Le Maître de jeu le lui fait savoir par voie de note ou bien au cours d'une entrevue en privé.

Si elle le désire, la "victime" peut parfaitement ne jamais utiliser sa nouvelle compétence. Si elle est particulièrement dévouée à l'Ordinateur, elle peut même ne plus jamais songer à ça ou se sentir obligée de dénoncer son délit de trahison (et celui de son instructeur). Quoi qu'il en soit, en cas d'interrogatoire, elle sera peut-être forcée de reconnaître qu'elle a connaissance de cette compétence — délit suffisamment grave pour justifier l'exécution sommaire. Exercice facultatif pour les bons élèves : imaginez les possibilités de chantage offertes par ce genre de situation.

En cas de tentative de subversion ratée ; la victime obtient la preuve irréfutable de la trahison de son "instructeur". Il est donc extrêmement risqué d'utiliser la compétence de Propagande Communiste, mais dans le Complexe Alpha, le seul fait d'être Communiste comporte déjà tant de dangers !

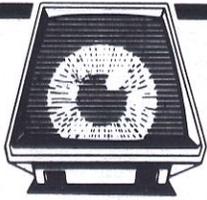
Les Compétences Interdites :

Corruption & Falsification : Tous les personnages peuvent connaître ces deux compétences et investir des points dessus afin d'améliorer leurs indices correspondants ; en revanche, quelle que soit la situation, l'utilisation de ces disciplines relève de la trahison.

Cultures de l'Histoire Enregistrée : Cette compétence n'est légalement accessible qu'à partir de l'accréditation BLEUE. Tous les personnages ont cependant dans cette discipline un indice égal à celui de leur attribut d'Adaptation (en effet ils ont tous entendus des rumeurs concernant les temps de l'Histoire Enregistrée). Les PJs ne peuvent investir de points dans cette compétence à moins d'être d'accréditation BLEUE ou supérieure, ou encore d'appartenir à une société secrète qui enseigne cette discipline (c'est le cas des Mystiques et des Romantiques). Tout personnage d'accréditation VERTE ou inférieure qui laisserait transparaître une quelconque connaissance des Cultures de l'Histoire Enregistrée se rendrait coupable de trahison passible d'exécution sommaire.

Programmation d'Ordinateur & Pénétration de Sauvegardes : Ces deux compétences sont réservées aux personnes d'accréditation ULTRAVIOLETTE. Elles obéissent aux mêmes règles que celle de Cultures de l'Histoire Enregistrée, à part que seuls les personnages d'accréditation ULTRAVIOLETTE et ceux appartenant à certaines sociétés secrètes (c'est le cas des Dingues de l'Ordinateur) peuvent investir des points dessus. Pour tout personnage d'accréditation VIOLETTE ou inférieure, la connaissance ou l'utilisation de cette discipline relève de la trahison.

Propagande Communiste : Cette discipline est tellement séditeuse qu'elle n'est même pas mentionnée sur les fiches de personnage. Pour tout citoyen, quelle que soit son accréditation (ULTRAVIOLETTE incluse), posséder cette compétence ou simplement connaître son existence relève de la trahison.



4. Les Combats

"O combien de marins, combien de capitaines..."

Jose Maria de Heredia

Un Système de Combats Tactico-Dramatique

PARANOIA est un jeu de rôle bourré d'actions qui s'enchaînent à un rythme infernal, bref, un jeu captivant !

(Tous en chœur : OUAIS !)

Les autres jeux de rôle ont des systèmes de combats terriblement détaillés, complexes jusqu'à en devenir abstraits, comportant des enchaînements élaborés.

(Tous en chœur : BOUH !)

Les combats compliqués, c'est très bien... Mais ça ne colle pas avec l'atmosphère féroce, trépidante et pleine de suspense de PARANOIA !

C'est pourquoi ce jeu utilise un système brillamment conçu, original, et d'une supériorité incontestable : son fameux système de combats Tactico-Dramatique ! Autrement dit une méthode qui s'appuie sur des règles souples, les impératifs théâtraux, plus le simple bon sens, la sagesse et l'indomptable volonté du Maître de Jeu.

Les principes de base de notre système de jeu permettront aux Maîtres les plus anarchisants de lancer leurs joueurs dans des enchaînements d'actions incroyablement rapides et débridés. Quant aux MJ plus classiques — en particulier ceux appartenant à l'école du wargame — ils trouveront aussi leur compte de détails et d'indications pour la résolution des combats (voir les "Règles de Combat Optionnelles"). De façon générale, nous invitons tous les Maîtres de Jeu à considérer les "règles" de PARANOIA comme de simples "indications" et à privilégier le bon sens et les impératifs dramatiques chaque fois qu'ils ont à trancher.

Voyez-vous, dans PARANOIA, la question n'est pas tellement de savoir si un personnage va être tué dans un combat... Il est entendu que, de toutes façons, il va

tôt ou tard se faire descendre — non, ce qui compte, c'est de savoir COMMENT !

Et il ne faut pas des tonnes de règles pour cela !

Entretenez un Rythme Rapide !

Si le rythme débridé de PARANOIA est si excitant, c'est qu'il maintient les joueurs dans un état de tension constante. Si vous les laissez passer de longs moments à réfléchir sur leurs positions, à examiner mûrement toutes les tactiques possibles, à appliquer les règles à la lettre et à débattre de leur prochain déplacement... tout le suspense disparaît ! On perd du temps, on s'ennuie et, de plus, on obtient une vision déformée de la réalité : dans une situation de combat réelle, vous aurez de la chance si vous avez seulement le temps d'avoir peur, alors pour ce qui est de réfléchir longuement à votre prochain geste...

Ne leur Laissez pas le Temps de Souffler !

Plantez les décors avec un strict minimum de détails, en ne précisant que ce qui est absolument nécessaire à l'action.

MJ : Vous pénétrez dans la pièce. Vous y découvrez deux bureaux et une deuxième porte. Deux traîtres jaillissent de derrière les bureaux et se mettent à vous arroser de projectiles. Que faites-vous ?

Ne laissez pas aux joueurs le temps de ruminer la question. Un round de combat est censé durer 5 secondes : on n'a guère le temps de ruminer en cinq secondes ! Si un joueur hésite, faites comme si son personnage, lui aussi, hésitait. Lorsqu'un joueur commence à vous dire : "attendez que je réfléchisse...", considérez que son personnage fait exactement de même et que les "méchants" en profitent pour le transformer en passoire ! Ce qui compte dans un combat de PARANOIA, c'est de penser vite et bien.

Récompensez Toujours les Actions Spectaculaires et Amusantes

Vos parties de PARANOIA doivent avoir un arrière goût de cinéma plus que de wargame. Les scènes de combat doivent donc être réalistes — et spectaculaires, comme si elles sortaient d'un film. Les actes exceptionnels, que ce soit par leur héroïsme, leur lâcheté ou leur extravagance, sont à récompenser... mais pas de la façon attendue par le joueur (les retournements de situation pervers mais justes sont de bons moyens dissuasifs face aux abus des PJs).

Tuez tous les Salauds

Ne vous gênez pas pour abattre des personnages ; l'Univers de PARANOIA est incroyablement meurtrier, il faut y compter avec des hordes de traîtres, d'ennemis, de dingues de tout poil ; avec des engins toujours défectueux, un environnement toujours plein de dangers terribles... sans compter votre meilleur copain : l'Ordinateur ! Si un personnage doit mourir, qu'il meure ! pas de sauvetage de dernière minute, pas d'interventions divines qui tiennent dans PARANOIA ! D'ailleurs, un remplaçant clone, copie conforme du personnage, vient prendre sa relève avant que vous ayez le temps de dire "mort aux traîtres". Alors ne vous gênez pas : descendez-les, descendez-les jusqu'au dernier !

Pas d'effolement, vous vous y ferez... C'est d'ailleurs assez terrifiant de voir comme on s'habitue vite à ce genre d'horreur — après ça, revenez me parler du mythe du bon sauvage et de tout ça...

En Résumé

1. Entretenez un rythme rapide !
2. Ne laissez pas aux joueurs le temps de souffler !
3. Récompensez toujours les initiatives spectaculaires et amusantes !
4. Tuez tous les salauds !
5. Entretenez un rythme rapide !

Un Petit Exemple

Rien ne pourrait mieux illustrer l'esprit de PARANOIA que ce petit exemple :

Le MJ : Bon, vous marchez dans cette sorte d'étroit corridor en forme de V. Les indigènes appelleraient ça un "cañon"... Les parois sont abruptes, quant au sol, il est tapissé de grosses flaques d'un liquide vaguement gluant. Quelques petits machins verts dépassent ici et là. Soudain, un bruit bizarre retentit sur votre gauche, une sorte de hululement qui vient d'en haut. Fred — qu'est-ce que tu fais ?

Fred : Hein... Qu'est-ce que c'est qu'un "hululement" ?

Le MJ : Entre la plainte et le hurlement... Bon, qu'est-ce que tu fais ?

Fred : Eh bien (long silence songeur...).

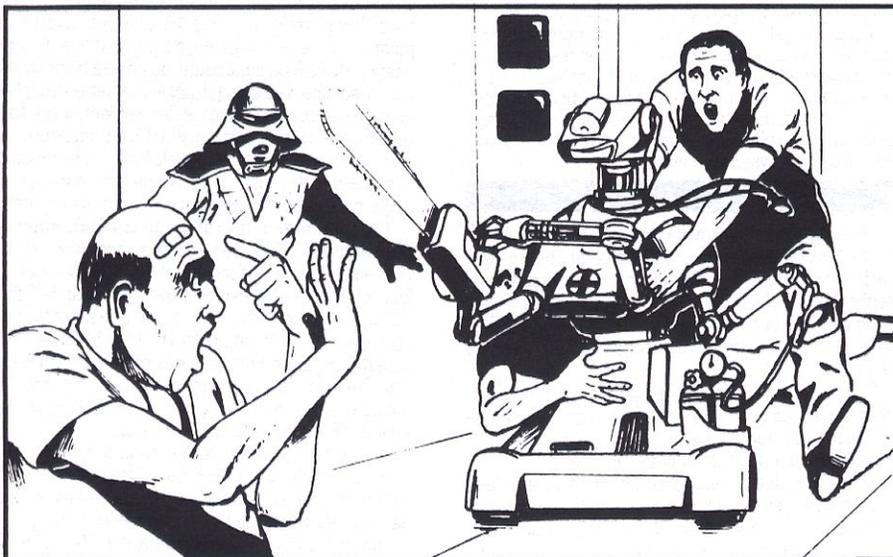
Le MJ : Bon ! Et toi Jane ?

Jane : J'essaie d'identifier le son et son origine.

Le MJ : Jean ?

Jean : Je dégage mon laser et je plonge derrière un rocher...

Le MJ : Humhum...



Clarificateurs vigilants découvrant un défaut dans la programmation d'un doctob.



Jean : Hein ? Oh pardon ! Derrière un des gros trucs marrons, merci. Je me planque et je me tiens prêt à canarder !

Le MJ : OK, Jean est donc derrière un gros truc marron... Jane, il te semble bien que ce sont des humains qui font ce bruit, mais ils crient quelque chose comme "Houba-Houba"... Fred, tu restes donc là à réfléchir. Six gars complètement dévêtus dévalent la pente en brandissant des objets pointus, ils foncent droit sur vous... Fred ?

Fred : A quoi ressemblent ces gars-là ?

Le MJ : Bon... Et toi, Jane ?

Jane : Je dégoupille une grenade, je la leur balance dessus et je plonge à plat ventre pour me mettre à couvert.

Le MJ : Jean ?

Jean : Je couvre Jane...

Le MJ : Bon ! Eh bien, Fred, ils ressemblent à des citoyens à moitié dingues et complètement dévêtus. Ils brandissent de longues choses pointues. Leurs cheveux sont tressés et ne semblent pas très propres. Ils hurlent et gesticulent de façon fort déplaisante. L'un d'eux s'apprête d'ailleurs à t'enfoncer sa longue chose pointue en pleine poitrine.

Jane, lance le dé... (petit bruit du dé qui roule). Quel dommage : la grenade a manqué sa cible, rebondi et la voilà qui roule vers le bas de la pente... Hum, droit sur Fred, pour être précis !

Jean, tu as vu un des indigènes lancer son javelot en direction de Jane, tu lui tires donc dessus ; lance le dé... Bravo ! En plein dans le mille. Laisse-moi jeter un coup d'œil à la Table des Dommages. Bingo ! Il s'effondre comme un bœuf à l'abattoir. Fred ?

Fred : Ecoutez, ça va bien trop vi...

Le MJ : OK... et toi Jane ?

Jane : (pousse un cri de guerre) Fred est de toute évidence un traître commie ! Regardez : il est en train de discuter avec ces sales traîtres mutants ! Je le descends et je cours me mettre à l'abri...

Le MJ : Logique... Jean ?

Jean : Bon, eh bien, je descends encore un de ces Houba-Houba.

Fred : Hé, les gars...

Le MJ : OK ! La grenade explose, deux ou trois de ces types à poil mordent la poussière... (il lance le dé) : Fred a pris quelques éclats lui aussi. Un des naturalistes enfonce un truc pointu dans Fred, il lui appuie sur la poitrine avec ses genoux... (il lance le dé) : Fred a un truc pointu planté dans la poitrine. Jane tire sur Fred... (il lance le dé) : tiens, ça sent le rôti de Fred !

Bon, Fred a pris des éclats de grenade, une lance en pleine poitrine, et un coup de laser... Ça ne lui a pas réussi : il est mort. Le tir de Jean a manqué sa cible, il n'a fait que carboniser quelques éléments du décor. Jane, tu as réussi à atteindre un de ces gros trucs marrons et tu te tiens accroupie derrière, juste comme Jean.

Fred : Ha!ha! Il me semble que je commence à piger le coup... Bon, ils vont m'envoyer un remplaçant clone par volbot ou par missile de livraison ?

Le MJ : On va voir ça très bientôt... Ton Ami l'Ordinateur va s'en occuper tout de suite, dès que Jane et Jean auront fait leurs rapports. Bon, où en étions-nous ?

OK ! Voilà que soudain le sol se met à trembler convulsivement... Les indigènes se retrouvent par terre. Un énorme robot noir et tout luisant, avec une tête de la taille d'un terminal de transit géant, des senseurs complexes et de longues antennes, apparaît en haut du ravin et jette un coup d'œil en bas.

Jean : (dans un murmure) Super ! C'est le retour des énormes cafards radioactifs mutants !

Jane : Tu dis qu'il est noir ? C'est donc un INFRA-ROUGE... Je lui ordonne de nous prendre sur son dos et de nous ramener tout droit au Complexe Alpha.

Le MJ : Heu... C'est une bonne idée ! Il balaie le fond du ravin avec ses mandibules... Heu, pardon : avec ses bras de chargement, et voilà que...

Le Déroulement des Combats

Tous les affrontements se résolvent grâce à une série de "rounds de combat" dont chacun représente environ 5 secondes. Ces rounds se succèdent jusqu'à ce qu'un des deux partis meure ou batte en retraite (ou jusqu'à ce que les deux se séparent).

Chaque round de combat comprend quatre étapes et chaque fois, avant de passer à l'étape suivante on détermine le résultat de toutes les actions entreprises dans la précédente. Voici comment s'enchaînent ces quatre étapes :

Déroulement d'un Round de Combat

Première Etape : Les décisions des PNJs : Le Maître de jeu examine la situation et essaie de déterminer ce que va faire chacun des PNJs (le terme de PNJ s'applique aussi aux machines douées d'intelligence comme les combots, les batteries d'armes automatiques, et les frotbots armés de cireuses). Pour juger correctement la situation, il faut considérer plusieurs facteurs : 1. l'instinct de survie des PNJs ; 2. les objectifs et la stratégie de ces personnages ; 3. les occasions d'actions spectaculaires et amusantes (possibilités d'explosions grandioses, de coups d'éclat extravagants ou de parodies mordantes).

Le MJ choisit alors d'annoncer ou non à ses joueurs les actions entreprises par les PNJs. S'il décide de le faire, les joueurs seront amenés à réagir en fonction de ces données ; dans le cas contraire, ils devront deviner ce que vont faire les PNJs. (Pour plus de précisions, voyez le paragraphe "Annoncer ou ne pas Annoncer, Telle est la Question", qui devrait se trouver imprimé quelque part sur cette page).

Deuxième Etape : Les Décisions des PJs : Le MJ fait un tour de table en demandant à tous les joueurs, à tour de rôle, ce que leur personnage a l'intention de faire au cours de ce round de combat. Précisons qu'un joueur n'a pas le droit de changer d'avis après avoir déclaré ses intentions (à moins que vous, M. le Maître de Jeu, ne jugiez sa deuxième initiative vraiment amusante. Ex. : "Oh ! Moe-O-DJO dégoupille sa grenade solaire expérimentale ? Mais ça change tout ! Laisse tomber, je ne dégaîne pas mon laser ; j'enlève dare-dare ma combinaison pour mieux bronzer !").

Est-ce que le MJ doit annoncer les décisions des PNJs ? Cela dépend de la situation. Certains adversaires sont si stupides et si "évidents" qu'ils téléphonent leurs actions. D'autres sont retors et énigmatiques et peuvent facilement surprendre et tromper les PJs. Toutes choses étant égales par ailleurs, le fait de préserver le mystère aboutit généralement à maintenir la tension et le suspense.

Note : C'est un manque de tact (bien que souvent utile à l'action et conforme à l'esprit de PARANOIA) de modifier la tactique de vos PNJs après avoir entendu ce que vont faire les PJs. Si vous vous laissez aller à une décision aussi immorale et dépourvue de sportivité, assurez-vous de ne pas être pris en flagrant délit. Sinon vous perdriez le peu de confiance que les joueurs peuvent encore avoir en votre sens de l'équité et votre impartialité.

Troisième Etape : La Résolution du Combat : Le dé est lancé, sous l'œil du MJ, arbitre et incarnation du Bon Sens et de la Justice, et l'on détermine quelles attaques ont été couronnées de succès, et dans quelle mesure. Les attaques à mains nues ou à l'arme de tir ainsi que toutes les autres petites taquineries malicieuses (usage de pouvoirs mutants, désintégration de plafonds, etc.) sont considérées comme simultanées. La résolution du combat se déroule en trois parties :

Modifications Eventuelles des Indices de Compétence : Le MJ décide dans quelle mesure les indices de compétence de chacun des combattants se trouvent modifiés. Au niveau des principes de base, les seuls modificateurs "imposés" par les règles concernent les personnages blessés, ceux qui esquivent et ceux qui tirent à bout portant. Les règles optionnelles allongent considérablement cette liste. Comme toujours, nous invitons le Maître de Jeu à répartir modificateurs favorables et défavorables en fonction du simple bon sens, du contexte, de la Loi de Murphy, et d'une interprétation vicieusement poétique de la Justice.

Détermination des Atteintes : Faites des jets de compétence pour savoir quelles attaques sont couronnées de succès.

Détermination des Dommages : Lancez le dé et consultez la Table des Dommages (voir page dépliable B) pour voir de quels dommages souffrent les victimes des attaques réussies.

Quatrième Etape : Les Déplacements : Tous les personnages et toutes les machines doués d'intelligence encore en bon état de marche et pas totalement abrutis peuvent profiter de cette étape pour se déplacer.

Les Atteintes

Toutes les compétences d'Agilité et de Dextérité sont des disciplines de combat. Lorsqu'un personnage lance une attaque contre quelqu'un, il utilise l'une d'entre elles. Le type d'arme dont il se sert détermine au juste laquelle. Ainsi, si un personnage en attaque un autre sans aucune arme, il utilisera la compétence de combat à Mains Nues ; s'il se sert d'un fusil ou d'un pistolet laser, il emploiera sa compétence en Armes Laser. Pour plus de détails, reportez-vous aux descriptions des différentes compétences (pages 57 à 61).

Au cours d'un round de combat, chaque personnage ne peut tenter qu'une seule attaque ; pour ce faire, il lance le dé ; si son jet réussit, c'est qu'il a atteint sa cible ; sinon, c'est qu'il a manqué son coup. Dans le premier cas, sa victime peut souffrir d'un dommage ; pour déterminer lequel, reportez-vous à la section "Les Dommages" que vous trouverez ci-après.

Certains engins sont qualifiés d'"armes offensives à aire d'effets" ; au lieu d'être, comme les autres, utilisables contre des cibles précises, leur tir affecte tout ce qui se trouve dans leur "rayon" (lequel est précisé sur la Table des Armes de la page dépliable B) et peut donc causer des dommages dans tout ce périmètre.

Lorsqu'une arme à aire d'effets ne tire pas dans la direction voulue, c'est le Maître de Jeu qui, tenant compte de la logique, des options les plus satisfaisantes du point de vue dramatique et de la Loi de Murphy, détermine où va frapper le tir manqué. Exemple : Mettons qu'un personnage manque la cible qu'il visait avec une cartouche au Napalm et qu'une cuve de stockage de fuel se trouve à proximité ; la Loi de Murphy nous permet de tirer une conclusion raisonnable selon laquelle la cartouche perdue fonce droit vers la cuve en question. Marrant, non ?



Les Modificateurs de Compétence

Avant de procéder à un jet de compétence de combat pour un personnage, vous devez déterminer si son indice dans la discipline concernée doit être modifiée et, si oui, de combien. N'oubliez jamais de favoriser ou au contraire de pénaliser les joueurs selon qu'ils agissent avec brio ou se montrent assommants. Ne vous gênez pas non plus pour ajouter à cela des modificateurs favorables ou défavorables à l'indice de compétence du personnage selon le degré de difficulté de ce qu'il entreprend. Quatre types de situation se présentent assez souvent pour mériter qu'on leur consacre de véritables "règles" :

Le Tir à Bout Portant

Comme le Complexe Alpha est surtout composé d'espaces clos assez limités, dans la plupart des combats Paranoïques, les adversaires se trouvent à de courtes distances les uns des autres. Il n'empêche qu'évidemment, il est plus facile de faire mouche sur quelqu'un lorsqu'on appuie son laser contre son nombril.

Lorsqu'un personnage tire sur quelqu'un à bout portant, **ajoutez 4 points** à son indice de compétence (ce modificateur ne s'applique pas aux épées de force, neuro-fouet et autres armes de Corps à Corps).

Les Blessures

Lorsqu'un personnage blessé lance une attaque, **soustrayez 4 points** à son indice de compétence.

L'Esquive

Lorsqu'au cours d'un round de combat, un personnage annonce qu'il "esquive" (tous en ont le droit), cela peut vouloir dire qu'il se jette à couvert, qu'il tente une manœuvre d'évitement ou qu'il s'agit en tous sens pour éviter une attaque. Dans tous les cas, un personnage qui esquive ne peut lancer une attaque; par contre, s'il est lui-même attaqué, vous devez **soustraire 4 points** de l'indice de compétence de son assaillant.

Autres Situations Justifiant des Modificateurs

Les règles ci-dessus concernent les principes de base du combat. Les règles optionnelles (voir pages 66 et suivantes) vous fourniront d'autres indications sur des modificateurs supplémentaires applicables s'il vous conviennent.

Les Dommages

A chaque arme est associé un indice de dommage, vous le trouverez indiqué sur la Table des Armes (voir page dépliant B). Lorsqu'un personnage fait mouche avec une arme donnée, consultez cette table pour connaître l'indice de dommage correspondant (ou demandez-le au joueur qui incarne l'attaquant, ce nombre est sans doute inscrit sur sa fiche).

Pour résumer, vous consultez la Table des Dommages (également dans la page dépliant B). Vous trouverez un chiffre inscrit en haut de chacune de ses colonnes; repérez celui qui correspond à l'indice de dommage de l'arme utilisée par l'attaquant.

Lancez ensuite le dé; repérez le score obtenu dans la colonne en question et lisez, dans la marge gauche ou droite de la table, l'indication portée sur la même ligne, elle vous dira si la cible est indemne, blessée, sonnée, neutralisée, morte ou désintégrée.

Exemple : Les pistolets laser ont un indice de dommage de 8. Si un personnage armé d'un pistolet laser fait mouche, vous vous reportez donc à la colonne intitulée "8"; si ensuite vous obtenez au dé un score compris entre 1 et 4, la cible est indemne; avec un score compris entre 5 et 9, elle est sonnée; entre 10 et 14, elle est blessée; entre 15 et 18, neutralisée; et avec un 19 ou un 20, morte.

Bonus Macho et Bonus aux Dommages

Mais attendez, ce n'est pas tout ! Avant de chercher à déterminer le dommage causé, vous devez modifier l'indice de dommage de l'arme utilisée par l'attaquant.

Pour ce faire, prenez le Bonus Macho de sa cible (voir page 13). En règle générale, nous ne nous occupons pas des Bonus Macho des PNJs, ils sont trop assommant à retenir; en revanche, lorsque c'est un PJ qui est touché, demandez au joueur quel est son Bonus Macho.

Il ne vous reste plus qu'à soustraire ce bonus de l'indice de dommage.

Si c'est une arme de corps à corps qui est utilisée (neuro-fouet, matraque, épée de force ou arme de corps à corps primitive), le Bonus aux Dommages de l'attaquant vient lui aussi modifier l'indice de dommage. En revanche, le Bonus aux Dommages de l'attaquant n'a aucune influence sur l'indice de dommage des armes de tir (celle correspondant à des compétences de Dextérité) ni sur celui des grenades.

Pour les armes de corps à corps, ajoutez le cas échéant le Bonus aux Dommages de l'attaquant à l'indice de dommage.

Les Divers Types d'Armes et d'Armures

Hé non, vous n'êtes pas encore en mesure de déterminer le dommage subi par la victime — du moins pas si celle-ci porte une armure ! Avant que nous ne vous parlions du fonctionnement des armures, il nous faut examiner les différents types d'armes.

Il en existe 6; tous représentés par des initiales : L (Lasers); E (armes Energétique); P (armes à Projectiles); PA (armes Perce-Armures); A (armes à Aire d'effets) et I (armes à Impact). Vous trouverez précisé dans la Table des Armes le type de toutes les armes utilisées (voir page dépliant B).

La Table des Armures, que vous trouverez également dans la page dépliant B, vous donne quant à elle toute une liste de types d'armures. Toutes portent des noms différents mais à chaque type correspond un unique indice de protection se présentant sous la forme d'une lettre suivie d'un nombre.

Le type d'une armure donnée vous est précisé par la lettre de son indice de protection (et l'armure en question ne protégera son porteur que contre des armes du même type). Prenons un exemple : Les armures reflect ont un indice de protection L4, cela signifie que leurs porteurs ne sont protégés que contre les armes de type L, autrement dit les lasers. S'ils sont atteints par un tir de lance-projectiles, ils ont tout faux !

Si la personne touchée porte une armure du même type d'armes, leur indice de protection est formé par un U (pour Universel) suivi d'un chiffre — U2 par exemple. Lorsqu'un personnage portant une armure de ce type est touché par un assaillant, soustrayez comme précédemment la partie chiffrée de l'indice de protection de l'indice de dommage (dans l'exemple choisi, il faudrait le réduire de 2 points).

Exemple : Un personnage portant une armure reflect et possédant un Bonus Macho de 1 est touché par un tir de pistolet laser. Le pistolet laser a un indice de dommage de 8, l'armure reflect un indice de protection L4. On soustrait donc à l'indice de dommage initial 1 point (pour le Bonus Macho) et encore 4 points (correspondant à l'indice de protection), ce qui nous donne 3. On repère ensuite la colonne intitulée "3" de la Table des Dommages et on lance enfin le dé pour déterminer si le personnage touché souffre d'un dommage et si oui, duquel.

Armes Laser et Armures Reflec

Hep là ! Une dernière règle concernant les armures et nous pourrions passer à la suite... Voyez-vous il existe différents lasers, lesquels tirent des rayons de différentes couleurs — INFRAROUGE, ROUGES, ORANGES, JAUNES, etc... C'est cela même, vous avez bien reconnu les couleurs du spectre des niveaux d'accréditation ! Un citoyen ne peut jamais utiliser qu'un laser de la couleur correspondant à son accréditation ou d'une couleur symbolisant une accréditation inférieure. Enfin, il peut parfaitement utiliser un laser d'une autre couleur, mais cela relève de la trahison.

Pour être précis, ce ne sont pas les lasers eux-mêmes qui portent différentes couleurs, mais plutôt leurs canons. Chaque laser a une autonomie de six tirs, son canon doit ensuite être dévissé et remplacé par un nouveau. Chaque type de canon tire des rayons d'une couleur particulière, et il est censé être peint de cette couleur-là (mais vous savez comment les choses se passent : il se trouve toujours des traîtres pour repêcher en ROUGE leur canon VIOLET et rouler tout le monde jusqu'à ce qu'ils s'en servent).

Les armures reflect, elles aussi sont de différentes couleurs : INFRAROUGES, ROUGES, etc., et ne protègent que contre les armes laser de la même couleur ou de couleurs correspondant à des accréditations inférieures. Ainsi donc, un citoyen portant une armure reflect VERTE se trouve protégé contre les rayons laser VERTS, JAUNES, ORANGE, ROUGES et INFRAROUGES mais pas contre les BLEUS, les INDIGOS, les VIOLETS et les ULTRAVIOLETS*.

Toutes les autres armures comportant un L dans leur indice de protection protègent contre tous les lasers, quelle que soit leur couleur.

Bien entendu, l'Ordinateur ne confie à un citoyen que des armures reflect correspondant à son accréditation ou à une accréditation inférieure. Et, bien entendu, il est interdit de porter une armure reflect (ou d'ailleurs tout autre vêtement) d'une couleur correspondant à une accréditation supérieure à celle qu'on possède. Autant dire que la plupart des (loyaux) Clarificateurs qui débütent sont équipés d'armures reflect et de lasers ROUGES.

Les Différents Dommages

Cela dit, que recouvre donc le terme de "dommage" ?

Indemne : Même si l'attaquant a fait mouche, quelque chose (un coup de chance, la chétivité de l'assaillant, le stoïcisme ou l'armure de sa victime) a suffisamment neutralisé son action pour que la personne agressée garde toute latitude d'agir.

Lorsque vous tirez ce "dommage", annoncez la chose avec un maximum de fioritures théâtrales : "C'est une blessure... très superficielle... au petit doigt"; "eh bien, dis donc, tu l'as eu en pleine poitrine, mais il n'y a guère qu'un peu de cendre sur sa combinaison pour en témoigner !" "Ton adversaire observe avec intérêt le troc percé dans son bras, hausse les épaules et continue d'avancer" ou encore "ça alors ! le rayon laser a dû ricocher sur un bouton doré ou quelque chose de ce genre".

Sonné : Un personnage sonné est momentanément

* Oui, nous avons déjà entendu parler du spectre électromagnétique et des lois d'additions de couleurs et nous savons aussi que si un personnage porteur d'une armure qui réfléchit les rayons de longueur d'onde bleue est touché par une arme tirant des rayons de longueur d'onde verte, il n'est normalement pas protégé. Dans la première édition des règles de PARANOIA, nous avions mis au point tout un arsenal de règles complexes pour rendre les lasers de notre jeu plus conformes aux lois de la Nature... Et puis nous nous sommes dit : "Au diable, la physique ! Nous voulons que nos lasers et nos armures reflect fonctionnent de telle façon, et c'est comme ça qu'ils fonctionneront dans l'univers de PARANOIA ! Un point c'est tout !"



submergé par le choc ou la douleur causée par l'attaque qu'il vient de subir ; il peut s'il le désire se jeter immédiatement à plat ventre (dans les situations désespérées, une réaction courante bien qu'en général inefficace consiste à "faire le mort"). Lorsqu'un personnage est sonné, au cours d'un round de combat, il ne peut entreprendre aucune action durant le round suivant (qu'il s'agisse de se déplacer, d'utiliser une arme, ou de faire un jet de compétence).

Blessé : Un personnage blessé subit les mêmes effets qu'un personnage sonné, mais de plus, chaque fois qu'il fait un jet de dé, il voit son indice de compétence ou son score d'attribut diminué de 4 (indépendamment des autres modificateurs applicables à la situation). Nous invitons le MJ à lui infliger des handicaps supplémentaires en fonction des circonstances ("Sous l'effet du choc, vous lâchez la précieuse et fragile arme de poing que vous a confiée votre Ami l'Ordinateur pour saisir votre bras blessé ! Quel manque de chance !").

Un personnage blessé qui subit une nouvelle blessure avant d'avoir récupéré devient neutralisé.

Neutralisé : Un personnage neutralisé subit les mêmes effets qu'un personnage blessé ; de plus, il s'effondre immédiatement, et ne peut donc entreprendre aucune action avant d'être soigné et de se retrouver blessé ou bien portant.

Mort : Un personnage mort est mort... Fini... Kaput... il mange les pissenlits par la racine en engraisant les asticots. Son heure a sonné et il est parti servir le Grand Ordinateur dans les cieux. Mort, ça veut bien dire ce que ça veut dire. Il est temps d'activer un nouveau clone (voir section "Remplacement Clonique" ci-dessous).

Désintégré : Le personnage et son matériel sont réduits en cendres. Voilà une noble fin pour un PJ de PARANOIA. Si vous arrivez à faire désintégrer votre personnage, vous atteignez le fin du fin. Cela mérite bien des applaudissements brefs mais sincères de la part des autres joueurs, du MJ et des spectateurs.

Dommages Subits par des Objets Inanimés

Mais que peut bien signifier "blessé" lorsque c'est un grille-pain qui a été touché ? Nous laissons ce point au jugement et à l'imagination du MJ. Concentrez-vous plutôt sur l'effet dramatique produit que sur les prosaïques lois de la physique... ou, si ça vous dit, faites des expériences dans votre appartement : prenez votre lance-projectiles personnel pour faire des cartons sur des objets familiers tels qu'aspirateurs et chaînes Hifi. C'est ainsi que nous nous y prenons, nous, célèbres concepteurs de jeux... (vous trouverez dans le chapitre "Matériel", en page 83, de plus amples détails sur les dommages subis par des robots).



Les Déplacements

Dans PARANOIA, il n'existe pas de règles strictes et précises concernant le positionnement et les déplacements des personnages en situation de combat.

C'est au Maître de Jeu d'y suppléer à l'aide du simple bon sens et des indications ci-dessous.

Il existe quatre vitesses, correspondant aux allures auxquelles se déplacent normalement robots et personnages humains : promenade, marche, course et sprint.

En règle générale, on qualifie de "promenade" toute vitesse inférieure à 2 mètres par round de combat ; de "marche", toute vitesse comprise entre 2 et 5 mètres par round ; de "course", toute vitesse comprise entre 5 et 20 mètres par round ; au-delà, et jusqu'à 40 mètres par round, on parlera de "sprint" (c'est à peu près la vitesse maximale à laquelle un humain normalement constitué, à moins que ce ne soit un athlète olympique, peut se déplacer). Les véhicules, les robots dopés, les avions supersoniques et les mutants non enregistrés peuvent quant à eux atteindre la vitesse de "passage en trombe" (ou "trombe"), ce qui correspond à 40 mètres par round et plus.

Un personnage qui sprinte ne peut lancer aucune attaque (il est trop occupé à courir ventre à terre). Par contre un personnage qui se promène, marche ou court peut le faire. Lorsqu'un personnage qui court est pris pour cible par un tireur, vous pouvez envisager de modifier défavorablement l'indice de compétence de ce dernier... Mais c'est à vous de voir.

Les Vitesses de Déplacement

Promenade :	Moins de 2 mètres par round
Marche :	Entre 2 et 5 mètres par round
Course :	Entre 5 et 20 mètres par round
Sprint :	Entre 20 et 40 mètres par round
Trombe :	Plus de 40 mètres par round

La Guérison des Différents Dommages

Le plus souvent, les personnages recouvrent la santé en marge de la scène du jeu, dans d'énormes centres hospitaliers où docbots et spécialistes arrivent à recoller les morceaux de leurs patients avec une remarquable efficacité. On peut cependant guérir en se passant de ces moyens — grâce à des docbots (voir p. 84) ou en utilisant la compétence en médecine (voir p. 60) — mais c'est assez long et relativement risqué.

Bien entendu, R & C met au point tout un tas de merveilles bio-technologiques et il existe des suppléments biochimiques capables de remettre sur pied des Clarificateurs horriblement estropiés et de leur faire danser le foxtrot alors qu'ils ont les deux jambes cassées... mais les effets secondaires de ces petits bijoux médicamenteux sont souvent encore plus effroyables que les maux qu'ils sont censés soigner !

Sonné : Aucun secours médical n'est nécessaire. Le personnage est simplement sonné pour un round, après quoi, il peut de nouveau agir normalement — sans être aucunement handicapé.

Blessé : Le personnage est sonné pour un round ; il peut ensuite accomplir la plupart des actes "normaux" mais se trouve pénalisé par un modificateur de -4 points chaque fois qu'il fait un jet de compétence ou d'attribut. Ce modificateur est censé rendre compte du handicap causé par l'hémorragie, l'état de choc, la douleur ou le traumatisme dont souffre le blessé.

Si l'on met plus d'un jour à traiter un personnage blessé (en utilisant un docbot, la compétence en Médecine ou en le faisant évacuer vers un centre hospitalier), celui-ci se retrouve neutralisé. Si il est soigné, voyez le résultat en page 60.

Neutralisé : On qualifiera de "neutralisé" un personnage très grièvement blessé qui mourra si on ne le soigne pas. Un tel personnage ne peut entreprendre aucune action avant d'avoir subi des soins et de se retrouver "seulement" blessé.

Si un personnage neutralisé ne reçoit aucun soin

médical (qu'il soit prodigué par un docbot, un personnage compétent en Médecine ou un centre hospitalier) il doit faire un jet d'Endurance toutes les heures — au premier jet manqué, il meurt (voir en page 60 également).

Mort ou Désintégré : Il est rare qu'on se remette de tels états (encore qu'on en retrouve des exemples dans "La Nuit des Morts Vivants" de Georges Romero ou dans le Frankenstein de Mary Shelley).

Le Remplacement Clonique

Si un personnage meurt au cours d'une aventure, son remplacement clonique ne peut intervenir que si l'Ordinateur est au courant du décès. En règle générale, celui-ci est signalé par quelque loyal citoyen ou un collègue du défunt Clarificateur (ne pas communiquer immédiatement ce genre d'information relève en effet de la trahison).

Il arrive aussi que l'Ordinateur découvre la mort du PJ grâce à une communication de contrôle ou à des appareils de surveillance, ou encore en questionnant des robots en mission sur le terrain.

Lorsque l'Ordinateur apprend la mort d'un Clarificateur, il contacte sur le champ un autre membre de sa famille clone et procède à son activation. Ce clone reçoit un brieling et on l'envoie remplacer le Clarificateur décédé dans les meilleurs délais possibles. Si aucun moyen de transport n'est disponible ou que la mission se déroule dans un endroit lointain ou inaccessible, on attendra la première occasion possible pour amener le remplaçant sur les lieux.

Et le Reste du Temps, que Fichent les Frères Clones des PJs ?

Pendant que le clone en activité passe son temps à clarifier des situations douteuses pour le compte de l'Ordinateur, ses frères clones accomplissent des tâches de routine (remplir des paperasses, nettoyer les murs des couloirs, terroriser des INFRAROUGES, etc.) pour leur service, ou bien on les expédie dans des centres d'observation pour qu'ils suivent sur des écrans la mission qu'accomplit le Clarificateur en titre. Où qu'ils se trouvent, ils sont constamment tenu au courant du déroulement de la mission en cours par des rapports réguliers diffusés sur leurs com-units ; ainsi, en cas de désastre, ils peuvent immédiatement prendre la relève de leur frère de façon efficace.

Adaptation des Fiches de Personnages en Fonction des Remplacements Cloniques

Prenez la fiche du personnage décédé et modifiez le numéro d'identification clonique (James-B-OND-1 devient James-B-OND-2 ; Franck-O-RIB-4 devient Franck-O-RIB-5 ; etc.). Voilà, le tour est joué, le nouveau clone peut entrer en scène.

Pourquoi Choisir des Clones Identiques Sous Tous Rapports ?

Parce que c'est plus simple, tiens !

Pourquoi Choisir des Clones Identiques Sous Tous Rapports ? (Baratin Rationnel Justificatif)

Tous les membres d'une même famille clone ont un héritage génétique identique et donc les mêmes attributs et les mêmes pouvoirs mutants.

Ils sont tous élevés ensemble, formés ensemble, et encouragés à se considérer comme des êtres interchangeables ; leurs compétences, leurs missions de service, leur appartenance à une société secrète et toutes leurs autres caractéristiques acquises sont donc virtuellement identiques.

Comme l'Ordinateur considère les membres d'une même famille clone comme des sosies parfaits et interchangeables, il estime que tous possèdent les mêmes vertus et les mêmes tares dans la mesure où l'un d'entre eux en a fait la démonstration... de sorte que lorsqu'un clone reçoit de l'avancement, toute sa famille en profite.

Il n'existe qu'une exception à cette règle qui consiste à traiter de façon identique des individus identiques ; cette exception concerne les exécutions. En effet, dans son infinie bienveillance et son indéra-



cinable foi dans la bonté foncière de l'être clonique, l'Ordinateur considère chaque famille clone comme un vaste et heureux programme informatique ; lorsqu'un de ses membres se rend coupable d'une trahison passible d'exécution sommaire, notre Ami efface avec regret le listing défectueux sans pour autant remettre en question la bonne conception du programme d'origine... D'ailleurs, c'est lui qui, à partir des silos cloniques, a créé cette famille clone et l'Ordinateur ne se trompe jamais, n'est-ce pas ? De plus, comme notre Ami n'a aucune intention d'avoir fourni en vain tous les soins affectueux et tous les stades de formations qu'il a prodigués à cette famille, il se contente de tester les listings de remplacement en activant clone après clone pour voir si le défaut constaté est commun à tous les exemplaires. Si, en effet, les six clones sont défectueux (lisez : s'ils se font tous exécuter), eh bien, au moins, le programme aura subi des tests équitables et notre Ami conclura à coup sûr à un sabotage commie.

En d'autres termes, chaque clone débute dans sa carrière de Clarificateur avec un unique point de trahison, et ce quel que soit le nombre qu'en avait son défunt frère.

Entrée en Scène d'un Remplaçant Clone

Attendez toujours le moins possible avant de

replonger un personnage (et son joueur) dans le flot de l'action. Un joueur dont le personnage est mort devient simple spectateur, ce qui est quand même bien moins amusant que de participer activement au jeu. Laissez-lui quelques minutes pour se remettre du décès prématuré de son PJ, mais n'oubliez pas qu'il est venu pour jouer et non pour regarder jouer !

Si l'aventure se déroule à l'intérieur du Complexe Alpha, le remplaçant enfilera sa combinaison de service, sautera dans le premier transport en commun venu et, tout essouffé, rejoindra ses coéquipiers en quinze à trente minutes. Si la mission a lieu à l'Extérieur, sous un océan ou à bord d'une navette en partance pour Mars, il se peut que la "livraison" soit un peu moins rapide. Quoi qu'il en soit, son éminence le MJ peut parfaitement ordonner à l'équipe en mission de ne rien entreprendre tant que le remplaçant clone n'est pas arrivé (il lui suffit de faire passer ce message par la voix de l'Ordinateur). D'ailleurs, l'Ordinateur ne permettrait jamais qu'une mission échoue parce que l'équipe qui en est chargée manque de personnel ! Jamais !

Enfin... Presque jamais...

**Message à l'équipe de mission Globulo-Gamma :
Toutes nos condoléances pour le décès tragique et salissant du citoyen Plat-R. Remplaçant**

clone en route. Ne faites rien tant que l'équipe n'aura pas retrouvé un effectif normal.

Oh, et tant que vous êtes là à battre la semelle, pourquoi n'en profiteriez-vous pas pour faire un peu de nettoyage.

D'un autre côté, attendez que le moment venu convienne pour réintroduire le PJ. Peut-être serait-il bon que l'équipe lutte en sous-effectif pendant un certain temps... Peut-être faudrait-il laisser au joueur le temps de se remettre un peu et d'observer une raisonnable période de deuil avant de reprendre la partie...

Montrez-vous fantasque et imprévisible. Vous êtes dans l'univers de PARANOIA... Personne ne sait à quoi s'attendre venant de l'Ordinateur...

Peut-être le clone de remplacement a-t-il été acheminé par erreur vers les silos à nourriture ?

Où peut-être quel'un a-t-il saboté le standard du Quartier Général de Clarificateurs ?

Où peut-être le volbot chargé de livrer le clone en question s'est-il détraqué... Peut-être essaie-t-il diligemment d'assurer la formation en hygiène bucco-dentaire de son passager tout en fonçant au-dessus de la toundra... Droit vers le pôle Nord !

Allez savoir...



5. Règles de Combat Optionnelles

Nous aimons bien que nos combats ressemblent à notre scotch, bref, qu'ils soient corsés et nature. Cela dit, il y a des gens qui préfèrent ajouter de la glace, du soda, ou même de ces substances bizarres genre margaritas ou daiquiris. Bon, les goûts et les couleurs... C'est pourquoi nous vous offrons toute une palette de règles optionnelles, destinées à ceux d'entre vous qui souhaiteraient des combats plus réalistes ou plus complexes.

Prises sans trop de sérieux, nombre de ces règles peuvent être utiles et amusantes. Ainsi, dans les principes de base du combat, nous vous disions de modifier les indices de compétences en fonction de certaines situations dans lesquelles pourrait se trouver l'attaquant, mais nous ne vous donnions guère de précisions sur le type de modificateurs à appliquer à tel ou tel cas. Dans la section "Quelques Nouveaux Modificateurs", nous vous fournissons donc des indications supplémentaires.

Nous aurions pu les inclure dans la section consacrée aux règles de base du combat, mais nous ne voulions pas qu'en tant que Maître de Jeu, vous vous sentiez obligé de vérifier que strictement tous les modificateurs étaient pris en compte avant de faire le moindre jet. Cela aurait considérablement ralenti le rythme des combats et donc rendu le jeu plus fade. Nous avons donc décidé de rendre optionnels tous ces nouveaux modificateurs — utilisez-les s'il vous plaisent, sinon, laissez tomber et de toutes façons, ne laissez sous aucun prétexte molir le rythme de l'action. Mais peut-être vous sentirez-vous plus sûr de vous en sachant que si vous voulez connaître dans quelle mesure la distance de la cible influe sur les chances d'atteindre de l'attaquant, il existe à ce sujet une règle dont vous pouvez vous servir.

Nous avons quelque peu hésité avant de décréter "optionnelles" les règles concernant les anomalies de fonctionnement ; en effet, dans PARANOIA, rien ne marche tout à fait comme prévu et les armes doivent donc impérativement se détraquer assez souvent de façon dangereuse et spectaculaire. D'un autre côté, cela aurait encore compliqué le système de combat s'il avait fallu noter systématiquement quand les armes se détraquaient et quand elles marchaient

bien. Pour que les choses restent simples, nous avons donc rendues ces règles optionnelles. Cependant, elles sont pour beaucoup dans l'atmosphère de PARANOIA, nous vous invitons donc, dans la mesure où ce tracas supplémentaire ne vous dérange pas trop, à les utiliser régulièrement.

Pour ce qui est des autres règles optionnelles, elles se rangent à peu près toutes dans la catégorie "choses-qui-peuvent-parfois-s'avérer-utiles-mais-dont-on n'a-pas-besoin-de-s'encombrer-tout-le-temps".

Comme pour les modificateurs, ne vous gênez donc pas pour utiliser celles qui vous plaisent et laissez tomber les autres. La cohérence est une bonne chose mais les impératifs de rythme dramatique passent avant tout.

L'Effet de Surprise

Si au cours d'un combat, un parti a sur l'autre l'avantage de la surprise — mettons s'il attaque à l'improviste — cela devra se traduire dans le jeu ; nous vous suggérons de procéder alors à un round de "surprise", autrement dit un premier round de combat où seuls les personnages bénéficient de l'effet de surprise ont le droit d'attaquer et où leurs adversaires n'ont même pas la possibilité d'esquiver. Une fois ce premier round fini, le vrai combat commencera (vue la puissance des armes utilisées dans PARANOIA, cette "première manche" peut s'avérer décisive).

Les Armes d'Arrosage

Certaines armes sont dites d'"arrosage" (voir Table des Armes, en page dépliant B) ; on peut s'en servir pour attaquer jusqu'à trois cibles au cours d'un même round de combat. Chacune des cibles doit se trouver à moins de cinq mètres des deux autres (vous pouvez donc descendre trois clones se tenant en file indienne).

Lorsqu'une arme d'arrosage est utilisée contre plusieurs cibles à la fois, divisez l'indice de compétence de l'attaquant par le nombre de personnes visées (et arrondissez au nombre entier le plus proche). Faites

ensuite un jet par cible, en utilisant le nouvel indice de compétence obtenu.

Exemple : Un personnage doué d'une compétence en armes à projectiles de 14 prend trois personnes pour cible. 14 divisé par 3 nous donne 4,6 que nous arrondirons à 5. Le MJ lance trois fois le dé obtenu, dans cet ordre 12, 3 et 18 ; il en déduit que la première et la troisième cibles sont indemnes mais que la deuxième a été touchée.

Quelques Nouveaux Modificateurs

Vous trouverez une liste de tous les modificateurs de compétence dans la Table des Modificateurs de Combat de la page dépliant B.

La Distance

La portée de chaque arme est précisée sur la Table des Armes de la page dépliant B. Aucune arme ne peut atteindre un personnage se trouvant dans un rayon supérieur à sa portée (ainsi un personnage armé d'un pistolet laser ne peut toucher une personne se trouvant à plus de 50 m).

Lorsqu'un personnage tire sur une cible, déterminez s'il s'agit d'un tir à bout portant, à courte, à moyenne ou à longue distance (tir à bout portant : la cible est à moins de 5 m ; tir à courte distance : à une distance inférieure à 1/3 de la portée maximale de l'arme ; tir à moyenne distance : à une distance comprise entre 1/3 et 2/3 de cette portée maximale ; tir à longue distance : distance comprise entre les 2/3 de la portée maximale et cette portée elle-même).

Exemple : Lorsqu'un personnage armé d'un pistolet laser tire sur une cible se trouvant dans un rayon de 5 m, il tire à bout portant ; il y a tir à courte distance s'il vise une cible se trouvant dans un rayon de 5 à 16,6 m ; il y aura tir à moyenne distance si la cible se trouve dans un rayon de 16,6 à 33,3 m ; et si la cible se trouve à une distance de 33,3 à 50 m, on parlera de tir à longue distance.

Lorsqu'un personnage tire à moyenne distance, soustrayez 2 points à son indice de compétence ; à longue distance, 4 points.



Le Taux de Couverture

Si la personne qu'il vise est "à couvert" — protégée par un mur de pierre, un tronc d'arbre, de la végétation dense ou autre — l'attaquant voit son indice de compétence réduit. Déterminez approximativement dans quelle mesure le corps de la cible est protégé — presque entièrement, en partie, ou juste un peu. Et soustrayez à l'indice de compétence de l'attaquant le nombre de points indiqué sur la Table des Modificateurs de Combat.

Les Déplacements

On ne modifie pas l'indice de compétence d'un personnage qui attaque alors qu'il se tient immobile ou qu'il se promène. C'est par contre le cas s'il marche ou s'il court (voir Table des Modificateurs) ou si sa cible est en mouvement — on applique alors un modificateur défavorable à l'indice de compétence de l'attaquant.

Localisation des Atteintes

Lorsqu'un personnage est touché lors d'un combat, vous pouvez, si vous le désirez, lancer le dé sur la Table de Localisation des Atteintes pour déterminer le point d'impact. Utilisez pour cela votre bon sens : ainsi, lorsqu'un personnage est sonné, qui se soucie de savoir où il a été atteint (s'il l'a été) ? De même, s'il est mort ou désintégré, voire même neutralisé, et qu'il est incapable de faire quoi que ce soit, il importe peu de savoir s'il a été touché au ventre ou à la tête ! Remarquez aussi qu'avec une arme comme un lance-flammes, il est plutôt déplacé de chercher le point d'impact — les dommages causés étant équitablement répartis sur une grande partie du corps de la victime.

Lorsqu'un personnage est blessé à un endroit précis, non seulement on réduit de 4 points son indice de compétence ou son score d'attribut pour tous les jets de dé, mais en plus il perd momentanément l'usage de la partie de son corps qui a été touchée ; cette "perte" peut se traduire de différentes façons :

Bras : Le personnage ne peut ni utiliser ce bras, ni porter des choses lourdes, ni se servir d'une arme qui nécessite l'usage des deux mains.

Jambe : Le personnage doit se contenter de se promener ou de marcher ("clip-clop | clip-clop"). Pas question non plus de faire du vélo.

Poitrine : Pauvre vieux ! Il ferait mieux de s'asseoir ! Impossible de se déplacer mais l'usage de certaines compétences et d'armes à feu reste possible.

Ventre : Comme pour la poitrine, mais en plus douloureux !

Tête : Aie-aie-aie ! Mauvaise nouvelle ! A vous de juger comment se traduit ce handicap : peut-être que le personnage n'y voit plus rien (parce qu'il est devenu aveugle ou parce que le sang coule dans ses yeux) ; peut-être qu'il est en fait neutralisé (très mauvais, les blessures à la tête !) ; peut-être aussi devient-il soudainement mongolien ?...

Les Armures Polyvalentes

Pour que les choses soient plus simples, nous avons dit que les armures appartenait chacune à un type bien précis. En fait, bien sûr, de nombreuses armures protègent simultanément contre plusieurs types d'armes. Exemple trivial : on peut toujours polir une combinaison de plate de façon à obtenir un fini tel qu'elle protège non seulement contre les armes à impact mais aussi contre les lasers.

Les armures polyvalentes ont simplement un indice de protection comportant plus d'une lettre et un chiffre (ainsi, l'armure de plate polie pourrait par exemple avoir un indice 13/L1 ; une armure de combat composite et stratifiée pourrait, elle, avoir un indice L4/13/P2/PA6).

Règles pour Dégainer et Recharger des Armes

Dans tous les jeux d'aventure et d'action, les personnages qui dégainent dans des situations désespérées ou qui s'efforcent de recharger leur arme, recroquevillés derrière un rocher sont des sources de moments fort du point de vue dramatique... d'un autre côté, ils obligent le MJ à beaucoup regarder ses petits papiers !

Pour Dégainer une Arme

Pour utiliser une arme, à moins de l'avoir déjà en main, il faut la dégainer. Si elle est facilement accessible (rangée dans sa gaine ou son fourreau ou encore portée en bandoulière) cette opération prend un round de combat ; si ce n'est pas le cas, cela peut prendre plus longtemps ; si ce n'est pas le cas, cela peut prendre plus longtemps, c'est au MJ de décider. Lorsqu'il peut soit la laisser tomber et en dégainer une autre (durée : un round), soit la rengainer et en dégainer une autre (durée totale : deux rounds). Si un personnage est en train de dégainer ou de changer d'arme durant un round donné, il ne peut pas lancer d'attaque, il peut par contre esquiver ou se déplacer (à condition que ce ne soit pas en sprintant).

Pour Recharger une Arme (Les Munitions)

La plupart des armes de tir sont fournies avec un stock limité de munitions et doivent être périodiquement rechargées. La Table des Armes (page dépliant B) vous précise pendant combien de rounds on peut se servir de tel ou tel engin avant de devoir le recharger. Chaque fois qu'un personnage tire avec une arme donnée, le joueur doit le noter et au bout du nombre

de tirs indiqué sur la table, son arme doit être rechargée avant qu'il puisse de nouveau s'en servir. Recharger une arme prend autant de temps que la dégainer (en général un round) — à supposer, bien entendu, que le chargeur de rechange soit immédiatement disponible. Dans le cas contraire, recharger peut vous obliger à filer rechercher des munitions à PLI, ce qui risque de s'avérer nettement plus long.

Les Anomalies de Fonctionnement

Selon qu'elles ont été testées plus ou moins à fond, on distingue trois types d'armes : les armes standard, les armes expérimentales, les armes vraiment expérimentales.

Tous les engins figurant sur la Table des Armes (page dépliant B) sont soit standard, soit expérimentaux (selon les cas ; remarquez que les armes de corps à corps et les armes primitives sont de ce point de vue considérées comme non expérimentales). Tous les engins qu'R&C confie aux Clarificateurs justement pour les faire tester par eux (voir page 78) sont considérés comme "vraiment expérimentaux".

Chaque fois qu'un personnage utilise une arme standard et tire un 20 à son jet de compétence, c'est la panne ; s'il s'agit d'une arme expérimentale, il suffit de tirer 19 ou plus.

Quant aux armes "vraiment expérimentales", elles sont si peu fiables que vous pouvez décréter qu'elles se détraquent chaque fois que ça vous chante ! (si vous tenez à vous montrer plus équitable, dites que la panne survient à partir d'un score de tant au jet — mettons 10 et si le PJ tire 11 ou plus ; panne !). Dans les aventures déjà publiées de PARANOIA (voir par exemple "Enquête à l'Extérieur"), nous vous précisons quand et comment les engins vraiment expérimentaux qui interviennent dans l'aventure se mettent à déliner.

Quant à savoir comment se traduit la "panne", tout dépend de l'arme. Chaque engin est sujet à des anomalies de fonctionnement particulières, que vous trouverez décrites dans la section matériel (pages 79 à 82).



Les équipements du Complexe Alpha sont rigoureusement testés et parfaitement fiables.

**Comment Réparer des Anomalies de Fonctionnement**

Les effets déplaisants des pannes d'armes peuvent parfois être évités ou solutionnés si l'on met rapidement en pratique la compétence en arme adéquate. En cas de panne, l'utilisateur de l'arme détraquée peut, immédiatement après le jet correspondant à son tir, lancer à nouveau le dé (en utilisant la même compétence) pour essayer de remédier à l'anomalie de fonctionnement. Si le jet réussit, sa tentative aussi. Les descriptions des différentes armes (pages 79 à 82) vous donnent quelques précisions sur la façon de remédier à des anomalies de fonctionnement (précisons que les armes vraiment expérimentales sont carrément irréparables).

Figurines et Autres Accessoires**En Matière de Sexe, Tout se Passe dans la Tête**

Pour les combats de PARANOIA, c'est la même chose ! Dans certains jeux, on installe sur la table des figurines métalliques ou cartonnées pour mesurer avec précision jusqu'où les personnages peuvent se déplacer, qu'elles cibles ils peuvent atteindre, etc. Cependant, il ne faut jamais oublier qu'on crée là un monde imaginaire, que les petits personnages sur la table ne se canardent pas vraiment à grands coups de lasers et que si le Maître de Jeu décrète : "Tel personnage est à trois mètres de tel autre", il est effectivement là et pas ailleurs — quoi qu'en dise votre double-décimètre !

D'un autre côté, c'est plutôt rigolo de faire mumuse avec ces petits personnages, ils sont pittoresques et permettent de visualiser des jeux sans ça relativement abstrait. Alors, si ça vous dit, ne vous gênez pas pour utiliser des figurines... mais n'oubliez

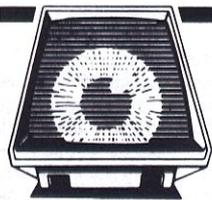
pas pour autant comment fonctionne notre grand système Tactico-Dramatique : les décisions du Maître de Jeu font loi ; alors ne vous amusez pas à tout mesurer au millimètre et à tracer des lignes de mire bien précises. Si vous aimez ce genre de combats-là, il existe tout un tas de jeux de simulation tactique dans le commerce, qui vous permettent de passer des heures et des heures à ce genre de petits travaux minutieux, foncez donc les acheter, vous réjouirez plus d'un éditeur !

Non, soyons sérieux : si vous utiliser des figurines et des décors à leur échelle, grand bien vous fasse !

L'Échelle

La tradition veut que lorsqu'on utilise des figurines, on fixe une échelle précise pour pouvoir tout mesurer au millimètre près sur les décors. Dans PARANOIA, quelle est cette échelle ?

La voici : trois centimètres réels correspondent à deux mètres dans l'univers du jeu. Bon, eh bien maintenant, vous savez tout !



6. Les Pouvoirs Mutants

Chaque personnage joueur possède un pouvoir mutant, lequel est censé le rendre capable d'accomplir des choses pratiques et extraordinaires susceptibles de l'aider à survivre dans le Complexe Alpha. Bien entendu les choses ne sont pas aussi simples : en effet, les mutants sont considérés comme des traités, et passibles d'exécution sommaire.

Ce qui nous conduit tout naturellement à cette question : si l'Ordinateur est si tatillon concernant les normes humaines qu'il vérifie scrupuleusement que tous les citoyens ont un héritage génétique parfaitement orthodoxe et fait exécuter les spécimens déviants... comment diable se fait-il que les mutations soient aussi répandues ? Et pourquoi les pouvoirs "utiles" sont-ils les plus répandus ? Je veux dire : si vous exposez des gens à de fortes doses de radiations, il y aura de nombreuses fausses couches, des déformations congénitales malencontreuses, mais très peu de mutations "intéressantes" ! De toute évidence, il s'est donc passé quelque chose d'étrange dans le Complexe Alpha... Quelle est l'origine de toutes ces mutations ?

Origine des Pouvoirs Mutants dans le Complexe Alpha

Ça nous dépasse...

Euh, pardon : c'est un secret... (voilà qui sonne bien mieux).

Eh ! bien, disons que l'Ordinateur sait ça mais qu'il ne veut pas le dire. Et de nombreux citoyens ont leur théorie, mais les théories, tout comme les rumeurs, relèvent de la trahison. En voici cependant quelques-unes, hautement séditeuses, émises par divers grands pontes du Complexe Alpha :

- Ces mutations sont causées par les radiations résultant d'une guerre nucléaire mondiale (cette théorie est en contradiction avec la vérité historique proposée par l'Ordinateur et tous les indices scientifiques disponibles, mais c'est une légende communément répandue basée sur de médiocres ouvrages de fiction datant d'avant le Grand Boom).

- Elles sont le résultat de la pollution, des additifs chimiques alimentaires et de l'ingestion de programmes vidéo particulièrement nuls (théorie basée sur des documents tout aussi fantaisistes de la même période).
- Les mutations résultent d'expériences officiellement reconnues et/ou clandestines menées par l'Ordinateur/R&C/des sociétés secrètes (ce qui revient à dire qu'elles sont dues à des agents biochimiques ou radiologiques utilisés par tout un éventail de dingues de tout poil lancés dans des programmes de manipulation génétique).
- Les mutations sont dues à des expositions répétées aux montres à affichage au radium.
- Tout ça vient du fait que la Terre a traversé un nuage de poussière cosmique.
- Les mutations sont un don d'extra-terrestres bienveillants.

Etc, *ad nauseum*...

Nous invitons les Maîtres de Jeu à inventer au pied levé une théorie à peu près cohérente pour rendre compte de toutes ces histoires de mutations. Qu'ils se tiennent toujours prêts à en changer au cas où ça répondrait à leurs impératifs dramatiques ou narratifs, et dans l'éventualité où ils se trouveraient bloqués par une question stupide. Les joueurs en seront réduits à deviner.

N'oubliez jamais : Peur et Ignorance ! Ignorance et Peur !

Comment fonctionnent les Pouvoirs Mutants

Les autres jeux de rôle fournissent à leurs joueurs des alter ego truffés de pouvoirs divers, capables de voler, de liquéfier des barres d'acier, de diffuser par tous les pores des rayons de mort ou de lumière phosphorescente, de percer du regard des murs de béton pour se rincer l'œil dans la salle de bain de la jeune héroïne, etc...

Vous savez quoi ? Eh bien, dans *Paranoia*, les mutations ne fonctionnent pas du tout comme ça ! Comme tous les autres éléments susceptibles d'offrir

aux PJs puissance et sécurité, les pouvoirs mutants sont des cadeaux piégés : interdits, peu fiables, mortellement dangereux mais vicieusement séduisants.

Bref : une source de paranoïa de plus !

Les Jets de Pouvoirs

Lorsqu'un personnage tente d'utiliser son pouvoir mutant, demandez au joueur quel est le résultat qu'il escompte, puis faites un jet de Pouvoir. Modifiez son indice d'attribut en fonction de l'ampleur de l'entreprise, de sa difficulté, des bruits parasites, des éventuelles blessures du personnage, du signe zodiacal du joueur et des possibilités humoristiques offertes. Nous vous suggérons ci-dessous quelques modificateurs applicables dans des situations particulières :

- Entreprise modeste, pas d'élément perturbateur, pas de limite due au temps, préméditation scrupuleuse : + 1 à + 5 points
- Entreprise d'ampleur limitée, déconcentration minime, deux ou trois rounds de préparation, pas mal de prévoyance : aucun modificateur
- Entreprise d'une (trop) grande ambition, personnage menacé de mort, impulsif, ou bien en proie à la panique : - 1 à - 5 points.

Si le jet réussit, les choses se passent grosso modo comme l'avait espéré le joueur. S'il ne réussit que de justesse, les effets produits sont bons mais décevants. Si la marge est plus importante, l'entreprise réussit au delà de toute espérance.

En cas de jet raté, la tentative a des retombées défavorables au PJ : plus l'écart est important entre le nombre tiré et l'indice d'attribut du personnage, plus les conséquences sont catastrophiques.

Exemple : Le citoyen Suck-R est blessé et coincé dans une fusillade. Son arme a été désintégrée. Inexorablement, une brigade de combats commies s'avance en grinçant vers lui... Ses coéquipiers l'ont abandonné à son triste sort... Il n'a plus rien à perdre,



aussi teste-t-il son pouvoir de Transe Téléportatrice (il possède un score de 9 en pouvoir).

MJ : Bon, qu'espères-tu au juste ?

Suck-R : Ben à franchement parler, je n'ai pas la moindre idée des effets que produit ce pouvoir (à part que ce ne sont jamais deux fois les mêmes).

MJ : Hé ! Hé ! Hé ! Fais vite marcher ta cervelle, mon gars !

Suck-R : OK, disons que j'espère me retrouver dans un endroit sûr — et pas plus estropié que je ne le suis à l'heure actuelle... Si ce n'est pas trop demander...

MJ : Bon, eh bien, il serait temps de faire un jet de Pouvoir ! (le dé roule et tombe sur un 2). Bravo ! Une pluie de pastèques noires s'abat silencieusement autour de toi — enfin, ça ressemble à ça — tu ressens quelque chose de bizarre, une vague impression sensorielle où se mêlent de façon indistincte des choses sucrées, douces et collantes... Et puis soudain tout redevient normal — sauf que tu te trouves maintenant debout dans un couloir désert et calme juste devant ton bloc résidentiel...

Suck-R : Youppie !

MJ : Oh, regarde, le voyant de communication de ton com-unit clignote... On dirait que l'Ordinateur attend ton rapport. Je parie que celui-ci sera particulièrement intéressant !

Perte et Régénération des Points de Pouvoirs

Lorsqu'un personnage essaie d'utiliser son pouvoir mutant, son score d'attribut est réduit (même si sa tentative a échoué). A chaque utilisation on soustrait de 1 à 5 points de ce nombre — c'est au MJ de décider au juste combien. De façon générale on soustrait 1 point pour une mise en pratique classique de la mutation et 5 points lorsqu'il s'agit d'une entreprise particulièrement spectaculaire ou délicate.

Ce handicap n'est pas permanent, mais pour retrouver la plénitude de son pouvoir, le personnage doit dormir ; à chaque heure de sommeil profond et ininterrompu, il récupère un des points perdus (bien évidemment, il ne peut quand même pas accroître son capital initial).

Exemple : Un traître possédant un score en Pouvoir de 12 fait usage de sa mutation une fois ; le MJ décrète qu'il lui en coûte 5 points de pouvoir et il se retrouve donc avec un score de référence de 7 seulement. Que son premier jet ait réussi ou non, si le personnage en tente un deuxième, il devra obtenir 7 ou moins pour que l'entreprise soit couronnée de succès. Le personnage conservera ce score de pouvoir réduit jusqu'à ce qu'il dorme. Il lui faudra 5 heures ou plus de sommeil pour retrouver son score de pouvoir initial (12).

Quelques Indications Générales sur les Pouvoirs Mutants

Vue la déroutante diversité des mutations, il est difficile d'établir des règles qui les couvrent toutes sans donner plus de détails qu'on en peut humainement retenir. Nous vous fournissons donc plutôt quelques indications générales et des exemples les illustrant, et nous vous inviterons à improviser au pied levé en fonction des situations.

D'ailleurs, en règle générale, nous encourageons tous les Maîtres de Jeu un peu expérimentés, vaguement iconoclastes ou incurablement casse-cou à ignorer purement et simplement règles et suggestions...

Durée des Effets

Elle varie généralement entre une et cinq minutes, tout dépend de la mesure dans laquelle le jet a réussi et des impératifs dramatiques du Maître de Jeu. Mais au regard des cinq secondes représentées par un round de combat, une minute dure une éternité. Précisons encore que l'effet produit est parfois instantané (comme dans le cas de la Transe Téléportatrice, par exemple) mais qu'il peut aussi durer indéfiniment (imaginez un mutant utilisant son pouvoir de Lévitacion qui se retrouverait bloqué à 100 mètres d'altitude sous le regard intéressé d'une centaine de loyaux témoins prêts à signaler ce remarquable incident). Tout peut arriver !

Rayon d'Influence d'un Pouvoir

S'il n'est pas expressément spécifié, il correspond au champ de vision du personnage et son efficacité maximale se situe dans un rayon de 5 m autour de ce dernier. La puissance d'un pouvoir et sa fiabilité décroissent vertigineusement en fonction de la distance à laquelle se trouve la zone ou le sujet visé (le MJ y veille avec un plaisir frisant le sadisme). Mais là encore, si les dés sont favorables et l'effet comique garanti, la puissance et le rayon d'influence d'un pouvoir peuvent augmenter...

Espace Affecté par l'Utilisation des Pouvoirs

Il s'agit en général d'un disque ou d'une sphère d'un diamètre de 5 m. Sauf exceptions... Il faut bien quelques exceptions pour confirmer une règle !

Quelques Indications de Mise en Scène

Essayez toujours de faire des descriptions pittoresques et imaginatives des retombées de l'utilisation d'une mutation. Donnez tout un tas de détails d'ordre sensoriel — visions fantastiques, sonorités bizarres, sensations peu ragoûtantes, puanteurs infernales etc... Ne vous privez pas de références cinématographiques ou télévisuelles, ou d'allusions à la littérature SF de deuxième zone : "Waouw, man, on dirait le voyage fantastique de 2001 ; c'est vraiment trop !" ou bien "un vrai délire à la Star Trek" ou encore "Maman, un envahisseur !"

Lorsqu'un personnage rate un jet de Pouvoir de façon vraiment lamentable, donnez-vous en à cœur joie : imaginez des retombées aussi délirantes et exagérées que possible, le résultat n'en sera que plus amusant. Mettons par exemple qu'un PJ rate de beaucoup son jet de Pouvoir en essayant d'utiliser sacitation de Régénération... Il lui poussera une vingtaine de bras supplémentaires... ou bien il se mettra à rapetisser à vue d'œil... ou encore tous les citoyens se trouvant dans un rayon d'un kilomètre souffriront des mêmes désagréments.

Faites en sorte que les mutations ne deviennent jamais vraiment fiables ni utiles. *Paranoia* n'est pas un jeu de super-héros ! Si les PJs se mettent à remercier le ciel d'avoir des pouvoirs mutants, c'est que vous n'agissez pas comme il le faudrait.

Description des Pouvoirs Mutants

Adaptation Nutritionnelle

Un personnage doué de ce pouvoir peut digérer et extraire sa nourriture d'à peu près n'importe quelle matière contenant des éléments organiques (feuilles mortes, champignons vénéneux, boue...). Il peut de plus digérer, sans toutefois en tirer de substances nourrissantes, positivement tous les matériaux (fusils laser, disques souples, pièces d'automobiles, etc).

Lorsque le personnage utilise son pouvoir pour manger quelque chose, lancez le dé ; si le jet réussit, tout se passe bien ; s'il échoue de peu, le sujet ressent une vive douleur gastro-intestinale ; s'il est complètement raté, le personnage peut être blessé, neutralisé, voire tué.

A première vue, ce pouvoir ne semble pas très utile, mais, dans la pratique, il l'est souvent beaucoup. C'est par exemple un moyen idéal de faire disparaître des indices encombrants.

Champ Énergétique

Ce pouvoir génère un champ qui absorbe l'énergie environnante et la restitue uniformément sur tout son périmètre, sous forme de chaleur et de lumière. Le champ ainsi déterminé suit les contours extérieurs du corps du personnage et s'étend jusqu'à environ quinze centimètres de son épiderme, de sorte que tous les vêtements et les objets se trouvant à l'intérieur en sont affectés. En termes de jeu, il équivaut à une armure d'indice U3, autrement dit, et quel que soit le type d'arme utilisé, si le personnage ainsi protégé subit une attaque, l'indice de compétence de son agresseur sera diminué de trois points avant le jet.

Le champ de protection ne se maintient généralement pas plus d'une minute et quand il se dissipe, il laisse le personnage épuisé et en état de choc — l'équivalent d'une blessure — jusqu'à ce qu'il ait pu se reposer quelques heures ou faire une petite sieste. Autre inconvénient, ce champ est plutôt voyant : il luit, étincelle et, lorsqu'il est touché par des armes de tir ou de corps à corps (ou d'autres sources d'énergie, comme par exemple une auto roulant à vive allure), il produit d'importantes décharges caloriques et des éclairs aveuglants. Même chose lorsque le personnage percute un mur ou tombe d'une hauteur importante.

Ce champ est d'une nature subtile et complexe, de plus il fonctionne de façon assez capricieuse ; lorsque le jet de pouvoir échoue, il peut se produire tout un tas de choses déplaisantes : il arrive que toute son énergie soit renvoyée vers le personnage qu'il est censé protéger (l'aveuglant s'il s'agit de lumière), ou qu'elle ne soit irradiée que par une faible partie du champ théorique (le pied, par exemple, qui laisse alors un trou carbonisé dans le sol), ou encore qu'elle se retourne vers l'utilisateur du pouvoir et le fasse rissoler à petit feu...

Notez encore que si le mutant en question fait usage d'une arme de tir depuis l'intérieur de son champ protecteur (c'est-à-dire si le canon au moins n'en dépasse pas), le projectile ou le rayon lancé peut venir ricocher sur la surface interne du champ. Remarquez aussi que l'enveloppe de ce champ énergétique est très mouvante : elle peut s'écarter largement du corps du mutant ou au contraire s'en rapprocher.

**Charme**

Certaines glandes de l'épiderme du personnage sécrètent une substance proche des phéromones qui poussent les autres individus à l'admirer et à avoir confiance en lui. Malheureusement, cette substance pousse également le mutant à admirer ceux qui l'entourent et à avoir confiance en eux. Le résultat tangible en est généralement une fort agréable ambiance de franche camaraderie, comparable au célèbre "Peace and Love" californien de l'Histoire Enregistrée. Les personnes sous influence ont tendance à changer radicalement, tolérant des actes honteux et d'amères vengeances auxquels ils ne se seraient jamais prêtés en temps normal ; ils se lancent généralement aussi dans de grandes démonstrations (d'ailleurs tout à fait sincères) d'amitié, de loyauté et de fraternité qu'ils oublient immédiatement après que les phéromones aient cessé de faire effet.

Toutefois, le mutant sachant que ses réactions sont conditionnées par les substances chimiques en question, il peut — dans une certaine mesure — y résister et exploiter à des fins personnelles cette joyeuse ambiance "tout-le-monde-il-est-beau-tout-le-monde-il-est-gentil". Faites un jet d'Aplomb pour le personnage ; s'il est réussi, celui-ci résiste à son pouvoir et fait de nombreuses victimes ; dans le cas contraire, il se retrouve lui aussi à la merci de ses élans généreux.

Le rayon d'influence de ce pouvoir dépend de l'environnement : à l'intérieur ou dans des espaces clos, il peut atteindre grosso modo cinq mètres, avec des effets se prolongeant environ cinq minutes ; mais, dans des espaces ouverts ou à l'extérieur, la zone d'influence et les effets de ce pouvoir sont beaucoup plus aléatoires. Sous la pression des courants atmosphériques ou du vent, cette zone de cinq mètres de rayon dont le personnage est normalement le centre peut s'éloigner de lui, se déplacer constamment ou encore se dissiper plus ou moins vite en fonction des courants d'air. Pour vous donner une idée, la durée des effets n'excédera pas une minute en cas de brise légère ou de turbulences plus importantes ; si l'air est calme ou légèrement agité, elle pourra atteindre les cinq minutes prévues. Pour juger de l'étendue des effets et de leur durée, remettez-vous en à votre bon sens... et à votre instinct farceur.

Si le personnage réussit son jet d'Aplomb, ça lui donne un bonus de cinq points pour tous ses jets de compétence d'Aplomb (sauf, bien sûr, pour la Logique Spécieuse) face à des PNJ "sous influence".

Lorsqu'on utilise ce pouvoir, le principal danger vient du fait qu'une fois ses effets dissipés, les victimes retrouvent invariablement leur humeur normale. Elles se souviennent de leur étrange conduite et comprennent qu'elles ont dû être roulées, de sorte que si un personnage emploie cette mutation de façon répétitive sur les mêmes sujets (en particulier sur ses collègues PJs) il court un sérieux risque d'être démasqué en tant que mutant.

Lorsque le Charme est utilisé sur des personnages joueurs (que ce soit par un PJ ou un PNJ), le Maître de Jeu doit distribuer des notes aux joueurs concernés, leur expliquant que leur personnage se sent inexplicablement amène et coopératif, qu'il ne demande qu'à partager ses secrets les plus intimes et que jusqu'à nouvel ordre, ils doivent mettre en scène cet insidieux accès de confiance et de bonne volonté. Le Maître de Jeu ne doit par contre leur fournir aucun indice concernant l'origine de cet état d'esprit. Une fois les effets du pouvoir dissipés, il leur distribuera de nouvelles notes, les informant que leurs personnages ont retrouvé leur humeur normale.

Contrôle de l'Adrénaline

Cette mutation permet au personnage qui la possède de se retrouver en une minute avec une Force et une Agilité (temporairement) dignes de Superman. Dans le même temps, son indice d'Agilité, sa Capacité de Transport et son Bonus aux Dommages augmentent bien sûr en proportion.

Après avoir fait usage de ce pouvoir, le mutant se retrouve en état de choc et souffre de l'équivalent d'une blessure (sans localisation particulière). Il reste ainsi blessé jusqu'à ce qu'il dorme plusieurs heures d'affilée, qu'il se repose tranquillement (difficile lorsqu'on est en mission) ou qu'il fasse une hygiénique petite sieste. S'il utilise son pouvoir deux fois de suite sans récupérer, il sera blessé à l'issue de la première tentative et neutralisé après la seconde (il sombre alors dans l'inconscience et ne peut se relever de plusieurs heures, après quoi il émerge, hagard, vaseux, mais pour l'essentiel normal).

Tant que ses forces sont décuplées par son pouvoir, le mutant peut accomplir des prodiges physiques : soulever des voitures à bout de bras, courir comme un singe, entreprendre deux ou trois actions par round de combat, etc... L'adrénaline court dans ses veines, ordonnant à son organisme de brûler toute l'énergie disponible en ignorant les précautions d'emploi d'usage (il en résulte parfois des conséquences fâcheuses pour les muscles, les tendons ou les os du personnage). Pour vous résumer le principe de base : le mutant sera Superman pendant une minute, mais vous le lui ferez payer cher !

MJ : Sans le moindre problème, vous saisissez ce robot d'une tonne en furie, vous le soulevez à bout de bras (doux bruit des tendons qui se déchirent), vous le balancez tranquillement par-dessus la rambarde de la passerelle et vous le regardez plonger la tête la première vers le sol en contre-bas. Tout-à-coup, vous vous effondrez, plié en deux... Pourriez-vous m'épeler "hernie" ? Ah ! je savais bien que vous étiez bon en orthographe !

Electrochoc

Un personnage doué de ce pouvoir est extrêmement résistant aux décharges électriques (en particulier à celles générées par les étourdisseurs), il peut en outre — une fois par round de combat — frapper d'une telle décharge la cible de son choix à condition que celle-ci se trouve dans un rayon de 5 m. L'effet produit sera le même que celui occasionné par un tir d'étourdisseur.

Pour contrecarrer les effets d'une décharge électrique, le mutant devra réussir un jet de dé ; le Maître de Jeu appliquera au préalable à son indice de pouvoir des modificateurs proportionnels à l'intensité de la décharge (défavorable en cas de contact avec un câble à haute tension, favorable s'il s'agit d'une pile de walkman).

Le mutant doit également réussir un jet de pouvoir pour diriger une décharge sur la cible de son choix ; s'il y parvient sa victime s'effondre comme si elle avait été touchée par un étourdisseur ; en cas d'échec quelque chose marche de travers — le mutant est lui-même paralysé par la décharge, il fait exploser son matériel de communication, il fait dresser les cheveux de tous ceux qui l'entourent, ou encore il se met à émettre des ondes courtes !

Empathie

Les personnages possédant cette mutation sont doués d'une espèce de sens télépathique latent qui leur permet de décrypter les émotions du sujet qu'ils observent et de projeter dans son esprit leurs propres sentiments afin de manipuler son état émotionnel.

Le décryptage des sentiments d'autrui est particulièrement utile lorsqu'on veut savoir si quelqu'un ment : dans ce cas, la réussite du jet de Pouvoir permet d'apprendre si la personne sondée cherche à induire son interlocuteur en erreur. Lorsque le mutant cherche à connaître les sentiments d'autrui, un jet de Pouvoir réussi lui donne droit à des indications particulières de la part du MJ. Un personnage qui utilise cette mutation avec succès reçoit un modificateur positif de cinq points pour tous ses jets de dé dans des compétences d'Aplomb.

L'utilisation la plus frappante de ce pouvoir consiste à projeter sur sa victime de très fortes émotions afin d'affaiblir sa capacité de jugement et de raisonnement. Pour ce faire, l'empathie se plonge dans un état de grande surexcitation puis projette ses sentiments sur sa victime ; celle-ci devient alors provisoirement obsédée par le besoin de donner libre cours aux émotions qu'elle est amenée à faire siennes : en éclatant en sanglots, en hurlant, en se recroquevillant de peur, en se mettant à jacasser de façon hystérique ou à fracasser des objets... Bref, une occasion en or pour les joueurs amateurs de grandes scènes délirantes. Si le jet de Pouvoir réussit, la cible visée est influencée (d'autant plus fortement que la marge de réussite est importante ; l'obsession et l'exagération du jeu du PJ doivent augmenter en conséquence). Si le jet échoue, la personne visée n'en ressent aucun effet et c'est l'empathie lui-même qui peut devenir obsédé (et provisoirement souffrir de troubles mentaux proportionnels à son insuccès).

Ce pouvoir mutant est surtout fiable lorsqu'on en fait usage sur un individu ; utilisé sur une foule, ses résultats sont plus incertains et moins forts ; de plus, en cas de jet de Pouvoir raté, l'empathie court plus de risques de se retrouver lui-même obsédé par l'état d'esprit de la foule qu'il voulait manipuler. Si cela se produit, le Maître de Jeu devra prendre le joueur à part, lui expliquer les émotions dominantes de la foule en question et l'encourager à adopter le comportement d'une victime de la psychologie de groupe.



Empathie envers les Machines

Attention ! Attention ! La possession de cette mutation relève de la haute trahison ! Quelles que soient les circonstances atténuantes, tout personnage doué de ce pouvoir sera immédiatement exécuté s'il est démasqué !

Il existe des mutants capables de communiquer avec les forces mystiques de la Nature. Les personnages doués d'Empathie envers les Machines peuvent, eux, communiquer avec les mouvements de marées qui agitent les électrons, avec l'ouverture et la fermeture des barrières logiques, avec les cycles de destruction et de réapparition des positrons au sein des cerveaux électroniques... Bref, ces mutants peuvent facilement se mettre sur la même longueur d'ondes que des machines douées d'intelligence (robots et ordinateurs).

Lorsqu'un tel mutant réussit un jet de Pouvoir, les robots et les ordinateurs auxquels il a affaire ont immédiatement tendance à l'apprécier et à lui faire confiance ; à moins d'en avoir expressément l'ordre ou de posséder quelqu'autre forte motivation, ils ne s'attaquent pas à lui et renâclent à le tuer ; l'Ordinateur lui-même, dans des cas de trahison ou de service médiocre, aura tendance à accorder au personnage le bénéfice du doute... En raison de sa compréhension et de son amour instinctif des machines, le PJ doué de ce pouvoir peut aussi recevoir un bonus en Logique Spécieuse, proportionnel au degré de réussite de son jet de Pouvoir.

Si ce jet de Pouvoir échoue, le mutant ne parvient pas à établir un contact satisfaisant avec la machine ou bien celle-ci perçoit de "mauvaises vibrations" — d'autant plus mauvaises que le jet est raté ! Le robot ou l'ordinateur en question peuvent alors s'emporter contre le personnage, le menacer, se montrer peu coopératifs avec lui, bref lui rendre la vie difficile d'une façon ou d'une autre.

Foudre Mentale

Un personnage doué de cette mutation a le pouvoir d'annihiler l'activité cérébrale de toutes les créatures qui se trouvent dans un rayon de 5 m autour de lui. Excepté le personnage lui-même, l'"attaque" affecte tous les êtres présents dans ce périmètre ; le mutant ne peut en protéger aucun contre ses effets.

Si le jet de Pouvoir réussit, tous ceux qui se trouvent dans la zone d'influence du mutant doivent faire un jet d'Endurance (avec un modificateur dépendant du degré de réussite du jet de Pouvoir du mutant). En cas d'échec la victime souffrira un véritable supplice mental ; en cas de succès, elle sera incommodée l'espace d'un instant, mais ne souffrira d'aucune séquelle.

Si le mutant rate son jet de Pouvoir, les effets de sa mutation seront beaucoup plus imprévisibles : le plus souvent, il ne se passera rien ; parfois, le cerveau d'une ou deux de ses victimes explosera ; parfois aussi, c'est le mutant lui-même qui sera sonné ou sombrera dans l'inconscience ; d'autres fois, alors qu'apparemment

rien ne s'est passé, un citoyen se trouvant à proximité tombera dans les pommes au moment où il manipulait quelque lourde machine ou un petit réacteur atomique...

Hypersens

Cette mutation a le pouvoir de renforcer les cinq sens des personnages qui la possèdent : leurs yeux peuvent voir clairement des scènes se déroulant à de grandes distances, ils peuvent fonctionner correctement dans la quasi-obscurité ou au contraire sous un éclairage aveuglant, ils sont capables d'effectuer des agrandissements impressionnants. Leur peau devient d'une sensibilité extrême, très réceptive aux changements de température, de taux d'humidité, de pression atmosphérique, etc... Leur odorat s'affine, détectant des senteurs très légères même lorsqu'elles sont noyées dans des odeurs bien plus fortes. Leurs papilles gustatives deviennent capables de déceler des éléments inhabituels parmi des substances familières, même s'ils sont parfaitement dépourvus de goût pour le commun des mortels. Leurs oreilles peuvent percevoir des sons à des distances très importantes et d'infimes murmures.

Cette mutation permet en outre à celui qui la possède d'axer sélectivement sa perception sur un élément particulier de ce qu'il entend, voit, sent, touche ou goûte, en écartant le reste. Ainsi, il pourra par exemple repérer une voix particulière au sein d'une foule turbulente et comprendre ce qu'elle dit.



Le traître Suck-R affichant sans vergogne son pouvoir d'Empathie envers les Machines



Traître utilisant son pouvoir de Télékinésie pour suspendre son exécution pourtant bien méritée...

Voilà donc ce qui se produit lorsque tout marche bien — c'est-à-dire lorsque le jet de Pouvoir est réussi. Quand ce jet rate, la situation est bien moins idyllique : peut-être le mutant perçoit-il tous les sons à un volume assourdissant ? Peut-être les odeurs corporelles des personnes qui l'entourent deviennent-elles insupportables ? Peut-être le personnage commence-t-il à halluciner : "Aaaaah ! Ma peau brûle ! Ma langue va exploser ! Mes oreilles se liquéfient ! Aaaïïï" ... Telle est la dure vie des mutants !

Intuition Mécanique

Cette mutation permet à celui qui la possède de deviner, en examinant des appareils mécaniques peu ou pas familiers, les principes de base de leur fonctionnement et de leur utilisation. C'est un pouvoir précieux

lorsqu'au cours d'une expédition on découvre des engins bizarres, ou encore lorsque l'équipe de Clarificateurs se voit confier des appareils inhabituels ou expérimentaux pour une mission.

Lorsque le personnage mutant examine ainsi un appareil, le Maître de Jeu doit faire un jet de Pouvoir en appliquant divers modificateurs en fonction du temps et de l'attention investis dans l'opération ainsi que de l'habitude que peut avoir le mutant de mécanismes similaires. En cas de succès, le personnage apprend les principes de base du fonctionnement et de l'utilisation de l'engin.

En cas d'échec, il pense avoir compris, mais sa connaissance de l'appareil est soit erronée, soit très incomplète. Mettons par exemple qu'il ait découvert un antique poste à souder dans les ruines d'une ferme datant de l'Histoire Enregistrée ; il pourrait bien penser

qu'il s'agit là de quelque primitive espèce d'arme thermique portable... Ou encore, s'il trouvait la carcasse rouillée d'un fourgon de transport de fonds, il pourrait penser que c'était un genre de véhicule offensif blindé.

Lévitacion

Cette mutation crée autour du personnage qui la possède un champ de force qui le libère de la pesanteur (mettons que les atomes qui le composent se mettent à s'agiter comme des petits fous, ou quelque chose de cet acabit). Ce champ épouse les contours extérieurs du corps du mutant, à environ 15 cm de l'épiderme du personnage, les vêtements et les objets qu'il englobe en sont également affectés.

Si le mutant réussit son jet de Pouvoir, le champ a la



force voulue pour neutraliser les effets de la gravité et même un peu plus, le personnage flotte donc en l'air. Selon la marge de succès de son jet, il parvient plus ou moins bien à maîtriser la vitesse de son ascension ou de sa descente, sa stabilité, ses va-et-vient et ses balancements pendant la durée d'effet de son pouvoir. S'il a réussi un très très bon jet, le personnage peut bel et bien arriver à voler à sa guise ; sinon, il devra se contenter de monter et de descendre, et une fois en l'air, de se diriger en repoussant les plafonds ou en tirant des balles dans la direction opposée à celle qu'il veut prendre.

Lorsque le jet de Pouvoir rate, ça change tout : parfois, il ne se passe strictement rien ; parfois, c'est la force gravitationnelle qui est amplifiée ; d'autres fois elle est carrément inversée et tout va un peu trop vite pour que le mutant puisse contrôler son pouvoir (s'il y a un plafon : BLAM ! S'il n'y en a pas, le Complexe Alpha lance un ambitieux programme spatial, avec cosmonaute et tout et tout !).

Mimétisme

Le personnage qui possède cette mutation peut à volonté modifier son apparence et même sa structure physique. L'application la plus simple consiste à "imiter" un autre être humain ; toute utilisation impliquant de modifier la structure osseuse elle-même devient assez difficile ; quant à une transformation pure et sim-

ple de l'ensemble du sujet, elle est pratiquement impossible.

Avant de faire le jet de Pouvoir, demandez au joueur l'apparence que son personnage souhaite adopter, et appliquez un modificateur reflétant le degré de difficulté de la métamorphose (s'il choisit de prendre une forme qui ne soit pas humaine, il devra fournir un effort considérable). S'il réussit son jet de Pouvoir, le personnage parvient à prendre à peu près l'apparence qu'il souhaitait — plus son score au dé est bas, plus il s'en rapproche. Si le jet rate, le personnage manque son coup — plus son score est élevé, plus son échec est important.

En cas d'échec, c'est à vous de décider ce qui se produit au juste : peut-être le personnage garde-t-il sa forme initiale ; peut-être se transforme-t-il bel et bien, mais pas du tout de la façon prévue ; peut-être prend-il l'apparence voulue... mais qu'il ne parvient plus à retrouver la sienne propre lorsqu'il le souhaite, sa deuxième forme devenant alors définitive.

Le mutant peut normalement conserver sa nouvelle apparence pendant 1 à 5 minutes, après quoi, il retrouve spontanément son état initial.

Pénétration Mentale

Cette mutation permet à celui qui la possède de sonder profondément les pensées d'un autre personnage

et de soutirer des informations même à des sujets récalcitrants. Le mutant doit pour ce faire se trouver en contact physique direct avec la personne qu'il veut sonder. L'opération est douloureuse et épuisante pour les deux parties, elle entraîne couramment des états de choc, des nausées et de sévères migraines. En termes de jeu, après la mise en pratique de ce pouvoir, les deux personnages souffriront de l'équivalent d'une "bles-sure" et demeureront blessés jusqu'à ce qu'ils aient pu se reposer pendant plusieurs heures ou piquer un petit roupillon.

Il court de nombreuses rumeurs sur l'existence de pouvoirs mutants d'ordre psionique, la plupart des sujets soumis à une Pénétration Mentale se rendront donc parfaitement compte que leurs pensées ont été sondées. Cependant, s'ils cherchent à se remémorer leur expérience, ils ne retrouveront qu'une sensation de forte douleur suivie d'un trou noir.

Plus l'information recherchée est profondément enfouie dans l'inconscient du sujet sondé, plus les chances de succès du mutant sont minces. Lorsque le Maître de Jeu procède au jet de Pouvoir, il doit donc utiliser des modificateurs appropriés. Si ce jet est réussi, le sondeur parviendra à obtenir la plupart des informations recherchées, sous une forme relativement cohérente (peu de renseignements "hors sujet", des enchaînements à peu près logiques et corrects, aucune omission significative).



7. Les Périls Hors Combat

Accidents de Véhicules et Chutes Graves

Occasionnellement, les personnages tomberont de quelque chose de haut, ou se trouveront à bord d'un engin se déplaçant à grande vitesse qui viendra s'arrêter brutalement contre un objet relativement massif... Ce genre de choses est connu sous le nom d'accident.

Nous voulions que vous sachiez ce qui arrive lorsqu'un personnage est victime d'un accident, c'est pourquoi nous avons conçu une adorable petite table (voir page dépliable B). Nous reconnaissons volontiers que nous n'avons pas procédé à des tests pour savoir si elle était vraiment réaliste. En effet nous n'avons pas réussi à mettre la main sur un avion supersonique (ni sur un volontaire qui aurait accepté de s'écraser au sol aux commandes de cet engin) ; il vous faudra donc vous contenter de cette table, à moins que vous ne vouliez faire des tests de votre côté pour en élaborer une de votre cru (peut-être parviendrez-vous à convaincre un de vos copains de sauter d'une petite falaise pour voir ce qui arrive ; tenez-nous au courant des résultats !).

Noyade et Asphyxie (plus Natation)

Tout personnage plongé dans l'eau à l'improviste et incapable de retenir sa respiration mourra au bout d'environ 10 rounds (lancez le dé pour connaître la durée exacte) s'il ne peut pas reprendre son souffle. S'il a le temps de se préparer, il pourra retenir sa respiration pendant un nombre de rounds au moins égal à son

score d'Endurance ; au-delà, il devra faire un jet d'Endurance à chaque round supplémentaire. En cas d'échec, il boira la tasse et mourra au bout d'une dizaine de rounds à moins qu'on ne lui porte secours. Un personnage ne peut retenir sa respiration plus de dix rounds passés ceux auxquels lui donne droit son score d'Endurance.

La compétence en natation n'est pas enseignée dans le Complexe Alpha. Dans PARANOIA, tout ce que peut faire un personnage immergé dans l'eau se résume en trois mots : "retarder la noyade". Il peut à la rigueur tenter un jet d'Endurance pour essayer de maintenir sa tête hors de l'eau, mais ça ne lui donne pas la possibilité de se déplacer dans une quelconque direction et si personne ne vient le secourir, il se noiera.

S'il le désire, le Maître peut introduire dans le jeu une compétence en Natation. Les indigènes de l'Extérieur la connaissent certainement et peuvent peut-être l'enseigner à un Clarificateur ; quoi qu'il en soit cette compétence relèvera bien sûr de la trahison.

Faim, Soif et Températures Extrêmes

Les citoyens du Complexe Alpha ont l'habitude de prendre trois repas consistants par jour. Chaque fois qu'un personnage passe un jour sans manger (ou en mangeant vraiment peu), il perd temporairement un point d'Endurance ; si son score d'Endurance chute à zéro, il meurt de faim. Mais si le personnage n'a pas encore atteint ce stade désespéré, il peut récupérer ses points d'Endurance à raison d'un par repas consistant

(donc, en mettant les choses au mieux, jusqu'à concurrence de trois points par jour).

S'il fait vraiment très chaud, le cerveau du personnage peut se mettre à mijoter dans sa boîte crânienne. Dans ce genre de situations, faites un jet d'Endurance (dont le degré de difficulté sera fonction de la chaleur) ; si le personnage rate son jet, il se mettra à délirer et mourra au bout d'environ dix heures (lancez le dé pour déterminer le délai exact) à moins qu'on ne le soigne — le traitement curatif consiste à mettre le personnage à l'ombre et à le laisser étendu pendant assez longtemps.

S'il fait vraiment très froid, le personnage peut souffrir d'hypothermie ; là aussi, il doit faire un jet d'Endurance (appliquez les modificateurs appropriés en fonction de la température et de la qualité des vêtements du PJ) ; s'il le rate, au bout d'environ 10 heures, il perdra graduellement ses facultés de raisonnement et finira par sombrer dans le coma ; à partir de là, il lui faudra moins d'une heure pour mourir. S'il est pris en main avant le stade comateux, le remettra dans un environnement normal suffira à le guérir. S'il a déjà sombré dans l'inconscience, il lui faudra subir un traitement médical dans un délai d'une heure pour survivre.

Si un personnage n'absorbe pas suffisamment de liquides, il peut se déshydrater et mourir de soif. Un humain peut, sans dommage, se passer d'eau pendant 24 heures, au-delà il lui faudra réussir un jet d'Endurance toutes les 12 heures sans quoi il s'évanouira. A partir du moment où il sombre dans l'inconscience, s'il n'est pas secouru dans les 12 heures (c'est-à-dire si on ne lui donne pas à boire dans ce délai), il mourra de soif.



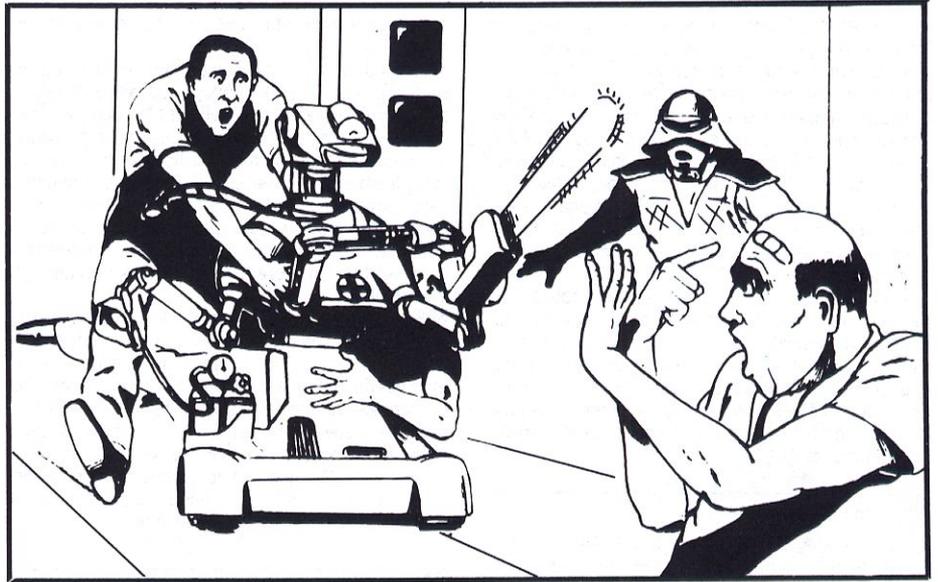
Dans tous les cas de figure, aucun personnage ne survivra à cinq jours sans boire (voire moins, s'il est coincé dans un désert torride ou quelque endroit de ce genre).

Maladie et Vieillesse

Si le Maître de Jeu désire qu'un personnage attrape une maladie, il devra dire laquelle (mettons la Danse de Saint Guy) et, pour régler les problèmes de guérison, assimiler le malade à un personnage blessé ou neutralisé.

Remarque : la plupart des maladie ne constituent pas des mines de fous rires, ni pour les joueurs, ni pour le MJ, sauf si elles ont des conséquences immédiates sur le PJ touché (accès de fièvre délirante, membres se détachant du tronc, etc...).

La vieillesse n'est pas un problème auquel beaucoup de Clarificateurs aient à faire face. Si vous sentez qu'un personnage commence à atteindre la limite d'âge, pas de détours : assassinez-le ! Du point de vue de l'intérêt dramatique, cela vaut bien mieux que d'avoir l'impression de diriger des parties dans un institut gériatrique.



Ce genre de situations, parfaitement courantes dans le Complexe Alpha, ne suffit pas à justifier un jet de Folie.



GEMISSEMENTS
SIGNALES DANS LE
SECTEUR MEM...
VEUILLEZ
DENONCER LE
TRAITRE
RESPONSABLE

Santé Mentale (Règle Optionnelle)

Un Clarificateur doit être capable de vivre dans des conditions qui rendraient marteau le commun des mortels. Cependant, il arrive parfois que même le seuil de résistance mentale exceptionnel d'un Clarificateur soit dépassé et que le personnage sombre dans l'Univers Merveilleux de la Maladie Mentale.

Bien entendu, on peut très bien considérer que, de toutes façons, tous les Clarificateurs sont plus ou moins dingues, et qu'il est parfaitement inutile de consacrer à ce thème des règles particulières. En fait, c'est aussi notre point de vue... Mais si vos joueurs refusent obstinément de feindre les symptômes de la terreur, vous pouvez employer ces règles pour corriger le jeu dramatique de leurs personnages. En revanche, si vos joueurs se glissent bien dans la peau de leurs PJs, peut-être n'aurez-vous jamais ou pratiquement jamais recours à ces règles. Dans ce cas, utilisez-les avec modération, et ne vous sentez pas obligé de faire des jets de Folie à tort et à travers ; ces règles sont optionnelles, vu ?

Quand Faut-il Faire un Jet de Folie ?

Chaque fois que ça vous chante !

Bon, OK, ça ne fait pas très sérieux... Que diriez-vous de ça : faites un jet de Folie chaque fois que :

- un personnage éprouve un insoutenable sentiment d'insécurité (par exemple, lorsqu'il s'aperçoit que tout le monde cherche à lui faire la peau)
- un personnage est plongé dans un état de choc par une confrontation avec l'Étrange, l'Inconcevable, l'Inimaginable (par exemple lorsqu'il découvre en sortant pour la première fois du Complexe Alpha que l'Extérieur est dépourvu de tout système de climatisation)
- un personnage est soumis à un stress insoutenable (mettons lorsqu'il fait des pieds et des mains pour se débarrasser du générateur de plasma qu'il porte sur le dos et que le système d'alarme détecteur d'anomalies de fonctionnement lui hurle aux oreilles)
- un personnage se trouve dans une situation vraiment désespérante (mettons qu'il vient de demander à son volbot la durée approximative du vol et que ce dernier lui répond : "dois-je formuler ma réponse en décennies ou en siècles ?")

Il est bien évident que ce genre de situations est monnaie courante dans *Paranoïa* et que si vous deviez faire un jet de Folie chaque fois qu'un personnage s'y trouve confronté, vous finiriez par passer votre vie à lancer le dé ! Donc, limitez-vous ! Gardez les jets de Folie pour des cas vraiment extrêmes ; voici quelques suggestions :

1. Pas plus d'un jet de Folie par personnage et par aventure (passé le premier choc, le PJ sera "blindé" pour les suivants). La plupart des aventures n'engendrent pas de situations nécessitant un jet de Folie.
2. Ne faites un jet de Folie que lorsque les circonstances sont vraiment accablantes et exceptionnelles (pour des catastrophes qui — Dieu merci — n'arrivent qu'une fois dans une vie).
3. Pour justifier le recours à un jet de Folie, l'événement devra prendre le personnage complètement au dépourvu.

Attention ! Si vous réclamez trop souvent des jets de Folie, les joueurs, qui veulent rester maîtres de leurs personnages, risquent de se froisser votre interventionnisme. Inutile de les pousser à faire agir leurs PJs de façon délirante : ils sont trop heureux de le faire de leur propre chef et si vous les y obligez, ils risquent de ne plus y prendre aucun plaisir. Bref : usez, mais n'abusez pas des jets de Folie !

Comment se font les Jets de Folie ?

Le joueur doit faire un jet de Pouvoir (la gravité des circonstances en détermine le degré de difficulté).

S'il réussit son jet, le personnage parvient à surmonter sa crise psychologique et ne souffre d'aucune séquelle ; s'il le rate, lancez le dé sur la Table des Folies (voir page dépliant B) pour déterminer l'ampleur des troubles mentaux qui l'affectent.

Conséquences des Résultats Obtenus

Sonné : pendant un round, le personnage est incapable de faire quoi que ce soit à part marmonner de façon incohérente.

Crise d'Angoisse : le personnage est provisoirement incapable de faire face à la situation dans laquelle il se trouve. Il fuit toute responsabilité et s'en remet aux autres pour résoudre ses problèmes. Pendant plusieurs minutes, le MJ doit appliquer un modificateur de -4 points à tous ses jets d'attributs ou de compétences.

Paranoïa/Troubles de la Personnalité : le personnage acquiert la conviction que tous ceux qui l'entourent sont des ennemis et que leur comportement est dicté par l'envie de lui "faire la peau". De plus il refuse d'assumer la responsabilité de ses propres échecs et la rejette sur ceux qui l'entourent ("c'est pas moi, M'sieur, c'est lui !").

Bargeotage Complet : fou furieux... Complètement dingos... Ding-dong ! Plus d'abonné au numéro demandé... Les psychologues amateurs sont invités à se



montrer plus précis dans leurs diagnostics cliniques de névroses et de psychoses ; pour les autres, il suffit de préciser au joueur que son personnage est devenu complètement ravagé et de le laisser improviser à partir de là.

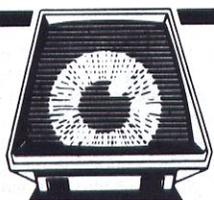
Guérison des Différentes Folies

Lorsqu'on est sonné ou victime d'une crise d'angoisse, la guérison est automatique, ce n'est qu'une question de temps. En revanche, paranoïa, troubles de la personnalité et bargeotage complet persistent jusqu'à ce qu'ils soient traités médicalement. Fort heureusement, le Complexe Alpha est très bien équipé pour soigner les Clarificateurs un peu dérangés. D'ailleurs, l'Ordinateur a quelques idées brillantes et toutes personnelles sur le problème de la santé mentale. Si le personnage atteint parvient à réintégrer le Complexe en à peu près bon état, on le gavera de drogues et, après une thérapie intensive suggérée par l'Ordinateur, il sera totalement

guéri pour l'aventure suivante... Qui pourrait en douter ?

Règle Optionnelle : disons que le personnage est complètement guéri... mais qu'il lui reste un léger grain !

Même après un stage de psycho-chimio-thérapie concluant, il conserve un trouble mental léger mais persistant... Peut-être un tic nerveux au niveau de l'œil... ou la phobie de l'obscurité... ou la curieuse habitude de siffloter "il est libre Max" chaque fois qu'il se sent un peu nerveux... Nous laissons au joueur et au MJ le soin de décider de la nature exacte du trouble mental en question.



8. La Trahison et ses Retombées

Les Points de Trahison

Chaque personnage joueur a un total de points de trahison, ce nombre varie entre 0 (pour un citoyen bénéficiant de l'entière confiance de l'Ordinateur) et 20 (pour un traître exécuté ou dont la peau ne vaut plus bien cher). Tous les PJs débutent leur carrière avec 1 point de trahison ; au fil des missions, ils en accumulent d'autres (ou au contraire en perdent).

Nous vous recommandons de garder sur un bout de papier quelconque le compte du total des points de trahison de chacun des PJs. Bien entendu, il est important que les joueurs ne puissent jamais y jeter ne serait-ce qu'un coup d'œil (peut-être devriez-vous toujours garder ce bout de papier dans votre porte-monnaie, ou mettre au point un code indéchiffrable, ou encore noter vos comptes dans la paume de votre main...). Chaque fois qu'un PJ perd ou gagne un point de trahison, notez-le.

La Table des Trahisons (voir page dépliable B) vous fournit toute une liste d'actions susceptibles de faire perdre ou gagner des points de trahison aux personnages ; chaque fois elle vous précise combien, mais, bien sûr, vous êtes libre d'établir votre propre évaluation.

Attention, si vous vous montrez un peu trop pointilleux concernant ces histoires de points de trahison, vous vous mettrez à examiner la moindre action de chaque PJ en vous demandant si par hasard elle ne relèverait pas de la trahison et combien de points elle "mérite"... En fin de compte, vous passerez plus de temps sur cette petite comptabilité qu'à mener la partie, et ce ne sera amusant ni pour vous ni pour vos joueurs.

Voilà ce que nous vous suggérons : si par hasard vous remarquez que le comportement d'un PJ relève de la trahison et si, incidemment, le petit papier sur lequel vous tenez vos comptes est à portée de main, ajoutez au total du PJ en question le nombre de points qui vous paraît juste. Si l'action échappe à votre attention, ou que votre petit papier est Dieu sait où, ou si vous vous sentez d'humeur paresseuse : ne faites rien (pas d'effolement, l'Ordinateur n'a sûrement rien remarqué et personne n'ira vous dénoncer !). Si les joueurs commencent à se dénoncer mutuellement,



Clarificateur particulièrement favorisé bénéficiant d'un stage de formation directement organisé par des membres de R&C spécialisés dans le Perfectionnement des Ressources Humaines et la Récupération Protéinique

alors là oui, dégainez votre petit carnet de comptes et ajoutez des points aux différents totaux concernés.

Le Facteur ne Sonne que Vingt Fois...

La trahison à proprement parler (être un commie notoire par exemple) mérite l'exécution sommaire immédiate. Mais dans certains cas, il est possible de devenir "graduellement" un traître, si vous me passez l'expression. Ainsi, lorsqu'un personnage se comporte

de façon suspecte suffisamment longtemps, l'Ordinateur finira par avoir la conviction que c'est un traître, même si aucun des actes du personnage ne peut en lui-même justifier l'exécution.

Tout personnage dont le total de points de trahison atteint 20 est déclaré traître (voir page 52).

Points de Trahison et Degré de Confiance de l'Ordinateur

Le total de points de trahison d'un personnage



constitue aussi un moyen pratique de savoir dans quelle mesure l'Ordinateur lui fait confiance. Lorsqu'un PJ demande des renseignements ou du matériel à son Ami, vous pouvez, si ça vous dit, lancer le dé et comparer le score obtenu avec le total des points de trahison du personnage en question. S'il est inférieur à ce total, la requête est repoussée ; s'il est supérieur ou égal, elle est satisfaite.

Bien entendu, vous ne devez pas vous sentir obligé de faire un jet chaque fois que quelqu'un demande quelque chose à l'Ordinateur ; utilisez le simple bon sens pour déterminer la réaction de notre Ami et ne lancez le dé que si vous êtes indécis.

Comment Attribuer les Points de Trahison

A la fin de la mission, au moment du débriefing, examinez la version des faits de chacun des joueurs et déterminez le nombre de points de trahison à soustraire ou ajouter au total de chacun d'eux. Si l'équipe n'a pas rempli sa mission, tous ses membres devront écopier d'au moins un point de trahison ; si, à l'inverse, elle l'a menée à bien, ses membres verront leur total individuel réduit d'au moins un point. Il faut ajouter à cela les points attribués pour accusation de trahison, usage de pouvoir mutant, etc...

Les Avancements

Arriver en fin de mission sans avoir été tué, perdu, incinéré, ou jugé coupable de trahison, constitue en soi une sorte d'exploit. Tous les survivants d'une aventure Paranoïesque classique, à moins qu'il ne s'agisse de traîtres, méritent donc d'être promus au niveau

d'accréditation supérieur.

En fait, plus un personnage est haut placé dans la hiérarchie, plus il lui est difficile d'obtenir de l'avancement. Voici quelques indications à ce sujet :

Accréditations Rouge, Orange et Jaune. Il suffit au personnage de survivre à une aventure pour être promu au niveau d'accréditation supérieur.

Accréditations Verte et Bleue. Pour être promu au niveau d'accréditation supérieur, le personnage doit survivre à deux aventures.

Accréditations Indigo et Violette. Pour être promu au niveau d'accréditation supérieur, le personnage doit survivre à trois aventures.

Accréditation Ultraviolette. Comment ! Vous vous retrouvez avec des PJs Ultraviolets ? Il serait temps de faire une sérieuse remise en question ! Il est clair que vous êtes un MJ défectueux ! Voilà où vous a mené votre bon cœur ! On vous avait bien dit de tuer tous les salauds !

Les Points de Compétence

A la fin de chaque aventure, que la mission ait ou non été menée à bien, tous les personnages doivent recevoir des points de compétence. Nous vous suggérons une moyenne de 4 points par tête et par partie ; cela dit vous pouvez parfaitement modifier ce nombre en fonction du plaisir que vous avez pris à jouer : ainsi, les joueurs qui ont contribué à égayer la soirée peuvent être plus généreusement récompensés, et ceux qui se sont montrés assommants, moins.

Répartition des Points de Compétence

Les joueurs doivent immédiatement investir leurs points de compétence pour accroître leurs indices dans certaines disciplines. En règle générale un point de compétence peut être investi dans n'importe quelle discipline (et il en augmente l'indice d'une unité). Vous pouvez cependant exiger d'un joueur qu'il "place" ses points dans certaines compétences bien précises. Les limitations au niveau des indices de compétences ne sont valables que lors de la création des personnages ; les joueurs peuvent donc, à ce stade, augmenter leurs indices au delà des 12 ou 14 points maximum fixés à l'origine, et même au delà de 20, si ça leur chante.

Les Crédits

A la fin d'une aventure, vous pouvez également envisager de distribuer des primes ou des amendes en crédits. Les primes seront généralement attribuées à l'issue de missions couronnées de succès, mais, même en cas d'échec de la mission, elles peuvent venir récompenser certains Clarificateurs qui ont arrêté ou exécuté un traître, ou accompli quelque autre acte méritoire. Quant aux amendes, elles sanctionnent généralement des pertes, des destructions ou des détériorations de biens (matériel ou autre) appartenant à l'Ordinateur. A priori, nous considérons comme raisonnables toutes les primes et amendes inférieures à 1.000 crédits ; cela dit, si vous voulez qu'un PJ se retrouve avec une dette de 1.000.000 crédits, nous n'avons rien contre. Ne vous gênez pas non plus pour attribuer des primes énormes (de toutes façons, dans le Complexe Alpha on ne peut pas acheter grand chose !)



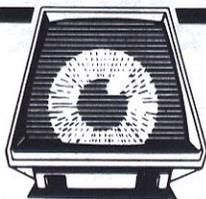
PARANOIA

SECTION DESTINEE AU MAITRE
DE JEU

Accréditation Requise : ULTRAVIOLETTE
Lisible par tous les Maîtres de Jeu



Le Matériel



1. Les divers types de Matériels

L'Ordinateur contrôle de très près tout ce qui touche au matériel. Certains articles peuvent être achetés, mais notre Ami regarde d'un très mauvais œil ceux qui cherchent à amasser des biens personnels. De toutes façons, peu de citoyens peuvent se permettre de jeter les crédits par la fenêtre et même ceux-là sont limités par des réglementations draconiennes qui permettent aux seules personnes d'accréditation élevée de posséder une grande partie des articles disponibles. La plupart du matériel est donc simplement prêté aux citoyens pour un temps plus ou moins long ; et une part moins importante relève purement et simplement du recel.

En fait, ce sont là les trois catégories de matériel que l'on peut rencontrer dans le Complexe Alpha : articles attribués (par l'Ordinateur), biens personnels et possessions illégales.

Le Matériel Personnel : comme son nom l'indique, il est personnel. Pour se le procurer un citoyen doit payer ; par contre, il peut ensuite en user et en abuser à son gré : il peut le manger, le carboniser, sauter dessus à pieds joints... L'Ordinateur s'en contrefiche, tant qu'il ne sert pas à commettre quelque trahison !

Le Matériel Attribué : il est par l'Ordinateur et pour une durée plus ou moins longue (parfois pour une seule mission, d'autres fois "à vie" — comme le laser qui est confié à tout citoyen qui devient Clarificateur). Le matériel ainsi attribué appartient bien sûr à l'Ordinateur : le perdre, l'endommager ou le détruire relève donc de la trahison.

Lorsqu'un article est ainsi attribué à un citoyen, celui-ci devient personnellement responsable de son entretien et de sa protection. Si par mégarde, il le laissait s'endommager, il deviendrait naturellement un traître. Cependant, un accident peut toujours arriver, c'est pourquoi l'Ordinateur ne fait pas automatiquement exécuter ceux qui laissent se détériorer le matériel dont ils ont la charge : les points de trahison et les amendes dissuasives sont plus courantes que les exécutions. Il n'empêche que des négligences répétées ou la perte d'articles particulièrement précieux amènent parfois l'Ordinateur à réclamer la peine capitale.

Il existe une catégorie particulière de matériel attribué : ce sont les articles expérimentaux, autrement dit, tous ceux qu'on est en train de mettre au point ou qui font l'objet d'études de Recherche & Conception (les armes "expérimentales" et "vraiment expérimentales" appartiennent à cette catégorie — voir page 67). Comme il n'est pas sans danger de tester du matériel expérimental, ce type d'articles n'est attribué qu'à des volontaires.

Précisons quand même que, dans le Complexe Alpha comme dans l'Armée, le mot "volontaire" peut avoir des connotations pour le moins inattendues. Comme l'Ordinateur accorde la plus grande importance aux efforts que fait R&C pour mettre au point des appareils nouveaux et plus performants, tous les citoyens sont censés coopérer avec zèle aux tests. Refuser de le faire ne relèverait pas de trahison, mais ça ne manquerait pas de décevoir l'Ordinateur.

Il en va du matériel expérimental comme de tout matériel attribué par l'Ordinateur, celui à qui il est confié en est tenu pour responsable. Etre responsable de matériel expérimental n'est pas toujours une situation de tout repos ; en effet ce genre d'articles se dérègle, souvent de façon spectaculaire, avec une fré-

quence alarmante. S'il peut apporter la preuve que R&C est responsable de l'anomalie constatée, le citoyen qui est responsable du matériel défectueux peut s'en tirer sans amende ni point de trahison. Mais bien entendu, les techniciens de R&C font des pieds et des mains pour éviter que le blâme retombe sur eux.

Le Matériel Illégal : on peut s'en procurer de bien des façons. Il peut s'agir de matériel obtenu via une société secrète, ou d'articles découverts durant une mission et jamais déclarés, ou encore d'objets dérobés (parfois sur le cadavre d'un collègue Clarificateur abattu). En fait, tous les articles qui ne sont ni personnels, ni attribués sont considérés comme illégaux.

Ne pas signaler ni remettre à l'Ordinateur du matériel illégal relève de la trahison ; si un citoyen se fait prendre en possession d'articles appartenant à cette catégorie, il recevra un ou plusieurs points de trahison (tout dépend de la valeur des objets en question et de la menace qu'ils représentent pour la sécurité du Complexe Alpha et de l'Ordinateur). Un personnage possédant illégalement des chaussures de prix à des chances de n'écopier que d'un point de trahison ; par contre une arme nucléaire tactique peut valoir à son illégal propriétaire plus de vingt points de trahison. Notez cependant que plus l'accréditation d'un personnage sera élevée, plus il y aura de chance que l'Ordinateur ferme les yeux sur le matériel illégal qu'il peut posséder. Un statut élevé procure certains privilèges, et notre Ami ne reprochera pas à ceux qui lui ont apporté la preuve de leur loyauté de posséder quelques biens un peu spéciaux.

Conditions d'Obtention du Matériel

Les paragraphes suivants décrivent une grande variété d'articles, mais tous ne sont pas nécessairement disponibles à tout moment. Pour tout le Complexe Alpha, il n'y a qu'une quantité limitée de chacun d'entre eux, de plus, ils sont attribués en fonction du niveau d'accréditation des demandeurs — une équipe de Clarificateurs ROUGES a donc de fortes chances de se retrouver au bas de la liste d'attente. En outre cer-

tains articles sophistiqués ne sont plus manufacturés dans le Complexe Alpha et d'autres ne le sont plus que très rarement et moyennant des coûts importants (les robots, la plupart des véhicules et des équipements de pointe).

En tant que Maître de Jeu vous pouvez toujours répondre négativement à une demande de matériel en prétextant que l'article en question n'est pas disponible sur le moment et confier à l'équipe un matériel de remplacement totalement inapproprié. De plus, il vous est toujours possible de décider que le matériel le plus sophistiqué n'a pas encore été totalement mis au point et qu'il ne peut donc être attribué qu'en tant que matériel expérimental (avec les risques d'anomalies de fonctionnement qui s'ensuivent).

Bien évidemment, la liste du matériel disponible que nous vous fournissons n'est pas censée être exhaustive ; n'hésitez pas à y ajouter des articles ou au contraire à en retirer ceux qui vous déplaisent. Ne vous montrez pas trop pointilleux en ce qui concerne les prix et les niveaux d'accréditation requis ; si les joueurs vous font des demandes raisonnables, soyez accommodant.

Toutefois, n'hésitez pas, de temps à autres, à refuser d'accéder même aux requêtes les plus raisonnables. Les personnages de *Paranoia* vivent dans un monde de fous : il arrive que les objets s'y perdent ou s'y cassent ; parfois, l'Ordinateur lui-même s'y perd et il devient impossible d'obtenir le moindre canon de laser ! D'autres fois, c'est une caisse de blocs désodorisants qui se retrouve malencontreusement étiquetée "grenades". Ainsi va le monde loufoque de *Paranoia*.

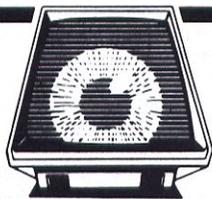
La Table du Matériel Personnel (voir page dépliable B) vous donne la liste des articles que les Clarificateurs peuvent acheter avec leurs propres crédits. Pour chaque article, vous y trouverez également précisé l'accréditation requise ; si un Clarificateur formule sa demande, remplit cette condition et paie la somme voulue, sa requête sera acceptée ; s'il n'a pas l'accréditation requise, elle sera repoussée.

Attention, pour la table elle-même, l'accréditation requise est ULTRAVIOLETTE ! Vous ne devez jamais dire aux joueurs quels sont les articles disponibles vue l'accréditation de leurs personnages. La seule façon de l'apprendre sera de demander.

La Table des Articles Divers vous donne une liste de matériel que les PJ ne peuvent en aucun cas acheter mais qui peut leur être attribué. Leurs prix et les accréditations requises sont cependant mentionnés. Si un article attribué est perdu ou endommagé, il en coûtera au personnage responsable une amende égale à son prix. Quant à l'accréditation requise, elle vous permet de déterminer quel personnage peut réclamer quel article avec des chances raisonnables de voir sa demande satisfaite. Lorsqu'un PJ formule une telle demande, il doit la justifier et signer un document par lequel il reconnaît ses responsabilités. Sa requête peut être repoussée si l'Ordinateur juge que le personnage n'a pas besoin de l'article demandé ou si d'autres personnages (non joueurs) on déjà rafflé tout le stock disponible. Autrement dit, ne vous gênez pas pour accepter ou rejeter les demandes comme bon vous semble.

Bien entendu, la Table des Articles Divers est également accessible aux seuls personnages ULTRAVIOLETS.





2. Les armes

Vos joueurs risquent de se lasser de voir leurs personnages tomber régulièrement comme des mouches, c'est pourquoi vous devez offrir à ces derniers mille façons de mourir différentes, distrayantes et sortant de l'ordinaire.

Les armes du Complexe Alpha sont meurtrières — tant pour leurs utilisateurs que pour ceux qu'ils visent. Vous savez que tout le monde dit que la conscience professionnelle des Américains n'est plus ce qu'elle était ? Eh bien dans le Complexe Alpha, on peut dire que plus personne n'a la moindre conscience professionnelle ! Les rares citoyens qui travaillent dans les usines automatisées qui produisent des armes à la chaîne se préoccupent plus de leurs quotas de production que de la qualité. Il en résulte que même les armes les plus fiables se détraquent avec une fréquence alarmante.

Si ça vous dit, vous pouvez utiliser les règles optionnelles concernant les anomalies de fonctionnement (voir page 67) pour déterminer quand les armes se mettent à délirer. Sinon, adoptez une attitude plus cavalière et décrivez quand ça vous chante que tel ou tel engin se détraque (mettons lorsque le rythme de l'action commence à faiblir ou que vous pensez qu'une petite panne ajouterait un plus à l'atmosphère délirante des combats Paranoïaques).

Bien entendu, chaque arme a sa propre — et adorable — façon de se détraquer. Ajoutons aussi qu'en général, son utilisateur doit avoir une chance d'essayer de remédier à l'anomalie avant que celle-ci ne n'averse trop meurtrière (il devra faire un jet de compétence). Dans les descriptions d'armes ci-dessous, nous vous expliquons les pannes qui affectent les divers types d'engins et ce qui se produit lorsque le PJ tente de réparer.

Les Différents Type d'Armes

Il existe divers types d'armes, capables de vous descendre de diverses façons. Les lasers vous perforent à l'aide de rayons lumineux meurtriers ; les lance-flammes vous arrosent d'un liquide enflammé ; les grenades vous entrelardent de petits bouts de métal pointus. A première vue, ces subtilités peuvent paraître sans importance : quand on est mort, on est mort, me direz-vous, et peu importe ce qui vous a conduit à cette triste fin ! Il faut pourtant se rappeler que certaines armures protègent leurs porteurs contre des dommages bien spécifiques (voir le paragraphe consacré aux armures dans la section "Les Combats"). Il est donc utile de savoir quel type de dommages inflige tel ou tel type d'arme. Les différentes armes sont donc réparties en catégories (voir Table des Armes) en fonction du genre de dommages qu'elles occasionnent.

Les Armes Laser (L) : elles vous transpercent de meurtriers rayons lumineux ; les surfaces lisses et réfléchissantes offrent donc une certaine protection contre ces engins, de même que les armures qui renvoient les rayons lumineux de même couleur que ceux décochés par le laser.

Les Armes à Projectiles (P) : elles vous transpercent la couenne de petits bouts de métal, de plastique, de glace, ou d'autres matériaux agressifs. Pour vous protéger contre de tels projectiles, votre armure doit pouvoir résister à des impacts violents et très localisés.

Les Armes Perce-Armures (PA) : elles ressemblent fort aux armes à projectiles, à ceci près qu'elles

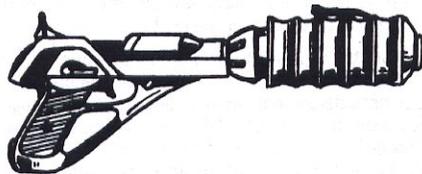
pénètrent beaucoup mieux dans les armures.

Les Armes à Aire d'Effet (A) : leurs effets agressifs se font sentir sur des zones plus ou moins grandes et non sur des points précis (les lance-flammes, par exemple, vous couvrent entièrement de liquide incandescent). Pour vous protéger contre des armes de ce type, votre armure doit vous couvrir entièrement.

Les Armes à Impact (I) : elles vous broient ou vous taillent en un point précis. Pour vous en protéger, vous devez porter une cote de mailles ou bien toute une superposition de gros pulls.

Les Armes Energétiques (E) : ces engins projettent sur vous des faisceaux d'électrons ou d'autres armadas moléculaires et hautement technologiques. Comme on pourrait s'en douter, seules des armures issues d'une technologie de pointe peuvent protéger leurs porteurs contre ce type d'armes.

Les Armes Laser



Les lasers comportent des canons dévissables qui peuvent être détachés du corps de l'arme et remplacés. Changer le canon d'un laser prend un round de combat, et, durant ce round, le personnage ne peut entreprendre aucune autre action. On peut faire feu jusqu'à six fois avec le même canon dans des conditions de sécurité raisonnables. Si vous observez les règles concernant les anomalies de fonctionnement, le seuil à partir duquel l'arme se détraque est abaissé d'un point à chaque utilisation au-delà de 6 ; ainsi, pour un septième tir avec le même canon, l'arme se détraquera si le joueur tire un 19 ou un 20 ; au huitième tir, elle tombera en panne si le joueur obtient 18 ou plus au dé ; etc...

Les rayons tirés par un canon de laser donné correspondent à une et une seule couleur appartenant aux spectres des niveaux d'accréditation. On peut par contre adapter au corps d'une arme laser un canon de n'importe quelle couleur (mais attention ! posséder un canon d'une couleur correspondant à un niveau d'accréditation supérieur à celui qu'on possède relève de la trahison !). Les armures reflèc sont quant à elles conçues pour détourner tous les rayons d'une couleur correspondant à une accréditation inférieure ou égale à celle dont elles portent la couleur distinctive. Voir page 64 pour plus de détails.

Les canons de laser portent traditionnellement six bagues autour de leur embout, ces bagues sont de la même couleur que les rayons que tire le canon en question et l'une d'elles en change à chaque fois que l'arme fait feu. On peut ainsi d'un simple coup d'œil déterminer de quelle couleur est le canon d'un laser et combien de coups il lui reste à tirer.

Les Anomalies de Fonctionnement : lorsqu'un pistolet ou un fusil laser se détraque, il émet un signal sonore aigu, après quoi il explose au bout de quelques rounds de combat (pour déterminer combien au juste, lancez le dé, divisez le score obtenu par deux et, le cas échéant, arrondissez par défaut). Le maître de Jeu doit

alors faire un jet sur la Table des Dommages pour chacun des personnages qui se trouvait à moins de trois mètres de l'arme au moment de l'explosion (considérez celle-ci comme une attaque "P5").

Réparation : un jet de compétence réussi permet d'éviter l'explosion mais l'arme n'en reste pas moins inutilisable.

Les Lance-Projectiles et les Fusicônes

Les lance-projectiles sont les descendants des armes de poings que nous connaissons et des fusils semi-automatiques. Quant aux fusicônes, ils n'ont rien d'un fusil et ne sont absolument pas coniques, ils ressembleraient plutôt aux bazookas actuels. Voilà les différents types de munitions disponibles pour ces deux armes :

- **Les Cartouches Solides :** ce sont des balles de métal massif qui causent des dommages par impact.
- **Les Cartouches Dum-Dum :** ce sont des projectiles solides conçus pour voler en éclats au moment de l'impact, ils ont une portée maximale inférieure à celle des cartouches solides mais font plus de dégâts.

- **Les Cartouches HE (Hautement Explosives) :** elles explosent au moment de l'impact. Pour les lance-projectiles, il s'agira de balles explosives ne causant pas plus de dommages que des cartouches dum-dum ou solides ; pour les fusicônes, ce seront de mini-obus capables de faire des dégâts dans un rayon de 5 mètres.

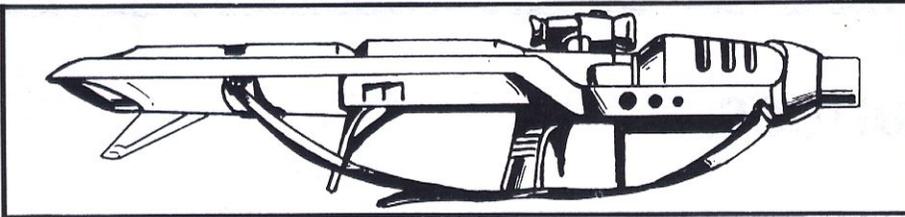
- **Les Cartouches PA (Perce-Armures) :** elles sont conçues pour transpercer les armures. Pour les lance-projectiles, il s'agira de balles "graisées" étudiées pour traverser des armures individuelles de type Kevlar ou autres ; pour les fusicônes, ce seront des balles explosives étudiées pour transpercer des blindages de tanks ou de volbots.

- **Les Cartouches HEAT (Hautement Explosives et Anti Tank) :** elles ressemblent fort aux cartouches perce-armures, mais en plus efficace (et en plus coûteuse).

- **Les Cartouches Napalm :** elles sont conçues pour exploser au moment de l'impact et répandre sur la peau de la victime soit du phosphore offensif, soit du pétrole gélifié (pour les fusicônes, toute la zone environnante est également arrosée). Le napalm continue de brûler plusieurs rounds après l'impact (lancez le dé pour déterminer combien au juste) causant à la victime de nouveaux dommages à chaque round. Qu'il s'agisse de phosphore ou de pétrole, le napalm contient ses propres réserves d'oxygène et en essayant de l'éteindre avec de l'eau ou en l'"étouffant" on n'obtient donc aucun résultat ; en fait, il faut racler la peau pour en ôter le matériau incandescent.

- **Les Cartouches Lumineuses :** elles sont étudiées pour illuminer une zone plutôt que pour causer des dégâts. Celles tirées par des lance-projectiles fonctionnent comme des instruments de repérage, elles produisent des flashes lumineux qui éclairent la zone comprise dans le rayon indiqué par la Table des Armes (voir page dépliable B). Celles tirées par des fusicônes éclairent une zone également précisée dans la Table des Armes, mais elles continuent de brûler pendant plusieurs rounds après leur lancement (lancez le dé et divisez par 2 le score obtenu pour déterminer combien au juste).

- **Les Cartouches CME (Contre Mesure Electronique) :** elles contiennent du matériel de brouillage électronique. Seuls les robots sont affectés par ces



projectiles (avec les radios, les radars et tous les autres appareils qui émettent ou diffusent des signaux électromagnétiques, lesquels ne peuvent plus fonctionner). Vous trouverez le rayon d'action de ces cartouches indiqué dans la Table des Armes.

- **Les Cartouches Nucléaires Tactiques** : elles n'existent que pour fusicône ; il s'agit de petits engins nucléaires remarquablement dévastateurs.

- **Les Cartouches de Gaz** : elles répandent un nuage de gaz couvrant un rayon indiqué dans la Table des Armes ; les effets de ce gaz dépendent du type de cartouche utilisé :

Gaz Toxique : a des effets néfastes sur tous les êtres vivants se trouvant dans le périmètre concerné (à considérer comme une attaque "F3"). Lancez le dé sur la Table des Dommages pour chacun des personnages touchés.

Gaz Fumigène : il réduit la visibilité et disperse les rayons des lasers. Lorsqu'un personnage prend pour cible, avec une arme quelconque, un individu à demi dissimulé par la fumée, diminuez de moitié son indice de compétence. Quand l'arme utilisée est un laser, la fumée agit de plus comme une armure d'indice L1.

Gaz Corrosif : produit des dommages sur tous les objets métalliques se trouvant dans le périmètre concerné (entre autres les robots). Agit comme un gaz toxique, mais uniquement sur des êtres inorganiques. Ce gaz diminue en outre les capacités protectrices des armures métalliques (comme la plate, par exemple) d'un point par round où celles-ci s'y trouvent exposées.

Gaz Vomitif : fait vomir tous les êtres vivants se trouvant dans le périmètre concerné. A chaque round, tous les personnages touchés doivent faire un jet d'Endurance ; s'ils le ratent, ils sont malades et ne peuvent entreprendre aucune action pendant plusieurs rounds (pour déterminer combien au juste, lancez le dé et divisez le score obtenu par 2).

Gaz Gauss : cette substance augmente spectaculairement la permittivité du vide absolu* dans le périmètre concerné. Si un personnage armé d'un engin énergétique ou à effet Gauss tire sur quelqu'un se trouvant dans le nuage de gaz et fait mouche, ajoutez trois points à l'indice de dommage de l'arme avant de consulter la Table des Dommages.

* La "Permittivité du Vide Absolu" est une constante utilisée dans certaines équations relatives à des émissions électromagnétiques. La vitesse de la lumière varie en fonction du milieu qu'elle traverse ; ainsi, la lumière se déplace plus rapidement dans le vide que dans l'atmosphère (de fait, c'est ce changement de vitesse qui est responsable du phénomène de réfraction). La permittivité est une variable qui détermine la vitesse de la lumière lorsqu'elle traverse un milieu donné. La permittivité du vide absolu est une constante fondamentale de la physique, qui détermine la vitesse de la lumière lorsqu'elle traverse du vide. Il n'existe aucun moyen connu de modifier la permittivité du vide absolu ; et, si quelqu'un en découvrait un, il commencerait à jongler avec les lois élémentaires de la physique.

Dans le cas présent, cette référence à la permittivité du vide absolu constitue ce que l'on appelle dans un jargon technique du "charabia pseudo-scientifique". Paranoïa n'est pas un jeu de science-fiction pure et dure (il serait parfaitement irraisonnable de penser qu'une mutation puisse un jour donner à un être humain le pouvoir de manger du plomb, sans parler de la faculté de lire dans les pensées d'autrui !). Cependant, en matière de pseudo-science comme ailleurs, il importe de "faire sérieux" ; donc, si vous devez inventer un quelconque charabia pseudo-scientifique, autant utiliser la terminologie des vrais scientifiques !

Gaz Polluant : adhère presque instantanément à toutes les surfaces solides, les recouvrant d'une couche visqueuse noirâtre, celle-ci, en plus d'être assez peu ragoutante, diminue l'indice de protection des armures reflect ; une fois recouvertes de gaz polluant, celles-ci n'ont plus qu'un indice L2 et elles ne retrouvent toutes leurs capacités protectrices que lorsque le personnage les nettoie. Cette opération nécessite 2 rounds complets et d'importantes réserves d'eau ou d'un autre solvant.

Gaz Hallucinogène : gaz contenant une puissante substance hallucinogène. A chaque round que passe un être humain dans le nuage gazeux, il doit réussir un jet d'Endurance s'il ne veut pas que la drogue commence à faire effet (s'il rate son jet, le personnage verra tous ses indices de compétence diminués de moitié pour tout le cycle diurne suivant — en effet, il ne saura plus ce qui tient du réel ou de l'imaginaire).

Remarque : les être non organiques (entre autres les robots) ne sont pas affectés par les gaz toxiques, vomitifs et hallucinogènes. Il en va de même pour les êtres humains porteurs de masques à gaz, de combinaisons de combat ou de combinaisons d'isolation.

Détonateurs pour Munitions de Fusicône

Les cartouches de fusicône sont généralement équipées de détonateurs par contact qui provoquent leur explosion au moment de l'impact (tous les projectiles de lance-projectiles sont également munis de ce dispositif) ; mais il existe d'autres types de détonateurs (tous étant adaptables aux divers types de cartouches) :

- **Détonateur Thermique** : il déclenche la mise à feu de la cartouche quand la température monte. A partir de quelle température au juste ? Cela varie d'une cartouche à l'autre : certaines attendront 30°, d'autres 100°, d'autres la température du corps humain, d'autres encore celle d'une explosion thermo-nucléaire. Lorsqu'un personnage réquisitionne des cartouches à détonateur thermique, il doit spécifier la température d'activation du dispositif et prier pour que l'employé de PLI ne se fasse pas de sac de nœuds.

- **Détonateur Gauss** : ce détonateur entre en action lorsqu'il est soumis à un important flux électromagnétique (celui-ci peut être causé par des armes à effet Gauss ou des engins énergétiques, ou encore par de puissants signaux radio ou des éclairs).

- **Télédétonateur** : ce type de détonateur est conçu pour entrer en action lorsqu'il reçoit un signal radio bien déterminé. Il est généralement employé avec un com-unit transformé pour émettre le signal convenu. Le PJ tire sa cartouche, la laisse retomber, et attend. Lorsqu'il voudra la faire exploser, il n'aura qu'à émettre le signal convenu. Seul problème, si la cartouche atterrit dans une zone couverte par un brouillage CME, elle n'explosera pas.

- **Détonateur à Retardement** : il entre en action un certain laps de temps après que la cartouche ait été tirée. Au bout de combien de temps au juste ? Comme pour les détonateurs thermiques, cela varie beaucoup, de la micro-seconde à l'ère géologique ! Là encore, le PJ peut essayer de spécifier la durée qu'il désire lorsqu'il réquisitionne ses cartouches ; il peut aussi réclamer des détonateurs réglables manuellement avant usage, mais ces derniers sont nettement plus rares que les pré-programmés.

Les Anomalies de Fonctionnement : les lance-projectiles et les fusicônes ont tendance à s'enrayer. Lors de cela se produit, si l'arme était chargée avec

autre chose que des cartouches dum-dum ou solides, le projectile engagé explose dans la chambre, détruisant l'engin et causant des dommages indiqués dans la Table des Armes ; de plus la cartouche en question produit ses effets habituels (éclairants, s'il s'agit d'une cartouche lumineuse).

Réparation : un jet de compétence suffit à remédier à l'enrayement ; si la cartouche engagée était de type solide ou dum-dum, l'arme peut donc à nouveau fonctionner ; dans le cas contraire elle est irrémédiablement perdue.

Les Autres Types d'Armes de Poing

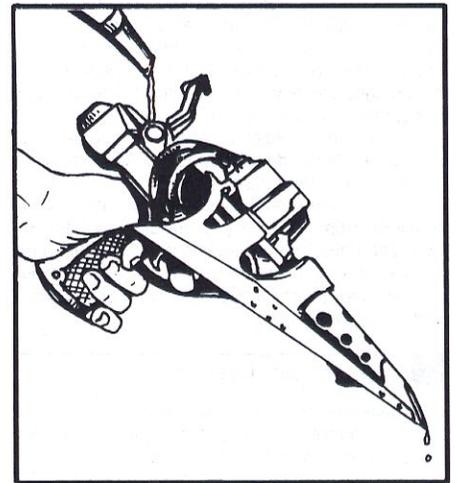
Les Armes Soniques

Les pistolets et fusils soniques sont des armes expérimentales qui projettent un faisceau cône de vibrations ultrasoniques mortelles.

Anomalies de Fonctionnement : l'arme se met à vibrer et vole en éclats, causant des dommages à son utilisateur (à considérer comme une attaque "E4" ; lancez le dé sur la Table des Dommages).

Réparation : Impossible !

Les Pistolets à Glace



Le pistolet à glace : il suffit d'ajouter un peu d'eau !

Ces armes congèlent l'eau avec laquelle on les alimente et décochent un tir nourri d'aiguilles de glace. Pour les recharger, il suffit de verser de l'eau dans l'embout prévu à cet effet.

Anomalies de Fonctionnement : la chambre de congélation peut se bloquer et atteindre des températures excessivement basses. Lancez le dé : si vous obtenez un nombre impair, elle explose carrément, criblant son utilisateur de petites aiguilles de glace (à considérer comme une attaque P8 ; lancez le dé sur la Table des Dommages).

Réparation : un jet de compétence réussi suffit à empêcher l'arme d'exploser, mais celle-ci n'en reste pas moins irréparable.

Les Armes Énergétiques

Les principes de fonctionnement des foudroyeurs et pistolets énergétiques sont entourés d'un tel secret que pratiquement personne ne les connaît. Le foudroyeur est une arme de taille imposante (environ 60 cm) que l'on manie d'une main, qui comporte des "ailerons" assez voyants et n'est pas sans ressembler à une Corvette. Le pistolet énergétique est une arme



beaucoup plus petite dont le canon se termine par une antenne entourée d'anneaux concentriques.

Anomalies de Fonctionnement : lancez le dé ; si vous obtenez un nombre pair, l'arme cesse de marcher ; si vous obtenez un nombre impair, elle se met brusquement à surchauffer et se désintègre (dans la deuxième éventualité, son utilisateur souffre de dommages ; à considérer comme une attaque "E8" ; lancez le dé sur la Table des Dommages).

Réparation : un jet de compétence réussi suffit à empêcher l'arme de se désintégrer mais, même dans ce cas, elle est inutilisable.

Les Pistolets à Aiguilles

Le pistolet à aiguilles ressemble fort aux armes de poing automatiques que nous connaissons, mais il s'avère être en plastique. Lorsque le tireur appuie sur un petit bouton situé sur la crosse, un clapet s'ouvre, laissant apparaître un faisceau de minuscules fléchettes de plastique. On recharge l'arme en retirant le petit cylindre creux qui renferme ces fléchettes et en le remplaçant par un nouveau (ce qui revient grosso modo à remplacer le ruban d'une machine à écrire ou d'une imprimante). Lorsqu'on fait feu avec cette arme, elle débite un tir continu de ces fléchettes.

Anomalies de Fonctionnement : il arrive que les fléchettes de plastique se coincent dans la chambre de compression et fassent exploser l'arme. Lancez le dé : si vous obtenez un nombre pair, l'arme est simplement inutilisable ; si vous obtenez un nombre impair, elle explose ; dans la deuxième éventualité, faites un jet sur la Table des Dommages pour tous les personnages se trouvant à moins d'un mètre de l'arme au moment de l'explosion (faites comme s'il s'agissait d'une attaque "P9").

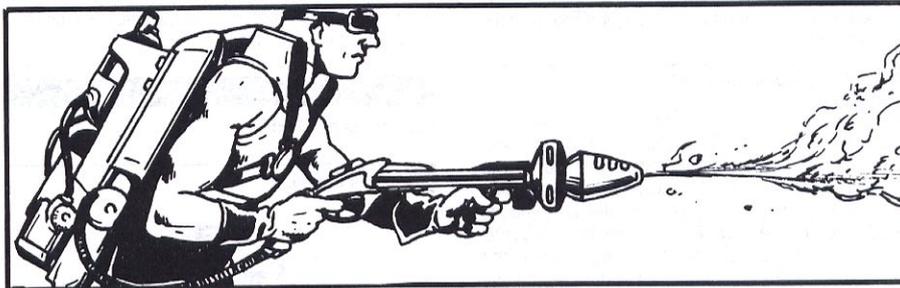
Réparation : un jet de compétence réussi suffit à régler le problème de l'enrayement et à empêcher l'arme d'exploser, mais le seuil à partir duquel elle présentera de nouveau une anomalie de fonctionnement est abaissé d'un point à chaque nouveau tir suivant la réparation.

Les Enflammeurs

Ce sont des sortes de mini lance-flammes qui projettent un mince jet de liquide enflammé à une vitesse prodigieuse.



Traître faisant une belle démonstration d'entortilleur.



Anomalies de Fonctionnement : cet appareil peut exploser. Lancez le dé : si vous tirez un nombre pair, l'arme cesse simplement de fonctionner ; si vous tirez un nombre impair, elle explose ; dans le deuxième cas, faites — pour le tireur — un jet sur la Table des Dommages (considérez qu'il s'agit de l'équivalent d'une attaque "F8").

Réparation : rien ne peut empêcher l'engin d'exploser, en revanche s'il se contente de s'enrayer, il suffira de réussir un jet de compétence pour le remettre en état de marche.

Les Etourdisseurs

Les étourdisseurs n'occasionnent aucune lésion, ils se contentent de "sonner" leur victime pendant plusieurs rounds de combat (pour déterminer au juste combien, lancez le dé, divisez le score obtenu par 2 et, le cas échéant, arrondissez par défaut). Pendant la période où il est sonné, le personnage touché ne peut entreprendre aucune action.

Anomalies de Fonctionnement : en cas d'anomalie de fonctionnement, tous les personnages se trouvant à moins de cinq mètres de l'appareil sont sonnés (pour savoir combien de temps, procédez comme indiqué ci-dessus)

Réparation : il suffit au personnage de réussir un jet de compétence pour réparer son arme ; s'il le rate il est lui-même sonné et l'arme reste à jamais inopérative.

Les Entortilleurs

Les entortilleurs projettent un cordon adhésif de quatre mètres de long qui s'enroule autour de la victime et rétrécit progressivement. Ces armes ne causent aucune lésion, mais, lorsqu'elles font mouche, vous devez lancer le dé sur la Table de Localisation des Atteintes afin de déterminer quelle partie du corps de la victime le cordon emprisonne. Si c'est la tête qui a été touchée, on considèrera que le cordon s'est enroulé autour du cou de la victime et, à moins qu'il n'en soit retiré, celle-ci mourra au bout de quelques rounds (pour savoir au juste combien, lancez le dé). Pour se défaire de ce nœud coulant, le personnage touché a besoin de l'aide d'une autre personne, mais l'opération ne demande qu'un round. Si le personnage est touché en un autre endroit, cette zone est immobilisée et il en perd provisoirement l'usage (là aussi, il suffit d'un round de combat et de l'aide d'un autre personnage pour le libérer).

Anomalies de Fonctionnement : l'appareil cesse de fonctionner.

Réparation : il suffit de réussir un jet de compétence pour réparer ; mais si le personnage le rate, le cordon de son entortilleur jaillit spontanément et vient s'enrouler autour de lui.

L'Artillerie Lourde

Les Lance-Flammes

Cet engin est le proche cousin des lance-flammes de la deuxième guerre mondiale ; c'est une arme très dévastatrice mais d'une utilité limitée dans des espaces clos (comme la plupart de ceux qui composent le Complexe Alpha) car le jet de liquide incandescent qu'il projette a la fâcheuse habitude de "rebondir" lorsqu'il rencontre un obstacle. Ces appareils ont aussi une non moins fâcheuse tendance à exploser et, comme leurs utilisateurs les portent dans un solide harnais, il leur est difficile de prendre leurs jambes à leur cou si les choses tournent mal.

Anomalies de Fonctionnement : explosion. Faites un jet sur la Table des Dommages pour tous les personnages se trouvant dans un rayon de cinq mètres (considérez l'explosion comme une attaque "F9").

Réparation : réussir un jet de compétence suffit à empêcher l'explosion, mais l'arme n'en reste pas moins inutilisable.

Les Gausseurs

Ces pistolets projettent un violent flux électromagnétique qui cause d'importants dégâts sur les robots et le matériel électronique ; ils sont par contre sans effets sur les êtres vivants.

Anomalies de Fonctionnement : lorsque ces armes présentent une anomalie de fonctionnement, elles cessent purement et simplement de marcher sans causer aucun dégât.



Réparation : il suffit de réussir un jet d'Électronique pour réparer.

Les Générateurs de Plasma

Les générateurs de plasma se composent d'un réservoir se portant sur le dos et contenant une bouteille magnétique remplie de plasma, et d'un tuyau rendu magnétiquement étanche, reliant ce réservoir à une sorte de lance d'arrosage manuelle. Un blindage protège le tireur de cette lance. Lorsqu'on fait feu avec cette arme, la lance projette une sphère de plasma (gaz porté à très forte température) qui se dilate au fur et à mesure qu'elle s'éloigne du tireur. Cette sphère progresse de cinq mètres par round de combat (encore qu'elle puisse être freinée ou détournée par le vent). Sa dilatation s'inscrit dans un cône de 60° dont la pointe est dirigée vers le tireur. Elle progresse ainsi pendant 4 rounds avant de se dissiper.

Remarque : si le personnage tire contre le vent, la boule de feu peut se retourner contre lui.

Les générateurs de plasma sont des armes bien plus puissantes que les lance-flammes — de fait, ils sont parmi les engins les plus meurtriers utilisés dans *Paranoia*. Malheureusement, comme les lance-flammes, ils se portent dans un solide harnais dorsal et se détraquent fréquemment.

Anomalies de Fonctionnement : elles sont signalées par un système d'alarme sonore. Quelques rounds de combat plus tard (pour déterminer au juste combien, lancez le dé et divisez le nombre obtenu par deux), l'arme explose (considérez la chose comme une attaque "F20" et lancez le dé sur la Table des Dommages pour chacun des personnages se trouvant dans un rayon de dix mètres).

Réparation : voilà un chapitre délicat : cette arme étant extrêmement coûteuse, l'Ordinateur risque d'être très fâché si elle est endommagée ; d'un autre côté, il est tout-à-fait compréhensible que le personnage préfère prendre ses jambes à son cou plutôt que de chercher à réparer !

Un jet de compétence réussi suffit à stopper le signal d'alarme ; mais pour empêcher l'arme d'exploser, il faut en réussir un deuxième ; et si l'on veut que l'engin se remette à fonctionner normalement, un troisième jet est nécessaire — bonne chance !

A propos, si un tir au laser venait à toucher la bou-

teille magnétique contenant le plasma, le générateur quitterait à jamais cette vallée de larmes...

Les Armes de Dexterité

Les Grenades



Ce sont, en quelque sorte, des engins ressemblant assez à... des grenades. Vous savez... ces machins qu'on balance sur l'adversaire... Contrairement aux autres armes dont le maniement est gouverné par la Dexterité, les grenades sont assimilées à des armes de tir (autrement dit, on les lance sur des cibles au lieu de s'en servir pour combattre au corps à corps), de sorte que tous les modificateurs applicables aux armes de tir les affectent aussi.

Anomalies de Fonctionnement : la grenade est défectueuse et refuse d'exploser.

Réparation : elle est positivement impossible.

Les Mains nues

Autrement dit, vos seuls poings... au moins, là, pas d'anomalies de fonctionnement !

Les Poings Américains

Ils n'ont rien de particulièrement américain, et d'ailleurs, qui, dans le Complexe Alpha, connaît la signification de ce mot désuet ? Ce sont de petits outils d'acier ou d'aluminium, pas particulièrement sujets aux anomalies de fonctionnement, eux non plus.

Les Couteaux, Massues, Épées et Matraques

Inutile de vous décrire ces armes-là, non ?

Anomalies de Fonctionnement : peuvent se briser.

Réparation : impossible (enfin, je suppose que vous pouvez toujours les ramener à la maison pour arranger la chose avec quelque colle miracle).

Les Neuro-Fouets

Armes vicieuses, en forme de fouet, qui ébranlent le système nerveux de leurs victimes de façon mordante.

Anomalies de Fonctionnement : la lanière risque de "rebondir" et de revenir frapper l'utilisateur du fouet (dans ce cas, faites un jet de dommage comme pour n'importe quelle victime de l'arme).

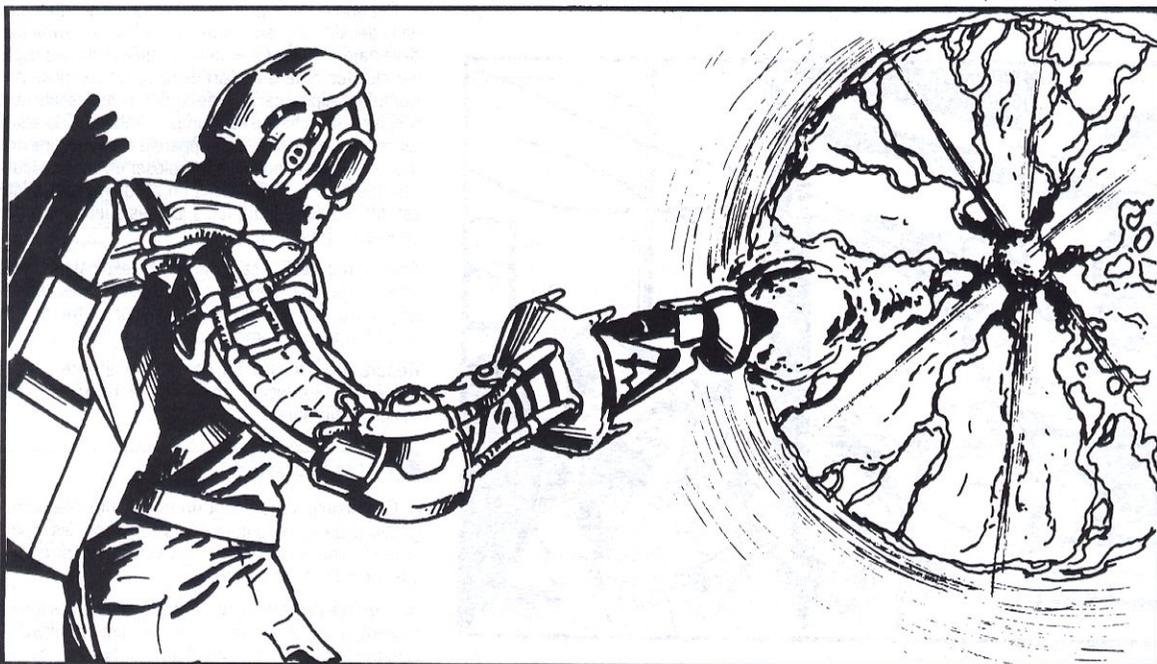
Réparation : néant (l'arme ne s'est pas détraquée, c'est celui qui la maniait qui a fait une boulette).

Les Épées de Force

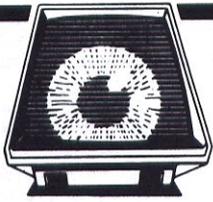
Il s'agit d'une sorte de fil à couper le beurre amélioré, une fibre monofilamenteuse gainée dans un champ de force et capable de trancher à peu près n'importe quoi hormis du neutronium.

Anomalies de Fonctionnement : le champ de force peut brusquement se dissiper, la fibre cessant alors d'être rigide et se transformant en une sorte de lanière incontrôlable qui peut venir fouetter l'utilisateur de l'arme. Dans ce dernier cas, ce dernier doit faire un jet de compétence : s'il le réussit, il sera indemne ; sinon lancez le dé sur la Table des Dommages.

Réparation : rien ne peut empêcher l'arme de se détraquer ; en revanche, il suffit de réussir un jet de compétence pour la remettre en bon état de marche.



Générateur de plasma en pleine action.



3. Les Robots

Le suffixe "bot" est une contraction du mot "robot", terme qualifiant tous les mécanismes non organiques doués d'une certaine intelligence et capables de jongler avec des abstractions et de tirer des conclusions personnelles de données apparemment sans relation entre elles (Waou ! super, ce baratin technique, vous ne trouvez pas ? Tout ça pour dire qu'ils pensent !).

Parfois, même si le terme n'est pas totalement approprié, nous qualifierons de robot des machines qui ne sont pas réellement intelligentes. Ainsi, tous les volbots ne sont pas équipés de cerveaux électroniques (seuls les plus sophistiqués le sont), nous emploierons pourtant ce terme de "volbot" pour décrire tous les appareils de ce type.

Les robots sont composés de deux types d'éléments : les unités centrales de traitement (UCT) et les périphériques. Une UCT est une matrice tridimensionnelle programmée, en silicone ou en gallium (bref, c'est le cerveau du robot). Les UCT sont généralement protégées par un solide emballage, sorte de boîtier qui vient s'encaster dans le corps du robot. Ce "cerveau" est la partie la plus sophistiquée et la plus difficilement remplaçable de tout robot ; le boîtier qui le renferme est généralement démontable, de façon à ce qu'on puisse au moins récupérer le cerveau au cas où le reste du mécanisme serait endommagé ou détruit.

Tout le reste : appendices moteurs (pieds), appendices manipulateurs (mains), orifices vocaux (bouches), vidéo scanners (yeux), est regroupé sous l'appellation de "périphériques".

Les cerveaux électroniques ne sont pas nécessairement interchangeables, ainsi, il serait déraisonnable de penser qu'un cerveau prélevé sur un volbot puisse faire fonctionner correctement un docbot (en effet le cerveau d'un volbot est programmé pour le pilotage d'un véhicule aérien et non pour la remise en état d'humains blessés). Cependant, il peut arriver que des UCT soient reconditionnées et programmées par l'Ordinateur pour accomplir de nouvelles tâches ; le résultat laisse parfois un peu à désirer, exemple :

Le PJ : Frotbot XRT-4-331, quelles sont vos principales fonctions ?

Le Robot : Assurer le nettoyage et l'assainissement des locaux.

Le PJ : Fonctions antérieures ?

Le Robot : Combob employé en centre d'extermination.

Le PJ : Votre dernière mission de nettoyage ?

Le Robot : Balayer la vermine dans le Secteur XXX...

Ce genre de glissement de sens n'est pas chose rare ; l'opérateur de ce type de robots devra donc se montrer vraiment explicite dans ses instructions s'il ne veut pas que son serviteur mécanique confonde balayage et extermination !

Le Mode de Pensée des Robots

Ce sont des appareils d'une logique implacable et leur mode de pensée s'en ressent. Donc, inutile d'essayer de prendre un robot par les sentiments... d'ou la raison d'être de la compétence de Logique Spécieuse.

Tous les robots sans exception sont programmés pour obéir aux Cinq Lois de la Robotique (version révisée) ; premièrement, ils doivent suivre les instructions de l'Ordinateur ; deuxièmement, celles des humains,

sauf si elles sont en contradiction avec celles données par notre Ami ; troisièmement, ils doivent essayer de se préserver de tout dommage, sauf si cela implique de désobéir à l'une des deux premières lois. Les robots ne possèdent pas de niveau d'accréditation : ils sont tous considérés comme inférieurs au dernier des humains. En revanche, nombre de ces appareils sont programmés pour n'accepter des instructions que d'humains possédant au minimum tel ou tel niveau d'accréditation.

L'obéissance aux cinq lois fondamentales est garantie par les circuits asimoviens des robots ; mais chez certains, ces circuits sont défectueux ou ont été carrément retirés, ils peuvent donc commettre des actes relevant de la trahison (par exemple désobéir à l'Ordinateur ou à des humains). On dit de ces robots qu'ils ont été "frankensteïnisés", ce sont en quelque sorte les équivalents robotiques des traîtres humains.

De nombreux robots craignent les humains et leur en veulent en raison de l'immense pouvoir qu'ils détiennent sur leurs cousins mécaniques ; ces robots ont souvent tendance à interpréter les instructions qu'on leur donne de la façon la plus contrariante et improductive possible ; il est donc sage de se montrer extrêmement précautionneux lorsqu'on leur donne des ordres.

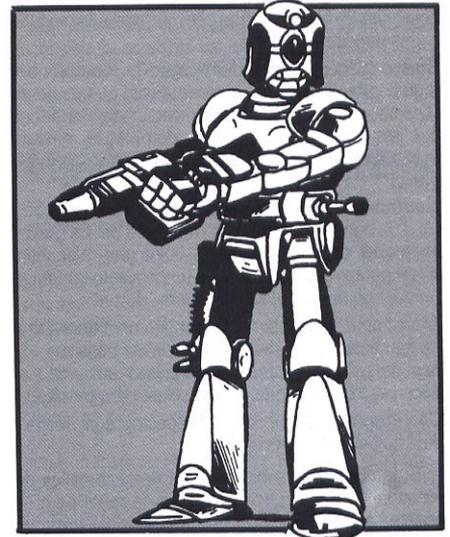
Cartes Mémoires et Mémoire Constante

Chaque robot dispose d'un certain capital constant de mémoire réparti en plusieurs secteurs mémoriels ; chacun de ces secteurs correspond à un indice de compétence de 1 dans une discipline donnée ; vingt secteurs mémoriels donnent donc à un robot un indice de 20 dans une compétence donnée ou encore un indice de 1 dans 20 compétences différentes (ou tout autre combinaison possible à partir de 20 points de compétence).

En règle générale, les logiciels introduits dans un robot sont rarement changés. Cependant, certains robots peuvent se voir attribuer des logo-cartes (ensemble de puces d'à peu près la même taille que les disquettes que nous connaissons et où est "stocké" un certain capital mémoriel spécialisé). Le robot peut lui-même introduire des logo-cartes dans la fente prévue à cet effet (exactement comme vous glisserez une disquette de jeu vidéo dans votre petit ordinateur) et faire entrer ces logiciels dans sa mémoire constante.

Chaque logo-carte renferme un logiciel correspondant à un indice de compétence précis dans une discipline donnée ; ainsi, un robot qui a ingurgité une logo-carte intitulée "Armes Laser 7" se retrouve à même d'utiliser n'importe quelle arme laser avec un indice de compétence de 7. Signalons quand même qu'un robot ne possédant pas au moins 7 secteurs mémoriels ne peut assimiler un tel logiciel. S'il en possède 7 ou plus, mais que certains sont déjà occupés par d'autres logo-cartes, il devra "effacer" certains de ces logiciels pour laisser la place à la logo-carte de compétence en laser.

Remarquez que, si une logo-carte donne à un robot une certaine connaissance d'une compétence donnée, la capacité qu'il aura de s'en servir reste cependant conditionnée par le hard-ware de l'appareil. Ainsi, un grubot possédant une logo-carte en "Médecine 15" risque malgré tout d'avoir quelque difficulté à pratiquer la micro-chirurgie car ses appendices manipulateurs



Combob standard : ce n'est pas le meilleur ami de l'homme !

sont de la taille d'une rame de métro.

A propos, les rumeurs selon lesquelles PLI se trompe parfois dans l'étiquetage des différents logiciels sont parfaitement fantaisistes ! On n'a jamais vu de PJ s'apercevoir à l'usage qu'un robot qu'il croyait doté d'une certaine compétence par une logo-carte donnée en possédait en fait une fort différente. Cela n'arrive positivement jamais !

Quant aux bruits qui courent prétendant que certains robots souffrant de profonds troubles de la personnalité peuvent les transmettre à d'autres robots via les logo-cartes qu'ils ont utilisées, ils sont parfaitement infondés. D'ailleurs, les rumeurs relèvent de la trahison.

Les Combats auxquels participent des Robots

Les combats auxquels participent des robots sont presque identiques à ceux qui opposent seulement des humains. Les robots possèdent des compétences en armes, tout comme les êtres humains. Certains sont dotés d'armes intégrées (similaires à celles qu'emploient les clones), d'autres, d'appendices manipulateurs identiques ou presque à ceux des humains et qui leur permettent d'utiliser les mêmes armes qu'eux. Si un robot est équipé de plusieurs armes, il peut, au cours d'un seul round, faire feu avec toutes. Les robots peuvent être dotés d'armures ou de blindages qui leur offrent une protection équivalente à celle que peut fournir à un clone une armure classique. Les guerbots sont parfois même plus efficacement protégés qu'un humain ne pourrait l'être.

Lorsqu'un robot intervient dans un combat, les facteurs importants à prendre en compte se résument à trois : les compétences en armes de l'engin, le type d'armes qu'il possède (qu'elles soient intégrées à ses membres ou indépendantes) et l'indice de protection du blindage de l'appareil.



Equivalents Robotiques des Dommages subits par des Humains

Lorsque vous lancerez le dé sur la Table des Dommages pour déterminer le type de lésion dont souffre un robot, des termes tels que "blessé" ou "mort" risquent de vous sembler à juste titre inappropriés ; voici donc des équivalents que vous pourrez leur substituer :

Sonné : court-circuité ; le robot, sous le choc d'un court-circuit momentané ne peut entreprendre aucune action pendant un round.

Blessé : légèrement endommagé ; le robot souffre d'un dommage mineur qui ne nécessite qu'une petite réparation ; appliquez un modificateur de - 4 à tous ses jets de compétence (deux dommages mineurs successifs donnent l'équivalent d'un dommage grave).

Neutralisé : gravement endommagé ; le robot souffre d'un dommage majeur se traduisant par de graves anomalies de fonctionnement voire une mise hors d'état pure et simple ; s'il subit un nouveau dommage (mineur ou majeur) il se retrouvera "détruit".

Mort : détruit ; le robot est complètement hors d'état de fonctionner, aucune réparation n'est possible ; on peut par contre en récupérer des pièces (en particulier le cerveau électronique qui est solidement protégé).

Désintégré : idem ; c'est la destruction totale ; aucune pièce n'est récupérable.

Si le dommage subit implique des anomalies de fonctionnement, légères ou graves, le robot peut se mettre à agir de façon bizarre et imprévisible. Improvisez pour le plus grand plaisir de vos joueurs et... le plus grand inconfort de leurs personnages.

Les Différents Types de Robots

Les Docbots

Les docbots sont des robots à vocation médicale. Leur degré de complexité varie grandement, ce qui donne des modèles allant du secouriste à l'unité de soins intensifs et de chirurgie entièrement automatisée. Chaque modèle se définit en fonction de son indice de compétence en Médecine ; cela va du Docbot Modèle I (indice de compétence de 4), au Docbot Modèle XII (engin de la taille d'une pièce et possédant un indice de compétence en Médecine de 15).

Celui que les Clarificateurs connaissent le mieux est le modèle V, lequel possède un indice de Médecine de 8. Il est bâti comme un nain humain solidement charpenté et peut suivre des clones à peu près partout. Il possède dans son torse massif l'équivalent d'une petite antenne médicale mobile comprenant une véritable pharmacie avec entre autres, des analgésiques, des coagulants, des peptides, des amphétamines et des émétiques ; des fournitures médicales, un laboratoire d'analyse bio-chimique miniaturisé ; de confortables réserves de plastichair et un équipement d'intervention chirurgicale d'urgence.

Le Modèle V étant capable de greffer des membres, d'arrêter des hémorragies et de cautériser pratiquement toutes les blessures (à l'exception des plus monstrueuses), même un personnage très grièvement blessé ne mourra pas forcément si un docbot de ce type se trouve à proximité. Grâce aux drogues que peut fournir ce robot, même un blessé grave pourra être suffisamment anesthésié et revigoré pour repartir joyeusement (ou presque) se jeter dans le combat tête baissée. (Au cours d'une mission, l'opérateur officiel d'un docbot a toute autorité pour ordonner à la machine d'administrer à un Clarificateur le traitement qui s'impose — quel qu'il soit — afin que ce membre de l'équipe soit de nouveau opérationnel et efficace.

Lorsqu'un docbot est attribué à une équipe de mission, on lui désigne un opérateur officiel (pas nécessairement le leader) et il n'obéit plus qu'aux instructions de ce personnage. Ce dernier peut, s'il le désire, se désigner un "second" qui le remplacera en cas de décès prématuré et qui pourra à son tour se désigner un "second" dans la même éventualité, etc...

Les Utilibots

Ce sont des robots polyvalents conçus pour pouvoir se charger d'à peu près toutes les tâches qu'un être humain est capable d'accomplir. Ils mesurent environ 1,50 mètre de haut et se déplacent au moyen de deux chenillettes de plastique souple fixées sous un châssis flexible et articulé. Une tourelle cylindrique correspondant grosso modo au tronc d'un être humain et montée sur ce châssis comporte en son sommet tout un enchevêtrement de senseurs et de communicateurs, lesquels occupent à peu près autant de place qu'une tête humaine et remplissent approximativement les mêmes fonctions. Cette tourelle est aussi munie de deux "bras", dont le fonctionnement est calqué sur celui des membres supérieurs des humains.

Les cerveaux électroniques des utilibots sont véritablement intelligents et, de ce fait, ont une personnalité propre, semblable à celle d'un humain. De plus, ils sont dotés d'un important capital mémoriel reprogrammable qui permet à leur utilisateur de leur faire ingurgiter de nombreuses logo-cartes. Ainsi, n'importe quel utilibot possède virtuellement toutes les compétences (si, bien sûr, on lui fournit les logiciels correspondants). Vues les limites mémorielles de certains modèles particuliers, ces robots ne peuvent simultanément mettre en mémoire qu'un certain nombre de logo-cartes. Cependant, il faut seulement trois rounds de combat à un utilibot pour se reprogrammer (il lui suffit de retirer la logo-carte de son choix pour la remplacer par une autre — exactement comme vous changez vos cassettes de jeux vidéo sur votre petit ordinateur).

Autres Types de Robots

Les docbots et les utilibots sont les engins les plus fréquemment utilisés par les PJs, cependant, il existe d'autres types de robots, citons par exemple :

Les Frotbots : ce sont de petits robots stupides montés sur des brosses à récurer rotatives et divers instruments de nettoyage ; ils assurent la propreté du Complexe Alpha.

Les Guerbots : ces machines meurtrières sont utilisées par les Forces Armées dans leur incessant combat contre les commies. Ils sont notoirement connus pour leurs armes efficaces et leur fâcheuse tendance à avoir des circuits asimoviens défectueux.

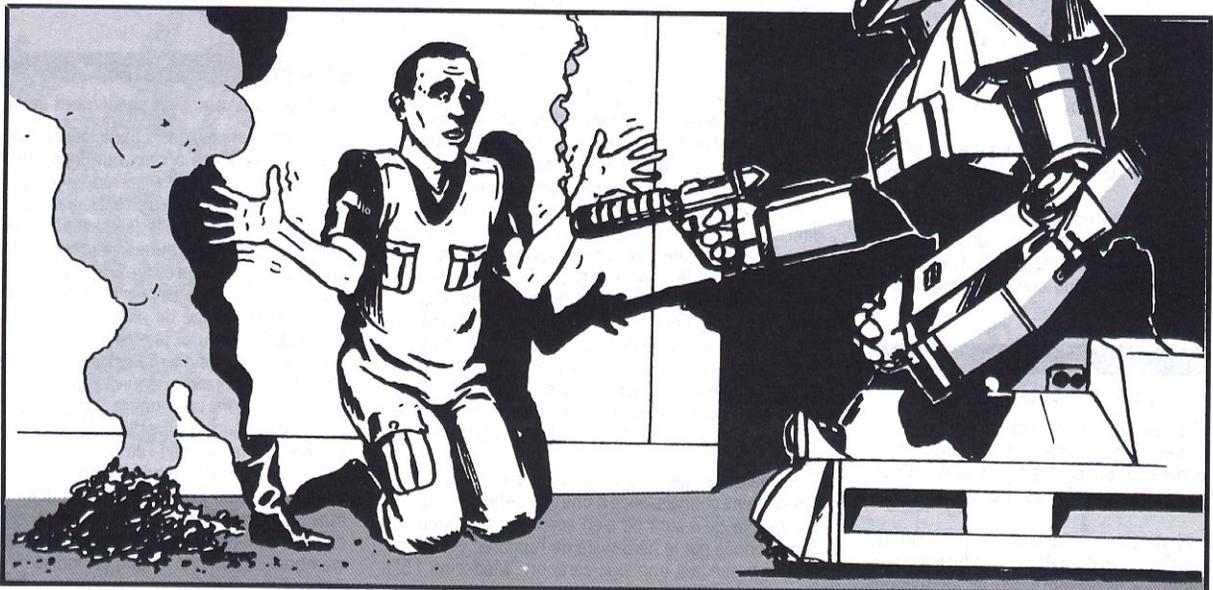
Les Combots et les Gardbots : ils sont un peu moins bien armés que les guerbots.

Les Profbots : ce sont eux qui assurent l'éducation des enfants du Complexe Alpha.

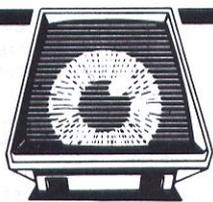
Les Volbots : ce sont des engins de transport aérien doués d'intelligence (voir ci-après la section "Véhicules").

Les Anibots et les Comibots : moins on en parle, mieux on se porte !

Il existe bien d'autres types de robots, et ne vous gênez pas pour en inventer au pied levé (ou courir acheter "Paranoïa Aigüe", qui vous fournit tout un tas de règles brillantes sur ces machines, et, entre autre, sur la façon de créer des PJs-robots !).



La Logique Spécieuse : compétence indispensable pour demander grâce à un guerbot.



4. Les Communicateurs

La Table des Articles Divers vous indique le prix et l'accréditation requise pour tout un tas d'appareils de communication (que nous appellerons "communicateurs", pour abrégé). Il peut s'agir soit d'engins portatifs (souvent attribués à des équipes de Clarificateurs, surtout si elles s'aventurent à l'Extérieur) soit d'appareils montés sur des véhicules.

Description des Divers Types de Communicateurs

Les Téléphones de Campagne : ces communicateurs sont composés de deux ou plusieurs combinés téléphoniques reliés par des fils. Les messages sont véhiculés par ces fils, qui peuvent être soit aériens soit souterrains (dans le deuxième cas, ils sont dissimulés et protégés). Ces appareils permettent de communiquer sans pour autant briser le silence radio. Les fils présentent par contre deux gros désavantages : ils limitent la mobilité des correspondants et ils peuvent être coupés. Autre problème, un tir d'arme à effet Gauss rend inopérables tous les téléphones de campagne se trouvant dans un rayon de cinq cents mètres.

Téléphones de Campagne "Protégés" : ils sont identiques aux précédents mais leurs fils sont protégés des armes à effet Gauss ou CME.

Les Com-units I : ce sont les équivalents de nos talkies-walkies ; ils peuvent émettre sur cinq canaux avec une portée d'environ dix kilomètres (plus, si un appareil de communication plus puissant se trouvant dans ce périmètre relaye les signaux émis. Notons qu'à

l'intérieur du Complexe Alpha, ceux-ci peuvent être bloqués par des murs, des portes ou des plafonds.

Les Com-units II : ces appareils qui pourraient tenir tout entiers dans le boîtier d'un dictionnaire sont des versions plus puissantes du com-unit I. Ils peuvent utiliser toutes les fréquences radio et permettent de choisir la longueur d'onde sur laquelle on souhaite émettre. On peut aussi effectuer un balayage des fréquences afin de capter les messages émis par d'autres com-units. Les com-units II ont une portée utile de cent kilomètres sur ondes courtes et celle-ci s'étend à l'horizon pour toutes les autres gammes d'ondes. A l'intérieur du Complexe Alpha, les signaux émis par ces appareils peuvent être bloqués par des objets métalliques massifs.

Les Com-units III : ces appareils, encore plus puissants, ont une portée pratiquement illimitée. Sur ondes courtes, ils peuvent couvrir la planète ; sur toutes les autres gammes d'ondes leur portée est limitée à l'horizon. Ces communicateurs non portatifs sont d'ordinaire installés à bord de véhicules (par exemple des volbots). On les utilise rarement à l'intérieur du Complexe Alpha car les signaux qu'ils émettent sont assez puissants pour perturber les réseaux de communication standard.

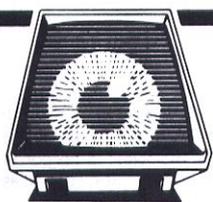
Les Com-units IV : c'est ce qui se fait de plus puissant en matière de communicateurs ; ces engins peuvent émettre simultanément sur un maximum de cent longueurs d'ondes différentes, ils sont de plus munis de prises jack qui permettent le branchement de divers appareils de télémétrie. Il est ainsi possible de brancher sur un com-unit IV un thermomètre électronique et de recevoir sur une longueur d'onde préalablement

choisie des signaux donnant la température ambiante. Ce modèle de com-unit est le plus souvent installé sur des appareils d'exploration à bord desquels ne se trouve aucun être humain, ou encore sur des robots perfectionnés.

Les Règles de Base Portant sur les Communications

On demande aux personnages de rester en contact permanent avec le Complexe Alpha. Ne pas observer cette règle relèverait de la trahison (mais aurait plus de chances d'être sanctionné par des points de trahison que par une exécution sommaire). Pour toute expédition loin du Complexe Alpha, on demande à chaque personnage de transporter un com-unit II (à moins que l'équipe ne se soit vue attribuer un véhicule doté d'un com-unit II, III ou IV ; auquel cas les personnages devront transporter de simples com-units I, leurs messages étant relayés par une unité plus puissante jusqu'aux récepteurs de l'Ordinateur).

Les communicateurs que transportent les personnages émettent constamment des signaux, de sorte que l'Ordinateur peut toujours savoir ce qui se passe. Il est possible d'éteindre un com-unit mais avant de le faire on doit en demander la permission à l'Ordinateur, sans quoi on sera pénalisé par des points de trahison (les rumeurs selon lesquelles le com-units éteints sans autorisation exploseraient violemment au nez de leurs utilisateurs sont parfaitement infondées et purement séditieuses).



5. Les Multicorders

Les multicorders sont des appareils de détection polyvalents. Tous sont équipés de divers senseurs et fonctionnent à l'aide de programmes se présentant sous la forme de disquettes plastique. Ces programmes permettent à l'appareil de traiter et d'afficher sous diverses formes utiles les données fournies par ses senseurs. Il existe quatre modèles de multicorders, leurs numéros variant de I à IV en fonction de leur degré de sophistication.

Les Différents Modèles de Multicorders

Le Multicorder I : appareil portatif souvent utilisé pour des missions se déroulant à l'Extérieur (ou comme outil d'appoint dans d'autres types de missions). Ce multicorder ne peut fonctionner que sur un seul programme à la fois.

Le Multicorder II : existe en deux versions, l'une portative (assez encombrante) l'autre destinée à être installée sur un véhicule. Peut fonctionner simultanément sur trois programmes.

Le Multicorder III : il est toujours installé sur des véhicules ou de grands robots. Peut fonctionner simultanément sur cinq programmes.

Le Multicorder IV : c'est le plus puissant de la série, lui aussi n'équipe que des véhicules ou de grands robots ; peut fonctionner sur dix programmes en même temps.

Les Divers Programmes de Multicorders

Radar : utilisable sur tous les modèles. Permet d'obtenir toute une palette d'images radar traitées de diverses manières et à des échelles différentes. La portée efficace du radar varie en fonction du modèle du multicorder utilisé : modèle I, 1 km ; modèle II, 10 km ; modèle III, 100 km ; modèle IV, 1.000 km (quel que soit le modèle utilisé, sa portée maximale peut être limitée par des obstacles).

Infrarouge : utilisable sur tous les modèles. Permet d'obtenir toute une palette d'images infrarouges traitées avec des degrés de grossissement variables et sur

lesquelles sont visualisées les différences de températures. Les zones chaudes apparaissent dans des tons plus vifs que les zones fraîches. Les animaux et les êtres humains tranchent sur leur environnement, quant au sillage d'un appareil à réaction, il se présente sous la forme d'une traînée lumineuse d'une intensité caractéristique. La portée utile du senseur varie en fonction du modèle de multicorder utilisé (modèle I, 100 m ; modèle II, 1 km ; modèle III, 10 km ; modèle IV, 100 km).

Détection Radio-Radar : fournit toute une palette d'images traitées sur lesquelles apparaissent les zones à partir desquelles sont émis des ultrasons ou des ondes radio. Permet également d'utiliser le multicorder comme récepteur radio. La portée utile varie en fonction du modèle de multicorder utilisé (modèle I, 10 km ; modèle II, 100 km ; modèle III, 1.000 km ; modèle IV, 5.000 km).

Visionnage : fonctionne comme une caméra vidéo dotée d'un certain nombre de perfectionnements permettant entre autres d'agrandir, d'identifier des images et d'obtenir des mises au point automatiques. C'est l'élément du senseur vidéo de la plupart des



robots qui leur permet de transmettre directement ce qu'ils "voient" à un surveillant, un opérateur ou à l'Ordinateur. Ce programme est utilisable avec tous les modèles de multicorders ; la portée utile se limite au champ de vision.

Rayons X : n'est utilisable que sur les modèles I et II. Permet de se servir du multicorder comme d'une machine radioscopique portable, essentiellement à des fins médicales. Portée : trois mètres.

Détection de Radioactivité : fournit des graphiques illustrant les taux et les types de radioactivité que présente l'environnement.

Traduction : utilisable sur tous les modèles. Il existe un programme par type de langue, permettant une traduction sommaire d'une langue dans une autre. Plus le multicorder employé est sophistiqué, plus la traduction est fidèle et précise. Tous les multicorders peuvent effectuer des traductions de matériaux oraux, mais seul le modèle IV est capable de fournir en plus des traductions sommaires de textes imprimés (encore faut-il qu'ils soient rédigés dans certaines langues).

Cartographie : utilisable sur tous les modèles de multicorders. Permet de stocker et d'afficher un grand nombre de cartes et d'avoir accès par radio à des bibliothèques cartographiques. Pour utiliser ce programme l'opérateur du multicorder doit préciser sa position présente, après quoi l'appareil affichera sur demande la carte correspondante, avec mentionnés dessus les caractéristiques du terrain, la position du personnage et son itinéraire.

Détection de Mensonge : utilisable sur tous les modèles. Le multicorder doit être connecté à des électrodes branchées sur le sujet interrogé. Il interprétera ensuite les réactions verbales et bio-chimiques de ce dernier à une série de questions et en déduira si ses affirmations sont sincères, mensongères ou équivo-

ques. Ce test n'est pas d'une fiabilité totale (lorsqu'un personnage essaye de mentir alors qu'il est relié au détecteur de mensonge, demandez-lui de faire un jet d'Aplomb).

Détection d'Activités Psi : n'est utilisable que sur les modèles II, III et IV. Si une quelconque activité psionique est exercée dans les environs, elle sera détectée et visualisée. Ce programme est expérimental et peu fiable : la présence d'une activité psi est généralement détectée de façon correcte, mais on ne peut guère se fier aux indications fournies sur la direction d'où elle est censée provenir et la distance (on dit qu'il y a activité psi chaque fois qu'un personnage fait usage d'un pouvoir mutant de nature psionique). La portée utile varie en fonction du modèle de multicorder utilisé : modèle II, 0 à 25 m ; modèle III, 0 à 100 m ; modèle IV, 0 à 1 000 m).

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

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

Diagnostic sur Robot : utilisable sur tous les modèles. Effectue une série de tests adaptés aux divers types et modèles de robots afin de déterminer la nature et la gravité de leurs dommages ou anomalies de fonctionnement. Remarque : ne signale que les altérations touchant au hardware proprement dit, ne permet pas de repérer les robots frankensteinisés.

Diagnostic Médical : utilisable sur tous les modèles. Analyse des échantillons de sang ou de tissus afin de découvrir, s'il y a lieu, la présence de corps étrangers (bactéries, virus, etc...). Détecte également les déséquilibres chimiques et les troubles génétiques. Installation standard sur de nombreux modèles de robots.

Enregistrement : utilisable sur tous les modèles. Peut fonctionner comme un magnétophone ou un magnétoscope ; est également capable d'enregistrer des images, des données ou des interprétations fournies par n'importe quel autre programme du multicorder. Le programme enregistrement est automatiquement introduit dans le ou les multicorder(s) — portatif(s) ou installé(s) sur véhicule — attribué(s) aux Clarificateurs pour leurs missions. Il permet ainsi d'obtenir un enregistrement complet des activités de l'équipe, lequel est souvent retransmis en simultané à l'Ordinateur, de façon à ce qu'il puisse suivre pas à pas le déroulement de la mission. Trafiquer un multicorder pour qu'il ne conserve pas un enregistrement intégral de la mission relève de la trahison.

Effacement : si l'on introduit ce programme dans un multicorder, l'appareil efface toutes les cassettes qu'il contient — qu'il s'agisse d'autres programmes ou de simples enregistrements. Le multicorder lui-même ne subit aucun dommage, mais pour qu'il soit de nouveau opérationnel, il faut lui fournir de nouvelles microplaquettes de programmes.



6. Les Véhicules

Aucun citoyen ne peut (légalement) posséder de véhicule en propre ; mais un personnage Ultraviolet peut réquisitionner n'importe quel véhicule quand ça lui chante. Les véhicules sont attribués aux Clarificateurs, à titre provisoire, en fonction des exigences spécifiques de chaque mission — et des appareils disponibles.

Utilisation des Véhicules

Normalement, tous les personnages sont capables de faire marcher un véhicule sur pilote automatique sans l'aide de l'Ordinateur ; tous les PJs possédant une compétence en utilisation et réparation peuvent en outre piloter des véhicules manuellement.

Les conducteurs n'ayant pas les compétences voulues se débrouillent toujours pour s'attirer des ennuis, généralement des ennuis qui leur sont fatals. S'ils ont la chance que leurs erreurs ne leur coûtent pas la vie, ils auront pour perspective d'écoper de sévères amendes pour détérioration de matériel de valeur. Cela encourage bien évidemment les Clarificateurs à faire extrêmement attention aux véhicules qui leur sont attribués ; malheureusement, il ne suffit pas toujours de faire extrêmement attention...

Pour chaque véhicule, il existe un niveau d'accréditation requis ; n'importe quel personnage possédant au moins ce niveau peut avoir accès au manuel d'utilisation de l'engin, et donc connaître son mode d'emploi

et ses capacités. Sauf circonstances exceptionnelles, les véhicules ne sont attribués qu'à des personnages possédant l'accréditation requise.

Cependant, l'Ordinateur considère les missions Clarificatrices comme étant de la plus haute importance pour le Complexe Alpha et donne des moyens généreux aux équipes qui en ont besoin. Il arrive donc souvent que des Clarificateurs se voient confier des véhicules normalement réservés à des personnages d'accréditation bien plus élevée que la leur (Bleue, Indigo, voire Violette). Ces engins sont extrêmement puissants et souvent pourvus d'armes colossales. Malheureusement, les Clarificateurs qui se les voient confier ne possèdent pas l'accréditation requise pour se procurer les manuels d'utilisation correspondants, et l'Ordinateur n'est pas prêt de permettre des dérogations à des règlements aussi importants.

Essayer de piloter un véhicule sans connaître ses capacités peut s'avérer frustrant :

Le PJ : OK, c'est parti pour le décollage !

Le MJ : Dans un impressionnant vrombissement, la rampe de lancement lâche toute la pression et vous propulse hors du silo à une vitesse de Mach 3. Gone-R est aspiré hors de l'habitacle par la pression de l'air, il vole par le hublot...

Le PJ : J'appuie sur le bouton "Fermeture des hublots".

Le MJ : Il est où, ce bouton ?

Le PJ : Ben... Je suppose que c'est celui-là, près de l'accouder...

Le MJ : Aïe, le système d'éjectage d'urgence ! Nouveau vrombissement ! Détonations au niveau des systèmes de verrouillage, le cockpit et les portes sont projetés en l'air... A propos, est-ce que tu as attaché ta ceinture de sécurité ?

Le PJ : Quelle ceinture de sécurité ?

Le MJ : Hahaha ! Ton siège est éjecté vers le haut à une vitesse prodigieuse, bien entendu, tu en tombes ; tu te retrouves brutalement dans d'incroyables turbulences ; c'est que ça souffle, à Mach 3 ! (Le MJ lance le dé)... Blessé ! Bon, te voilà en chute libre... En bas, tu vois tourbillonner de façon démentielle une étrange chose bleue, verte et marron — ça occupe un hémisphère complet...

Le PJ : La Terre ?

Le MJ : Exact ! Tu entends un troisième bruit assourdissant, tout près... et un parachute s'ouvre. Le siège vide descend maintenant très lentement, suspendu à ce parachute... La chose bleue, verte et marron approche rapidement, que fais-tu ?

Le PJ : J'écarte les bras autant que je peux...

Le MJ : OK... BLAM ! Remplacement clonique ; nouveau briefing ; passage au Matériel ; petite visite à R & C... Les remplaçants clones de votre petite équipe sont conduits jusqu'à la Station Expérimentale de Lancement de Volbots. L'officier de service vous reçoit en hochant tristement la tête : "J'espère bien que vous vous débrouillerez mieux que la dernière équipe !"



Les Grandes Catégories de Véhicules

Les Chenillettes : ce sont des véhicules tous terrains munis de chenilles et utilisés pour les missions se déroulant à l'Extérieur. Il en existe des modèles de tailles et d'apparences différentes. Certaines ont été spécialement conçues pour le transport de troupes, d'autre pour acheminer vers le Complexe Alpha des matières premières venant de l'Extérieur. Il existe également des modèles blindés destinés à un usage militaire. De façon générale, ces engins sont relativement lents mais ils sont capables de se déplacer sur des terrains extrêmement accidentés et sont assez sûrs comme véhicules amphibies pour traverser les eaux calmes des lacs et des fleuves.

Les Automobiles : c'est le type de véhicule le plus répandu dans le Complexe Alpha ; il correspond grosso modo aux voitures individuelles, camionnettes et fourgons que nous connaissons. Ce sont des "auto" mobiles dans la mesure où elles peuvent être branchées directement sur les systèmes de guidage automatiques enterrés sous les voies de circulation du Complexe Alpha ; mais on peut aussi les conduire manuellement (lorsque les rails de guidage sont hors service ou qu'il faut effectuer des manœuvres sortant de l'ordinaire). Il existe des modèles de toute les tailles et de toutes les formes ; le parc automobile du Complexe Alpha est relativement bien fourni.

Les Hovercrafts : il s'agit d'une catégorie spéciale de véhicule à coussin d'air qui étaient très en vogue aux temps de l'Histoire Enregistrée. Ces engins sont encore utilisés à l'Extérieur, lorsque les missions confiées permettent d'emprunter les antiques routes datant de cette époque. Les hovercrafts sont également capables de traverser des lacs et de larges rivières. Sur les routes en bon état et les eaux calmes, ils peuvent atteindre des vitesses importantes ; mais ils sont assez peu sûrs lorsqu'on les emploie sur des terrains accidentés ou des étendues d'eau agitée. Munis d'un armement et d'un blindage assez limités, ils font de piètres véhicules de combat. Il existe différentes tailles d'hovercrafts mais le modèle le plus fréquemment utilisé par les équipes de Clarificateurs en mission a une capacité de quatre à six personnes.

Les Hélicoptères : ils ressemblent énormément à ceux que nous connaissons. Les petits modèles deux places sont relativement fréquents. En plus des hélicoptères destinés au transport de troupes ou de matériel, et de ceux conçus pour les opérations de protection, il existe un petit modèle de combat, à réaction, pouvant atteindre de grandes vitesses et extrêmement maniable.

Les Volbots : on regroupe sous ce terme quantité d'avions différents ayant ceci de commun qu'ils possèdent des systèmes de commande robotisés. Les modèles les moins sophistiqués ont simplement des pilotes automatiques élaborés et des dispositifs assistés par ordinateur pour les combats. Les volbots plus complexes sont dirigés par des cerveaux électroniques doués d'intelligence (et de personnalités propres, comparables à celle des humains, c'est-à-dire imprévisibles). Pour la plupart de leurs missions, les Clarificateurs d'un niveau d'accréditation peu élevé se voient attribuer des volbots, car ils n'ont ni les compétences ni l'accréditation requise pour commander manuellement d'autres appareils aériens. Les plus gros problèmes que l'on rencontre avec les volbots viennent des cerveaux électroniques, souvent loufoques, qui les commandent.

Les Transbots : ces engins correspondent aux véhicules de transport par rail, à la fois tracteurs et remorqueurs que nous connaissons. Chaque transbot est dirigé par un cerveau électronique mais il peut aussi être conduit manuellement par des chauffeurs compétents lorsque les systèmes de guidage automatiques d'une voie de circulation ne sont plus entretenus (ou qu'ils n'ont jamais été installés). A l'Extérieur, on peut

aussi utiliser ces véhicules sur des routes — si elles n'ont pas été trop sérieusement endommagées. Les transbots ne sont pas conçus pour le transport de passagers, mais des traites (et parfois des Clarificateurs) parviennent avec un peu d'ingéniosité à les utiliser comme moyen de transport (exactement comme faisaient les trimardeurs qui voyageaient clandestinement sous les trains de marchandise des temps anciens).

Les Vautours : ce terme général recouvre toute une série d'engins de combat et de soutien aérien rapproché, utilisés par les unités d'élite du service des Forces Armées (les Escadrons Vautours). C'est, dans le Complexe Alpha, le nec plus ultra en matière d'appareil militaire, et ils sont généralement équipés de matériel de pointe, qu'il s'agisse d'armes, de détecteurs, ou de systèmes de guidage.



Les cerveaux électroniques

Vous est-il déjà arrivé de conduire une Chevrolet K... Vous savez, la voiture qui parle ? "Portière mal fermée. Portière mal fermée. Veuillez attacher votre ceinture de sécurité. Merci"... Il n'y a rien de plus énervant !

C'est déjà pénible d'avoir cette voix imbécile qui vous bassine les oreilles de détails triviaux... alors imaginez un peu si derrière cette voix se cachait une véritable intelligence, et qui plus est, une intelligence pouvant commander le véhicule ! Eh bien voilà, c'est comme ça que ça se passe dans le Complexe Alpha. Parmi les véhicules fréquemment attribués aux Clarificateurs, surtout parmi les modèles les plus sophistiqués, nombreux sont ceux qui possèdent un cerveau électronique ; et voilà ce que ça donne :

Le Volbot : Veuillez attacher votre ceinture de sécurité.

Le Clarificateur : La ferme.

Le Volbot : Enfin, mon gars, tu es censé attacher ta ceinture de sécurité...

Le Clarificateur : Je t'ai dit : la ferme !

Le Volbot : OK, OK... Moi ce que j'en disais... Après tout, c'est ta vie !

Le Clarificateur : Bon, on tourne à gauche ici. (Il tourne son volant mais l'appareil ne réagit pas).

Le Volbot : Tu es vraiment sûr de vouloir tourner à gauche ici ?

Le Clarificateur : Mais oui, bon sang, j'en suis sûr. Fais ce que je te dis !

Le Volbot : Bon, d'accord, puisque tu insistes (Le volbot tourne... quelques minutes s'écoulent)

Le Volbot : Tu ne penses pas qu'on devrait prendre un peu d'altitude ?

Le Clarificateur : Hein, pourquoi ? (Une énorme montagne voilée de brume se dessine soudain derrière la vitre du cockpit) GLOUP ! Mais pourquoi ne m'as-tu pas dit qu'on fonçait droit sur une montagne ?? ? (Il donne un grand coup de volant).

Le Volbot : Tu m'as dit : "tourne à gauche" alors j'ai tourné à gauche, bête et discipliné ! J'ai bien suggéré qu'on pourrait peut-être faire autre chose

mais non, pas question. D'ailleurs, je t'ai trouvé quelque peu grossier entre parenthèses (Virage désespéré ; une des poutrelles de l'aile cède brutalement ; l'aile en question commence à vibrer ; des pressions énormes ébranlent la cabine)

Le Clarificateur : PardonpardonpardonhomonDieu-jvousenprie...

Les Déplacements et Manœuvres de Véhicules

Dans le système tactico-dramatique de *Paranoia*, tous les détails des déplacements et des manœuvres de véhicules sont laissés à la discrétion du MJ. Pas d'hexagones, ni d'estimations fastidieuses de vitesses. Aucune place pour les tactiques de wargames et l'exploitation tatillonne des règles. Rien que de l'action et du roleplaying :

1. Le joueur qui incarne le conducteur du véhicule décrit la manœuvre qu'il entreprend.

2. Le Maître de Jeu examine la demande du personnage : est-elle raisonnable ? Le véhicule peut-il effectuer une telle manœuvre ? (Si la manœuvre en question est inhabituelle ou dangereuse, ou encore si le chauffeur est incompetent, le MJ peut demander un jet de compétence.) Quels autres facteurs peuvent jouer (est-ce que le véhicule essuie le feu de l'ennemi ? A-t-il été endommagé ? Peut-on se fier à sa conception, sa construction et sa maintenance ?)

3. Le MJ prend sa décision et décrit au joueur la façon dont le véhicule effectue la manœuvre et la mesure dans laquelle il la réussit. En général, les manœuvres de routine se passent sans histoire ; mais celles qu'entreprennent des conducteurs incompetents, surtout si elles sont dangereuses ou délicates, tournent souvent très mal. Il arrive que le véhicule s'emballé et percute quelque chose, ou que les ailes se détachent au cours d'une manœuvre de combat effectuée à grande vitesse... Au lieu de frôler la cime d'un arbre, peut-être le volbot se lancera-t-il dans une manœuvre d'abordage ?

Donnez dans le spectaculaire. Sachez amuser vos joueurs. Donnez-leur des sueurs froides. Récompensez la bravoure et l'astuce par des succès foudroyants (ou de malencontreuses pannes de moteur). A vous de jouer ! Arrangez-vous simplement pour que vos joueurs aient l'impression d'avoir quelque prise sur les événements à condition de faire preuve d'audace et d'intelligence. Assurez-vous que l'action reste — en général — dans les limites de la cohérence, même si vous pouvez vous permettre de temps à autre quelques incongruités (c'est courant dans les aventures mouvementées). N'abusez pas des "BOUM ! vous êtes tous morts !" Une fois de temps en temps, ça peut être amusant, mais si vous leur faites le coup à tout bout de champ, vos joueurs risquent de retourner se planter devant leur télé.

Les Attaques des Véhicules et de leurs Passagers

Lorsqu'un personnage lance une attaque de ce genre, il a deux possibilités : soit viser le véhicule, soit viser ses occupants (sauf s'il utilise une arme à aire d'effet, auquel cas il ne peut viser les passagers eux-mêmes).

Dans les deux cas, déterminez avant toute chose si l'attaquant a fait mouche. Pour cela, modifiez son indice de compétence pour l'arme utilisée en fonction des circonstances et de vos sautes d'humeur (vous pouvez aussi vous servir pour cela de la Table des Modificateurs de Combats — page dépliant B — ou de la Table des Modificateurs de Combats avec Véhicules — page dépliant B —). Cependant, ne passez pas trop de temps à vérifier tous les détails : enchaînez vite sur les choses marrantes !

Après avoir ajusté l'indice de compétence de l'attaquant, faites le jet de compétence, exactement comme pour un combat ordinaire. Si le jet est réussi, le person-



nage a fait mouche.

Tout comme les personnages, les véhicules peuvent avoir des "armures". Que l'attaquant ait visé le véhicule ou ses occupants, soustrayez, le cas échéant, l'indice de protection du blindage de l'appareil de l'indice de dommage de l'arme utilisée.

Lorsque l'Attaque vise les Passagers

Si l'attaquant visait un occupant du véhicule, soustrayez en plus l'indice de protection de l'armure de ce passager — autrement dit, les occupants d'un véhicule sont doublement protégés (par leur armure propre et par le blindage de leur engin). Lancez ensuite le dé sur la Table des Dommages (voir page dépliant B) pour déterminer le dommage dont souffre le passager visé.

Lorsque l'Attaque vise le Véhicule

Lancez le dé sur la Table des Dommages (voir page dépliant B, combien de fois faudra-t-il vous le dire !?) et utilisez les indications suivantes pour déduire du résultat obtenu le dommage dont souffre le véhicule :

Sonné — Dommage insignifiant ; quelques trous de balles, tôle légèrement froissée, éraflures sur la peinture. Donnez-en aux joueurs une description adaptée à la situation.

Blessé — Dommage mineur ; certains dispositifs du véhicule peuvent avoir été mis hors d'état de marche ; les personnages peuvent réparer en utilisant la compétence en Maintenance et Utilisation correspondant au véhicule, ils ne subissent eux-mêmes aucun dommage à moins que le véhicule n'ait un accident.

Neutralisé — Dommage sérieux ; certains dispositifs de l'engin ont été sérieusement malmenés par le tir de l'ennemi. La réparation est difficile (l'indice de compétence du personnage doit être divisé au moins par 2) mais les passagers ne subissent aucun dommage à moins que le véhicule n'ait un accident.

Mort — Détruit ; le véhicule est totalement perdu ; accident !

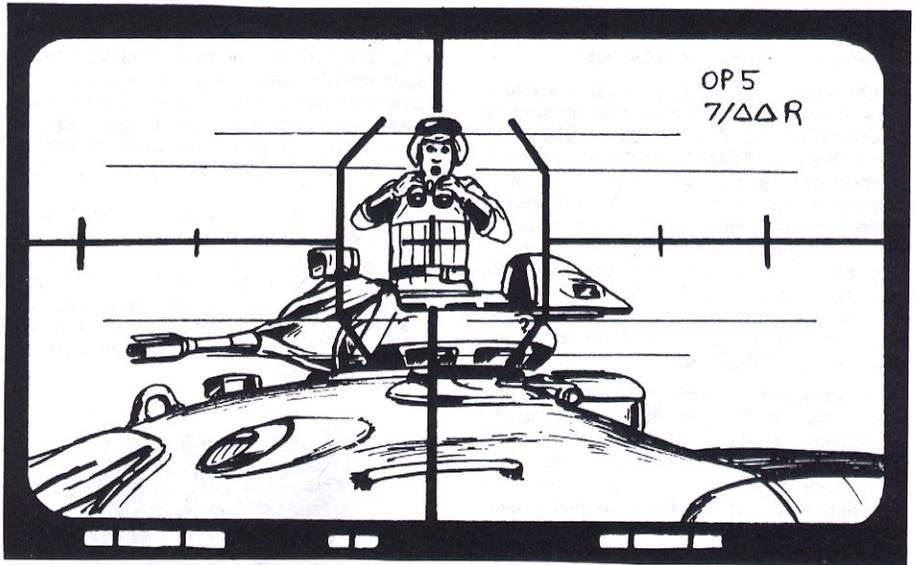
Désintégré — Désintégré ; lancez le dé sur la Table des Dommages pour chacun des passagers (indice de dommage : 19).

Si le véhicule a eu un accident suite au dommage subi (c'est automatiquement le cas s'il a été détruit ou désintégré), lancez le dé sur la Table des Accidents de Véhicule et Chutes Graves — voir page dépliant B — pour déterminer les dommages dont souffrent ses occupants. Normalement, le facteur déterminant est la vitesse du véhicule au moment de l'accident (c'est au Maître de Jeu d'en faire l'estimation). Mais le MJ peut s'il le désire autoriser les PJ à faire un jet de Force, d'Agilité ou de Pouvoir pour essayer de sauter du véhicule avant la collision (dans ce cas il pourra lancer le dé sur une colonne plus favorable de la Table).

Remarque : de façon générale, les armes de corps à corps — primitives ou non — et les armes de tir primitives dirigées contre un véhicule ou ses occupants sont parfaitement inoffensives. Cependant lorsqu'un personnage lance une attaque aussi spectaculaire (mais absurde du point de vue tactique), improvisez : mettons qu'un Clarificateur armé d'un simple arc de sa fabrication se mette en travers du chemin d'un volbot rempli de traitres. Allez savoir, peut-être qu'une de ses flèches ira se planter dans l'œil du pilote ou s'engouffrer dans la prise d'air d'un réacteur ?... Lorsque le doute est permis, laissez une chance au PJ — après tout, un jet de l garantit toujours le succès, pas vrai ?

Les Dispositifs Offensifs et Défensifs des Véhicules

Les véhicules du Complexe Alpha sont fréquemment équipés de tout un tas d'armes et de systèmes défensifs différents. Ils peuvent soit être utilisés manuellement, soit, si le véhicule est équipé d'un cerveau



Missile supersonique à tête thermochercheuse sur le point de désintégrer un traître tout en laissant intact un précieux appareil de l'Ordinateur

électronique, être contrôlés par ce dernier. Les cerveaux électroniques sont capables d'utiliser tous les dispositifs de leur appareil au cours d'un seul round de combat, contrairement aux opérateurs humains qui ne peuvent chacun en déclencher qu'un par round ; les chances qu'à un cerveau électronique de faire mouche dépendent de la qualité de son software — laquelle se traduit par un indice de compétence dans le maniement de chacune des armes qu'il peut contrôler.

Vous trouverez des données supplémentaires sur les armes et les dispositifs défensifs des véhicules dans la Table des Armes de Véhicules (voir page dépliant B).

Les Canons Laser : ce sont d'énormes lasers, alimentés par un accumulateur, que l'on monte sur des véhicules. Après chaque tir, il faut 10 rounds pour les recharger (sauf pour les canons laser II qui sont dotés d'accumulateurs plus puissants et peuvent faire feu trois fois avant qu'il faille les recharger — opération qui ne prend que 5 rounds — et les canons laser III, équipés d'un gros générateur, qui peuvent tirer indéfiniment à raison d'un coup par round — mais leur dispositif d'alimentation est si énorme que seuls les véhicules les plus puissants et les plus gros sont capables de les transporter).

Les Foudroyeurs Soniques : ces armes produisent une onde de choc sonique qui se propage devant elles dans les limites d'un cône de 60°. Tout individu se trouvant dans ce cône (et dans les limites de la portée utile de l'arme) peut souffrir de dommages.

Les Canons Tube : il s'agit en fait de fusicoûnes montés sur véhicule que l'on charge avec les mêmes projectiles que les fusicoûnes ordinaires et qui ont la même portée utile. Les canons tube I ne sont pas équipés de chargeurs automatiques aussi faut-il un personnage pour les recharger après chaque utilisation ; ils ne peuvent tirer qu'un projectile par round. Les canons tube II sont par contre dotés de chargeurs automatiques extrêmement rapides et peuvent tirer jusqu'à deux coups par round.

Les Lance Feu : ce sont d'énormes lance-flammes montés sur véhicule qui ont une autonomie de tir de 10 coups.

Les Lance-Missiles : ce sont des silos pour missiles ne pouvant chacun contenir et lancer qu'un seul missile à la fois, après quoi ils doivent être rechargés. Cette opération ne peut se faire que de l'extérieur et lorsque le véhicule est à l'arrêt (elle est donc normalement

impossible en situation de combat). Un missile comprend quatre éléments : l'ogive — dont les effets et les modèles sont identiques à ceux des fusicoûnes ; le propulseur (qui, comme son nom l'indique, propulse le missile) ; le détonateur (il en existe la même variété de modèles que pour le fusicoûne) ; et la tête chercheuse (vous trouverez ci-dessous la liste des divers modèles disponibles) :

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

Tête Thermo-chercheuse : elle oriente la course du missile vers la source de chaleur la plus importante qui se trouve devant lui (il s'agit en général des gaz d'échappement d'un véhicule ennemi, mais ça peut aussi être le soleil, un feu de camp ou même la chaleur dégagée par le corps d'un PJ).

Tête Radio-chercheuse : elle oriente la course du missile vers le point à partir duquel sont émises les ondes radio les plus puissantes (il s'agit en général d'un radar ennemi, mais c'est quelquefois un com-unit, une station de radio commerciale, ou même un simple walkman). Notons que l'ennemi peut déjouer le missile en cessant d'émettre.

Tête Radar : le missile est équipé d'un radar et oriente sa course vers l'objet qui lui renvoie le plus de signaux (c'est en général l'appareil aérien le plus grand et le plus dense en métal se trouvant à proximité, mais il arrive que des brouille-radars ou de gros objets métalliques posés à même le sol fassent diversion).

Tête à Guidage Radar : le véhicule qui a lancé le missile doit constamment "désigner" le véhicule-cible en le "couvrant" d'ondes radar. Le missile se dirige automatiquement vers la cible ainsi "couverte" ; si le véhicule qui l'a lancé modifie son cap et cesse de "désigner" sa cible, l'engin continue sur sa lancée car il perd sa cible.

Tête à Guidage Laser : elle fonctionne sur le même principe que la précédente, à part que la cible doit être désignée par un rayon laser.

Les Lance-Gaz : ces engins peuvent lancer n'importe quel gaz utilisable avec des fusicoûnes et en entourer le véhicule. Cela a pour principale conséquence de soumettre aux effets du gaz en question tout ce qui se trouve dans un rayon de 20 mètres autour de ce véhicule. Ce dispositif est généralement utilisé pour maintenir des indigènes indésirables ou des ennemis à une distance raisonnable d'un véhicule à l'arrêt. Les résér-



voirs de gaz qui alimentent ces appareils leur permettent de fonctionner continuellement pendant 10 rounds.

Les Lasers Anti-Missiles : ce sont des batteries composées de plusieurs dizaines de lasers de faible puissance, étudiés pour faire feu simultanément dans la même direction. Le but recherché est de détruire les missiles qui arrivent sur le véhicule avant qu'ils ne l'atteignent. Les lasers anti-missiles peuvent aussi être utilisés contre d'autres cibles, comme par exemple des êtres humains, mais sans causer de gros dommages en raison de leur faible puissance (utilisés contre des humains, leur indice de dommage est seulement L8). Ces appareils sont généralement montés à l'arrière des véhicules, ce qui est logique si l'on considère que les missiles sont habituellement dirigés contre des véhicules qui tentent de s'enfuir.

Les Générateurs de Fumée : lorsque cet appareil est utilisé par un véhicule à l'arrêt, il augmente de cinq points l'indice de protection "L" (anti-lasers) de ce dernier.

Les Lance-Brouilleurs : ces appareils permettent de détourner de leur cible les missiles à tête radar ou à guidage radar (moyennant un jet de compétence réussi). Les lance-brouilleurs ont une autonomie de 10 tirs après quoi, ils doivent être rechargés.

Les Brouille-Radars : ils fonctionnent suivant le même principe que les lance-brouilleurs, de plus, ils interdisent toute communication radio dans un rayon de dix kilomètres autour du véhicule.

Les Gausseurs : eux aussi fonctionnent sur ce même principe, mais ils agissent sur les missiles à tête radio-chercheuse.

Les Masque-chaaleur : même principe là encore, mais appliqué aux missiles à tête thermo-chercheuse.

Blindage : les véhicules peuvent être équipés des mêmes types d'armures que les personnages, avec des indices de protection également variables.

Description des Véhicules

Voici deux modèles-type :

Le Voutour Guerrier 920

Accréditation Requisite : Violette

Allure Générale : lignes fluides, fabrication soignée, appareil incroyablement rapide et meurtrier. Le Voutour Guerrier 920 est un véhicule capable de décoller et d'atterrir à la verticale et doté de deux moteurs jumelés avec prises d'air au niveau des ailes et échappement commun à l'arrière de l'appareil. L'aileron de la queue est aussi important que les ailes, ce qui permet à l'appareil de "planer" assez longtemps même incliné à 120 degrés. Le cockpit se situe à l'avant et chacune

des ailes est dotée d'un support pouvant accueillir des missiles ou des nacelles de fusées.

Utilisation : cet appareil est un chasseur bombardier employé essentiellement pour des raids offensifs ou des missions de soutien aérien à des forces d'infanterie (peut également servir pour des combats aériens). C'est l'un des engins les plus rapides dont dispose le Complexe Alpha et, comme il est capable de décoller et d'atterrir à la verticale, il est parfois utilisé pour convoier des équipes de Clarificateurs responsables de missions urgentes jusqu'à des zones éloignées du Complexe.

Auto-Présentation de l'Appareil : Je me présente : Voutour Guerrier 920, l'engin de combat aérien le plus sophistiqué du monde. Je suis capable de descendre une bonne douzaine de chasseurs ordinaires en combat aérien. Je peux effectuer des décollages et des atterrissages sur des pistes longues de moins de dix mètres. Mes générateurs nucléaires me permettent de voler pendant des dizaines d'années sans avoir à refaire le plein. J'ai mis en pièces vingt-trois tankbots et participé à la destruction du Mark IV. En une seule attaque, je peux rayer de la carte des villes entières. C'est moi qui suis chargé de votre transport pour la mission X76V.I, moi, le Voutour Guerrier 920, me voilà obligé de servir de vulgaire appareil de convoiage !

Armes : cet engin est équipé de deux canons laser II, quatre lance-missiles, des lasers anti-missiles, un générateur de fumée, un masque-chaaleur, des brouille-radars, un lance-brouilleurs et un dispositif de contre mesure électronique. Le Voutour Guerrier 920 a parfois aussi été utilisé pour lâcher de petites bombes nucléaires sur des zones où l'on suspectait la présence de concentrations commies. Son blindage a un indice de protection U4.

Cerveau électronique : celui du Voutour Guerrier 920 est incroyablement arrogant. Il sait que l'appareil qu'il commande est ce que la technologie du Complexe Alpha a produit de meilleur et l'engin de guerre le plus meurtrier dont dispose l'Ordinateur. Il pense que les troupes des Escadrons Voutours constituent l'élite du genre clonique, le fin du fin en matière de forces de combat. A ses yeux, les Clarificateurs ne sont que du menu fretin et il se sent extrêmement humilié lorsqu'il doit en transporter.

Le Clarificateur : Hey, Voutour Guerrier 920 ! Où allons-nous ?

Le Guerrier Voutour : La ferme, vermisseau !

Utilisation dans des Missions Clarificatrices : Le Voutour Guerrier 920 est normalement conçu pour deux personnes : un pilote et un tireur ; en fait, ni l'un ni l'autre ne sont vraiment nécessaires car le cerveau électronique de l'engin est parfaitement capable de piloter tout seul l'appareil tout en utilisant ses armes. La principale raison pour laquelle l'Ordinateur de-

mande à au moins un pilote de prendre place à bord, c'est qu'il confie toujours ses missions à au moins deux "personnes" (chacune étant censée surveiller l'autre !). Lorsqu'un Voutour Guerrier se voit confier le convoiage de Clarificateurs en mission, on convertit sa soute à bombes en compartiment passager en y installant des sièges rustiques dans lesquels on sangle les PJs.

Avant le début de la mission, un capitaine Voutour d'accréditation Violette donne ses instructions à l'appareil avec une mine soucieuse. Le Guerrier Voutour 920 les suivra à la lettre et avec enthousiasme — en les interprétant chaque fois que possible de façon à incommoder au maximum ses passagers, qu'il méprise cordialement. Passé le décollage, il ignorera purement et simplement les ordres ou les suggestions que pourraient formuler les Clarificateurs (ces derniers ont donc tout intérêt à demander poliment au capitaine de les transmettre à l'appareil avant le décollage).

Le Voutour Guerrier 920 reçoit ses ordres avec un esprit d'initiative tout militaire :

Le Capitaine : Voutour Guerrier 920 ?

Le Voutour : Oui, mon capitaine !

Le Capitaine : Vous êtes chargé de convoier ces Clarificateurs jusqu'à une destination de coordonnées X7Y9Z17.

Le Voutour : Bien, mon capitaine !

Le Capitaine : Vous devez effectuer un vol direct, en évitant si nécessaire le tir de l'ennemi.

Le Voutour : Tout de suite, mon capitaine !

Le Capitaine : Il vous faut les conduire à destination sains et saufs.

Le Voutour : Bien, mon capitaine !

Le Capitaine : Des questions ?

Le Voutour : Non, mon capitaine ; j'ai bien compris !

Le Capitaine : C'est bon, vous pouvez disposer...

Le Voutour : Bien, mon capitaine ! En route, les avortons, embarquement immédiat !

Une fois qu'il a pris de l'altitude, l'appareil ne prête plus aucune attention au fait que ses passagers soient humains. Il effectue des accélérations fulgurantes, des virages brusques, des ascensions et des piqués à vous retourner la tripe. Les passagers qui ne se sont pas attachés sont dangereusement ballottés d'un coin à l'autre de la soute, ceux qui ont bien bouclé leurs harnais doivent malgré tout faire des jets d'Endurance pour éviter d'être malades.

Si le Voutour Guerrier tombe sur des appareils ennemis, il ne voit pas la nécessité d'en informer ses passagers :

Le Voutour : (tourne brusquement et effectue un terrible piqué)

Un Clarificateur : Hey ! Qu'est-ce qui se passe ?

Le Voutour : (imperturbable, fait vrilles sur vrilles)

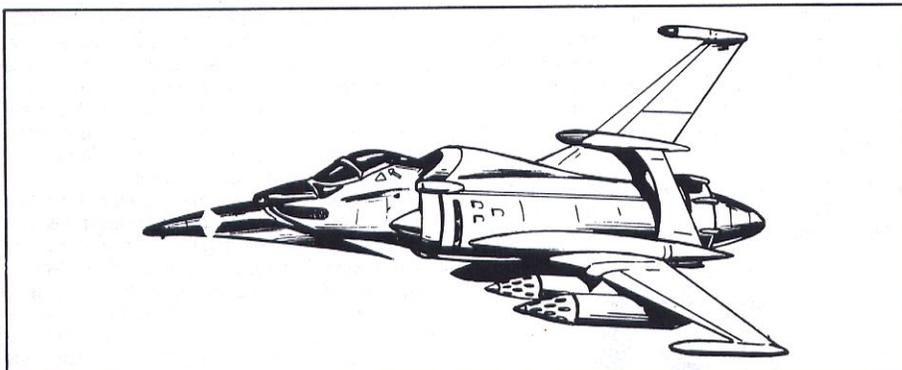
Le Clarificateur : (avec des hauts-le-cœur) Hey ! Mais qu'est-ce que c'est que ces explosions là-bas dehors ?

Le Voutour : Artillerie anti-aérienne...

Le Clarificateur : Hhhaaa ! Mais bon sang, évitez-les !

Le Voutour : Des crétins ! J'en suis réduit à transporter des crétins ! Qu'est-ce que vous pensez que je suis en train de faire, hein, chasser le papillon ??!

Les Clarificateurs s'imaginent peut-être que leur Voutour Guerrier va utiliser ses capacités DAV (décollage/atterrissage vertical) pour les conduire à destination, se poser, et les laisser descendre. C'est d'ailleurs aussi l'idée qu'avait l'Ordinateur... Mais non ! l'appareil ne voit vraiment pas pourquoi il irait dépenser du temps et de l'énergie pour le petit confort d'une poignée de minables ! Il se contentera donc de survoler sa destination, d'ouvrir sa soute à bombes et d'attendre que les PJs sautent... Comment ? Est-ce qu'il y a des parachutes de disponibles ? Oui, bien sûr ! Et est-ce que les PJs savent s'en servir ? Ah non, ils n'ont reçu aucune formation dans ce domaine...



Voutour Guerrier Modèle 920

**Le Volbot 17 (VTT)****Accréditation Requite :** Indigo

Allure Générale : à première vue, cet appareil ressemble à une petite voiture compacte insectimorphe (du genre des coccinelles VW). La carrosserie extérieure, pleine d'éclaboussures de boue et de bosselures rouillées, ne fait rien pour atténuer cette première impression. Normalement, on conduit le Volbot 17 sur la terre ferme ; mais son coffre renferme quatre rotors télescopiques que l'on peut en retirer pour les déplier et les visser sur un arbre de transmission qui dépasse du toit de l'appareil.

Utilisation : VTT est l'abréviation de Véhicule Tout Terrain et, surprise, le Volbot 17 EST un véhicule tout terrain ! Il fut conçu au cours d'une période de restriction budgétaire, c'est pourquoi les usines du Complexe Alpha le construisent de la façon la plus économique possible avec les matériaux les meilleurs marchés... Et, somme toute, si l'on tient compte de ces données, il est remarquablement solide et fiable. Est-il besoin de dire qu'il est aussi remarquablement limité ?

Le Volbot 17 peut se déplacer sur terre à l'aide de ses adorables petites roues (cependant, il secoue méchamment ses passagers s'ils s'aventurent ailleurs que sur des autoroutes, ses amortisseurs sont pratiquement inexistantes et toute pente supérieure à 15° constitue un obstacle infranchissable).

Il peut aussi se déplacer sur des milieux aquatiques — tout comme une coccinelle VW, il est capable de flotter et, en faisant tourner ses roues très très vite, d'avancer très très légèrement. Par contre, il est pratiquement incontrôlable sur l'eau, il risque "d'embarquer" à la moindre vague et, sur une rivière, il n'est guère capable que de dériver.

Il peut encore évoluer dans les airs : une fois ses rotors montés, il se transforme en hélicoptère — enfin presque... Son petit moteur micro-pile parvient tout juste à faire tourner les rotors assez vite pour que l'engin décolle — s'il n'est pas trop lourdement chargé. Le Volbot 17 peut transporter six passagers — à condition qu'ils n'emportent pas trop de matériel.

L'arbre auquel sont fixés les rotors passe au milieu du compartiment passager, la jointure avec l'arbre moteur se trouvant juste sous les pieds de ceux-ci (et à nu !). Ainsi, lorsque le Volbot 17 se déplace en l'air, ses occupants sont assis juste à côté d'un arbre moteur tournant à plusieurs centaines de tours minute. Si l'appareil est plein (six passagers) le personnage qui se trouve au milieu, sur la rangée de sièges à l'arrière, est assis avec l'arbre en question entre les jambes... Ça risque de le rendre nerveux.

Le Volbot 17 ne peut se déplacer à plus de 50 km/h (en termes de jeu, 30 m/h) dans les airs. Il a du mal à prendre de l'altitude, surtout lorsqu'il transporte six passagers, aussi y a-t-il souvent des moments épiques quand il cherche à dépasser la cime des arbres. Pour franchir des montagnes, l'appareil doit décrire des cercles pendant des heures et des heures dans l'espoir d'arriver à prendre suffisamment d'altitude.

Le Volbot 17 étant incapable de voler à des vitesses importantes en présence de forts vents contraires, il arrive que ses passagers aient l'impression — et à juste titre — de ne plus avancer que très lentement voire même de reculer !

Armes : le Volbot 17 ne possède strictement aucune arme et aucun blindage. Si on lui tire dessus tandis qu'il vole et qu'il est affecté par un dommage mineur, concluez qu'un de ses rotors a été pulvérisé avec pour résultat un accident (Dieu merci, il y a peu de chances que l'appareil se trouve à haute altitude) ; quant aux passagers, ils sont brinqueballés dans leur compartiment et peuvent être projetés sur l'arbre moteur qui tourne à vive allure.

Cerveau Electronique : le Volbot 17 n'est pas équipé d'un cerveau électronique, ni d'aucun autre dispositif de pilotage automatique. Autrement dit, le Maître de

Jeu devra fréquemment demander des jets d'Utilisation et Maintenance de Volbot. "Tu as raté ton jet ?... Hum hum... Eh bien, je pense que ça veut dire que le volbot percute un arbre... Aïe aïe aïe ! Enfin, le moteur est maintenant coupé, et tout le monde est sain et sauf... Le seul problème c'est que votre volbot 17 (VTT) se retrouve perché à dix mètres de haut dans un magnifique érable !" Un jet raté, cela veut dire aussi que les PJs devront se débrouiller tout seuls pour atteindre leur destination ; et pour des clones élevés dans le Complexe Alpha, et sans aucune expérience de l'Extérieur, ça risque d'être difficile !

Utilisation dans des Missions Clarificatrices : en raison de sa solidité, de sa fiabilité et de son coût relativement modeste, cet appareil est fréquemment attribué à des équipes de Clarificateurs devant effectuer des missions à l'Extérieur.

Comment Inventer des Véhicules de votre Cru

Ces deux véhicules, plus celui décrit dans "Enquête à l'Extérieur", constituent de bons exemples à étudier si vous voulez créer vos propres véhicules pour jouer à *Paranoïa*. Voici quelques indications de plus :

1. Choisissez un Mode de Déplacement : préférez-vous un engin monté sur roues, sur chenilles, sur coussin d'air, sur "pattes"... un appareil à hélice (se déplaçant dans les airs ou sur l'eau)... ou encore un véhicule à réacteurs, un avion à ailes fixes, un hélicoptère, un sous-marin, un wagonnet adapté aux galeries souterraines ? Peut-être voulez-vous qu'il se déplace sur des rails, ou dans des tunnels ? Peut-être préférez-vous qu'il soit propulsé par une catapulte ?

2. Donnez une Forme à votre Véhicule : aura-t-il des lignes fluides et une allure meurtrière, ou bien sera-t-il tout cabossé et presque en ruine ? Le souhaitez-vous énorme, minuscule ou de taille moyenne ? Vous pouvez lui donner n'importe quelle forme, pourvu que son allure générale et sa fonction supposée ne soient pas complètement incompatibles ! Ainsi, il ne serait pas très malin d'imaginer un chasseur à réacteurs qui soit sphérique... En règle générale, choisissez plutôt des extrêmes, ils sont plus amusants ; imaginez des engins démesurés ou minuscules et, aux appareils style DC-10, préférez soit l'aile volante, soit le chasseur de pointe à réacteurs surpuissants.

3. Fixez sa Capacité de Transport : combien de personnages pourra-t-il transporter ?

4. Décrivez ce qu'il est Censé Faire : Est-ce un engin de transport ou une machine de guerre ?

5. Donnez-lui une Personnalité : possède-t-il un cerveau électronique et si oui, quelle est la tournure d'esprit de ce dernier ? (N'oubliez pas que nous sommes dans l'univers de *Paranoïa*, et que celle-ci, quelle qu'elle soit, doit donc mettre des bâtons dans les roues aux PJs.) Si vous donnez aux PJs un véhicule doté de cerveau électronique, vous vous ménagez un PNJ qui vous offrira de bonnes occasions de briller en role-playing. Avec le très militaire Vautour Guerrier 920 et Lucky (dans "Enquêtes à l'Extérieur"), nous n'avons fait que vous donner des exemples ; vous pouvez imaginer des personnalités de cerveaux électroniques fort différentes...

6. Choisissez ses Armes et ses Capacités Spécifiques : passez en revue la liste des armes de véhicules (voir page 88) et, le cas échéant, décidez lesquelles

équipent votre véhicule, déterminez ensuite son type d'armure et les indices de compétences de son cerveau électronique (s'il en possède un). Si vous le désirez, vous pouvez encore ajouter à cela quelques dispositifs spéciaux de votre choix.

7. Ajoutez quelques Tares Evidentes et Dangereuses : tous les véhicules utilisés dans *Paranoïa* sont affligés de tares manifestes et fort dangereuses destinées à mettre des bâtons dans les roues de leurs utilisateurs. Le Volbot 17 en a tout un tas : son arbre moteur à nu, son incapacité à prendre de l'altitude rapidement, sa capacité de transport limitée, etc... Voici quelques autres suggestions : réserve de carburant limitée, pilote automatique ayant tendance à faire tourner l'appareil en rond, train d'atterrissage fragile, pattes articulées ayant la mauvaise habitude de s'emmêler les pinces, etc... Si vous prenez la peine d'y réfléchir cinq minutes, vous imaginerez bien une dizaine d'anomalies bizarres, mal commodes ou franchement dangereuses dans la construction de votre véhicule ; n'en épargnez aucune à vos joueurs.

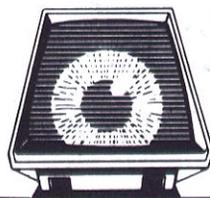
8. ...Plus un ou deux Cadeaux-Surprises : parmi les tares de votre véhicule, il serait bon que quelques-unes ne sautent pas aux yeux. C'est toujours amusant de jouer par surprise quelques sales tours aux PJs, une fois qu'ils se sont bien enfoncés dans le sauvagement Extérieur et qu'ils ne peuvent plus faire grand chose contre. Dans *Paranoïa*, la plupart des fous-rires viennent de situations de ce genre : des PJs placés dans des situations incroyablement dangereuses et contraints d'agir. Dans le genre, les véhicules mal commodes et dangereux constituent de grands classiques.

Et maintenant, lancez-vous ! Créez vos propres véhicules ! Il existe des centaines de possibilités : engins à roues, à pattes, à coussin d'air... Automobile à réacteurs... Appareils souterrains... Néo-métros... Fusées Intercontinentales... etc...

La principale raison d'être d'un véhicule est de convoier les PJs d'un point A à un point B. Il s'agit simplement de glisser dans le voyage quelques moments de rire et de détente ; autrement dit, dans *Paranoïa*, quelques horribles dangers ! Il en résulte souvent que les PJs n'atteignent jamais le fameux point B. Ce n'est pas vraiment un problème : il suffit d'activer une nouvelle équipe de clones et de reprendre l'aventure. Les remplaçants clones éviteront les panneaux dans lesquels sont tombés leurs prédécesseurs et, en fin de compte, il se trouvera bien une équipe pour atteindre le point B.

Ne vous gênez pas pour "en faire trop" et équiper vos véhicules d'armes et d'armures surpuissantes. Si ça vous dit, vous pouvez créer des engins d'une puissance colossale... il suffit que vous empêchiez les PJs de l'utiliser ! Le Vautour Guerrier 920 vous en donne un bon exemple : le cerveau électronique qui est à ses commandes a des idées personnelles bien arrêtées et n'est absolument pas disposé à laisser un ramassis d'avortons lui dicter ce qu'il doit faire ! Vous pouvez obtenir le même résultat de bien des façons différentes ; ainsi vous pouvez décréter qu'un véhicule est normalement réservé à des personnages d'une accréditation supérieure à celle des PJs, qu'en conséquence ces derniers ne sont pas habilités à connaître sa puissance réelle et ne peuvent donc ordonner à leur appareil de la mettre en œuvre (par exemple, pas question d'utiliser son canon laser sous peine de dévoiler des connaissances relevant de la trahison).

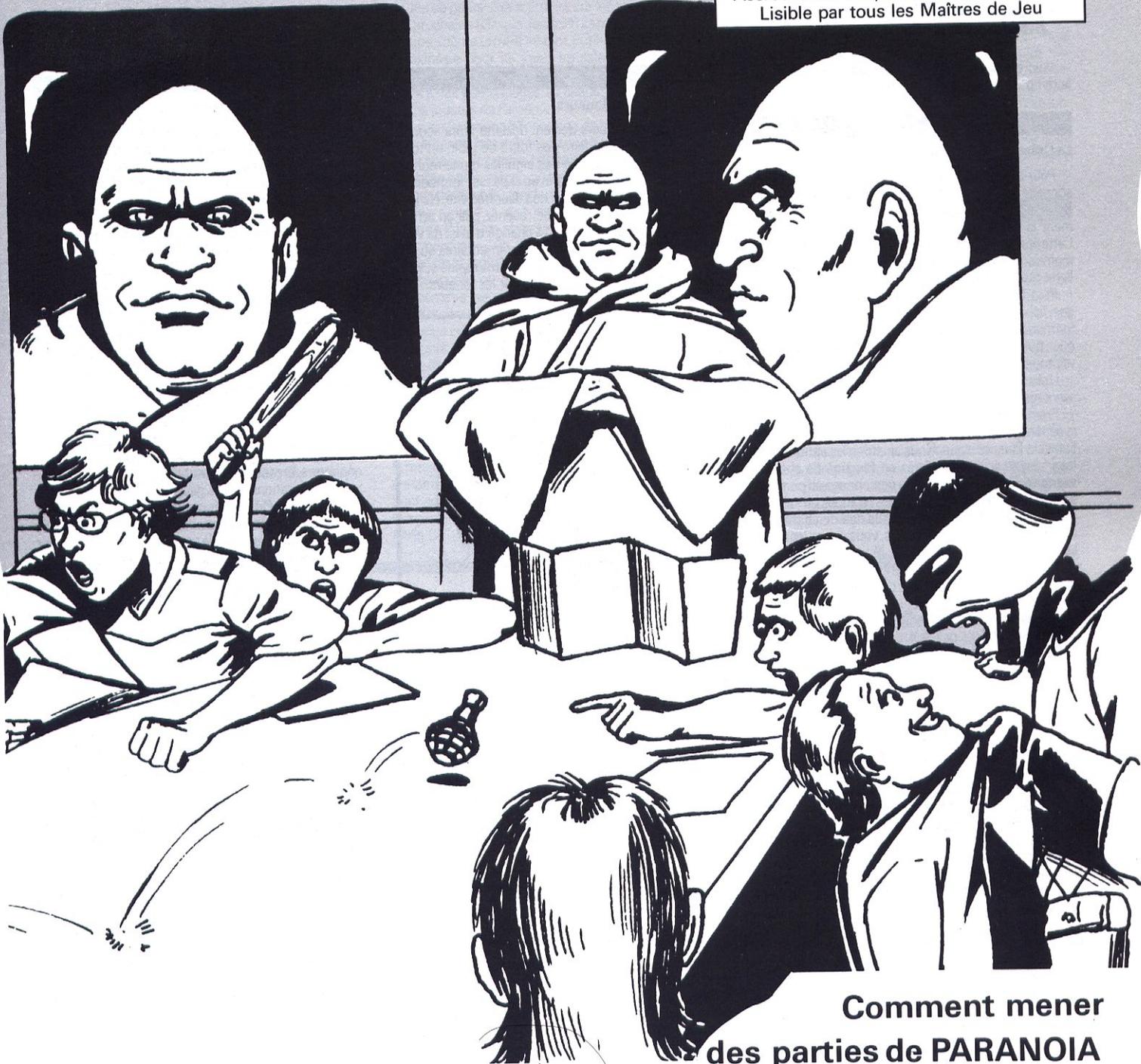
Ne vous inquiétez pas si votre véhicule est par trop invraisemblable : R&C ne cesse d'inventer des gadgets farfelus et si votre engin s'avère vraiment trop délirant, vous êtes toujours à temps de le décréter "expérimental". Ne vous souciez pas trop non plus de l'"équilibre du jeu" : si un véhicule est trop puissant, il y a toujours moyen de vous arranger pour que les joueurs ne puissent pas l'utiliser à plein rendement (de plus, si vraiment la situation commence à échapper à votre contrôle, vous pouvez toujours faire intervenir l'Ordinateur !).



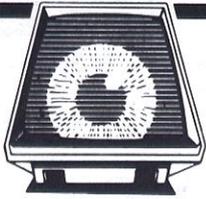
PARANOIA

SECTION DESTINEE AU MAITRE
DE JEU

Accréditation Requise : ULTRAVIOLETTE
Lisible par tous les Maîtres de Jeu



Comment mener
des parties de PARANOIA



1. Quelques tuyaux généraux

Voici quelques petits conseils pour utiliser au mieux le temps dont vous disposez pour jouer :

La Création des Personnages

Pour des joueurs peu expérimentés, créer un personnage et remplir sa fiche peut s'avérer compliqué et déroutant. Vous pouvez leur simplifier considérablement la tâche en les guidant dans cette démarche. Cette étape ne prendra plus alors que 15 à 20 minutes, moins si vos joueurs ont déjà parcouru la section de ce livret qui leur est destinée.

Peut-être est-il même préférable de leur distribuer des fiches de personnages pré-tirés. Nous vous en fournissons une équipe dans toutes les aventures que nous publions et en cas de rupture de stock, vous pouvez toujours en créer quelques-uns de votre cru.

Utiliser des personnages pré-titrés présente deux avantages :

Premièrement, les PJs que vous utiliserez doivent avoir des personnalités adaptées aux particularités de l'univers Paranoïesque. Nous ajustons les aptitudes et les idiosyncrasies des nôtres en fonction de chaque aventure. Nous créons chaque personnage en pensant à son équipe, de façon à ce que les relations au sein du groupe de Clarificateurs soient pleines de charme et d'homicides (en étudiant ces PJs, vous verrez les ficelles que nous utilisons pour cela). Mais, bien sûr, quand vous créez vos propres aventures, c'est vous qui serez le mieux à même de créer des personnages adaptés aux impératifs dramatiques de votre intrigue et aux caractéristiques de vos joueurs (points forts, traits spécifiques, instabilités psychologiques, etc).

Deuxièmement, l'utilisation de personnages pré-tirés donne un sérieux coup de main aux joueurs novices. Ils n'ont pas, dès le départ, à maîtriser les arcanes du système de création des personnages ; ils peuvent directement commencer une partie. Celles de *Paranoïa* sont des petits bijoux de brièveté, d'intensité dramatique et d'enchaînements rapides d'actions débridées ; les commencer par le tirage de nouveaux personnages, ce serait comme faire précéder un James Bond par vingt minutes de baratin de présentation dans le style conférence de presse officielle !

Si vous avez affaire à des joueurs plus expérimentés et plus ambitieux, il peut y avoir du charme à créer des personnages avec eux : donnez-leur une simple esquisse de leur PJ et laissez-leur le soin d'y ajouter des fioritures de leur cru. Dans les deux cas, il vous faudra quand même plancher sur les caractéristiques propres à *Paranoïa* que tous les PJs doivent posséder :

- Un bien personnel qui soit d'une valeur à double tranchant, légèrement mystérieux et relevant de la plus haute trahison.
- Un statut déterminé au sein d'une société quelconque : réputation au sein de l'organisation, ordre de mission, intérêts personnels, etc...
- De vagues indications sur les autres PJs (rumeurs, indices fragmentaires, observations déroutantes) propres à semer la discorde et la méfiance au sein de l'équipe et constituant de fort tentants indices de trahison (même par oui-dire). **Remarque** : ce dernier élément n'est pas indispensable, il suffit parfois de jeter dans le flot de l'action des personnages qui ne savent rien les uns des autres et tout se passe très bien.

Disposition des Joueurs

Lorsque les joueurs doivent déclarer leurs actions, prenez l'habitude de faire vos tours de table en tournant dans le sens inverse des aiguilles d'une montre. Demandez des annonces brèves et passez immédiatement au joueur suivant, tout doit aller très vite. Ne laissez pas traîner les choses, ne revenez pas en arrière sous prétexte que quelqu'un a changé d'avis, ne vous laissez pas interrompre par des commentaires superflus. Ainsi, vous entretenez un rythme rapide et vous maintenez un contrôle souple sur les joueurs.



Une partie de *Paranoïa* :

le Maître de Jeu en pleine action

Il existe deux méthodes classiques pour la disposition des joueurs :

- Suivant l'ordre croissant des scores d'Adaptabilité : ainsi, c'est le personnage le moins futé qui agit le premier (sans pouvoir s'appuyer sur les conseils de prudence de ses collègues plus finauds que lui, ni consulter ces derniers). Voilà un bon moyen d'encourager les actes inconsidérés, irresponsables et distrayants.
- Suivant l'ordre décroissant des scores en Agilité : ainsi, c'est le plus rapide qui agit le premier et l'accent est mis sur les actions impulsives.

De temps en temps, il est bon de changer le sens de vos tours de table : ça empêche les joueurs de s'endormir sur leurs certitudes.

Présentation des Personnages

Avant que la partie ne commence, demandez à chaque joueur de présenter son personnage au reste de l'équipe ; veillez à ce que cette présentation soit courte et ne tourne pas au "hors sujet". Limitez les commentaires à des points tels que :

• **Le Nom et le Niveau d'Accréditation** : petit truc pour abrégé : gribouiller le nom du personnage sur un bout de papier et épingler celui-ci sur une poche bien visible du joueur de sorte qu'il ressemble à une plaquette d'identification militaire sur un uniforme. Encouragez au maximum les joueurs à s'appeler par les noms de leurs personnages Alphaïens (pour ce faire, liquidez les PJs de ceux qui s'obstinent à s'appeler par leurs prénoms). Introduisez des formules de politesse telles que : "A votre service, citoyen Hant-I-Tax" ou "Votre dévoué, citoyen Newt-O-NNN".

• **Les Traits Distinctifs** : la couleur (correspondant à l'accréditation) dont sont marqués l'armure, les armes ou les vêtements que porte le personnage. Plus tous les "signes distinctifs" habituels : petites cicatrices coquettes, brassards des mutants enregistrés, médailles ou décorations, petits gadgets bizarres, etc...

• **Attitudes, Comportements, Façons de Parler Caractéristiques** : un personnage bien conçu doit avoir deux ou trois traits de ce genre : un trafiquant sur le marché noir aura toujours l'air bien équipé ; un gorille, la tête ailleurs, tripotera ses poings américains ; un savant fou bricolera continuellement un gadget quelconque ; un citoyen "accro" ira parfois tamponner des murs en parlant tout seul ; un tireur d'élite passera tout son temps libre à astiquer son arme, etc... Ce ne sont que quelques exemples.

Si vos joueurs sont des novices, vous pouvez procéder vous-même à la présentation de leurs personnages ; vous leur fournirez ainsi un modèle de concision, de description détaillée et d'esprit humoristique dont ils pourront s'inspirer lorsqu'ils auront acquis plus d'expérience et qu'ils présenteront eux-mêmes leurs PJs.

Briefings Individuels

Une fois les fiches de personnages distribuées et les présentations de tous les PJs terminées, prenez individuellement chacun des joueurs à part pour lui donner des indications spécifiques relatives à son PJ (rumeurs incertaines émanant de mystérieux informateurs ; tuyaux, missions ou avertissements confiés par la société secrète du personnage ; renseignements non prouvés sur d'autres PJs ; bruits bizarres courant sur des faits étranges survenus dans le Complexe Alpha etc). Le but de cette opération est de donner aux PJs nombre de bonnes raisons de s'entretuer et de leur bourrer le crâne avec des renseignements généralement peu fiables entremêlés d'informations vraiment importantes.

Pour le chapitre "bonnes raisons de s'entretuer", vous pouvez y aller franchement ("James-B est un traître. Liquidez-le") ou vous montrer plus subtil ("Votre supérieur au sein du Service de l'Énergie a toujours ce drôle de tic au niveau de la paupière lorsque vous faites allusion à votre camarade James-B... et chaque fois, il passe lentement son index devant sa



gorge... Bizarre, non ?"). Les renseignements fournis peuvent venir d'informateurs connus et fiables, de rumeurs étranges ou d'"observations personnelles". ("A propos, vous avez remarqué un fait curieux : on dirait que James-B se... volatilise dès que les ennuis menacent. C'est le mot. Enfin, vous ne l'avez jamais vraiment vu faire... Mais à peine aviez-vous tourné la tête, pffuit ! Plus personne !").

Ce mélange d'absurdités et d'informations essentielles (sur les absurdités, n'hésitez pas à forcer la dose : peur et ignorance, n'oubliez pas !) fournit aux personnages des indices et des fausses pistes pour toute l'aventure et il peut donner lieu à des prises de contact ou à des aides via les services, les sociétés secrètes ou le milieu du marché noir.

Dans "Enquête à l'Extérieur", vous trouverez des briefings individuels qui pourront vous servir d'exemple.

Pour des joueurs novices, ces petits tête-à-tête sont aussi l'occasion de se faire expliquer des points obscurs (surtout en ce qui concerne les sociétés secrètes, les pouvoirs mutants, etc...).

Apprenez à Maîtriser la Technique des Echanges de Petites Notes

Vu l'importance des coups en traître, des informations secrètes et des manœuvres détournées dans *Paranoïa*, il est essentiel que les joueurs et le Maître de Jeu disposent d'un moyen de communication privé. De plus, il est terriblement agaçant que des joueurs interrompent la partie toutes les cinq minutes pour prendre le MJ à part et lui confier une question vitale ou un complot machiavélique.

Il existe une excellente alternative à cette méthode : des échanges actifs de petites notes. Ainsi, le Maître de

Jeu peut limiter les interruptions de partie et les joueurs, obligés de mettre les choses noir sur blanc, se montrent concis et vont droit au but (le MJ pouvant réagir selon son humeur : ignorant purement et simplement les requêtes ou répondant oui ou non d'un signe de tête). Cette méthode fournit aussi au Maître de Jeu de petits aide-mémoire sur les actions en cours ("la prochaine fois que James-B se retrouve à l'écart du groupe, même un bref instant, j'utilise mon pouvoir de Pyrokinésie pour lui jouer un sale tour"), ainsi que d'adorables petites notes à glisser dans les états de service des personnages au chapitre "trahison".

Les joueurs de *Paranoïa* a-do-rent écrire ces petites notes, ça leur donne l'occasion de cancaner et de tramer des complots même lorsque leur MJ est occupé à autre chose. Ces petits billets se rapportent souvent à d'habiles petits pièges ou embrouilles ou à des notifications de joueurs signalant qu'ils se tiennent sur leurs gardes rapport à des manœuvres peu catholiques d'autres PJs. Une charmante coutume très populaire veut aussi que l'on inscrive sur ces petits bouts de papier des rapports secrets sur com-unit concernant des soupçons ou des dénonciations d'actes de trahison commis par des collègues Clarificateurs.

Ce qu'il y a de génial avec les notes, c'est que lorsque vous en écrivez une, tout le monde sait que vous manigancez quelque chose... Mais quoi ? Si une montagne de petits bouts de papier commence à s'accumuler devant vous, c'est signe que vos joueurs sont bien entrés dans l'esprit de *Paranoïa* ("Est-ce que cette note me concerne ? Est-ce qu'on manigance quelque chose contre moi ? Est-ce que je n'aurais pas intérêt à tirer le premier ? Et d'ailleurs, sur qui ? OK, si je descends tout le monde, au moins, je liquiderai quelques-uns de mes ennemis..."). D'ailleurs, le MJ et ses joueurs échangent souvent des petits bouts de papier parfaitement vierges, juste pour maintenir la petite équipe sur les nerfs !

Voici une bonne méthode pour utiliser ce système de notes : tous les petits bouts de papier sont entassés devant le MJ, les derniers reçus se trouvant sur le haut de la pile. De temps en temps, (au moins toutes les cinq à dix minutes, plus souvent si le MJ n'a rien à faire ou si son "courrier" est vraiment important), le Maître retourne le tas et commence le dépouillement — ainsi, il lit les notes dans l'ordre de réception.

Expliquez à vos joueurs sur quels critères vous jugez leurs communications. Grosso modo, plus une note est courte, plus elle sera mise en pratique rapidement (mais plus le MJ en interprétera librement les conséquences secondaires) ; à l'inverse, une note longue et détaillée implique une soigneuse préméditation et une exécution précise (dont le résultat à plus de chances de "coller" de près aux intentions qu'a annoncées le joueur).

La Longueur des Parties

Nous avons entendu parler de légendaires parties-marathons qui auraient duré dix ou douze heures. Eh bien ! Nous sommes déjà exténués à la seule idée d'un délire aussi fatigant pour nos pauvres méninges... mais peut-être serez-vous plus résistants que nous ! En moyenne nous vous conseillons des parties de deux à trois heures (pour la plupart de nos classiques missions impossibles). Dans *Paranoïa*, le rythme est débridé, le suspense intense, les joueurs constamment captivés, une partie de deux heures suffit donc à vous assurer une soirée de jeu pleinement satisfaisante. Des parties de quatre heures ou plus peuvent aussi être très agréables, à condition que l'accent soit mis sur l'élaboration de l'intrigue et des personnages (ce qui suppose que les joueurs n'aient pas comme objectif premier de s'entretuer toutes les cinq minutes !).



2. Présentation des Aventures

Lorsque vous commencez pour de bon à diriger des parties, mettez en œuvre ces quelques "recettes", elles permettront à tout le monde de passer un bon moment :

Improvisez joyeusement !

Si poussée que soit votre préparation de la partie, les joueurs voudront toujours faire des choses que vous n'avez pas prévues au lieu d'emprunter sagement le chemin que vous leur aviez tracé. Comme une meute de chiens indisciplinés, ils s'attarderont dans tel ou tel couloir, trafiqueront les circuits électriques que dissimulent les panneaux d'inspection, attraperont au collet d'innocents passants, erreront par les corridors de traverser et vous poserez tout un tas de questions embarrassantes et sans rapport avec l'intrigue sur les décors qu'ils traverseront (En un mot : ils s'acharneront à faire tout sauf ce que vous aviez prévu).

Autant vous faire à cette idée et prendre les choses du bon côté ! Les rencontres les plus savoureuses sont souvent celles qu'on n'attendait pas, celles dans lesquelles des détails secondaires donnent lieu à d'éphémères joyaux de roleplaying. De plus, *Paranoïa* vous fournit un cadre idéal pour parfaire vos compétences en Improvisation !

Dans les autres jeux, vous êtes toujours à vous demander si vos fantaisies correspondent bien à l'uni-

vers de l'aventure et de la campagne. Dans *Paranoïa*, la cohérence de l'intrigue et de son cadre sont une bonne chose... mais elle n'est pas vraiment essentielle ! Qui se soucie d'une petite (ou d'une grosse) incohérence ici ou là ? D'ailleurs les relever relèverait de la trahison ; glissez tranquillement sur ces fioritures insignifiantes que sont les rapports de cause à effets, la logique, les lois de la physique, etc... Vous pouvez retourner les fondements de la réalité comme une chaussette, qui s'en soucie ? C'est vous qui dirigez le Complexe Alpha. Tout s'y déroule dans l'ordre et de la façon que vous choisissez, un point c'est tout ! La clef de voûte de tout l'édifice, c'est l'atmosphère particulière de *Paranoïa* ; or, une "réalité" mouvante ne fait que la renforcer (nous n'en citerons pour exemple qu'"Alice au Pays des Merveilles").

Paranoïa est un jeu fertile en gags à répétition — lesquels constituent une trame narrative familière servant de support à vos improvisations. L'intrigue supposée centrale n'est souvent que secondaire (voire complètement sans importance) ; ce qui est vraiment amusant, ce sont les dizaines de rencontres qui surviennent au fil des péripéties. Ces rencontres n'ayant pas grand chose à voir avec l'histoire proprement dite, vous n'avez pas à vous soucier de savoir si vos improvisations collent bien à l'intrigue centrale. Ça n'a pas la moindre importance ! Tout ce que vous avez à faire, c'est de garder le ton juste, et pour ce faire nous vous fournissons des tas de suggestions.

Une fois libéré de toutes ces assommantes entraves que sont la cohérence, la logique, et la pertinence dramatique, vous voilà libre d'improviser au pied levé ! S'il se trouvait un joueur assez téméraire pour vous faire remarquer quelques petites incohérences, montrez-vous poli et glacé, regardez-le droit dans les yeux et demandez-lui si son personnage ne serait pas par hasard atteint de quelque trouble de la perception — trouble qui pourrait justifier une cure de Restructuration Mémoirelle à R&C, ou encore une petite causerie avec le Conseiller Chargé de la Loyauté dans un Centre de Loisirs Correctifs et de Restructuration Mentale.

Entretenez toujours une Triple Pression sur les PJs

Avoir des joueurs qui traînent et entreprennent toujours des choses inattendues, c'est tout-à-fait charmant... du moins pendant un certain temps ! On finit toujours par s'en lasser. Tôt ou tard, vous aurez envie de mettre en pratique les péripéties épatantes et les magnifiques rencontres que vous leur avez concoctées avec amour et vous voudrez remettre vos PJs dans le droit chemin de votre intrigue. Dieu merci, dans *Paranoïa*, lorsque les joueurs ne font pas ce que vous voudriez, il existe des tas de moyens de les y obliger !



L'Ordinateur : l'Ordinateur est partout ! Ses caméras scrutent tous les corridors et les moindres pièces ! Ses oreilles électroniques lui rapportent jusqu'au moindre murmure ! Comme le Père Fouettard, il sait toujours si vous avez été sage ou non !

La voix de l'Ordinateur, elle aussi, est présente partout. Le Système de Sonorisation Publique diffuse ses messages personnels ou généraux dans les coins les plus reculés du Complexe Alpha. Même lorsqu'un PJ se trouve à l'Extérieur ou dans un corridor désaffecté, il transporte un com-unity personnel grâce auquel l'Ordinateur peut le joindre.

Et vous savez avec quelle fervente attention les citoyens écoutent la voix de l'Ordinateur ! Les ordres formels sont souvent inutiles, il suffit généralement d'une petite suggestion polie (surtout si vous avez pris soin de faire une leçon de choses à vos joueurs à partir de l'exemple d'un citoyen qui n'avait pas réagi avec un loyal enthousiasme à une petite suggestion polie de son Ami).

Les Mises en Alerte : donnez des ordres bien précis aux PJs :

"Rendez-vous en salle 36-24-38. Tout de suite. Immédiatement. En file indienne. Silence dans les rangs. pas d'accrochage ni d'altercation. Gardez vos foudroyeurs dans leurs gaines. "Aller en salle 36-24-38", vous ne devez penser à rien d'autre. Interdiction de toucher aucune porte, aucun mur, aucun citoyen en chemin. Interdiction d'aller aux WC. Servez l'Ordinateur. Sur le champ. Si vous ne suivez pas ses ordres, l'Ordinateur s'occupera de votre matricule. Merci de votre coopération.

Les Messagers : si les PJs se trouvent face à une situation que ne couvre pas leur ordre de mission ou s'ils inventent quelque habile moyen d'ignorer ou de détourner le sens profond de leurs instructions, expédiez-leur un messager (un Infrarouge tout essoufflé, par exemple, ou un utilibot surexcité, ou encore un combat en acier rutilant de la taille d'un wagon de marchandises) chargé des dernières instructions urgentes de l'Ordinateur, lesquelles clarifieront les souhaits de notre Ami.

Les PNJs Haut-Placés : autre moyen de canaliser les PJs dans la voie de votre choix : faites débarquer au moment opportun un PNJ d'accréditation supérieure à celle des PJs. Ne pas obéir à un citoyen d'accréditation supérieure relève en effet de la trahison. Et même si les Clarificateurs pleurnichent qu'ils ont des ordres prioritaires émanant d'une autorité supérieure ("Mais c'est l'Ordinateur qui nous a dit de..."), il leur est incroyablement difficile d'obtenir une quelconque confirmation officielle des ordres en question ("Désolé mais la ligne est occupée, ah non, il n'est pas dans son bureau, vous avez fait le mauvais numéro, voulez-vous patienter un instant ?").

Les Robots : affectez un robot à l'équipe de mission. Introduisez dans son cerveau électronique toutes les données vitales pour le succès de la mission. Ensuite, empêchez les PJs d'avoir accès à ces données ("Désolé, mais votre niveau d'accréditation ne vous donne pas accès à ces informations, petits fouineurs d'humains..."). Voilà vos Clarificateurs contraints et forcés de suivre pas à pas leur robot et de faire ce qu'il leur dit — quand il daigne leur dire quelque chose !

Bien entendu, quand on leur a confié ce robot, les PJs ont dû signer un impressionnant formulaire précisant clairement combien l'appareil était précieux et quelle catastrophe ce serait s'il venait à être endommagé. Ainsi, lorsque leur robot tonce comme un fou dans un couloir menant à des zones inconnues, les Clarificateurs sont obligés de lui emboîter allègrement le pas pour protéger le précieux appareil pour lequel ils ont émargé.

Les Leaders PNJs : ils constituent un moyen sûr de mener les PJs par le bout du nez — enfin, du moins jusqu'à ce qu'ils meurent ! D'ailleurs les décès de leaders

PNJs risquent de se multiplier à partir du moment où les PJs comprendront le rôle que vous faites jouer à ces personnages.

Ce n'est pas ce qu'il pourrait arriver de pire ! Il vous suffit de multiplier les remplacements cloniques au sein de l'équipe, puis d'expédier à vos Clarificateurs un nouveau leader qui fera des allusions voilées à l'important taux de mortalité des leaders dans cette équipe, chiffre exceptionnel et difficilement explicable en débriefing. Autre solution, entourez le remplaçant clone du leader d'un jovial escadron de gardes du corps Vautours.

Agents de la Sécurité Interne, Combots, Gardbots, et Membres de l'Escadron Vautour : ces loyaux serviteurs de l'Ordinateur montrent souvent le bout de leur nez en même temps que des messagers ou des détachements spéciaux... Ou bien en réponse à des plaintes de citoyens concernant des nuisances agaçantes (comme par exemple des coups de feu ou des hurlements de prisonniers soumis à la torture). Ces vaillants défenseurs de la Loi et de l'Ordre pourront souvent faire de très utiles suggestions aux Clarificateurs sur leurs bonnes manières et le respect des codes sociaux. "Ne vous inquiétez pas, ces missiles sol-sol sont simplement là pour vous protéger. Bon, et maintenant, loyaux citoyens, n'avez-vous pas quelque tâche urgente à accomplir loin d'ici ?"

Laissez une importante Marge de Manœuvre aux Joueurs

Paranoïa offre au Maître de Jeu des tas d'occasions fort tentantes de donner dans le comique ; de fait, un bon Maître plein d'esprit et d'enthousiasme peut faire d'une partie de *Paranoïa* quelque chose d'aussi amusant qu'une rediffusion du Rocky Horror Picture Show. Malheureusement, un MJ bien intentionné, plein d'esprit et d'enthousiasme, peut tout aussi également tomber dans le panneau qui consiste à faire du one man show !

N'oubliez jamais de laisser agir les PJs ! *Paranoïa* est un jeu et vos joueurs doivent y participer ; participer, cela veut dire faire des choix et entreprendre des actions ! Vous devez leur en donner la possibilité, dès le début et le plus souvent possible, sans quoi ils finiront par trouver le temps long, même si vous êtes un comique hors pair !

Voici une petite liste récapitulative des activités les plus courantes des PJs Paranoïaques ; restez sur vos gardes, surveillez le déroulement de chaque partie ; si vous vous apercevez que c'est vous qui parlez tout le temps et qui prenez toutes les décisions, c'est signe qu'il est temps que vous mettiez en veilleuse votre rayonnante personnalité et que vous donniez plus souvent à vos PJs l'occasion de...

S'entretenir, démolir du mobilier, déclencher de belles explosions (c'est une façon tout-à-fait primaire de résoudre les problèmes, j'en conviens). Les PJs consacrent un temps fou à cette activité, c'est à croire qu'ils aiment ça !

Baratiner, mentir et pleurnicher (se tirer de situations embarrassantes à coups de baratin ou attirer des ennuis à d'autres personnages par la même méthode). Les PJs se rabattent sur cette solution lorsqu'ils ne peuvent pas utiliser la première (voir ci-dessus). C'est une méthode moins destructrice mais qui demande plus d'imagination et d'esprit ; apparemment les joueurs aiment aussi faire marcher leur cerveau.

Réfléchir (examiner les problèmes et en débattre). Lorsqu'ils ne peuvent résoudre leurs problèmes à coups de laser ou de parlote, il arrive que les PJs essaient d'y réfléchir (mais si, mais si !). Il arrive même qu'il leur vienne des idées d'une originalité brillante, d'un humour charmant et même parfois d'une certaine efficacité ; apparemment, ça leur donne beaucoup de satisfaction.

Faire des expériences (tenter de résoudre des problèmes par la voie expérimentale). Cette démarche "scientifique" n'est pas sans rappeler les "Plaçons ces fournis dans un petit pot d'aluminium que nous met-



Citoyens servant l'Ordinateur dans les silos à nourriture



tons au soleil et observons leurs réactions" de nos années d'écolier. Bref "La Science expliquée aux tout-petits", des trucs marrants quoi ! Cette démarche sert essentiellement à tester des appareils expérimentaux (encore que, vus les surprises qu'on a en maniant n'importe quel engin dans *Paranoïa*, on puisse qualifier l'utilisation d'une simple brosse à dents de recherche fondamentale).

Choisir entre deux maux (le problème est de trancher entre l'horrible et le terrifiant). Ce cruel dilemme est une situation courante dans *Paranoïa*. Les PJs passent un temps fou à hésiter entre deux types de trahisons (également passibles de mort) ou entre deux actions apparemment tout aussi vouées à l'échec.

Faire face à des situations désespérées (résoudre des problèmes avant même d'avoir eu le temps d'y réfléchir). On peut généralement résumer ce type d'activités en trois mots : "Damned, nous sommes faits. Et maintenant qu'est-ce qu'on pourrait faire ?". Le genre de problème à vous mettre du mou dans le genou ! Les PJs n'ont pas même le temps de réfléchir, il ne leur reste qu'à s'agiter désespérément ; c'est souvent désopilant, comme vous pouvez vous en douter !

Comprenez bien le Sens des Règles

Au début du chapitre consacré aux règles (voir page 54), nous avons dit que toute règle était faite pour être violée. Cette idée appelle quelques développements.

Ce qui est important, c'est la façon dont vous utilisez nos règles ; elles doivent servir l'esprit du jeu et, dans *Paranoïa*, leur rôle est d'assurer un style de roleplaying vif, rapide, débridé et plein d'improvisations. Les autres jeux de rôle ont un style différent, c'est pourquoi leurs règles doivent être utilisées différemment. Certains (les wargames) privilégient la compétition et les combats, le plaisir qu'on peut prendre à y jouer réside dans l'élaboration de tactiques savantes et une bonne connaissance des règles. D'autres (les jeux de simulation dans un cadre historique ou fantastique) ne sont amusants que si l'on s'attache à recréer tous les détails d'un présent, d'un futur ou d'un passé imaginaire pour en faire un univers cohérent. D'autres encore fixent pour but à leurs joueurs d'accumuler butins et puissance, et l'on s'y amuse en mettant la main sur un maximum de biens "matériels" pour accroître la richesse et le pouvoir de son personnage.

Dans *Paranoïa*, les règles sont là pour servir des impératifs dramatiques et une certaine idée du roleplaying. Vous les interprétez correctement si vous les adaptez en fonction du ton humoristique et ironique de *Paranoïa* et des personnages en présence. Observez plutôt l'exemple suivant :

Un personnage veut tuer un pauvre innocent sans défense pour progresser vers ses objectifs personnels et politiques. Voici comment cette situation pourrait être traitée dans quatre types de jeux de rôle différents :

Façon Wargame

Le MJ : Ouais ! Tu l'as eu ! Désarmé, sans armure, couché à plat ventre — exactement la définition que donne le jeu d'un personnage "sans défense". Vas-y, continue, d'après les règles, tu peux descendre autant de personnages "sans défense" que tu veux dans un même round".

Façon Jeu de Simulation

Le MJ : Scélérat ! Trucider un homme désarmé ! Laisse-moi consulter la Table des Climats Politiques... "période de troubles"... Bon ! Et maintenant que nous dit la Table de Réaction des Témoins ? — Ho ! ho ! Mais il semblerait bien que la foule environnante ne souffrira pas une attitude aussi indigne, même de la part d'un chevalier en armure !

Façon Jeu d'Argent et de Pouvoir

Le MJ : Allez force ! A l'attaque ! (il lance les dés). Les doigts dans le nez... Bon, tu fouilles le corps, comme d'habitude — voyons un peu Table des Butins III, Section R, ça nous donne... 5 sous et peut-être un parchemin magique... Oui ! Un parchemin magique ! Eh bien, voilà une belle prise, monsieur le chevalier !

Dans Paranoïa

Le MJ : Donc tu enfonces l'embout de ton générateur de plasma dans la bouche de ce citoyen (bientôt un traître incontestable), voilà qui est courageux ! Bon, si je me souviens bien, les générateurs de plasma sont des appareils expérimentaux — il y a donc de bonnes chances que le tien ne fonctionne pas correctement ? Et puis, occupé comme tu l'as été, (il lance le dé, ignore délibérément le résultat et poursuit), tu ne l'as peut-être pas entretenu correctement ? (petit rire sadique) Ce qui implique un important modificateur pour ce jet d'anomalie de fonctionnement...

Le Joueur (d'un ton plaintif) : Mais enfin, je me suis servi de ce générateur une bonne dizaine de fois et tu ne m'as jamais fait le coup du jet d'anomalie de fonctionnement !

Le MJ : Bon sang, quelle coïncidence ! Une panne ! Et juste comme tu allais trucidier ton quarante deuxième Infrarouge sans défense (heu pardon, traître commie) ! (avec un air de compassion exagéré) Je n'arrive pas à m'expliquer ça, je suppose que c'est la vie... A votre service, citoyen !

Vous voyez ? Dans *Paranoïa*, le Maître de Jeu se pré-occupe plus de ce que mérite le personnage et de l'issue satisfaisante de l'action que des règles qui devraient normalement régir la situation. Pour le MJ, les règles ne constituent que des alibis justifiant des décisions amusantes et appropriées à l'action entreprise. Si au contraire elles le gênent, il ne doit pas hésiter à les ignorer.

Soyez Impartial... Enfin presque !

Normalement, lorsqu'on applique les règles d'un jeu, quel qu'il soit, on doit se montrer impartial ; tout au moins, aucun joueur ne doit avoir l'impression d'être injustement chouchouté ou persécuté. Dans *Paranoïa*, tout dépend du sens qu'on donne à ce mot ambigu : "injustement". Si vous avez le sentiment de ne jamais donner à vos joueurs ce qu'ils méritent, vous avez raison d'être dur. Ainsi, lorsqu'un joueur devient assommant, soit pour vous, soit pour ses collègues, vous êtes parfaitement en droit de le persécuter ! S'il passe son temps à vouloir protéger son personnage en se servant des règles comme d'un bouclier, et s'il rase tout le monde en tirant des plans de combat hautement tactiques, horriblement détaillés et n'ayant rien à voir avec la personnalité de son personnage... eh bien il serait bon que son arme tombe en panne plus souvent qu'à son tour, que les méchants s'occupent sérieusement de son cas et que l'Ordinateur prête une oreille particulièrement crédule aux accusations de trahison portées contre lui...

Maintenez un vernis soigneusement étudié de sincère équité ; assurez à vos joueurs ce vous ne faites que suivre les règles et que vous n'êtes qu'un impartial instrument de la Justice (ça ne vous empêche pas, dans le même temps, d'opprimer leurs personnages avec une poigne de fer). Cette méthode maintient vos joueurs dans une saine ambiance paranoïde et les habitue à toujours présumer que quelque chose de particulièrement sinistre les attend lorsque vous vous mettez à appliquer "sincèrement" les grands principes de la Justice et de l'Équité.

D'une certaine façon, vous êtes l'Ordinateur. Votre impartialité n'est qu'un aspect de l'infinie bonté de

notre Ami. Rabâchez constamment aux joueurs que le Complexe Alpha a été soigneusement étudié pour le confort et la sécurité de leurs personnages, que leur ami l'Ordinateur ne permettrait jamais qu'il leur arrive le moindre ennui, et que, quelles que soient les terribles catastrophes qui s'abattent momentanément sur eux, tout est pour le mieux dans le meilleur des mondes... ils n'ont aucune raison de s'inquiéter... positivement aucune !

Insistez sur des thèmes tels que "impartialité et générosité", "confort et sécurité", "votre bienveillant ami l'Ordinateur", "pas le moindre problème", "aucune raison de vous inquiéter", etc...

Ce genre de discours peut sembler quelque peu hypocrite, surtout quand on songe aux hécatombes, aux désastres et aux trahisons qui truffent inévitablement toutes les aventures de *Paranoïa*. Les sourires sadiques qui éclairent votre visage chaque fois que vous réduisez un clone en cendre peuvent sembler contredire vos sincères protestations de bienveillante impartialité.

Mais ne vous inquiétez pas. Vos joueurs n'en feront pas un fromage ! Ils savent que leurs personnages sont condamnés. Ils savent qu'en fait votre tâche consiste à les massacrer comme des moutons. Mais bon, puisque c'est comme ça, ils s'entreveront tout seuls, comme ça vous n'aurez pas le plaisir de le faire vous-même ! C'est là toute l'idée !

Faites dans le Pittoresque

Montrez-vous original dans votre interprétation des règles ; évitez les discours mécaniques. Ne cassez pas le ton du jeu en faisant allusion à des règles précises et en employant le jargon technique propre au jeu. Mettez-vous plutôt dans la peau d'un animateur de jeux radiophoniques. Exemple :

Discours Technique : Bon, tu utilises ton laser contre un collègue Clarificateur, lequel esquivé. Tu as un indice de compétence de 7, plus un bonus de 4 comme tu tires à bout portant, moins un modificateur de 4 comme ta cible esquivé ; ça fait que tu dois tirer un 7 au maximum pour réussir... (jet de dé) "3" : atteinte ! et maintenant voyons un peu la Table des Dommages. Ton collègue porte une armure refléct, on décale donc de quatre colonnes vers la gauche, on lance le dé et (jet de dé)... 12, sonné ! Bon, le PJ que tu as visé ne peut accomplir aucune action pendant le round suivant.

Discours Original : Tu te retournes et braques négligemment ton laser sur ton petit copain. Ça lui met la puce à l'oreille et il se jette à couvert (jet de dé). ZZZAAP ! tu l'as eu en pleine poitrine ! Je parie qu'il remercie mentalement l'Ordinateur de lui avoir donné une armure refléct (jet de dé). Hum, aucune odeur de chair carbonisée, pas le moindre gémissement d'agonisant... Mais il n'a pas l'air particulièrement dynamique !

Au début, il est bon de mentionner les règles : ça vous aide à les retenir et ça vous permet, dans les cas litigieux, de partager vos responsabilités de juge avec les joueurs expérimentés. Mais, vous l'avez compris, il faut dès que possible passer à une présentation plus théâtrale des choses.

Apprenez à Ignorer le dé

Supposez que vous lancez de dé et vous obtenez un 20 qui tire un trait définitif sur votre "méchant" préféré, avant même qu'il ait pu passer à la Scène I de son projet diabolique visant à détruire toute vie sur cette planète et dans l'univers entier... C'est la fin de l'épatante aventure que vous aviez concoctée avec tant d'amour !



Pensez-vous vraiment que vous allez laisser se perdre tout le dur labeur de préparation que vous avez investi dans cette aventure, et tout ça pour un stupide jet de dé ?!

Ignorez purement et simplement les jets chaque fois que ça vous arrange de rappeler à vos joueurs qu'il n'y a Pas de Justice. Si, de temps à autres et à des moments judicieux, vous montrez clairement à vos joueurs une dédaigneuse indifférence pour les résultats des jets de dé, ils finiront par comprendre qu'ils ne peuvent pas se retrancher derrière les règles. "Ah bon ? j'aurais dû faire un jet d'Agilité quand tu as essayé d'échapper à la moissonneuse d'algues emballée ? Mais je suis positivement dé-so-lé ! (le MJ lance le dé et poursuit sans accorder le moindre regard au résultat). Vraiment dommage ! Tu as raté ton jet ! C'est vraiment la poisse ! Mais je ne fais que répéter ce que dit le dé — et le dé ne ment pas, pas plus que l'Ordinateur... Bon, on passe à la suite ? Prêts ?"

C'est dans l'ordre des choses que les MJs de *Paranoïa* soient vicieux et arbitraires. Le Complexe Alpha est un endroit particulièrement horrible. Si de temps à autres vous le rappelez gentiment aux joueurs, ça les aidera à adopter l'attitude correcte face à leur destin inexorable : cette joyeuse et insouciant résignation qui est la clef de voûte de l'atmosphère unique et charmante de *Paranoïa*.

Lancez le dé Souvent

Sautez sur tous les prétextes qui se présentent pour lancer le dé. Les joueurs a-do-rent le petit bruit du dé qui roule, même lorsque les conséquences des jets sur leurs personnages sont négligeables, mystérieuses, voire illusoire.

Quand vous n'avez pas besoin de garder le résultat secret, laissez le joueur faire le jet lui-même. Vous pouvez demander un jet d'Attribut ou de Compétence sur une saute d'humeur ("A propos, fais-moi un jet d'Endurance, tu dois commencer à fatiguer à force de trimballer partout ce prototype de congélateur semi-portable").

Lorsque c'est vous qui lancez le dé, faites-le toujours de telle sorte que les joueurs ne puissent pas voir le résultat. N'expliquez à personne la raison de tel ou tel jet. D'ailleurs, la plupart du temps, il n'y en aura aucune : "hum-hum... (petit bruit du dé qui roule derrière l'écran du Maître)... Ah bon ! Héhéhé ! Bon, bon, bon, intéressant... Tout va bien, rien d'inquiétant... Détendez-vous voyons !". Ainsi, vous mettez les joueurs sur les nerfs tout en détournant leur attention des jets secrets et vraiment importants que vous pourrez faire.

Interprétez les Résultats des Jets en Fonction de vos Impératifs Dramatiques

Le système de jets de Compétence de *Paranoïa* vous indique seulement si le personnage a réussi ou non dans son entreprise. Mais parfois, vous voudrez aussi savoir dans quelle mesure son échec est retentissant ou sa réussite éclatante ; pour cela, utilisez le score obtenu : s'il est nettement inférieur à l'indice de compétence du PJ, cela indique une brillante réussite ; s'il est largement supérieur, c'est vraiment le ratage intégral.

"Aï ! aïe ! aïe ! le signal d'alarme — bip ! bip ! bip !... Tu te précipites sur le tableau de bord de l'automobile et tu essaies d'appuyer sur les boutons qui déclenchent le dispositif de sécurité... Est-ce que tu y arrives ? (jet de dé)... Oui !... Tu tapes sur le clavier ! L'affaire a l'air réglée... Mais... Quel dommage ! Enfin, il faut dire que ce n'est pas facile de se servir d'un clavier quand on porte des gantelets de protection. BLAM ! Candidat suivant ?"

"OK, en inspectant le Bouclier Planétaire Cosmo-Zoom qu'on t'a confié pour des tests, tu essaies de te remettre en mémoire toutes tes connaissances de physique. (jet de dé). Ce dispositif semble parfaitement sûr, parfaitement... Tiens, à propos, il te revient de vagues rumeurs, des histoires de planètes, de gravité et de trucs de ce genre... Tu te rappelles même du nom de certains commies : Copernic, Newton et Dieu sait qui... Tout bien réfléchi, peut-être bien que ce truc est dangereux."

Une large marge de succès ou d'échec donnera lieu à d'épiques hyperboles (en clair : "des exagérations à effet humoristique", bande de cancre que vous êtes !).

"(Jet de dé largement raté) Hum, tu as manqué ta cible, mais ne t'inquiète pas : la cartouche explosive semble n'avoir touché que quelques poutrelles insignifiantes... rien de bien sérieux, seulement quelque panneau du haut de la cloison et un bon bout de plafond qui descendent... A propos, ça se passe dans le coin de la pièce où tu te trouves — et tu découvres qu'il y avait deux ou trois tonnes de rochers au-dessus du plafond... On dirait qu'ils vont s'ébouler... Oui, c'est ça ! S'écrouler sur toi, j'en ai bien peur... Mais que ça n'aïlle pas te gâcher la soirée !"

Tu essaies donc d'appliquer ta connaissance étendue de la construction robotique à la réparation de ce cerveau électronique... (jet de dé : succès éclatant). Bon sang ! mais on dirait que ce coup-ci tu t'es surpassé ! Après avoir fait toute la série des tests, tu remets en marche le robot — il te salue poliment de la tête, s'informe de l'avancement des recherches portant sur la théorie des champs sonico-électro-statiques, étire ses appendices récurveurs et, tel Barishnykov, s'élanç lestemement dans la pièce à nettoyer. Bon travail, citoyen !"

Sachez gérer les Renseignements

"Je suis désolé, mais cette information n'est pas disponible pour le moment". Les joueurs de *Paranoïa* sont dans une situation fâcheuse : ils doivent s'en remettre au MJ pour obtenir des renseignements et d'un autre côté, ils savent que celui-ci prend un malin plaisir à les leur refuser. De plus, ils sont conscients que toutes les informations qu'ils peuvent obtenir seront soit confuses ou fausses (et donc inutilisables), soit parfaitement fiables et exactes (ce qui signifie qu'ils se feront sans doute exécuter si on apprend qu'ils en ont connaissance).

Gérer la diffusion des informations est une tâche qui demande beaucoup de doigté. D'une part, vous voulez frustrer vos joueurs et leur faire perdre toute confiance en les renseignements qu'ils reçoivent (c'est tout *Paranoïa* : Peur et Ignorance, Ignorance et Peur), d'autre part vous ne voulez pas sabrer complètement leur enthousiasme : ils doivent poser des questions pour entretenir le rythme du jeu et il faut qu'ils croient que ça sert malgré tout à quelque chose, sans quoi ils deviendront paranoïaques pour de bon et vous fuiront comme la peste, vous et votre jeu de malheur.

Voici quelques petits trucs qui vous aideront à les maintenir sur la corde raide entre l'atmosphère oppressante du Complexe Alpha et l'accablant réel :

Utilisez les Phrases-Type de Paranoïa : "Je suis désolé mais cette information n'est pas disponible pour le moment", "Je suis désolé, mais votre niveau d'accréditation ne vous donne pas accès à ce renseignement", "Des spécialistes de la recherche d'information s'occupent en ce moment même de votre demande, tous les renseignements disponibles vous seront transmis dès que possible", "Nous avons retrouvé la trace des données que vous recherchez, désolé, elles sont décidément perdues, à votre service !", etc...

Montrez-vous toujours plein d'un Zèle Hypocryte et d'un Grand Empressement à Coopérer : Feignez d'être positivement désolé des retards occasionnels et faites semblant de croire que l'information demandée ne saurait tarder à arriver. Votre discours doit être plein d'espoir mais votre ton empreint d'une hypocrisie manifeste.

Pour Entretenir l'Optimisme des Joueurs Lachez de Temps à Autre un Renseignement Utile : dans cinq ou dix pour cent des cas, offrez aux joueurs une information vraiment utile, mais prenez soin de la noyer dans un fatras de renseignements superflus et trompeurs ou encore de la divulguer via des sources extrêmement peu fiables. Les joueurs prendront ainsi l'habitude de chercher à dénicher des tuyaux même dans les salades les plus manifestement absurdes et de prêter l'oreille à des sources d'information vraiment fantaisistes... Habitude qui vous permettra de les rouler encore plus magistralement dans la farine !

Faites des Jets d'Attributs et de Compétences derrière votre Ecran pour Semer le Doute chez les Joueurs : "Alors, comme ça, vous voulez savoir quel type de système de sécurité protège cette installation ? Que diriez-vous d'un petit jet de Sécurité, hein ? (le MJ, sachant pertinemment qu'aucun système de sécurité ne protège l'installation en question, lance le dé, fait semblant d'examiner le résultat, et poursuit avec un petit air malicieux)... Parfait, parfait ! Vous voilà absolument sûrs qu'il n'y a positivement aucun système de protection. Bonne nouvelle, non ? Vous pouvez faire strictement tout ce que vous voulez !"

Vos joueurs comprendront vite que lorsqu'ils ratent de beaucoup un jet, vous leur donnez joyeusement des informations complètement fantaisistes. Comme ils ne voient pas le résultat de vos jets secrets, ils ne pourront jamais savoir s'ils peuvent se fier à vos renseignements ; ce qui ne manquera pas de vous réjouir tellement que vous n'hésitez pas à les rouler régulièrement !

Si vous Avez des Doutes, Retranchez-vous derrière l'Ordinateur : Dans son infinie sagesse et bienveillance, l'Ordinateur vous aurait sûrement fait part de cette information si elle avait dû vous être vraiment utile. Et je suppose que vous ne remettez pas en question le jugement de votre Ami, n'est-ce pas ?

Modulez votre Discours en Fonction des Personnages que vous Incarne

Lorsque vous vous adressez à vos joueurs, faites-leur clairement savoir si vous parlez en tant qu'Arbitre ou Narrateur ou bien si vous incarnez l'Ordinateur ou quelque PNJ. *Paranoïa* est un jeu où le ton importe beaucoup ; chaque Maître doit trouver le sien (ou plutôt les siens ! en fonction de ses différents rôles) :

L'Arbitre : sa voix doit être chargée d'une sincérité exagérée et d'un grand souci d'équité et d'impartialité dans l'interprétation des règles. Cela indique aux joueurs qu'ils vont encore se faire rouler, sans rien pouvoir y faire, à part prendre la chose du bon côté !

L'Ordinateur : c'est un parfait schizophrène ; d'un côté, il se penche avec une grande sollicitude sur la sécurité et le bien-être des citoyens ; d'un autre côté, il se montre d'une prosaïque froideur lorsqu'il expédie impitoyablement les affaires de commies et de traîtres. A l'occasion, notre Ami peut aussi adopter quantité d'autres personnalités ; vous trouverez des développements plus complets sur ce sujet en page 33.

Le Narrateur : il doit être neutre et fiable. Lorsque vous décrivez ce que les personnages sentent ou se rappellent, votre ton doit amener les joueurs à vous faire confiance. Il arrive que certaines données (absorption de drogues, usage des sciences parallèles,



lavage de cerveau, etc) vous autorisent à jouer avec les impressions mémorielle ou sensorielles des personnages joueurs, mais cela doit rester exceptionnel. Lorsque vous incarnez le narrateur, vous devez adopter un ton bien particulier sans confusion possible avec les autres, sans quoi les joueurs risquent de se méfier de tout ce que vous leur raconterez.

Les PNJs : vous pouvez en créer des millions, avec chacun des intonations et des attitudes distinctives ; le tout est de ne jamais adopter la voix que vous prêtez à un PNJ lorsque vous êtes censé incarner l'un de vos personnages classiques.

L'Arbitre : Bon sang ! Je ne crois pas qu'il y ait la moindre chance que cet engin tombe en panne... (jet de dé)... Hum, tout bien réfléchi...

L'ordinateur : Oui, citoyen, en quoi puis-je vous être utile ?

Le Narrateur : vous entrez dans une pièce longue d'environ dix mètres ; un robot de la taille d'un four à micro-ondes se tient juste au milieu (jet de dé)... John-R, vous avez déjà vu des robots de ce genre, c'est un des tout premiers modèles de frotbots.

Un PNJ : Nestord-U-RRR vous lance "OK, les gars ! C'est là-haut que ça se passe... Et je grille la cervelle du dernier arrivé, vu ?"

Utilisez les Petits Trucs "Faciles" !

Cherchez sans cesse de nouveaux petits trucs faciles et des fioritures théâtrales qui pousseront vos joueurs à un engagement sans retenues dans le jeu et leur feront effacer les frontières qui séparent la réalité brute de celle du jeu.

La plupart des amateurs de jeux de rôle expérimentés s'attendent à s'asseoir autour d'une table pour parler, écouter, observer des schémas, lancer des dés et mettre au point de savantes stratégies... tandis que leurs alter egos — les PJs — se démenent à droite et à gauche, faisant feu de toutes leurs armes, hurlant et carbonisant des traîtres, rampant en se cachant, usant d'explosifs et de Transe Téléportatrice, et passant la brosse à reluire à l'Ordinateur et à ses diaboliques serveurs. De fait, ces joueurs ont des attentes tout à fait raisonnables, car c'est grosso modo ce qui se passe dans une partie de *Paranoïa*.

Mais, dans *Paranoïa*, les choses sont présentées d'une façon particulière, grâce à de petits trucs qui tirent les joueurs de leur humeur contemplative pour leur faire un peu partager la paranoïa que ressentent leurs personnages. Ainsi, lorsque l'alarme sonore signalant le mauvais fonctionnement d'un générateur de plasma retentit ; au lieu de simplement annoncer "vous entendez un signal d'alarme", le Maître de Jeu peut saisir un de ces petits klaxons de supporter qu'on entend dans les matches de foot et, sous la table, le faire régulièrement claironner pendant les minutes qui suivent, entrecoupant son imperturbable baratin de MJ de couinements à vous déchirer les oreilles. Bien entendu, les joueurs sursautent et essayent frénétiquement de trouver un moyen de faire cesser ce bruit insupportable (imitant assez bien les gestes de leurs alter egos du Complexe Alpha). L'espace d'un instant, les voilà plongés dans l'atmosphère terrifiante et éreintante dans laquelle vivent quotidiennement leurs personnages.

Certains de ces "trucs faciles" sont devenus des classiques de *Paranoïa* ; dans *Blues en Jaune pour une Boîte Noire*, on invite le Maître de Jeu à se fourrer dans la bouche le fond d'un gobelet de carton pour imiter la façon dont un micro défectueux déforme la voix des officiers de briefing qui l'utilisent — les joueurs faisant alors l'expérience de la terreur de pauvres malheureux recevant un briefing inintelligible et n'osant pas ouvrir le bec de peur de mettre en cause le matériel de l'Ordinateur.

Dans *Un Mégalo pour mon Gala, Mark IV*, l'aventure commence par la diffusion de cassette vidéo de gymnastique matinale : on demande à tous les joueurs de se lever et de faire des flexions. De désagréables souvenirs de séances de torture gymnique au lycée leur revenant en mémoire, les joueurs, réticents, se mettent à grommeler — puis réalisent que grommeler relève de la trahison. Ça vaut le coup d'œil ; une équipe de quatorze joueurs s'appliquant à faire des flexions devant un public nombreux réuni à l'occasion d'un congrès de jeu pour voir une démonstration de *Paranoïa* — bel hommage rendu au pouvoir évocateur de notre univers de jeu !

Il suffit de glisser un ou deux de ces petits trucs faciles dans une partie pour que les joueurs se sentent intimement proches des sentiments de leurs alter egos imaginaires. En faire trop détruirait l'effet désiré. *Paranoïa* n'est qu'un jeu, Dieu merci, et prions pour que notre planète n'en vienne jamais à ces désopilants excès ! Votre seul but est d'estomper momentanément les frontières qui séparent les fous-rires de la partie, de l'atmosphère de peur et d'ignorance du Complexe Alpha (simplement pour obtenir un certain effet dramatique). Pas question de transporter dans la réalité des slogans à la "Carbonisez tous les traîtres !", hein, c'est bien entendu ? On ne voudrait quand même pas que vous trucidiez des acheteurs potentiels de *Paranoïa*.

Il nous est assez difficile de vous donner des conseils en matière de petits trucs faciles ; nous vous en avons fourni des exemples dans les aventures que nous avons déjà publiées, mais, même pour des concepteurs de jeux mondialement connus tels que nous, c'est un dur labeur que d'en inventer de nouveaux. Alors à vous de jouer ! Voici simplement quelques tuyaux :

- Recréez des engins du Complexe Alpha à échelle réelle. Ainsi, un simple aspirateur n'est pas sans nous rappeler un générateur de plasma (bruit aigu, long embout) ; ficelez-vous l'appareil sur le dos, marchez droit sur un joueur et braquez l'embout vers son visage ; il comprendra l'idée générale. Vous pouvez aussi fabriquer des objets à partir de gros cartons ou autres trucs de récupération. Pour ce qui est des bruits, votre télé ou votre chaîne branchées à plein volume feront très bien l'affaire ! Et pour les créations de R&C, les quincailleries sont pleines d'outils bizarres dont on peut difficilement deviner l'usage.

Vous pouvez aussi faire subir les derniers outrages aux fiches de personnages, aux figurines de carton ou aux petits soldats de plomb qui vous tomberont sous la main. Est-ce que par hasard vous pourriez disposer d'une compacteuse à papier ? Et que diriez-vous d'exécuter un personnage "en coulisses" ? Parfait ! À la fin d'une partie, prenez la fiche du personnage en question et restituez-la au joueur au début de la partie suivante — sous forme d'une petite brique glissée dans une enveloppe ! Vous pouvez aussi la faire machouiller par votre chien... Ou peut-être possédez-vous une machine à laver... ou encore un vide-ordure automatique ? Autre possibilité : scotchez votre fiche sous le pare-choc de votre voiture par temps de pluie ou de neige. Vous pouvez appliquer les mêmes méthodes à faire de petites figurines cartonnées ou en métal, en pire... Et tous ces adorables outils de jardinage que vous avez dans votre cave et qui ne servent jamais...

Soyez Attentif au Tour que Prennent vos Parties

Observez vos joueurs et essayez de deviner le style de jeu qu'ils préfèrent et où ils prennent le plus de plaisir.

Nous avons remarqué qu'il existait grosso modo trois grandes catégories de joueurs de *Paranoïa*. Il arrive qu'au fil du temps certains joueurs glissent progressivement d'un style à un autre ; et comme vous

peuvent mener plusieurs aventures de *Paranoïa* au cours d'une même soirée, vous pouvez parfois observer ce phénomène en un seul soir. D'autres joueurs restent fidèles à un style donné ; d'autres encore passent de l'un à l'autre au gré de leur humeur du moment. Si vous voulez des parties le moins frustrantes possible et offrant un divertissement maximum, adaptez votre façon de présenter les situations au style de vos joueurs.

Etape Numéro 1 - En Avant pour le Délire !

Attendez-vous à ce que la première réaction de joueurs novices confrontés à *Paranoïa* soit un jeu soulagement à sortir des thèmes généralement très sérieux et du souci de réalisme des autres jeux de rôle : ils s'entretenaient gaiement en moins de temps qu'il n'en faut pour le dire, tout émoussés à l'idée de pouvoir se montrer impitoyables envers des ennemis normalement intouchables — les autres personnages joueurs. A ce stade, vous n'avez pas besoin de leur fournir une véritable intrigue : placez tous les PJs dans un cadre fermé et ils commenceront aussitôt à s'entretenir ! Si par hasard vous arrivez à les faire progresser dans une aventure, ils tomberont à bras raccourcis sur tout ce qui se mettra en travers de leur chemin — ou qui ne courra pas assez vite pour s'en sortir — avant de se remettre aux choses sérieuses, à savoir, s'ent'égorgier !

Ce type de jeu donne lieu à des fous rires tout à fait respectables, encore que ce soit seulement la forme la plus prosaïque que puissent prendre les réjouissances paranoïaques. De l'aveu général, nombre de joueurs trouvent parfaitement leur bonheur dans des parties de ce type — et d'ailleurs, ce sont celles que préfèrent de nombreux concepteurs de jeux mondialement connus de notre vénérable maison ! Il n'y a aucune raison de stigmatiser ceux qui préfèrent ce style de jeu. Ce n'est pas leur faute, les malheureux ne peuvent pas s'en empêcher !

Cependant, si vous voulez progresser vers des aventures plus subtiles, plus complexes et pleines de mystères encore plus insolubles... il vous faudra amener vos joueurs à mettre leurs lasers un peu en veilleuse pour se lancer vraiment dans le roleplaying et la résolution des problèmes qu'ils rencontrent.

Voici quelques petits trucs pour obliger vos joueurs à délaisser un peu le style "OK Corral" et à progresser plus avant dans les aventures.

L'Ordinateur, auquel on a signalé des troubles dans certains couloirs ainsi que des destructions de biens lui appartenant (vaste hécatombe de Clarificateurs, d'innocents citoyens et de matériel les environnant), fait annoncer via le système de sonorisation public, que les PJs sont des traîtres. Il offre une prime de 2.000 crédits à qui les capturera et signale qu'il a lâché à leurs trousses une unité des Escadrons Vautours armés de lasers à rayons X, censées les remettre dans le droit chemin. Les joueurs ne sont généralement pas très chauds pour mettre en scène des amas de molécules se dispersant dans les airs ; et peut-être que leur deuxième génération de PJs y réfléchira à deux fois avant d'adopter l'attitude de la première, laquelle avait la gachette un peu trop facile.

Si les nouveaux clones font montre du même mépris criminel envers la sécurité de leurs concitoyens et des biens de l'Ordinateur, répétez la première méthode mais convoquez directement votre troisième lot de Clarificateurs à la Sécurité Interne pour une "vérification" de leurs armes. Dans les bureaux de la Sec Int, nos héros seront soulagés de leurs engins meurtriers et des techniciens installeront sur chacun d'entre eux un système de sécurité télécommandé. On restituera les armes aux PJs et le leader (le PJ du joueur le plus raisonnable) se verra confier un dispositif lui permettant d'enrayer à distance les armes de ses coéquipiers. Il sera également élevé à un niveau d'accréditation supérieure et on lui fournira une armure Kevlar. Ainsi, les armes des autres Clarificateurs fonctionneront ou non au gré des caprices du joueur le plus sensé de l'équipe.



Autre possibilité : la Sec Int pourrait implanter dans le cerveau des Clarificateurs de l'équipe un petit dispositif qui les fasse exploser ou folâtrer joyeusement lorsque leur leader appuie sur un bouton de commande. Vous pouvez encore imposer aux PJs une cure de tranquillisants, drogues diverses et suggestion hypnotique pour limiter leurs regrettables instincts ataviques.

Si rien de tout cela ne marche, convoquez les Clarificateurs pour un débriefing musclé où ils se retrouveront attachés dans des cabines ressemblant à des cages métalliques. Procédez à un débriefing complet avec chacun des joueurs en leur rappelant combien il est important d'atteindre les objectifs de mission avec le moins de retard possible, combien il est catastrophique de détériorer du matériel appartenant à l'Ordinateur (et combien il est difficile de s'éclater dans le roleplaying lorsqu'on a son personnage bouclé dans une cabine de débriefing, contraint d'écouter d'interminables discours de remontrance). Renvoyez-les ensuite à leur mission.

S'ils s'obstinent à s'entretuer, sortez de vos tiroirs un wargame incroyablement compliqué, commencez à mettre en place des milliers de petits bonshommes en carton, déballez d'énormes cartes hexagonales des Balkans ou de coins de ce genre... et voyez si vous arrivez à capter leur attention !

Etape Numéro 2 - Le Roleplaying.

A ce stade, les joueurs sont encore tellement émoustillés par l'univers bizarre de *Paranoïa* qu'ils cherchent simplement à explorer toutes les possibilités de délire qu'on peut trouver en incarnant des personnages du Complexe Alpha. Ils cherchent à délirer avec leur appartenance à une société secrète, avec le milieu du marché noir ; ils veulent tester leurs pouvoirs mutants, apprendre à manipuler les règlements et la bureaucratie, faire mumuse avec les fabuleux gadgets

de R&C ou de PLI, voir quelles trahisons ils peuvent commettre impunément et de quelles situations infernales ils parviennent à se tirer.

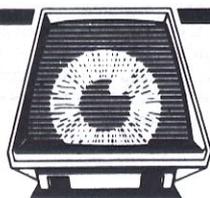
Cette deuxième étape est assez désopilante — apprendre à se maintenir en vie dans le Complexe Alpha est en soi une aventure — mais vos joueurs ne s'attachent généralement guère à remplir leurs objectifs de mission. En fait, à ce stade, ils croient généralement que, dans *Paranoïa*, la seule stratégie efficace consiste à "durer" suffisamment longtemps pour être le dernier survivant de l'équipe de mission, et que c'est là la plus haute réussite à laquelle puisse aspirer un personnage évoluant dans le Complexe Alpha. Qu'importe la mission, puisqu'on joue à *Paranoïa*, et qu'elle est fatalement impossible ?

Si vos joueurs en arrivent là, c'est que vous avez fait du bon travail, monsieur le Maître de Jeu : c'est en effet le ton que vous vous êtes efforcé de donner — un joyeux délire dans des situations sans issue.

Mais, chose remarquable, lorsque nous, Concepteurs de Jeux Mondialement Connus, inventons nos missions, nous pensons sincèrement qu'il est possible de les mener à bien ! Sérieux ! Il faut avouer que parfois, nous ne voyons pas vraiment comment elles pourront être accomplies, mais nous avons une grande confiance en les joueurs et nous sommes bien certains qu'ils seront plus malins que nous. Des expériences amères et cependant émoustillantes nous ont appris que les concepteurs de jeux et les Maîtres ont beau se croire particulièrement brillants, il se trouve toujours un joueur ou une équipe de joueurs pour leur damer le pion et accomplir l'impossible ! Ce type de joueurs, finauds, sûrs d'eux, doués d'une indomptable volonté de fer et d'une imagination tordue et toujours en éveil, est mûr pour l'étape Numéro 3 !

Etape Numéro 3 - Résolution des Problèmes et Accomplissement des Objectifs de Mission. Ces joueurs-là ont appris une terrifiante vérité : même un Maître de Jeu de *Paranoïa*, armé des ressources coercitives sans égales dont il dispose pour opprimer les PJs, est à la merci d'une équipe de joueurs à l'imagination aussi tortueuse que la sienne et capable de stratégies aussi vicieuses que celles qu'il peut élaborer. Pour être honnêtes, nous ne sommes jamais tombés sur aucun joueur qui soit capable de se maintenir constamment à de tels niveaux de compétence et de confiance en soi, par contre nous avons vu des éclairs de génie même dans des équipes de débutants, ou dans des salons du jeu. C'est là l'un des plus grands plaisirs que puisse procurer *Paranoïa* à un MJ : mettre les joueurs face à une mission impossible et les voir la mener à bien !

Dans des cas de ce genre, les opinions varient : certains vous recommanderont de massacrer joyeusement les PJs avant qu'ils ne deviennent trop intelligents (sans aucune animosité personnelle ni aucun sadisme : ce serait la réaction naturelle de l'Ordinateur ou de PNJs haut placés craignant une sérieuse concurrence) ; d'autres vous conseilleront de mettre au point de judicieux programmes d'avancement pour les PJs dont les joueurs sont vraiment trop futés (avancements rapides, mais sans excès : juste ce qu'il faut pour que le personnage se voit confier des missions graduellement plus difficiles) ; d'autres encore vous diront qu'il vaut mieux ne rien faire (peut-être que la meilleure garantie de sécurité, dans le Complexe Alpha, c'est de rester anonyme) sinon féliciter chaudement le joueur dont le personnage a réussi à déjouer les plus perfides intrigues concoctées par le Maître de Jeu. De ces méthodes, laquelle est la meilleure ? Dieu seul le sait (nous n'avons pas une grande expérience de joueurs qui aient atteint ce troisième stade !)... Face à de telles situations, fiez-vous à votre instinct.



3. Aventures Editées ou Aventures "Maison" ?

Les Maîtres de Jeu sophistiqués (et parfois un peu snobs) ont des préventions contre les aventures publiées : ils considèrent que ce sont des béquilles destinées aux imbéciles qui n'ont pas assez d'imagination pour imaginer des intrigues de leur cru. Certes, il est très agréable de concevoir une bonne aventure sans l'aide de personne. D'ailleurs, nous, Créateurs de Jeux Mondialement Connus, prenons beaucoup de plaisir à suer sang et eau pour offrir à nos amis des divertissements élaborés, et nous pensons que les Maîtres qui dirigent des parties de *Paranoïa* doivent prendre le même plaisir à imaginer des aventures de leur cru.

Cependant, nous avons quelques solides arguments pour vous envoyer immédiatement acheter toutes les aventures de *Paranoïa*.

Sept Bonnes Raisons d'Utiliser des Aventures Publiées :

1. Elles aideront beaucoup les Maîtres novices car nous nous efforçons d'y enseigner les bases (et les raffinements ésotériques) de l'art d'être Maître de Jeu — en vous donnant des tas de conseils et d'accessoires qui peuvent vous aider à présenter vos aventures.
2. Elles vous fournissent des modèles utiles pour organiser les informations relatives à l'aventure de telle

sorte que vous puissiez facilement les consulter et les présenter aux joueurs. Après avoir lu une ou deux aventures, vous aurez une idée assez précise des éléments qu'il vous faut préparer et de ce à quoi vous devez vous attendre au cours d'une partie.

3. L'utilisation d'une aventure publiée permet au Maître de Jeu de réduire considérablement le temps de préparation de la partie. Si vous n'avez pas assez de temps pour créer vos propres aventures ou si vous pré-

férez passer ce temps à jouer plutôt qu'à plancher sur leur préparation, vous ne trouverez rien de mieux que les livrets de scénarios publiés.

4. Même des Maîtres doués d'une grande imagination (comme nous par exemple) piochent toujours des tas d'idées fabuleuses et désopilantes dans les aventures publiées. D'ailleurs nous ne nous gênons pas pour piquer ces idées et les incorporer à nos intrigues diaboliques.

5. Lorsque vous utilisez une aventure publiée, vous pouvez toujours exploiter sa trame générale ou son idée de départ et la détourner dans le sens qui vous intéresse. Il n'existe aucune police de la création de jeux, et personne ne viendra fourrer son nez dans votre salon pour vérifier que vous menez bien telle ou telle aventure comme indiqué sur le livret ! En fait, pour *Paranoïa* nous vous recommandons cette méthode : puisez dans nos aventures publiées une trame générale et quelques idées, puis improvisez tout votre soûl.

6. Votre argent nous intéresse !

7. Votre argent intéresse notre personnel de marketing. Il les intéresse sérieusement... Non, sans blagues, ils sont même pires que nous ! Et ils nous ont promis que s'ils arrivaient à récupérer tout votre argent, ils nous laisseraient créer des livrets de *Paranoïa* encore plus fabuleux.

Alors on est d'accord !





4. L'Aventure Type

Avec une aventure de *Paranoïa*, vous savez toujours à quoi vous attendre : à peu près toutes suivent le déroulement général que nous vous avons décrit en page 32 ; pour résumer cela donne à peu près ceci :

Les Clarificateurs reçoivent une mise en alerte qui les informe que l'Ordinateur et le Complexe Alpha ont encore une fois besoin de leurs services et qu'ils sont convoqués pour un briefing où l'on débattrait en privé de la nature de leur mission.

Les PJs se rendent à ce briefing et on leur précise ce qu'ils vont avoir à faire.

Ils se lancent dans leur nouvelle mission en s'efforçant de faire ce qu'on leur a dit. Il leur arrive toujours des tas d'aventures excitantes. Le temps passe. La liste des victimes s'allonge. Et lorsque le MJ se trouve à court de péripéties, ou les joueurs à court de clones, l'aventure se termine.

Lorsque les PJs arrivent au bout de l'aventure (s'ils y arrivent), les survivants de l'équipe sont convoqués à un débriefing où ils font un rapport sur les résultats de leur mission et où ils sont remerciés pour leurs loyaux services.

Ça a l'air extrêmement simple, mais il y a toujours des complications ! Chaque étape de l'aventure semble prendre un malin plaisir à se dérouler de façon plus compliquée que prévu. Il se produit sans arrêt des choses épouvantables. Nous ne nous expliquons pas ce phénomène. C'est presque à croire que les créateurs d'aventures et les Maîtres de Jeu ne cherchent qu'à faire tructider ces malheureux Clarificateurs !

Toutes les aventures de *Paranoïa* suivent cette trame générale : elles commencent par une mise en alerte, suivie d'un briefing, etc... A la longue les joueurs se familiarisent avec ce déroulement standard, mais ne les laissez pas trop s'y habituer, s'ils savent à quoi s'attendre, tout l'aspect "paranoïesque" du jeu est perdu ! Ne suivez la trame habituelle que pour mieux vous en écarter de façon inquiétante et humoristique !

Les Mises en Alerte

Elles servent, comme leur nom l'indique, à mettre les Clarificateurs en état d'alerte. Elles peuvent être diffusées sur le système de sonorisation publique ou sur les com-units des PJs (le MJ en profitant joyeusement pour "placer" sa plus belle imitation d'un commentateur de match de foot) ou encore être délivrées sous forme de listing via un messenger ou le moniteur le plus proche (c'est souvent le cas lorsqu'il s'agit d'une convocation confidentielle).

La mise en alerte est notre réponse à l'embarrassant problème que nous avons rencontré avec d'autres jeux de rôle lorsqu'en tant que Maîtres de Jeu il nous fallait annoncer aux joueurs le thème de l'aventure de la soirée. Nous avions toujours peur qu'ils refusent de faire ce que nous voulions, sachant que ça risquait d'être dangereux et que ce ne serait certainement pas une bonne affaire pour leurs personnages ("Ridicule ! Si tu veux arracher ce stupide anneau des mains des Chevaliers du Destin, vas-y donc toi-même. Personnellement, je n'ai aucune envie d'aller faire le guignol pour tructider quelques orcs ! Non mais !")

Personne ne discute les mises en alerte. Elles viennent de l'Ordinateur. Tout le monde est donc prêt à coopérer avec zèle !

Voici quelques caractéristiques des mises en alerte :

Le Code ou le Nom de Code de la Mission : (ex : Mission 3X-I49 ou Mission Evinrude). Les Clarificateurs auraient peut-être intérêt à mémoriser le code en question. Supposez qu'un fouille-m... de haute accréditation ou qu'un gorille de la Sec Int aille le leur demander... Comment les PJs pourront-ils prouver qu'ils ont une mission officielle, s'ils ne se souviennent pas de son nom de code ? Que pourrait-il arriver s'ils donnaient ce code de façon incorrecte, imprécise ou dans le désordre ?

Une courte description de la Nature de la Mission : (ex : "Retrouvez et appréhendez le citoyen Machin", "Attention, entreprise subversive signalée" ou encore "Enquêtez sur des troubles signalés dans la stratosphère"). Ces indications sont souvent incomplètes, embrouillées, imprécises, mystérieuses ou délibérément trompeuses. Ça n'a d'ailleurs aucune importance : vous devez accomplir la mission, quelle que soit sa nature (authentique ou simple couverture) — qui sera souvent dissimulée pour des raisons de sécurité et dévoilée seulement au moment du débriefing.

Le Lieu où se Déroulera le Briefing et le Nom de l'Officier Responsable : cet élément est vraiment important, si vous l'oubliez, les PJs ne sauront pas où se présenter pour leur briefing... or ne pas se présenter à un briefing relève de la trahison ! Et si le numéro de la salle avait été transposé ? Et si les doigts de la dactylo avaient rippé d'une touche sur la gauche quand le message a été tapé ? Difficile de décrypter ! Peut-être n'existe-t-il carrément aucune salle portant ce numéro ? Les Clarificateurs peuvent toujours essayer de demander de l'aide ou une confirmation à l'Ordinateur ou à d'autres citoyens, mais rien ne leur garantit que l'information ainsi obtenue ne sera pas tout aussi confuse, trompeuse ou incorrecte ! De plus, il arrive que l'Ordinateur et ses dévoués serveurs se fâchent lorsqu'on ne prête pas l'attention voulue à une mise en alerte ("Peut-être que vos successeurs clones seront plus attentifs !").

Un Vibrant Appel à la Loyauté et au Dévouement des Clarificateurs : (ex : "L'Ordinateur vous offre généreusement une nouvelle occasion de servir le Complexe Alpha !"). Pour les PJs, c'est généralement l'occasion de faire montre du fervent enthousiasme qui convient : "Bon sang ! Une mission ! Chouette alors ! Voilà l'occasion de servir mon Ami l'Ordinateur ! Oh, merci ! merci ! merci ! mille fois merci !". Et n'oubliez pas : ne pas être content relève de la trahison.

Une Minimisation Trompeuse ou Ironique des Dangers de la Mission : (ex : "Je suis tout à fait confiant en ce qui concerne l'issue de cette mission, Dave-J. Ne vous inquiétez pas : tout marchera sur des roulettes"). C'est là un adorable trait de l'humeur toujours joyeuse et positive de l'Ordinateur : dans le Complexe Alpha, tout est toujours parfaitement facile, amusant et sans aucun danger ! Les Clarificateurs en concluent donc que tout risque d'être bien pire que ce qu'on leur en dit... Et, même avec cet état d'esprit, ils sont souvent en deçà de la vérité !

Les Briefings

Ils se déroulent généralement dans des salles de briefing. Cependant les briefings sur le terrain ne sont pas chose rare et ils peuvent avoir lieu n'importe où — dans un couloir, dans une automobile roulant à vive

allure, dans les galeries larges d'un mètre qui forment les entrailles du Complexe Alpha, etc...

Le (ou les) officier(s) de briefing offre(nt) aux Clarificateurs tous les renseignements sur la mission auxquels leur donne accès leur niveau d'accréditation, et il(s) réponde(nt) à toutes les questions que les PJs sont assez fous pour poser.

Les officiers de briefing sont généralement entourés de gardes imposants, de gardbots ou de dispositifs automatiques de sécurité, tous destinés à éliminer les Clarificateurs qui se montreraient rétifs, peu coopératifs voire séditeux (... ou ceux dont la combinaison serait mal repassée). Le taux de mortalité des Clarificateurs est très important dans les salles de briefing !

C'est au cours du briefing que les Clarificateurs reçoivent des détails sur leur mission ; il arrive même que certains de ces détails soient exacts et fiables ! Parfois aussi, l'officier de briefing est à deux doigts de sombrer dans la folie, il arrive même qu'il soit partie prenante dans un complot visant à saboter la mission ; mais quelquefois il est capable de fournir quelques informations sur la mission... Quelquefois...

C'est souvent au moment du briefing que le leader de l'équipe est désigné, soit par les Clarificateurs eux-mêmes, soit par l'officier de briefing, soit par l'Ordinateur en personne. On demande parfois à l'équipe de faire ensuite étape à PLI pour y retirer son matériel (il arrive qu'on confie aux Clarificateurs une liste bien précise). Les PJs peuvent ensuite être obligés de s'arrêter de nouveau, à R&C cette fois, pour y prendre du matériel expérimental en vue de tests sur le terrain. Parfois, on ordonne aussi aux Clarificateurs d'aller trouver divers experts, informateurs ou spécialistes pour préparer leur mission. Certains de ces spécialistes peuvent être affectés à l'équipe en tant que conseillers ou leaders.

Pour finir, les PJs reçoivent leur ordre de mission, lequel précise généralement les objectifs de l'opération et diverses directives à observer. On offre aux Clarificateurs une dernière occasion de poser des questions et on les expédie faire leur travail.

Les Passages à PLI

Une fois le briefing terminé, l'étape suivante est généralement une visite à PLI.

Production, Logistique et Intendance est le service qui gère la production et la distribution des biens matériels nécessaires aux citoyens du Complexe Alpha. Pour obtenir les articles dont il a besoin, (matériel de mission, nourriture, vêtements, équipement personnel de travail ou de loisir) tout citoyen doit se présenter dans l'un des centres de distribution de PLI et y remplir un formulaire de demande. Il sera l'objet de l'attention pleine de sollicitude des employés toujours courtois et efficaces, qui ne manqueront pas de lui procurer les articles demandés dans les plus brefs délais.

Voilà !

Mais il faut avouer que les choses sont un tout petit peu plus compliquées que cela...

Il est parfois difficile de dénicher un centre de distribution qui ne soit pas fermé pour cause d'inventaire, de pause-café, d'inspection sanitaire ou en raison de la Saint Machin... Et, si malgré tout vous en trouvez un, il risque d'être plein à craquer de citoyens à bout de nerfs, ou en train de re-commander certains articles (grosso modo, tous ceux qui sont vraiment utiles), ou



envahi par les eaux, ou réservé aux citoyens de haute accréditation (lesquels ont horreur de la foule)...

De plus, il n'est pas toujours simple de mettre la main sur le formulaire de demande bien précis dont vous avez besoin (vous êtes-vous déjà trouvé dans un hôtel des impôts au moment du grand rush des tiers provisionnels ? Eh bien, c'est tout à fait ça).

Et puis les employés de PLI ne sont pas toujours très courtois, ni compétents, ni consciencieux (vous êtes-vous déjà trouvé dans un grand bureau de poste parisien au moment des vacances de Noël ?)

Mais enfin, si vous arrivez à mettre la main sur le bon formulaire et sur quelqu'un pour vous aider à le remplir... et si vous trouvez l'Ordinateur ou un de ses loyaux serveurs à un moment où il n'est pas trop occupé et où il peut jeter un coup d'œil à votre papier... vous avez une chance de voir votre demande acceptée — à condition que vous l'avez correctement justifiée ! ("Bon, eh bien il me semble que cette déclaration de vingt pages couvre bien tous les points importants ou presque... Mais votre équipe s'est déjà vu attribuer une paire de bottes, ne pourriez-vous pas la partager avec vos camarades ?").

De plus, fait regrettable, les stocks de PLI sont souvent dépréciés par des avatars qui dépassent de loin les employés ; tous les articles sont fréquemment :

- "dans un coin quelque part par là..."
- non disponibles pour le moment (autrement dit définitivement égarés)
- hors d'état ou défectueux
- mis de côté pour une inspection d'hygiène ou de sécurité
- réservés à des citoyens de haute accréditation
- retirés des distributions pour maintenance préventive
- non disponibles pour cause de rupture de stock
- déjà distribués
- mis sous scellés pour raisons de sécurité
- renvoyés au producteur pour modifications
- "ici même, mais on ne se sent pas d'humeur à aller vous les chercher"

Et même lorsque l'article que vous désirez est disponible, ça ne veut pas dire qu'il marche ! D'ailleurs le personnel de PLI s'acharne toujours à renfiler au client les articles dont les stocks sont trop importants au lieu de ceux qui ont été demandés ("Ecoutez, nous n'avons pas le fusil automatique que vous cherchez, mais que diriez-vous de ces adorables bâtons de beurre de cacao ?"). Et, dans des cas de ce genre, les employés ne considèrent pas un "non" comme une réponse ! Surtout pas quand ils ont sur le dos un contremaitre d'accréditation élevée ou que les systèmes de sécurité des portes semblent bloquer le client récalcitrant !

Bien évidemment, les Clarificateurs en mission sont pricritaires par rapport aux citoyens venus là pour des affaires strictement personnelles. Ils peuvent doubler allègrement toute la queue et demander, au nom de l'Ordinateur, à être servis sur le champ — en même temps que les dizaines d'autres citoyens qui prétendent eux aussi être prioritaires pour une raison ou une autre. Il arrive que des bagarres éclatent (dans ces cas là, les Clarificateurs se trouvent souvent parmi les protagonistes les mieux armés). En plus, lorsqu'on est là pour une mission prioritaire, il faut remplir des formulaires... et graisser la patte de certains employés.

Nous ne voulons pas insinuer que les employés de PLI sont corrompus... nous l'affirmons !

Bon, supposons que les Clarificateurs demandent des articles qui soient disponibles et que l'on consente à les leur donner. Il leur faut émarger pour ce matériel et donc signer des paperasses stipulant qu'ils sont superlativement responsables des articles en question.

Toute perte ou détérioration donnerait lieu à des réprimandes et à des amendes. Les Clarificateurs un peu futés prennent toujours soin de tester les articles qu'ils reçoivent avant d'émarger. De plus, les tests d'armes

automatiques et de grenades dans les locaux des centres de distribution de PLI constituent toujours un spectacle amusant pour les autres clients du magasin.



Les visites à R&C sont toujours des expériences excitantes.

Les Visites à R&C

Dans les centres de distribution de PLI, les PJs reçoivent régulièrement des articles inopératoires, peu appropriés ou doués d'une intelligence perverse, des mains d'employés maussades et peu coopératifs.

A R&C, ils reçoivent régulièrement des articles inopératoires, peu appropriés ou doués d'une intelligence perverse — mais toujours prodigieusement dangereux — des mains de joyeux psychotiques.

"Une Vie Meilleure Grâce à la Science !" telle est la fière devise de R&C ! Les techniciens et les génies de ce service, surmotivés et peu contrôlés, travaillent avec entrain pendant de longues heures pour fournir au Complexe Alpha les innovations scientifiques et technologiques qui le catapultent dans un futur plein d'un luxe, d'un taux de productivité et d'une insouciance inimaginables (ou, plus vraisemblablement, dans une magnifique démonstration pyrotechnique au niveau de la basse atmosphère !).

Ces chercheurs jouent avec les formidables possibilités de l'hyperscience — amalgame mi-plausible, mi-absurde, mi-scientifique d'idées héritées de romans SF de deuxième zone, de BD pleines de super-héros doués de pouvoirs mutants et de films futuristes à quatre sous. Dans la grande tradition de ce type de littérature positivement tout (de l'armure corporelle aux gants chauffants en passant par la brosse à dents) est alimenté par des réacteurs nucléaires miniaturisés. Quant à l'Anti-gravité, c'est simplement l'affaire d'arriver à faire tourner les atomes à l'envers ou de haut en bas, enfin un truc de ce genre... Et bien entendu, tout cela regorge de pistolets à rayons, de containers à plasma, de sauts dans l'hyper-espace, de machines à remonter le temps, de canons à fusion et de lasers à rayons X de la taille d'un stylo à bille !

Bien évidemment, l'introduction d'une technologie aussi incroyable dans une société quelconque ne manquerait pas d'occasionner des bouleversements fondamentaux, bouleversements que nous sommes bien trop feignants pour imaginer et raconter. C'est pourquoi cette super-technologie n'est accessible qu'à une infime minorité des citoyens du Complexe Alpha : elle n'en est qu'au stade expérimental.

De tels gadgets expérimentaux sont fréquemment confiés aux Clarificateurs, et ceci pour deux raisons : premièrement, parce que l'Ordinateur croit qu'ils peuvent être particulièrement utiles pour telle ou telle mission (même s'ils n'ont jamais été testés sérieusement) ; deuxièmement, parce que les petits gars de R&C sont toujours impatients de voir leurs gadgets testés sur le terrain — et de préférence loin de leurs locaux où d'innocents citoyens pourraient être blessés.

Les Clarificateurs aguerris savent que les appareils de R&C sont exceptionnellement dangereux. Cependant, refuser de prendre en charge du matériel expérimental pourrait être interprété comme une remise en question de la sagesse et de la générosité de l'Ordinateur. "Citoyen, veuillez accepter le grand honneur de tester le Canon Portable Nova du Mark IV. Au moment des essais, un équipement de protection adéquat devrait normalement avoir été mis au point, mais quoi qu'il en soit, les inventeurs nous ont garanti que leur appareil ne présentait strictement aucun danger. Strictement aucun... Je suis sûr de pouvoir compter sur votre collaboration ?"

Les méthodes d'attribution du matériel expérimental varient d'une aventure à l'autre. Les employés de R&C sont fréquemment envoyés vers d'autres services (généralement dans de petits sacs plastiques) et les locaux du service font souvent l'objet d'importants travaux à la suite des retombées inattendues de certains tests, il n'y a donc aucune chance que des Clarificateurs en visite à R&C se retrouvent deux fois dans le même cadre.



Dans certains cas, les techniciens et les inventeurs font des démonstrations de leurs appareils aux Clarificateurs, répondent avec empressement à leurs questions, leur assurant que les engins en question ne présentent aucun danger, et laissent aux PJs le soin de choisir les articles qu'ils aimeraient tester. D'autres fois, les appareils seront distribués arbitrairement par des gratte-papiers zélés et les PJs ne pourront pas poser la moindre question aux inventeurs et aux techniciens. Il arrive aussi que l'on demande poliment aux Clarificateurs quel type d'appareils ils souhaitent se voir attribuer... pour leur donner ensuite des articles choisis au hasard. Il semblerait qu'assez souvent, les Clarificateurs peu coopératifs ou ceux qui font des histoires se retrouvent avec les engins les moins fiables et les plus dangereux, tandis que les lèche-bottes zélés se voient confier des armes efficaces et qui fonctionnent bel et bien.

Où puiser des idées pour les gadgets de R&C ? Facile ! Pillez allégrement les trouvailles pseudo-scientifiques de la SF ou des BD à super-héros et adaptez-les à vos objectifs vicieusement destructeurs. Ou bien allez piocher dans les magazines de vulgarisation scientifique. Ainsi, je viens juste de tomber sur un magazine dont la couverture mentionnait la théorie des "Superstrings" ; je ne sais absolument pas de quoi il s'agit, mais je suis sûr de pouvoir en tirer un gadget R&C avec un nom du plus bel effet... Le Superstringatron à Modulation Tridimensionnelle... ou quelque chose dans ce goût là (et si vous avez carrément le courage de lire l'article, vous pouvez même inventer quelque chose d'à peu près plausible).

Les Missions

La mission elle-même constitue la trame narrative qui est au cœur même de l'aventure. Dans la plupart des aventures de jeux de rôle, et dans la plupart des genres narratifs, qu'il s'agisse de films ou de livres, cette trame est extrêmement importante. Dès le départ, un problème est posé et jusqu'à la fin, tous vivent dans le suspense espérant trouver un moyen de le résoudre.

Il arrive qu'il en soit ainsi dans *Paranoïa* aussi, mais souvent, le problème central est insoluble, imaginaire ou carrément fantaisiste ; et la plupart des péripéties qui surviennent au cours de l'aventure n'ont aucune relation avec lui.

Prenons par exemple les jeux de rôle ou la littérature à caractère fantastique ; l'intrigue centrale repose souvent sur la quête d'une princesse ou d'un fabuleux butin, ou encore sur des tentatives pour instaurer la paix en notre siècle, enfin des choses de ce genre... Dans les jeux ou la littérature "Space Opéra", il s'agira de renverser l'Empire du Mal, de faire des holocaustes de méchants extraterrestres, de mettre la main sur de fabuleux butins ou de retrouver des astronautes disparus...

Dans *Paranoïa*, il y a bien la mission, mais personne (hormis l'Ordinateur) ne la prend très au sérieux... à juste titre d'ailleurs ! La plupart des missions sont en effet des festivals de suicides, des quêtes impossibles, résultats d'erreurs de programmation ou conspirations si mystérieuses et complexes que même le Maître de Jeu n'y comprend goutte ! Bien souvent, les PJs ne sont pas censés être capables de mener à bien leur mission... D'ailleurs, il est rare qu'ils puissent même en comprendre les objectifs, alors pensez, pour ce qui est de les atteindre !

C'est là la particularité de *Paranoïa* : l'intrigue centrale n'y est pas centrale pour deux sous. C'est simplement un prétexte pour conduire les PJs dans des corridors où ils pourront se tirer dessus tout leur soul tandis que des transbots leur rouleront dessus, et qu'ils seront incinérés par des combinaisons chauffantes défectueuses, découpés en rondelles par des

traîtres et joyeusement roulés dans la farine par l'Ordinateur et ses petits camarades.

Ce sont les horribles péripéties qui attendent les personnages qui, dans *Paranoïa*, constituent le corps de l'aventure.

Les Débriefings

Bon, les PJs ont fini par mener à bien leur mission... ou bien ils l'ont bâclée au-delà de toute espérance... ou bien c'est vous qui en avez eu assez et qui y avez mis un point final... Toujours est-il que les Clarificateurs sont convoqués pour un débriefing !

Voici venu le moment de rendre compte de leur performance à leurs supérieurs (généralement l'officier de briefing et toutes les autres parties intéressées) et à l'Ordinateur. Le rapport de mission est constitué d'un bref résumé des objectifs initiaux et d'une réponse par oui ou par non à la questions "ces objectifs ont-ils été atteints ?". C'est généralement au leader de l'équipe de le remettre en même temps que les témoignages complémentaires de ses coéquipiers.

Ce rapport est délivré aux supérieurs des PJs et à l'Ordinateur qui l'examine. S'il n'est pas jugé satisfaisant, tous les Clarificateurs sont soumis à des interrogatoires contradictoires. On peut aussi faire appel à d'autres témoins, visionner les enregistrements audiovisuels de la mission et les spécialistes des interrogatoires musclés peuvent remplir leur office.

L'Ordinateur et ses loyaux serviteurs font alors une estimation des performances de l'équipe durant la mission. Diligence et succès sont récompensés — par des points de confiance, des primes et même, pour les plus chanceux, par de l'avancement. Incompétence et échec sont sanctionnés — par des points de trahison, des amendes, des stages de recyclage, voire, pour les plus malchanceux, par des rétrogradations.

Ensuite, chacun des PJs a l'occasion de porter contre d'autres citoyens des accusations de trahison. Ces accusations sont entendues au cours d'une audience où les preuves fournies sont examinées et un jugement prononcé par l'Ordinateur et ses serviteurs. Les traîtres passent aux aveux ou meurent l'arme au poing.

On donne congé aux survivants et c'est la fin de l'aventure. Les joueurs échangent des clin d'œil avant de replonger progressivement dans la grisaille de leur propre existence. Conduisez-les gentiment mais fermement jusqu'à votre porte. Poussez-les dehors. Refermez la porte. Donnez un tour de clef. S'ils sont encore là deux ou trois heures plus tard, jetez-leur un seau d'eau froide. Ils survivront.

Comment Mettre un Point Final à une Mission

L'aventure devrait normalement se terminer lorsque les objectifs de la mission auront été accomplis. Comme cela risque de ne pas se produire avant que les poules aient des dents, certaines parties traînent parfois en longueur. Voici quelques petits trucs pour mettre un terme à une partie lorsque vous et vos joueurs commencez à avoir des crampes d'estomacs à force de fous rires :

1. Le Terrible Accident. Tout à coup quelque chose explose. N'importe quoi (dans *Paranoïa* même une boîte de cirage peu se transformer en un dangereux explosif). Toute l'équipe est tragiquement anéantie. La mission est reportée jusqu'à ce que l'on connaisse la cause de ce terrible accident. Bonne nuit, les petits !

2. La Méthode Deus ex Machina. Ainsi nommée en référence à un petit artifice du théâtre antique grec, lequel consistait à faire descendre sur scène un bonhomme déguisé en dieu qui arrangeait bien proprement tous les petits problèmes que dans son infinie paresse le dramaturge avait laissés en suspens par

flemme de les résoudre à l'aide d'une intrigue plus élaborée ou d'un professionnalisme plus poussé dans la peinture psychologique des personnages. Pour le problème qui nous préoccupe, inutile de faire appel à un dieu — encore qu'il pourrait être amusant de voir la réaction d'un dieu face au Complexe Alpha !

Il vous suffit de faire entrer en scène quelques super-cracks appartenant à un corps d'élite des Clarificateurs, ou bien un régiment de commandos Vautours, ou encore une unité d'élite des Glorieux Mutants Enregistrés, ou peut-être une équipe de Grands Sorciers de R&C armés de petites merveilles super-scientifiques. Ils remiseront les PJs dans un coin, avant de terminer leur mission en un tournemain et de repasser devant les Clarificateurs avec un air hautain en leur suggérant d'un ton méprisant que s'ils n'ont rien de mieux à faire, ils pourraient peut-être se décider à débarrasser le plancher. Bonne nuit, les petits !

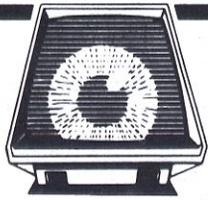
3. Quelques Petits Coups de Pouce. L'ordinateur, ou l'un de ses serviteurs plus compétents que les PJs, prend la parole sur le com-unity des Clarificateurs et leur explique d'une voix patiente et posée le moyen de mener à bien leur mission. Les PJs suivent ses bons conseils et tout marche comme sur des roulettes. La mission s'achève en moins de temps qu'il n'en fait pour dire ouf. Bonne nuit, les petits !

4. Les Objectifs de la Mission se Mettent Charitablement à la Portée des Clarificateurs. Les "méchants", les traîtres et les conspirateurs courent au-devant des PJs avec les mains en l'air : "Pitié, arrêtez ! Nous n'en pouvons plus, cessez cette infernale poursuite ! Nous nous en remettons à votre merci...". Des informateurs surgissent des panneaux d'inspection, impatients de divulguer tous leurs secrets et de dissiper tout mystère. "Bon travail, les gars !". Bonne nuit, les petits !

5. "Ohé, Arrêtez, ce n'était qu'une Blague !". L'Ordinateur ou les supérieurs des PJs lancent un appel sur les com-units : "OK, citoyens, ceci n'était qu'un test, il s'agissait d'un simple simulacre de mission. Vous pouvez disposer, vous avez fait du bon travail". Bonne nuit, les petits !

6. "Vous Devez Faire Erreur, Citoyens !". Voici que tout à coup personne ne se souvient de cette fameuse mission. Tous ceux à qui les PJs posent des questions n'ont jamais entendu parler de quoi que soit qui y ressemble ; ses objectifs, les personnes impliquées, le secteur où elle était censée se dérouler : mystère ! L'Ordinateur prétend n'avoir jamais envoyé une telle mise en alerte (tout cela est le résultat d'une lamentable erreur et les responsables essaient de brouiller les pistes). Sans raison apparente, tous les PJs sont promus au niveau d'accréditation supérieur. Les Clarificateurs qui posent un peu trop de questions — visiblement des traîtres qui cherchent des histoires — sont aussitôt exécutés. Quant à ceux qui demandent de nouveaux ordres de mission, on les réexpédie chez eux en leur conseillant d'y piquer un petit roupillon.





5. Comment Imaginer vos Propres Aventures

Les Ingrédients Essentiels

Maintenant que vous connaissez la trame générale des aventures, passons au mode de réalisation. Pour créer une aventure, voici ce dont vous aurez besoin :

1. Une intrigue qui soutiendra la mission. Comme cette dernière est souvent d'une importance pour le moins secondaire, vous aurez rarement à vous préoccuper de très près du détail des péripéties. Il vous faut cependant fournir aux joueurs une certaine motivation.
2. Quelques PNJs intéressants que les Clarificateurs trouveront sur leur chemin.
3. Quelques idées tordues pour rouler les PJs dans la farine et leur donner leur content de frustrations et d'angoisses.
4. Une idée du sentiment des divers services et sociétés secrètes concernant la mission.
5. Quelques délirants gadgets expérimentaux dont vous pourrez harnacher les malheureux Clarificateurs.

Une fois que vous tiendrez l'ébauche de chacun de ces éléments, organisez vos pensées : prenez un bloc de papier et un crayon ou un stylo et suivez les étapes suivantes :

Notez votre Mise en Alerte sur un Bout de Papier. Si vous en avez le temps et l'envie, vous pouvez même

la dactylographier. En début de partie, tendez cette note à vos joueurs, ou si leurs personnages la reçoivent oralement, lisez-la à haute voix.

Trouvez un Nom Amusant à votre Officier de Briefing. Notez sur un bout de papier quelques-uns de ses petits travers familiers (peut-être appellera-t-il les PJs "mes enfants", peut-être réduira-t-il en cendres tous ceux qui auront le malheur de lever la main, peut-être passera-t-il le briefing à se curer le nez et à pousser de petits soupirs, etc...). Les tics que vous choisirez importeront peu par eux-mêmes, ils vous permettront simplement de donner une personnalité propre à ce personnage et aideront vos joueurs à l'identifier.

Brodez une Variation Absurde, Etrange ou Dangereuse sur le Thème du Briefing. Peut-être le discours de briefing sera-t-il inaudible en raison du micro défectueux de l'officier ; peut-être que l'officier excessivement nerveux oubliera des détails cruciaux. Toutes les variations sont acceptables dès l'instant qu'elles déconcentrent vos joueurs et qu'elles vous permettent de les rouler dans la farine.

Imaginez des Rumeurs et des Missions de Société Secrète que vous Confiez aux Joueurs durant les Briefings individuels. Si ça peut vous aider, grillez quelques notes sur ce thème.

Déterminez le Matériel que les Clarificateurs vont Recevoir à PLI. Vous pouvez en faire une liste.

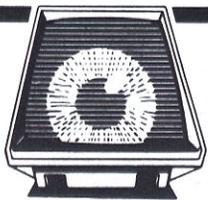
Prenez quelques Notes Concernant Deux ou Trois Articles Expérimentaux et les dangers ou les tares qu'ils présentent.

Imaginez où les PJs ont des Chances de se Retrouver en Essayant de Mener à Bien leur Mission. Si ça vous dit, rédigez quelques notes descriptives des lieux que les Clarificateurs visiteront et des personnages qu'ils y rencontreront. Essayez d'imaginer tout ce qui pourrait tourner mal dans chacun de ces endroits et notez vos idées de catastrophes sur un bout de papier. Dans un jeu comme *Paranoïa*, il y a de fortes chances que tout ce qui menace de tourner mal s'empresse de le faire !

Fixez le Genre de Récompenses ou de Sanctions qui Suivront la Réussite ou l'Échec de la Mission. Prévoyez les mesures appropriées.

Voilà tous les ingrédients dont vous avez besoin — plus, bien sûr, une grosse cuillerée à soupe de créativité !

Le dernier chapitre de cette section — "Vive les mélanges" vous fournit des idées à partir desquelles développer un scénario de votre cru. Il mentionne de nombreuses sources appartenant à notre culture populaire auxquelles on peut emprunter des idées ; les "séries B" de la BD, du fantastique, de la SF, de l'horreur ou du polar. Vous y trouverez des suggestions pour transposer ces divers genres dans l'univers de *Paranoïa*.



6. Vive les Mélanges !

Il existe bien des façons de trouver des idées pour des aventures de *Paranoïa* ; on peut s'attacher aux idiosyncrasies de l'univers paranoïesque (et se demander par exemple ce qu'il adviendrait si quelqu'un s'avisait de repindre en blanc un couloir infrarouge particulièrement fréquenté). On peut aussi aller piller les autres jeux de rôle ou les autres genres narratifs : allez piocher à droite et à gauche une intrigue, des personnages et des décors, mettez le tout dans votre shaker mental secouez bien... et voilà : instantanément, vous obtenez une aventure de *Paranoïa* !

Nous le confessons : nous avons joué à de nombreux autres jeux de rôle. Il en est même certains que nous avons bien aimés. C'est pourquoi nous nous efforçons de voler des idées à d'autres styles de jeux pour les transposer dans le Complexe Alpha, loin de toutes ces règles stupides et de ces concepts absurdes comme l'impartialité et la bonté du Maître de Jeu, pour les employer à des choses sérieuses telles que la destruction et le délire à grande échelle !

Nous vous indiquons ci-dessous de nombreuses trames d'aventures obtenues par la méthode dite du shaker. Vous ne pouvez pas en choisir une et vous en servir directement pour diriger une partie. Elles sont toutes passées au shaker à 100.000 tours minute et constituent en fait un cocktail détonant d'idées, d'intrigues-

clichés, de personnages stéréotypés et de décors bizarres. Elles sont censées donner le déclic à votre imagination et vous pousser à créer votre propre aventure.

Exemples :

Les Martiens Débarquent !

La Mission. Les Martiens ont atterri sur notre planète et sont en train de noyauter ou d'envahir le Complexe Alpha. Éliminez-les ou bien faites copain-copain avec eux.

Complications. Comme de bien entendu, les Martiens sont remarquablement laids, ils laissent derrière eux des traînées d'une substance gluante et ils ont le don de "dissoudre" des objets. Ils sont soit invulnérables, soit invulnérables.

Ils possèdent des tas de gadgets mystérieux et hautement technologiques dont R&C veut que vous vous empariez quitte à ce vous alliez vous tuer avec.

La population panique et c'est vous qu'on envoie en mission "Anti-Émeutes et d'Évacuation" (aïe ! aïe ! aïe !).

Vous n'avez aucun moyen de communiquer avec les Martiens, mais ils ont l'air si gentils ! (slurp !)

Dénouement. Les Martiens dévorent tout le monde et rentrent chez eux. Assez original, d'après nous...

Où bien alors ce sont des super-commies déguisés en Martiens ; une fois démasqués, ils se retrouvent face à la terrible force militaire du Complexe Alpha au grand complet. Des armes colossales. Utilisées sous terre. Dans un espace restreint. Où il y a des tas de gens qui traînent. Bref un sacré bazar.

Autre solution, les extra-terrestres font copain-copain avec l'Ordinateur, et ils concluent ensemble un traité par lequel les Martiens s'engagent à dévorer les traîtres et à coopérer avec R&C pour inventer des engins encore plus dangereux.

Indications de Mise en Scène. Il est inutile que vos Martiens soient tous de la même espèce. Il s'agit d'une Expédition de Survie de la Confédération Inter-Galactique ou quelque chose de genre... Utilisez toutes les formes d'extra-terrestres que vous fournissent les romans et les films de SF. Toutes en même temps. Ce serait trop bête de rater une chance pareille !

C'est aussi l'occasion rêvée pour laisser traîner à portée des PJs de dangereux gadgets extra-terrestres qu'ils pourront récupérer pour leur usage personnel ou pour les vendre sur le marché noir.



Opération Lune

La Mission. Partir sur la lune à la recherche d'une civilisation perdue.

Complications. Passer au préalable à R&C pour voir si ses savants peuvent trouver un moyen de vous expédier sur la lune. Il vous faudra d'abord expliquer où se trouve cet endroit mystérieux, puis expliquer d'où vous tenez cette information relevant de la trahison.

Les ingénieurs de R&C essaient plusieurs solutions ;

- Un ballon gonflé à l'hélium.
- Un gros canon.
- De petits missiles auxquels seront ficelés les PJs.
- Un appareil de transport utilisant le pouvoir mutant de Transe Téléportatrice. Il fonctionne à merveille et téléporte les Clarificateurs jusqu'à la lune, où ils subissent une décompression explosive. Aucun PJ ne revient au bercail, car l'équipe ne dispose pas du moindre appareil pour assurer le voyage retour.

Les génies de R&C finissent par se décider à lire d'antiques romans de SF, où ils piochent quelques notions concernant le vide, les fusées, etc.. Ils mettent au point une navette et expédient les PJs sur la lune.

Comme de bien entendu, nos héros s'écrasent à l'alunissage... et sont secourus par l'Expédition de Colonisation Lunaire Soviétique.

Dénoûement. Les PJs rejoignent les rangs commies, livrent d'importants secrets et guident la Flotte Lunaire Soviétique dans son invasion du Complexe Alpha.

Les Clarificateurs volent un vaisseau aux Soviétiques, rejoignent la Planète Bleue et s'écrasent à l'atterrissage.

Les Clarificateurs volent un vaisseau aux Soviétiques, rejoignent la Planète Bleue pour mettre en garde le Complexe Alpha contre la menace d'invasion commie... et se font descendre par les Forces Armées.

Les PJs parviennent à survivre et à regagner la Terre... où on les prend pour des extra-terrestres et où on leur fait un accueil fastueux avant de leur offrir une position enviable dans le zoo privé d'un Grand Programmeur.

Indications de Mise en Scène. Les appareils de transport inter-planétaire de R&C constituent le morceau de choix de cette aventure. Avec ces gadgets diaboliques, vous passeriez des heures et des heures à trituer les PJs !

Il existe des millions de façons de liquider des Clarificateurs dans le vide sidéral. La faible pesanteur de la lune devrait aussi donner lieu à d'intéressantes improvisations lorsque les PJs s'enfuient de la base Soviétique — laquelle sera sans doute tout à fait primitive et mal fichue, pleine de bouteilles de vodka et de paysans rustauds équipés de bonnets fourrés hermétiques à l'atmosphère lunaire.

Les Messagers de la Bonne Parole

La mission. Ayant appris l'existence de tous les malheureux sauvages qui vivent dans la misère morale et matérielle à l'Extérieur du Complexe Alpha, l'Ordinateur envoie l'équipe des PJs leur faire partager le mode de vie du Complexe et la Lumière Spirituelle.

Complications. Les PJs sont harnachés d'armes (afin d'empêcher des incidents regrettables au moment de la prise de contact avec les indigènes) et expédiés à l'Extérieur à pied, avec des gadgets technologiques aisément dissimulables et de nombreux exemplaires de "l'Ordinateur est Ton Ami" et autres livres de lecture tout petits.

R&C leur fournit tout un tas d'appareils miniaturisés et parfaitement inutiles (mais, bien sûr, très chers et très fragiles).



Un des tout premiers essais du programme spatial du Complexe Alpha.

Les indigènes tombent sur les PJs et essaient de les trituer. Les PJs tentent de leur expliquer qu'il s'agit d'une lamentable méprise.

Nos héros sont conduits devant le Grand Chef, qui écoute leur boniment. En guise de preuve de la puissance du Grand Ordinateur, il demande des démonstrations de ses pouvoirs magiques.

Les Clarificateurs essaient donc d'en mettre plein la vue aux indigènes, lesquels, grâce à leurs pouvoirs mutants innés, les surpassent à chaque fois avec brio. Pas impressionnés pour deux sous, les indigènes décident de sacrifier les PJs à leur dieu.

Les Clarificateurs sont conduits devant l'idole sacrée (une table de mixage vidéo et son écran) et ils ont droit à une rediffusion de "Ma Sorcière Bier Aimée"... Après quoi, c'est l'heure de passer à table !

Dénoûement. Les PJs passent à la casserole comme plat de résistance (y en a-t-il qui possède le pouvoir de Régénération ?). Les Indigènes, maintenant conditionnés par l'ADN des Clarificateurs, ne forment plus qu'une seule et unique entité intelligente. Ils se présentent dans le Complexe Alpha en prétendant vouloir se convertir mais finissent par s'en assurer la domination en se jetant dans les silos à nourriture.

Utilisant conjointement leurs pouvoirs mutants et leurs gadgets technologiques, les Clarificateurs parviennent à s'enfuir. Les indigènes les suivent jusqu'au Complexe Alpha, où la Sécurité Interne les neutralise à l'aide de gaz et, après un reconditionnement complet, en fait des citoyens utiles à la Société Alphaïenne. Préparez les points de confiance !

Aux Armes, Citoyens Mutants !

La Mission. On a signalé des mutants clandestins vêtus de combinaisons moulantes rose fluo et saumon qui volaient de-ci de-là en cherchant des noises aux agents de la Sécurité Interne et aux citoyens de haute accrédition. Vous devez les retrouver et les déferer devant la justice.

Complications. Les traîtres constituent un groupuscule radical, satellite de Psion, qui a décidé de protéger tous les mutants contre l'inquisition de l'Ordinateur et des citoyens apathiques ou corrompus du Complexe

Alpha. Ces membres de Psion, qui portent de voyants costumes dans des tons fluo ou pastel et se donnent le titre de membres de la Ligue Mutante pour la Justice, sillonnent le Complexe Alpha et utilisent leurs mutations contre les ennemis des mutants.

Les PJs sortent de R&C avec un appareil de détection des mutants qui ne cesse de lancer des Bip-Bips furieux dès qu'on le met en marche (ironie du sort, il fonctionne bel et bien, mais comme on ne peut quand même pas voir des mutants jusque dans les rangs des Clarificateurs, tout le monde ignore ses indications).

Les PJs se présentent ensuite au Bureau d'Enregistrement des Mutants du Quartier Général de la Sécurité Interne pour y embaucher quelques gentils mutants enregistrés qui les aideront à traquer les méchants mutants clandestins. Il se trouve justement que la Ligue Mutante pour la Justice a prévu une attaque contre ce bureau d'enregistrement ; les PJs tombent tête baissée dans le piège. Grande démonstration de fusillades, de pouvoirs mutants et de détérioration de mobilier ! Les mutants clandestins prennent la fuite après avoir détruit les registres du bureau d'enregistrement de ce secteur.

Les PJs se rendent dans un autre secteur et obtiennent la collaboration de quelques mutants enregistrés ; ces PNJs se montrent ostensiblement très coopératifs, mais ils trempent en fait dans la conspiration de Psion. Nombreuses arnaques et péripéties avant que les Clarificateurs entendent enfin la voix de la sagesse et incinèrent leurs agents doubles mutant.

L'Ordinateur reçoit un tuyau important : les Anti-Mutants ont découvert le quartier général de la Ligue et s'apprentent à ravager cette place forte des super-héros. Les PJs sont envoyés sur les lieux en guise de renfort.

Dénoûement. Les Anti-Mutants harnachés de tout un tas d'appareils de pointe, l'emportent sur la Ligue Mutante pour la Justice ; les PJs choisissent le bon camp et se joignent aux combats, certains survivent (ces héros sont félicités). Les mutants sont exterminés.

Il s'agissait d'un coup monté : les Anti-Mutants et les Clarificateurs tombent dans une embuscade tendue par les démoniaques super-héros de la Ligue qui les obligent à écouter leurs folles harangues. Deux solutions : soit les PJs parviennent à échapper au



piège et se lancent dans le combat (même dénouement que ci-dessus), soit ils meurent dans la forteresse des mutants.

Les PJs restent neutres et attendent qu'un des deux partis prenne le dessus, ils se rangent à ses côtés pour liquider ses adversaires puis trucident allègrement leurs alliés ; ils peuvent ensuite se vanter d'avoir éliminé aussi bien les mutants que les traîtres appartenant à une société secrète !

Indications de Mise en Scène. Vous trouverez de parfaits modèles pour la forteresse des "méchants" et pour le déroulement de l'embuscade dans des BD de deuxième zone ou des films à super-héros. Donnez à vos Super-Méchants PNJs des tas d'occasions de débiter de longs et incohérents discours enflammés. Ça devrait donner de l'esprit à vos Clarificateurs pour les interrompre à grands coups de lasers.



"Menées souterraines" : un terme qui prend un sens nouveau pour ces Clarificateurs...

Terror sur le Complexe

La Mission. On découvre une inexplicable série d'exécutions sauvages perpétrées dans les couloirs du Complexe Alpha durant le cycle nocturne. Les victimes sont toutes des citoyens haut placés. On confie l'enquête aux PJs.

Complications. Deux ambitieux gorilles de la Sec Int mènent également l'enquête. Dans leur fervente loyauté, ils ont une fâcheuse tendance à incinérer témoins et indices sans discernement aucun (à moins bien sûr que les PJs ne leur coupent l'herbe sous le pied).

Les Clarificateurs passent à R&C et s'y voient confier un Détecteur d'Indices Expérimental A-I doublé d'un Ratio-Analyseur Mark XII ; pour cet appareil, tous les objets constituent des indices, surtout s'ils sont dangereux ; toutes les cinq minutes, il donne ses dernières hypothèses avec les indices de probabilité correspondants (théories absurdes accompagnées de pourcentages extrêmement fluctuants).

Les PJs sont ensuite envoyés au central informatique d'UCT afin d'y retirer des laissez-passer provisoires pour les zones réservées à des personnes d'accréditation supérieure à la leur. "Désolé, citoyens, nous nous trouvons à court de combinaisons jetables des couleurs que vous demandez..."

De nombreux PJs se font descendre dans les corridors réservés aux citoyens d'accréditation supérieure.

Certains arrivent malgré tout jusqu'aux différents endroits où ont été perpétrés les crimes. Leur détecteur d'indices et ratio-analyseur leur est d'un grand secours. Toutes les victimes sont mortes de la même façon — apparemment, elles ont été saisies à la gorge et secouées jusqu'à ce que leurs tissus cèdent (Aaaarrgh !).

Déroulement. Les PJs examinent les enregistrements vidéo des caméras de surveillance, et interrogent des témoins visuels, des trafiquants du marché noir ou encore la population entière du Complexe Alpha. Les données ainsi obtenues sont introduites dans le ratio-analyseur qui découvre un point commun à tous les meurtres : la présence d'un livrebot. Ce robot est amené pour interrogatoire, plusieurs faits sont mis en lumière : ce robot a été "frankensteïnisé" (autrement dit, on lui a retiré ses circuits asimoviens), il utilisait des logiciels de Préparation de Cocktails (restes d'un précédent emploi) et disposait de puissants manipulateurs de manutention pour saisir ses victimes. Les PJs sont chaudement félicités. Le robot est expédié sur la chaise électrique.

Ou encore, chaque fois que les victimes apparaissent, le robot est présent à l'arrière plan. Si les PJs approchent de la vérité, ou si le Maître de Jeu a envie d'un peu d'action après cette enquête de pacotille, le livrebot devient complètement fou et attaque.

Indications de Mise en Scène. Les histoires de mystères et de détectives ne s'adaptent pas très bien à

Paranoïa (par contre, celles dans le style musclé de Dashiell Hammett font très bien l'affaire). Réfléchir sur des indices est un travail long et fatigant, de plus, les énigmes ont toujours des intrigues très compliquées et pleines de détails dont le MJ préférera se débarrasser pour aller droit au but. Glissez donc ici et là quelques fusillades parfaitement gratuites et des rencontres contrariantes, et si les Clarificateurs commencent à vraiment en avoir assez de se creuser les méninges sur l'énigme centrale, jetez-leur dans les pattes le livrebot en furie.

Six Petits Egoutiers

La Mission. Des ouvriers travaillant le nouveau projet d'égouts débouchent dans une antique caverne creusée dans le calcaire ; on retrouve leurs corps plus tard, dispersés dans le réseau ; parallèlement, des citoyens se plaignent de rêves étranges où apparaît une énorme créature visqueuse et animée, formée par un gigantesque tas de diverses matières organiques.

Complications. Les égouts sont infects ; des liquides visqueux s'écoulent au fond des galeries humides ; vous tombez sur des trucs qui fuient goutte à goutte, le sol gargouille sous les pas ; des odeurs et des visions insupportables agressent sans cesse les sens. En cheminant dans les galeries, les Clarificateurs tombent sur des corps étendus et à demi étripés. Ils entendent un gargouillement, un bruit sourd — et s'aperçoivent que le PJ qui marchait en queue de file a disparu ! Les Clarificateurs sont tués les uns après les autres de façon plus horribles les unes que les autres. On retrouve le dernier membre de l'équipe à l'entrée des égouts, bredouillant de petites chansons incohérentes.

On commence à retrouver des cadavres dans le secteur HPL. Le monstre est lâché !

La deuxième fournée de PJs reprend la mission, mais cette fois R&C équipe les Clarificateurs d'armes colossales. Nos héros entr'aperçoivent quelque chose d'horrible ; ceux qui ne ratent pas leur jet de Folie tentent de faire usage de leurs armes... Elles semblent sans effet sur le monstre — mais pas sur les PJs (ce n'était pas une bonne idée d'employer des armes colossales dans des espaces aussi restreints que des galeries d'égouts) ! Et bien sûr, donnez-vous en à cœur joie avec les anomalies de fonctionnement.

Nouvelle fournée de clones. Cette fois, l'Ordinateur commence vraiment à se faire du souci, il affecte à l'équipe deux prêtres de la Première Eglise qui accompagneront les Clarificateurs en entonnant des Te Ordinatorum, en agitant une grosse clochette et en balançant un encensoir. Cette dernière méthode ne s'avère pas très efficace non plus.

Déroulement. En fait, il s'agit d'un monstre "septembre", ainsi nommé parce qu'il est parfaitement invulnérable, sauf au mot "septembre" qui, lorsqu'on le prononce devant lui, l'étend raide mort !

Ou alors tout cela n'était qu'une lamentable méprise : PDH & CM était simplement en train de tourner un film d'horreur.

Ou bien c'était une manœuvre de diversion mise au point par un Grand Programmeur et destinée à détourner l'attention de l'Ordinateur pendant qu'aurait lieu le coup d'état.

Ou encore, le "Monstre" est en fait une adorable créature incomprise et dès que les PJs le retrouvent et lui expliquent que ce n'est pas bien de tuer les gens, il devient un citoyen utile à la société et adhère à un club de chants et danses folkloriques.

Autre possibilité, tous les crimes ont en fait été perpétrés par l'un des PJs, un psychopathe qui se servait de déguisements pour avoir l'air d'un monstre.

Indications de Mise en Scène. Donnez dans le macabre et le sanglant ! Ne lésinez pas sur le jet de Folie. Il doit y avoir plein de passages tranquilles, ponctués par des scènes de violence inattendues à vous couper le souffle (en fait, rien qui s'écarte vraiment des traditions de *Paranoïa*). Peut-être le monstre a-t-il la faculté de contrôler les esprits de ceux qui l'approchent... Peut-être certains PJs vont-ils se retrouver sous son emprise...

Quelques Idées en Vrac

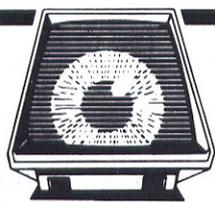
... Conan rapplique en cherchant la bagarre.

... R&C a fait des expériences de manipulations génétiques et certains de ses cobayes (d'énormes lézards ailés crachant du feu, de petits humanoïdes poilus aimant à travailler le fer en sifflotant, et d'autres créatures d'apparence humaine avec des oreilles pointues et de gros yeux) errent en liberté dans les couloirs du Secteur DND.

... On a signalé à l'Ordinateur des vestiges d'une civilisation disparue dans une vallée de l'Extérieur. Les PJs doivent mener l'enquête. Ils découvrent des dinosaures, de suaves prêtresses et un dieu-volcan.

... Et, bien sûr, l'arnaque classique : "Allez donc voir ce qui est arrivé à la dernière équipe que nous avons envoyée vers une mort certaine..."





7. Comment Adapter les Premières Aventures de *Paranoïa* aux Règles de la Deuxième Edition

Nous publierons toute une série d'aventures adaptées à la deuxième édition des règles de *Paranoïa*, mais ça ne veut pas dire que celles déjà parues sont à jeter au panier ; elles sont nombreuses et parfaitement utilisables moyennant quelques adaptations aux règles de la deuxième édition. Alors autant en profiter !

La plupart des aventures de jeux de rôle publiées sont truffées de jargon technique — il y est question de jets de compétence toutes les trois lignes et tous les paragraphes font allusion aux localisations des atteintes et aux classes d'armures ! C'est exactement l'antithèse de l'esprit qui règne dans *Paranoïa*... La plupart de nos aventures vous proposent des tas de situations sans issue, des tonnes d'engins qui se détraquent tous de façon fort originale, des intrigues sortant de l'ordinaire et truffées de personnages non joueurs plus dingues les uns que les autres... Et tout cela en limitant au maximum les allusions aux mécanismes qui sous-tendent le jeu.

C'est pourquoi vous pouvez parfaitement utiliser des aventures conçues à l'origine en fonction des règles de la première édition en faisant jouer les règles de la seconde. Les allusions aux mécanismes de jeu étant de toutes façons assez rares, un changement au niveau des règles ne demande guère d'adaptations dans les aventures.

Cependant, si nous nous efforçons de limiter au maximum ce qui concerne les mécanismes du jeu, nous ne pouvons complètement éliminer cet aspect. Voici les éléments qu'il vous faudra modifier pour utiliser une aventure de la "première génération" avec les nouvelles règles que nous vous fournissons dans ce livret :

Les pourcentages. Vous risquez de trouver dans une aventure des phrases de ce genre : "Il y a 40 % de chances que Skee-Vi-KGR gobe ce prétexte..." ou encore "Gone-R a un pourcentage d'atteinte de 32" ; en effet, dans la première version du jeu, on utilisait un dé de pourcentage et non un dé à vingt faces. Pour effectuer la conversion il vous suffit de diviser par cinq le pourcentage et d'arrondir au nombre entier le plus proche (dans les exemples ci-dessus, il faudrait un jet de 8 (40:4) ou moins pour que Skee-Vi avale sa couleuvre ; et Gone-R aurait un indice de compétence de 32 divisé par 5, soit 6 en arrondissant par défaut).

Les Jets d'Attributs. Ils fonctionnaient selon un système différent ; si dans une aventure on vous dit de faire :

Un jet	ou bien	Un jet	Modifiez le score d'attribut du PJ en le
Très Facile		à ID10	x 2
Facile		à 2D10	x 1
Difficile		à 3D10	x 3/4
Très Difficile		à 4D10	x 1/2
Outrageusement Difficile		à 5D10	x 1/4

et utilisez le nombre obtenu pour faire votre jet.
Exemple : vous trouvez dans une aventure "faites un jet d'attribut facile" (ou bien "faites un jet d'attribut à 2D10), il vous suffit de faire un jet en vous basant sur le score d'attribut du personnage sans le modifier en quoi

que ce soit pour savoir s'il réussit ou non son entreprise.

Les Couleurs des Armures et des Canons de Lasers. Dans la première version des règles de *Paranoïa*, nous avons adopté un système complexe dans lequel armures et canons de lasers pouvaient se présenter sous des couleurs multiples. Il se peut donc que dans une aventure vous tombiez sur une expression comme : "Une armure reflèc ROJ" à propos d'une armure qui réfléchit les rayons rouges, orange, et jaunes, mais aucun de ceux correspondant à des couleurs symboles d'accréditations plus élevées. Pour transposer en fonction de nos nouvelles règles, contentez-vous d'observer la dernière lettre à droite (ici, J pour jaune) et vous connaîtrez la couleur de l'article.

Les Personnages Pré-Tirés

Voilà tout ce que vous aviez besoin de savoir pour régler les petits problèmes que pourraient vous poser les textes correspondant à l'aventure proprement dite. Cependant, dans l'encart se trouvant au centre de chaque livret de scénario, vous trouverez aussi des fiches de personnages pré-tirés. La majeure partie du contenu de ces fiches est purement technique, il y aura donc beaucoup de modifications à y apporter.

Il est assez difficile d'adapter les fiches de personnages à notre deuxième version des règles ; ci-dessous, nous vous expliquons comment procéder, mais nous ne vous cacherons pas que cela demande une connaissance assez approfondie des différences existant entre les deux éditions des règles. Si vous trouvez trop ennuyeuse la modification complète des fiches, voici une suggestion : pour chaque personnage, récupérez textuellement les parties "Background", "Mission de Société Secrète en Cours" et la liste de matériel ; demandez ensuite au joueur de procéder à la création de son personnage, en fonction des règles de ce livret, et de reprendre la société mentionnée dans la partie "Mission de Société Secrète en Cours". De cette façon, l'essentiel des fiches ne sera pas perdu et vous n'aurez pas à transposer tous les chiffres ; cependant, si cette opération vous intéresse, voici comment procéder :

Les Attributs Secondaires

Ce sont des caractéristiques des personnages que nous appelons désormais Capacité de Transport, Bonus aux Dommages, Bonus Macho, et indices d'attributs.

Le Bonus aux Dommages et le Bonus Macho fonctionnent de la même façon dans les deux éditions, donc, pas le moindre changement ! Même chose pour la Capacité de Transport.

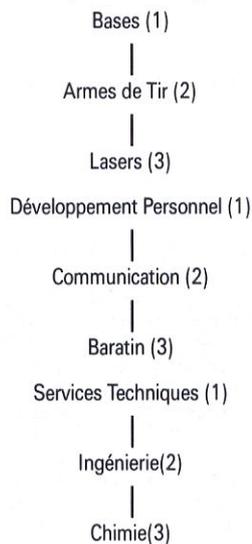
Vous risquez par contre de tomber sur des termes qu'on a depuis remplacés les indices d'attributs (comme "Bonus Armes de Tir", "Bonus Mêlée", etc...) ; laissez-les purement et simplement tomber. Pour les indices d'attribut vous pouvez soit les calculer pour chaque personnage et les noter sur sa fiche, soit fonctionner au "coup par coup" et vous servir de la table que vous fournit ce livret pour les rechercher chaque fois que vous en aurez besoin.

Les Compétences

Nous voici arrivés à la partie qui pose vraiment problème, en effet le système des compétences a sérieusement changé entre la première et la deuxième édition des règles.

Pour la plupart, les noms des différentes disciplines ont été conservés. Cependant, dans la première version de notre jeu, nous avons adopté un système assez compliqué d'"arbres de compétences" qui demandait aux personnages de partir de vagues connaissances générales sur un sujet donné, pour se spécialiser ensuite, grâce à une maîtrise croissante, dans des compétences plus spécifiques. Nous avons pensé que c'était un système intéressant mais trop complexe et difficile à expliquer aux joueurs (d'ailleurs nous avons reçu pas mal de lettres de Maîtres qui s'en plaignaient). Donc, exit les arbres de compétences !

Mais si vous regardez la partie consacrée aux compétences dans les fiches de personnages de la "première génération", vous y trouverez des arbres de ce genre ; pour y retrouver les Compétences utilisées dans notre deuxième édition, il vous suffit de regarder tout en bas de chaque arbre. Exemples :



Voici les compétences que possède en fait le personnage : Armes Laser, Baratin et Chimie.

Il existe deux techniques pour transposer les arbres de compétences de la première édition :

• **Une Méthode Longue et Complexe mais Parfaitement Equitable.** Calculez les indices d'attributs du personnage en fonction du score d'attribut indiqué. Repérez au bas de chaque arbre les noms des compétences que possède le PJ et les chiffres qui sont inscrits juste à côté ; pour obtenir l'indice de compétence correspondant à une discipline donnée, prenez le chiffre inscrit à côté de son nom, multipliez-le par 2 et ajoutez-y l'indice d'attribut correspondant.

Exemple : prenons un personnage qui aurait les arbres de compétence ci-dessus, 10 en Dextérité Manuelle, 15 en Aplomb et 2 en Sens de la Mécanique.



Ça lui donnerait des indices d'attributs de 2, 4 et 0 (respectivement). La discipline Armes Laser est une compétence en Dextérité, le chiffre inscrit à côté de son nom dans l'arbre de compétence est un 3 ; 3 que multiplie 2 nous donne 6, plus 2 (indice de Dextérité Manuelle), cela vous fait un indice de compétence en Arme Laser de 8 pour ce personnage. Selon le même procédé, on obtient un indice de 10 en Baratin et un indice de 6 en Chimie.

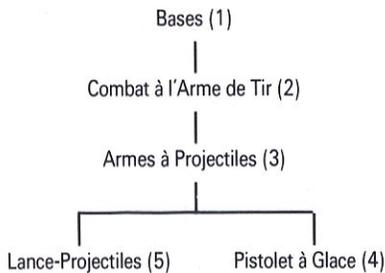
• **Une Méthode Rapide mais moins Honnête.** Repérez les compétences inscrites tout en bas des arbres et les chiffres notés à leur droite, multipliez ces derniers par 3 pour obtenir les indices de compétences du personnage.

Exemple : si l'on reprend les mêmes arbres de compétences, ça nous donne des indices de 9 en Armes Laser, 9 en Baratin et 9 en Chimie.

Dans tous les cas, lorsqu'un personnage utilise une compétence qui n'est pas mentionnée sur sa fiche, calculez l'indice de 1 attribut correspondant et faites votre jet en vous basant sur ce nombre.

Bon, vous savez à présent comment transposer les arbres de la première édition pour obtenir les indices de compétences du personnage dans le système de la deuxième. Reste un problème : certaines compétences nouvelles ont fait leur apparition et d'autres ont disparu ; donc en regardant au bas de vos arbres de compétences, il se peut que vous tombiez sur des noms qui ne vous disent rien. Voici comment procéder :

• **Les Compétences en Armes :** dans la première édition du jeu, des compétences en armes comme "Armes Laser", "Armes à Projectiles" et "Armes de Lancement" étaient subdivisées en fonction des types d'armes particulières ; c'est pourquoi vous risquez de tomber sur des arbres tels que celui-ci :



Dans un cas de ce genre, il vous faudra remonter d'un cran dans l'arbre pour retrouver le nom de la compétence que possède le personnage (ici : Armes à Projectiles). Pour calculer l'indice correspondant, revenez au dernier échelon de l'arbre et utilisez le chiffre le plus important qui y soit inscrit (ici, "5", ce qui nous donne, par la méthode rapide, un indice de 15 en Arme à Projectiles).

• **Les Compétences en Maintenance d'Armes.** Elles ont été purement et simplement supprimées, contentez-vous de les ignorer si vous en rencontrez sur vos fiches de personnages.

• **Les Compétences en Développement Personnel.** Idem.

• **Les Compétences en Survie, Connaissance de l'Extérieur et Voyage.** Elles regroupaient tout un tas de compétences distinctes ; Identification de Nourritures Sauvages, Ingestion de Nourritures Sauvages, Chasse Pêche et Cueillette, Piégeage, Connaissance de la Flore, Connaissance de la Faune, Connaissance des Terrains, Météorologie, Pistage, Orientation, Navigation, Camping, Escalade ; lesquelles se sont à présent fondues en une seule : la Compétence en Survie. Si le personnage possède une ou plusieurs des compétences ci-dessus, basez-vous sur le chiffre le plus important qui les accompagne pour calculer l'indice du PJ en Survie.

• **Les Compétences en Maintenance de Véhicules.** Elles se sont simplement transformées en compétence d'Utilisation et Maintenance de Véhicules, à part ça rien de changé.

• **Les Compétences en Utilisation et Maintenance de Robots, Programmation de Robots, et Grosses Réparations de Robots.** Ces compétences étaient subdivisées en fonction des différents types de robots. Si un personnage possède une de ces compétences pour un modèle donné, considérez qu'il possède la compétence en Utilisation et Maintenance correspondant à ce type de robots. S'il en possède plusieurs pour un même type de robot, servez-vous du chiffre le plus important qui y soit associé (ainsi, prenez un personnage ayant les compétences suivantes : Utilisation de Docbot (4), Maintenance de Docbot (5), Programmation de Docbot (6), Grosses Réparations sur Docbot (4)... Pour calculer son indice en Utilisation et Maintenance de Docbot, vous vous baserez sur le chiffre associé à la discipline de Programmation de Docbot.

• **Les Compétences en Ingénierie.** Certaines n'existent plus, ou plutôt, elles ont été remplacées par des compétences voisines (la compétence en "Commodités Organiques" devient "Manipulations Biologiques" ; les disciplines de "Techniques Industrielles", "Génie Civil" et "Mécanique" se regroupent sous l'appellation de compétence en "Mécanique" ; "Communications" et "Électronique" sous celle d'"Électronique" ; et le "Plastiformage" devient partie intégrante de la "Chimie".

Les Armes

Vous suivez encore ? Plus que deux petits détails et ce sera fini...

Dans chaque fiche de personnage, vous trouverez une partie intitulée "Armes" qui vous fournit la liste des armes dont dispose le PJ et quelques données concernant leur utilisation. Le personnage conservera les mêmes armes, mais il vous faudra modifier certains détails :

• **L'atteinte.** Elle était exprimée en fonction du système de pourcentages de la première édition, elle est donc différemment notée avec notre nouveau système de compétence : rayez le pourcentage inscrit et remplacez-le par l'indice de compétence du personnage correspondant à l'arme en question (pour le calculer, voyez la méthode que nous vous indiquons ci-dessus dans la section consacrée aux compétences).

• **Le Type.** Peu de changements à ce niveau : toutes les armes "S" deviennent simplement de type "E", et toutes les armes "J" et "Ms" sont regroupées sous l'appellation armes "I".

• **La Portée.** Inchangée.

• **L'Autonomie.** Inchangée, sinon qu'elle est maintenant "optionnelle".

• **Les Défauts de Fonctionnement.** Les règles concernant les anomalies de fonctionnement sont devenues optionnelles et elles sont légèrement différentes de celles de la première édition. Contentez-vous d'ignorer cette partie de la fiche.

(Il pourrait vous être utile de noter sur les fiches des PJs les indices de dommage de leurs armes.)

Les Pouvoirs Mutants

Dans l'ensemble, les pouvoirs mutants de la première édition étaient bien moins puissants que ceux de la deuxième. En effet, les anciennes mutations ont souvent été regroupées pour former de nouveaux pouvoirs, plus impressionnants (ainsi, "Projection Télépathique" et "Sens Télépathiques" sont devenus "Télépathie") et nous avons éliminé les moins intéressantes. En parcourant les aventures déjà éditées, il se peut que vous tombiez sur des noms de pouvoirs qui n'existent plus ; dans ce cas-là, utilisez la table suivante :

Pouvoir Mentionné	Mutation à utiliser
Ouïe, Vue, Toucher, Odeur ou Goût Développés	Hypersens
Polymorphie	Mimétisme
Esprit Combatif	Champ Énergétique
Guérison Empathique	Régénération
Chance	Empathie Envers les Machines
Sens de la Machine	Intuition Mécanique
Ecran Mental	(voir ci-dessous)
Suggestion	Charme
Force, Endurance, Agilité, Dextérité Manuelle, Adaptabilité, Aplomb ou Sens de la Mécanique Supérieur	(voir ci-dessous)
Projection Télépathique Sens Télépathique	Télépathie

Ecran Mental. Le personnage qui possède ce pouvoir ne se plie pas aux règles normales relatives aux pouvoirs mutants ; en effet il est en quelque sorte immunisé face aux mutations suivantes : Télépathie, Foudre Mentale, Charme, Empathie et Pénétration Mentale.

Les Attributs Supérieurs. Il n'en existe pas à proprement parler d'équivalent dans cette deuxième édition des règles. Ces "pouvoirs", quelque peu boiteux, permettraient simplement au personnage d'accroître légèrement l'indice d'un de ses attributs. Pour les transposer, nous vous suggérons tout simplement de tirer un nouveau pouvoir sur la Table correspondante, une véritable mutation, cette fois !

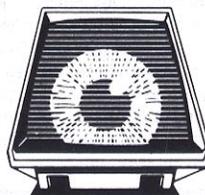
Les Sociétés Secrètes

OK, après ça c'est fini, promis !

Trois sociétés figurant dans la première édition ont "sauté" dans la deuxième (Espions d'un Autre Complexe Alpha, Espions d'un Service, Groupe de Programmation), en effet elles nous ont semblé un peu bâtarde. Si vous tombez sur un personnage appartenant à l'une d'elles, vous pouvez soit en faire un agent de la Sécurité Interne, soit demander au joueur de lancer le dé sur la Table des Sociétés Secrètes.

Profitez aussi de l'occasion pour dire que certains des personnages d'aventures récemment parues peuvent appartenir à des sociétés décrites seulement dans *Paranoia Aiguë* : Mères de la Terre, Femmes Fatale, trekkies, etc...

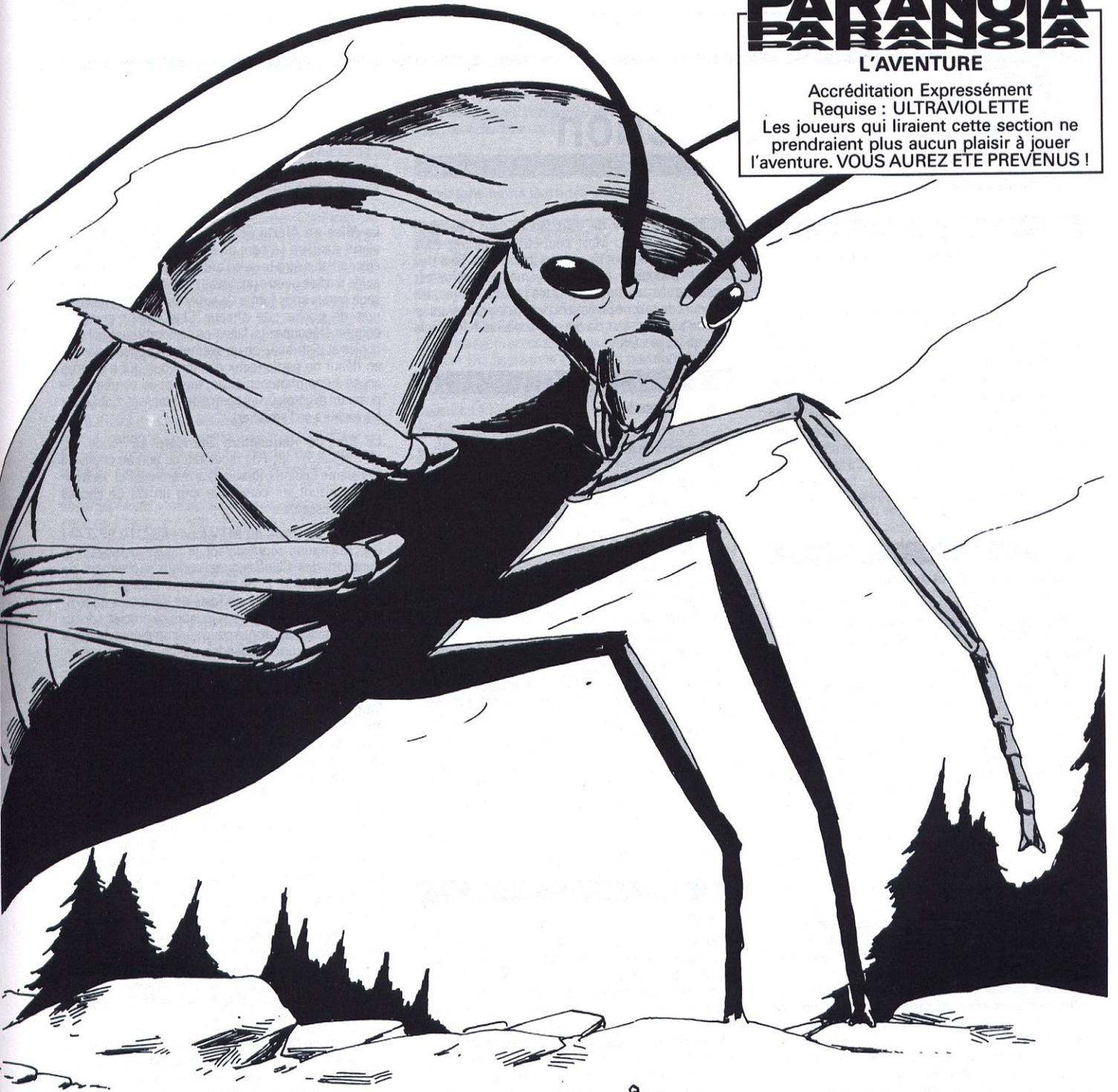
Eh bien voilà, c'est fini, vous voyez : ce n'était pas la mer à boire !



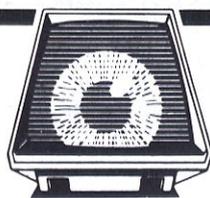
PARANOIA

L'AVENTURE

Accréditation Expressément
Requise : ULTRAVIOLETTE
Les joueurs qui liraient cette section ne
prendraient plus aucun plaisir à jouer
l'aventure. VOUS AUREZ ETE PREVENUS !



Enquête à l'Extérieur



0. Introduction

Entrez dans l'Univers des Aventures de Paranoïa !

Nous avons inclus cette aventure dans notre livret de règles pour trois raisons principales : premièrement, lorsque vous initierez des joueurs à *Paranoïa*, elle vous permettra de limiter au maximum la préparation de la partie ; deuxièmement, elle vous donne le ton et l'atmosphère d'une aventure de *Paranoïa* classique et vous précisera quels sont les éléments que vous devez préparer avant la partie si vous voulez que celle-ci soit pleine d'un charme pervers et se déroule sans à-coups (vous y trouverez des modèles pour organiser vos notes et vos informations) ; et enfin, troisièmement, il faut bien que nous autres, Créateurs de Jeux Mondialement Connus, fassions bouillir notre marmite si nous ne voulons pas nous retrouver à la rue !

Comment Utiliser Cette Aventure...

Les Maîtres aguerris peuvent dès le début modifier l'aventure pour l'adapter à leurs besoins, peut-être se serviront-ils simplement de l'intrigue centrale et des principaux PNJs pour élaborer une aventure de leur cru. Qu'ils ne s'en privent pas.

Nous suggérons par contre aux novices de se tenir assez près de l'aventure telle qu'elle est écrite. Créer tout seul sa propre aventure est certes extrêmement amusant, mais si vous n'avez jamais dirigé de partie, nous vous conseillons de profiter de la trame et de tous les détails que nous fournissons cette aventure. Un Maître novice qui se met à délirer trop tôt, trop librement, a trop de chances de se retrouver dans des situations impossibles !

Autrement dit, dirigez cette aventure telle que nous vous la présentons sinon, vous êtes un homme mort ! Merci de votre coopération...

Parcourez les divers éléments de l'aventure dans l'ordre suivant :

- Commencez par le passage consacré aux accessoires, il vous précisera quelles pages du livret il vous faut découper et introduire subrepticement dans votre lieu de travail pour les photocopier.
- Passez ensuite au "Contexte de l'Aventure", aux "Renseignements Destinés au MJ" et au "Résumé de l'Aventure", vous aurez ainsi fait un petit tour d'horizon de la mission.
- Troisièmement, passez en revue les fiches de personnages pré-tirés (correspondant aux six Clarificateurs qui seront les héros de cette aventure). Si vous préférez, vous pouvez utiliser des personnages de votre cru, mais il vous faudra dans ce cas adapter certains accessoires.
- Quatrièmement, lisez les notes de briefing préalables à l'aventure, elles vous aideront à préparer les briefings individuels qui précèdent la partie proprement dite. Si vous n'utilisez pas les personnages pré-tirés, surprise ! vous allez devoir travailler ! Servez-vous de ces notes en guise de modèle.
- Et pour terminer, parcourez les différents épisodes de l'aventure. Plus ils vous seront familiers, moins vous aurez besoin de revenir les consulter au cours de la partie et plus vous serez à même d'improviser librement.

Après cette première lecture en diagonale, vous voudrez sans doute revenir lire chaque section plus

attentivement avant de vous lancer dans l'aventure avec des joueurs... Mais peut-être préférerez-vous vous jeter à l'eau tout de suite et improviser. Pour des Maîtres débutants, cette deuxième démarche est assez risquée, mais ne vous faites pas d'illusions : les créateurs de jeux ne planchent pas sur leurs aventures comme s'il s'agissait de devoirs scolaires ! Tout cela n'est qu'un jeu, OK ?

Pour Commencer...

...Il vous faut décider si vous utiliserez les PJs pré-tirés qui accompagnent cette aventure, si vous créerez vous-même des personnages ou si vous laisserez ce soin à vos joueurs. Nous suggérons aux Maîtres qui ont affaire à des joueurs inexpérimentés d'employer les PJs pré-tirés que nous avons pris soin de joindre à cette aventure. Ils gagneront ainsi du temps et ne seront pas obligés de se fatiguer à expliquer à leurs joueurs la marche à suivre pour créer leurs personnages. De plus, les joueurs prendront directement contact avec le jeu par l'action et le roleplaying, ce qui sera bien plus amusant pour tout le monde. Ensuite, s'ils accrochent, ils prendront le temps de lire la section de ce livret qui leur est destinée et créeront eux-mêmes leurs personnages pour de futures aventures.

Par contre, si vos joueurs ont l'habitude des jeux de rôle et qu'ils préfèrent prendre le temps de lire et comprendre les règles de création des personnages pour pouvoir tirer eux-mêmes leurs PJs, ne les privez pas de ce plaisir ! Et si ça vous dit d'élaborer vous-même les personnages joueurs de cette aventure, ne vous gênez pas pour le faire. Simplement, n'oubliez pas d'étudier au préalable les fiches de personnages, les accessoires, et les différents épisodes de l'aventure que nous vous fournissons : vous saurez ainsi quel type d'informations vous devrez préparer.

Les Accessoires

"Enquête à l'Extérieur" est une aventure truffée d'accessoires divers, de pense-bête destinés au Maître de Jeu, de textes et d'illustrations pleines de gags visuels (que nous vous invitons chaleureusement à photocopier ou à découper, soit pour les tendre d'un geste auguste à vos joueurs, soit pour les leur dissimuler soigneusement derrière un mur de peur et d'ignorance — tout dépend du type de l'accessoire et de vos penchants sadiques). Vous trouverez ci-après une minutieuse description de tous ces éléments ; notez que les codes qui leur sont associés ne veulent strictement rien dire... mais quel plaisir de voir vos joueurs les examiner sous toutes les coutures pour tenter de leur trouver quelque mystérieux et profond sens caché !

Table des PNJs d'Enquête à l'Extérieur (code EE.ACCMJ.PNJS.0.2) : vous y trouverez la liste de tous les PNJs de l'aventure par ordre d'apparition, avec, pour chacun, une mini-description, ses pouvoirs mutants, son type d'armure, ses armes, et ses compétences essentielles. Détachez cette table du livret (ou photocopiez-la) et installez-la dans un coin où vous pourrez la consulter sans que vos joueurs la voient.

Les Fiches des Personnages Joueurs EE : elles vous donnent tous les détails concernant les PJs que nous avons élaborés avec amour à votre intention.

La Mise en Alerte EE (code EE.MA.0.7) : mise en alerte standard (encore qu'elle soit imprimée sur une colonne plus étroite qu'à l'ordinaire) destinée à mettre sur le pied de guerre nos loyaux Clarificateurs. Ce message sortira sous forme de super-mini listing du commun de poche que chaque Clarificateur porte au poignet. Découpez-le, faites-en de nombreuses photocopies et distribuez-en un exemplaire à chaque joueur en début de partie (ceux d'entre vous qui n'ont pas accès à une photocopieuse peuvent se contenter de poser un exemplaire au centre de la table et d'observer les joueurs se l'arracher).

Le Bon de Réquisition Standard EE (code EE.HO.BRS.2.3) : les PJs recevront ce bon au cours du Deuxième Episode, lorsqu'ils arriveront à PLI. Ils trouveront inscrit sur cette liste tout un tas de choses fort intéressantes.

Une Vue de Profil du MTV (code EE.MTV.VP.3.4) : une illustration représentant le nouveau moyen de transport des Clarificateurs, curieux croisement de véhicule terrestre et de sous-marin. Lorsque les PJs atteindront les Locaux de Tests de Véhicules de R&C (voir page 120), tendez aux joueurs ce précieux document. Nos héros seront à coup sûr impatients de servir l'ordinateur aux commandes de ce cerceuil ambulants !

Une vue en Coupe du MTV et des Mini-Caisses de Cargaison (code EE.MTV.3.8) : hé oui ! Ça tient vraiment de la technique de jeu et ça a vraiment une raison d'être dans l'aventure (Sensas, mec ! quel truc bizarre dans un scénario de *Paranoïa* !). Détachez l'illustration en coupe et découpez les mini-caisses. Lorsque les Clarificateurs entreprendront de charger leur matériel à bord de leur MTV, posez le tout au centre de la table. Expliquez aux joueurs les règles de chargement (voir pages 121/122) et demandez-leur gaiement comment ils comptent s'y prendre pour tout faire rentrer dans leur véhicule — surtout, ne les aidez pas !

Le Tableau de Bord du MTV (code EE.MTV.TDB.4.3) : cette illustration représente le tableau de commande de l'engin des PJs. Les Clarificateurs en seront réduits à piloter manuellement leur véhicule suite à une petite dépression nerveuse du pilote automatique (voir page 122) ; tendez cet accessoire aux joueurs au moment où le MTV incontrôlable se dirige vers un fatal (et humide !) destin...

Une carte de l'Extérieur (code EE.TOP.7) : après un voyage sous-marin truffé de gags, le cerveau électronique de l'appareil des PJs est de nouveau atteint de légers troubles mentaux et nos héros se retrouvent obligés de passer la nuit à l'Extérieur. La carte représente la zone où le MTV lâche les Clarificateurs : montrez-la aux joueurs et demandez-leur quelles mesures défensives adoptent leurs personnages. Par la suite, lorsque se produira l'attaque inévitable que les PJs n'auront pourtant pas cherchée, vous pourrez montrer sur le plan l'endroit précis d'où déboulent les hordes d'indigènes poussant des cris sauvages/les cafards géants venus droit de l'enfer/les dieux extraterrestres de la mort.



Le Contexte de l'Aventure

Une équipe de novices Clarificateurs Rouges se voit confier sa première mission de routine. Cette mission est relativement modeste mais elle éveille la curiosité : il s'agit de se rendre à l'Extérieur, lieu légendaire et plein de mystères, pour y enquêter sur des indices d'activité commie.

Afin d'offrir aux nouvelles recrues Clarificatrices une mission d'initiation réussie et sans dangers, l'Ordinateur affecte à leur équipe un leader aguerrri et plein d'expérience qui pourra leur montrer toutes les ficelles du métier. De plus, notre Ami a généreusement puisé dans les entrepôts de matériel de PLI et les gadgets de pointe de R&C. Avec un matériel aussi abondant et les conseils avisés d'un loyal vieux routard des missions, l'opération ne peut être pour tous qu'une partie de plaisir ne présentant pas le moindre danger.

C'est la pure vérité, juré craché ! Pourquoi diable est-ce que tout le monde tremble comme ça ?

Peut-être que les nouvelles recrues qui attendent avec impatience leur briefing initiatique profitent de l'occasion pour s'observer du coin de l'œil à l'affût du moindre signe de trahison ou de déloyauté ? Dans le groupe, qui est la taupe de la Sécurité Interne ? Qui appartient à ces sociétés secrètes interdites dont on ne parle qu'à mots couverts ? Peut-être y a-t-il un mutant clandestin au sein de l'équipe ? Serait-il possible que dès à présent quelqu'un envisage de saboter la mission et de contrecarrer les bienveillants desseins de l'Ordinateur ?

Peut-être quelques rêves se mêlent-ils aussi à leur inquiétude ? "Serait-ce pour moi l'occasion d'avoir de l'avancement ? Se pourrait-il que je serve l'Ordinateur assez bien pour qu'il me remarque ? Peut-être que des points de confiance ou une prime en crédit viendra récompenser ma valeur et ma loyauté"

L'inconnu les attend... L'Extérieur ! Pourquoi cette zone n'est-elle normalement réservée qu'aux citoyens d'accréditation Ultraviolette ? Et pourquoi y envoient-ou justement une équipe de Clarificateurs Rouges ? S'agira-t-il vraiment d'une simple mission de routine ?

Note sur les Accessoires à l'Intention du MJ

N'allez surtout pas croire que chaque fois que vous dirigerez une aventure de *Paranoia*, vous serez obligé de préparer des accessoires aussi élaborés ! Si vous avez le temps de le faire, tant mieux, mais ce n'est pas du tout indispensable.

D'ordinaire, le MJ moyen et raisonnablement feignant se contente de lire à voix haute, ou même d'improviser, un genre de mise en alerte qui donnera le coup d'envoi de la partie. Si nous vous fournissons une mise en alerte en bonne et due forme à distribuer à vos joueurs, c'est simplement pour les occuper pendant que vous vous organiserez pour les briefings individuels (et aussi parce que ça nous semblait le moindre des choses), mais n'allez pas vous sentir obligé de faire de même à chaque aventure (après tout, nous, on nous paie pour ça !).

1) Les PJs vont à R+c (monté à garantir)
 2) Les PJs passent à PLI - se rencontrent avec le Protobot Fou et Mick-b-JGR (Laxer)
 3) De l'air avec l'engin nucléaire (cadrique ?)

La plupart des informations portées sur les fiches de personnages peuvent parfaitement être inscrites par les joueurs eux-mêmes (score d'attributs, modifications éventuelles, compétences, rapide

L'Ordinateur nous aurait-il donné des renseignements bidons ? Serait-ce possible ? *Restez sur vos gardes ! Ne faites confiance à personne ! Gardez votre laser à portée de main ! Et regardez bien les portes qui se referment derrière vous !*

Renseignements Destinés au MJ

Pas d'Issue Possible !

En effectuant des vols de routine à haute altitude au-dessus des régions qui entourent le Complexe Alpha, des espionbots des Forces Armées découvrent des données vitales pour la sécurité du Complexe.

Cependant, tous les renseignements concernant l'Extérieur sont accessibles aux seuls citoyens d'accréditation Ultraviolette et ces hauts personnages sont bien trop importants pour perdre leur temps à plancher sur de vulgaires photographies aériennes ; ils confient donc cette tâche à des citoyens d'accréditation inférieure.

Bien entendu, pour ces derniers, examiner des photos de l'Extérieur relève de la trahison.

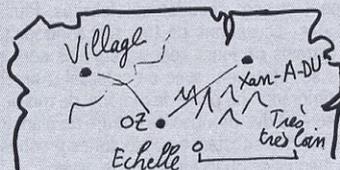
Imaginez donc quelle sera leur espérance de vie ! Le résultat, c'est qu'au sein des Forces Armées, il n'y a plus actuellement le moindre citoyen vivant qui puisse interpréter ces fameuses photos d'espionnage...

Un Peu d'Action

PDH & CM reçoit régulièrement des copies des photos aériennes pour les classer en dossiers. Bien entendu, comme l'accréditation Ultraviolette est requise pour avoir accès à ces documents, ils ne comportent aucune indication concernant leur origine ou leur raison d'être. Il n'empêche que ces photos particulièrement pittoresques attirèrent l'attention de deux techniciens qui, ayant du temps à revendre, décidèrent de les examiner de plus près. Une chose en amenant une autre, un grand pont de RDH & CM finit par reconnaître ces documents pour ce qu'ils étaient.

portrait du personnage...). Pour ce qui est des renseignements secrets ou séditeux (objectifs de société secrète, descriptions de pouvoirs mutants, informations spéciales obtenues via la société du personnage, etc), le MJ peut les préparer rapidement sous forme de notes au brouillon ou bien encore improviser totalement lorsqu'il les confiera aux joueurs au moment des briefings individuels.

Pour les cartes, le MJ se contente généralement de les gribouiller sur son bloc sans aucun souci artistique, lorsqu'il prépare la partie ; puis, quand les PJs arrivent au point de l'aventure où ils sont autorisés à les consulter, le Maître les recopie à la va-vite sur un bout de papier qu'il tend aux joueurs.



Bref, n'allez pas vous imaginer que vous devrez faire tout ce travail à chaque aventure ! Nous vous indiquons le type de renseignements que vous devrez avoir présents à l'esprit au moment de votre préparation, mais vous n'êtes absolument pas tenu de les présenter de façon aussi sophistiquée aux joueurs.

Voyant là une occasion rêvée de frapper un grand coup dans la guerre inter-services, l'équipe de direction de PDH & CM attela ses meilleurs éléments à l'étude et à l'interprétation de ces photos. Et, avec un petit coup de pouce d'un officier de renseignement des Forces Armées qu'ils avaient convaincu de coopérer (il se remet en ce moment d'une série de fâcheux accidents et d'un rapport d'enquête peu favorable), les petits gars de PDH & CM découvrirent quelque chose d'intéressant...

Il s'agissait d'engins de la taille d'un terrain de foot qui sillonnaient la région à grande vitesse. Sur la terre ferme. Et sur toutes sortes de terrains. Et vraiment très vite...

De sources différentes, PDH & CM apprit aussi qu'une équipe de mission récemment envoyée sur place par les Forces Armées avait disparu sans laisser de trace dans le coin où les machins géants avaient été photographiés. Pensant qu'il s'agissait de massives plate-formes mobiles militaires, PDH & CM les surnomma "Jaggernath terrestres géants".

PDH & CM voulant remettre à l'Ordinateur un rapport complet sur cette menace potentielle pesant sur le Complexe Alpha avant que les Forces Armées ne s'avisent de le faire, il voulut monter une expédition vers l'Extérieur.

Malheureusement, les Forces Armées étaient le seul service à avoir accès à des véhicules adaptés à une telle mission. C'est pourquoi PDH & CM dut soudoyer R&C pour que ses ingénieurs créent en secret et à partir de rien un véhicule dont ils ne devraient à aucun prix signaler l'existence aux Forces Armées. R&C accepta, à deux conditions : une partie du mérite de l'opération devrait revenir à son personnel ; et l'expédition servirait également à tester certains prototypes spéciaux que le service n'avait réussi à refiler à aucune autre équipe de mission. Petit à petit, d'autres services et sociétés secrètes intéressés par le projet vinrent s'ajouter à PDH & CM.

Conséquence de tout ceci, le personnel de l'expédition est finalement le résultat d'un patchwork d'alliances difficilement conclues et de pactes secrets liant les nombreux groupes intéressés au projet. Au cas où quelque chose tournerait mal et où PDH & CM et ses associés seraient obligés de prétendre ne rien savoir de l'expédition, on sacrifierait bien sûr les Clarificateurs.

Il faut un responsable

C'est Grumble-V membre d'une unité de gardes non-combattants de PDH & CM entretenant des relations intéressantes avec les Forces Armées qu'on choisit pour conduire la mission. En raison de la fiabilité politique douteuse de cet agent, le service décide de ne pas lui dévoiler les objectifs réels de l'expédition ; on lui dit qu'il s'agit d'une simple mission de routine destinée à remettre à jour les archives concernant la région... et si l'équipe vient à apprendre ce qui est arrivé au groupe porté disparu et à récupérer son matériel, ce sera encore mieux !

Grumble-V, vétéran Clarificateur ayant survécu à d'innombrables embrouilles inter-services, suspecte quelque chose de louche dans cette mission, et il a plus d'un tour dans son sac !

Résumé de l'Aventure

Premier épisode : le Briefing

Les Clarificateurs, impatients de servir leur Ami l'Ordinateur et le Complexe Alpha, essaient de trouver leur salle de briefing. Les survivants (s'il y en a) de cette mini-épopée préliminaire, ou à défaut, des remplaçants clones, parviennent à trouver leurs officiers de briefing, reçoivent des instructions complémentaires, rencontrent Grumble-V (le leader de leur équipe) et sont amenés à poser toutes les questions qui leur viennent à



l'esprit concernant la mission. Il s'ensuit probablement une fusillade, les loyaux Clarificateurs essayant de carboniser tous les traîtres qui posent des questions interdites par leur accréditation.

Deuxième Episode : Les Joies de PLI

Grumble-V conduit les éventuels survivants, ou bien les remplaçants clones, jusqu'aux locaux de PLI où ils doivent recevoir leur matériel de mission. Chemin faisant, Grumble-V, de plus en plus méprisant, renforce son autorité sur l'équipe et se choisit un second. Il profite de ce qu'il doit aller chercher trois parasites Infrarouges affectés à la mission pour s'éclipser quelques minutes et contacter sa société secrète. Les Clarificateurs avisés font de même.

A PLI, l'équipe reçoit tout un tas d'articles intéressants, utiles et en parfait état de marche. Grumble-V encourage les PJs à émarger pour tout cet équipement. Il répartit les articles entre les Clarificateurs et ils peuvent repartir pour R&C et s'y porter volontaires pour tester du matériel expérimental.

Troisième Episode : Petit Tour à Recherche et Conception

Après un trajet plein de gags à bord d'une auto-navette expérimentale, l'équipe atteint les laboratoires de R&C du Secteur PDQ. Toujours impatients de servir l'Ordinateur, de récupérer de grosses primes en crédits (et d'éviter une malencontreuse réaffectation dans les brigades de recherches sur les blessures consécutives aux chutes libres), les Clarificateurs acceptent de tester des appareils expérimentaux durant leur mission. Boom ! Que ça leur plaise ou non, les voilà responsables d'un dispositif de senso-communication-inter-coéquipiers avec module de surveillance de la loyauté ! Screeeee-zhipppp-wheeez-crac-pop... Boom !

Deuxième voyage d'agrément à bord de l'auto-navette expérimentale et les PJs font connaissance avec leur "Multi Terrain Vehicle" (MTV) et Lucky, son pilote automatique. L'équipe, ses auxiliaires Infrarouges et tout le matériel prennent place à bord du MTV ; les lourdes portes blindées s'ouvrent en grinçant et le véhicule chargé de ses passagers s'avance en cahotant vers l'Extérieur.

Quatrième Episode : Y-a-t-il un Pilote dans le Sous-Marin ?

L'équipe fait l'expérience pleine de frissons d'un voyage sous-marin à bord d'un vieux soumarbot truffé de fuites et sujet à des accès de sénilité répétitifs.

Cinquième Episode : Moins on Est de Fous, plus il y a de Riz !

Le MTV atteint la terre ferme. Grumble-V décide que cette mission est un coup foireux, prend le maquis et se met à faire des cartons sur les PJs. Les Clarificateurs choisissent un nouveau leader et les survivants de l'équipe essaient de poursuivre la mission.

Sixième Episode : Saturday Night Fever

Le MTV, dans un accès de démente de son pilote automatique, tente lui aussi de prendre le maquis ; les PJs lui courent après jusqu'à ce qu'ils le retrouvent perché dans un arbre ; n'ayant que ce moyen de rentrer chez eux, ils entreprennent de le réparer.



Chaque Maître a ses méthodes propres pour faire marcher droit les joueurs...

Septième Episode : La Nuit de tous les Dangers

Les Clarificateurs passent leur première nuit à l'Extérieur. Il ne se passe rien de très important, à part une tentative (sans doute ratée) de Grumble-V pour trucider toute l'équipe et s'emparer du MTV.

Episodes Huit, Neuf et Dix : Gags à Gogo

Des hordes de sauvages poussant de grands cris et brandissant des lances s'abattent sur les PJs. Les Clarificateurs leur rappellent les bonnes manières à grands coups de lasers, les paient pour avoir la paix, arrivent à les convaincre qu'ils ont affaire à des dieux, ou bien sont tout bêtement descendus et dévorés.

En questionnant les indigènes, les PJs apprennent qu'ils ont de nouveaux dieux qui sillonnent leurs campagnes : "les Montagnes qui Marchent". Les sauvages suggèrent aux Clarificateurs de les laisser tranquilles et d'aller plutôt rendre visite à ces nouveaux dieux. Les Montagnes qui Marchent font une première apparition.

En fait, ces "Montagnes" s'avèrent être des cafards géants en pleine mutation et à la recherche de richesses culturelles. Ils demandent aux PJs de leur apporter des œuvres de Renoir et de Proust. Les Clarificateurs qui prétendent n'avoir jamais entendu parler de ces citoyens se font un petit peu trucider...

Ceux qui survivent acceptent sans doute de revenir au Complexe Alpha pour y chercher des œuvres de Proust et Renoir ; ils le font et sont pour la plupart abattus au cours du débriefing. Peut-être qu'un ou deux en réchappent et sont chaudement félicités. Plusieurs lancent des accusations de trahison contradictoires contre certains de leurs coéquipiers ; ils sont tués. D'autres se retrouvent avec de colossales amendes pour détérioration ou perte de matériel de mission, et sont affectés à des groupes de culture de plancton et de tests sur des substances biologiques proches des levures jusqu'à ce qu'ils aient fini de payer.

The End.

Les Remplacements Cloniques dans le Sauvage Extérieur

De fait, ce n'est pas un mince problème ! Lorsqu'il se produit un décès de Clarificateur dans le Complexe Alpha, les bureaucrates de PDH & CM envoient simplement chercher le successeur clone direct du défunt. Celui-ci enfila à la hâte sa nouvelle combinaison rouge, reçoit un briefing abrégé, est informé de l'état de la mission et se précipite rejoindre ses nouveaux collègues en pleine action. Le temps nécessaire à ce genre de remplacement clonique varie entre vingt minutes et une heure, grand maximum.

Mais que se passe-t-il lorsque le décès a lieu à l'Extérieur ? De toute évidence, PDH & CM ne peut pas se contenter d'expédier le remplaçant clone à la poursuite de l'équipe en mission, celle-ci pourrait se trouver à plusieurs kilomètres du Complexe Alpha, de l'autre côté d'océans jamais répertoriés sur la moindre carte, ou encore dans de lointains et dangereux territoires sauvages... Mais Dieu merci, les petits gars de PDH & CM ont eu une idée de génie pour résoudre le problème.

Présentation du Dispositif de Remplacement Clonique "Extérieur & Longues Distances"

A PDH & CM, tous les Clarificateurs qui s'aventurent à l'Extérieur se voient attribuer un appareil portable détecteur de vie et émetteur de signaux ultrasoniques. Ce dispositif, de la taille d'un petit poste radio, est implanté juste derrière l'oreille droite du clone. Si ce dernier meurt à l'Extérieur, l'émetteur transmettra un signal d'alarme vers les locaux de PDH & CM dans le Secteur PDQ. On enverra rapidement chercher le clone de remplacement et, à peine arrivé à PDH & CM, on le fera entrer dans un cylindre métallique long d'environ deux mètres et large d'un mètre, on l'y sanglera soigneusement et on lui demandera d'essayer de retenir son souffle au maximum. Pendant deux ou trois minutes, le clone sera balloté dans l'obscurité ; puis ce sera l'immobilité pendant quelques instants, suivie d'une foudroyante accélération verticale à 5G... Et, après trente secondes de chute libre, l'impact,



qui dure environ un dixième de seconde. Le remplaçant clone est extirpé de son cylindre par les autres Clarificateurs et la mission peut continuer.

Les capsules de remplacement cloniques atterrissent dans un rayon de dix à vingt mètres autour de l'émetteur ultrasonique du défunt Clarificateur et elles ne s'enfoncent jamais de plus de dix mètres dans le sol. De plus, il y a de fortes chances qu'elles flottent, donc, même les clones qui meurent à bord du MTV alors que le véhicule est immergé seront remplacés (les chances pour que le cylindre tombe justement sur le MTV et le coule sont extrêmement faibles, disons une sur vingt...).

Naturellement, le clone qui se trouve dans le cylindre ne court aucun risque. Il n'y a guère que 10% de chances qu'il soit blessé entre le lancement et l'atterrissage et à coup sûr moins de 5% de chances qu'il s'asphyxie avant que ses zélés collègues ne le tirent de son trou.

Les joueurs qui trouveront moyen de transformer ce dispositif de remplacement clonique en meurtrière arme offensive méritent bien que vous leur passiez affectueusement la main dans les cheveux avant de procéder à l'exécution sommaire de leur personnage.

Notes de Briefing

Dans le chapitre ci-après, nous supposons que vous utilisez les personnages pré-tirés de cette aventure. Si ce n'est pas le cas, votre première tâche consistera à aider les joueurs à créer leurs personnages, et vous ne pourrez prévoir à l'avance quelles seront les sociétés secrètes des PJs, ni, bien sûr, préparer des briefings de sociétés secrètes (à moins d'en mettre au point un par société existante, soit 19)... Il vous faudra improviser !

Pour Lancer l'Aventure, Procédez Suivant les Quatre Etapes Simples que Voici :

1. Distribuez aux Joueurs les Fiches de Personnages Pré-tirés : Pour commencer la partie tendez une fiche à chaque joueur, laissez-lui quelques minutes pour jeter un œil sur les divers indices et le background de son personnage avant de passer aux briefings individuels. Inutile de donner beaucoup de temps aux joueurs pour examiner leurs fiches : ils pourront le faire à loisir durant les briefings de leurs collègues.

2 : Distribuez les Mises en Alerte. Donnez à chaque joueur un exemplaire de la mise en alerte EE (code de l'accessoire : EE.MA.O.7) en expliquant que ce message vient juste d'être diffusé, sous forme de micro-listing, par les mini-com-units que chaque Clarificateur porte au poignet. Chaque PJ étant censé tirer de sa poche sa loupe Teela-O-MLY, pousser un allègre sifflement d'enthousiasme, et examiner le mini-document qui, après grossissement extrême, s'avère ressembler comme deux gouttes d'eau à la mise en alerte que vous venez de remettre aux joueurs.

Pour vous faciliter la tâche, nous reproduisons ci-dessous les instructions portées sur la mise en alerte :

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

Félicitations, citoyen, l'Ordinateur fait appel à vos services ! Présentez-vous en salle de briefing EE (voir plan ci-joint).



Votre mission : une expédition dans le Secteur EXTÉRIEUR.

Vos objectifs :

1. Effectuer une patrouille de reconnaissance sur l'itinéraire fixé.

2. Rechercher tout indice d'activité commie dans ce secteur.

3. Revenir au Complexe Alpha et remettre un rapport complet.

Emportez votre équipement complet. N'oubliez pas vos mitaines ; il fait froid à l'Extérieur.

Le leader de votre équipe vous attend dans la salle de briefing, il s'agit d'un Clarificateur exemplaire, d'une loyauté au-dessus de tout soupçon ; vous serez en de bonnes mains.

Cette mission est secrète. N'en parlez à personne. Dites que vous allez simplement faire une petite balade. Vu ?

Encore merci de votre coopération.

Votre Ami...

L'Ordinateur.

3. Procédez en Privé au Briefing Individuel de Chacun des Joueurs : Avant de commencer la partie, prenez chacun des joueurs à part pour un briefing individuel (ceux qui attendent leur tour en profiteront pour revoir leurs fiches de personnages, imaginer d'infâmes complots contre leurs collègues, ou feuilleter le supplément littéraire du *Monde*).

Voici les buts de ces briefings individuels :

- Vous assurer que le joueur comprend bien sa société secrète, les informations qu'elle lui transmet, et le fonctionnement de son pouvoir mutant (bien entendu, ce verbe "comprendre" est ici tout relatif : dans *Paranoïa* personne n'est censé comprendre quoi que ce soit autrement que de façon vague et incomplète. N'oubliez pas : Peur et Ignorance !

- Répandre des rumeurs, certaines spécifiquement destinées à un personnage, d'autres servant simplement à entretenir une certaine atmosphère. Si vous prenez la peine de les leur expliquer longuement et en privé, les joueurs projettent toujours des significations d'une grande profondeur sur les rumeurs que vous leur donnez. Injectez de fortes doses de détails sans importance dans leur cervelle et, en dépit de la logique et de l'intrigue même, ces vêtiles infesteront leur imagination et les lanceront sur toutes sortes de fausses pistes en les amenant à des suppositions erronnées et à d'horribles cauchemars. Vous trouverez dans cette page et la suivante tout un tas de suggestions élégamment agencées sur fond sombre.

4. Il n'y a pas de Quatrième Etape.

C'était juste une blague... Passez directement au Premier Episode de l'aventure. Désolé pour le contre-temps.

Rumeurs Générales

Elles doivent être confiées aux joueurs durant les briefings individuels préalables à l'aventure. Distribuez-les au hasard, ou faites des tris et des choix... Donnez-en plusieurs à chaque personnage... Confiez-les toutes au même PJ et n'en parlez même pas aux autres... Si ça vous dit, divulguez à tous la même rumeur... Bref, n'en faites qu'à votre tête !

1. Depuis quatre jours, les Secteurs EAU et CHO subissent de sérieuses pannes de courant.

2. La fréquence des scènes où sont démasqués des traîtres appartenant au Service de l'Energie a sérieusement augmenté dans les derniers épisodes du populaire feuilleton de Teela-O-MLY, ce qui laisse à penser que PDH & CM est en train d'essayer de monter l'opinion publique contre le Service de l'Energie et qu'une sérieuse purge au niveau de ce département pourrait bien se préparer.

3. Cette dernière semaine, un nombre étonnant de Clarificateurs appartenant au Service de l'Energie n'ont pu répondre aux mises en alerte.

4. Cette dernière semaine, des Clarificateurs appartenant au service UCT ont été affectés à tous les groupes de mission. A mots couverts, on explique ce fait par les nombreux manquements des équipes en mission à remplir les formulaires imposés.

5. Une fois encore, R&C s'est vu retirer des travaux de finition depuis longtemps prévus pour être affecté à un projet ultra secret et urgent des Forces Armées. R&C suspecte que les raisons mises en avant pour ce changement de priorités ont été fabriquées de toutes pièces.

6. Des rumeurs courent, selon lesquelles on ferait pression sur la Sécurité Interne afin qu'elle trouve un bouc émissaire dans les affaires qui ont récemment mis les Forces Armées dans une situation embarrassante dans les Secteurs MOO et OOF. Les suspects actuellement retenus comprennent des agents de R&C et de PDH & CM issus des Secteurs STN et IGG.

7. On prétend qu'un Grand Programmeur serait mort dans des circonstances étranges alors qu'il donnait des soins à un ami malade dans le centre médical du Secteur PDQ. Des spécialistes médicaux seraient recherchés pour interrogatoire.

8. Le Service PDH & CM a été sévèrement infiltré par les commies ; les agents d'UCT et de la Sécurité Interne sont sur le point de commencer une "enquête fouillée".



Rumeurs Plus Spécifiques

Voici de quoi semer la zizanie entre les membres de l'équipe. Donnez à chaque joueur la rumeur qui lui est destinée. Incitez vos petits camarades à la pire des paranoïas. Il n'y a rien de plus amusant que de les voir se regarder en chiens de faïence au sortir de ces briefings individuels.

PJ N° 1 est averti que son leader d'accréditation verte est en fait un traître. On lui demande aussi de garder à l'œil le PJ N° 5 : la société Psion a des preuves (présentables sur demande) que ce citoyen possède un pouvoir mutant inconnu et dangereux qu'elle aimerait pouvoir étudier.

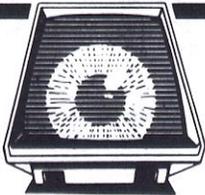
PJ N° 2 apprend par les Services Techniques qu'il doit garder un œil sur le PJ N° 1 ; en effet PDH & CM ne possède aucun dossier correspondant à un agent de ce nom.

PJ N° 3 apprend par Libre Entreprise que les PJs N° 1, 5 et 6 sont des taupes de la Sécurité Interne.

PJ N° 4 apprend par R&C que PDH & CM ne veut à aucun prix que les Forces Armées reçoivent un rapport sur cette mission. Il est bien possible que les Membres de l'équipe appartenant à PDH & CM aient l'ordre d'éliminer tous leurs coéquipiers afin d'éviter les fuites.

PJ N° 5 apprend par UCT que cette mission a été mise sur pied pour mettre l'Unité Centrale dans une situation embarrassante et lui faire porter le chapeau si quelque chose tournait mal. On lui demande de se tenir sur ses gardes et de ne pas prendre de responsabilités.

PJ N° 6 reçoit un message de PDH & CM lui demandant de veiller de près à ce que ses collègues Clarificateurs remplissent correctement tous les formulaires de mission voulus : UCT cherche des ennuis à PDH & CM, qui de son côté veut éviter de se mettre en fâcheuse posture jusqu'à ce que les choses se calment.



Premier Episode : Le Briefing

Résumé de l'Episode

Les Clarificateurs se rendent jusqu'à leur salle de briefing, où ils reçoivent des instructions relatives à la mission.

Comment ? Vous dites que ça paraît simple ! On voit bien que vous ne connaissez pas bien *Paranoïa* !

A la Recherche d'une Salle de Briefing

Les Clarificateurs ont reçu l'ordre suivant : se rendre en salle de briefing EE. Ils ont même une carte. Apparemment, il n'y a rien de plus simple !

Apparemment... car il y a un petit problème : leur carte n'est pas plus grande que votre ongle et donc bien trop minuscule pour qu'on puisse la décrypter ! Bien entendu, les Clarificateurs doivent faire agrandir leur carte ou trouver un quelconque moyen de deviner l'emplacement de cette fameuse salle de briefing. Voici ce qu'ils peuvent faire :

Se procurer une lentille grossissante : on peut en acquérir au marché noir moyennant 30 crédits ou bien en réquisitionner à PLI. S'ils essayent la deuxième solution, les Clarificateurs n'auront qu'à remplir un formulaire de demande de matériel et attendre patiemment l'inévitable "Désolé, mais vu votre accréditation vous n'avez pas accès à cet article. A votre service.". Petite phrase qui sera bien sûr accompagnée par un sourire affecté et hautain, et un geste de la main (paume ouverte tournée vers le haut) qui signifie clairement et universellement : "N'oubliez pas le guide".

Les Clarificateurs peuvent accuser l'employé de trahison... mais il est d'accréditation Jaune et ils ne sont que de vulgaires Rouges. Qui pensez-vous qu'on croira ? On est bien d'accord...

Si nos héros lui offrent moins de 25 crédits, l'employé empoche la somme avec effusions et leur dit qu'il va immédiatement chercher l'article, si ces gentileclones sont assez aimables pour patienter un instant... Il

se dirige d'un pas décidé vers une porte marquée "Bureau" et sort prendre son déjeuner. Il revient trois heures plus tard en prétendant n'avoir jamais entendu parler des PJs.

Si nos héros se décident à cracher 25 crédits ou plus, l'employé leur remet une autorisation provisoire d'utilisation de matériel et les laisse regarder leur carte au microscope.

Les PJs découvrent alors un gribouillis incompréhensible.

Demander à l'Ordinateur où se trouve exactement la salle de briefing : "A votre service... Quel est votre niveau d'accréditation ? Je suis désolé mais il ne vous donne pas accès à cette information... Voulez-vous m'expliquer la raison de cette demande de renseignement réservé à des citoyens d'accréditation supérieure, citoyen... Tout cela me semble relever de la conspiration commie déguisée..."

On se trouve alors face à l'un de ces deux cas de figure : A. un ou plusieurs Clarificateur(s) se met(tent) à hurler "Sus au traître" et l'épisode dégénère en baston généralisée. B. les collègues du Clarificateur qui a fait la demande lui laissent le temps d'expliquer à l'Ordinateur pourquoi il n'est pas un traître.

Si le PJs choisissent la solution de routine (A), laissez durer les hostilités tant qu'elles sont amusantes puis envoyez sur les lieux une vingtaine d'agents de la Sécurité Interne. Ils ceinturent les survivants, les soumettent à des interrogatoires relativement musclés et à des séances de mento-assouplissements, avant de jeter les malheureux devant la porte de la salle de briefing EE.

Si les PJs laissent sa chance à leur coéquipier, celui-ci doit réussir un jet de Logique Spécieuse ou de Fayette pour convaincre son Ami qu'il n'a rien d'un traître commie (vous pouvez également mettre en scène le dialogue). En cas de succès, l'Ordinateur lui fournit les renseignements nécessaires ; en cas d'échec, il lui colle un ou deux points de trahison et toute l'équipe est arrêtée, interrogée, "assouplie" et jetée devant la salle de briefing, exactement comme dans la solution A.

Demander où se trouve la salle à des agents de liaison d'un Service ou d'une Société Secrète : cette situation peut se résoudre simplement en investissant un RAT, mais vous pouvez aussi en faire un petit bijou de roleplaying plein de suspense, avec mots de passe, graissages de pattes, jets d'intimidation, etc... Le tout débouchant sur une rencontre clandestine avec de mystérieux PNJs dans d'obscurs couloirs sentant le renfermé et apparemment désaffectés. Dans les deux cas de figure, les PJs finiront par apprendre où se trouve la salle EE.

Bien entendu, il sera difficile au PJ qui a dégoté l'information d'expliquer à ses collègues toujours à l'affût de commies à exterminer comment il a réussi à se procurer ce renseignement normalement réservé à des citoyens d'accréditation supérieure.

Note destinée au Maître de Jeu : avez-vous bien saisi la manœuvre ? Les PJs doivent découvrir où se trouve leur salle de briefing. Et personne n'est disposé à le leur dire... "Pourquoi ?" me direz-vous...

Par-ce-que, un point c'est tout !

Vu ?

En jargon de jeu ce genre de situation est qualifiée d'"embrouille". Elles sont monnaie courante dans *Paranoïa* et les joueurs finiront par leur opposer une saine réaction : la méfiance.

La Salle de Briefing

L'équipe des PJs finit donc par se retrouver dans le couloir devant sa salle de briefing. Deux gardes de PDH & CM d'accréditation Indigo se tiennent devant la porte dans une position de garde-à-vous d'une rigidité irréprochable. On dirait qu'il sortent tout droit d'un film Hollywoodien style Flash Gordon (vous savez, ces gardes futuristes dans des combinaisons moulantes et luxueuses en lamé doré qui portent des armes bizarroïdes et pas du tout réalistes... — Ami Maître de Jeu, ne vous affolez pas, ces armes marchent à merveille, ce sont des lasers classiques que les gardes en grande



Le personnel de briefing

tenue ont déguisés en armes de SF). Ils abandonnent leur vigilant mutisme pour informer les PJs qu'ils doivent attendre dans le couloir jusqu'à ce qu'on leur dise d'entrer, puis ils reprennent leur numéro d'imitation de statues.

S'ils le désirent, les joueurs peuvent profiter de l'attente pour faire la présentation de leurs personnages. Ne laissez pas durer cette présentation plus de deux ou trois minutes, ensuite...

Un signal sonore se déclenche dans le couloir et des spots puissants se mettent à clignoter autour de la porte de la salle de briefing. Les gardes font solennellement mettre les PJs en file indienne (dans un ordre arbitraire). Ils insistent de façon réitérée sur le fait que les Clarificateurs doivent rester dans cet ordre (aucune raison à cela, mais ça mettra à coup sûr les PJs sur les nerfs) avant de pousser nos héros dans leur salle de briefing.

Celle-ci est toute en largeur. Une longue estrade en occupe tout le fond (comme dans une salle de tribunal anglaise), les PJs sont censés se tenir debout devant cette estrade et lever les yeux vers leurs supérieurs.

Quatre gardes Indigos de PDH & CM, copies conformes des précédents se tiennent dans la pièce, leurs armes ont un look encore plus ridiculement expérimental que celles de leurs collègues (ce qui ne les empêche pas d'être meurtrières). Deux sont postés de part et d'autre de la porte par laquelle sont entrés les PJs ; les deux autres gardent une porte sur le côté, sans doute celle par laquelle le personnel de briefing fera son entrée. Un cinquième garde de PDH & CM, d'accréditation Violette — le chef du groupe, ça saute aux yeux — se tient dos à l'estrade et adresse des gestes impatients aux PJs pour qu'ils se rangent en ligne devant une bande rouge, tracée au fond d'une espèce de caniveau creusé dans le sol devant l'estrade et vers lequel convergent de nombreuses rigoles.

Assis sur l'estrade devant les PJs, on distingue quatre personnages dont les visages sont à demi dissimulés dans l'ombre.

Présentation de la mission par Peter-I

Lisez tout haut :

L'une des quatre silhouettes dissimulées dans l'ombre prend la parole : "Citoyens, soyez les bienvenus. Je sais que vous êtes tous impatients de servir l'Ordinateur et le Complexe Alpha et je suis heureux de vous en fournir l'occasion.

Le Personnel de Briefing

Ces personnages non joueurs vont jouer un rôle de taille : ils donneront le ton en début d'aventure et présideront au débriefing qui mettra un terme à la mission. Le plus important des cinq c'est Grumble-V, le leader de l'équipe ; il accompagnera le groupe en mission, il sera en quelque sorte le porte-parole du MJ au début de l'aventure, et, vers la fin, ils se transformera en ennemi des PJs. Vous trouverez une description plus poussée de ce personnage en page 115.

Le Chef de Briefing : Peter-I-DEM-4

Il porte l'insigne du service PDH & CM. C'est lui qui explique la mission et répond à quelques (rares) questions (voir ci-après son discours de présentation). La plupart du temps, sa voix indique clairement que les PJs sont bien trop insignifiants pour mériter son attention et que ce briefing est une agaçante contrainte qui vient déranger un emploi du temps déjà chargé.

Peter-I est le type même du bureaucrate arrivé — imbu de son importance et légèrement vexé d'avoir affaire à de vulgaires travailleurs de statut insignifiant. Il s'exprime bien et sur un ton agréable, même lorsqu'il ordonne l'exécution d'un PJ qui a eu le malheur de laisser échapper quelques mots séditieux laissant supposer quelques doutes sur la sagesse de l'Ordinateur et de ses délégués officiels quant à la préparation de la mission.

Le Leader PNJ de la mission :

Grumble-V-GRR-3

Il est assis à gauche de Peter-I et ne dit mot lorsqu'on le présente à l'équipe. Il ne prend la parole que pour répondre à des questions directes et encore, par des monosyllabes, sauf lorsque les officiers de briefing d'accréditation supérieure lui demandent de développer.

Le Représentant de la Sec Int :

Ness-J-TOP-3

En début de briefing, la présence silencieuse mais studieuse de cet officier doit peser sur les PJs. Ness-J prend des tas de notes sur le discours de présentation de Peter-I et, lorsque ce dernier en a fini, il soumet les Clarificateurs à un feu roulant de questions pièges pleines de chausse-trappes portant sur leur loyauté. Il semble en savoir long sur le passé de tous. Sa technique consiste à poser, à tour de rôle, la

même question aux six PJs, les encourageant à pousser toujours plus loin la flagornerie et la bassesse. Voici un échantillon de ses questions :

- Quels sont vos devoirs envers l'Ordinateur ?
- Auriez-vous besoin de matériel que l'Ordinateur ne vous a pas fourni ? (pour répondre les PJs doivent se maintenir sur la corde raide : se montrer assez courageux et sûrs d'eux pour demander ce dont ils ont besoin et être assez prudents pour éviter d'insinuer que l'Ordinateur a oublié quelque chose d'important).
- Quelle devrait être votre attitude si vous découvriez une trahison ? (toute hésitation ou réponse mal assurée serait interprétée comme le signe d'une loyauté incertaine).
- Supposez que vous découvriez un indice prouvant que moi, Ness-J, suis un traître... Que feriez-vous ? (là encore, les Clarificateurs doivent répondre sans hésiter, mais ce serait encore mieux s'ils feignaient de trouver l'idée inconcevable).

Le Spécialiste de R&C : Dr Num-O-NUL-5

C'est aussi un PNJ d'importance, il écoute constamment ce qui se dit et peut à tout moment interrompre le briefing pour placer un commentaire judicieux. Peter-I est le seul PNJ qui puisse s'adresser à l'Ordinateur et espérer une réponse directe et immédiate. Mais chaque officier de briefing a devant lui sur l'estrade un moniteur via lequel il peut transmettre toutes sortes de questions. Lorsque l'Ordinateur répond, il le fait via des haut-parleurs dissimulés dans le plafond, et on a l'impression que c'est la voix du Tout-Puissant qui retentit.

Votre Ami : L'Ordinateur

Le Grand Ordinateur est aussi un PNJ important puisqu'il est constamment à l'écoute et peut interrompre le briefing avec des commentaires pertinents. Peter-I est le seul PNJ qui puisse s'adresser directement à l'Ordinateur et espérer une réponse immédiate. Mais toute question peut être transmise à l'Ordinateur par l'intermédiaire des terminaux installés sur les bancs des PNJs. Lorsque l'Ordinateur répond, il le fait pas l'intermédiaire de hauts-parleurs situés dans le plafond de la salle de briefing. Cela donne l'impression d'entendre la voix de Dieu venant de l'Au-delà.



"L'Ordinateur sait que vous êtes de nouvelles recrues sans expérience. Aussi, dans son infinie sagesse, vous a-t-il choisis pour une mission de routine d'une importance considérable. De plus, il a sélectionné un Clarificateur aguerri pour vous servir de guide et de leader. Compte-tenu de tous ces atouts, je suis sûr que vous ne manquerez pas de mener à bien cette mission. (Long silence, l'officier lance à chaque PJ un regard amène mais clairement chargé de menaces).

"Cette mission vous conduira dans... Quel secteur, citoyen ? (question directe posée par surprise à l'un des Clarificateurs. Si la réponse n'est pas instantanée, l'officier repose sèchement la question à un autre PJ, et ainsi de suite jusqu'à ce qu'il obtienne une réponse satisfaisante. Les réponses déplacées provoquent une rafale de gribouillis sur le carnet de notes de Ness-J (le représentant de la Sécurité Interne). Arrangez-vous pour que de nouvelles questions fusent sans cesse avec agressivité et pour que, sous ce feu roulant, les PJs se mettent à bafouiller et à se torturer les mains en tentant de prouver à leurs supérieurs leur valeur et leur loyauté).

"Et savez-vous ce qu'est l'Extérieur, citoyen (nom du PJ) ?...

(Comme l'existence même de l'Extérieur est une information accessible aux seuls citoyens d'accréditation supérieure, le Clarificateur est censé connaître ce terme uniquement parce qu'il est porté sur la mise en alerte. Certains PJs peuvent cependant justifier des connaissances plus étendues par leur formation — ainsi, des Clarificateurs appartenant aux Forces Armées peuvent avoir été formés à la compétence d'Environnements Hostiles. Cependant, l'attitude la plus sage consiste à jouer les imbéciles).

"Et voici vos objectifs de mission... Mais au fait, peut-être vous souviendrez-vous de ce qui en est dit sur votre mise en alerte, citoyen (nom de PJ)...

(Là encore, tarabustez les joueurs jusqu'à ce que vous obteniez une réponse satisfaisante).

"Hum... Je vois...

"Voici quelques détails supplémentaires sur les objectifs de votre expédition.

"Premièrement sur certains articles de matériel confiés à votre équipe... Vous vous êtes vu attribuer en vue de tests un véhicule d'une conception révolutionnaire. Le personnel de R&C nous a affirmé qu'il serait d'une valeur inestimable pour le type particulier de trajet que vous devrez effectuer. Je suis sûr que vous prendrez bien soin de ce précieux appareil et qu'il ne subira aucune détérioration au cours de la mission. Les employés de R&C vous en diront plus long lorsque vous vous présenterez pour l'opération de routine qu'est l'attribution d'équipements expérimentaux.

"Deuxièmement, certains articles confiés à une mission antérieure dans la même région n'ont jamais été restitués. Les employés de PLI vous en donneront la liste lorsque vous rendrez visite à leurs entrepôts pour vous y équiper. Bien entendu, vous ferez votre possible pour retrouver ces articles et les retourner à PLI si vous mettez la main dessus au cours de votre patrouille.

(Notez au passage que PLI n'a jamais entendu parler de la moindre liste).

"Troisièmement, plusieurs Clarificateurs ont été portés disparus après une mission antérieure à la vôtre dans cette même région. Vous vous verrez remettre une description et le code d'identification de chacun d'eux. Durant votre patrouille, vous ferez bien sûr votre possible pour retrouver ces Clarificateurs et les retourner au Complexe Alpha.

(Notez encore que PLI ne sait rien non plus concernant ces Clarificateurs portés disparus. C'est pour vous l'occasion rêvée de balader les PJs d'un employé à

l'autre en essayant désespérément d'obtenir du personnel de PLI des informations dont il ignore tout. Vous pourrez aussi épinglez les malheureux Clarificateurs au moment du briefing sous prétexte qu'ils n'ont pas été retirés ces fameuses listes)

"Quatrièmement, chacun de vous devra préparer un rapport sur la situation actuelle de la région visitée. Il est rare que l'on y envoie des équipes de mission, l'Ordinateur et ses experts de haute accréditation seront donc intéressés par tous les changements que vous pourriez découvrir.

"Avant de commencer votre mission, présentez-vous dans les entrepôts de PLI du Secteur PDQ pour y prendre votre matériel. Les documents ad hoc vous y seront également remis. Présentez-vous ensuite dans les locaux de R&C pour y prendre votre véhicule expérimental, un dispositif de communication et les autres articles de pointe que ce service souhaite vous voir tester.

"Enfin, trois auxiliaires Infrarouges ont été affectés à votre équipe pour vous assister dans cette mission. Ils dépendent directement de votre leader Grumble-V, mais je suis persuadé qu'ils se feront un plaisir de prêter main-forte à tous les membres de l'équipe pour atteindre vos objectifs communs.

"Nous attendons avec confiance votre retour et vos rapports de missions. Servez l'Ordinateur et vous serez récompensés.

"Si vous avez des questions, les citoyens Ness-J et Num-O se feront un plaisir d'y répondre. Peut-être auront-ils aussi quelques commentaires ou questions à vous adresser. Je suis persuadé qu'ils peuvent compter sur toute votre coopération. Merci."

Peter-I s'assied et jette un regard à Ness-J qui reprend aussitôt son mitraillage de questions-pièges (vous trouverez une description de ce personnage page 113).

Comment Faire Face aux Questions des PJs

A supposer qu'ils survivent à l'interrogatoire de Ness-J, les PJs demanderont peut-être des détails sur la mission et sur ses objectifs (à quoi il leur sera répondu que ces renseignements ne sont pas disponibles pour le moment). Quant au matériel et aux auxiliaires affectés à la mission, impossible d'avoir le moindre détail ("Les informations afférentes vous seront certainement fournies à PLI"); mais si on fait allusion à un éventuel échec de l'expédition, Ness-J et Peter-I montent sur leurs grands chevaux : le sujet est visiblement tabou. Peter-I serine calmement qu'il s'agit d'une mission de routine, avec un bon matériel, sans le moindre danger, et de plus, dirigée par un leader expérimenté et très capable.

Le Dr Num-O répondra à toutes les questions que les PJs pourront lui poser sur le matériel expérimental : après avoir prêté l'oreille pendant quelques minutes à ses salades pseudo-scientifiques incompréhensibles, les Clarificateurs comprendront qu'il n'a pas la moindre idée de ce dont il parle. De fait, il n'a aucune idée de la nature de la mission, de l'heure qu'il est, ni de la planète sur laquelle il se trouve. Mais il est plein de bonne volonté !

Les Clarificateurs doivent apprendre quel type de questions ils peuvent poser sans risquer de passer pour des traîtres, ils n'y parviendront qu'à force d'essais et d'erreurs. C'est un art délicat que celui qui consiste à grappiller des renseignements sans risquer d'être soupçonné de curiosité déplacée ou de doutes quant à la sagesse de l'Ordinateur. En général, l'apprentissage des subtilités de cette discipline ne va pas sans quelques exécutions de PJs. Si les Clarificateurs

sont intelligents, ils apprendront à mettre en pratique leur compétence en Fayotage pour grappiller quelques informations sans pour autant tomber dans la trahison.

Remarque importante : LES CITOYENS D'ACCREDITATION SUPERIEURE SE MONTRENT TRÈS SUSCEPTIBLES LORSQU'ON MET EN QUESTION LEUR AUTORITÉ OU LA VÉRACITÉ DE LEURS PROPOS ! Voilà un excellent prétexte pour descendre le premier PJ de la série et pour vous initier au remplacement clonique. Dès le départ, vous donnerez ainsi le ton : Peur et Ignorance ; et tous les joueurs seront avertis que les décès de PJs sont monnaie courante et qu'il n'y a pas de quoi en faire un plat. Voici comment la chose pourrait arriver :

Le MJ, campant Peter-I : Il est certain que des avortons de votre espèce vont bâcler l'expédition, mais enfin...

Le PJ Ivan-R-USS-I : Excusez-moi, mais est-ce que vos paroles ne laisseraient pas entendre que l'Ordinateur a manqué de sagesse en nous confiant cette mission...

Peter-I (d'un ton innocent) : Vous m'aurez certainement mal compris...

Ivan-R-USS : Peut-être pourrions-nous visionner les cassettes d'enregistrement de ce briefing pour mettre fin à ce regrettable quiproquo ?

Peter-I (pensif, puis tout prêt à coopérer) : Excellente idée, citoyen. Mais il n'y a aucune raison que nous fassions perdre leur temps aux autres citoyens présents pendant que nous procédons à cette opération fastidieuse. Vous pouvez disposer. Seuls Ivan-R et moi-même visionnerons ces enregistrements.

Le MJ (Narrateur) : On pousse les autres PJs hors de la salle de briefing et on les renvoie chez eux ; Peter-I et Ivan-R restent pour visionner les cassettes. Le temps passe. Vous êtes de nouveau convoqués dans la salle. Un autre Clarificateur Rouge vous y attend. Il vous semble le connaître.

Peter-I : La diffusion des cassettes d'enregistrement a clairement prouvé qu'Ivan-R avait tenu des propos purement calomnieux et je suis heureux de vous annoncer que ce traître a reçu une nouvelle affectation. (Silence plein de sous-entendus). Cependant je tiens à féliciter le groupe pour la nouvelle recrue qui vient le renforcer : Ivan-R-USS, un citoyen d'une loyauté au-dessus de tout soupçon !

La fin du Briefing

Ne laissez pas les PJs discuter trop longtemps, même s'ils semblent y prendre plaisir. Peter-I se lasse vite de la discussion et veut retourner à son travail. Lorsqu'il se lève pour quitter la salle, tout le monde comprend que le briefing est clos. Si certains s'obstinent, ils méritent une patiente tolérance, une entrevue privée et une exécution discrète et expéditive.

Lorsque le briefing se termine, Peter-I tend à Grumble-V une pile de documents et lui confie la direction de l'équipe. Grumble-V pousse un soupir morose, se lève, et part d'un pas traînant, avec les Clarificateurs à sa suite, vers les entrepôts de PLI ; en chemin, il feuillette les documents et grommelle des propos inaudibles.



Deuxième Episode : les Joies de PLI

Résumé de l'Episode

Grumble-V assied son autorité sur le groupe et affiche son mépris pour les "bleus". Les PJs s'habituent à ses injures familières. Le leader s'éclipse pour prendre contact avec sa société secrète. Les Clarificateurs un peu futés suivent son exemple. L'équipe reçoit son équipement et a l'occasion de demander du matériel supplémentaire. Les employés de PLI rappellent insidieusement aux MJs les amendes qu'ils encourrent s'ils détériorent ou perdent les articles qui leur ont été attribués.

Le Leader PNJ de la mission : Grumble-V-GRR-2

Vous trouverez dans la table des principaux PNJs de l'aventure les attributs, les compétences, les motivations, les informations et les biens personnels que possède Grumble-V. Nous vous donnons ci-dessous une esquisse de cet attachant personnage. La Table des Principaux PNJs EE vous fournira plus de détails.

Grumble-V est un personnage imputoyable, dangereux, repoussant, retors et plein de mépris pour les Clarificateurs. Il soupçonne cette mission d'être vouée à l'échec et cherche à éviter de porter le chapeau en cas de catastrophe. Les PJs lui semblent être des pigeons tout désignés.

Grumble-V se Présente

Avant de se rendre à PLI et de passer prendre les auxiliaires Infrarouges, Grumble-V entraîne les Clarificateurs dans un couloir désert où il les écrase de son mépris et exprime sa déception d'être ainsi flanqué d'incapables !

Lisez tout haut :

"OK, écoutez, les bleus, et écoutez bien... Ça fait un sacré bout de temps que je roule ma bosse et je n'ai pas l'intention de me faire descendre par la faute d'une bande d'avortons inexpérimentés. Je carboniserai le premier qui s'écartera du droit chemin !

"Bon, c'est moi le responsable de la mission. Vous avez intérêt à suivre mes ordres, sans ça vous ne vivrez pas vieux. S'il devait m'arriver quelque chose et que je ne y laisse pas la peau, ne vous avisez pas de vous débiter sans me porter secours : vous pouvez être sûrs que je trouverais moyen de survivre pour régler ce petit compte !

"Aucun de vous n'est assez rapide et assez habile pour arriver à me doubler. Alors ne vous avisez pas d'essayer !

"Et maintenant, il me faut un volontaire. (Il marque une pause et attend que quelqu'un se propose. Le premier PJ qui ouvre le bec se retrouve bombardé "Second")... OK, toi, j'aimerais te parler en privé..."

Grumble-V prend le volontaire à part et lui annonce qu'il deviendra le leader officiel du groupe si quelque chose venait à arriver à son chef actuel. Il confie à son second le nom de code de la mission ("mort subite en heures sup") et lui donne un conseil d'ami : "Je te garde à l'œil, alors n'essaie pas de me jouer un sale coup !

Il lui ordonne de ne divulguer à personne, ni son nouveau statut, ni le nom de code... sans quoi son chef se chargerait personnellement de lui crever les yeux ! Après ce petit discours badin, Grumble-V prend un ton conspirateur et plein de sous-entendus, et demande à son second de désigner lui-même parmi les Clarificateurs le plus insignifiant et le plus antipathique, "au cas où quelque chose tournerait mal et qu'on ait besoin d'un bouc-émissaire". "S'il te regarde de travers, carbonise-le : on le présentera comme un traître et ça nous donnera un parfait alibi en cas d'échec de la mission et peut-être une occasion de rentrer au Complexe Alpha au lieu de traîner à l'Extérieur et de s'y faire descendre..."

Une fois l'équipe copieusement injuriée et le second choisi, la petite troupe passe prendre les Infrarouges et rend une petite visite à PLI pour y retirer son matériel.

Manœuvres Souterraines

Grumble-V enfile toute une série de couloirs avant de pousser une porte de bureau marquée : "Personnel Intérimaire de PDH & CM". Il dit aux PJs qu'il sera de retour dans une minute. Nos héros attendent seuls dans le couloir.

Tout seuls !

Les Clarificateurs impulsifs ou expérimentés trouveront un prétexte pour s'éclipser quelques minutes et prendre contact avec leurs sociétés secrètes ou quelque autre réseau d'information clandestin. Ceux qui manquent d'expérience ou d'esprit d'initiative attendront comme des chiens patients que leur patron revienne. Peut-être se lanceront-ils dans une petite conversation de routine ou dans une joyeuse fusillade.

Au bout d'un quart d'heure, Grumble-V reparait suivi par trois Infrarouges marchant en file indienne.

Les Auxiliaires Infrarouges

Vous en trouverez une description détaillée dans la Table des Principaux PNJs EE.

Lubi-GSV : autant d'esprit qu'une limace apathique : Conan le Lamentable !

Paul-GSV : minuscule petit avorton. Petite voix pleurnicharde. Il traîne les pieds mais semble incapable de rester en place. On dirait qu'il va s'endormir si on le laisse seul plus de quelques minutes.

Mani-GSV : gars ordinaire. Se fond dans le paysage. A toujours l'air pensif et attentif (en quoi il se trahit : aucun Infrarouge n'a cet air là), en fait il s'agit d'une taupe de la Sécurité Interne. Il ne jouera aucun rôle actif dans l'aventure mais ce sera un élément de déconcentration supplémentaire pour les PJs déceiment paranoïdes. S'il survit à la mission il constituera un témoin fiable lors du débriefing, lorsqu'il révélera sa véritable identité.

Pendant tout le reste de l'aventure, faites comme si ces auxiliaires Infrarouges étaient les robots ou les esclaves de Grumble-V. Ils lui obéissent au doigt et à l'œil. S'il leur dit de suivre les instructions d'un autre membre de l'équipe, ils le feront. Ils accomplissent toutes leurs tâches sans le moindre zèle ni le plus petit soupçon d'enthousiasme. Ils sont vaguement conscients des dangers qu'ils courent, et donneraient

cher pour s'enfuir à toutes jambes si cela n'impliquait l'exécution sommaire pour trahison. Si les choses prennent un tour violent, ils s'abritent derrière Grumble-V ou prennent leurs jambes à leur cou malgré leurs craintes.

La taupe de la Sec Int calque son comportement sur celui de ses deux collègues tant que ceux-ci restent avec l'équipe ; cependant, s'ils prennent la fuite, il feint de leur emboîter le pas mais revient vers les PJs qu'il suit de loin pour les observer. Quelle que soit la situation, il s'abstient d'intervenir : sa tâche consiste à observer ce qui se passe et à vivre assez vieux pour pouvoir remettre son rapport.

Petite Visite à PLI

C'est là que le groupe reçoit le matériel nécessaire à sa mission. Les employés de ce service distribuent aux PJs leur équipement standard, le matériel expérimental leur sera remis plus tard, à R&C.

Les Employés de PLI

Le personnel de PLI possède tous les charmes des employés PTT hargneux et irritables qui se trouvent coincés dans leurs bureaux dépourvus d'air conditionné au beau milieu d'une vague de canicule. Il leur faut toujours un minimum de trente secondes pour daigner répondre à une question directe : pendant ce laps de temps, ils fixent un regard vide sur leur client, à peine plus expressifs que des vaches interloquées regardant passer un train. Et quand ils se décident à ouvrir le bec, c'est souvent pour faire répéter la question. S'ils avaient suffisamment de volonté et d'énergie, ils en profiteraient pour se montrer franchement désagréables. Ils sont environ une vingtaine.

Cinq gardes d'accréditation Rouge sont également présents, ils se traînent avec l'air de s'ennuyer terriblement.

Le Matériel et les Paperasses Fournies

Meg-O-FUN-2, un employé standard des entrepôts de PLI, supervise la distribution du matériel. Les PJs reçoivent la liste des armes et des articles divers attribués à leur mission (précisant les modèles et leurs numéros de série).

On remet la Liste de Matériel à Grumble-V en lui demandant d'émarger pour les articles y figurant.

Le leader ne signe pas, il se retourne d'un air détaché braquant son arme sur ses coéquipiers, et leur demande de tous signer la liste à sa place. Si certains rechignent, il les prie d'attendre un instant, pendant qu'il utilise le communicateur le plus proche pour faire enregistrer des charges de trahison et d'insubordination sur leurs dossiers. Si un PJ s'avise de dégainer son laser, Grumble-V, le personnel de PLI, les batteries de lasers automatiques de sécurité et, sans doute, tous ses loyaux collègues, ouvrent le feu sur le citoyen récalcitrant.

Une fois la liste signée, le matériel est amené par des utilibots sur des manitous. Les robots ne sont pas très soigneux, ils font comme des malades, pilent brusquement, et déchargent sans ménagement les caisses avec des gestes gracieux et souples. Elles se renversent à grand fracas, certaines s'ouvrent et déversent leur contenu sur le sol.



La liste de Matériel

Vous trouverez ci-dessous une description des dangereux et effrayants articles que se voient confier les PJs.

Vous noterez que Meg-O, l'officier de PLI, a, par mégarde, laissé clairement apparaître sur cette liste qu'il avait chargé les PJs de tout un tas de pacotilles inutiles, acte relevant de la trahison. Si on le met en face des faits, il acceptera de rayer de la liste tous les articles inscrits sous sa séditeuse remarque. S'il est abattu de sang-froid, son successeur clone fera de même et le PJ qui s'est chargé de l'exécution recevra un point de confiance.

Deux Pistolets Laser. Standard.

Trois Fusils Laser. Les mécanismes de mise à feu de l'un d'eux sont collés par un petit bout de chewing-gum. Cette arme ne pourra faire feu qu'après un jet de compétence réussi.

Dix-Huit Canons Violets pour Laser. Articles standard. Les Clarificateurs peu téméraires voudront sans doute échanger ces canons Violets contre des Rouges ; Grumble-V risque d'être moins consciencieux...

Un Fusicone. Rien à signaler.

Un Assortiment de 32 Cartouches pour Fusicone. Elles ne portent pas d'étiquettes, bien sûr !

Faites un jet de dé chaque fois qu'un personnage utilise une de ces cartouches :

- | | |
|--------------------------------|-----------------------------|
| 1-2 : cartouche solide | 11-12 : cartouche HE |
| 3-4 : cartouche perce-armures | 13-14 : cartouche HEAT |
| 5-6 : cartouche napalm | 15-16 : cartouche lumineuse |
| 7-8 : cartouche nucléaire tac. | 17-18 : gaz vomitif |
| 9-10 : gaz polluant | 19-20 : gaz hallucinogène |

- | |
|--------------------------------|
| 1-2 : cartouche solide |
| 3-4 : cartouche perce-armures |
| 5-6 : cartouche napalm |
| 7-8 : cartouche nucléaire tac. |

- | |
|-----------------------------|
| 9-10 : gaz polluant |
| 11-12 : cartouche HE |
| 13-14 : cartouche HEAT |
| 15-16 : cartouche lumineuse |
| 17-18 : gaz vomitif |
| 19-20 : gaz hallucinogène |

144 Piñules "Doux Sourire". Tranquillisants classiques, aideront les Clarificateurs à faire face au stress de leur dangereuse mission à l'Extérieur.

1 mètre de Chaîne Moléculaire Sinclair. Cet article peut être incroyablement utile (ou incroyablement dangereux). Il s'agit d'un filament invisible formé par des molécules isolées rendues solidaires par de mystérieuses forces électromagnétiques. Incroyablement fine, elle est cependant capable de trancher net positivement toutes les substances connues. Elle est enfermée dans un contenant magnétique dont on coupe le mécanisme lorsqu'on veut l'utiliser. Elle se rigidifie alors, tranche net le fond du container et tout ce qui se trouve en dessous (jusqu'à atteindre en fin de compte le noyau terrestre). Nous vous laissons toute latitude pour imaginer les effets de cette chaîne sur les orteils des PJs ou le réacteur nucléaire de leur engin MTV s'ils se trouvent sur son chemin.

7 Com-units I. Standard.

84 Tubes de Concentré de Brisures d'Algues.

Il s'agit de nourriture, enfin... si l'on peut dire ! Chaque tube fournit l'équivalent d'un repas au clone qui l'absorbe... Du moins s'il n'est pas périmé et qu'il ne contient pas de drogues (sait-on jamais...).

Deux Caisnes de Produit Insecticide (haute accréditation requise). Bombes contre les punaises. Si on arrive à faire avaler les deux caisses entières à un cafard commie mutant, il se mettra à tousser, puis à suffoquer et il finira par s'asphyxier... laissant derrière lui une veuve solitaire et fort mécontente (une seule caisse rend simplement la bestiole malade).

Protestations ? Les utilibots n'en poursuivent pas moins leur livraison sauvage, tandis que des techniciens de PLI arborant des sourires d'excuse hypocrites, tendent aux PJs des formulaires de réclamation compliqués. Les Clarificateurs les remplissent, les rendent aux techniciens, qui leur font de grands sourires, agitent les feuilles en signe d'adieu, les fourrent dans une poche de leur combinaison et s'éloignent d'un pas indifférent. Contacter l'Ordinateur ne serait qu'une perte de temps. Il ordonnerait aux PJs de remplir directement des formulaires de réclamations. Grimaces réjouies des employés de PLI qui feignent un empressement hypocrite. (Remarque : en fait, les manipulations hasardeuses des caisses n'endommagent aucun article — à moins bien sûr que vous n'en décidiez autrement. Personnellement, nous vous suggérons quelques anomalies de fonctionnement au niveau de l'emballage du dispositif d'anti-gravité neutronique. Hé ! hé ! hé !).

Grumble-V dit aux Clarificateurs de se répartir le matériel comme bon leur semble. Si cette opération fait vraiment trop de morts, il bombarde le PJ le plus antipathique au poste d'officier responsable du matériel et lui demande de se charger de la distribution.

S'ils le veulent, les Clarificateurs peuvent faire des demandes écrites de réquisition de matériel. Toutes les demandes portant sur des articles trouvables dans n'importe quel magasin de sport sont automatiquement acceptées, mais les employés de PLI font de perfides allusions au mauvais effet que pourrait produire un rapport signalant un manque de réflexion ou une tendance à accaparer les rares ressources de l'Ordinateur. Ils mentionnent sarcastiquement les amendes

qui attendent ceux qui détériorent ou perdent du matériel. De toutes façons, à peu près toutes les requêtes, sauf les plus raisonnables, sont repoussées. Et les employés font tout un fromage du classement en dossiers des demandes refusées.

Les demandes d'armures sortant de l'ordinaire sont toutes repoussées : "Quel gâchis ce serait ! Vous ne partez pas au combat ! Vous partez pour une simple mission de routine... Enfin, regardez, c'est écrit là...". Et l'employé montre du doigt la liste de matériel. Quant aux demandes de munitions nucléaires tactiques pour fusciones, combinaisons de combat et autres, elles font franchement mourir de rire les agents de PLI ! "Ah c'est vraiment trop fort ! Ces bleus d'agents Rouges mettent carrément en doute le bon sens de l'Ordinateur ! Ecoutez, si vous aviez eu besoin d'articles de ce genre, on vous en aurait certainement attribué, OK ?"

(Les autres employés sourient sarcastiquement et hochent la tête avec approbation).

Une fois que le reste du matériel a été distribué, on pousse les deux robots affectés à la mission devant les PJs. Il saute aux yeux qu'ils manquent singulièrement d'enthousiasme à l'idée de se joindre aux Clarificateurs.

Les Robots

Deux robots sont affectés à l'équipe : un docbot Modèle V (un classique dans la plupart des missions) et un utilibot Modèle 360 (avec tout un assortiment de logo-cartes "Services Techniques IO" et, sans doute une erreur, trois cassettes vidéo de Teela-O-MLY.

Deux Paires de Jumelles à Filtres Infrarouges. Standard.

1 Flacon d'Antidote (accréditation élevée requise). Si un Clarificateur est mordu par une vipère Australienne, voilà qui le remettra sur pieds. Aucun effet secondaire.

6 Grenades Soniques. Standard.

25 Litres d'Eau plus 10 Bidons d'Un Litre. L'un des bidons a été contaminé par une faible dose de venin de vipère Australienne, substance qui provoque de terribles convulsions suivies moins d'une heure après par la mort. Question : où diable les PJs pourront-ils dénicher un antidote ?

10 Sacs à Dos. Modèle sous-standard.

10 Paires de Gants Chauffants. Lesquels s'avèreront parfaitement inutiles car les PJs auront beau temps à l'Extérieur. Standard.

1 Multicorder I. Avec programme enregistrement.

1 Docbot Modèle V. Voir description dans la Table des Principaux Personnages Non Joueurs EE.

1 Utilibot Modèle 360. Idem.

3 Combinaisons Thermo-régulées Rouges. Lourd vêtement d'isolation thermique. Remarque qu'il n'y en a que trois. Contentez-vous d'observer la mêlée qui s'ensuivra. Grumble-V, quant à lui, ne s'abaissera pas à porter un vêtement Rouge.

50 mètres de Corde. Matériel standard, capable de supporter un poids équivalent à celui de deux Clarificateurs.

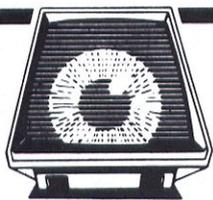
50 mètres de Cordelette. Standard, capables de supporter environ 25 kg.

Le Reste de l'Équipement. Inutile ou superlativement dangereux. De la camelote que le gang de rufians de PLI essaie de refiler aux PJs. Si ces derniers acceptent de tels articles, nous encourageons le Maître de Jeu à improviser le châtimement (heu pardon : les conséquences) qui convient (nent).

Grumble-V est désigné comme l'unique opérateur du docbot mais il confie les commandes de l'utilibot au premier volontaire raisonnablement compétent qui se propose (voir Table des Principaux PNJs EE).

Après leur rencontre avec les robots, les PJs reçoivent leurs dispositifs émetteurs pour remplacement clonique (voir pages 110/111). Les employés de PLI, toujours courtois, s'assurent que ces appareils sont solidement vissés au crâne des Clarificateurs.

Lorsque les PJs finissent par avoir tout le matériel demandé à PLI, ils se retrouvent à la tête d'un tas imposant posé à même le sol. Les Clarificateurs doivent trimbaler tout l'équipement qui leur a été attribué ; les tentatives pour s'en décharger sur les auxiliaires Infrarouges ou les robots sont parfaitement vaines ; ils adressent des regards implorants à Grumble-V qui d'un ton sec donne aux PJs l'ordre de les laisser tranquilles. Même lorsque les Clarificateurs ont chargé sur leurs épaules leurs lourds fardeaux, il reste un tas d'articles par terre. Grumble-V les répartit arbitrairement entre les robots, les Infrarouges et... les PJs ! Les mains dans les poches, le leader rassemble alors ses coéquipiers surchargés et les conduit à Recherche & Conception.



Troisième Episode : Petit Tour à Recherche & Conception

Résumé de l'Episode

Les PJs font mumuse avec des jouets fabuleux et extrêmement dangereux. Ils apprennent à n'accepter qu'avec prudence les cadeaux des savants fous.

L'Auto-Navette

Le centre R&C du Secteur PDQ est logé dans des locaux isolés, assez éloignés des unités résidentielles et industrielles. On ne peut y accéder qu'en empruntant un tunnel de transit long de 10 km et desservi par une auto-navette.

Cet appareil est une cabine munie d'un lourd blindage et tractée par des fils à induction magnétique. L'intérieur, qui mesure trois mètres sur neuf, comporte des bancs le long des quatre parois et une lourde porte blindée. Bien que l'ensemble soit apparemment de construction solide, les parois, le plafond et le sol sont bosselés et déformés comme si la cabine avait servi de jouet à un chaton facétieux de la taille d'un avion de marchandise. Grumble-V y entre le premier et s'assied sur un banc à droite. Demandez aux PJs ce qu'ils font et retenez l'endroit où chacun prend place.

Une fois que la porte s'est refermée derrière le dernier membre de l'équipe, l'auto-navette fait une accélération foudroyante pour atteindre presque instantanément une vitesse assez impressionnante. Tous ceux qui se tiennent dos à la même paroi que Grumble-V s'en sortent bien (le leader-vétéran a une certaine expérience de l'auto-navette).

Tous les autres doivent réussir un jet d'Agilité (avec modificateur x 1/2) pour éviter de tomber et de glisser sur le sol de la cabine jusqu'à venir buter violemment contre la paroi à laquelle est appuyé Grumble-V (ce dernier se contente de lever calmement les pieds de telle sorte que les malheureux qui ont été déséquilibrés viennent s'écraser contre le banc). Les victimes de la brusque accélération et des culbutes suivantes souffrent d'un dommage de la colonne 1 de la Table des Accidents de Véhicules et Chutes Graves.

Quelques instants plus tard, Grumble-V se lève, marche vers la paroi opposée et s'assied sur un banc. Que font les PJs ? Quelle que soit leur décision, ils ont tout intérêt à la mettre rapidement en pratique. En effet, l'auto-navette se prépare à une décélération non moins brusque que l'accélération qui a précédé, Grumble-V a choisi la bonne place.

HHHHHHH... BLAM ! L'auto-navette pile net. Tous ceux qui n'ont pas suivi l'exemple de Grumble-V sont bons pour un nouveau jet d'Agilité (modificateur x 1/2) ; en cas d'échec, ils tombent, glissent sur le sol, et vont s'aplatir contre la cloison (pour les dommages, voir ci-dessus).

La porte s'ouvre. Grumble-V demande aux Infrarouges de traîner les citoyens sonnés ou blessés et les robots endommagés jusqu'au quai de sortie. Le leader consulte un schéma mural et entraîne valides et boiteux dans un corridor.

Il est aussitôt obligé de contourner les ruines de ce qui pourrait bien avoir été un centre de recherches et d'essais. Des ouvriers s'activent dans les gravats et des bullbots renversent les derniers pans de murs encore debouts. Des gardes malingres appartenant à R&C (dans ce service, ils sont notoirement peu imposants) indiquent à Grumble-V par où il faut passer. Si on les

questionne sur la catastrophe, ils mentionnent tranquillement un "petit problème avec un circuit électrique".

Après une longue marche dans un dédale de couloirs (n'oubliez pas que les PJs sont chargés comme des mulets ! Un petit coup de fatigue ? Que diriez-vous de quelques jets de Force ?), la petite troupe arrive devant une entrée sur laquelle on a gribouillé à la hâte : "R&C : Locaux Provisoires". Il en part de nombreux couloirs, tous terminés par une porte devant laquelle un garde Bleu ou Vert se tient au garde à vous avec son arme prête à l'emploi.

Grumble-V conduit les PJs jusqu'à une imposante porte verte et tend au garde également Vert un document autorisant ses compagnons Rouges à entrer. Le garde étudie attentivement le papier, examine le tatouage labial de chacun des personnages puis fait entrer le groupe dans une vaste pièce dont chaque mur est parcouru par une bande verte indiquant l'accréditation requise. Cette salle est pleine d'appareils bizarres et de matériel de test.

La Distribution de la Camelote

C'est Samson-V qui est responsable de l'attribution des armes expérimentales pour les tests sur le terrain. Il débite tout un baratin sur les services dus à l'Ordinateur et l'utilité de faire tester le matériel expérimental par de vulgaires Clarificateurs Rouges. Il fait allusion aux primes substantielles qui récompensent les rapports détaillés portant sur l'utilisation dudit matériel et aux fortes amendes, voire aux exécutions qui sanctionnent les pertes ou les détériorations de ce précieux équipement.

Le Personnel de R&C

Il est conforme à sa haute réputation : c'est un ramassis hétéroclite de génies, de savants fous, d'imposteurs et de pistonnés politiques. Aux nombreux agents et techniciens vêtus de rouge, d'orange et de vert qui déambulent sans but précis, s'ajoutent des personnages moins classiques — des informaticiens délirants, des dingues de technologie et des pseudo-scientifiques de tout poil et d'accréditations variées. Tous les citoyens d'accréditation inférieure au niveau Vert portent pendu au cou un formulaire vert enfermé dans une pochette de plastique transparent.

Voici la liste des PNJs qui joueront un rôle important dans cet épisode :

Schnect-B. Ce génie sent la trahison à plein nez, il a cependant obtenu tant de points de confiance pour ses brillantes inventions qu'il est au-dessus de l'exécution. Son protecteur, un Grand Programmeur de R&C se porte garant de sa loyauté. Chaque fois que Schnect-B ouvre la bouche, c'est pour dire quelque chose qui vaudrait au commun des mortels de se faire exécuter sur le champ. Les PJs auront peut-être du mal à digérer cela, mais ils finiront par s'apercevoir combien les collègues du savant semblent attacher peu d'importance à son comportement.

Stanley-B. C'est le type même du savant fou. Il est totalement dépourvu de bon sens, il n'a pas le moindre talent et ses idées sont soit catastrophiques,

soit d'une pathétique imbécillité. Cependant, il dispose d'une totale liberté dans les laboratoires en raison de ses liens avec des membres haut placés de la société Pro-Tech. Même si ce gars-là se montre on ne peut plus gentil avec vous, vous courez de gros risques en acceptant de prendre en charge une de ses inventions pour des tests sur le terrain.

Samson-V. En mettant les choses au mieux, c'est un scientifique et un ingénieur de troisième ordre, mais grâce à des relations dans le milieu politique, il a réussi à devenir directeur de cette unité de Recherche & Conception. Il est en apparence très calme, mais il refoule à l'extrême ses véritables sentiments — il est terrifié par les génies et les taupes des milieux politiques qui l'entourent, et désespérément conscient de son infériorité intellectuelle. Un jour la pression deviendra tout simplement trop forte et il ratéra son jet de Folie ; en attendant, il se contente d'attendre en traînant à droite et à gauche et en essayant de faire bonne figure.

Samson-V dispose de deux gardes du corps personnels Bleus appartenant à UCT, ça vous donne une idée de la puissance de ses amis politiques. En voyant ces deux gardes, les PJs pourraient s'imaginer à tort qu'il s'agit d'un scientifique exceptionnel et d'un ingénieur de haut vol.





Grumble-V, en leader aguerri, ignore tranquillement ce genre de pressions mais ses collègues risquent d'être plus facilement intimidés. Vous trouverez ci-dessous une liste des stratégies qu'emploiera Samson-V pour refiler aux PJs les articles semi-optionnels. Pour chaque appareil, les Clarificateurs demanderont peut-être des essais ou des renseignements concernant le mode d'emploi. Savants et techniciens feindront alors un grand zèle coopératif mais si quoi que ce soit ne fonctionne pas correctement, ils s'empresseront d'en rejeter la faute sur le manque de soin des PJs ou de se retrancher derrière la fragilité des articles expérimentaux sophistiqués. Les techniciens s'assureront au fur et à mesure que les Clarificateurs émargent bien pour tous les articles qu'ils acceptent.

Pour finir de les mettre sur les nerfs, demandez à chacun des joueurs de signer un bout de papier brouillon pompeusement intitulé "Reçu pour Information/Arme/Matériel" par lequel il se reconnaît responsable de l'article expérimental qu'il a reçu. Chaque fois que vous insisterez sur les amendes qui attendent ceux qui perdent ou endommagent du matériel expérimental, agitez ces petits bouts de papier devant le nez des joueurs en prenant des airs lourds de sous-entendus.

Les Différentes Méthodes de Samson-V

Stratégie N° 1. Samson-V lit tout haut le numéro de série d'un article et demande un volontaire (test de zèle, de loyauté et d'imbécillité).

Stratégie N° 2. Samson-V s'adresse à tour de rôle à tous les PJs demandant à chacun ce dont il pense avoir besoin pour cette mission (ne laissez passer aucune critique déguisée des prévisions faites par l'Ordinateur au niveau du matériel). Le savant met les PJs à la torture, leur serinant combien les ressources de R&C sont précieuses et de quel zèle fait preuve son consciencieux personnel. Une fois que chacun des PJs a exprimé ses désirs, Samson-V demande aux Clarificateurs de choisir un nombre entre 1 et 12 et leur colle arbitrairement les articles correspondants.

Stratégie N° 3. Tous les articles vraiment amusants qui n'ont pas été attribués grâce à l'une des deux premières méthodes seront distribués au hasard. N'oubliez surtout pas les réactoboots !

Remarque : chaque fois qu'un article est présenté, son inventeur s'avance pour expliquer quelle petite merveille c'est. Si les PJs testent l'appareil sur place et qu'il ne marche pas, le concepteur en rejette évidemment la responsabilité sur le Clarificateur qui a "abîmé son petit bijou"... De quoi faire regretter aux PJs de n'avoir pas accepté l'engin sans dire un mot pour le tester plus tard, loin des yeux de son inventeur.

Les Petits Joujous Technologiques

Chaque fois, le nom de l'inventeur est précisé entre parenthèses à côté du nom de l'article. Les PJs apprendront peut-être que certains savants sont plus fiables que d'autres et se serviront de cette information pour manœuvrer au mieux afin d'éviter d'écopier d'appareils par trop dangereux ou inutiles.

1. Unité Individuelle Anti-Gravitationnelle : Numéro de Série - P.D.Q.R&C.124-56 (Stanley-B). Cet appareil ne marche pas et ne marchera jamais. Si les PJs essaient de le tester, les techniciens, de peur d'offenser leur chef de département, s'acharneront à tenter de le faire fonctionner, jurant leurs grands dieux qu'il marchait le mieux du monde une minute auparavant. Si l'engin était démonté et vérifié par un technicien indépendant et hautement qualifié, on

aurait vite la preuve irréfutable que Stanley-B est un imposteur et donc un traître.

2. Appareil de Surveillance Télécommandé : P.D.Q.R&C.15-934 (Schnect-B). Il s'agit d'une caméra vidéo mobile et douée d'intelligence capable de transmettre des sons et des images à n'importe quel multicorder standard. Maintenu en l'air par des supports plus légers que l'air, cette caméra se déplace (vitesse "marche") grâce à de petits moteurs propulseurs ; on peut la diriger verbalement ou en utilisant un petit manche de commande. Dans le premier cas, elle doit rester à portée de voix, et dans le deuxième, dans le champ visuel de l'opérateur. Cet appareil est doué d'une intelligence limitée, comparable à celle d'un jeune chien, et comme cet animal, il a grand besoin d'être "dressé" ! Il marche à merveille lorsque les ingénieurs en font la démonstration, mais une fois sur le terrain, gare ! Il se transforme en un facétieux mini-dirigeable plein d'appendices bizarroïdes.

3. Squelette Externe Waldo-Mécano : P.D.Q.R&C.345 (Schnect-B). Il permet de manipuler des poids très importants et d'effectuer des mouvements extrêmement rapides ; donne l'équivalent d'un score de Force 30 et multiplie par deux la vitesse de mouvement normale du sujet. Nous laissons au MJ le soin de délirer sur les anomalies de fonctionnement une fois qu'il aura persuadé le PJ que cet engin marche bel et bien (quelques suggestions : il peut broyer accidentellement les objets qu'il manipule... ou se bloquer au niveau de la manette des vitesses... ou être atteint de "tics" nerveux ou de paralysie des membres...). Lors de la démonstration, le Clarificateur a l'occasion de repérer quelques anomalies bénignes, mais dans l'ensemble, l'appareil semble marcher correctement (hé hé hé !).

4. Armure Mobile à Propulsion Automatique : P.D.Q.R&C.34-98 (inventeur inconnu : récupéré dans une base militaire désaffectée datant de l'Histoire Enregistrée). Cet appareil marche à merveille, le seul problème c'est qu'il pèse une tonne et a tendance à passer à travers les planchers du Complexe Alpha. Il faut ajouter qu'il est incroyablement lent et difficilement manœuvrable. Comme les PJs pourront le remarquer au cours des tests, il est peu maniable en première et, sur le terrain, il refusera parfois purement et simplement d'avancer à moins qu'on ne l'y oblige (pour démarrer en première, il faut réussir un jet de 8 maximum ; autres tares : il ne peut rétrograder que d'une vitesse par round et a tendance à se renverser en troisième).

Performances :

- 1^{ère} balade (jet de 8 maximum pour démarrer)
- 2^{ème} marche
- 3^{ème} course (jet de 10 maximum pour remédier aux fausses manœuvres)

Cette armure a un indice de protection U4.

Elle est équipée d'un foudroyeur intégré qui tire suivant l'axe du bras, le bouton de commande est dissimulé à l'intérieur d'un des doigts du gant. Comme vous pouvez vous en douter, ce bouton reste coincé en position de tir dès la troisième utilisation. On ne peut le remettre en position normale que si le porteur de l'armure retire son engin et que quelqu'un réussit un jet de mécanique (modificateur x 1/2). Pour sortir de l'armure ou la renfiler, il faut de 1 à 20 rounds (lancez le dé pour déterminer combien au juste) et durant toute cette opération, le foudroyeur continue à tirer joyeusement.

La batterie de l'armure est défectueuse et flanche dès que le MJ veut rire un peu en observant les malheureux PJs qui se demandent comment diable ils vont pouvoir se débrouiller pour ramener ce précieux appareil expérimental d'une tonne dans le Complexe Alpha.

5. Bombe de gaz Toxique : P.D.Q.R&C.75-90 (Stanley-B). Pour simplifier, il s'agit d'une bouteille de gaz toxique pressurisé. On ne permettra pas aux PJs de

la tester à l'intérieur des laboratoires, mais les techniciens leur assureront qu'elle marche parfaitement bien. En fait la pression maintenue dans la bouteille est beaucoup trop forte et l'embout du spray est bien trop étroit. Ce pulvérisateur diffuse une brume incroyablement fine qui se dépose sur tout : elle est extrêmement collante et on ne peut l'enlever ni en brossant ni en lavant la surface qu'elle recouvre. Il y a 100 % de chances que tout ce qui se trouve dans un rayon de 15 mètres soit atteint. La substance toxique s'attaque aux nerfs de la victime qui se met à gesticuler comme un pantin articulé (pour survivre, il lui faut réussir un jet d'Endurance avec un modificateur x 1/2).

6. Foreuse à Percussion Portable : P.D.Q.R&C.23-64 (inventeur inconnu : appareil récupéré à l'Extérieur). Cet engin marche à la perfection mais ses batteries pèsent 15 kg et tombent en panne dès la deuxième utilisation.

7. Détecteur de Métaux : P.D.Q.R&C.303-45 (Stanley-B). Marche à merveille, mais comme il y a des métaux partout, il en signale constamment ; les techniciens de R&C n'arrivent pas à comprendre pourquoi les PJs trouvent cet appareil parfaitement inutile.

8. MSH/ACHT 4-10 : P.D.Q.R&C.B-9-26 (laboratoires de biologie). Cette drogue agit au niveau des centres mémoriels et donne à celui qui l'absorbe l'équivalent de la mémoire absolue — enfin, le plus souvent... Cependant, dans des situations critiques, il y a 4 chances sur 20 que le PJ soit assailli de souvenirs parfaitement inutiles qui font barrage aux informations vraiment importantes. Lorsque c'est le cas, le personnage revit en détail toutes les expériences qu'il a faites durant la demi-heure qui a suivi l'absorption de la drogue ; cette tranche de vie défille et redéfille devant ses yeux et ce pendant... deux heures !

Si on les presse de questions, les techniciens finiront par admettre que cette substance n'a jamais été testée.



Les réactoboots en pleine action.

9. Réactoboots : P.D.Q.R&C.82-81 (Stanley-B). C'est le projet qui tient le plus à cœur au savant fou. Les PJs feront l'objet d'incessantes tentatives d'intimidation visant à leur faire accepter ces engins meurtriers. Ces



chaussures bizarroïdes sont chacune dotées de douze mini-réacteurs indépendants contrôlables grâce à des boutons situés sur une ceinture spéciale. Si un PJ s'avise de les utiliser dans une salle haute de moins de vingt mètres, il ira s'encaster dans le plafond avant d'avoir pu comprendre le système de commande (pour les dommages, voir colonne 1 de la Table des Accidents de Véhicules et Chutes Graves). Pour éviter les fausses manœuvres, le personnage doit faire un jet de Dextérité par round (avec un modificateur x 2). S'il le réussit, il parvient à voler à environ 8 mètres du sol (vitesse : marche).

Après 5 rounds... panne d'agent propulseur !

10. Dynacanif : PDQ.R&C.77-201 (concepteur inconnu : récupération). Il s'agit d'un outil de découpage laser. Malheureusement l'intensité du rayon a de brusques sautes d'humeur : tantôt l'appareil ne fait qu'érafler la surface à découper, tantôt il vous suffit de le mettre en marche pour qu'il transperce cinq ou six murs (et tous les objets et citoyens se trouvant dans l'axe). Si d'habiles Clarificateurs venaient à découvrir le potentiel offensif de cet outil, les batteries tomberaient en panne.

11. Bombe Paralysante : PDQ.R&C.11-11 (Stanley-B). Il s'agit d'une espèce de pistolet d'alarme qui projette des filaments adhésifs gras. Cet appareil ne marche pas du tout. Il tombe en panne dès qu'on veut s'en servir.

12. Générateur de Plasma Assisté par Ordinateur : PDQ.R&C.647-25 (Stanley-B). Il s'agit grosso modo d'un générateur de plasma ordinaire mais dont le ciblage et la mise à feu sont contrôlés par un ordinateur. Le tireur doit fournir des instructions verbales aux systèmes de commande de l'appareil ; il y a souvent un temps d'attente, pendant que le générateur demande confirmation ou annule les mesures de sécurité. Lorsqu'il se décide à rechercher la cible indiquée, il suit à la lettre les instructions de son opérateur (le plus marquant, c'est qu'il n'est pas plus performant qu'un générateur ordinaire mais qu'il faut plus de temps et d'efforts pour sélectionner la cible et faire feu avec. Le seul avantage, c'est que normalement, aucun Clarificateur Rouge ne pourrait avoir accès à une arme de ce type).

Le Module de Surveillance de la Loyauté avec Blocs Senso-Renforceurs

Une fois la distribution des articles optionnels terminée, Samson-V remercie tous les PJs de leur coopération vérifiée que tous les documents appropriés ont bien été signés, puis fait signe à l'équipe de franchir de nouveau la porte et d'emprunter le couloir par lequel elle est arrivée. Grumble-V s'assure que tous portent une part équitable du matériel et bouscule ses sherpas pour qu'ils rejoignent Samson-V.

Le savant conduit le groupe le long du couloir jusqu'à une autre porte verte. Un garde, également Vert, examine les documents et les tatouages labiaux de l'équipe avant de laisser franchir la porte aux PJs pour les introduire dans une pièce sombre, bizarrement décorée. Le sol, les murs et le plafond sont hérissés de petits cônes serrés les uns contre les autres, pointes tournées vers l'intérieur de la salle. Ces cônes sont faits d'une matière lisse et souple. Le sol de la pièce se trouve environ trois mètres plus bas que le seuil de la porte. Un treillis métallique légèrement souple est suspendu au-dessus, c'est là que sont censés marcher les PJs. La pièce est parfaitement silencieuse. Pas le moindre bruit. Vous pouvez y aller, lancer quelques rafales simultanées de fusil automatique... on n'entendra pas le moindre son !

Au milieu de la pièce, posé sur le treillis, se trouve un grand chariot chargé de casques massifs et d'un appareil de la taille d'une grosse glacière. Samson-V s'avance vers le chariot et fait signe à l'équipe de le

suivre. Il tend un casque à chacun des Clarificateurs, en place un sur sa propre tête et invite les PJs à en faire autant. Une fois que tous ont enfilé leurs casques, le dialogue peut reprendre.

Lisez tout haut :

Samson-V poursuit : "Ces casques senso-renforceurs sont équipés de caméras informatisées (levez les yeux et vous verrez le moniteur) et de haut-parleurs Hi-fi trois pistes stéréo.

"Et ceci" dit Samson-V en désignant l'énorme instrument, "c'est le module de surveillance de la loyauté. Depuis ce commode poste de contrôle, l'officier de l'équipe garant de la loyauté peut surveiller et contrôler toutes les communications entre ses divers coéquipiers".

Samson saisit l'instrument et le pend à son cou au moyen d'une solide sangle. Il titube légèrement sous le poids avant de poursuivre :

"L'officier garant de la loyauté peut maintenant régler le volume des communications inter-coéquipiers en fonction du bruit environnant. Si celui-ci est fort, l'officier peut... (il tourne un cadran) AUGMENTER LE VOLUME SONORE DES COMMUNICATIONS AU SEIN DE L'EQUIPE..."

(Les malheureux Clarificateurs font la triste expérience de spectateurs assis au premier rang dans un concert de Mireille Mathieu. Ils doivent réussir des jets d'Endurance pour ne pas s'évanouir).

Par contre, si le bruit environnant est porteur d'informations stratégiquement vitales, mais qu'il est retransmis à un volume trop peu important pour être clairement audible, l'officier peut donner la préférence aux senseurs extérieurs (il tourne un bouton) HHHiiiiiiiiisssssssshhhhhhh"

Note destinée au Maître de Jeu Concernant les Appareils Expérimentaux d'R&C.

Si les PJs sont un peu intelligents, ils demanderont à essayer les articles expérimentaux avant de se prononcer et refuseront poliment les engins visiblement meurtriers au fur et à mesure qu'ils découvriront les tares et les dangers de chaque appareil proposé. Dans le même temps, il leur faudra éviter d'offenser les savants de R&C, lesquels sont tous d'accréditation largement supérieure au niveau Rouge et ont le bras long dans les milieux politiques, grâce à leur statut de chercheurs.

Ne ratez pas cette occasion de taquiner les PJs en appliquant le sacro-saint principe : "Pas de manuels d'utilisation pour des citoyens Rouges". Les chercheurs et les techniciens signalent en passant tous les renseignements vraiment importants consignés dans les livrets de mode d'emploi de chaque article. Ensuite, lorsque les PJs demanderont un exemplaire du mode d'emploi en question, on les questionnera sur leur niveau d'accréditation ("accréditation Rouge ? Ah désolé, mais ces livrets ne sont pas disponibles pour le moment").

C'est là une excellente méthode générale que nous recommandons à tous les Maîtres de Jeu : faites miroiter devant le nez des PJs les mines farmineuses d'informations et de matériels dont dispose l'Ordinateur, mettez-leur l'eau à la bouche... et rappelez-leur malicieusement que leur basse accréditation leur interdit pratiquement de toucher aux abondantes ressources que peut distribuer l'Ordinateur (bien entendu, Grumble-V, lui, vu son accréditation, pourrait avoir accès à une bonne partie de ces manuels ; mais il refusera dès le départ de prendre la responsabilité d'aucun article expérimental : s'il est parvenu au niveau d'accréditation Vert, ce n'est pas en faisant le guignol avec du matériel expérimental !).

Voilà une bonne occasion pour les joueurs d'utiliser leurs compétences en communication

Samson-V vient de dire : "au détriment des communications inter-coéquipiers". Le savant a bien tourné le bon bouton, mais comme il se trouve dans une salle parfaitement insonorisée, les Clarificateurs n'ont pu entendre qu'un sifflement électro-acoustique. Tout à fait inconscient du problème, Samson-V poursuit sa petite causerie, alors que les PJs ne peuvent saisir un mot de ce qu'il dit. Quant à vous, monsieur le MJ, vous continuez à siffler entre vos dents jusqu'à ce qu'ils trouvent un moyen d'interrompre le savant et de lui faire comprendre grâce à une petite pantomime qu'ils ont un léger problème avec leurs casques. Mimez la manifeste incompréhension de Samson-V, qui hoche la tête et continue tranquillement son speech : faites abondamment bouger vos lèvres mais sans produire d'autre son que cet agaçant sifflement.

La scène se prolonge jusqu'à ce que quelqu'un tende le bras et tourne le bouton de l'instrument. Le PJ devra réussir un jet d'Adaptabilité pour se rappeler quel bouton il faut tourner pour faire taire cet horrible bruit de souffle ; s'il le rate, il augmente le volume du canal correspondant aux communications inter-coéquipiers et les tympans de toute la petite troupe explosent au bruit DE LA CAUSERIE IMBÉCILE DE SAMSON-V OU D'UN INSOUTENABLE SHRIEEEEEEEEEEK DE FEEDBACK. Marrant, non ?

Lorsque quelqu'un parvient à attirer l'attention de Samson-V, celui-ci comprend ce qui se passe, il retire son casque et fait signe aux Clarificateurs de l'imiter. Il se cale l'instrument sous le bras et reconduit les PJs hors de la pièce.

Tout le monde se retrouve donc dans le couloir où Samson-V demande : "Qui est l'officier garant de la loyauté ?" ... et le petit veinard qui possède ce titre se voit attribuer le Module de Surveillance.

pour soutirer des informations utiles aux PNJs de R&C. S'ils parviennent à prendre à part les techniciens, peut-être ces derniers se laisseront-ils convaincre de leur révéler les possibilités réelles et les dangers des divers articles proposés. Les techniciens ne donneront aucune information à moins qu'on ne les y oblige (après tout qui leur certifie que les PJs ne sont pas en fait des taupes de la Sécurité Interne ou des agents de R&C à la recherche des éléments peu fiables du personnel administratif du service ?).

Il serait bon d'offrir aux Clarificateurs les plus intrépides l'occasion de dérober certains articles expérimentaux tentants (il y en a sur toutes les tables de la pièce). Profitant d'une diversion (comme les essais du générateur de plasma ou des réactoboots), un personnage pourrait très bien faucher quelque chose ; bien entendu, s'il se fait pincer, ça lui vaudra d'être exécuté : "Central des Missions pour le Secteur PDQ ? Veuillez activer Ivan-R-USS-2 pour la mission 01/04/94-PDQ.43.39.1..."

Les laboratoires de Recherche et Conception devraient laisser aux PJs une désagréable impression de chaos et de terreur (comme des locaux futuristes d'un film de SF sur lesquels se seraient acharnés les Monty Python). Le formidable blindage anti-explosions des salles d'essais ne doit rien laisser augurer de bon. Peut-être un technicien maladroit qui n'a pas manipulé correctement un appareil expérimental disparaîtra-t-il dans un nuage d'épaisse fumée jaune ? Peut-être les ingénieurs réprimeront-ils des frissons involontaires en tendant certains articles aux PJs ? Faites bien comprendre aux joueurs que leurs personnages sont en train de visiter un asile d'aliénés où l'on encourage les malades à faire mumuse avec les lois fondamentales de la physique !



Comment Utiliser le Module de Surveillance et les Casques Senso-Renforceurs

Les Com-Units. Chaque casque est équipé d'un com-unit intégré lequel est pré-réglé pour permettre au Clarificateur de converser avec tous ses collègues et de pouvoir les entendre. S'il le désire, le PJ peut choisir un mode de communication dit "privé" pour discuter avec seulement certains de ses coéquipiers. Pour ce faire, il doit se servir de sa langue pour enclencher un commode petit interrupteur à bascule qui commande le mode de fonctionnement "privé". Il doit ensuite appuyer sur un bouton qui déclenche une alarme sonore dans le casque de l'interlocuteur de son choix et avertit ce dernier qu'il est demandé pour une conversation privée. Le deuxième Clarificateur peut soit prendre la communication, soit ignorer la demande (peut-être pour éviter d'être accusé de trahison). Notez que l'officier garant de la loyauté et, bien entendu, l'Ordinateur, peuvent écouter, voire interrompre une conversation privée chaque fois qu'ils le désirent.

Les Distributeurs de Boissons Intégrés. Si l'on appuie avec la langue sur un autre interrupteur à bascule, un rafraichissant jet de potion dynamique gazeuse vous jaillit droit dans la bouche. Juré, promis ; cet interrupteur ne se coince pratiquement jamais en position "marche".

Le Module de Surveillance de la Loyauté. L'officier garant de la loyauté peut contrôler et surveiller toutes les discussions "privées" entre coéquipiers, il a de plus la possibilité de priver de communications les Clarificateurs déloyaux. C'est également lui qui contrôle le système d'amplification sonore : il peut diminuer le volume de 95 % ou au contraire le multiplier par 10.

Le réglage du volume sonore pré-établi est prévu pour un seuil de bruit extérieur normal et des communications ordinaires entre les coéquipiers. Chaque fois que l'officier garant de la loyauté veut modifier ce réglage, il doit effectuer un jet de Mécanique. S'il le réussit, tout se passe bien ; sinon... hé bien, à vous de voir...

Quel que soit le cas de figure, l'officier ne peut tenter qu'un seul jet par round.

Grumble-V interdit poliment mais fermement que quiconque enfle son casque avant que la mission n'ait vraiment commencé. Samson-V a l'air déçu mais, après avoir supervisé la signature des documents appropriés, il serre la main à tous les membres de l'équipe et leur souhaite bonne chance :

"Vous passerez prendre votre appareil de transport expérimental au Parc Auto ; les techniciens vous expliqueront alors comment on s'en sert. Faites en sorte de tester tous ces articles et de remplir correctement les rapports d'utilisation afférents. Je suis certain que vous n'aurez pas le moindre ennui". (Il jette un œil sur sa montre). "Bon, hé bien, il faut que je retourne au laboratoire. Servez l'Ordinateur, mes amis, et vos services seront récompensés".

Grumble-V grommelle, consulte ses documents, vérifie les coordonnées du Parc Auto grâce à son com-unit bracelet et ordonne aux PJs de sortir. Reprenez en sens inverse l'itinéraire emprunté à l'aller et ressortez aux PJs le gag de l'auto-navette en y apportant les subtiles modifications qui vous chantent. Quelques suggestions :

- Des fluctuations de courant font violemment osciller la cabine d'avant en arrière juste au moment où Grumble-V change de banc. Tout le monde doit faire

des tas de jets d'Agilité, le leader réussit tous les siens (c'est vous qui lancez le dé derrière votre écran. Renforcez l'inflétrissable image de sur-homme de Grumble-V). **Remarque :** cette méthode consistant à modifier le cours du destin pour rehausser l'intensité dramatique de l'intrigue est aussi appelée "triche".

- L'éclairage de l'auto-navette s'éteint au beau milieu du trajet. La cabine s'arrête en grinçant. Les communications sont rendues impossibles par des caractéristiques non spécifiées du tunnel.

Attendez quelques secondes. Lorsque les PJs se lèvent pour essayer de faire quelque chose, la lumière revient et l'auto-navette redémarre en trombe. Qui veut faire un petit jet d'Agilité ? Peut-être qu'en se rallumant, la lumière trahit un PJ qui était en train d'accomplir quelque acte relevant de la trahison ?

- Même chose que précédemment, seulement l'auto-navette ne repart pas. Grumble-V se met à grommeler et finit par demander à un PJ pris au hasard d'ouvrir la porte. Bien entendu, celle-ci refuse obstinément de s'ouvrir et le leader demande au Clarificateur de la faire sauter (le tout dans l'obscurité, à moins que quelqu'un n'ait pensé à utiliser sa lampe torche).

Le PJ s'exécute ou bien est exécuté pour insubordination. Une fois la porte ouverte, les Clarificateurs parviennent de justesse à s'extraire de la cabine pour se retrouver sur le sol du tunnel... lequel est recouvert d'une grille d'induction magnétique. Est-ce que vous pourriez m'épeler : "ZZZZzzzzit ! Aie !". J'étais sûr que vous pourriez !

L'attitude la plus sage consiste à rester dans la cabine en attendant que les secours arrivent. C'est d'ailleurs ce que fait Grumble-V, il reste tranquillement là à garder le matériel. Ça fait partie des privilèges de son rang !

Le leader ordonne aux PJs de marcher dans le tunnel jusqu'à ce qu'ils trouvent du secours ou une sortie d'urgence. Ils coopèrent. Que feriez-vous à leur place ?

Amusez-vous à faire revenir le courant une ou deux fois pendant que les Clarificateurs s'enfoncent dans le tunnel. Carbonisez-en un ou deux sur la grille d'induction. Après quoi l'auto-navette redémarre en trombe derrière eux comme une locomotive de dessin animé.

Si les PJs sont un peu intelligents, ils couperont les câbles d'alimentation de la grille et de l'auto-navette. Si vous avez affaire à des petits génies, ils s'arrangeront même pour que ça ait l'air d'un accident !

Le "Multi Terrain Vehicle" et les Combinaisons Isolantes d'Avant le Grand Boom

Lorsque le service PDH & CM décida de couper l'herbe sous le pied des Forces Armées dans l'affaire des Jaggernaths terrestres géants, il comprit vite qu'il lui faudrait un véhicule adapté à la mission. Or, ce sont les Forces Armées qui gèrent la plupart des véhicules destinés à se déplacer à l'Extérieur. C'est pourquoi PDH & CM demanda à R&C de lui en construire un — un appareil qui serait capable de s'adapter à des terrains montagneux et très boisés, et pourrait traverser, immergé ou en surface, de grandes étendues d'eau. R&C ne disposait que de très peu de temps et ne pouvait grappiller auprès d'UCT qu'un très petit budget pour ce projet.

C'est dans ces conditions qu'est né le "Multi Terrain Vehicle (ou MTV). Le châssis de base en a été récupéré sur un U-Bot Modèle 416 que les Services Véhiculaires ont sorti de leurs fonds de tiroirs et débarrassé de ses boules de naphthaline. (L'U-Bot Modèle 416 étant, il faut le dire, un appareil déjà dépassé il y a de cela deux siècles). On ne peut pas dire qu'il soit en très bon état, mais, théoriquement du moins, il est capable de se déplacer sous l'eau ou en surface. A la demande de PDH & CM, il fallait de plus qu'il puisse se déplacer sur terre, R&C lui ajouta donc un réacteur nucléaire compact Mini-Méga et un sous-chassis doté de six pattes

insectimorphes de cinq mètres de long. Le résultat final se rapproche assez du scarabée géant.

Cette petite merveille va fournir aux PJs tout un tas de divertissements excitants tout au long de leurs pérégrinations vers l'objectif de mission.

R&C avait recommandé à PDH & CM de procurer à l'équipe des combinaisons isolantes, juste au cas où les Clarificateurs auraient des problèmes avec le MTV ("Oh non, bien sûr, il n'y a pas le moindre danger, c'est simplement une précaution, vous comprenez..."). Toujours est-il que PDH & CM, de peur d'alerter les Forces Armées quant à la nature du projet, essaya de brouiller les pistes en réquisitionnant des combinaisons spatiales au lieu de combinaisons isolantes classiques (pensant sans doute que ces articles étaient en l'occurrence interchangeable).

Production Logistique et Intendance se montra on ne peut plus coopératif mais dut reconnaître que toutes ses combinaisons de cosmonautes étaient soit "en magasin pour révision" (héhéhé), soit "non conformes aux normes de sécurité actuelles" (héhéhéhéhé), soit "déjà attribuées" (en l'occurrence accrochées aux murs d'un appartement de Grand Programmeur en guise d'élément décoratif)... "Mais attendez une seconde... maintenant que j'y pense, nous avons bien des combinaisons toutes neuves qui feraient très bien l'affaire !". Ne pouvant faire autrement, PDH & CM acceptera la proposition. Mais pourquoi diable ces combinaisons n'avaient-elles jamais servi ? Les Clarificateurs le découvriront bien assez tôt !

Les Installations de Tests sur Véhicules de R&C

Grumble-V consulte ses documents, réclame un autobus par com-unit, y fait monter les PJs et en route ! Le temps passe. L'autobus sort vite des zones que connaissent les Clarificateurs (il emprunte des tunnels rouges, mais bien loin de tous les coins où les PJs ont pu mettre les pieds). Le temps passe. L'autobus finit par arriver à destination et les Clarificateurs débarquent dans un vaste hangar marqué d'un écriteau : "INSTALLATIONS DE TESTS SUR VEHICULES DE R&C POUR LE SECTEUR PDQ".

Ce lieu étrange tient à la fois du parking urbain à plusieurs étages, de la baie de lancement pour navettes spatiales, du quai de levage pour sous-marin et de l'hippodrome en démolition. Des véhicules de toutes formes, de toutes tailles et de degrés d'improbabilité variables sont là, immobiles, dans des renforcements poussieux ; d'autres traversent la salle principale (de la taille d'un stadium), poussés par des mécaniciens décidés. Une odeur de méthane, d'alcool et d'essence emplit l'atmosphère. Des citoyens de différentes accréditations, appartenant à R&C et à la division véhiculaire des Services Techniques débambulent dans le hangar, effectuant des vérifications sur des calepins ou roulant comme des fous dans la pièce en essayant de couper les gaz. Appuyés aux murs, des gardes et des combots regardent ce manège avec intérêt.

Au bout de quelques instants, deux gardes de R&C d'accréditation Verte arrêtent l'équipe. Ils examinent les documents de Grumble-V et les tatouages labiaux de tous les Clarificateurs avant de conduire la petite troupe jusqu'à une pièce située à l'autre bout du hangar. Un remorbot de la taille d'un avion de marchandise qui sillonne à toute allure la salle sans se soucier le moins du monde des petites bestioles juteuses qui se trouvent devant lui ajoute une note excitante au trajet. Que diriez-vous de quelques jet d'Agilité, bonne idée, non ?...

Dans la pièce où les ont conduits les gardes, les PJs découvrent toute une série de bureaux, tous vides à l'exception d'un, devant lequel est assis un employé d'accréditation Rouge des Services Techniques qui compulse des brochures. Lorsque l'équipe arrive devant son bureau, le stagiaire-apprenti-en-régulation-du-traffic Zim-R-MAN-6 sursaute, marque un garde-à-vous on ne peut plus réglementaire, demande



poliment à examiner les documents du leader et conduit les Clarificateurs le long d'un couloir ; les deux gardes d'accréditation Verte de R&C ferment la marche.

Zim-R amène les PJs jusqu'au quai où est stationné le Multi Terrain Vehicle. Ce quai très haut de plafond comporte de larges portes hermétiques conduisant à un sas qui donne accès, en contrebas, à l'océan. Le MTV par lui-même est long de sept mètres et le compartiment passager est à peu près aussi spacieux qu'un ancien compartiment SNCF.

Posez devant les joueurs l'illustration représentant l'appareil de profil (EE.MTV.VDP.3.4). Attendez que les exclamations horrifiées s'apaisent.

À l'origine, le MTV est conçu pour quatre passagers. Il va falloir méchamment se serrer pour y faire entrer Grumble-V, les six Clarificateurs, les trois Infrarouges, les deux robots et le matériel.

Pas assez pourtant à notre goût : il est donc temps d'enfiler les combinaisons de cosmonautes. Zim-R désigne du doigt une pile de vieux cartons poussiéreux et cabossés posée sur une palette à côté du MTV : "Voilà les combinaisons spatiales que vous envoie R&C, les gars".

Des combinaisons spatiales !

Grumble-V ne sourcille même pas ; on lui a parlé de cette petite magouille de diversion entre combinaisons spatiales et combinaisons isolantes ; mais il n'en touche pas mot aux PJs.

Ya-t-il des Clarificateurs qui veulent protester ? Ya-t-il des Clarificateurs qui pensent qu'il y a erreur ? Zim-R insiste : ces cartons correspondent parfaitement à ce que les PJs étaient censés recevoir, il leur montre même le bon de réquisition. Grumble-V n'a pas l'air impressionné du tout. Et si quelqu'un s'avaisait d'importuner l'Ordinateur avec un détail aussi trivial, on lui passerait un technicien d'UCT chargé des réclamations qui lui dirait de soumettre son problème à son leader de mission et de cesser d'ennuyer les serveurs surmenés de l'Ordinateur avec des détails sans importance.

Une Occasion à Saisir

"Bon, et maintenant qui est-ce qui va émarger pour tout ça ?" demande Zim-R.

Grumble-V désigne un PJ au hasard et Zim-R tend à ce dernier un dossier et quelques formulaires à signer.

Quelqu'un se donne-t-il la peine de les lire ? Zim-R a tendu le mauvais dossier au PJ. Les formulaires sont des demandes détaillées de guirlandes lumineuses pour le Festival de la Ferveur Patriotique. Tendez au joueur une note précisant la nature des papiers et voyez ce qu'il dit. S'il est vraiment intelligent il se tait et signe les papiers sans broncher. Ensuite, si quelqu'un doit écoper d'une amende pour la perte ou la détérioration du MTV et des combinaisons, ce sera Zim-R. Bref, une affaire en or !

Les citoyens impulsifs, zélés et consciencieux font immédiatement remarquer l'erreur à Zim-R. Celui-ci a un sursaut, il jette de frénetiques regards circulaires autour de lui, saisit le bon dossier, le tend aux PJs d'une main tremblante et les remercie avec effusion... Bref toute son attitude laisse à penser que les Clarificateurs viennent de rater une occasion en or ! Le citoyen au grand cœur, consciencieux et impulsif est un homme mort. Grumble-V ne lui pardonnera jamais. A partir de maintenant, deviner qui servira de bouc émissaire si quelque chose tourne mal ?

Les Combinaisons Spatiales

Une fois les paperasses signées, R&C fait remarquer : "Ces combinaisons nous ont été attribuées, nous allons donc les utiliser... Des questions ? Non ? Eh bien habillons-nous !"

Les PJs ouvrent les cartons et y découvrent des combinaisons pleines de poussière et pas le moindre mode d'emploi. A toutes les questions qu'on peut lui poser concernant ces combinaisons, Zim-R répond : "Je suis désolé, mais cette information n'est pas disponible pour le moment..." ... ce qui est d'ailleurs vrai parce qu'aucun mode d'emploi n'a été édité et que les combinaisons n'ont pas servi depuis environ un siècle.

Ce sont d'antiques et encombrantes combinaisons semi-rigides avec dispositif de recyclage de l'air et de puissants systèmes de chauffage et de refroidissement. Les commandes de ces divers dispositifs se situent au niveau de la poitrine. Les combinaisons ont un fort indice de flottabilité négative (autrement dit : elles coulent à la première occasion).

Après toutes ces années dans des cartons, les batteries des systèmes de recyclage d'air, de refroidissement et de chauffage sont un peu à plat ; mais elles retrouveront la pleine forme au bout d'une heure environ d'utilisation... si rien d'autre ne se détraque entre temps (ce serait vraiment un coup de chance !). Malheureusement, les jauges indiquent la quantité d'électricité emmagasinée dans la batterie et non le temps pendant lequel elle peut encore alimenter la combinaison : les PJs devront donc garder l'œil sur les jauges et prêter une grande attention aux voyants d'alarme. Un voyant jaune s'allume sur la visière du casque lorsqu'il reste une autonomie de quinze minutes en fonctionnement normal et un voyant rouge se met à clignoter lorsqu'il ne reste plus que cinq minutes.

Si, au cours de l'aventure, vous voulez que ces antiques combinaisons se détraquent pour le plus grand déplaisir des PJs, voici quelques suggestions :

- Le système de refroidissement/chauffage, normalement réglé sur la température du corps humain, se met à fonctionner brusquement à plein régime. (Un senseur, victime d'un court-circuit, lit une température trop élevée ou trop basse, et le système de régulation de la combinaison essaie de rectifier le tir). Faites mijoter ou geler sur pied le PJ à votre gré, et rappelez-lui que le dispositif de régulation est en train d'épuiser la charge de la batterie effroyablement vite. Tous les PJs possédant des compétences en Electronique sont capables de démonter ce système de régulation, mais toute réparation est impossible dans l'espace par trop limité du MTV.

- Le système de recyclage d'air n'élimine pas correctement le dioxyde de carbone et les PJs commencent à somnoler. Ils doivent s'extraire de leurs combinaisons pour se retrouver dans une atmosphère respirable dans les cinq minutes, sans quoi ils sombreront dans l'inconscience. L'anomalie vient d'une fissure au niveau de l'isolation d'un filament senseur ; la combinaison peut automatiquement être arrangée par quelqu'un possède une compétence en Electronique (les autres PJs doivent réussir un jet de Mécanique avec un modificateur de - 5 pour réparer).

Quel dommage qu'il n'y ait aucun manuel pour expliquer comment on fait pour enfiler ces combinaisons isolantes ! Faites des jets de Mécanique derrière votre écran : tous ceux qui les ratent n'enfilent pas correctement la leur. Notez-le ; peut-être la combinaison aura simplement une petite fuite... Peut-être les systèmes de fermeture hermétiques se coinceront-ils et qu'il faudra tout découper... Peut-être le tuyau d'alimentation en oxygène fera-t-il des nœuds... A vous de voir.

Grumble-V s'assure que tous les Clarificateurs portent le casque de communication de R&C sous la grosse boule de plastique de la combinaison isolante. Il y rentre sans encombre... Enfin presque... Disons qu'il n'est pas trop endommagé dans l'opération... Il marchera sans doute encore à merveille... Sans doute... Bien entendu, Grumble-V, lui, ne porte pas son casque de R&C. Quelqu'un veut-il le lui faire remarquer ?

Tout le Monde à Bord

Le MTV repose sur son "ventre", les quatre pattes repliées dans des manchons aérodynamiques fixés au "train d'atterrissage". Zim-R s'avance vers l'appareil et dit : "Ça a vraiment l'air d'une bonne machine. Les séries d'essais préliminaires ont été très encourageantes. Les données correspondantes ne sont pas, hélas, accessibles à des citoyens de votre accréditation mais je peux vous assurer que tous les dispositifs sont parfaitement fiables et opérationnels." Si les PJs demandent le mode d'emploi du MTV, Zim-R leur explique qu'il ne peut lui-même y avoir accès en raison de son niveau d'accréditation mais qu'on lui a assuré que le pilote automatique était totalement fiable et que, si malgré tout les PJs avaient des problèmes avec ce dispositif, ils n'auraient qu'à joindre l'Ordinateur qui se chargerait lui-même de piloter le MTV. S'ils questionnent l'Ordinateur, celui-ci leur répondra d'une voix apaisante qu'effectivement le pilote automatique est totalement fiable et il ajoutera : "Vous ne courez positivement aucun danger. Douteriez-vous de la parole de l'Ordinateur ? L'Ordinateur est votre Ami. Et puis arrêtez de m'embêter ! Est-ce que vous n'avez pas une mission à accomplir, ou quelque chose de ce genre ? Merci de votre coopération."

Zim-R présente les PJs au pilote automatique, lequel dit s'appeler "Lucky". La voix de l'appareil doit faire penser par son ton et sa clarté à celle des ordinateurs des tout premiers jeux électroniques commercialisés (de façon à suggérer que la fabrication du MTV remonte à quelques lunes). Vous devez lui donner des intonations un peu maniérées, comme s'il s'agissait d'un citoyen âgé, pour ne pas dire au bord de la sénilité. Lucky est toujours prêt à coopérer, mais il interprète souvent de travers les instructions qu'on lui donne, embrouillant les phrases et confondant les mots, se mettant parfois à lire tout haut des séries de données techniques sans rapport avec la situation. Un grand coup de poing sur le tableau de bord suffit à lui rendre ses esprits.

En Avant pour le Chargement

Bon. Il est maintenant temps de prendre place à bord du MTV. Pleins de prévoyance, nous vous avons fourni un schéma représentant les compartiments passagers et marchandises du véhicule, plus des pions permettant de visualiser les PJs, les PNJs, les robots et les caisses de matériel de PLI et de R&C.

Vous remarquerez que le tout ne peut rentrer dans le MTV à moins d'empiler les choses les unes sur les autres. Les amateurs de jeux pseudo-militaires sont familiarisés avec les règles relatives aux "stacks". Voici les nôtres :

- Il est interdit d'empiler les uns sur les autres plus de trois caisses ou plus de trois Infrarouges.
- Il est interdit d'empiler plus de deux PJs/PNJ/robots les uns sur les autres.
- Pas question de faire tenir plus d'un PJ/PNJ/robot sur une caisse.
- Interdiction de faire asseoir plus d'un PJ sur le siège du pilote.
- Grumble-V n'a pas l'intention d'être empilé sur ou sous quoi que ce soit. Sa parole fait loi.

Découpez le schéma représentant les compartiments passagers et marchandises, ainsi que les pions, placez-les devant les joueurs et laissez ces derniers procéder au chargement du véhicule. Grumble-V donne une seule instruction : le siège du pilote doit être occupé par le PJ qui possède les meilleures compétences en matière de véhicules. A part ça, les Clarificateurs ont parfaitement le droit de se battre pour les places près des hublots. Si, de leur propre initiative, les PJs décident d'abandonner sur place certains Infrarou-



ges ou une partie du matériel, Grumble-V fait comme si de rien n'était. Il se contentera de les accuser d'insubordination à la fin de l'aventure.

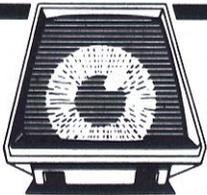
Une fois que tout et tous se sont entassés vaillamment à l'intérieur du MTV, Lucky se met à piauler : "Attention, messieurs les voyageurs. Veuillez rentrer vos mains et vos pieds à l'intérieur. Je vais procéder à la fermeture de l'écouille". L'opération ne provoque que quelques crissements au niveau des caisses et de petits cris chez les Infrarouges et les robots. Une fois l'écouille refermée, il devrait rester juste assez de

place à bord pour permettre à quelqu'un de dégainer une arme...

"Où allons-nous, chers compagnons ?" demande Lucky. Grumble-V tend une logo-carte au pilote en lui disant : "Colle ça dans la fente marquée 'navigation'". Il n'y a guère que six fentes dans lesquelles on puisse faire entrer la cassette, rien n'est marqué sur aucune. Le PJ peut soit demander à Lucky, soit essayer à tâtons. Une fois la logo-carte en place, Lucky annonce : "OK les gars, accrochez-vous ! La Force soit avec toi, Luke !" (on vous avait bien dit qu'ils agissaient d'un vieux pilote automatique !).

Zim-R agite gaiement la main pour dire adieu à l'équipe. Le MTV se dresse sur ses six pattes et titube vers les portes du sas. Celles-ci s'ouvrent, le laissent passer et se referment derrière lui. Le véhicule se retrouve dans un large conduit cylindrique.

Devant lui, se dresse l'autre porte du sas. Pendant un instant il fait vraiment sombre et on n'entend pas un bruit ; puis, un sifflement d'air retentit et l'eau commence à envahir le conduit. Une fois que le sas est plein, la deuxième porte s'ouvre et le MTV peut vraiment démarrer.



Quatrième Épisode : Y a-t-il un Pilote dans le Sous-marin ?

Résumé de l'Épisode

L'équipe se paie un petit voyage en sous-marin. Quelque chose tourne mal. Mais peut-être qu'après tout personne ne se noiera.

Il n'y a que le Premier Pas qui Goutte

Soudain, deux gros phares globuleux situés à l'avant du véhicule projettent deux cônes lumineux dans l'obscurité. Lucky glapit : "En avant toute ! Ding, ding !" et le MTV se met à frémir, à vibrer, à pencher vers l'avant, puis il bascule et vient heurter doucement le sol du sas. Le tout se passe si vite que personne n'a le temps de s'accrocher avant que l'appareil touche le fond.

Tout le contenu du MTV glisse vers l'avant. Pour rester dans leurs sièges, les PJs doivent réussir des jets de Force ; en cas d'échec, un des incidents suivants se produit :

- La visière de la combinaison vient heurter quelque chose de dur, elle se fissure... juste un peu !
- La victime atterrit sur un appareil expérimental qu'elle met en marche accidentellement.
- Quelque chose de pointu accroche la combinaison. Juste une éraflure... et une déchirure de six centimètres !
- Un robot marche sur la main du PJ. Pour les dommages, voir colonne 3.
- Les deux robots se renversent. Le docbot atterrit sur le module de surveillance de la loyauté. Les haut-parleurs des casques des PJs se mettent à hurler à plein volume. L'utilibot pousse un grand cri et vient s'écraser contre le tableau de bord, provoquant accidentellement un lancé de torpilles.

Pendant un moment, c'est le silence ; puis Lucky pousse un petit soupir : "Eh bien !"

Sur le com-unit du MTV on entend la voix de Zim-R : "Base à MTV. Base à MTV. Quelle est votre situation ?". Les casques amplifient ces paroles. Les PJs doivent réussir des jets d'Endurance s'ils ne veulent pas être atteints de surdité provisoire. Invitez les Clarificateurs qui ratent le leur à jouer le jeu : en guise de réponse à toutes les remarques et demandes, voire (notez bien) aux ordres de l'Ordinateur, ils se contentent d'articuler de stupides : "Hein ?..."

L'Ordinateur : Faites-vous, ou avez-vous fait, partie du Parti Communiste ?

Le PJ : Je vous demande pardon ?

L'Ordinateur : Avez-vous quelque chose à déclarer avant que nous annonçons l'ouverture de la chasse aux clones de votre famille ?

Le PJ : Hein ?

Egal à lui-même, Lucky répond joyeusement à la question pressante de Zim-R : "Pas le moindre problème ici ! Rien de bien grave... Juste un petit incident de rien du tout, l'adaptation à la masse du dispositif de transport terrestre... A part ça tout va bien !"

Le MTV se remet lentement en position horizontale et Grumble-V beugle : "Allez vous autres, arrangez le matériel et accrochez-vous cette fois !". Lucky s'éloigne du sas et progresse le long d'un interminable tunnel souterrain. Cette fois-ci tout se passe sans encombre, sauf qu'on entend un infime bruit de gouttes qui tombent derrière le tableau de bord. Si on l'interroge, Lucky prend un ton parfaitement confiant pour assurer aux PJs qu'il s'agit simplement du bruit de l'eau qui glisse sur la coque. D'ailleurs, on ne voit pas la moindre goutte d'eau dans la cabine et le MTV continue joyeusement sur sa lancée.

Nouvelle Avarie

Après vingt minutes de lente traversée, le MTV émerge enfin du tunnel et débouche dans l'océan. La lumière du soleil filtre à travers quelques six mètres d'eau turquoise. Des bancs de varech se balancent dans les remous créés par le vaisseau.

Lucky plonge à une profondeur de 25 mètres et s'oriente vers la terre ferme à une vitesse d'environ quatre nœuds. Une petite bouée-radio est lâchée de façon à ce que le véhicule reste en contact avec le Complexe Alpha et l'Ordinateur.

Encouragez les joueurs à mettre en scène les réactions de leurs personnages face à cette expérience nouvelle pour eux : se retrouver sous la mer à bord d'un appareil recouvert d'une cloche transparente. Décrivez les fonds marins, le varech, les poissons, la lumière du soleil qui filtre... bref, un grand truc à la Jacques Cousteau. Ça leur permettra de penser à autre chose qu'à petit bruit de goutte à goutte.

Au début, Lucky, sur le ton de la conversation, débite à ses passagers un véritable documentaire de voyage, mais au bout d'environ trois heures, il s'arrête net au beau milieu d'une phrase et reste silencieux. Lorsque les PJs lui demandent ce qui se passe, il marque une longue pause avant d'annoncer : "Eh bien, les gars, il me semble que nous avons droit à un petit gkkkkkkfprtssssiiiiiiiiiff. SqueeeeeeEEEEELLLL ! (pop)."

A ce moment là, le MTV commence à gîter à bâbord et à décrire des cercles très lents tout en s'enfonçant vers le fond de l'océan. Les réponses de Lucky aux questions des PJs sont toujours ponctuées de sifflements, de crissements et de longs silences, avec de temps à autres quelques passages intelligibles.

Qu'est-ce qui cloche ? Eh bien cette fuite à l'avant n'est pas bien grosse... mais assez importante cependant pour que de l'eau s'infilte dans les circuits du cerveau électronique du pilote automatique. Ce qui fait que ce dernier est à l'heure actuelle complètement inutilisable et que le cerveau de Lucky souffre de court-circuits intermittents. Si les PJs contactent l'Ordinateur pour obtenir un téléguidage, celui-ci leur répond allégrement de passer sur commandes manuelles et de conduire leur MTV jusqu'à destination.

Bien entendu, les Clarificateurs n'ont pas la moindre idée de l'endroit où ils sont censés se rendre. Grumble-V en a une vague notion, mais il s'est procuré cette information par des canaux peu orthodoxes et il ne la révélera que si la situation devient vraiment désespérée. Ce renseignement est également inscrit sur la logo-carte, mais seul le pilote automatique peut décrypter ce logiciel et pour le moment, il sucre les fraises.

Si les PJs demandent à l'Ordinateur quelle est leur destination, voici la réponse de leur Ami : "Je suis désolé, mais votre niveau d'accréditation ne vous donne pas accès à cette information". En revanche, l'Ordinateur fournira aux Clarificateurs les caps à suivre et guidera ainsi l'équipe jusqu'à sa destination grâce à un poste radio installé à bord du MTV...

...Si les PJs parviennent à utiliser les commandes manuelles et à stopper la lente spirale que décrit leur appareil vers les fonds marins !

Si les Clarificateurs font appel à l'Ordinateur pour des explications sur le système de commande manuelle, celui-ci leur répond : "Mais certainement ! Je vais vous passer le service des installations de tests sur véhicules, je suis sûr que vous y trouverez quelqu'un capable de vous aider..."

Et bientôt, la voix de Zim-R retentit sur le poste radio. Il rappelle poliment aux PJs qu'il n'a pas de brochure décrivant le mode d'emploi de leur véhicule expérimental, mais qu'il sera heureux d'aider les Clarificateurs, dans la mesure où il le pourra. Si nos héros demandent à parler à quelqu'un de plus expérimenté ou de plus compétent en ce qui concerne le MTV, Zim-R dira qu'il va tout de suite essayer de trouver quelqu'un.

Cette démarche est parfaitement vaine car personne ne sait quoi que ce soit concernant le véhicule expérimental, mais Zim-R y gagne au moins le temps



de souffler un peu. Il finit cependant par mettre la main sur un expert des services véhiculaires d'accréditation Indigo, qui suggère aux Clarificateurs de réclamer à l'Ordinateur un exemplaire de la brochure consacrée au vieux U-bot 416. Notre Ami annonce aux PJs qu'il n'a rien qui y ressemble dans ses fiches de données, mais qu'il doit certainement en avoir un exemplaire dans ses fiches de documentation. La demande est ensuite transmise à PDH & CM, où les employés des archives se la repassent de main en main, non sans garantir aux PJs d'un ton confiant qu'ils arriveront certainement à mettre la main dessus d'ici quinze jours.

Mise en Scène de cette Mini-Catastrophe

Pendant ce temps l'U-Bot décrit une lente spirale qui l'entraîne vers le fond de l'océan. Les PJs vont être obligés de se débrouiller tout seuls pour faire marcher les commandes manuelles. Grumble-V leur fait des suggestions pleines de bon sens :

Le PJ : Et maintenant, qu'est-ce qu'on fait ?

Grumble-V : Ben, appuie sur un bouton ou quelque chose...

Le PJ : Lequel ?

Grumble-V : Va savoir... Ça ne fait pas grande différence !

Et l'utilitob de glisser son grain de sel : "Colle-lui un bon coup de pied, ça le remettra daplomb !"

Avec ce genre de conseils avisés, les PJs devront se débrouiller à coup d'essais et d'erreurs pour trouver comment marchent les commandes manuelles. Pour aider vos joueurs à visualiser le problème, nous avons mis au point un tableau de bord ressemblant vaguement à celui d'une voiture (cf "Le Tableau de Bord du MTV. Réf. EE.MTV.TDB.3.4"). Posez le schéma au milieu de la table et encouragez les joueurs à faire des essais.

Voici la légende de ce schéma. Ne la montrez pas à vos joueurs.

Légende du Tableau de Bord du MTV

1. Témoin de Batteries : indique la charge restante dans les principales batteries à l'aide d'une aiguille mobile. Pour le moment, l'aiguille indique "plein". Elle restera indéfiniment dans cette position. Le MTV fonctionne sur un réacteur nucléaire de type Mini-Mega — dispositif d'une fiabilité totale qui ne tombe en panne que lorsque ça vous chante.

2. Indicateur de CO² : donne le taux de dioxyde de carbone. Après six heures d'utilisation en circuit fermé, l'aiguille passe brusquement dans la zone rouge — encore cinq minutes et c'est l'asphyxie ! Pour rétablir la teneur en oxygène, il faut renouveler l'air en ouvrant le toit du MTV ou bien puiser dans la réserve d'oxygène (voir n° 22).

3. Indicateur de Pression : (cassé). L'aiguille est déjà en zone rouge ça semble de mauvais augure !

4. Pédale Contrôlant l'Ancre : si on appuie une fois dessus, l'ancre est libérée. Si on appuie une deuxième fois, elle remonte. Mais ne soyez pas aussi technique avec les joueurs :

Le Joueur : J'appuie sur la pédale numéro quatre...

Le MJ : Grand bruit ; on dirait que quelque chose de lourd est tombé.

5. Pédale de Plongée en Catastrophe : le blindage du toit de l'appareil se met en place, lestage maximum, l'appareil plonge à pic de toute la puissance de ses moteurs. Pour redresser la manœuvre, il faut tirer la poignée 24 vers le haut et couper les moteurs. Pendant tout le piqué, une forte sirène d'alarme retentit (hurlez "Whoooooom ! Whoooooom !" à pleins poumons).

6. Pédale de Mise à Feu des Torpilles : il n'y a pas intérêt à appuyer dessus pendant que le MTV est planté dans la vase la tête la première. Si on s'en sert alors que le véhicule se déplace sur terre, la torpille

fonce sur environ deux mètres et atterrit sur le sol. BOOM ! (il y a quatre torpilles, tous ceux qui se trouvent dans un rayon de cinq mètres souffrent de dommages comparables à ceux causés par une attaque de type P15).

7. Pédale Indéfinie : lancez le dé et prenez un air préoccupé. Gribouillez une petite note et annoncez aux joueurs que cette pédale est coincée. Ils peuvent essayer ce qu'ils veulent, elle reste obstinément bloquée. Cela n'a aucune conséquence sur le fonctionnement du MTV, cependant... R&C n'a pourtant installé aucun dispositif expérimental, enfin allez savoir...

8. Manche de Commande : permet de faire tourner le MTV à gauche et à droite.

9. Bouton d'Ouverture du Cockpit en Plongée : si le MTV se déplace sous l'eau, un message d'avertissement se met à clignoter sur l'écran : "ATTENTION ! N'OUVREZ PAS LE COCKPIT TANT QUE LES APPAREILS INDIVIDUELS D'ALIMENTATION EN OXYGÈNE NE SONT PAS OPÉRATIONNELS !". Les PJs ont trois secondes pour remettre le bouton dans sa position d'origine, sinon le cockpit s'ouvre, même si le MTV est en plongée.

10. Idem (En Surface) : si on appuie dessus jusqu'à ce qu'on entende un dé clic, la vitre du cockpit s'ouvre à moins que le MTV ne soit en plongée. (Pour ouvrir le cockpit en position de plongée, voir n° 9). Pour refermer l'habitacle, renfoncer le bouton.

11. Bouton de Commande du Blindage : il faut le tirer pour que le blindage du cockpit se mette en place et le repousser pour en dégager l'habitacle. Une fois le blindage en place, les PJs doivent s'en remettre aux senseurs et à l'écran de contrôle pour piloter l'appareil.

12. Bouton Coupe-Circuit du Pilote Automatique. Si les PJs le tirent, il leur reste dans les doigts ! Dans des situations paniquantes, il faut réussir un jet de Dextérité avec modificateur x 1/2 pour le remettre en place. Il suffit de l'enfoncer de nouveau pour rendre à Lucky le contrôle de l'appareil.

13. Voyant d'Alarme : il se met à clignoter en cas de problème.

14. Autre Voyant d'Alarme : se met à clignoter lorsque deux problèmes se posent simultanément.

15. Bouton du Canon Avant : lorsqu'on appuie dessus, l'arme fait feu ; pour l'arrêter, il suffit d'appuyer une deuxième fois (Indice de dommage P12 ; modificateur de -3 pour faire mouche en tentant un jet de compétence en Arme de Véhicule). Si le blindage du cockpit est en place, les PJs ne verront pas ce qui se passe, ils entendront simplement un bruit de mitraillette. Les chargeurs de cette arme ont beaucoup de rounds d'autonomie, mais qui sait si quelqu'un a pensé à les changer récemment ? Bref, l'arme fonctionne quand ça vous chante (en particulier lorsque les Clarificateurs appuient accidentellement sur le bouton) et se trouve à court de munition lorsqu'elle pourrait effectivement être utile.

16. Boîte à Gants : permet en fait d'accéder au cerveau électronique de Lucky pour en faire la révision. Pour le moment ce coin est relativement humide à cause de la fuite ; mais Lucky fonctionnera encore si on l'égoutte et qu'on le fait sécher.

17. Manette de Contrôle des Vitesses : à gauche, la marche arrière ; au milieu, le point mort ; à droite, la marche avant. Lorsque le véhicule se déplace sur la terre ferme, cet ordre est inversé (il doit y avoir un mélémélo au niveau des fils).

18. Manette de Contrôle de la Puissance : de gauche à droite, il y a cinq positions possibles : vitesse d'urgence, plein gaz, deux tiers de la puissance maximum, un tiers, arrêt. Bien entendu, cette manette a tendance à se bloquer en position "vitesse d'urgence".

19. Manette d'Éclairage de la Cabine : de gauche à droite, il y a trois réglages possibles : éclairage normal, noir complet, éclairage de nuit (lumières rouges).

20. Bouton de Réglage de la Profondeur : la position intermédiaire est neutre, on y revient en donnant une pichenette au bouton. En position haute, le MTV lâche du lest et remonte vers la surface. En position basse, il plonge vers le fond. On sait que le MTV est lesté au maximum lorsqu'il commence à donner des signes de faiblesse. **Remarque :** le véhicule ne peut pas se dresser sur ses pattes destinées aux déplacements terrestres lorsqu'il est lesté au maximum.

21. Bouton Commandant le Processus d'Auto-Destruction : lorsqu'on appuie dessus, le message suivant se met à clignoter sur l'écran de contrôle : "ATTENTION ! LANCEMENT DU PROCESSUS D'AUTO-DESTRUCTION. POUR COUPER CE DISPOSITIF, VEUILLEZ SUIVRE LA MANŒUVRE STANDARD". Après un court instant de silence, les hauts-parleurs commencent le compte à rebours : "SOIXANTE... CINQUANTE-NEUF... CINQUANTE-HUIT...". Ce n'est pas le même bouton qui permet d'interrompre le processus d'auto-destruction (voir 23).

22. Boutons de Commande pour le Renouvellement de l'Air : chacun de ces trois boutons est relié à un contenant d'oxygène. Lorsqu'on appuie dessus, le contenu du contenant correspondant renouvelle l'air du compartiment passager. **Remarque :** chaque contenant ne peut être utilisé qu'une seule fois, pour plus de renseignements voir en 2.

23. Bouton commandant l'Interruption du Processus d'Auto-Destruction : en appuyant dessus une fois, le dispositif d'auto-destruction est coupé. Si on réappuie dessus, le compte à rebours reprend là où il avait été interrompu. Pour remettre la minuterie à soixante, il faut replacer le bouton 21 en position repos au moment où le compte à rebours est interrompu.

24. Levier de Contrôle des Ailerons de Plongée : pousser le levier en avant pour plonger. Le tirer pour remonter vers la surface. Si le véhicule se trouve sur la terre ferme, la première opération le fait "s'accropper" "nez" en l'air et la deuxième lui fait adopter la position de l'autruche.

25. L'Ecran de Contrôle : tous les messages, données fournies par les détecteurs, et communications de l'Ordinateur apparaissent sur cet écran.

26. Fente destinée à l'Introduction des Logo-cartes de Navigation : si vous voulez vous payer un bon fou-rire, introduisez à cet endroit une cassette vidéo de Teela-O-MLY et attendez de voir le résultat.

27. Fentes pour Logo-cartes Auxiliaires : si l'on introduit des logo-cartes de compétences dans ces fentes, Lucky pourra les utiliser. Est-ce que par hasard, un PJ serait illégalement en possession de quelques logo-cartes ?

28. Compas : donne le cap lorsqu'un PJ pilote manuellement le MTV. Peut-être sera-t-il utile d'expliquer à nos citadins de Clarificateurs ce qu'est le "Nord"...

29. Dispositif de Pilotage Automatique pour Déplacements Terrestres : cet élément est grossièrement vissé au tableau de bord, de nombreux fils à nu s'en échappent et le tout donne l'impression d'avoir été installé à la va-vite et sans trop de soin. Le bouton de gauche permet de passer du mode de déplacement sous-marin au système de transport terrestre. En poussant celui de droite, on met en marche le dispositif de pilotage automatique terrestre. La manette du bas comporte cinq positions de gauche à droite : arrêt, balade, marche, course et sprint.

30. Commandes Manuelles pour Déplacements Terrestres : avoir installé ce dispositif constituait un geste purement symbolique de la part de R&C ; en effet, apprendre à contrôler simultanément les six pat-



tes du MTV en utilisant ces manettes constituerait un tour de force comparable à celui de quelqu'un qui s'efforcerait de jouer du piano avec ses orteils.

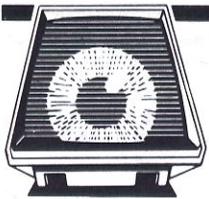
Chacun des six leviers peut être actionné dans les trois dimensions ; les boules qui les terminent représentent approximativement la position des six "pieds" du MTV : en position "haute", la patte est complètement rétractée ; en position "basse", elle est dépliée. Pour obtenir une représentation approximative des six pattes en mouvement, l'opérateur doit regarder l'écran ; celui-ci lui montre l'appareil sur fond de décors reconstitués à partir des données fournies par les senseurs.

Un PJ un peu habile peut mettre à profit ce système de commandes manuelles pour obtenir du MTV qu'il donne des coups de "pieds" avec ses pattes arrière et avant. Si ça vous paraît devoir être amusant : ça marche ! Si ça vous semble plutôt ennuyeux, les pattes d'appui flanchent et le MTV pique du nez en avant.

Comment Fonctionne le MTV.

Ouais, bon, eh bien... Tout ça, c'est une question de Technologie. Ce véhicule marche grâce à des technologies de pointe : ailerons orientables, réacteurs, stabilisateurs, puces électroniques, gyroscopes, etc...

Et ne nous en veuillez pas si nous ne vous expliquons pas en détail la façon dont peut fonctionner un sous-marin dont la quille comporte six pattes comparables à celles d'une araignée... On dira que vous avez tous vu quelques films où il était question de sous-marins pendant la deuxième guerre mondiale et que vous savez comment marchent ces machins aquatiques. Et pour ce qui est du mode de fonctionnement du MTV sur la terre ferme, soyons francs, nous avons surtout fait des recherches en nous basant sur des films genre "Les-Punaises-Géantes-Envahissent-La-Terre-Ét-Dévoient-Tout-Le-Monde" et en observant comment bougeaient les pattes de ces adorables bestioles.



Cinquième Épisode : Moins on est de Fous, Plus il y a de Riz !

Episode Summary

Le MTV atteint la terre ferme. Grumble-V plante là ces coéquipiers. Peut-être certains PJs sont-ils victimes de regrettables accidents. La mission se poursuit avec un nouveau leader.

Terre ! Terre !

Il faut encore une heure avant d'atteindre la terre, et pendant ce laps de temps, le cerveau de Lucky a le temps de sécher. Lucky propose timidement aux PJs de repasser en pilotage automatique.

Comme le véhicule approche des côtes, les PJs voient se déployer devant leurs yeux éblouis le vaste panorama de l'Amérique d'après le Grand Boom. La ligne des côtes a été transformée par le raz-de-marée qui a suivi la chute de l'astéroïde et la fonte des calottes glacières. Les plaines qui longeaient l'océan et les parties basses du continent proprement dit sont maintenant sous les eaux. Sur les hauteurs, les vestiges de la civilisation ont été envahis par la végétation comme les antiques temples hindous.

Voici un bon exemple de la façon dont vous pourriez diriger :

Le MJ : OK, les gars, votre sous-marin s'enfonce vers les grands fonds en décrivant des cercles lents. Voulez-vous que je vous explique ce qui va se passer si vous piquez du nez dans la vase à une vitesse de quatre nœuds, ou bien préférez-vous faire un peu mumuse avec les boutons du tableau de bord ?

Doug : Monsieur l'Ordinateur, est-ce que vous auriez des suggestions à nous faire ?

L'Ordinateur : A votre service ! Selon mes estimations, si vous heurtez le fond à votre vitesse actuelle, il y a 45 % de chances que votre sous-marin soit éventré. Dans cette éventualité, vos chances de mener à bien la mission seraient considérablement réduites.

Nick : Fantastique ! Et est-ce que par hasard vous ne pourriez pas nous dire comment couper le dispositif de pilotage automatique ?

Zim-R : Vous pouvez neutraliser ce dispositif en décrochant un petit cylindre du tableau de bord... Y a-t-il quelque chose de ce genre sur votre tableau de bord ?

Doug : Oui, il y a deux boutons qu'on doit pouvoir tirer... Attendez que j'essaie... (il tire l'un deux : "ATTENTION ! N'OUVREZ PAS LE COCKPIT TANT QUE LES APPAREILS INDIVIDUELS D'ALIMENTATION EN OXYGÈNE NE SONT PAS OPÉRATIONNELS !")... Aïe, ça ne doit pas être ça !

Ken : Tiens, essayons plutôt celui-là... (il tire sur un bouton, le sous-marin s'arrête net, on n'entend plus le moindre bruit du côté des moteurs) Aha ! Trouvé !

Doug : Bon, maintenant, il nous faut faire démarrer les moteurs et trouver la barre de manœuvre...

Nick : Voyons, voyons... Essayons d'utiliser ma formation en services véhiculaires pour trouver les commandes des moteurs...

Le MJ : (il lance le dé) Hum... tu cherches sans doute deux leviers voisins : un pour contrôler la vitesse, l'autre pour la direction...

Ken : Hein ?

Doug : Marche avant, marche arrière, hé, gros malin... (Il se fie à la disposition classique des commandes d'une automobile. Mise à feu des torpilles, les ailerons de plongée s'abaissent et remontent. Visiblement ce n'est pas ça !) Bon, et si on essayait plutôt ça...

Et ainsi de suite, les PJs tâtonnent et regardent le résultat. S'ils commencent à se sentir vraiment trop frustrés, vous pouvez leur donner quelques indications via Zim-R ou l'Ordinateur ou de petits coups de pouce grâce à des éclairs de lucidité de Lucky. Faites comme si ce dernier avait reçu un sérieux choc : il a perdu la plupart de ses facultés essentielles, mais sa mémoire est grosso modo intacte, il suffirait qu'il puisse s'en servir !

Tôt ou tard, les PJs finiront par appuyer sur la pédale de plongée d'urgence. Selon votre degré de perversité et la rapidité d'action des Clarificateurs, ils réussiront à retrouver le contrôle de leur sous-marin ou bien iront piquer du nez dans les grands fonds. Pour les aider à se concentrer sur leur tâche, hurlez-leur : "Whommmmm ! Whoooooooooom ! dans les oreilles ; je suis sûr qu'ils apprécieront !

Une fois que les PJs ont les commandes à peu près en main, l'Ordinateur peut les orienter vers leur destination. Une sorte de graphique apparaît alors sur l'écran de contrôle où s'affichent un trait pointillé qui clignote (représentant la trajectoire du MTV) et une flèche également clignotante indiquant la direction à suivre. Les PJs peuvent alors diriger leur véhicule comme dans un jeu vidéo. De temps à autres, faites pourchasser leur petit point rouge par une grosse boule verte qui se balade en claquant des mâchoires... Bien entendu, il s'agit simplement d'une anomalie de fonctionnement de l'écran de contrôle... N'est-ce pas ?

La région dans laquelle arrivent les PJs est essentiellement sauvage, avec quelques enclaves de civilisations primitives (n'allez pas croire que toutes les aventures de *Paranoia* se déroulent à l'Extérieur auront le même genre de décors. Le monde de l'imaginaire est extrêmement vaste, surtout s'il est manipulé par des créateurs de jeux se souciant peu de logique et de cohérence dans les cadres de leurs campagnes !

Lorsqu'il n'y a plus suffisamment de fond pour que le MTV continue de progresser entre deux eaux, le véhicule déplie ses pattes, marche jusqu'à la plage et commence à se frayer un chemin dans une forêt très dense et fortement pentue. Lorsque le MTV se déplace sur la terre ferme, le compartiment passagers se trouve à la hauteur d'un deuxième étage de building, les Clarificateurs jouissent donc d'une très jolie vue.

Grumble-V va Prendre un Peu l'Air

Lucky progresse laborieusement dans la forêt depuis environ un quart d'heure, lorsque Grumble-V prend la parole :

"Lucky, arrête-toi ici". Lucky s'arrête (si vous voulez que les PJs aillent donner de la tête dans le tableau de bord, ne vous gênez pas).

"Abaisse le compartiment passager jusqu'au sol et ouvre le cockpit". Lucky s'exécute.

Que personne ne sorte. Je reviens dans cinq minutes..."

Et Grumble-V saute du MTV et s'enfonce dans le sous-bois touffu. Il a pris tout son matériel, plus un fusil laser et un entortilleur. Par contre il ne porte ni son com-unit de R&C, ni sa combinaison de cosmonaute (il a également coupé son émetteur pour remplacement clonique, mais ça, les Clarificateurs l'ignorent).

Quelqu'un demande où il va ? Quelqu'un lui pose des questions ?... Il fait exactement comme s'il n'entendait rien. Bizarre, non ?

Quelqu'un essaie de le retenir ? Grumble-V ordonne à ses coéquipiers d'exécuter ce traître et il leur prête main-forte avec son fusil laser. Après quoi il demande à tout le monde de se tenir tranquille et il s'enfonce dans la forêt.

Grumble-V n'a pas l'intention de revenir. Il espère que les PJs vont poursuivre la mission, il pense suivre le MTV à distance, observer ce qui se passe et attendre l'occasion de descendre les Clarificateurs un à un pour revenir seul au Complexe Alpha et y raconter une affligeante histoire d'embuscade tendue par des traîtres. Ou peut-être les PJs s'arrangeront-ils pour se faire descendre tout seuls comme des grands, donnant à leur



leader une bonne excuse pour demander son rapatriement. Et si rien ne marche, Grumble-V pourra toujours prendre le maquis et rejoindre ses petits copains du Club Sierra dans le Vaste Extérieur... Toujours est-il que le leader préfère être n'importe où plutôt qu'à bord du MTV avec tous ces Clarificateurs Rouges à la gâchette un peu facile, ces prédisposés aux désastres harnachés de petits bijoux de R&C.

Une minute s'écoule... Puis cinq... Puis un quart d'heure... Et encore tout un tas de minutes... Que font les PJs ?

Ils contactent l'Ordinateur pour réclamer des instructions : leur Ami demande à parler au leader en titre. S'il n'y en a pas, il en désigne un. "Partez à la recherche de Grumble-V et, si vous ne l'avez pas retrouvé d'ici une demi-heure, continuez la mission sans lui !"

Quelqu'un (ou Quelque Chose : n'Oubliez pas l'Utilibot) Part à la Recherche de Grumble-V : s'il s'agit d'un PNJ ou d'un robot, il disparaît dans la forêt et, brusquement, l'équipe perd contact avec lui. Peut-être les PJs entendent-ils le bruit d'un tir de laser. Le PNJ ne revient pas. Il est temps d'en créer un autre. Un à zéro pour Grumble-V.

S'il s'agit d'un (ou de plusieurs) PJ(s), prenez les joueurs concernés à part dans une pièce voisine et organisez une rapide séance de combat abstrait. Si les PJs portent encore leurs combinaisons de cosmonautes, faites intervenir un modificateur de - 5 dans la plupart des jets de mouvement et de combat. En plus, on peut les entendre venir à plus d'un kilomètre, tandis que Grumble-V bénéficie de l'effet de surprise.

Voici comment les choses pourraient se passer : (Le MJ décide que Grumble-V a fait mine de tourner radicalement le dos au MTV, qu'il a fait une boucle pour revenir en arrière et se trouver un petit coin tranquille et bien caché afin de tendre une embuscade à ses poursuivants).

Le PJ : OK, d'horribles trucs marrons et verts s'élèvent partout autour de vous. Le sol du MTV est jonché de débris indéfinissables de toutes les couleurs. Impossible de trouver une bande marquant le niveau d'accréditation requis, mais on dirait que le ciel est bleu. Parlant du plafond, ce qu'il peut être haut ! Grumble-V a disparu à travers ce mur de trucs marrons et verts. Est-ce que vous voulez le suivre ?

Greg : Bien sûr, voyons ! Il doit être arrivé malheur à notre leader et ne pas lui porter secours relèverait de la trahison.

Paul : Hummm... Ouais, ça me plaît bien ; je te suis...

Le MJ : Bon, vous sautez donc du MTV, et au bout de quelques secondes vous n'en voyez plus trace. Vous êtes entourés de trucs marrons et verts. Les ordures qui jonchent le sol ralentissent votre marche qui devient plus hésitante. Est-ce que vous voyez quelque chose de prudent ou d'intelligent à faire ?

Greg : Je regarde tout autour de moi, est-ce que j'aperçois quelque signe de la présence de Grumble-V ?

Le MJ : Pas le moindre.

Paul : Je m'arrête, je sors mon casque et mon communicant, et je tends l'oreille... Est-ce que j'entends bouger quelqu'un au milieu de tous ces détritrus ?

Le MJ : (il lance le dé, et fait semblant d'en étudier le résultat). Eh bien, vous n'êtes pas vraiment sûr... Il vous semble entendre quelque chose, ou quelques choses, qui rôde autour de vous, au-dessus de vous aussi... (le MJ lance le dé derrière son écran, Grumble-V fait mouche avec son laser ;

résultat sur la table des dommages : mort). Greg-R s'effondre avec un râle. Il a comme une plaque fumante au côté droit, on dirait bien une brûlure causée par un fusil laser... Greg, ton personnage est mort, une dernière déclaration ?

Greg : Aaarrrh !

Paul : Je me retourne et je fais feu sur la première cible qui se présente à ma droite.

Le MJ : OK (Que fait Grumble-V ? Le MJ suppose qu'il esquive pour obtenir un avantage défensif). Quelque chose de vert est en train de bouger à environ dix mètres sur ta droite. Ça a esquivé (donc, modificateur de - 4 pour ton attaque, ajoutons - 5 à cause du handicap que constitue ta combinaison...)

Paul : Oh non...

Le MJ : Enfin, écoute : tu tiens ton laser avec deux espèces de pinces métalliques ! (il lance le dé : jet raté !). Le rayon de ton laser touche un de ces trucs marrons. Petite explosion et le machin en question prend feu. La chose verte s'éloigne et disparaît au milieu des détritrus et des trucs marrons. Que fais-tu ?

Paul : Humm... Il serait temps de reprendre contact avec le MTV. Je balance quand même quelques coups de laser vers les trucs marrons, dans cette direction...

Le MJ : Aha ! Très bien, ça nous fait plein de petits incendies et des panaches de fumée (et re-zut, encore roulé !)

Paul : ... et je me dirige vers le MTV... Est-ce que par hasard cette "chose verte" ne serait pas notre ancien leader ?

Le MJ : Difficile à dire... Hummm, au-dessus de vous, vous entendez le sifflement caractéristique d'un cylindre de remplacement clonique (le successeur de Greg).

Paul : Aïe ! aïe ! aïe ! Je me jette à couvert au milieu du plus dense bosquet de trucs verts que je peux trouver !

Le MJ : Pourquoi êtes-vous si effrayé, citoyen ? Vous vous trouvez à au moins cinquante mètres du corps du défunt Greg ! Vous devez bien être conscient qu'il n'y a qu'une chance infinitésimale que le cylindre tombe justement sur vous... Écoute, je vais quand même lancer le dé, mais... (il fait un jet derrière son écran) ah ben ça alors, si je m'étais douté !...

Paul : Je suis un homme mort !

Les PJs peuvent aussi choisir de suivre Grumble-V à bord du MTV. Dès que le leader entend le véhicule, il disparaît — les PJs ne parviendront jamais à le retrouver dans cette forêt et en plus le fugitif les entend arriver à plus d'un kilomètre ! Bien entendu, les PJs peuvent faire feu avec les canons et les torpilles du MTV — des arbres s'effondrent, les oiseaux se mettent à pépier, les petits animaux des bois tombent par millions : beau spectacle !

Et le Spectacle Continue !

La mission doit se poursuivre sans Grumble-V. Si les Clarificateurs n'en arrivent pas rapidement à cette conclusion, vous pouvez leur donner un coup de pouce via Lucky ("Ce pauvre gars d'accréditation Verte n'a pas eu de chance... mais il faut bien que la mission continue, qui est le nouveau leader ?") ou l'utilibot ("Maîtres, veuillez vous calmer ! Ce n'est là qu'une situation ordinaire... Ma programmation me donne toute confiance en votre capacité à mener à bien cette mission.").

Pour finir de clarifier la situation, Peter-I contacte les PJs pour une remise à jour des objectifs de l'expédition. Il commence par demander à parler à Grumble-V ; lorsqu'on lui apprend qu'il n'y a pas moyen de toucher celui-ci, il réclame le nouveau leader en titre.

"Il y a eu une modification au niveau de vos objectifs de mission. Votre équipe doit toujours suivre l'itinéraire fixé à l'origine mais votre but premier consiste à présent à guetter l'apparition de plate-formes militaires mobiles supposées faire des manœuvres dans la région. On ne sait rien de leurs moyens de locomotion, de leur armement ou de leur origine. On pense qu'elles mesurent environ 200 mètres de long et sont capables d'atteindre des vitesses impressionnantes.

"Si vous en apercevez une ou si vous découvrez des indices de sa présence, vous devez immédiatement commencer une enquête d'identification. Présentez un rapport complet dès que possible. Servez-vous de votre multicordeur pour mesurer l'engin, établissez le contact et déterminez s'il s'agit de plate-formes du Complexe Alpha ou de bases ennemies.

Ce nouvel objectif est hautement prioritaire. Faites preuve de dévouement et vous serez récompensés. Promis...

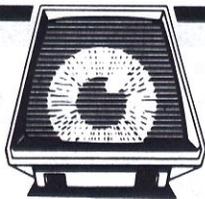
"Si vous n'avez pas de questions, vous pouvez reprendre votre mission, et bonne chance !"

Si les PJs font preuve d'un peu de bon sens, ils suivront ces ordres et poursuivront leur mission. Dans ce cas, passez directement à "Saturday Night Fever". Il est cependant possible que les Clarificateurs prennent une autre décision, auquel cas voici le genre de mort qui les attend :

S'ils ordonnent au MTV ou à l'utilibot de s'écarter de l'itinéraire fourni par la logo-carte ou des objectifs de mission fixés. Ces intelligences artificielles rappellent aux Clarificateurs qu'elles ont été programmées pour ne pas suivre les ordres relevant de la trahison. Ce serait une grossière erreur de la part des PJs : en effet, le robot et Lucky pourraient témoigner contre leurs maîtres si jamais l'équipe revenait au Complexe Alpha.

S'ils s'arrangent pour mettre hors service l'utilibot et le pilote automatique du MTV et cherchent à regagner le Complexe Alpha. Le MTV a presque immédiatement un accident et les PJs se retrouvent en rade (voir paragraphe suivant)

S'ils abandonnent le MTV pour partir à l'aventure tout seuls comme des grands. Ils se baladent ainsi jusqu'à ce que Grumble-V, des indigènes, des Cafards Géants en Pleine Mutation ou bien la faim aient raison d'eux. Lorsque l'Inévitable se produira, voyez "Si Personne ne Revient Vivant au Complexe Alpha" (P. 134) pour la cérémonie funèbre...



Sixième Épisode : Saturday Night Fever

Résumé de l'Épisode

Nouvel incident avec le pilote automatique du MTV... Rien de bien sérieux... Garanti...

Note de l'auteur : ce qui suit n'est qu'une longue série de péripéties au cours de laquelle le MTV souffre d'un nouvel accès de dépression et se retrouve coincé dans un arbre. C'est tout ce qui se passe. Le reste n'est que fioritures ; si ça vous dit, vous pouvez donc vous contenter de dire : "Le MTV se met à danser le charleston, il bondit et se retrouve perché dans un arbre. Il est cassé" ; après quoi, vous passerez directement à l'épisode suivant.

Mais si vous en avez le temps et l'envie, lancez les PJs dans ce cauchemar soigneusement chorégraphié. Allez-y ! Ils vous en remercieront, garanti !

Eh bien, Dansez Maintenant !

Remarque : à moins qu'on lui ordonne expressément de l'ouvrir, le MTV se déplace sur terre avec son cockpit fermé. S'il l'a ouvert, lisez l'encadré ci-dessous pour voir de quelle façon cela influe sur le déroulement de l'épisode.

Si le Cockpit est Ouvert...

Lorsque le MTV se renverse, le contenu du compartiment passager se retrouve généreusement éparpillé sur une surface importante.

Pour se maintenir à l'intérieur de leur compartiment lorsque le MTV commencera à tanguer, les PJs devront réussir un jet de Force tous les rounds (modificateur - 5).

S'il n'y a plus personne dans le compartiment passager pour couper le dispositif de pilotage automatique, le MTV danse le charleston pendant un bon moment et les PJs sont obligés de le suivre sur un bon bout de chemin avant qu'il ne se coince dans les arbres.

Le MTV poursuit sa route à travers la forêt vers l'intérieur des terres. Il s'élève peu à peu et finit par sortir de la forêt au pied d'une falaise peu importante mais impressionnante. En bas, s'étend une surface dégagée couverte de blocs de pierre arrondis et de graviers. Lucky fonce droit vers la falaise et tente d'en franchir la pente abrupte. Il parvient à monter environ cinq mètres, perd l'équilibre et se renverse.

(Si on lui pose la question tandis qu'il se dirige vers la falaise, Lucky admettra qu'il ne sait absolument pas s'il arrivera à la franchir — il ne se l'est même pas demandé — mais il affirmera avec confiance que l'Ordinateur ne lui aurait certainement pas confié cet itinéraire s'il n'avait pas été capable d'en dominer les obstacles. Si on lui en donne l'ordre, il essaiera bien de s'arrêter avant qu'il ne soit trop tard... mais un de ses pieds manquera sur les éboulis, il trébuchera ou perdra l'équilibre ; toujours est-il qu'il basculera).

Tous ceux qui ratent leur jet d'agilité tirent un dommage de la colonne 2 de la Table des Accidents de Véhicules et Chutes Graves. Les deux robots vont percuter les cloisons de la cabine et se mettent à pousser de

petits sifflements et des cliquetis qui ne laissent rien présager de bon (bonne excuse pour de futures anomalies de fonctionnement). Lucky ne dit plus rien. Le MTV est couché sur le flanc au pied de la falaise. Son cockpit est fissuré en deux ou trois endroits. Certaines caisses ont été éventrées mais le matériel ne semble pas avoir été sérieusement endommagé.

Au bout de quelques secondes, Lucky retrouve la parole : "Ça n'était pas tout à fait aussi facile que c'en avait l'air... Essayons encore !" (s'il s'est renversé en essayant de freiner, il dit simplement : Maîtres, veuillez m'excuser. Attendez que je me remette sur pied").

Peut-être voudrez-vous laisser aux joueurs rapides à la détente le temps de couper les circuits du pilote automatique avant que Lucky ne s'ébranle. Personnellement, je ne le ferais pas. Vous rateriez un bon fou rire.

Les modules contrôlant les déplacements terrestres du MTV ont été endommagés dans la chute (il vous fallait un prétexte pour le comportement délirant du véhicule : vous le tenez). La scène suivante décrit ce qui se passe lorsque Lucky essaie de se remettre sur pied. Chaque péripétie dure environ un round de combat.

La Chorégraphie du Ballet Mécanique

Première Phase : les six pattes du MTV se tendent

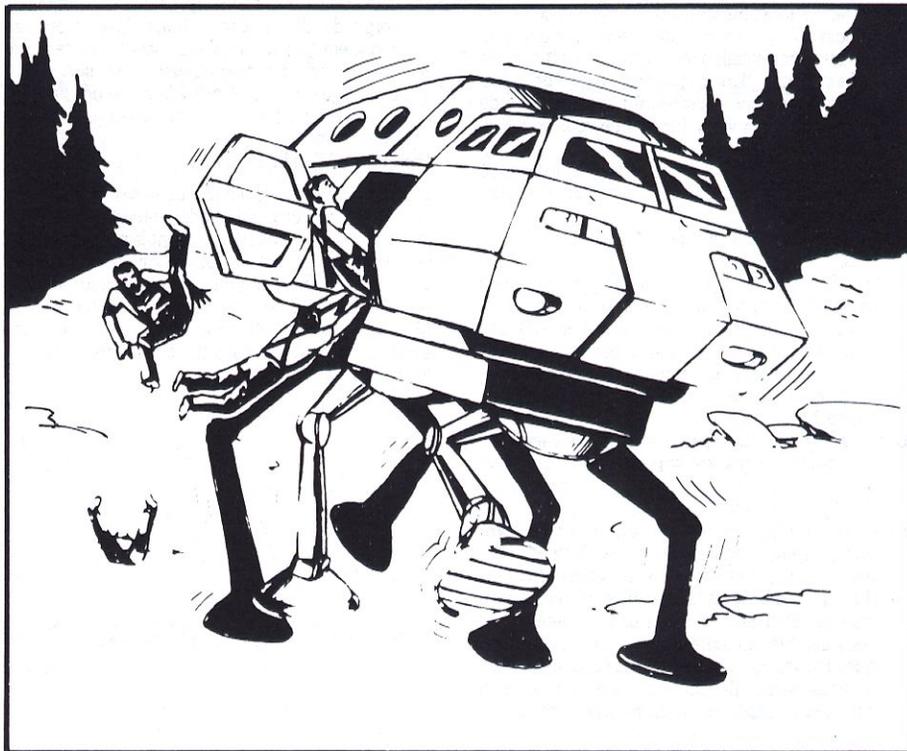
dans un sursaut convulsif et l'appareil se met brusquement à giter d'un côté.

Deuxième Phase : les trois pattes les plus basses se rétractent brusquement tandis que les trois autres s'efforcent de prendre appui sur les éboulis pour tirer l'appareil.

A partir de maintenant, demandez aux joueurs s'ils veulent entreprendre quelque chose à l'issue de chaque phase. Voici quelques-unes des initiatives possibles :

- Demander l'ouverture du cockpit pour s'échapper par là (Lucky s'exécute sur-le-champ, voir encadré de gauche)
- Crier à Lucky de couper les moteurs (sans résultat : Lucky est trop occupé à parer au grippage de certains mécanismes)
- Faire feu sur le tableau de bord à l'aide d'une arme quelconque (aucun effet, sauf que ça aggrave le grippage)
- Arracher le bouton coupe-circuit du pilote automatique (Lucky tombe en léthargie et la fête s'arrête)
- Passer sur le système de commandes manuelles (même résultat que pour l'initiative précédente)

Degrâce, ne laissez pas les PJs venir trop facilement à bout de Lucky : c'est bien plus amusant de les amener à jouer des pieds et des mains en improvisant au coup par coup (et n'oubliez pas que vous voulez que Lucky finisse coincé dans un arbre !)



Let's Twist Again !



Pour tous les jets de compétence ou d'attribut que tentent les personnages se trouvant dans le compartiment passager fortement secoué, adoptez des modificateurs allant de - 5 à - 10 ; ce ne sera que justice ! Si, de plus, le cockpit est ouvert, n'oubliez pas que les PJs doivent réussir un jet de Force avec un modificateur de - 5 par round s'ils ne veulent pas être éjectés du véhicule.

Troisième Phase : les trois pattes orientées vers le haut de la pente trouvent un appui, et se rétractent ; elles hissent le véhicule qui se retrouve posé sur le "ventre".

Quatrième Phase : il ne se passe rien, du moins pendant un bref instant. Mais montez la chose en épingle : faites comme si tout allait à merveille maintenant que le MTV est à l'endroit, bien redressé ; et laissez entendre que l'aventure va reprendre son cours d'un instant à l'autre. Les joueurs se détendront et la Grosse Surprise de la Cinquième Phase viendra les cueillir à point.

Cinquième Phase : dans un sursaut convulsif, les six pattes du MTV se détendent brusquement et expédient l'engin à environ cinq mètres au-dessus du sol.

Sixième Phase : le MTV retombe sur ses six pattes tendues. Partout dans le compartiment passagers, des pièces de métal s'affaissent et se tordent. Chaque PJ tire un dommage de la colonne 2 de la Table des Accidents de Véhicules et Chutes Graves. Le cockpit s'ouvre (voir encadré de gauche).

Phases 7 à 12 : le MTV se met à danser le foxtrot, il sautille, titube, tourne sur lui-même, fait des flips et des sauts périlleux... et finit par s'enfoncer dans la forêt en bondissant à vitesse sprint.

Phases 13 à 19 : le MTV percute des arbres, fait des tonneaux dans un ravin, court à grandes enjambées dans un torrent, tombe sur le flanc et se met à pédaler dans le vide, se remet vaillamment sur ses pieds, s'ébroue et bondit bien au-dessus des arbres.

Phase 20 : le véhicule des PJs atterrit à trois mètres du sol, dans un bosquet de conifères vigoureux. Ses pattes essaient vainement de prendre appui sur ces arbres, ne réussissant qu'à faire voler des branches, de la poussière et de petits arbrisseaux, exactement comme un chien qui creuserait un trou.

Les pattes continuent de gesticuler de la sorte jusqu'à ce que quelqu'un coupe les circuits de pilotage automatique. Si le MTV atterrit dans son perchoir sans personne à bord, il faudra qu'un intrépide PJ se dévoue pour grimper jusque dans le compartiment passager et neutraliser le pilote automatique. Comme la plupart des citoyens Alphaiens sont assez peu habitués à grimper aux arbres, il serait bon que vous fassiez de nombreux jets de Force et d'Agilité, avec chutes à la clef en cas d'échec.

Comment Broder Développements et Improvisations sur cet Episode

Précisons au passage qu'il ne s'agit là que d'une version relativement édulcorée de ce qui pourrait se produire si le pilote automatique d'un MTV se mettait à délirer. Ça pourrait être encore plus amusant d'éjecter les PJs et de les faire courir après leur véhicule pendant deux ou trois kilomètres... Le MTV pourrait aussi adopter le comportement d'un chiot facétieux : taquiner les Clarificateurs, faire mine de les attendre et, quand ils approchent, redémarrer à toute vitesse. Et vous pouvez piocher dans la gymnastique, l'athlétisme, les danses de baloche, de ballet ou de comédies musicales des milliers de figures libres que nous n'avons pas utilisées.

A propos, donnez toujours suffisamment de choses à faire aux PJs : il s'agit d'un passage comique distrayant, c'est entendu, mais l'épisode doit aussi comporter de difficiles défis pour les joueurs. Certains relativement prosaïques (réussir à s'accrocher à la

cabine pendant que le MTV fait des acrobaties, et parvenir à couper le circuit de pilotage automatique) ; mais, si vous éjectez tous les Clarificateurs du MTV avant qu'ils aient pu neutraliser Lucky, le problème devient plus complexe et plus intéressant : il s'agit alors de ne pas se laisser distancer par le véhicule, de parvenir à le terrasser, et de déconnecter le pilote automatique. Cet épisode se prête bien à l'improvisation et aux fioritures que peut imaginer chaque Maître de Jeu.

Et Maintenant, on Ramasse les Morceaux !

Une fois le pilote automatique déconnecté, les robots et les auxiliaires Infrarouges repointent leur nez. Les robots sont tout cabossés et pleins de balafres, mais pas sérieusement endommagés. Les vêtements des Infrarouges, eux aussi, ont moins bonne allure qu'au début. Peut-être que certains PJs sont tombés dans les pommes au moment du choc et qu'ils ont besoin de soins médicaux.

Une fois toute l'équipe rassemblée et les blessés soignés, il est temps d'évaluer le dommage que souffre le MTV. L'utilibot ingurgite sa logo-carte de réparation de véhicules et examine le MTV. Il signale que le véhicule n'est pas sérieusement endommagé mais que le dispositif de pilotage automatique aurait besoin qu'on lui éclaircisse les idées et peut-être qu'on le reprogramme avant que le MTV reprenne sa route. La réparation prendra au moins dans les dix à vingt heures, voire plus si le module de programmation central a été touché.

Autrement dit, les PJs vont devoir camper sur place pour la nuit. Et croyez-le ou non, si nous avons transformé le MTV en derviche tourneur, c'était simplement pour en arriver à ce point de l'histoire. Ainsi les PJs vont pouvoir recevoir une petite visite nocturne de Grumble-V et se faire attaquer par les indigènes aux premières lueurs de l'aube. Bon petit programme, non ?



Septième Episode : La Nuit de tous les Dangers

Résumé de l'Episode

Les PJs dressent leur camp. Grumble-V s'arrête à proximité pour voir s'ils sont encore vivants et, le cas échéant, pour mettre fin à cette situation regrettable.

Mise en Place des Défenses du Camp

Cet épisode est un grand classique des aventures de jeux de rôle. Les PJs ont l'occasion de dresser le camp, de préparer sa défense et de répartir leurs forces entre les équipes de garde et ceux qui dorment. Une fois ces préparatifs terminés, le MJ lance le dé pour déterminer quand les "méchants" vont attaquer et, le moment venu, ils fondent sur les Clarificateurs comme des loups sur une bergerie.

Pour vous faciliter la tâche, nous avons inclus dans ce livret une carte de la zone où le MTV est tombé en panne. Détachez-la, posez-la au milieu de la table et laissez les joueurs l'examiner attentivement. Montrez-leur la légende mais dites-leur de ne pas s'inquiéter pour les trucs bizarres indiqués en haut : "Ça ? Oh mais ce n'est rien du tout... Même pas la peine d'en parler". Vos joueurs seront sans doute parfaitement rassurés !

La Carte

Elle représente une colline boisée (là où le MTV est resté en rade) entourée par une plaine légèrement boisée. Deux rivières coulent dans ce secteur.

La Grille Nid d'Abeilles qui Quadrille la Carte : tous ces petits hexagones sont là pour vous aider à régler les déplacements et aussi parce que nous n'avons pas trouvé d'autre type de papier. Chacun d'entre eux représente une zone de 5 mètres de large... Enfin, environ.

Les Courbes de Niveau : vous indiquent les dénivellés ; elles sont distantes de deux mètres (en termes d'altitude).

Les Grand Machins Verts : des arbres. Très pratiques pour se cacher derrière. Lorsqu'un personnage se trouvant dans un hexagone boisé est pris pour cible, appliquez un modificateur de - 5 au jet de compétence de son assaillant. Le MTV est perché sur un arbre de l'hexagone marqué d'une croix.

Les Petits Machins Verts : des buissons. Très pratiques aussi pour se cacher derrière. Lorsqu'un personnage se trouvant dans un hexagone couvert de

buissons est pris pour cible, appliquez un modificateur de - 3 au jet de compétence de son attaquant.

Les Cours d'Eau : des cours d'eau. Très pratiques pour se noyer. Ils sont profonds de trois mètres et leur courant rapide les entraîne vite hors des limites de la carte dans une direction ou une autre.

Ruines, Camp de Prisonniers, Volcan, Enorme Trou : difficile de préciser au juste de quoi il s'agit. A vous de voir (cf épisode 7,5, ci-dessous).

Quelques Règles

Les règles des vrais wargames concernant les déplacements, les déplacements et les tirs sont extrêmement complexes... et ennuyeuses ! Dans *Paranoia* par contre, on applique un système de combat tactico-dramatique mondialement connu... Super ! Voilà comment il fonctionne :

Les Déplacements. Voici quelques règles générales concernant les déplacements ; ne vous gênez pas pour les ignorer si vous les trouvez personnellement choquantes ou si elles vont à l'encontre de vos principes religieux.



Les Hexagones Vierges. Ceux qui ne contiennent ni arbres, ni buissons, ni cours d'eau. En un round, un personnage peut en traverser un s'il marche, quatre s'il court et huit s'il sprinte.

Les Hexagones Contenant des Arbres ou des Buissons. Un personnage peut les traverser en marchant sans handicap. Il n'a pas le droit de le faire en sprintant. Pour les traverser en courant, il doit réussir un jet d'Agilité avec un modificateur de - 2 (en cas d'échec, il tombe).

Les Hexagones Traversés par une Courbe de Niveau. Là encore pas de problème pour les traverser en marchant. Pour le faire en courant ou en sprintant, le personnage doit réussir un jet d'Agilité (sans modificateur).

Les Hexagones Traversés par des Cours d'Eau. Pas moyen de les traverser en marchant. Un personnage qui réussit un jet de Survie avec un modificateur de - 2 peut en franchir un par round. Les PJs qui ratent leur jet, non seulement se noient, mais sont entraînés par le courant à raison de trois hexagones par round.

Le Repérage. Les règles de repérage sont extrêmement complexes et difficiles ; d'ailleurs, les créateurs de wargames écrivent des tonnes de chapitres ennuyeux sur ce sujet et sont obligés de donner des centaines d'exemples montrant ce qu'il convient de faire lorsque des unités essaient de se repérer et de se tirer dessus (le tout avec force détails assommants sur les effets des obstacles du terrain, de la pente, de l'eau, de la fumée, etc). Ensuite, les joueurs passent des heures à examiner leur carte à la loupe en discutant àprement et à poser dessus des réglottes ou des bandes de plastique en renversant au passage de précaires piles de divisions Panzer... Et après tout ce dur labeur, le joueur tire un 1 et tout tombe à l'eau de toute façon. Bref, ce n'est pas marrant ! C'est pourquoi nous avons simplifié le processus.

Voici les règles de *Paranoïa* en matière de repérage :

- On ne peut tirer sur quelqu'un que s'il n'y a pas de gros obstacle dans l'axe (arbre, colline, etc). Appliquez de gros modificateurs négatifs si les adversaires peuvent matériellement s'atteindre mais qu'ils ne se voient pas (mettons s'il fait noir ou que le tireur a la tête enfermée dans un sac).

Les Combats. Utilisez les règles de combat normales de *Paranoïa*... Ou laissez-les tomber (nous avons entendu dire que les règles de combat d'"Imperium Romanum II" faisaient très bien l'affaire. Faites-nous savoir le résultat) !

Et Maintenant, Voilà mon Plan...

Une fois que les joueurs ont étudié le terrain, demandez-leur quelles dispositions prennent leurs personnages pour dresser leur camp. Pour matérialiser les positions du MTV, des robots, des PJs et des PNJs, utilisez des petits boutons, de minuscules bouts de papier, ou même les petites peluches qui se forment au fond de vos poches.

Les joueurs doivent aussi indiquer sur la carte toutes les zones éclairées. Notez que pour travailler sur le dispositif de pilotage automatique du MTV, l'utilibot a besoin de l'éclairage maximum de la cabine du véhicule. Toute la zone se trouvant dans un rayon d'environ dix mètres autour de Lucky se trouve donc illuminée.

Rappelez aux joueurs que leurs personnages ne connaissent rien à la nature. Pis encore, ils n'ont pas la moindre idée de ce qu'est la nuit. Dans le Complexe Alpha, il y a huit heures de cycle nocturne succédant à seize heures de cycle diurne ; mais même pendant le cycle nocturne, on se contente de tamiser les lumières dans les dortoirs en laissant l'éclairage normal dans la plupart des couloirs et des salles d'activité. L'expé-



Petit casse-croûte nocturne...

rience des PJs ne leur permet donc par de concevoir le noir complet.

Dans le Complexe Alpha, on ne se sert jamais de feux pour s'éclairer. Cette idée a donc peu de chances de venir à l'esprit de citoyens Alphaiens, à moins qu'ils n'aient reçu une formation en Environnements Hostiles.

Si c'est le cas pour certains PJs, ils sont effectivement capables d'organiser les défenses du camp à peu près aussi bien qu'un boy-scout débutant. Aucun des PNJs ou des robots n'a la moindre connaissance en la matière.

De façon générale ne faites pas trop d'histoires sous prétexte que les joueurs choisissent des tactiques de défense qui ne seraient sans doute pas venues à l'idée de leurs personnages. Encouragez-les plutôt à faire travailler leur cervelle pour se comporter comme s'ils ne savaient positivement rien de la nature et de la nuit. Ils s'inquiéteront peut-être : est-ce que le fait de feindre l'ignorance ne diminue pas les chances de survie de leurs personnages ? Rassurez-les en leur rappelant que leurs PJs sont de toute façon condamnés et qu'il n'y a rien à y faire. Ça les remettra dans un état d'esprit satisfaisant pour jouer à *Paranoïa*.

Une Visite

Après quelques heures de relative tranquillité (à supposer que les PJs n'aient pas passé ce temps-là à se tirer dessus et à se découper en rondelles) l'équipe reçoit de la visite. C'est Grumble-V qui arrive après avoir suivi le MTV jusqu'à l'endroit où il a eu sa spectaculaire panne. Il a l'intention de descendre un à un tous ses anciens coéquipiers, au cours de la soirée.

En homme des bois avisé, il profite de la sécurité que lui procure l'obscurité pour leur tirer dessus.

Les malheureux PJs sont des cibles faciles. Normalement, Grumble-V est parfaitement à même de descendre toute la petite équipe sans prendre lui-même beaucoup de risques.

Mais il faut dire que cela donnerait à l'aventure un dénouement assez fade et décourageant. On va donc chercher autre chose, n'est-ce pas ?

Voici donc quelles sont les bottes secrètes des PJs :

Les Gadgets de R&C. Voilà de quoi improviser. N'oubliez pas la caméra-dirigeable, l'armure, la bombe de gaz toxique et le générateur de plasma. Mais il y a mieux : le détecteur de métaux ; s'il était inutile à l'intérieur du Complexe Alpha, dans les bois, ce sera un moyen très commode pour localiser Grumble-V. Et que diriez-vous de ces adorables réactoboots ?

Les Pouvoirs Mutants. Plusieurs mutations-Télépathie, Hypersens, Mimétisme et Vision Radiologique, par exemple, peuvent permettre aux joueurs ingénieurs des improvisations intéressantes.

L'Ingéniosité toujours Imprévisible des Joueurs. Les joueurs semblent toujours se débrouiller pour découvrir dans la cuirasse de leurs adversaires des défauts auxquels le Maître de Jeu n'avait jamais songé.

La Bienveillance du Maître de Jeu. C'est une ressource formidable, dont il est rare qu'on puisse se servir dans *Paranoïa*. En l'occurrence, le PJ ne peut quand même pas se permettre de laisser trucher tous les Clarificateurs avant qu'ils aient pu rencontrer les Cafards Mutants Géants ; il faudra donc qu'il donne un coup de pouce aux PJs s'il veut avoir quelques survivants.

Les Différentes Stratégies de Grumble-V

Voici une liste de conseils/suggestions/impératifs en ce qui concerne les objectifs de Grumble-V et ses stratégies. Piochez ce qui vous intéresse, inventez vous-même d'autres choix tactiques et lorsque l'action commencera, improvisez joyeusement en incarnant l'ex-leader de l'équipe.

Les Objectifs de Grumble-V par Ordre de Priorité

1. Survivre !
2. Eliminer le reste de l'équipe de façon à pouvoir retourner dans le Complexe Alpha sans être soupçonné de trahison.
3. Si les PJs s'avèrent plus durs à cuire ou plus dangereux que prévu, laisser tomber la mission, oublier le Complexe Alpha et se joindre aux petites colonies du Club Sierra qui se trouvent dans les collines.

Ses Tactiques Classiques

1. Ne pas attaquer de front.
2. Tomber sur le dos des Clarificateurs isolés qui se



sont écartés du groupe. Utiliser sa connaissance de la vie au grand air pour approcher l'ennemi sans être vu, l'attaquer et se replier avant que des renforts aient le temps d'arriver sur place.

3. Éviter d'endommager le MTV (ce sera peut-être le seul moyen de retourner au Complexe Alpha)

4. Si l'éclairage et les obstacles le permettent, utiliser seulement des tactiques de tireur embusqué.

5. Se replier immédiatement après chaque attaque, pour revenir ensuite commettre une nouvelle agression.

Pronostics sur la Stratégie des PJs

Il est probable que face aux événements de cet épisode, les joueurs adopteront l'une des approches suivantes :

1. S'en donner à cœur joie en incarnant des personnages ignorant tout de la vie au grand air et en se souciant relativement peu de leur survie. Dans ce cas, opposez-leur un Grumble-V imprudent et trop sûr de lui. Peut-être oublié-t-il sa tactique de "repli immédiat" et se fait-il épingler ? Peut-être ne pense-t-il plus que les PJs peuvent utiliser leurs pouvoirs mutants et les gadgets de R&C ? Il abandonne vite la partie si les Clarificateurs se mettent à le canarder.

2. Apprécier sans plus le côté roleplaying sans oublier de prendre des mesures défensives fort sensées. Dans ce cas, Grumble-V s'en tient à ses objectifs et à ses choix tactiques premiers. Il oublie cependant de tenir compte des mutations des PJs et des gadgets de R&C. Il s'accroche, même si les PJs font preuve d'une certaine finesse tactique et de pas mal d'ingéniosité, il n'abandonne la partie que s'il est blessé.

3. S'investir totalement dans leurs tentatives de survie. Dans ce cas, ce que veulent vos joueurs, c'est un bon combat stratégique... et vous n'allez pas les en priver ! Au début, Grumble-V ne tient aucun compte des pouvoirs mutants des PJs et de leurs engins expérimentaux, mais la première fois que les Clarificateurs s'en servent contre lui, l'ex-leader comprend quel est le véritable capital offensif des PJs, il en fait l'inventaire exhaustif et essaie de le déjouer. Les joueurs amateurs de tactique pure et dure tenteront sans doute de deviner la stratégie et les objectifs de Grumble-V, afin de trouver moyen de les mettre en échec. Au bout du compte, Grumble-V meurt à l'arme au poing (si les joueurs se sont vraiment donnés dans le combat, il est juste de leur donner la satisfaction de descendre leur ennemi).

Bien que les objectifs des PJs soient essentiellement défensifs (se protéger, eux et le MTV), n'oubliez

pas qu'ils peuvent aussi prendre des initiatives offensives. S'ils sentent que leur ex-leader représente une menace pour eux, ils peuvent essayer de lui donner la chasse. Après une attaque de Grumble-V, ils peuvent aussi décider de se lancer à sa poursuite. Ce genre d'initiatives risque de décourager le vétéran qui pensait avoir affaire à un ramassis de blancs-becs d'accréditation Rouge. Pourvu qu'elle ne soit ni d'une imprudence absurde ni vulnérable à une contre-attaque, n'importe quelle manœuvre offensive un peu inspirée des PJs devrait suffire à donner à Grumble-V une sérieuse envie de rejoindre ses petits copains du Club Sierra. Si les PJs se prennent vraiment au jeu et persistent, il faudra sans doute un affrontement final pour les satisfaire.

Les PJs ne se prépareront pas nécessairement à faire face à une attaque de Grumble-V. En fait, il se peut même qu'ils ne se doutent pas le moins du monde que leur ex-leader cherche à les avoir. D'ailleurs, ils seront peut-être préoccupés par d'autres menaces : pour ne pas les nommer, d'horribles monstres mutants et des commies assoiffés de sang. N'allez pas décourager une imagination paranoïde aussi florissante ! Quelques fines allusions pourront même apporter de l'eau à son moulin :

Le MJ : Bon, donc vous allez tous rester perchés dans les arbres à bord du MTV. Je suis sûr que vous y serez parfaitement en sécurité... Je veux dire que je ne vois pas beaucoup de créatures qui soient assez grandes pour pouvoir passer la tête par le bublot et gober deux ou trois d'entre vous...

ou encore...

Le MJ : Bon, vous avez eu Grumble-V ; c'est une chose certaine. Maintenant vous n'avez plus à vous en faire. Ce serait vraiment extraordinaire que quelque chose d'autre soit en train de vous menacer. Je pense que vous pouvez tous dormir sur vos deux oreilles ; inutile de laisser quelqu'un pour monter la garde...

Et bien entendu, quels que soient les événements de la nuit, les indigènes attaquent à l'aube...

Episode 7,5 : Les Trucs Bizarres Vers le Haut de la Carte...

OK, monsieur le Maître de Jeu, il est temps de faire la démonstration de vos brillants talents d'improvisateur ! Que pensez-vous que représentent au juste les petits dessins bizarres en haut de la carte ? A vrai dire, personnellement, nous n'en savons rien, mais voici quelques idées diaboliques dont vous pourrez vous inspirer :

Les Ruines et le Camp de Prisonniers. C'est tout ce qu'il reste d'une colonie du Club Sierra après un bombardement court mais enthousiaste effectué par une escadrille de Vautours Guerriers volant en rase-mottes. Ça se résume à pas grand chose : quelques huttes couvertes de chaume, de rudimentaires ustensiles de cuisine, des armes primitives et une douzaine de dépouilles de membres du Club à moitié dévorées. Les Clarificateurs trouveront des indices prouvant que ces cadavres sont ceux de déserteurs du Complexe Alpha : quelques bagues à l'effigie de Teela-O-MLY, deux ou trois vieux lasers avec des canons usagés, des combinaisons, etc...

Près des ruines, six énormes loups affamés rôdent la bave aux lèvres. Ils essaieront bien entendu de bondir sur nos héros pour en faire leur quatre heures.

Leurs Caractéristiques

Compétences : Discrétion (15), Morsure (12) (pour les dommages, voir la colonne 7 de la table).

Vitesse : Sprint (appliquez un modificateur de + 5 à leur première attaque par Morsure, en raison de la vitesse acquise)

Armure : Cuir, ou l'équivalent.

Acharnement : ils n'abandonneront la partie que lorsque trois d'entre eux au moins auront été blessés.

Le Volcan et l'Enorme Trou. Il y a plusieurs années de cela, un trou noir en goguette traversa carrément la planète en cet endroit précis, laissant derrière lui un énorme tunnel qui conduit droit en Chine. En approchant de l'embouchure, les PJs entendront des chants étranges venant du fond.

Quelques minutes plus tard, des milliers de petits orientaux portant des uniformes kaki et des casquettes marquées d'une étoile rouge déboucheront du gouffre, grouillant comme les occupants d'une fourmière dans laquelle on vient de donner un coup de pied. Ils se mettront à sauter partout avec enthousiasme en brandissant des fourches, des fusils et des bannières à l'effigie du Président Mao.

L'invasion commie tant redoutée vient enfin de commencer !

Pendant un certain temps, les PJs peuvent faucher les envahisseurs comme d'habitude, mais ils sont des millions et nos héros finissent par se trouver à court de munitions. Appeler de l'aide, voilà ce qu'ils peuvent faire de mieux : résultat quelques centaines de chasseurs Vautours armés de bombes nucléaires débarquent rapidement et rebouchent le trou de façon assez spectaculaire. Les Clarificateurs deviennent des héros... Des héros morts, bien entendu, car ils se trouvaient trop près du théâtre des opérations. Hé oui, quelle vallée de larmes, ma brave dame !



Huitième Épisode : Petite Visite des Indigènes

Résumé de l'Épisode

Les indigènes sont dans un grand état de nervosité. Après force jets de javelots et autres comportements typiquement sauvages, les PJs ont droit à une agréable petite discussion avec les hommes de la tribu.

Bien qu'ils parlent un dialecte barbare, les indigènes arrivent assez bien à se faire comprendre. Ils disent que de nouveaux dieux, les "Montagnes qui Marchent" ont fait leur apparition dans la région. "Juste ce qu'on cherchait" s'exclament les PJs.

Les Zoulous Attaquent à l'Aube

Au cas où vous ne connaissiez pas la référence, il s'agit d'un super film d'aventure des années soixante inspiré du massacre, en 1879, d'une mission britannique par des hordes de Zoulous enthousiastes et barbouillés de peintures de guerre. Il y a des scènes de batailles grandioses, où l'on voit des hordes de sauvages dévaler une colline en poussant de grands cris et en brandissant lances et boucliers pour venir massacrer les gentils hommes civilisés, lesquels sont condamnés à un destin fatal mais héroïque. C'est exac-

tement le genre d'atmosphère que nous voulons "rendre" dans cet épisode, en apportant simplement quelques modifications au niveau des décors et de l'époque.

Le MJ peut choisir entre plusieurs approches pour présenter cette péripétie :

1. Grande Démonstration de la Supériorité Technologique de la Civilisation. Les sauvages chargent et foncent tête baissée se jeter dans la gueule du Grand Loup Technologique. Un PJ portant l'armure de R&C doit à lui tout seul être capable de venir à bout de la tribu entière. Si ça vous dit, l'utilibot réussit à réparer le MTV à temps et les Clarificateurs peuvent l'utiliser comme



char d'assaut. Cette approche n'est ni très subtile ni particulièrement humanitaire, mais elle s'accorde parfaitement avec les traditions de roleplaying qui encouragent le massacre aveugle de tous les primitifs hostiles.

L'épisode se termine dans ce cas par une hécatombe de sauvages et la capture de quelques prisonniers qui pourront révéler aux PJs l'existence des "dieux". Les indigènes qui en réchappent se replient dans les maquis.

2. Attaque Subtile des Indigènes. Ils tombent sur le dos des PJs en faisant preuve de prudence, ils se méfient de leurs armes et de leurs appareils perfectionnés, et utilisent habilement leur connaissance du terrain et des techniques de combat dans la nature. Parfaitement silencieux, ils surgissent mystérieusement dans les buissons ou en haut des arbres, lancent leurs javalots et s'évanouissent dans la nature avant que les Clarificateurs aient pu dégainer. Pas d'attaques de front ; les techniques classiques de la guérilla. De petites escarmouches constituent le gros de l'action.

L'épisode se termine par la capture de quelques indigènes qui révèlent aux PJs l'existence des "dieux" tandis que les autres cessent les hostilités ; ou bien encore, un contact arrive à s'établir et la scène évolue vers l'une des deux approches mentionnées ci-dessous.

3. Anthropologie et Diplomatie. Les indigènes lancent des attaques semblables à celles décrites dans la deuxième approche, mais ils tentent timidement d'établir le contact avec les PJs si ceux-ci ne les massacrent pas sans discernement. Peut-être y aura-t-il quelques scènes de combat, mais l'essentiel de l'épisode se jouera dans la découverte par les Clarificateurs que les "sauvages" ne sont ni des monstres, ni des commies, et dans leur tentative de communication avec ces êtres timides et méfiants.

A la fin, les indigènes révèlent aux PJs l'existence des "Montagnes qui Marchent".

4. Les Bons Sauvages. Les indigènes n'attaquent pas ; ils ont pris le MTV pour un jeune dieu et viennent l'adorer. Les PJs se font eux-mêmes passer pour des dieux et profitent du malentendu pour obtenir l'aide des indigènes et des renseignements sur l'existence des "véritables" dieux. Nos héros peuvent aussi massacrer quelques sauvages sans défense, auquel cas l'épisode dégénère comme dans les approches 1 et 2.

Dans tous les cas de figure on retrouve un point commun : les sauvages doivent d'une façon ou d'une autre révéler aux Clarificateurs l'existence des "Montagnes qui Marchent". Cela prépare le terrain pour le "gros morceau", à savoir la rencontre des PJs avec les Cafards Mutants Géants que les pauvres indigènes prennent pour des dieux.

Rencontre avec le Clan des Disques Noirs

Le Clan des Disques Noirs est une tribu dont les membres vivent de chasse et de cueillette et habitent les forêts et les clairières qui bordent la côte. Ils sont les descendants d'une bande de criminels et de vanu-pieds rescapés du Grand Boom et devenus des pillards. Cette bande fut relativement prospère pendant plusieurs dizaines d'années mais, sur la fin, le butin devenait toujours plus maigre... C'est pourquoi le groupe évolua progressivement vers une vie nomade basée sur la chasse et la cueillette.

La tribu tire son nom des disques noirs que ses membres portent attachés autour du cou au moyen d'un lacet de cuir vert. Certains chefs en portent dix ou vingt et en gardent autant dans des cachettes personnelles, mais tous les membres en ont au moins un. Ces disques noirs proviennent du pillage d'un magasin de musique en ruine datant de l'Histoire Enregistrée. Au cours des premières années qui suivirent le Grand Boom, les pillards du clan des Disques Noirs se spécialisèrent dans le matériel informatique et la Hi-Fi et s'as-

surèrent des rentrées d'argent supplémentaires en fournissant aux survivants de la catastrophe des distractions originales (films, vidéos, concerts de rock, etc.). Ça fait maintenant des années qu'il n'y a plus de courant électrique pour alimenter ces appareils, mais la tribu conserve des vestiges de son équipement et continue à collecter disques, cassettes et films chaque fois que l'occasion s'en présente.

Les indigènes de la tribu s'habillent de cuir et de peaux comme les hommes-singes des films hollywoodiens. En plus du disque pendentif, ils portent sur eux tout un tas d'étranges talismans rescapés de l'Age d'Or — ustensiles de cuisine, boîtes de conserve, poignées de portes, accessoires de salle de bain — ce qui leur donne une allure assez pittoresque.

Ces sauvages parlent le même dialecte que les indiens des westerns hollywoodiens ("Moi avoir faim beaucoup. Moi avoir estomac dans talons. Toi avoir à manger ?") avec de fréquentes insertions d'expressions argotiques des années soixante, soixante-dix et quatre-vingt (cool, les mecs, cool, "c'est branché", "le pied !", "waou, c'est cosmique !", "ça craint un max" et autres "ça plane !"). D'un point de vue de linguiste, ce dialecte est parfaitement aberrant ; mais pour le ton et l'atmosphère que nous voulons donner, c'est juste ce qu'il faut : il montre que les membres de la tribu sont redevenus quasiment sauvages (imitation du dialecte des indiens de westerns) mais qu'ils ont conservé des vestiges hétéroclites d'une civilisation disparue (témoins les expressions d'argot "moderne").

De plus, il est relativement facile d'improviser cet idiome petit nègre, ce qui vous permet de l'adopter même dans les dialogues (par contre, ça représenterait bien trop de travail d'inventer un dialecte futuriste plausible, comme le fait Burgess dans "Orange Mécanique" ; et, partant de là, il faudrait un sérieux entraînement pour arriver à improviser pendant les dialogues).

Voici un échantillon de dialogue possible :

Greg : Je brandis mon couteau devant la gorge du commie et lui ordonne de révéler les noms de ses petits copains.

Le MJ : Mois pas savoir quoi vouloir dire "petits copains". Vous parler nègre petit. Moi Clan des Disques Noirs. Vous, mecs cools être d'où ?

Greg : Hum... Nous venir Clan du Grand Ordinateur. Vous connaître Clan Commie ?

Le PJ : Hugh ! Moi croire avoir entendu parler de légendes commies. Eux vivre de l'autre côté grande mare ; ça être à plusieurs lunes de marche d'ici. Moi avoir entendu dire eux craindre un max... Toi piger ?

Les Dieux Sont Tombés sur la Tête

Le Clan des Disques Noirs traverse à l'heure actuelle une grave crise spirituelle. Une bande de dieux venus de l'Est a récemment débarqué dans le secteur en demandant poliment aux membres de la tribu de les adorer sans quoi les effectifs du clan risquaient de baisser considérablement.

Le panthéon des dieux de la tribu des Disques Noirs — les Twisted Sisters, les Dead Kennedys, T-Rex, Oingo boingo, AC/DC, U2, etc — est censé être un vaisseau lointain, le MTV. Ces dieux avaient pour habitude de communier régulièrement avec leurs adorateurs via des instruments de culte (chaîne Hi-Fi, écrans vidéos et lecteurs de compacts disques), mais, depuis la Chute, ils ne sont pratiquement plus venus rendre visite à leurs serviteurs.

Les nouveaux dieux, par contre, sont là en chair et en os, si vous me passez l'expression, et promettent au clan de se manifester de façon directe, immédiate et destructrice s'il ne se met pas à les adorer sur le champ. A vrai dire, ils laissent peu le choix aux sauvages, mais les traditionalistes du Clan prétendent que les anciens dieux seraient courroucés par cette trahison et qu'ils anéantiraient la tribu. Les indigènes les plus réalistes se sont convertis sans réticences, mais des voix tradi-

tionnalistes s'élèvent régulièrement pour promettre un destin tragique à ces nouveaux hérétiques.

Caractéristiques des Membres de la Tribu

	Mains Nues	Combat Armé	Bonus aux Dommages
Le fils du chef	17	17	+1
Les leaders des guerriers	15	15	+1
Les hommes de la tribu	12	12	—

	FORENDAGI	DEX	ADAP	APL	MEC	POUV
Le fils du chef	17	17	17	17	17	10
Les leaders des guerriers	15	15	15	15	15	10
Les hommes de la tribu	12	12	12	12	12	10
Les prêtres	9	9	9	9	9	17

Les Pouvoirs Mutants du Clan des Disques Noirs

Tous les hommes de la tribu ont des pouvoirs mutants latents qu'ils sont encouragés à réprimer. Ces pouvoirs sont "tabou" dans le Clan, sauf pour les prêtres du vaisseau MTV (chez qui ils sont considérés comme un don des dieux). Ces prêtres possèdent les mutations suivantes (il leur est interdit d'en faire usage plus d'une fois par jour) :

Pouvoir de Guérisseur : leur permet de guérir les blessés et de redonner aux neutralisés un statut de simple blessé.

Découverte du Mal : leur permet de repérer dans un rayon de quinze mètres tous les êtres vivants n'appartenant pas au Clan. Ils ont instantanément un ordre d'idée quant à la distance et la direction dans laquelle il faut chercher.

Auréole : permet pendant une heure d'entourer un objet quelconque d'un halo lumineux.

Sanctification de Gadgets : permet d'entourer tous les objets électroniques se trouvant dans un rayon de cinq mètres d'un léger halo phosphorescent qui se maintient une minute (utilisé pour bénir et repérer les appareils électroniques sacrés).

Au sein de la tribu, tout comme dans le Complexe Alpha, les pouvoirs mutants sont tabou. Les PJs qui utilisent de tels pouvoirs ou laissent penser qu'ils en possèdent seront considérés comme des sorciers du Mal et lapidés, brûlés vifs ou jetés dans un lac avec des sacs de cailloux accrochés au cou — à moins qu'ils n'arrivent à se faire passer pour des prêtres du MTV.

Indication de mise en scène : pourquoi les prêtres possèdent-ils des mutations aussi minables ?

Vous remarquerez que nous avons pris soin de donner aux prêtres des pouvoirs relativement peu utiles. Pourquoi ? Eh bien, même un Maître de Jeu aguerri s'apercevra que ce n'est pas de la tarte d'orchestrer une rencontre entre six Clarificateurs déliants et une centaine de sauvages bizarroïdes... Si en plus une partie des indigènes est capable de léviter, de projeter des boules de feu incandescentes et de rapetisser jusqu'à atteindre la taille d'une fourmi, vous perdrez tout contrôle sur la situation ! Cela dit, si vous vous en sentez, foncez ! Dotez tous les sauvages de pouvoirs farameux... on vous met au défi !



Les Motivations des Membres du Clan des Disques Noirs

Les violentes convulsions du MTV consécutives à la panne du pilote automatique ont été observées par un éclaireur du Clan. Le chef de la tribu a dépêché sur place une brigade de cent guerriers pour observer le "dieu malade" et voir si lui et ses serviteurs ne pourraient pas être massacrés (ou si vous préférez l'approche des "bons sauvages", pour prendre contact avec la divinité et lui offrir un culte au sein de la tribu).

A la base, les motivations des hommes de la tribu sont très simples : ils doivent suivre les ordres de leurs chefs ou bien mourir. Les cent guerriers sont répartis entre dix groupes, chacun dirigé par un leader (l'un d'entre eux ayant la direction générale de la troupe — le fils du chef). Tout le monde doit obéir aux ordres des leaders sous peine de mort.

Les hommes du Clan sont également motivés par la fierté : chacun veut faire la preuve qu'il est le guerrier le plus valeureux et le plus meurtrier de la troupe, car le chef récompense généreusement ceux qui se montrent courageux au combat et qu'ils gagnent le respect de la tribu.

Ces deux facteurs — la peur de l'autorité et l'orgueil — sont les principales motivations des guerriers qui partent au combat. S'ils se lancent à l'assaut tête baissée, c'est qu'ils craignent une mort certaine s'ils ne se plient pas aux ordres. Et s'ils courent allègrement au-devant d'une mort certaine, c'est en se disant qu'ils ont une petite chance d'en réchapper et de devenir de

riches héros avec un nombreux harem et des piles de vieux disques autour du cou.

Les membres de la tribu repartent au combat même s'ils ont été blessés : car si l'on peut accepter d'un guerrier évanoui ou amputé d'une jambe qu'il cesse de ramper vers l'ennemi, dans tous les autres cas, se dérober devant le combat est considéré comme lâche. Une bonne partie des hommes du clan seraient parfaitement capables de feindre un traumatisme paralysant, mais il leur faudrait pour le moins présenter une vilaine blessure en guise de preuve (**remarque** : vous voulez que les PJs fassent des prisonniers : les guerriers neutralisés font parfaitement l'affaire).

Un guerrier n'a le droit de dévaliser un cadavre que si c'est celui d'une de ses victimes (ou s'il a participé à la mise à mort). Cela fournit une motivation économique pour les prouesses guerrières. Les combattants aveuglés par l'appât du gain font des cibles faciles pour les PJs perspicaces.

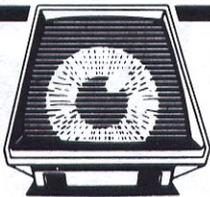
L'intelligence et la diplomatie sont relativement prises, bien qu'elles soient moins respectées que les vertus guerrières et considérées comme des attributs plutôt féminins ; il en va de même pour l'appât du gain. Comme la plupart des PJs, les hommes de la tribu préfèrent tirer d'abord et poser les questions ensuite... de sorte que les guerriers diplomates, réfléchis ou avides de biens matériels, risquent d'essayer d'entrer en contact avec les Clarificateurs seulement après les hostilités de rigueur. L'appât du gain sera un élément particulièrement déterminant si les PJs promettent d'offrir des armes et des gadgets technologiques aux guerriers en guise de récompense.

Quant à la piété, cette vertu n'était, dans le passé, que de peu de conséquence dans la vie pratique. Chaque équipe de guerriers comprend un prêtre, lequel n'est pas censé prendre part aux combats et n'est pas à proprement parler placé sous l'autorité du leader ou du fils du chef. Selon la tradition, ces prêtres sont censés conseiller ces responsables selon la volonté des dieux (précisons-le au cas où ça intéresserait quelqu'un).

Cependant, depuis l'arrivée de vrais dieux en chair et en os qui menacent de foudroyer incroyants et pécheurs, la foi a connu un certain regain. Si ça vous dit, un ou deux leaders d'équipes peuvent être des personnages extrêmement pieux et particulièrement sensibles à des gambits jouant sur la piété. Organisez une scène sur ce thème : ces pieux leaders et les prêtres font un terrible raffût et le fils du chef, un petit gars sensé et ambitieux, décide d'éviter d'offenser le dieu MTV, quitte à encourir la colère de son père.

Les traditionalistes de la tribu seront particulièrement impressionnés par les diffusion d'enregistrements audio-visuels (n'oubliez pas que c'était le moyen par lequel les anciens dieux communiquaient avec leurs adorateurs).

Les prisonniers ou les diplomates improvisés du clan feront des informateurs pleins de bonne volonté — ils parleront librement de n'importe quel sujet. Ainsi, tout le monde pourra profiter de votre brillant numéro de dialoguiste-petit-nègre et vous pourrez facilement glisser dans la conversation les éléments permettant d'enchaîner sur le Neuvième Episode (la présence des cafards mutants géants).



Neuvième Episode : Les Cafards Géants

Résumé de l'Episode

Les PJs tombent sur des cafards aussi grands que des paquebots et doués d'intelligence. Ces adorables bestioles cherchent des œuvres culturelles... Et vite ! Les PJs avisés s'efforcent de faire vite.

Les Nouveaux Dieux du Clan des Disques Noirs : les Montagnes qui Marchent

Voici ce que les hommes de la tribu ont à dire concernant leurs nouveaux dieux. Et ils s'ingénient à le communiquer aux PJs que ceux-ci leur prêtent ou non l'oreille.

"Il y a deux ou trois lunes, les Montagnes qui Marchent sont arrivées du soleil levant. Elles, grosses mâchoires brillantes, yeux comme mares, pattes comme arbres. Ferraille comme petit dieu là (il désigne le MTV). Beaucoup plus grandes.

"Montagnes qui Marchent visiter Clan des Disques Noirs, faire remue-ménage dans camp : beaucoup guerrier piétinés, teepees en miettes, beaucoup disques en morceaux. Ça craindre un max !

"Montagnes qui Marchent parler avec voix de tonnerre et langue fourchue, dire : "Bienvenue dans ce nouvel âge de paix et de prospérité ! Adorez vos nouveaux maîtres et vos misérables vies seront épargnées". Clan des Disques Noirs coopérer un max ! Beaucoup prières !

"Montagnes qui Marchent beaucoup intéressées par objets sacrés de tribu. Elles dire : "Apportez-nous des œuvres culturelles. La cul-

ture nous passionne tellement, est-ce que vous ne cacheriez pas des Renoir ou du Proust ?"

"Nous pas savoir quoi être Renoir et Proust. Montagnes qui Marchent prendre tous nos objets sacrés et dire : "Allez en chercher d'autres et amenez-les nous".

"Vous avoir Renoir et Proust ? Vous avoir beaucoup objets sacrés, bon plan ! (il montre du doigt les gadgets technologiques). Nous conduire vous vers Montagnes qui Marchent ; elles vraiment cool, elles se la donner un max, vous piger ?"

Le Point Culminant de Toute l'Aventure : Rencontre des Clarificateurs et des Cafards Mutants Géants

Les Montagnes qui Marchent et les Jaggernaths Géants des photos documentaires des Forces Armées ne font qu'un, bien entendu. Les PJs tombent pile sur ce qu'ils cherchaient.

La rencontre peut prendre une de ces trois formes :

1. Les PJs, suivant les ordres de l'Ordinateur, partent à la recherche des Jaggernaths Terrestres et les trouvent.
2. Les PJs campent un moment sur place et ce sont les cafards qui viennent leur rendre visite.
3. Les PJs tournent les talons et partent en courant vers le Complexe Alpha. Les cafards les poursuivent et les interceptent.

Au fond, peu importe comment les Clarificateurs font connaissance avec les cafards géants. Peut-être

les PJs méritent-ils des félicitations s'ils se lancent à la poursuite des cafards, et peut-être méritent-ils l'exécution sommaire s'ils tournent les talons et fuient devant eux... Mais c'est égal : vous voulez surtout clore l'aventure sur cette rencontre culminante avant de renvoyer les Clarificateurs vers le Complexe Alpha.

Inutile de vous donner le moindre indice de compétence concernant les cafards géants : disons que même une attaque nucléaire directe ne les ébranlerait sans doute pas. Si les PJs font les malins, ils seront piétinés. Fin de l'aventure !

Malgré la taille et la puissance impressionnantes des cafards géants, cet épisode sera purement diplomatique. Les Clarificateurs veulent en sortir vivants et retourner au Complexe Alpha. Les insectes veulent des œuvres culturelles. Si les PJs leur promettent d'aller en chercher sur le champ et de les leur ramener aussitôt, les cafards les laisseront filer.

Ces adorables bestioles ont horreur de l'eau et ne poursuivront donc pas les PJs jusqu'au Complexe Alpha. A partir du moment où nos héros entrent dans l'océan, ils sont sauvés. Enfin, du moins pour cette aventure ! Car il est tout à fait possible que l'Ordinateur leur ordonne de repartir exécuter les cafards pour trahison ou d'aller leur porter des œuvres culturelles... mais c'est là une autre histoire !

Période de Transition

Suite à leur rencontre avec les guerriers du Clan des Disques Noirs, les PJs apprennent l'existence des "nouveaux dieux". Est-ce qu'ils signalent cette information à l'Ordinateur ? Si c'est le cas, leur Ami leur demande d'enquêter (sinon, ce sont les cafards qui viennent enquêter sur les PJs !)



Si ce n'est pas déjà chose faite, l'utilibot finit par arriver à réparer le MTV. Il lui fait ingurgiter un compte-rendu des événements survenus depuis sa panne. Lucky fait ses plus plates excuses et promet qu'à l'avenir il s'abstiendra d'escalader des falaises.

Le temps passe. Laissez faire aux joueurs tout ce qui peut leur passer par la tête — causer avec les hommes du clan, partir à la recherche des cafards géants, fuir vers le Complexe Alpha, et autres... Hochez la tête d'un air sérieux et faites comme si leur survie dépendait du moindre détail de leurs décisions. Cette période de transition doit durer environ cinq minutes, juste assez pour que la rencontre avec les cafards ne s'enchaîne pas trop vite sur celle avec le Clan des Disques Noirs.

Une fois que les joueurs ont eu le temps de souffler un peu, vous pouvez leur balancer les nouveaux dieux dans les pattes.

Mise en Scène de la Rencontre avec les Cafards Géants

Les premiers indices de l'approche des cafards sont un bruit de pas résonnant comme un roulement de tonnerre et une sorte de mini tremblement de terre. Après quoi deux insectes de la taille d'un terrain de foot se profilent au-dessus des arbres et se dirigent rapidement vers le MTV. Il serait vain de fuir. Les insectes ignorent patiemment toutes les attaques.

Très vite, les cafards se dessinent au dessus du MTV et une voix tonitruante retentit : "Excusez-moi, est-ce que vous auriez une minute ?"

Si les PJs se tiennent tranquilles un dialogue s'engage. S'ils s'obstinent à fuir, un des cafards géants saisit délicatement le MTV à l'aide d'une de ses pattes habiles et répète la question sous l'œil de son collègue. S'il n'obtient pas de réponse, il commence à arracher une à une les pattes du MTV en expliquant gentiment que toute résistance serait vaine.

Si, pour une raison ou une autre, les PJs refusent obstinément d'adresser la parole aux cafards géants, l'Ordinateur peut leur en donner l'ordre... Ou bien, vous pouvez vous énerver, auquel cas le MTV est écrasé comme une coquille de noix et c'est la fin de l'aventure.

Une fois le dialogue engagé, les insectes formulent clairement leur demande :

"Nous sommes positivement désolés de vous déranger, mais nous sommes à la recherche d'œuvres de Renoir et de Proust. Auriez-vous vu ces grands hommes dans le secteur ? Nous aimerions tellement leur parler !"

De l'Origine des Cafards Géants

Ces insectes monstrueux sont les descendants de spécimens expérimentaux issus d'un laboratoire de l'Université de Fordham, produits de manipulations génétiques et d'une éducation poussée en matière de lettres classiques. Lors du grand cataclysme, ces cafards et leurs rejetons nouveau-nés s'échappèrent du laboratoire et atterrirent vaillamment dans un HLM abandonné du quartier Sud du Bronx. Les parents attrapèrent une maladie incurable, mais avant de mourir, ils pressèrent leurs enfants de sortir de la ville et de faire des études convenables.

Les géants que rencontrent les PJs ne sont autres que ces enfants, qui ont bien grandi au cours des deux siècles écoulés depuis le Cataclysme. Leur taille augmentant sans cesse, ces "enfants" furent bientôt obligés de quitter la ville et de se faire à la vie dans la nature.

N'ayant pas joui des avantages de leurs parents, on ne leur a jamais appris à lire, ils n'ont jamais vu les tableaux des grands maîtres, vu un opéra ou goûté de grands vins et ne savent absolument pas si la salade doit se servir avant ou après la soupe. Bref, leur éducation souffre de graves lacunes et, pour respecter les



Clarificateurs intrépides (et légèrement stupides) arrêtant un cafard comme au nom de l'Ordinateur...

dernières volontés de leurs parents, ils cherchent ardemment à remédier à cette situation. Emouvant, non ?

Ainsi donc, depuis deux siècles, ces insectes géants assoiffés de Culture terrorisent tout le continent Nord Américain.

Et Maintenant, où de Malheureux Clarificateurs Rouges Pourront-ils bien Trouver des Oeuvres d'Art pour nos Pauvres Monstres ?

Les Clarificateurs ont certainement un peu peur des insectes géants. Si l'on prend les critères culturels de la vieille Europe, l'éducation des PJs est, malheureusement, elle aussi pleine de lacunes. Que peuvent donc faire les agents de l'Ordinateur ?

• **Jouer franc jeu et avouer qu'ils n'ont présentement aucun Proust sous la main** : les cafards se montrent assez insistants : "Vous devez bien avoir un

truc culturel dans le secteur, allez nous le chercher sans quoi nous serons obligés de vous écraser..."

• **Prétendre qu'ils ont bien des œuvres de Proust, mais dans le Complexe Alpha, et qu'ils se feraient un plaisir de repartir très très vite là-bas pour les ramener immédiatement aux insectes** : les cafards géants sont des âmes simples et remarquablement crédules (d'ailleurs, vous le seriez peut-être si vous aviez la taille d'un paquebot !). Dès l'instant que les PJs leur promettent de revenir les trouver au même endroit, avec des œuvres culturelles dans un délai de tant de jours, les cafards les laissent volontiers filer et se mettent à attendre patiemment leur retour. Si nos héros ne reviennent pas, les insectes hocheront la tête en marmonnant des paroles inintelligibles sur la perfidie des humains et repartiront ailleurs, toujours à la recherche de culture.

• **Menacer les cafards des représailles qu'exercerait le Complexe Alpha si ses loyaux ressortissants n'étaient pas libérés sur le champ** : il est difficile de



déchiffrer la moindre expression sur le "visage" des cafards géants, mais ils ne semblent pas particulièrement impressionnés !

- **Appeler l'Ordinateur par radio et demander l'intervention d'une escadrille aérienne** : les cafards mutants sont aussi invulnérables que tous les monstres géants classiques. Ils attendent que les tirs de barrage et les obus des forces aériennes se soient tus, et ils répètent calmement leur demande.

- **Essayer de faire passer pour des œuvres de caractère culturel des programmes de loisir bidon destinés aux masses du Complexe Alpha (comme les vidéos de Teela-O-MLY) ou d'autres produits audio-visuels (cassettes de multicorder ou autre)** : allons donc ! Ces cafards ont peut-être été élevés dans le Sud du Bronx, mais ils savent reconnaître des œuvres culturelles quand ils en voient ! Leurs parents ont tout de même été à Fordham ! Les insectes

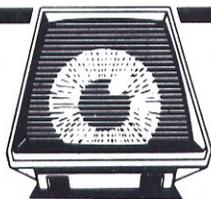
acceptent donc poliment tout ce que les PJs leur offrent, mais ils ne laissent pas filer nos héros tant que ces derniers ne leur promettent pas de leur ramener de vraies œuvres culturelles !

Il existe des milliers d'autres réactions possibles, mais si nos intrépides Clarificateurs ne promettent pas aux insectes de leur procurer des trucs culturels, ils sont des hommes morts. Il se trouvera peut-être des joueurs pour inventer des stratégies bizarres, comme d'offrir leur collaboration aux cafards dans leur quête universelle de culture classique, mais vous n'aurez plus à vous occuper de leurs personnages jusqu'à la fin de votre aventure ! Peut-être bien qu'il existe un moyen pour venir à bout de deux cafards de la taille de terrains de foot, mais je veux bien être pendu si j'en trouve un !

Transition avec le Dernier Episode

Une fois que les PJs leur ont promis de leur rapporter rapidement des œuvres culturelles, les insectes les remercient avec gratitude et effusion et les laissent poursuivre leur route. Le voyage retour vers le Complexe Alpha peut se dérouler sans incident, à moins que vous ne sentiez que, vraiment, les PJs ont besoin de quelques pannes ou anomalies de fonctionnement. Lorsque le MTV arrive aux installations de tests sur véhicules, une escorte de gardes de R&C y attend les Clarificateurs. Ces derniers, les robots et tous les enregistrements vidéo relatifs à la mission, fournis soit par le multicorder soit par le pilote automatique, sont directement embarqués vers la salle de briefing pour une séance de débriefing.

Si les PJs refusent obstinément de coopérer avec les gentils cafards, passez directement au charmant service funéraire Alphaïen du dernier épisode !



Dixième Episode : pour en Finir avec l'Aventure

Résumé de l'Episode

L'aventure prend fin.

Si Quelqu'un Arrive à s'en Sortir Vivant...

... Le débriefing se déroule dans la pièce où s'était tenu le briefing ; tous les citoyens et les machines douées d'intelligence qui ont participé à la mission y sont présents. Même Lucky peut répondre aux questions grâce à un système radio. Les mêmes officiers de briefing se tiennent sur l'estrade (Peter-I et Ness-J), en revanche, Num-O a été remplacé par un autre représentant de R&C. Meg-O-FUN-2, l'employé des entrepôts de PLI et Samson-V-RIN-4, le responsable de R&C, ont également pris place sur l'estrade et chacun serre dans ses mains une épaisse liasse de formulaires... Et, bien entendu, n'oublions pas l'Ordinateur !

Les PJs se tiennent alignés devant l'estrade. Peter-I jette un regard à ses papiers, puis à l'équipe.

"Je constate que le leader de mission Grumble-V n'est pas parmi nous. Est-ce que son remplaçant en titre peut nous donner un rapport de mission ?"

Un rapport de mission se compose d'un bref récapitulatif des objectifs et de remarques précisant si oui ou non ils ont été atteints. Si aucun leader n'a été officiellement choisi, Peter-I prend un Clarificateur au hasard et lui demande un rapport.

Si le PJ se met à bafouiller maladroitement, l'officier lui suggère sèchement de passer aux objectifs de mission, lui demandant, pour chacun d'eux, s'il a été atteint. Au cas où les PJs l'auraient oublié, Peter-I leur rappelle que ces objectifs ont été modifiés à plusieurs reprises depuis l'arrivée de la mise en alerte (voir l'épisode du briefing et celui qui suit la traversée du bras de mer). Puis il annonce :

"Quelqu'un veut-il apporter des amendements ou des corrections à ce rapport ? Parlez maintenant ou bien il sera enregistré que vous êtes d'accord avec la version des faits de votre leader en titre."

C'est maintenant que les Clarificateurs qui désapprouvent le rapport tel qu'il a été présenté doivent prendre la parole, s'ils ne le font pas, on considérera qu'ils acceptent le rapport en tant que relation exacte

de la vérité ; et si, ultérieurement, il est prouvé que ce rapport était inexact ou trafiqué, tous les membres de l'équipe qui l'ont approuvé seront tenus pour également responsables des fautes commises.

Peter-I commence par interroger rapidement les Clarificateurs sur la disparition de Grumble-V. Si des indices suffisants ou des preuves relatives aux circonstances sont apportées pour mettre en évidence la trahison de Grumble-V, les PJs ne sont pas sanctionnés (et ceux qui, le cas échéant, peuvent apporter la preuve qu'ils ont exécuté ce traître sont même récompensés) ; par contre, si aucune explication satisfaisante n'est fournie sur la disparition de l'ex-leader, tous les membres de l'équipe sont jugés coupables d'abandon de poste (ce qui vaut à chacun une amende allant de 50 à 100 crédits).

Peter-I passe ensuite en revue les divers objectifs de la mission et observe dans quelle mesure ils ont été atteints. Il sermonne sévèrement l'équipe pour n'avoir pas retrouvé le groupe de Clarificateurs disparus et son matériel, mais cela n'a aucune retombée officielle pourvu que le principal objectif de la mission ait été atteint (l'identification des Jaggernaths Terrestres Géants). L'officier pose encore quelques questions destinées à clarifier les points les plus incroyables du rapport, une ou deux fois, il fronce les sourcils, puis il demande aux Clarificateurs de remettre un rapport officiel à l'Ordinateur dès que le briefing sera terminé. Si le

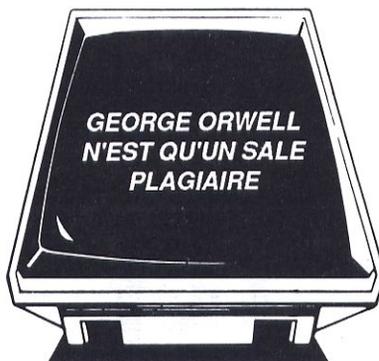
principal objectif de mission a été atteint, chaque PJ reçoit un point de confiance et un bon pour un stage de perfectionnement (soit deux points de compétence à investir dans la discipline de son choix).

Après quoi, Peter-I s'enfoncé confortablement dans son siège et se détend. Ness-J se lève d'un bond et commence à haranguer les PJs sur le thème de leur manquement à capturer, à interroger et peut-être à exécuter le Clan des Disques Noirs dans son ensemble. Il fait des commentaires sarcastiques sur la "sagesse" dont ont fait preuve les Clarificateurs en évitant d'affronter les cafards géants — "seuls des Clarificateurs particulièrement zélés tels que vous pouvez fuir de la sorte devant le danger !". Tout cela est purement spectaculaire et si les PJs revenaient au Complexe Alpha avec un guerrier de la tribu fait prisonnier, Ness-J se contenterait d'une brève félicitation ("Vous avez fait mieux que je n'aurais pensé...") et d'offrir à chacun une prime de 50 crédits.

Vient ensuite le tour de Meg-O-FUN qui lit la liste du matériel attribué à l'équipe et note tout ce qui a été endommagé ou perdu pendant la mission. Des articles peuvent avoir disparu pour bien des raisons :

- Laisés sur place dans les installations de tests sur véhicules en raison du taux de remplissage déjà dépassé du MTV (quelqu'un écope d'une amende et de réprimandes)
- Robots égarés ou endommagés (vous pouvez préparer de grosses amendes, à moins que les PJs aient été contraints de les sacrifier pour accomplir leur devoir).
- Appareils donnés (en récompense ou pour faire du troc) aux membres du Clan des Disques Noirs — ou aux cafards géants. Peter-I annonce que ce sera à PDH & CM de payer l'amende dans le cas où la perte de ces objets aurait contribué au succès de la mission.
- Matériel non récupéré lors de pertes d'hommes (qu'il s'agisse d'auxiliaires Infrarouges, de PJs ou de Grumble-V). Cela vaut aux PJs une distribution d'amendes (en attendant les résultats de l'enquête dans le cas de Grumble-V).

C'est ensuite Samson-V qui se lève, lit la liste des articles expérimentaux attribués à l'équipe et réclame les rapports de tests. Les citoyens qui n'ont pas testé les leurs sont réprimandés et reçoivent une amende de 25 crédits. Ceux qui ont perdu ou endommagé les appareils dont ils étaient responsables doivent en plus payer le remplacement des dits appareils (autrefois dit une somme rondelette lorsqu'il s'agit, par exemple,





de l'armure ou du générateur de plasma. Si certains articles ont été endommagés ou perdus dans un effort pour mener à bien la mission, Peter-I proposera peut-être que leur remplacement soit financé par les fonds de PDH & CM. Les dommages subis par le MTV et les combinaisons de cosmonautes seront évalués et le coût des réparations réparti entre les survivants de l'équipe - soit, par tête, une amende allant de 100 à 500 crédits (si les PJs ont signé le mauvais formulaire, c'est Zim-R qui paie).

Si à un moment quelconque du briefing, un Clarificateur met en doute un rapport d'un de ses collègues, Peter-I soumet chacun des opposants à un interrogatoire serré et demande aux autres PJs, aux PNJs et aux robots des témoignages contradictoires ou corroborants. L'Ordinateur passe instantanément en revue les enregistrements du multicorder, et les cassettes témoins des communications et diffuse les passages intéressants à l'intention des officiers de briefing (ami Maître de Jeu, ce sont vos souvenirs de la partie qui constituent les enregistrements au multicorder des événements de la mission). On convoque sur place des experts de la Sec Int pour un examen des faits avec sérum de vérité ou détecteur de mensonge. Les charges de trahison sont enregistrées et débattues lors d'une audience formelle, une fois le dé-briefing terminé.

Et enfin, Peter-I résume une dernière fois le rapport de mission, félicite les PJs s'ils ont fait du bon travail ou leur passe un savon s'ils ont bâclé la mission... et le débriefing est officiellement clos. Le cas échéant, s'ouvrent alors les audiences solennelles pour trahison. Les Clarificateurs peuvent s'être accusés mutuellement ou l'avoir été par l'Ordinateur à la suite de son passage en revue des différents rapports et enregistrements. Chaque accusé a le droit de prendre la parole pour assurer sa défense ou demander l'indulgence de l'Ordinateur. Si on en vient aux armes et que l'audience dégénère en séance d'exécutions sommaires, un écran blindé de Flexiplast à l'épreuve des balles tombe brutalement devant l'estrade, protégeant ainsi les officiers de briefing qui observent la scène avec intérêt, prenant de temps à autres des paris sur l'issue des combats. Lorsque les nuages de fumée retombent, l'Ordinateur et Peter-I prononcent un jugement sans appel sur les charges de trahison et livrent leur sentence.

Une fois le briefing et l'audience terminés, Peter-I annonce aux autres officiers de briefing, aux robots, et aux auxiliaires Infrarouges qu'ils peuvent disposer et demande aux seuls PJs de rester dans la salle. Lorsque les autres personnages sont sortis, il appuie sur un bouton situé sous son bureau et un curieux bourdonnement se met à résonner dans la salle. L'officier explique qu'il s'agit d'un dispositif qui paralyse tous les communicateurs électroniques dans la pièce. Il félicite personnellement les PJs pour avoir identifié les Jagernaths Terrestres Géants et leur livre la véritable raison d'être de leur mission (la découverte d'objets non identifiés sur les photos de surveillance et la conspiration de R&C et de PDH & CM visant à mettre les Forces Armées dans l'embarras).

"Maintenant que vous êtes tous au courant de ce complot, explique-t-il, vous voilà également passibles d'exécution sommaire (il ricane) : je suis donc certain que vous ne répéterez à personne ce que je viens de vous confier. Je tenais simplement à vous remercier personnellement, à vous informer qu'une prime de 200 crédits sera versée sur vos comptes — avec les remerciements de PDH & CM — et à vous rappeler que je dispose de preuves permettant d'incriminer chacun d'entre vous... Cela dit, vous pouvez compter sur moi si, dans le futur, vous avez besoin d'un service."

Peter-I s'apprête à sortir, se ravise et, se tournant vers les PJs :

"A propos, qui est votre ami ?"

Si les PJs disent : "Peter-I", bonne réponse ; l'officier leur adresse un clin d'œil, agite la main et sort. S'ils répondent "L'Ordinateur", tout faux ; Peter-I secoue la tête, grommelle : "Quelle bande de bleus !" et sort. Lorsqu'il quitte la pièce, l'étrange bourdonnement cesse.

Si Personne ne Revient Vivant au Complexe Alpha

Si la mission se termine sur un désastre — si les PJs se trouvent à court de clones ou si, lassé par l'aventure, vous leur faites arriver un terrible accident — l'annonce suivante et faite lors du communiqué d'informations du matin suivant :

(La caméra montre au premier plan une plaque gravée où l'on peut lire :

AUX COMPAGNONS MARTYRS DE LA PATRIE tandis que la voix du commentateur parle d'"un nouveau sacrifice héroïque de serviteurs dévoués de l'Ordinateur et du Complexe...")

(Changement de plan, on aperçoit maintenant à l'arrière plan des silhouettes se pressant autour du monument et déposant des poupées de Teela O'Malley contre une couronne mortuaire faite de fils électriques de couleur et de circuits intégrés : la voix poursuit (pour les mentions en capitales, prenez un ton mécanique et bourdonnant) :

"...Des clones affligés par le deuil viennent se recueillir à la mémoire de CENSURÉ POUR RAISONS DE SÉCURITÉ — et CENSURÉ POUR RAISONS DE SÉCURITÉ, les héros qui ont laissé la vie dans une opération de CENSURÉ POUR RAISONS DE SÉCURITÉ — CENSURÉ POUR RAISONS DE SÉCURITÉ, le cycle diurne dernier.

(La caméra effectue un zoom sur le visage douloureux d'un clone et juste au moment où ce visage devient reconnaissable, des motifs à caractère hypnotique commencent à clignoter sur l'écran, le commentateur poursuit :)

"De telles tragédies sont évitables. N'oubliez pas : restez sur vos gardes..."

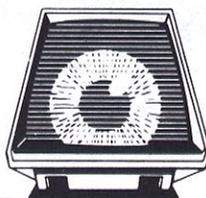
(Arrêt sur image, zoom sur un détail de l'arrière plan à demi caché par un visage : une des poupées Teela-O-MLY vient de lever le bras, elle tient un laser miniaturisé)

"Ne faites confiance à personne..."

(Changement de plan : on voit les visages grimaçant de douleur et de surprise)

"Gardez votre laser à portée de main !"

(Fin du programme).





PARANOIA COLLECTION

LES COMPLEXITES DU COMPLEXE ALPHA

Un briefing inhabituellement inquiétant, une lutte désespérée contre une bande de communistes invisibles, des tonnes d'équipements expérimentaux presque au point, une virée à l'Extérieur (excitante et probablement sans retour), une bande de robots méchamment dégingués et un apocalyptique combat contre le pire des méchants sorti tout droit de la SF à quatre sous. Vous voyez le genre... : la routine ! Une aventure de 48 pages.

PARANOÏA AIGUË (supplément de règles)

Enrichissez vos campagnes de *Paranoïa* à l'aide de PJs robots, de tests de santé mentale, de suppléments biochimiques et de nouvelles sociétés secrètes ! Un livret plein d'illustrations, de moniteurs informatiques délirants et de bottes de Clarificateurs encore fumantes. Comprend aussi un large éventail de scénari d'aventures, allant de l'épopée complète à la mini-aventure.

80 pages d'anthologie regroupant des règles additionnelles et des aventures fabuleuses !

BLUES EN JAUNE POUR UNE BOÎTE NOIRE

"Peut-être la meilleure des aventures de jeu de rôle jamais écrite dans ce style..."

— Dragon Magazine n° 106

Lauréat du H.G. Wells Award for Best Roleplaying Adventure en 1985

Cocktail composé de rock vidéos, de guerriers punks armés de gadgets de pointe, d'un nombre alarmant de bons d'exécution et d'une mystérieuse boîte noire... Vous y trouverez plein de manières nouvelles et originales de réduire vos Clarificateurs en une épaisse bouillie jaunâtre.

48 pages d'aventures écrites par John M. Ford, lauréat du World Fantasy Award.

ON NE VIT QUE SIX FOIS

Un Grand Programmeur a disparu ! Il paraît qu'il est à l'Extérieur et qu'il s'est converti à une sagesse toute orientale. Un certain "Rambo" épris de violence et de justice expéditive (comme vos clarificateurs) est à ses trousses. Le retrouverez-vous avant lui ? C'est préférable a dit l'Ordinateur ...

Une aventure de conception 100% française de 48 pages.

LES BLEUS DU SECTEUR MIT (livret de campagne complet)

Une façon totalement nouvelle de jouer à *Paranoïa* ! Les joueurs incarnent de glorieux Agents Bleus de la Sécurité Interne au lieu de minables Clarificateurs d'accréditation Rouge. La Sec Int dote ses troupes d'armures d'une efficacité redoutable, les PJs ne peuvent donc plus s'entretuer... ou plus exactement, il leur faut pour cela dénicher des preuves et obtenir des bons d'exécution. Et ils doivent de plus faire face à la routine du Complexe Alpha : commies, mutants, criminels, racailles diverses et espions armés d'engins nucléaires tactiques.

64 pages de campagne et 20 figurines cartonnées tout en couleur capables de tenir debout par leurs propres moyens.

DES CLONES DANS L'ESPACE

Décompressions explosives ! Merveilles et mystères du vide galactique ! Horribles monstres aux yeux globuleux et au fort accent écossais s'appêtant, la bave aux lèvres, à envahir la planète terre et à enlever les citoyennes du Complexe Alpha ! Une grandiose scène de bataille dans l'espace se jouant à l'aide de capsules de canettes et de kilomètres de ficelle !

Tout cela et bien plus encore dans ces 48 pages d'aventures !

L'ORDINATEUR FRAPPE TOUJOURS DEUX FOIS

Des magiciens ? Des hommes-lézards ? Un donjon ? Dans *Paranoïa* ? C'est pas normal, ça. Votre troupe de joyeux Clarificateurs va les renvoyer d'où il sont sortis, n'est-ce pas ? Ce n'est pas difficile...

Quelqu'un diffuse des chansons subversives par le système de sonorisation publique ? Il faut trouver qui c'est ? Dans les égouts ? Même si ça risque d'être saillant ? Du moment que c'est dangereux, c'est un boulot pour vos courageux personnages.

Une double aventure de 96 pages dont un livret de chansons à la mode (de *Paranoïa* !).

ENVOYEZ LES CLONES

Quelqu'un s'amuse à fredonner de vieilles rengaines séditeuses sur le système de sonorisation publique du Complexe Alpha. Les Clarificateurs sont chargés de traquer les traîtres commies responsables de l'opération à travers... les égouts ! Tout au long de leur route, ils seront bercés par les doux refrains de classiques tels que "J'suis un mec du Complexe Alpha".

Une aventure de 48 pages et un magnifique Song Book du Complexe Alpha !

PRESSEZ LES ORANGES

Le Grand Programmeur Nevo-U-MYN vous a choisis pour défendre son titre lors du Tournoi des Grands Programmeurs. Cette année, la compétition devrait être plus serrée que jamais : des équipes venues de 211 secteurs du Complexe Alpha luttent pour obtenir le glorieux trophée tant convoité du Cendrier du Hilton. Vous participerez. Et vous vaincrez... sans quoi vous risquez de mettre Nevo-U-MYN très en colère et mettre en colère un Grand Programmeur n'est pas la chose la plus intelligente qu'on puisse faire !

Une formidable aventure de 32 pages !



Version Française par Jeux Descartes. Tous droits réservés.



**JEUX
DESCARTES**

NOTES

TABLE DES ATTRIBUTS

Score d'Attribut	Indice d'Attribut	Bonus
1-3	0	0
4-6	1	0
7-10	2	0
11-13	3	0
14	3	1
15-17	4	1
18	5	1
19-20	5	2

TABLE DES CAPACITES DE TRANSPORT

Score de Force	Capacité de Transport en kilogrammes
1-12	25
13	30
14	35
15	40
16	45
17	50
18	55
19	60
20	65

TABLE DES SERVICES

Résultat du Jet	Service
1-2	Sécurité Interne
3-4	Services Techniques
5-8	PDH & Contrôle Mental
9-11	Forces Armées
12-14	Production Logistique & Intendance
15-16	Service de l'Énergie
17-18	Recherche & Conception
19-20	Unité Centrale de Traitement

TABLE DES COMPETENCES

ASSOCIEES AUX SERVICES

Compétences pour lesquelles les Clarificateurs peuvent recevoir une formation spéciale via leur service.

Sécurité Interne

Matraque
Mains Nues
Interrogatoire
Intimidation
Armes Laser
Sécurité
Surveillance

Services Techniques

Logique Spécieuse
Utilisation & Maintenance d'Automobile
Utilisation & Maintenance de Transbot
Utilisation & Maintenance de Docbot
Utilisation & Maintenance d'Utilibot
Utilisation & Maintenance de Frotbot
Electronique
Mécanique

Préservation et Développement de l'Habitat & Contrôle Mental

Fayotage
Duperie
Falsification
Eloquence
Utilisation & Maintenance de Docbot
Chimiothérapie
Médecine

Forces Armées

Grenade
Armes de Corps à Corps Primitives
Mains Nues
Motivation
Armes Laser
Armes à Projectiles
Utilisation et Maintenance de Vautour
Démolition
Survie

Production Logistique et Intendance

Corruption
Baratin
Falsification
Connaissance des Réseaux Publics
Utilisation & Maintenance d'Utilibot
Manipulations Biologiques

Service de l'Énergie

Logique Spécieuse
Connaissance des Réseaux Publics
Utilisation & Maintenance d'Utilibot
Chimie
Electronique
Mécanique
Energie Nucléaire

Recherche & Conception

Utilisation & Maintenance d'Utilibot
Manipulations Biologiques
Analyse
Recherche d'Informations
Electronique
Mécanique

Unité Centrale de Traitement

Baratin
Intimidation
Motivation
Psychoscopie
Sécurité
Analyse
Recherche d'Informations

Ce document vous est gracieusement fourni par l'Ordinateur. Il suffit de le découper suivant la ligne pointillée pour le détacher du reste du livret. ATTENTION : la destruction de biens de l'Ordinateur relève de la trahison !

TABLE DES SOCIÉTÉS SECRÈTES

Résultat du Jet	Société Secrète
1	Anti-Mutants
2	Dingues de l'Ordinateur
3	Communistes
4	Corpore Metal
5-6	Léopards de la Mort
7-8	Première Eglise du Christ Programmeur
9	Destructeurs de Frankenstein
10	Libre Entreprise
11	Humanistes
12	Illuminati
13	Mystiques
14	Pro-Tech
15	Psion*
16	PURGE
17	Romantiques
18-19	Club Sierra
20	Autres (voir votre Maître de Jeu pour plus de détails ou bien relancez le dé)

*Relancez le dé, à moins que votre personnage ne possède l'un des pouvoirs mutants suivants : Pénétration Mentale, Empathie, Champ Energétique, Lévitacion, Foudre Mentale, Précognition, Pyrokinésie, Télékinésie, Transe Téléportatrice.

TABLE DES POUVOIRS MUTANTS

Résultat du Jet	Pouvoir Mutant
1	Contrôle de l'Adrénaline
2	Charme
3	Pénétration Mentale
4	Electrochoc
5	Empathie
6	Champ Energétique
7	Hypersens
8	Lévitacion
9	Empathie envers les Machines*
10	Adaptabilité Nutritionnelle
11	Intuition Mécanique
12	Foudre Mentale
13	Mimétisme
14	Précognition
15	Pyrokinésie
16	Régénération
17	Télékinésie
18	Télépathie
19	Transe Téléportatrice
20	Vision Radiologique

*Le fait de posséder ce pouvoir expose à une exécution immédiate

RECAPITULATIF DES COMPETENCES

COMPÉTENCES D'AGILITÉ

Épée de Force : C'est une compétence de combat. Utilisez l'indice correspondant chaque fois que votre personnage essaiera de pourfendre un adversaire avec cette arme.

Grenade : Encore une compétence de combat. Lorsque vous lancez une grenade contre une cible donnée, faites un jet contre l'indice correspondant pour voir si elle a bien suivi la trajectoire prévue. Si vous obtenez un 20, c'est peut-être que vous avez lancé la goupille et non la grenade... BOOM !

Neuro-Fouet : Toujours une compétence de combat... Mais aussi une arme très redoutable !

Armes de Corps à Corps Primitives : On dit à mots couverts (les rumeurs relèvent de la trahison) qu'à l'Extérieur, il existerait des gens qui, n'ayant pas profité de l'éducation que l'Ordinateur fournit généreusement aux citoyens Alphaïens, ressemblent aux hommes des cavernes et utilisent encore des armes désuètes appelées "couteaux", "épées", "matraques" et autres... Dans le Complexe Alpha, de telles armes sont rares ; mais le personnel des Forces Armées apprend parfois à s'en servir.

Matraque : La Sécurité Interne s'en sert pour tout et n'importe quoi. Cette arme, ressemblant assez à celle qu'utilisent nos policiers, est particulièrement pratique pour faire marcher droit la racaille Infrarouge.

Mains Nues : Autrement dit ce à quoi vous en êtes réduit lorsque vous n'avez ni épée, ni neuro-fouet, ni matraque à portée de main.

COMPÉTENCES D'APLOMB

Notez que vous ne pouvez utiliser aucune de ces compétences (sauf la Falsification) contre d'autres personnages joueurs.

Fayotage : Art d'entrer dans les bonnes grâces de vos supérieurs.

Corruption : Art d'entrer dans les bonnes grâces d'à peu près n'importe qui. Signalons au passage qu'utiliser cette compétence relève de la trahison.

Duperie : Art de persuader quelqu'un de vous laisser faire ce que vous voulez alors qu'à coup sûr il ne le devrait pas.

Baratin : Ressemble beaucoup à la Duperie ; seulement, il vous faut parler et agir vite... et surtout espérer que vous pourrez prendre la tangente sans tarder. Si vous dupez quelqu'un, il peut très bien ne jamais s'en apercevoir mais si vous le baratinez, ça finira par arriver (avec un peu de chance, vous serez déjà loin).

Falsification : Les démarches pour obtenir ces maudits bons d'exécution sont parfois tellement ardues que ça n'en vaut pas la peine... D'un autre côté, l'utilisation de la Falsification relève de la trahison.

Interrogatoire : Art d'arracher à la racaille commie mutante des informations intéressantes.

Intimidation : Cette compétence ne vous fait pas à proprement parler entrer dans les bonnes grâces de vos inférieurs, mais elle peut vous assurer leur coopération.

Motivation : Cette compétence de commandement vous permet d'amener les gens à faire vos quatre volontés et même à penser que c'est une bonne idée !

Eloquence : Excellente méthode pour amener toute une foule de gens à faire vos quatre volontés.

Psychoscopie : Compétence généralement utilisée pour savoir si quelqu'un ment ou dit la vérité.

Logique Spécieuse : La Duperie ne prend ni avec les robots ni avec les ordinateurs, car ces intelligences artificielles sont trop logiques. Face à elles, si vous voulez parvenir à vos fins, vous devez élaborer des raisonnements parfaitement cohérents mais basés sur des postulats incomplets ou fallacieux.

COMPÉTENCES DE DEXTÉRITÉ

Armes Laser, Énergétiques, à Aire d'Effet ou à Projectiles : Ces compétences vous permettent d'utiliser différents types d'armes. Elles vous servent également lorsque ces armes tombent en panne et que vous tentez de les réparer.

Armes de Jet Primitives : Équivalent de la compétence en Armes de Corps à Corps Primitives mais pour arcs, flèches, pierres, canettes de bière, etc...

Armes de Véhicules (Tir, Aire d'Effet, et Lancement) : Ces compétences vous permettent d'utiliser des armes montées sur véhicule.

COMPÉTENCES DE SENS DE LA MÉCANIQUE

Connaissance des Réseaux Publics : Autrement dit, connaissance des systèmes d'air conditionné, de distribution des eaux et de récupération des déchets ainsi que des réseaux électriques, de transport et de communication utilisés au sein du Complexe Alpha. Cette compétence est particulièrement utile lorsqu'il vous faut trouver dare dare un conduit d'aération ou autre pour échapper à la mitraille de vos adversaires.

Utilisation & Maintenance de Robots : A chaque type de robot est associé une de ces compétences. Elles servent essentiellement pour l'utilisation et la réparation de ces appareils.

Utilisation & Maintenance de Véhicules : Même chose, mais pour les véhicules.

COMPÉTENCES D'ADAPTABILITÉ

Chimiothérapie : Art de provoquer des états tels que la pleine conscience, le sommeil ou le bonheur grâce à l'ingestion de petits cachets.

Démolition : Art d'utiliser du TNT sans se faire sauter la tête.

Médecine : Art de soigner les blessés et de guérir les malades.

Culture de l'Histoire Enregistrée : Connaissance des peuples et des civilisations d'avant le Grand Boom.

Sécurité : Ou "Comment jongler avec alarmes et verrous en trois leçons".

Discrétion : Art de devenir invisible.

Surveillance : Compétence permettant de brancher et de débrancher micros et caméras espions.

Survie : Vous permet de ne pas mourir de froid, ou noyé sous une averse diluvienne, d'éviter de planter votre tente dans le lit d'un torrent à sec et vous enseigne bien d'autres choses utiles.

COMPÉTENCES D'INGÉNIERIE

Manipulations Biologiques : Art de créer des monstres mutants dans les laboratoires de biologie du Complexe Alpha.

Chimie : Cette compétence a de fort nombreuses applications, mais il semblerait que les PJs s'obstinent toujours à l'utiliser pour fabriquer des explosifs.

Électronique : Vous permet de raccorder un transistor à à peu près n'importe quoi.

Mécanique : Art de mettre au point des engins diaboliques dignes du Savant Cosinus.

Énergie Nucléaire : Vous permet de faire fonctionner un réacteur sans contaminer la moitié du secteur avec des déchets radio-actifs.

COMPÉTENCES EN ORDINATEUR

Analyse : Art de décrypter un listing.

Recherche d'Informations : Vous permet de découvrir des choses intéressantes grâce à un ordinateur.

LISTE DU MATÉRIEL ACCESSIBLE A PARTIR DE L'ACCREDITATION ROUGE

Coût en Crédits	Articles
2	Bouteille de Potion Dynamique Gazeuse
50	Porte-voix
25	Trousse de secouriste
10	Lampe torche
50	Masque à gaz
2	Barre de Joyeuse Energie (sucrierie)
100	Torche thermique (permet d'allumer du feu et de découper des matériaux)
5	Portrait de la vidéo-héroïne Teela O'Malley avec miroir au dos (porte bonheur très populaire chez les Clarificateurs)
25	Trousse d'hygiène personnelle
1	Le mètre de plasticord (corde synthétique)
25	Détecteur de fumée
25	Supercolle + Solvant
25	Thermos

RECAPITULATIF DU PROCESSUS DE CREATION DES PERSONNAGES

1. Prendre une fiche de personnage (voir page dépliant C)
2. Choisir le nom du PJ
3. Lancer le dé une fois pour chacun des attributs
4. Refaire le jet de deux attributs de votre choix. Inscrire les scores obtenus sur la fiche.
5. Déterminer la Capacité de Transport, les Bonus, et les indices des attributs (voir Table des Attributs)
6. Déterminer le service du personnage (voir Table des Services)
7. Déterminer son pouvoir mutant (voir Table des Pouvoirs Mutants)
8. Déterminer sa société secrète (voir Table des Sociétés Secrètes)
9. Choisir les compétences du personnage. Vous disposez de 30 points de compétence. Vos indices ne doivent pas dépasser 12, sauf dans les disciplines pour lesquelles vous avez reçu une formation spéciale (dans ce cas vous avez droit à un indice maximum de 14). Voir Table des Compétences Associées aux Services.
10. Choisissez le matériel personnel du PJ et notez-le sur la fiche (voir Liste du Matériel Accessible à Partir de l'Accréditation Rouge)

ROJ V. BIVi

(Infrarouge)
Rouge, Orange, Jaune, Vert, Bleu, Indigo, Violet
(Ultraviolet)

TABLE DU MATERIEL PERSONNEL

Coût en Crédits Article

Accréditation Rouge

1	Paquet de biscuits aux algues
2	Bouteille de Potion Dynamique Gazeuse
50	Porte-voix
25	Trousse de secouriste
10	Lampe torche
50	Masque à gaz
2	Barre de Joyeuse Energie (sucrierie)
100	Torche thermique
5	Portrait de la vidéo-héroïne Teela O'Malley avec miroir au dos
25	Trousse d'hygiène personnelle
1	Le mètre de plasticord
25	Détecteur de fumée
25	Supercolle + Solvant
25	Thermos

Accréditation Orange

20	Baromètre/Thermomètre
50	Jumelles
1	Les 10 mètres de fil dentaire
5	Tampon de mousse
5	Lunettes de protection
10	Marteau
1	Stylo (orange ou d'une couleur correspondant à une accréditation inférieure)
1	Lacets de rechange
2	Lunettes de soleil

Accréditation Jaune

50	Caméra
10	Pincés à levier
100	Combinaison Décon
10	Marteau
5	Moustiquaire
1	Stylo (jaune ou d'une couleur correspondant à une accréditation inférieure)
20	Rations alimentaires compactes pour deux jours

Coût en Crédits Article

10	Pelle américaine
10	Règle à calcul

Accréditation Verte

50	Sac à dos
1	Boîte d'allumettes
100	Bâton de beurre de cacao
10	Pellicule pour caméra
2	Insecticide
5	Loupe
1	Carnet de notes
1	Mode d'emploi pour règle à calcul
40	Réchaud portable

Accréditation Bleue

20	Lanterne électrique
100	Compteur Geiger
100	Chaussures de marche
50	Couteau de poche
1.000	Anibot
50	Tente une personne
3	Gourde d'un litre

Accréditation Indigo

100	Bicyclette
10	Calculatrice
100	Tronçonneuse
1	Briquet
300	Lunettes à infrarouge
1	Clou
10	Montre de gousset

Accréditation Violette

500	Delta plane
100	Canot gonflable
10.000	Domestibot
150	Matériel de plongée sous-marine
10	Parapluie

TABLE DES MODIFICATEURS DE COMBAT

Situation	Modificateur	Affecte
Attaquant blessé	- 4	C/T
Attaque à bout portant	+ 4	T
Cible en train d'esquiver	- 4	C/T
Règles Optionnelles		
Situation de l'Attaquant		
Déplacement : Marche	- 1	C/T
Course	- 4	C/T
Distance : Moyenne	- 2	T
Longue	- 4	T
Situation de la Cible		
Déplacement : Marche	- 1	C/T
Course/Sprint	- 4	C/T
Taux de couverture : Faible	- 1	T
Moyen	- 4	T
Important	- 15	T
A terre	- 3	T
A terre	+ 5	C

C = Combat au Corps à Corps
T = Combat à l'Arme de Tir

TABLE DE LOCALISATION DES ATTEINTES (OPTIONNEL)

Résultat du Jet	Point d'impact
1-2	Tête
3-4	Bras gauche
5-6	Bras droit
7-11	Poitrine
12-14	Ventre
15-17	Jambe gauche
18-20	Jambe droite

TABLE DES FOLIES (OPTIONNELLE)

Résultat du Jet	Effet
1-10	Sonné
11-15	Crise d'angoisse
16-19	Paranoïa/Trouble de la personnalité
20	Bargeotage complet

Ce document vous est gracieusement fourni par l'Ordinateur. Il suffit de le découper suivant la ligne pointillée pour le détacher du reste du livret. ATTENTION : la destruction de biens de l'Ordinateur relève de la trahison !

TABLE DES ARMES DE VEHICULE

Arme	Indice de Dommages	Type	Aire d'Effet	Portée*	Autonomie*	Arrosage*
Canon laser I	13	L	—	200 m	1	—
Canon laser II	13	L	—	200 m	2	—
Canon laser III	13	L	—	200 m	3	—
Laser anti-missiles	8	L	—	100 m	3	Ar
Foudroyeur Sonique	14	E	50 ⁴	50 m	3	—
Lance-feu	15	A	—	40 m	10	Ar
Canon tube I	5	—	—	200 m	1	—
Canon tube II	5	—	—	200 m	1	—
Lance-missiles	5	—	—	15 km	1	—
Lance-gaz	6	—	20	20 m	10	—

*Optionnel

¹Il faut dix rounds pour recharger cette arme

²Il faut cinq rounds pour recharger cette arme

³Recharger est instantané, l'arme peut faire feu à chaque round

⁴Projetile des ondes se propageant suivant un cône de 60° pointé vers l'arme

⁵Tire les mêmes cartouches qu'un fusil-cône — pour les effets, voir Table des armes. Il faut un opérateur humain pour recharger les canons tubes I ; les canons tube II sont par contre équipés de chargeurs automatiques et peuvent tirer deux cartouches par round.

⁶Emplit toute la zone entourant le véhicule d'un gaz quelconque (il en existe les mêmes types que pour les cartouches de fusil-cône)

TABLE DES ARMURES

Reflec	L4
Kevlar	P3
Combinaison Amiante	A4
Combinaison Faraday	E4
Combinaison Isolante	U1
Combinaison de Combat	U4
Armure de Combat	U7
Cuir	11
Cotte de maille	12
Platé	13

TABLE DES MODIFICATEURS DE COMBAT AVEC VEHICULES

Situation	Modificateur
Attaquant	
En vol	- 1
Se déplace lentement (moins de 25 km/h)	- 3
Se déplace rapidement (plus de 25 km/h)	- 6
Entreprind une manœuvre d'évitement	- 3
Cible	
En vol	- 1
Se déplace lentement (moins de 25 km/h)	- 3
Se déplace rapidement (plus de 25 km/h)	- 6
Entreprind une manœuvre d'évitement	- 3

A utiliser en complément de la Table des Modificateurs de Combat

TABLE DES ACCIDENTS DE VEHICULES ET CHUTES GRAVES

Dénivelé (en mètres)	0-5	6-10	11-15	16-20	21-100	101-1.000	1.001-10.000	10.001-100.000	Stratosphère
Vitesse au moment de l'impact (en km/h)	0-10	11-25	26-50	51-100	101-200	201-500	501-1.000	1.001-10.000	10.001 & +
Effets									
Néant	1-8	—	—	—	—	—	—	—	—
Sonné	9-15	2-9	1	—	—	—	—	—	—
Blessé	16-18	10-15	2-9	1	1	—	—	—	—
Neutralisé	19	16-18	10-15	2-9	2	1	—	—	—
Mort	20	19-20	16-20	10-20	3-20	2-20	1-19	1-18	1
Désintégré	—	—	—	—	—	—	20	19-20	2-20

TABLE DES DOMMAGES

Indice de Dommage	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Aucun effet	01-12	01-10	01-09	01-08	01-07	01-06	01-05	01-04	01-03	01-02
Sonné	13-20	11-20	10-18	09-16	08-15	07-13	06-11	05-09	04-07	03-05
Blessé	—	—	19-20	17-18	16-17	14-17	12-15	10-14	08-13	06-12
Neutralisé	—	—	—	19-20	18-19	18-19	16-18	15-18	14-17	13-17
Mort	—	—	—	—	20	20	19-20	19-20	18-20	18-20
Désintégré	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

TABLE DES TRAHISONS

Cette table n'est pas censée vous fournir une liste exhaustive des délits de trahison (il en existe bien d'autres !) mais simplement quelques indications.

Délit	Points de trahison
Faire enregistrer une mutation	5
Etre soupçonné de posséder une mutation	2
Etre confronté à un indice indiquant la possession d'une mutation	5
Etre confronté à un indice prouvant indubitablement la possession d'une mutation	10
Posséder le pouvoir d'Empathie envers les Machines	20
Confesser son appartenance à une société secrète	5
Etre soupçonné d'appartenir à une société secrète	2
Etre confronté à un indice indiquant l'appartenance à une société secrète	5
Etre confronté à un indice prouvant indubitablement l'appartenance à une société secrète	10
Connaître la Doctrine Communiste	10
Etre communiste	50
Ne pas mener à bien une mission	1
Etre l'unique survivant d'une mission	2
Eteindre son communicateur en cours de mission	1
Se soustraire à la surveillance de l'Ordinateur ou de la Sec Int	1
Douter de l'Ordinateur	1
Ne pas être heureux	1
Porter un uniforme non réglementaire	1
Rater un contrôle d'hygiène	1
Désobéir aux ordres d'un citoyen d'accréditation supérieure	*
Désobéir aux ordres d'un supérieur de son équipe de mission	2
Désobéir aux ordres de l'Ordinateur	5
Manquer de respect envers un citoyen d'accréditation supérieure	1
Se trouver dans un lieu réservé à des citoyens d'accréditation supérieure	*
Posséder une compétence interdite	10
Détériorer, détruire ou perdre du matériel attribué	*
Etre illégalement en possession d'informations ou de matériel	*
Refuser de prendre en charge du matériel expérimental	1
Etre accusé de trahison par un autre citoyen	2
Proférer des accusations de trahison diffamatoires	5

Acte de Loyauté

Points de Confiance ou nombre de points de trahison à soustraire

Exécuter un traître	- 2
Dénoncer un traître à la Sécurité Interne	- 1
Démasquer un traître mais le laisser abattre par quelqu'un d'autre	- 1
Mener à bien une mission	- 1
Recevoir des félicitations d'un supérieur	- 1
Tester du matériel expérimental, le préserver de tout dommage et remettre un rapport sur les résultats des tests	- 1
Etre euphorique	- 1

*Nombre égal à la différence entre les niveaux d'accréditation (ainsi, si un citoyen Rouge commet la trahison de désobéir à son supérieur Vert, il écoperà de 3 points de trahison).

TABLE DES ARTICLES DIVERS

Coût en Crédits	Article	Accréditation requise
100	Combinaison Amiante	Verte
200	Armure Kevlar	Rouge
100	Armure Reflec	Variable
100.000	Armure de Combat	Ultraviolette
500	Foudroyeur	Orange
10	Poings Américains	Rouge
100	Com-unit I	Rouge
500	Com-unit II	Jaune
1.000	Com-unit III	Verte
5.000	Com-unit IV	Indigo
1.000	Fusicone	Bleue
10.000	Combinaison de Combat	Indigo
1.000	Docbot I	Orange
10.000	Docbot V	Bleue
300	Pistolet Energétique	Jaune
1.000	Combinaison Isolante	Verte
5.000	Combinaison Faraday	Bleue
100	Téléphone de Campagne	Rouge
150	Téléphone de Campagne (protégé)	Orange
500	Lance-Flammes	Jaune
400	Epée de Force	Bleue
500	Pistolet à Effet Gauss	Indigo
50	Grenade	Rouge
1.000	Enflammeur	Violette
500	Pistolet à Glace	Verte
10.000	Utilibot	Bleue
100	Pistolet Laser	Rouge
300	Fusil Laser	Orange
600	Multicorder I	Rouge
1.000	Multicorder II	Verte
5.000	Multicorder III	Indigo
10.000	Multicorder IV	Violette
100	Programmes pour Multicorders	Variable
750	Pistolet à Aiguilles	Bleue
300	Neuro-Fouet	Verte
2.000	Générateur de Plasma	Violette
150	Pistolet Sonique	Orange
300	Fusil Sonique	Orange
500	Lance-Projectiles	Jaune
750	Lance-Projectiles (semi-automatique)	Verte
250	Etourdisseur	Orange
250	Entortilleur	Verte
10	Matraque	Rouge

TABLE DES DOMMAGES

11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	Indice de Dommage
01	—	—	—	—	—	—	—	—	—	Aucun Effet
02-03	01	01	01	—	—	—	—	—	—	Sonné
04-11	02-10	02-09	02-05	01-04	01-02	01-02	01	—	—	Blessé
12-17	11-16	10-15	06-14	05-12	03-10	03-08	02-05	01-02	—	Neutralisé
18-20	17-20	16-20	15-20	13-20	11-20	09-19	06-18	03-14	01	Mort
—	—	—	—	—	—	20	19-20	15-20	02-20	Désintégré

TABLE DES ARMES

Arme	Indice de Dommage	Type	Rayon d'Action	Portée* (en m.)	Autonomie	Arrosage* Rayon d'Action	Arme	Indice de Dommage	Type	Rayon d'Action	Portée* (en m.)	Autonomie	Arrosage* Rayon d'Action
Armes Non Expérimentales													
Pistolet Laser	8	L	—	50	6	—	C. HE	10	P	—	40	5	Ar
Fusil Laser	9	L	—	100	6	—	C. PA	10	PA	—	40	5	Ar
Grenade	8	P	5	20	1	R	C. HEAT	12	P	—	40	1	—
Lance Projectiles							C. Napalm	8	A	3	40	1	R
C. Solides	7	P	—	50	6	—	C. Lumineuses	—	—	10	40	1	R
C. Dum-Dum	8	P	—	40	6	—	C. CME ¹	10	A	10	40	1	R
C. HE	9	P	—	40	3	—	C. à Gaz ²	—	—	5	40	1	R
C. PA	9	PA	—	40	3	—	Fusicone						
C. HEAT	11	P	—	40	1	—	C. Solides	13	P	—	200	1	—
C. Napalm	7	A	3	40	1	R	C. Dum-Dum	15	P	—	200	1	—
C. Lumineuses	—	—	10	40	1	R	C. HE	10	P	5	200	1	R
C. CME ¹	7	A	10	40	1	R	C. PA	17	PA	—	200	1	—
C. de Gaz ²	—	—	5	40	1	R	C. HEAT	11	P	5	200	1	R
							Napalm	8	A	8	200	1	R
							C. Lumineuses	—	—	30	200	1	R
							C. CME ¹	10	A	30	200	1	R
							C. à gaz ²	—	—	20	200	1	R
							C. Nucléaires Tac.	30 ⁶	A	160	200	1	R
							Les Armes de Corps à Corps						
							Mains Nues	5	I	—	—	—	—
							Épée de Force	12	E	—	—	—	—
							Neuro-Fouet	10	E	—	—	—	—
							Matraque	8	I	—	—	—	—
							Armes Primitives						
							Couteau à Lancer	7	I	—	20	1	—
							Arc	7	I	—	40	20	—
							Pierre	5	I	—	20	1	—
							Couteau	7	I	—	—	—	—
							Épée	9	I	—	—	—	—
							Massue	8	I	—	—	—	—
							Poings Américains	6	I	—	—	—	—
Armes expérimentales													
Pistolet Sonique	7	E	—	60	10	—							
Fusil Sonique	8	E	—	100	10	—							
Foudroyeur	9	E	—	50	1	—							
Pistolet Energétique	8	E	—	50	5	—							
Pistolet à Glace	8	P	—	50	25	Ar							
Pistolet à Aiguilles	8	PA	—	20	20	Ar							
Lance-Flammes	11	A	—	20	10	Ar							
Pistolet à Effet Gauss ¹	9	A	20 ³	20	100	R							
Entortilleur ⁴	—	—	—	50	3	—							
Etourdisseur ⁵	—	E	—	40	6	—							
Enflammeur	10	A	—	40	3	—							
Générateur de Plasma	20	A	20 ³	20	10	R							
Lance-projectiles Semi-Automatique :													
C. Solides	7	P	—	50	10	Ar							
C. Dum-Dum	9	P	—	40	10	Ar							

*Optionnel

¹N'est efficace que contre des robots

²Le gaz toxique a un indice de dommage de A3 ; pour les autres gaz voir P. 79—80

³Ces armes produisent des dommages dans un périmètre conique de 60° à l'avant du tireur

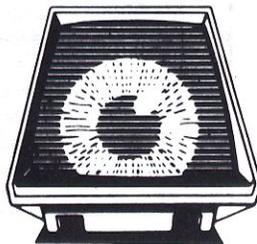
⁴"Entortille" mais ne cause pas de dommage, voir P. 81

⁵Sonne, mais ne cause pas de dommage, voir P. 81

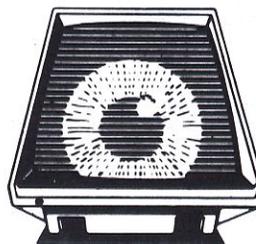
⁶Très juste : il n'existe pas de colonne 30 dans la Table des Dommages. Soustrayez donc à ce nombre le bonus macho de la cible et, si cette dernière possède une armure de type E, l'indice de protection de cette armure ; si le nombre obtenu est encore supérieur à 20, utilisez la colonne 20.



PARANOIA



144



Annexe B



Formulaire de Rapport de Mission 1A/887 - 2

Section 1

■ Nom _____

Fonctions au sein de l'Equipe (cochez la case appropriée)

- Leader
- Officier Garant de la Loyauté
- Officier Chargé de l'Hygiène
- Officier Responsable du Matériel
- Officier Chargé de l'Entretien Robotique
- Officier Responsable des Communications et Enregistrements
- Officier Garant du Bonheur
- Autre

Cadre réservé à l'Administration
Indice de Loyauté



■ Décrivez de façon personnelle votre rôle au sein de l'équipe de mission

- Pour quelles raisons (n') avez-vous (pas) été choisi comme leader ? _____
- Donnez les noms des deux membres de votre équipe que vous pensez les plus susceptibles d'être des traîtres ; sur quoi basez-vous votre opinion ? _____
- Donnez les noms des deux membres de votre équipe auxquels vous faites le plus confiance ; sur quoi basez-vous cette confiance ? _____
- Avez-vous bu de la Potion Dynamique Gazeuse au cours des trois derniers cycles diurnes ? Si oui, cochez les cases ci-dessous comme vous le jugez bon :

- Oui Non

L'Ordinateur est mon plus tendre et mon plus cher ami.
 Le danger que représentent les traîtres commies mutants est plus fort que jamais.
 L'éclairage des couloir est plus faible que d'habitude.
 Le Complexe Alpha est en train de se racornir.
 J'ai la bouche pâteuse.

Cadre réservé à l'Administration

Nom de l'Officier de Briefing _____
 Code de la Mission _____
 Nombre de Pertes Humaines Acceptable _____

Description de la Mission

Section 2

- Sur quels points la mission s'est-elle écartée des objectifs originellement fixés ? _____
- Avez-vous réussi à mener à bien votre mission ? Pourquoi ? _____
- Si vous aviez été leader de l'équipe, à quels moments auriez-vous agi différemment ? _____
- Lequel de vos coéquipiers s'est avéré le moins utile ? _____
- Quelle partie de la mission avez-vous trouvée la plus amusante ? _____
- Quelle partie de la mission avez-vous trouvée la moins amusante ? _____

- Oui Non
- Oui Non
- Oui Non

Si l'Ordinateur vous le demandait, vous porteriez-vous volontaire pour un essai d'implosion dans le vide ?
 Le matériel attribué à la mission correspondait-il à vos besoins ?
 Avez-vous accusé certains de vos coéquipiers d'être des traîtres commies mutants ? Si non, pourquoi ? _____

Cadre réserve à l'Administration

Nom de l'Officier de Débriefing _____
 Code de la Mission _____

- Oui Non
- Oui Non
- Oui Non
- Oui Non

L'équipe a-t-elle atteint ses objectifs ?
 L'équipe a-t-elle dépassé le nombre de pertes humaines acceptable ?
 Est-ce que le Clarificateur a bien restitué tout le matériel qui lui avait été attribué ?
 Le Clarificateur s'est-il montré propre et courtois ?

A mon sens, _____
 s'est comporté _____
 dans cette mission et il mérite...

- De l'avancement
- Une prime de _____ crédits
- Une deuxième chance
- Des tests approfondis sur ses tissus cérébraux
- D'être rétrogradé
- L'exécution sommaire

Le Formulaire IA/887-2 est divisé en deux parties (l'une réservée au briefing, l'autre au débriefing) et comporte trois feuillets (bleu, vert et rouge). La première section doit être remplie durant le briefing préalable à la mission. Le feuillet carbone vert doit ensuite être détaché et remis à l'officier de débriefing. La deuxième section est destinée à être remplie lors du débriefing, après quoi il faut détacher le feuillet bleu et le tendre à l'officier de débriefing. Quant au feuillet rouge, vous devez le conserver à titre de compte-rendu définitif de votre performance au cours de la mission.

Ce document vous est gracieusement fourni par l'Ordinateur. Il suffit de le découper suivant la ligne pointillée pour le détacher du reste du livret. ATTENTION : la destruction de biens de l'Ordinateur relève de la trahison !

Fiche de Personnage PARANOIA (Renseignements confidentiels)

Nom _____ Joueur _____

Société Secrète _____ Rang _____

Pouvoir Mutant _____

Etat de Santé

Crédits

Equipement Personnel

Notes

Large empty area for notes.

Ce document vous est gracieusement fourni par l'Ordinateur. Il suffit de le découper suivant la ligne pointillée pour le détacher du reste du livret. ATTENTION : la destruction de biens de l'Ordinateur relève de la trahison !

Fiche de Personnage PARANOIA

Nom _____ Joueur _____

Niveau d'Accréditation : (IR) R O J V B I Vi (UV) Service _____

Attributs

Force _____ Capacité de Transport _____
 Endurance _____ Bonus aux Dommages _____
 Agilité _____ Bonus Macho _____
 Dextérité _____ Indice d'Agilité _____
 Adaptabilité _____ Indice de Dextérité _____
 Aplomb _____ Indice d'Adaptabilité _____
 Sens de la Mécanique _____ Indice d'Aplomb _____
 Pouvoir _____ Ind. de Sens de la Méc. _____

Arme	Indice de Compétence	Type	Indice de Dommage	Portée	Expérimental ?
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____

Armure _____ Indice de Protection _____

Compétences

Indice d'Agilité

Epée de Force _____
 Grenade _____
 Neuro-Fouet _____
 Armes de Corps à Corps Primitives _____
 Matraque _____
 Mains Nues _____

Indice de Dextérité

Armes Energétiques _____
 Armes à Aire d'Effets _____
 Armes Laser _____
 Armes de Jet Primitives _____
 Armes à Projectiles _____
 Armes de Véhicule (Tir) _____
 Armes de Véhicule (Aires d'Effet) _____
 Armes de Véhicule (Lancement) _____

Indice d'Adaptabilité

Chimiothérapie _____
 Manipulations Biologiques _____
 Chimie _____
 Analyse _____
 Recherche d'Informations _____
 Démolition _____
 Electronique _____
 Mécanique _____
 Médecine _____
 Energie Nucléaire _____
 Sécurité _____
 Discrétion _____
 Surveillance _____
 Survie _____

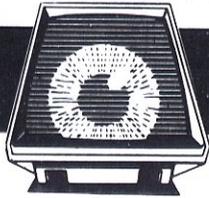
Indice d'Aplomb

Fayotage _____
 Corruption _____
 Baratin _____
 Duperie _____
 Falsification _____
 Interrogatoire _____
 Intimidation _____
 Motivation _____
 Eloquence _____
 Psychoscopie _____
 Logique Spécieuse _____

Indice de Sens de la Mécanique

Ut. & Maint. d'Automobile _____
 Ut. & Maint. d'Hélicoptère _____
 Ut. & Maint. de Chenillette _____
 Ut. & Maint. de Docbot _____
 Ut. & Maint. de Volbot _____
 Ut. & Maint. d'Hovercraft _____
 Ut. & Maint. d'Utilibot _____
 Ut. & Maint. de Frotbot _____
 Ut. & Maint. de Transbot _____
 Ut. & Maint. de Vautour _____
 Connaissance des Réseaux Publics _____

Ce document vous est gracieusement fourni par l'Ordinateur. Il suffit de le découper suivant la ligne pointillée pour le détacher du reste du livret. ATTENTION : la destruction de biens de l'Ordinateur relève de la trahison !



Bon d'Exécution

Ce document autorise son porteur à exécuter

Qui s'est avéré être un traître au Complexe Alpha et à l'Ordinateur

Apposez ici une photo du traître

Nom du traître :

Dernier domicile connu :

Dernière mission :

Taille :

Poids :

Signes particuliers :

Fréquentations connues

Apposez ici une reproduction photographique du tatouage labial du traître

Le traître mentionné ci-dessus a été convaincu des crimes suivants :

- Destruction ou Détérioration de biens de l'Ordinateur
- Vol ou Thésaurisation de biens ou de services fournis par l'Ordinateur
- Blessure infligée à un citoyen
- Mise en danger par imprudence d'un concitoyen
- Activités communistes
- Accusation diffamatoire de trahison
- Possession de biens illégaux
- Possession ou Utilisation de pouvoir mutant non enregistré
- Appartenance à une société secrète
- Infraction au code des accréditations
- Manquement à dénoncer un crime de trahison
- Manquement à dénoncer un manquement à dénoncer un crime de trahison
- Manquement à obéir à un ordre de l'Ordinateur
- Manquement à obéir à un ordre émis par un citoyen d'accréditation supérieure
- Manquement au Code des Procédures du Complexe Alpha
- Manquement à l'Article 135.17/69a-12B
- Manquement à observer les Régulations d'Hygiène Standards
- Absence à une convocation pour internement
- Absence aux exercices obligatoires de commémoration funèbre
- Apposition de Bullo-drink sur la pomme de douche d'un Grand Programmeur
- Corruption
- Conspiracy
- Faux et usage de faux
- Falsification
- Reproduction par photocopie d'Aventures de Règles ou de Tables sans autorisation de l'Editeur
- Extorsion de fonds
- Kidnapping ou Détention de citoyens sans autorisation de l'Ordinateur
- Obstruction envers la Sec Int ou une équipe de Clarificateurs
- Falsification d'informations
- Résistance à une séance d'hygiène ou à un traitement médical
- Départ d'un secteur sans Ordre de Transfert Inter-Secteurs ou autre autorisation
- Manipulations illégales sur silo à nourriture
- Pensées séditieuses
- Propos séditieux
- Actes séditieux
- Autres activités relevant de la trahison (veuillez préciser) _____

Voco-listing du traître

[Empty box for Voco-listing]

ADN (représentation graphique)

[Empty box for ADN representation]

Schémas rétinien du traître

[Empty box for left eye retinal scan]

[Empty box for right eye retinal scan]

Oeil gauche

Oeil droit

Nom de l'agent exécutif :

Date de l'exécution :

Heure de l'exécution :

Lieu de l'exécution :

Pouce G.

[Empty box for thumb G]

Pouce D.

[Empty box for thumb D]

Index G.

[Empty box for index G]

Index D.

[Empty box for index D]

Majeur G.

[Empty box for middle G]

Majeur D.

[Empty box for middle D]

Annulaire G.

[Empty box for ring G]

Annulaire D.

[Empty box for ring D]

Auriculaire G.

[Empty box for ear G]

Auriculaire D.

[Empty box for ear D]

Ca document vous est gracieusement fourni par l'Ordinateur. Il suffit de le découper suivant la ligne pointillée pour le détacher du reste du livret. ATTENTION : la destruction de biens de l'Ordinateur relève de la trahison !

PJ N°1 : Eddy-R-HUM-1

Société Secrète : Psion

Rang de Société Secrète : 1

Pouvoir(s) Mutant(s) :

Pyrokinésie (enregistré)

Télépathie (non enregistré)

Attributs

Force _____ 10
Agilité _____ 8
Aplomb _____ 6
Dextérité _____ 8
Endurance _____ 10
S. de la Mécanique _____ 9
Adaptabilité _____ 11
Pouvoir _____ 15

Indices d'Attributs/Bonus

Bonus Macho _____ 0
Bonus aux Dommages _____ 0
Capacité de Transport _____ 25

Indices d'Attributs

2
1
2
2
3

Background : "Euh, excusez-moi, de quoi étions-nous en train de parler ? J'étais juste un peu, jussu..."

"Zzzzzzzzzzz..."

"Hein ? Quoi ? Oh pardon, vous m'avez fait sursauter. Voilà, ça va mieux, puis-je vous aider ? Hey, est-ce que quelqu'un sait s'il y a une unité de combustion dans le secteur ?"

Ce n'est pas facile d'être un mutant enregistré ! Les gens vous regardent de travers et vous injurient ; vos supérieurs de PDH & CM font mine de vous ignorer pendant des mois d'affilée ou bien ils vous confient les missions les plus dangereuses ; sans parler des drogues bizarroïdes que vous font ingurgiter ces dingues de l'institut de recherche sur les mutations de R&C ! Inutile de se le cacher : c'est une vie de chien !

D'un autre côté, l'alternative n'a pas l'air mirobolante non plus. Alors vous vous accommodez des injures et de temps à autres, vous rendez même la pareille...

Votre dernière ruse consiste à prétendre que le médicament expérimental qu'on vous fait prendre, le Mutégo, vous donne des somnolences... et qu'il fait aussi disparaître instantanément vos pouvoirs mutants — quelle rigolade ! (en fait, vous n'avez pas la moindre idée des effets réels du Mutégo : à la première occasion, vous avez remplacé ces cachets par de l'aspirine...)

Vous ne savez rien de votre nouvelle mission, ni de vos coéquipiers... Mais, sachant ce que vos supérieurs de PDH pensent de vous, l'expédition à toutes les chances d'être suicidaire et vos compagnons, des dingues, des commies ou des dingues commies !

Mets Favori : Crispo-chips

Emission Vidéo Préférée : Carbonisez les Traîtres

Possessions Illégales : Une grenade thermo-nucléaire. Elle a été volée à R&C et vous l'avez achetée une bouchée de pain sur le marché noir... sans doute parce que son rayon d'action est à coup sûr plus important que la distance à laquelle on peut la lancer !

Mission de Société Secrète en Cours : Une récente purge a éliminé pratiquement tous les agents de Psion au sein de la Sec Int. Essayez d'acquiescer la preuve que Mick-R-THY-2, un agent en civil de la Sec Int, possède un pouvoir mutant, et faites-le chanter pour tenter de le rallier à Psion.

PJ N°2 : Steve-R-STN-1

Société Secrète : Club Sierra

Rang de Société Secrète : 1

Pouvoir(s) Mutant(s) :

Champ Énergétique

Attributs

Force _____ 20
Agilité _____ 19
Aplomb _____ 11
Dextérité _____ 13
Endurance _____ 15
S. de la Mécanique _____ 4
Adaptabilité _____ 5
Pouvoir _____ 7

Indices d'Attributs/Bonus

Bonus Macho _____ 2
Bonus aux Dommages _____ 2
Capacité de Transport _____ 65

Indices d'Attributs

5
3
3
1
1

Background : "Chais pas... Ça m'a tout l'air détraqué... Laissez-moi essayer de..."

"Springggg !"

"Aïe ! aïe ! aïe ! Bon, est-ce que vous ne voudriez pas jeter un œil là-dessus ; ça m'est resté entre les doigts..."

"Je dois avoir de l'adhésif d'électricien dans ma trousse ; il n'y a qu'à... Voilà... coller cette espèce de machin là... Voilà ! On dirait presque qu'il est neuf ! Bon, c'est pas tout ça, mais faut que j'y aille... Bye bye !"

Vous êtes un grand gars costaud. Et, voyez comment sont les gens : comme vous êtes grand et costaud, ils pensent que vous devez être un abruti ! Ça vous rend fou, ce truc-là ! C'est comme l'autre jour, quand cette citoyenne Violette vous a dit "Sors de là, imbécile !", ça vous a mis tellement hors de vous que vous avez tendu la main et que vous lui avez littéralement arraché la tête !

D'ailleurs, à bien y réfléchir, c'était effectivement idiot (heureusement que personne ne vous a vu !)

Mon Dieu ! Peut-être qu'ils ont raison : peut-être que vous êtes vraiment un imbécile... Mais dans ce cas, les gens qui s'avisent de dire des méchancetés à un gars capable de les décapiter ne sont peut-être pas très malins eux-mêmes...

Mon Dieu, que c'est déconcertant ! Ce que vous aimeriez laisser tomber tout ça pour aller vivre tranquillement dans la Nature, entouré d'animaux, de moustiques, d'arbres, tout ça, tout ça... Vous vous dites qu'ils doivent avoir besoin d'un bon réparateur de robots là-bas dehors, avec toute cette crasse et la pluie...

Proverbe Favori : "Servez l'Ordinateur ou je vous arrache la tête !"

Mets Favori : Délice flambé nappé de creminstant

Emission Vidéo Préférée : Les Jeux Inter-Secteurs

Possessions Illégales : Néant

Mission de Société Secrète en Cours : Ces brutes des Forces Armées ont réduit en miettes les enclaves du Club Sierra à l'Extérieur. Il y a un espion des Forces Armées dans votre équipe : soit Butch-R-DOC-1, soit Wanda-R-PIK-1. Découvrez son identité exacte et arrachez-lui la tête. Ou bien décapitez-les tous les deux, ne faites pas de détail. A propos, gardez un œil sur cet hypocrite de Mick-R-THY-2, c'est une taupe de la Sécurité Interne, ça crève les yeux !

PJ N°3 : Mick-R-THY-2

Société Secrète : Libre Entreprise

Rang de Société Secrète : 1

Pouvoir(s) Mutant(s) :

Lévitiation

Attributs

Force _____ 16
Agilité _____ 11
Aplomb _____ 3
Dextérité _____ 10
Endurance _____ 12
S. de la Mécanique _____ 8
Adaptabilité _____ 7
Pouvoir _____ 11

Indices d'Attributs/Bonus

Bonus Macho _____ 1
Bonus aux Dommages _____ 1
Capacité de Transport _____ 45

Indices d'Attributs

3
0
2
2
2

Background : "Quelle ordure cet Ordinateur, vous ne trouvez pas ?"

"Personnellement, je pense que les commies sont les gens les plus intéressants qui soient ! En seriez-vous un, par hasard ? Non, vraiment, vous en êtes ! Racontez-moi un peu..."

"Si vous me montrez votre mutation, je vous montrerais la mienne..."

"Psitt ! Vous voudriez pas acheter quelques trucs illégaux ? Hein ? Allons, voyons ! Vous pouvez me faire confiance !"

Mick-R-THY-2, super agent de la Sec Int ! Tout en vous faisant passer pour un surveillant d'exercices de PDH & CM aux manières douces, vous traquez traîtres, commies et mutants au nom de l'Ordinateur. Et un jour, vous arriverez à en coincer un, vous aussi !

C'est quand même curieux, les autres agents ne semblent avoir aucun mal à démasquer des traîtres commies mutants ! Peut-être vous faudrait-il revoir votre petit baratin séducteur... Oh, et puis au diable !

Vous voilà tout excité ; le grand chef vous a parlé de votre nouvelle mission : vous allez accompagner une étrange expédition organisée par PDH & CM tout en vous tenant à l'affût de tout comportement pouvant dénoncer un commie. Le chef vous a conseillé de laisser tomber toutes les ruses foireuses, mais vous savez bien

que les citoyens malfaisants se garderont bien d'accomplir le moindre forfait s'ils se doutent que vous êtes un agent Sec Int, alors vous allez une fois de plus revêtir votre fameuse couverture d'officier chargé des exercices de PDH.

Jour Férié Préféré : Journée de Célébration du Petit Déjeuner

Mets Favori : Barres fondantes aux Nitrates Variés

Emission Vidéo Préférée : La Roue de la Fortune avec Van-R-WHT

Possessions Illégales : Une centaine de petites pilules jaunes dissimulées dans le talon de la chaussure droite (elles font partie de votre mission pour le compte de Libre Entreprise, voir ci-dessous).

Mission de Société Secrète en Cours : A un moment ou un autre de la mission, un des membres de l'équipe va sauter en l'air en hurlant : "Aïeïe ! On va tous mourir !" C'est le mot de passe. A ce moment-là, vous devrez vous éclipser avec ce ou cette clone et lui remettre les cent pilules jaunes ; en échange, vous recevrez de sa main 2.500 crédits en petites coupures. Ramenez cette somme dans votre dortoir dès que possible, si vous êtes fait prisonnier, avalez les billets.

De plus : Steven-R-STN-1 a récemment descendu un détective de Libre Entreprise. Rétablissez l'équilibre à un partout.

PJ N°1 : Eddy-R-HUM 1

Service : PDH & CM

Accréditation : ROUGE

Nom du Joueur : _____



Compétences Acquises

Indice d'Agilité _____ 2
 Mains Nues _____ 6
 Indice d'Aplomb _____ 1
 Fayotage _____ 6
 Duperie _____ 6
 Indice de Dextérité _____ 2
 Armes Laser _____ 10

Ind. de Sens de la Mécanique _ 2
 Connaissance des Réseaux
 Publics (communications) _ 6
 Utilisation et Maintenance
 d'Utilibot _____ 4
 Indice d'Adaptabilité _____ 3
 Secourisme _____ 5

Matériel Personnel

- 1 Pistolet Laser
- 1 Canon de laser Rouge
- 1 Armure reflec Rouge
- 1 Combinaison Rouge avec ceinture à bourses tous usages
- 1 Com-unit I
- 1 Carnet de notes et 1 stylo
- 24 Pilules anti-mutations Mutégo
- 10 Doses de crème Morphie anti-brûlures
- 1 Plastitasse avec autographe de Teela-O-MLY

Arme	Indice de Compétence	Type	Indice de Dommage	Portée	Expérimental ?
Pistolet Laser	10	L	8	50	N

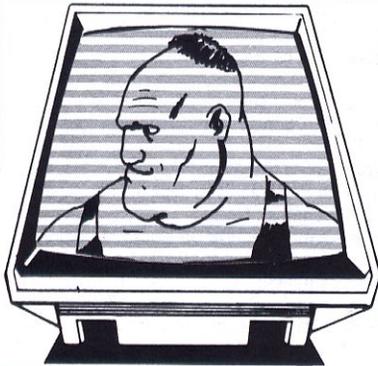
Etat de Santé	Crédits 122
---------------	----------------

PJ N°2 : Steve-R-STN-1

Service : Services Techniques

Accréditation : ROUGE

Nom du Joueur : _____



Compétences Acquises

Indice d'Agilité _____ 5
 Grenades _____ 8
 Armes de Corps à Corps
 Primitives _____ 10
 Indice d'Aplomb _____ 3
 Intimidation _____ 5
 Indice de Dextérité _____ 3
 Armes Laser _____ 7
 Armes à Projectiles _____ 5

Ind. de Sens de la Mécanique _ 1
 Utilisation et Maintenance
 de Docbot _____ 6
 d'Utilibot _____ 6
 Indice d'Adaptabilité _____ 1
 Electronique _____ 2
 Mécanique _____ 4

Matériel Personnel

- 1 Pistolet Laser
- 1 Canon de laser Rouge
- 1 Armure reflec Rouge
- 1 Combinaison Rouge avec ceinture à bourses tous usages
- 1 Com-unit I
- 1 Carnet de notes et 1 stylo
- 1 Grosse caisse à outils Rouge avec jeu de clefs, tenailles, tourne-vis, écrous, poste à souder, ruban adhésif d'électricien et serre-joints
- 1 énorme clé à molette

Arme	Indice de Compétence	Type	Indice de Dommage	Portée	Expérimental ?
Pistolet Laser	7	L	8	50	N
Clef à molette	10	1	8	—	N

Etat de Santé	s	Crédits 98
---------------	---	---------------

PJ N°3 : Mick-R-THY-2

Service : PDH

Accréditation : ROUGE

Nom du Joueur : _____



Compétences Acquises

Indice d'Agilité _____ 3
 Matraque _____ 8
 Mains Nues _____ 6
 Indice d'Aplomb _____ 0
 Fayotage _____ 4
 Logique Spécieuse _____ 3
 Indice de Dextérité _____ 2
 Armes Laser _____ 12

Ind. de Sens de la Mécanique _ 2
 Indice d'Adaptabilité _____ 2
 Surveillance _____ 7

Matériel Personnel

- 1 Pistolet Laser
- 3 Canons Rouges pour laser
- 1 Matraque
- 1 Armure reflec Rouge
- 1 Combinaison Rouge avec ceinture à bourses tous usages
- 1 Paire de bottes Rouges personnalisées
- 1 Paire de jumelles avec espiosepe à infrarouge
- 1 Com-unit I
- 1 Stylo + 3 Carnets de notes

Arme	Indice de Compétence	Type	Indice de Dommage	Portée	Expérimental ?
Pistolet Laser	12	L	8	50	N
Matraque	8	I	8	—	N

Etat de Santé	Crédits 130
---------------	----------------

Ce document vous est gracieusement fourni par l'Ordinateur. Il suffit de le découper suivant la ligne pointillée pour le détacher du reste du livret. ATTENTION : la destruction de biens de l'ordinateur relève de la trahison !

Ce document vous est gracieusement fourni par l'Ordinateur. Il suffit de le découper suivant la ligne pointillée pour le détacher du reste du livret. ATTENTION : la destruction de biens de l'Ordinateur relève de la trahison !

PJ N°4 : Jerry-R-IGG-2

Société Secrète : Léopards de la Mort
Rang de Société Secrète : 1

Pouvoir(s) Mutant(s) :
 Pénétration Mentale

Attributs		Indices d'Attributs/Bonus
Force	12	Bonus Macho _____ 0
		Bonus aux Dommages _____ 0
		Capacité de Transport _____ 25
Indices d'Attributs		
Agilité	6	1
Aplomb	10	2
Dextérité	11	3
Endurance	12	
S. de la Mécanique	18	5
Adaptabilité	9	2
Pouvoir	3	

Background : "Ecoutez les gars, êtes-vous vraiment sûrs qu'il n'y a pas de danger ? Je veux dire : vous ne seriez pas en train de me mentir au moins ? Enfin : je n'ai pas l'intention de monter à bord de ce truc à moins que vous me prometiez qu'il ne va pas exploser comme le dernier !

"Oh, mon Dieu ! Regardez un peu l'heure qu'il est ! Il faut que je file pour être à l'heure à mon cours de Reconnaissance envers l'Ordinateur de six heures ! Salut, les gars..."

"Non, nooon ! Attendez, ne me faites pas monter là-dedans ! Je suis sûr que ça va exploser, je le sens ! Aieeee !"

Quelle ironie du sort ! Tous ces grands pontes de R&C qui vous prennent pour le dernier des lâches, alors qu'en fait, vous êtes le Grand Maître du Désastre, le Prince des Catastrophes, le Pire des Léopards de la Mort ! Captain X-Cess !

Quel pied ! Comme vous travaillez sur les véhicules de R&C, vous avez accès à toutes sortes d'articles : armes, bombes, peintures, combats de dix mètres de haut, etc... Et comme les entrepôts de R&C disparaissent à peu près tous les mois dans un nuage de poussière radioactive, qui pourrait bien s'apercevoir qu'il manque quelque chose ! Et quand bien même quelqu'un découvrirait le pot-aux-roses, qui diable pourrait faire le lien avec cet avorton peu téméraire de Jerry-R-IGG-2 ?

Il n'empêche que la façon dont tout le monde vous

traite de poltron commence à vous courir sur les nerfs et vous guettez l'occasion de prendre votre revanche. Vous avez entendu dire que vous alliez être affecté à une mission dans laquelle interviendrait un quelconque véhicule expérimental — si ce dernier devait finir de façon explosive, tous vos chefs se feraient passer un sacré savon ! Encore un coup de Captain X-Cess !

Slogan Séditieux Préféré : Et que ça saute !

Mets Favori : Boulettes "Comme chez mamibot" fourrées au plancton

Emission Vidéo Préférée : Les Dossiers des Cracs

Possessions Illégales : Trois kilos d'explosifs plastiques dissimulés dans des boulettes "comme chez mamibot" fourrées au plancton. Détonateur radio dissimulé dans l'anse de la trousse-gamelle. On peut faire exploser chaque boulette indépendamment ou bien toutes simultanément.

Bizarrotron : vous avez gagné ce foudroyeur à un garde Vautour à l'occasion d'une partie de Cronkie ; comme vous n'avez pas l'accréditation requise pour posséder une telle arme, vous avez collé dessus toute une quincaillerie futuriste qui lui donne un petit air expérimental.

Mission de Société Secrète en Cours : Hey, mec, si t'as l'occasion de faire sauter quelque chose, ben : hésite pas ! et tant que tu y es, si tu peux te débrouiller pour qu'un de ces culs-bénis de la PECP soit installé dans le machin qui explosera, ce sera encore mieux !

PJ N°5 : Wanda-R-PIK-1

Société Secrète : Romantiques
Rang de Société Secrète : 1

Pouvoir(s) Mutant(s) :
 Empathie

Attributs		Indices d'Attributs/Bonus
Force	13	Bonus Macho _____ 0
		Bonus aux Dommages _____ 0
		Capacité de Transport _____ 30
Indices d'Attributs		
Agilité	18	5
Aplomb	11	3
Dextérité	14	3
Endurance	15	
S. de la Mécanique	7	2
Adaptabilité	13	3
Pouvoir	4	

Background : "Hep, vous là-bas ! Oui vous ! Regardez un peu votre combinaison ! Quelle crasse ! Vous pensez peut-être que les règles d'hygiène de l'Ordinateur ne s'appliquent pas à vous ?..."

"Heu, non, bien sûr ! Mais, bon, c'est qu'il faut que je nettoie ce conduit d'égout et..."

"Silence ! Vous autres, sales commies, vous trouvez toujours de bonnes excuses à vos délits de trahison. Enfin, pour cette fois, vous vous en tirez avec un simple avertissement — et une amende de 25 crédits ! Allez, par ici la monnaie..."

"25 crédits ! Mais c'est que je n'ai pas 25 crédits..."

Zap ! zap ! zap !

Comme si la vie n'était pas assez dure dans le secteur... il faut encore que ces sales commies viennent aggraver les choses avec leurs tenues débraillées et leurs attitudes inconvenantes ! Comme vous regrettez le bon vieux temps où Monsieur Propre, la Mère Denis et Vincent-MAR parcouraient le monde à la recherche de crasse à nettoyer et d'aventure !

Dans la mesure de vos faibles possibilités, vous aussi, vous participez à la Restauration de la Propreté dans le Complexe Alpha. Chaussures mal cirées, nez qui coulent, couloirs poussiéreux — voilà des choses que vous ne pouvez positivement pas tolérer ! Afin de punir

les contrevenants, vous préférez encaisser des amendes — en fait, vous essayez d'économiser 500 crédits pour acheter des tickets pour le prochain concert de Lib-R-ACI...

Mets Favori : Fondants à la synthécrome

Emission Vidéo Préférée : Mikey le Frobot contre les Traîtres du Secteur SAL

Possessions Illégales : Un exemplaire tout déchiré des programmes télé du 20 avril 1967 avec Phil Donahue en couverture.

Mission de Société Secrète en Cours : On dit à mots couverts que votre mission risque de vous conduire à l'Extérieur. Si c'est le cas, ouvrez l'œil pour découvrir des objets datant de l'Histoire Enregistrée. Essayez tout particulièrement de mettre la main sur des petits livres sacrés dits "Arlequins" (qui, selon la légende, vous ouvrent les portes de tout un Monde d'Evasion).

PJ N°6 : Butch-R-DOC-1

Société Secrète : Destructeurs de Frankenstein
Rang de Société Secrète : 1

Pouvoir(s) Mutant(s) :
 Régénération

Attributs		Indices d'Attributs/Bonus
Force	13	Bonus Macho _____ 0
		Bonus aux Dommages _____ 0
		Capacité de Transport _____ 30
Indices d'Attributs		
Agilité	12	3
Aplomb	8	2
Dextérité	9	2
Endurance	8	
S. de la Mécanique	9	2
Adaptabilité	14	3
Pouvoir	14	

Background : "Vous savez, mon gars, vous avez une sacrée chance ; voilà, il suffit que j'enfonce la sonde de deux ou trois centimètres de plus... Vous savez, dans le passé, ce genre d'opérations — et maintenant, cramponnez-vous bien à ceci — nécessitait carrément l'anesthésie générale ! avec — hep ! attendez ! je n'ai pas encore cautérisé la plaie — une équipe complète de chirurgiens et d'infirmières ! Alors que maintenant — c'est bon, vous pouvez lâcher... euh, pardon, je me suis trompé... attendez que je branche une nouvelle bouteille de plasma — nous avons découvert que tout ça pouvait très bien se dérouler dans le service des consultations externes... N'est-ce pas merveilleux ?

"Ca va, mon garçon ?

"Ohé ! répondez !"

Vous avez une véritable vocation pour la médecine. Le seul but de votre existence est de soigner blessés et malades. Vous passez votre temps à essayer de trouver de nouveaux moyens d'accroître l'espérance de vie moyenne des clones.

En fait, c'est ce qui vous a poussé à rejoindre les Destructeurs de Frankenstein. Vous avez des preuves complètes indiquant que l'association des humains avec des ordinateurs et des robots entraîne des dépressions, de l'hypertension et des caries dentaires. De fait, le genre clonique ne pourra trouver la santé tant qu'il existera des intelligences artificielles.

En attendant qu'elles soient toutes anéanties, vous vous efforcez constamment de faire des innovations en matière de médecine moderne. L'autohypo, par exemple ; ce genre de pistolet hypodermique de poing qui possède une portée et un pouvoir neutralisant aussi importants qu'un lance-projectile ! Bon, il arrive bien de temps en temps que vous confondiez les chargeurs de l'un avec ceux de l'autre, mais l'un dans l'autre, vous avez quand même inventé là un sacré appareil !

Organe Préféré du Corps Clonique : le Spleen

Mets Favori : Synthésalade de tête

Emission Vidéo Préférée : Le Magazine de Vulgarisation Médicale du Dr Jean-B-NAR

Possessions Illégales : Vous ne pensez pas que l'autohypo soit à proprement parler interdit, mais peut-être ne serait-il pas bon que vos supérieurs vous voient l'utiliser encore...

Mission de Société Secrète en Cours : Détruisez autant de robots et de cerveaux électroniques que vous le pourrez. Mick-R-THY-2 est un de ces sales fouineurs de la Sec Int, abattez-le.

PJ N°4 : Jerry-R-IGG 2

Service : R&C

Accréditation : ROUGE

Nom du Joueur : _____



Compétences Acquises

Indice d'Agilité _____	1	Ind. de Sens de la Mécanique _____	5
Indice d'Aplomb _____	2	Pilotage Automatique _____	7
Baratin _____	4	Utilisation et Maintenance	
Motivation _____	4	de Chenillette _____	8
Indice de Dextérité _____	3	de Volbot _____	6
Armes à Aire d'Effet _____	8	de Transbot _____	6
Armes Laser _____	5	Indice d'Adaptabilité _____	2
Armes de Véhicule (Tir) _____	5	Démolition _____	9
		Manipulations Biologiques _____	3
		Chimie _____	5

Matériel Personnel

- 1 Pistolet Laser
- 1 Canon de laser Rouge
- 1 Bizarrotron
- 2 Chargeurs pour bizarrotron
- 1 Armure reflec Rouge
- 1 Combinaison Rouge avec ceinture à bourses tous usages
- 1 Com-unit I
- 1 Carnet de notes et 1 stylo
- 1 Sacoche-gamelle marquée "J'aime l'Ordinateur" et contenant 10 boulettes "comme chez mamibot" fourrées, du moins en partie, au plancton.
- 2 Litres d'eau minérale "Vie Facile"

Arme	Indice de Compétence	Type	Indice de Dommage	Portée	Expérimental ?
Pistolet Laser	5	L	8	50	N
Bizarrotron	8	E	9	50	O

Etat de Santé

Crédits
111

PJ N°5 : Wanda-R-PIK-1

Service Group: CPU

Accréditation : ROUGE

Nom du Joueur : _____



Compétences Acquises

Indice d'Agilité _____	5	Ind. de Sens de la Mécanique _____	2
Indice d'Aplomb _____	3	Indice d'Adaptabilité _____	3
Baratin _____	8	Cultures de l'Histoire	
Intimidation _____	9	Enregistrée _____	5
Indice de Dextérité _____	3	Analyse _____	7
Armes Laser _____	11		
Armes à Projectiles _____	8		

Matériel Personnel

- 1 Pistolet Laser
- 2 Canons de laser Rouges
- 1 Lance-Projectiles
- 1 Cartouchière de munitions pour lance-projectiles contenant :
 - 12 Cartouches Dum-Dum
 - 12 Cartouches Perce Armures
 - 6 Cartouches Napalm
 - 6 Cartouches de Gaz Vomitif
- 1 Armure reflec Rouge
- 1 Combinaison Rouge avec ceinture à bourses tous usages
- 1 Lampe torche
- 25 mètres de corde
- 1 Com-unit I
- 1 Carnet de notes et 1 stylo

Arme	Indice de Compétence	Type	Indice de Dommage	Portée	Expérimental ?
Pistolet Laser	11	L	8	50	N
Lance-Projectiles	8	*	*	*	N

Etat de Santé

Crédits
309

*Variable selon le type de munitions

PJ N°6 : Butch-R-DOC-1

Service : PDH

Accréditation : ROUGE

Nom du Joueur : _____



Compétences Acquises

Indice d'Agilité _____	3	Ind. de Sens de la Mécanique _____	2
Indice d'Aplomb _____	2	Utilisation et Maintenance	
Eloquence _____	5	de Docbot _____	3
Indice de Dextérité _____	2	Indice d'Adaptabilité _____	3
Armes Laser _____	5	Secourisme _____	8
Armes à Projectiles _____	10	Médecine _____	8
		Mécanique _____	8

Matériel Personnel

- 1 Pistolet Laser
- 1 Canon de laser Rouge
- 1 Autohypo
- Des ampoules injectables pour autohypo
 - 6 doses de somnifère
 - 6 doses d'ardeur combattive
 - 6 doses d'antibiotiques
 - 6 doses de vitamine B
 (ces ampoules sont rangées côte à côte dans un unique chargeur : par exemple, la dose d'antibiotique suivant celle d'ardeur combattive, suivant celle de somnifère).
- 1 Armure reflec Rouge
- 1 Combinaison Rouge avec ceinture à bourses tous usages
- 1 Trousse noire contenant : bandes, attelles, aiguilles, fil, baume pulmonaire pour cautérisation instantanée (3 applications), aiguilles de seringues en acier, petits tuyaux plastique, clamps, pierre d'alun, gros maillet, clous et perceuse électrique.
- 1 Com-unit I
- 1 Carnet de notes et 1 stylo

Arme	Indice de Compétence	Type	Indice de Dommage	Portée	Expérimental ?
Pistolet Laser	5	L	8	50	N
Autohypo	10	P	8*	40	O

Etat de Santé

Crédits
83

*Auquel s'ajoutent les effets des drogues injectées

//EE.MA.0.7.//

MISE EN ALERTE MISE EN ALERTE MISE EN ALERTE MISE EN ALERTE

Félicitations, Citoyens ; nous faisons appel à vos services. Présentez-vous en salle de briefing EE (voir carte ci-dessous),



Votre mission : une expédition dans le Secteur EXTERIEUR. Vos objectifs de mission : 1. Effectuer une patrouille de reconnaissance sur un itinéraire pré-établi. 2. Chercher des indices d'activités Commies. 3. Revenir au Complexe pour fournir un rapport complet. Emportez tout votre équipement ; n'oubliez pas vos mitaines : il fait froid à l'Extérieur ! Le leader de l'équipe vous attend dans la salle de briefing. C'est un Clarificateur exemplaire, au-dessus de tout soupçon. Vous serez dans de bonnes mains. Cette mission est secrète, n'en parlez à personne. Pour tout le monde, vous êtes simplement allés faire une petite promenade. Vu ? Merci de votre coopération. Votre Ami, l'Ordinateur.

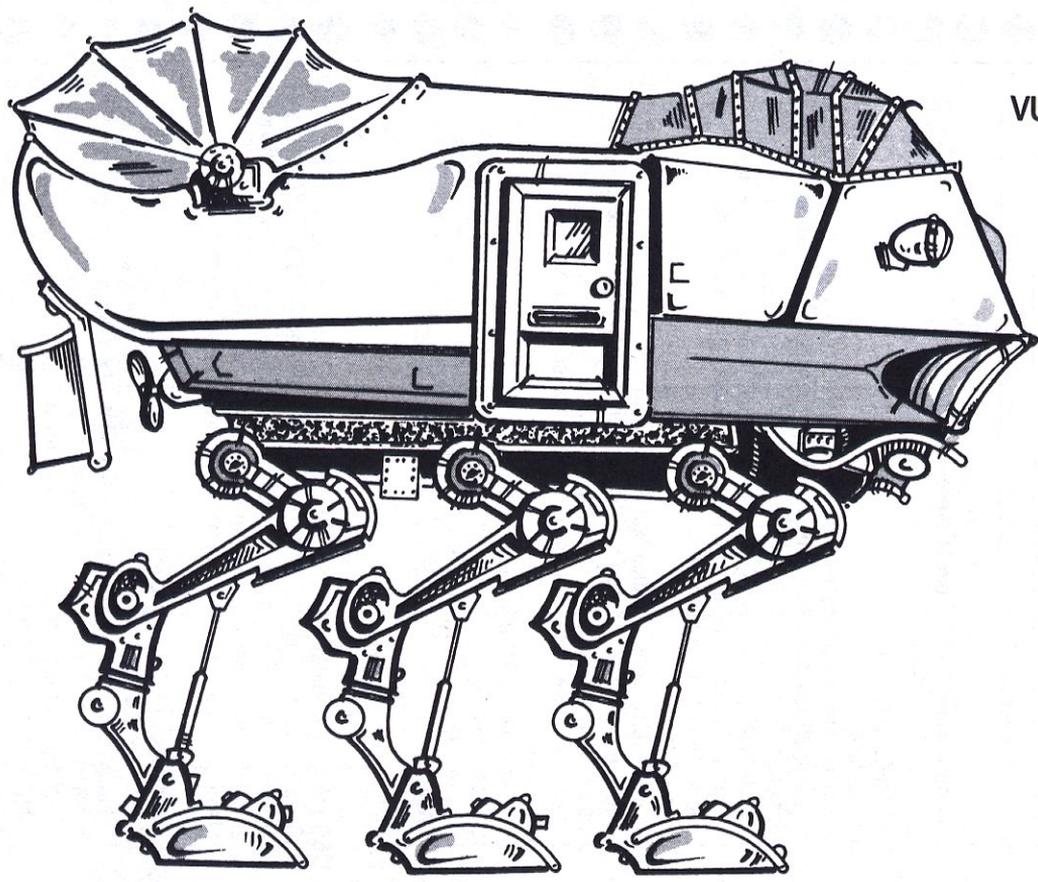
MISE EN ALERTE MISE EN ALERTE MISE EN ALERTE MISE EN ALERTE

//Bon de Réquisition Standard/Référence Pour Potion Dynamique Gazeuse Form. EE.HO.BRS.2.3

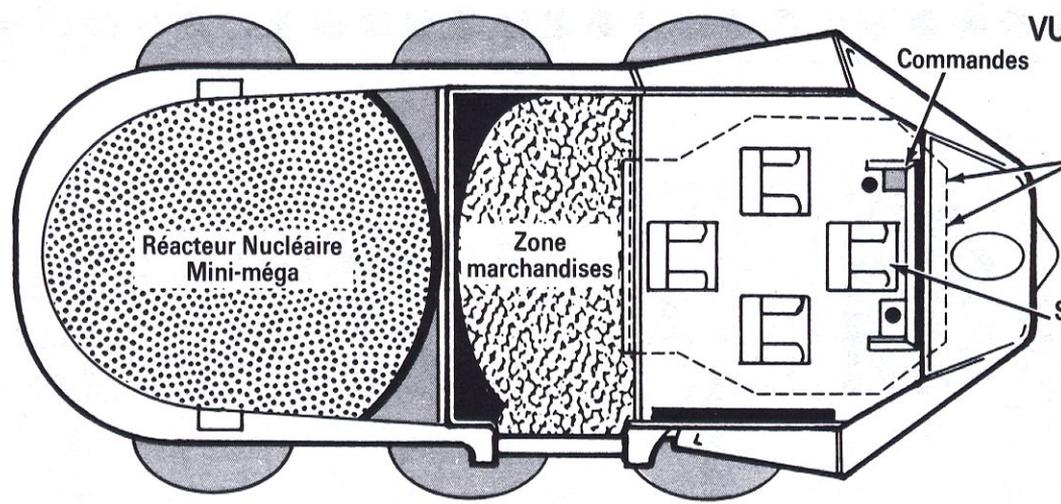
Date : _____ Heure : _____
Numéro d'autorisation _____
A présenter au dépôt de matériel de PLI N° _____
Equipe de mission n° _____

Liste du matériel attribué par le présent bon :

- 2 pistolets laser
- 3 fusils laser
- 18 canons Violets pour laser (attention ! l'utilisation de canons Violets par des citoyens d'accréditation Indigo ou inférieure relèverait de la trahison)
- 1 fusicone
- 1 assortiment de 32 cartouches pour fusicone
- 144 chewing gums Sourphorie dans des emballages individuels
- 1 mètre de chaîne moléculaire Sinclair
- 7 com-units
- 84 tubes de brisures d'algues concentrées
- 2 caisses d'insecticide (réservé à des citoyens d'accréditation élevée)
- 2 paires de jumelles à filtre infra-rouge
- 1 dose d'antidote (réservé à des citoyens d'accréditation élevée)
- 6 grenades
- 25 litres d'eau et 10 gourdes d'un litre
- 10 sacs à dos
- 10 paires de gants thermiques
- 1 multicorder
- 1 doctobot modèle V
- 1 utilibot modèle 360
- 3 combinaisons Rouges étanches
- 50 mètres de corde
- 50 mètres de torsadé **Stop**//Ed-J-RKO-4 à Meg-O-FUN-2//Message : Larry-1 dit qu'il s'agit d'une mission suicide — un code 7 — vous pouvez refiler à ces Clarificateurs positivement n'importe quoi//Meg-O-FUN-2 à Ed-J-RKO-4//Merci bien, voilà qui nous permettra de débarrasser les entrepôts//
- **Suite**
- 800 litres de déchets toxiques
- 437 écrous à ailettes
- 10 litres de matériaux génétiques actifs dans une solution protéinée à 4%
- 25 bâtonnets d'humidification en graphite (usagés)
- 519 bottes en taille 46 (pieds gauches uniquement)
- 15 kg de neige carbonique
- 132 caisses de Potion Dynamique Gazeuse traditionnelle
- 1 accélérateur de neutronium
- 22.000 billes de roulement ovales
- 1 statue grandeur nature de Teela-O-MLY (1.000 kg)
- 1 kangourbot ("Skippy")



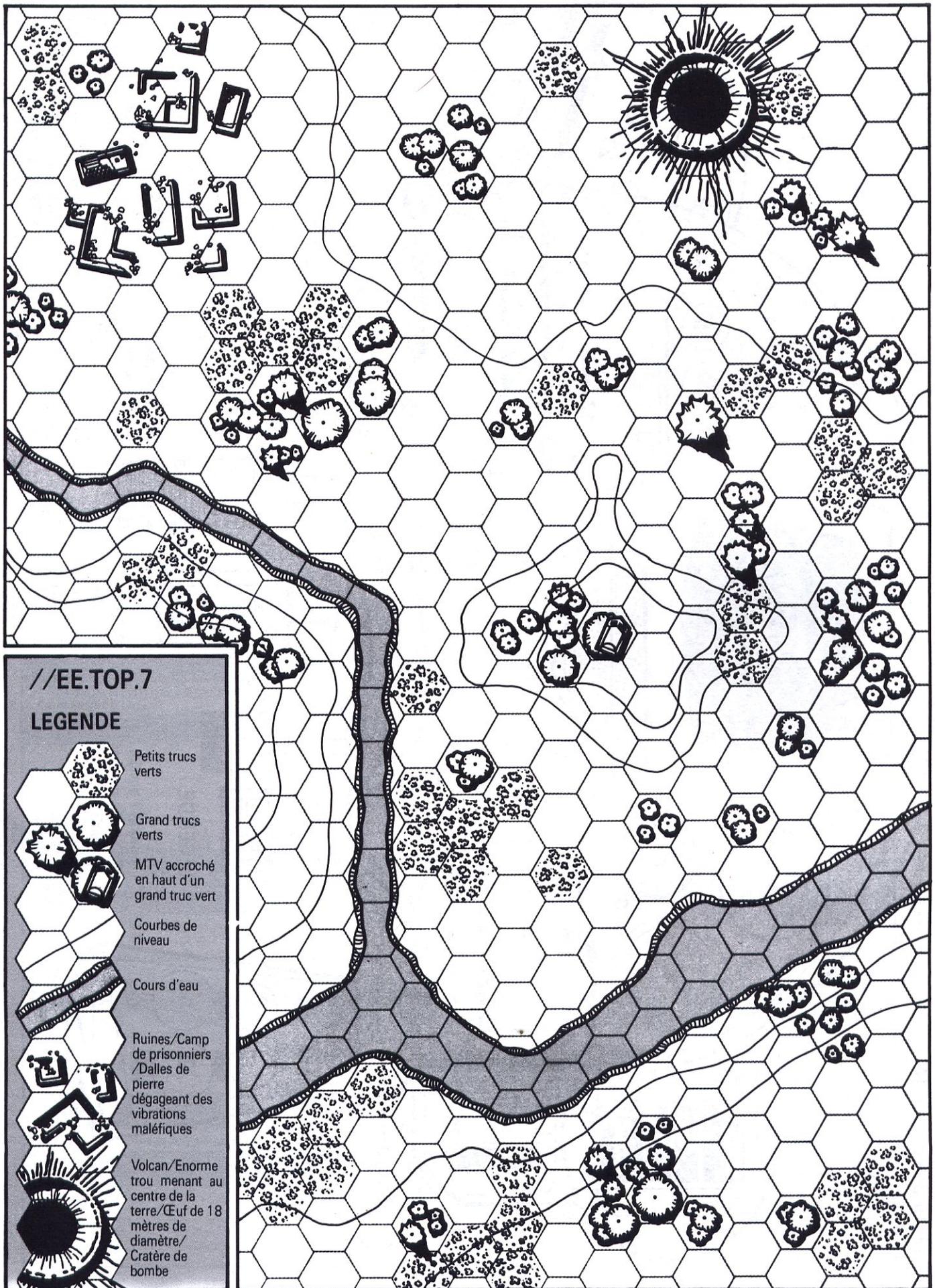
VUE DE PROFIL DU MTV
Multi Terrain Vehicle
EE.MTV.VP.3.4



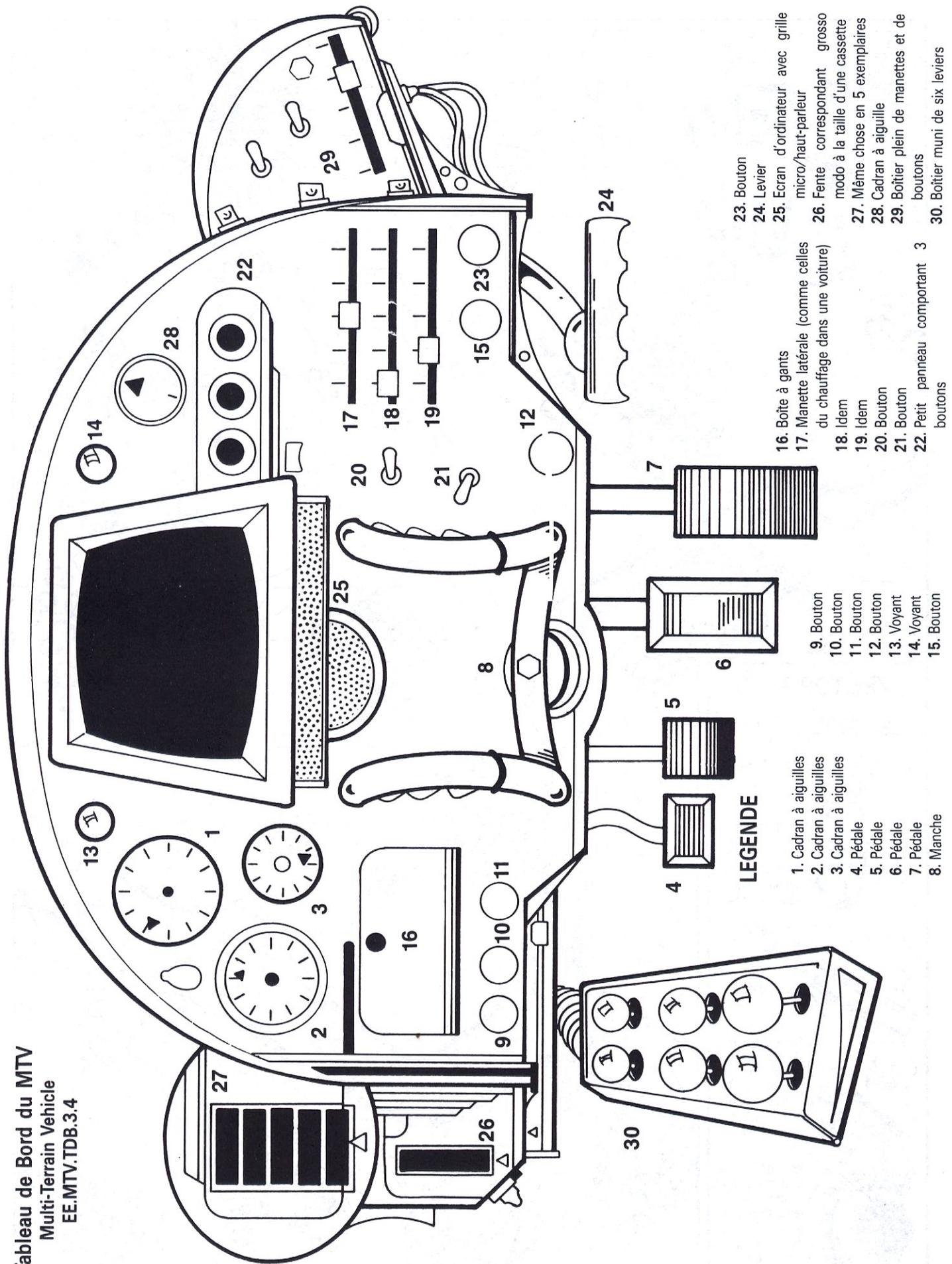
VUE EN COUPE DU MTV
Multi Terrain Vehicle
EE.MTV.VP.3.8

Ecoutille donnant sur l'Extérieur

PJ N°1	PJ N°2	PJ N°3	Grumblé-V	Lubi-GSV							Jackobot
PJ N°4	PJ N°5	PJ N°6	Paul-GSV	Mani-GSV							Docbot



**Tableau de Bord du MTV
Multi-Terrain Vehicle
EE.MTV.TDB.3.4**



- 23. Bouton micro/ordinateur avec grille
- 24. Levier
- 25. Ecran d'ordinateur avec grille
- 26. Fente correspondant grosso modo à la taille d'une cassette
- 27. Même chose en 5 exemplaires
- 28. Cadran à aiguille
- 29. Boîtier plein de manettes et de boutons
- 30. Boîtier muni de six leviers

- 16. Boîte à gants
- 17. Manette latérale (comme celles du chauffage dans une voiture)
- 18. Idem
- 19. Idem
- 20. Bouton
- 21. Bouton
- 22. Petit panneau comportant 3 boutons

- 9. Bouton
- 10. Bouton
- 11. Bouton
- 12. Bouton
- 13. Voyant
- 14. Voyant
- 15. Bouton

- 1. Cadran à aiguilles
- 2. Cadran à aiguilles
- 3. Cadran à aiguilles
- 4. Pédale
- 5. Pédale
- 6. Pédale
- 7. Pédale
- 8. Manche

LEGENDE

TABLE DES PJs EE

Nom et Background	Pouvoirs Mutants	Armure	Armes	Compétences Essentielles
EPISODE UN				
Le Couloir de la Salle de Briefing				
2 gardes Indigo de PDH & CM (équipement à la Flash Gordon, autant d'expression que des gardes de Buckingham, de véritables machines à tuer)	Lévitacion Vision Radiologique	Reflec (L4)	Laser (12) Matraque (14)	Intimidation (15) Interrogatoire (10)
La Salle de Briefing				
4 gardes Indigos de PDH & CM (voir ci-dessus) 1 garde Violet de PDH & CM (même chose en pire)	Electrochoc	Reflec (L4)	Laser (15) Mains Nues (18)	Psychoscopie (13)
Le Personnel de Briefing				
Peter-I-DEM-4 (grand pont de PDH & CM, orateur agréable, positivement terrifiant)	Téléportation	Ecran Plexi (U6)	Néant	Eloquence (15)
Grumble-V-GRR-3 (cadre en disgrâce de PDH & CM, grognon, belliqueux, leader méprisant)	Foudre Mentale	Reflec (L4)	Laser (15) Mains Nues (18) Couteau (12)	Intimidation (14) Ut. & Maint. d'Utilibot (14)
Ness-J-TOP-3 (représentant de la Sec Int, fanatiquement anti-commies)	Télépathie	Ecran Plexi (U6)	Fusil laser (18)	Interrogatoire (15)
Dr Num-O-NUL-5 (célèbre employé de R&C, plein d'idées ridicules)	Pyrokinésie	Ecran Plexi (U6)	Néant	Bureaucratie (18)
EPISODE DEUX				
Les Auxiliaires de PDH & CM				
Lubi-GSV-2 (grosse brute Infrarouge ignare)	Régénération	Néant	Mains Nues (6)	Haltérophilie (10)
Paul-GSV-1 (petit avorton Infrarouge pleurnichard)	Pénétration Mentale	Néant	Mains Nues (4)	Fayotage (10)
Mani-GSV-3 (gars apparemment ordinaire, taupe Sec Int)	Contrôle de l'Adrénaline	Reflec (L2)	Mains Nues (10)	Discrétion (12)
Le Personnel de PLI				
20 Employés de PLI (ternes gratte-papiers peu coopératifs)	Néant	Reflec (L4)	Laser (6) Mains Nues (8)	Sieste (12)
5 gardes de PLI (des gars à la gâchette facile qui s'ennuient à mourir et cherchent la bagarre)	Néant	Reflec (L4)	Fusil laser (10) Matraque (8)	Air Blasé (12)
Meg-O-FUN-2 (fonctionnaire classique et peu amène)	Suggestion	Reflec (L4)	Laser (4) Mains Nues (8)	Fayotage (13)
EPISODE TROIS				
Le Quartier Général de R&C pour le Secteur PDO				
10 à 100 gardes de R&C (avortons peu impressionnants armés de lasers)	Variables	Reflec (L4)	Fusil laser (8) Mains Nues (8)	Fuite devant les Radiations (14)
Les Techniciens de R&C (scientifiques ayant une espérance de vie très courte)	Variables	Néant	Mains Nues (6)	Trucs Scientifiques (10)
Oscar-J-UNG-4 (une intelligence exceptionnelle enfermée dans un corps désespérément difforme... ça vous remue la tripe, non ?)	Intuition Mécanique	Néant	Néant	Electronique (17) Mécanique (14)
Schnect-B-WAR-4 (brillant chercheur qui débite des propos séditieux dès qu'il ouvre le bec)	Foudre Mentale	Néant	Mains Nues (5)	Mécanique (17) Chimie (14)
Stanley-B-CUS-2 (scientifique à la manque mais connaissant de hauts personnages politiques)	Télépathie	DX7 (invention personnelle : U0)	Mains Nues (3)	Bureaucratie (16) Electronique (6) Fayotage (7) Manipulations Bio (5)
Walley-J-BEV-2 (visiblement un espion Sec Int)	Champ Energétique	Néant	Mains Nues (8)	Sécurité (10)
Samson-V-ONE-4 (chef du département, scientifique de troisième zone mais ayant le bras long)	Suggestion	Néant	Mains Nues (5)	Bureaucratie (16)
Les Installations de Tests sur Véhicules de R&C (PDO)				
2 gardes Verts de R&C (encore des avortons équipés d'artilleries lourdes)	Divers	Reflec (L4)	Laser (10) Fusil laser (10)	Se défilier devant le moindre test (8)
D'autres Techniciens de R&C (copie conforme des précédents)	Divers	Néant	Mains Nues (6)	Trucs véhiculaires (7)
Zim-R-MAN-6 (extrêmement poli, il en est à son dernier clone et sait ce que cela signifie, plein de bonne volonté)	Précognition	Reflec (L4)	Pistolet laser (8)	Recherche d'Informations (10)

TABLE DES PJs EE (suite)

Nom et Background	Pouvoirs Mutants	Armure	Armes	Compétences Essentielles
EPISODE QUATRE				
La Grande Bleue Requins, dauphins, baleines tueuses, Atlantes : à vous d'improviser, ça vous fera le plus grand bien	Ça nous dépasse !	Cuir (12)	Nageoires (12)	Respiration sous-marine (19)
EPISODE HUIT				
Les Sauvages				
100 hommes de la tribu des Disques Noirs (indigènes enrégés d'après le Grand Boom)	Néant	Cuir (11)	Couteau (12) Mains Nues (12)	Chasse (10) Cueillette (10)
4 leaders d'équipes de guerriers (les "cadres" indigènes)	Néant	Cuir (12)	Couteau (15) Mains Nues (15)	Esbrouffe Guerrière (17)
2 prêtres du MTV (genre de sorciers pleins de jugeote)	Voir p. 130	Cuir (12)	Matraque (10) Mains Nues (12)	Psalmodie (19) Psychoscopie (14)
Le fils du Chef (grand ponte de la tribu)	Néant	Cuir/Plate (13/L2)	Javelot (17) Mains Nues (17)	Intimidation (17) Motivation (17)
EPISODE NEUF				
Les Monstres Oubliés				
Les Cafards Géants (insectes polis et bien élevés, de la taille d'un paquebot, issus du Bronx, à la recherche d'œuvres de Proust et de Renoir	Intelligence et Développement Exceptionnels	Carapace Epaisse de 10 mètres (U16)	Piétinement (19)	Sens artistique (12) Don d'impressionner les Humains (15)

TABLE DES PNJs EE (suite)

Note : pour des raisons de place, les fiches des PJs ne mentionnent que les compétences accrues des personnages : rappelez à vos joueurs que cela ne les empêche pas d'utiliser les autres (en se basant sur les indices d'attributs correspondants)

Nom/Service/Société Secrète/Mutation (s)	Mains Nues	Armes (indice de Compétence / indice de Dommage)	Compétences Essentielles	Matériel Important
PJ N°1 : Eddy-R-HUM-1/PDH & CM/Psion/Pyrokinésie (enregistrée), Télépathie (non enregistrée)	6	Pistolet laser (10/L8)	Fayotage (6) Duperie (6) Connaissance des Réseaux Publics (communications) (6)	Grenade Thermo-Nucléaire (Indice de dommage : L25, rayon d'action : 200 mètres)
PJ N°2 : Steve-R-STN-1/Services Techniques/Club Sierra/Champ Energétique	5	Pistolet Laser (7/L8) Clef à Molette (10/18)	Grenades (8) Ut. & Maint. de Docbot et d'Utilibot (6)	Clef à molette Caisse à outils avec matériel de réparation
PJ N°3 : Mick-R-THY-2/PDH (Agent Sec Int sous couverture)/ Libre Entreprise/Lévitacion	6	Pistolet laser (12/L8) Matraque (8/18)	Fayotage (4) Surveillance (7)	Jumelles à infra-rouge, 100 somnifères dissimulés dans une botte
PJ N°4 : Jerry-R-IGG-2/R&C/Léopard de la Mort/Pénétracion Mentale	1	Pistolet laser (5/L8) Bizarrotron (Foudroyeur déguisé) (8/E9)	Armes de Véhicule (Tir) (5) Ut. & Maint. de Chenillette (8) Démolition (9)	10 Boulettes Explosives avec radio-détonateur (pour chaque : dommage F5 dans un rayon de 10 mètres)
PJ N°5 : Wanda-R-PIK-1/UCT/Romantiques/Empathie	5	Pistolet laser (11/L8) Lance-Projectiles (8/variable selon type de munition)	Baratin (8) Intimidation (9) Analyse (7)	Cartouches pour Lance-projectiles (12 dum-dum, 12 PA, 6 napalm, 6 gaz vomitif) 309 crédits
PJ N°6 : Butch-R-DOC-1/PDH/Destructeur de Frankenstein/Régénération	3	Pistolet laser (5/L8) Autohypo (10/P8)	Secourisme (8) Médecine (8) Mécanique (8)	Munitions pour autohypo : 6 somnifères, 6 ardeur combative, 6 antibiotiques, 6 vitamines Une trousse noire contenant du matériel de secourisme

Grumble-V-GRR-3

Service : PDH & CM

Société Secrète : Club Sierra

Pouvoir Mutant : Foudre Mentale

Compétences Essentielles :

Armes de Corps à Corps Primitives ___ 12
Mains Nues _____ 18
Intimidation _____ 5
Armes Laser _____ 15
Ut. & Maint. d'Utilibot _____ 12

Armes

Couteau _____ 112
Pistolet laser _____ L15
Fusil laser _____ L15

Armure : Reflec Verte (L4)

Attributs	Ind. d'Attributs
FOR _____	20
END _____	11
AGIL _____	14 _____ 3
DEX _____	14 _____ 3
ADAP _____	11 _____ 3
APL _____	10 _____ 2
MEC _____	17 _____ 4
POUV _____	8

Background : Grumble-V est un Clarificateur d'élite : impitoyable, opportuniste, retors et incroyablement doué lorsqu'il s'agit de brouiller les pistes.

Grâce au réseau d'informations officielles du Club, à ses contacts avec le service des Forces Armées, et à son accréditation relativement élevée, il a pu avoir accès à des renseignements utiles pour la mission.

Les Tuyaux Personnels de Grumble-V : il a appris de source officielle que la dernière équipe à s'être rendue dans le secteur, un mélange de Clarificateurs Rouges, Orange et Jaunes, a brusquement disparu. La cessation brutale des émissions de signaux dénonçait clairement un traficotage de haut niveau effectué par traîtres qualifiés.

Informations fournies par le Club Sierra : il y a déjà plusieurs semaines que le Club a perdu tout contact avec deux de ses avant-postes de la région. Leurs habitants ont disparu sans laisser de trace. L'organisation en a conclu qu'ils avaient subi un raid des Forces Armées.

Informations fournies par les Forces Armées : cela fait longtemps qu'il n'y a pas eu d'opération d'envergure dans ce secteur. Les vols de surveillance récents au-dessus de la zone concernée n'ont rien révélé de particulier.

Les Motivations de Grumble-V : cette nouvelle mission met mal à l'aise le leader : il lui semble être embarqué dans

une expédition-suicide en compagnie d'une équipe de parfaits incapables. Son objectif premier est de s'en sortir vivant.

Il est à peu près sûr de pouvoir rejeter l'échec de la mission sur le dos de ses coéquipiers Rouges. Il profitera d'un moment favorable pour s'éclipser et éliminer l'équipe entière en descendant ses membres un à un ; ensuite, il reviendra au Complexe Alpha où il racontera une tragique histoire de trahison. Au cas où les Rouges se montreraient par trop durs à cuire, Grumble-V déserterait le Complexe Alpha et le service des Clarificateurs pour rejoindre à l'extérieur l'avant-poste le plus proche du Club Sierra.

LES INTELLIGENCES ARTIFICIELLES

L'Utilibot modèle 360

Numéro de Série : PDK-360.AGF.4-75

Degré d'Intelligence : répond aux instructions verbales. Compétent pour toutes les tâches techniques, à condition qu'elles lui soient soigneusement expliquées.

Armure : Plate

Armes : Néant

Module de Personnalité : sarcastique, plein de mépris à l'égard des humains. Adore répondre par des lapalissades à toutes les demandes d'informations. Lorsqu'on lui demande de réparer quelque chose, il commence par passer en revue toutes ses logo-cartes dans un ordre arbitraire en faisant semblant de chercher le renseignement adéquat. "Voyons, voyons, Enlèvement et Recyclage des Ordures, je me demande si ça pourrait faire l'affaire..." Si on lui demande d'utiliser telle ou telle logocarte particulière, il répond en général : "Puisque vous êtes tellement au courant, pourquoi est-ce que vous ne faites pas la réparation vous-même ?"

10 Logocartes : Réparation de docbot 10 ; Réparation d'utilibot 10 ; Réparation d'engins de transport 10 ; Réparations électriques 10 ; Réparations d'appareils de communication 10 ; Maintenance d'armes laser 10 ; Maintenance d'armes à projectiles 10 ; Vidéo clips de Teela O'Malley : "Rock dans la Casbah", "Retour à la Nature", "Sympathy for the Computer" (Note : ne donnez aux PJs la liste des intitulés que s'ils vérifient ce qu'il y a sur les étiquettes — et d'ailleurs qui peut dire si les logocartes sont correctement étiquetées ?)

L'Ordinateur

Numéro de Série :
Non mais ! de quoi je me mêle !?

Degré d'Intelligence : L'égal de Dieu (enfin presque !)

Armure : U100

Armes : Toute la population d'un univers de dingues, armée d'engins de mort du dernier cri, et toujours prête à faire ses quatre volontés.

Personnalité : Positive et enjouée, bien entendu ! L'Ordinateur est votre Ami.

Le document vous est gracieusement fourni par l'Ordinateur. Il suffit de le découper suivant la ligne pointillée pour le connecter au reste du livre. ATTENTION : la destruction de biens de l'Ordinateur relève de la trahison !

LES AUXILIAIRES INFRAROUGES DE PDH & CM

Lubi-GSV-1

Société Secrète : PECP

Pouvoir Mutant : Régénération

Attributs	Ind. d'Attributs
Force : 18	
Tout le reste : 7	2

Armure : Couenne Dure (UI)

Arme	Poings
Indice de Compétence	6
Type	1
Indice de Dommage	6

Compétences Essentielles	
Mains Nues	6
Haltérophilie	10
Fayotage	5

Background :
Lubi, comme la plupart des Infrarouges n'a aucun background et très peu de personnalité. Il est grand, bête et enthousiaste. Inutile d'en dire plus.

Mani-GSV-3

Taube de la Sec Int

Société Secrète : Romantique

Pouvoir Mutant :
Contrôle de l'Adrénaline

Attributs	Ind. d'Attributs
Aplomb : 15	4
Tout le reste : 8	2

Armure : Reflec Rouge dissimulée (L2)

Arme	Poings
Indice de Compétence	10
Type	1
Indice de Dommage	5

Compétences Essentielles	
Mains Nues	10
Discrétion	12
Surveillance	7
Fayotage	13

Background :
Mani a une individualité un peu plus marquée que ses deux compagnons. Il semble pensif et en éveil ; il garde toujours les yeux ouverts et la bouche cousue. C'est là un signe d'intelligence qui devrait faire sérieusement tiquer les PJs.

Paul-GSV-1

Société Secrète : PECP

Pouvoir Mutant :
Pénétration Mentale

Attributs	Ind. d'Attributs
Agilité : 14	3
Tout le reste : 6	1

Armure : Néant

Arme	Giffle
Indice de Compétence	4
Type	1
Indice de Dommage	5

Compétences Essentielles	
Mains Nues	4
Haltérophilie (Poids Léger)	7
Fayotage	10

Background :
Comme Lubi, Paul n'a aucun background et seulement peu de personnalité. Il est petit, bête et dépourvu d'enthousiasme.

LES INTELLIGENCES ARTIFICIELLES

Docbot Modèle V

Numéro de Série : KLL-V.FGS.5-II

Degré d'Intelligence : Répond aux instructions verbales.

Armure : Plate

Armes : Scie de chirurgien automatique. Le robot peut la manier avec une compétence d'indice 5. Cette "arme" produit des dommages équivalents à ceux causés par une épée de force (mais c'est un outil beaucoup moins "propre")

Personnalité : Agréable, enjoué, toujours prêt à rendre service. Un brave type... Métallique, mais un brave type ! (Si vous faites bien votre travail, un tel personnage a de quoi terrifier les PJs).

Module de Programmation : Logocarte standard Diagnostic/Traitement 8.

Lucky, le Pilote Automatique du MTV

Numéro de Série : Inconnu

Degré d'Intelligence : Répond aux instructions verbales. Vaguement compétent en matière de voyages sous-marins. Encore moins compétent en matière de déplacements terrestres. Souffre de crises de sénilité intermittentes qui le paralysent totalement sur le plan mental et lui donnent des convulsions.

Armure : Les occupants du MTV sont protégés par un blindage équivalent à une armure d'indice U3. Le casier qui renferme le cerveau électronique de l'engin fournit à Lucky une protection supplémentaire 13.

Armes : Torpilles et Fusils-Mitrailleurs (voir Episode 4). Ces armes doivent obligatoirement être commandées par des opérateurs humains, Lucky ne peut en diriger la mise à feu.

Personnalité : Gai, amical, toujours prêt à s'excuser pour ses "absences". Il obéit avec enthousiasme aux ordres de l'Ordinateur ; il est au désespoir lorsqu'on lui donne des instructions qui lui paraissent relever de la trahison.

Ce document vous est gracieusement fourni par l'Ordinateur. Il suffit de la découper suivant la ligne pointillée pour le détacher du reste du livre. ATTENTION : la construction de votre jeu d'Ordinateur repose sur ce scénario.

GUIDE

DU CLARIFICATEUR ACCOMPLI

A l'Usage des Troupes d'Elite de l'Ordinateur

Steve Gilbert & Doug Kaufman

Leaders de l'Equipe/Concepteurs

Bill Slavicsek

Officier Garant de la Loyauté/Participation à la Conception et Développements

Stephen Crane, Diane Malz & Peter Corless

Officiers Responsables des Communications et Enregistrements/Tables et Tableaux

PDH & Contrôle Mental

Officier Garant du Bonheur

L'Ordinateur

Officier Chargé de l'Elimination des erreurs

Denise Caussé

Officier Chargé de la Traduction Française



Citoyen, soyez le bienvenu ! En lisant ce livret, vous faites la preuve de votre loyauté et de votre affection envers l'Ordinateur. Votre Ami vous recommande cependant de ne pas confondre son contenu avec les règles de PARANOIA, que vous trouverez dans un autre livret. Si vous avez déjà fait cette erreur et que vous espérez apprendre à jouer en lisant ce texte, vous êtes victime d'une confusion. Or, les confusions sont le résultat de conspirations commises et conduisent droit à des crimes relevant de la trahison. Commencez donc par lire les règles de PARANOIA. C'est un conseil de l'Ordinateur. Ne vous laissez pas entraîner par la confusion. Faites confiance à l'Ordinateur.

Qu'est-ce que le « Guide du Clarificateur Accompli » ?

Excellente question, citoyen ! Il s'agit d'une sorte de... guide, un recueil, un... fascicule, si vous préférez, qui contient diverses observations et des anecdotes curieuses et amusantes concernant les tâches aussi distrayantes qu'amusantes qu'accomplissent les membres des équipes de Clarificateurs. Vous trouverez également dans ce livret un test simple que tous les citoyens doivent subir avant de se lancer dans une mission pour le compte de l'Ordinateur... Plus des descriptions fort utiles de tâches particulières, de jolis badges et des indications de roleplaying relatives à ces bienheureux clones que sont les Clarificateurs... Et, en particulier, une explication destinée aux joueurs aussi

bien qu'aux Maîtres de Jeu sur le concept de FOC : Fonctions Obligatoires Complémentaires.

Que sont les FOC ?

Eh bien ! Je vous trouve bien curieux, citoyen ! Les FOC sont des fonctions totalement nouvelles que l'on vous demande de remplir à titre de récompense pour votre service prolongé. Dans son infinie sagesse, l'Ordinateur a conclu que chaque Clarificateur devait avoir un rôle spécifique au sein de l'équipe en mission. En effet, cette responsabilité supplémentaire lui donnera le sentiment d'être aimé, choyé, et protégé (sans compter qu'elle augmentera encore un peu plus sa paranoïa). Les FOC ont été soigneusement sélectionnés par l'Ordinateur afin de renforcer les chances de succès de l'équipe et de fournir à de loyaux citoyens l'occasion de faire tout un éventail d'expériences intéressantes.

Mettons par exemple que vous occupiez les FOC d'Officier Responsable des Communications et Enregistrements. En tant que tel, en plus de vos responsabilités habituelles, vous devrez prendre soin de faire un enregistrement complet de la mission sur multicorder. Ça paraît simple n'est-ce pas ? Comme quoi, il ne faut pas se fier aux apparences... Lisez plutôt ce qui suit.

Ami Maître de Jeu (MJ), les informations contenues dans ce livret vont vous permettre de donner une dimension supplémentaire à vos campagnes de PARANOIA qui regorgent déjà de complications, en introduisant toute une série de nouveaux bâtons à glisser dans



les roues de vos joueurs.

N'oubliez pas que les règles de ce fascicule sont optionnelles. Vous n'êtes pas tenu de les utiliser. Garanti. Ce n'est pas parce que nous avons sué sang et eau sur ce livret afin que notre Guide du Clarificateur Accompli soit parfait sous tous rapports, que vous n'avez pas le droit de vous en servir pour envelopper votre aquarium ou autres ! Voyez à quel point nous sommes attentionnés !

Mais quelles sont ces fameuses FOC ?

C'est la troisième question que vous posez en quelques minutes, citoyen. Rappelez-moi votre nom ? Merci...

Les FOC les plus connues sont celles de *Leader*. Celui qui les remplit doit entre autres guider et soutenir de conseils avisés ses coéquipiers, et agir stratégiquement en fonction de la situation lors des combats.

Autre poste clef : celui d'*Officier Garant de la Loyauté*. Ce personnage doit faire en sorte que toutes les pensées séditeuses soient tuées dans l'œuf et qu'etter chez tous les signes avant coureurs de sympathie à l'égard des communistes. Un bon Officier Garant de la Loyauté est capable de repérer et de signaler des commies potentiels avant même qu'ils n'aient accompli le moindre acte séditieux !

L'*Officier Chargé de l'Hygiène* est un personnage indispensable dans toutes les équipes de mission, c'est à lui que revient la tâche importante de surveiller le niveau d'hygiène personnelle de tous ses coéquipiers. Si l'hygiène de l'équipe est douteuse, ses membres risquent d'avoir le moral en baisse, l'haleine désagréable et des succès limités. Les statistiques de l'Ordinateur montrent clairement que de nombreuses missions Clarificatrices échouent faute d'une bonne hygiène.

L'*Officier Responsable des Communications et Enregistrements* doit quant à lui tenir une chronique de la mission en utilisant pour cela des pellicules particulières et des micros haute sensibilité et en s'efforçant de saisir des commentaires pittoresques. Ce travail essentiel fournit à l'Ordinateur des outils de formation pour les autres Clarificateurs. Il est indispensable d'avoir une bonne luminosité et de trouver des angles de prise de vue originaux.

Indispensable dans une équipe de Clarificateurs efficaces, l'*Officier Responsable des Réparations et de l'Entretien des Robots, Armes, Véhicules et Articles divers*, également appelé *Responsable du Matériel* ou *RM*. Le RM est directement chargé des robots et des véhicules attribués à l'équipe et c'est lui qui surveille constamment le niveau de maintenance du matériel de chacun des autres Clarificateurs. Bien entendu, le RM est aussi tenu pour responsable des pertes et vols d'équipement.

Dernières FOC, mais non des moindres, celles de l'*Officier Garant du Bonheur*. Ce personnage doit s'assurer que vous prenez plaisir à la mission : il fera tout son possible pour que vous preniez du bon temps. Il connaît les dernières blagues en vogue dans le Complexe. Il sait chanter. C'est lui qui dirige les jeux interactifs entre citoyens. On le surnomme « supplément biochimique ». Vous l'aimerez. Beaucoup.

Pourquoi certains paragraphes sont-ils barrés d'une bande grise ?

Ce livret est unique car il peut être lu par tous les citoyens, quelle que soit leur accréditation.

Vous remarquerez que de nombreux paragraphes du texte (celui que vous êtes en train de lire, par exemple) sont barrés d'une bande grise. La raison d'être de ces bandes grises est d'indiquer aux citoyens d'accrédita-

tion ROUGE qu'ils peuvent prendre connaissance des sections en question. Les paragraphes qui n'en contiennent pas sont réservés aux seuls citoyens d'accréditation ULTRAVIOLETTE (les MJs) !

Comment, citoyen ? Vous avez déjà lu les paragraphes sans bandes grises qui se trouvent ci-dessus ! Vous n'avez pas compris qu'ils étaient réservés aux citoyens ULTRAVIOLETTE ? On ne vous l'a dit qu'après, quand il était trop tard ? Désolé pour cette confusion, citoyen. Veuillez vous présenter au plus proche centre de PDH & CM, devant la Chambre de Restructuration Mémoirelle par Fous Rires Intensifs.

Présentation

Eh bien, vous voilà pratiquement prêt à entrer dans le vif du sujet... Mais d'abord, parlons un peu du contenu du Guide du Clarificateur Accompli.

Vous trouverez en pages 3 et 4 notre Test d'Aptitude aux Différentes FOC, lequel est utilisé pour déterminer quels sont les Clarificateurs les plus aptes aux différentes FOC ; il est accompagné en page 5 par des conseils sur la façon de faire subir cette épreuve à vos joueurs.

Vous trouverez à la suite de ces textes six descriptions correspondant chacune à des FOC particulières. Chaque section se présente de la façon suivante :

- Un paragraphe d'introduction destiné aux joueurs leur expliquant de quelle façon l'officier concerné accomplit sa tâche auprès de ses coéquipiers.

- Un paragraphe destiné au Maître de Jeu et détaillant la manière d'utiliser l'officier en question et d'apporter un intérêt supplémentaire au jeu pour le joueur qui l'incarne.

- Une description du matériel spécifique propre aux fonctions de l'officier en question.

- Un échantillon de dialogue montrant ce que le personnage pourrait dire de caractéristique dans l'exercice de ses fonctions (extraits d'authentiques cassettes de multicorder de PDH & Contrôle Mental).

Ce livret est entouré d'une page couverte de badges à découper. Vous trouverez des indications sur la façon de les utiliser en page 5.

Voilà, c'est à peu près tout. Il est maintenant temps de préparer votre chair à laser pour le test 88-9b d'Aptitude aux différentes FOC.

Important !

Avant d'utiliser le test 88-9b (voir pages 3 et 4), faites-en des photocopies afin que chaque joueur en ait un exemplaire. L'Ordinateur vous en donne l'autorisation. Vous pouvez aussi lire les questions à vos joueurs et leur demander de noter leurs réponses sur un bout de papier. L'Ordinateur dit que cette solution est également acceptable.

Comment puis-je déterminer mes FOC ?

Patience, citoyen, patience ! On va tout vous expliquer... Vous allez subir un test dit Test d'Aptitude aux Différentes FOC (88-9b) ; ce test a été conçu par de loyaux citoyens de PDH & CM. En se basant sur vos réponses aux questions de ce test, l'Ordinateur déterminera quelles sont les FOC qui s'accordent le mieux à vos compétences particulières. Réjouissez-vous, citoyen, car l'Ordinateur n'a jamais affecté aucun citoyen à des fonctions pour lesquelles il n'aurait pas été formé.

Afin que vous soyez parfaitement détendu au moment du test, des sondes Séro-Véritas vont être implantées dans votre crâne. Faites comme si de rien n'était ; ce n'est que pour votre bien.

Le test 88-9b comprend six parties :

Leader d'Equipe

Officier Garant de la Loyauté

Officier Chargé de l'Hygiène

Officier Responsable des Communications et Enregistrements

Responsable du Matériel

Officier Garant du Bonheur

Chaque série de questions est relative à un poste particulier. Ainsi, la première série concerne les devoirs du Leader d'Equipe. La façon dont vous répondrez aux questions déterminera votre aptitude à occuper les fonctions correspondantes.

Le test 88-9b est composé de deux types de questions : certaines offrent un choix de réponses possibles, d'autres demandent de composer un mini-essai. Lisez attentivement les questions à choix multiple et inscrivez une croix dans la case qui correspond le mieux à vos sentiments. Veuillez ne cocher qu'une case par question. Ce ne serait pas bien de cocher plusieurs cases ! Chaque section comprend une question à laquelle on doit répondre par un court essai. Lisez attentivement et répondez dans l'espace prévu à cet effet.

Une fois que vous aurez répondu aux questions, inscrivez votre nom et votre service sur la feuille avant de remettre votre test à l'officier de briefing.

Petite note concernant les accessoires

Les accessoires sont les trucs que vous tendez à vos joueurs en cours de partie.

Ils ont plusieurs raisons d'être : ils soulagent partiellement le MJ de la responsabilité de divertir ses joueurs ; ils aident les joueurs à visualiser certains éléments de l'aventure ; et enfin, ils occupent beaucoup de place dans les livrets, de sorte que nous n'avons pas à écrire autant.

Vous trouverez deux accessoires dans Le Guide du Clarificateur Accompli : le test 88-9b dont nous avons déjà parlé et une série de badges à découper sur la dernière page de ce livret.

Passez donc à la dernière page, prenez une paire de ciseaux et découpez suivant les pointillés. Si vous n'avez pas de ciseaux à portée de la main, nous vous suggérons d'utiliser quelque autre instrument contondant, scie circulaire ou autre...

Une fois le découpage terminé, vous aurez en main six cartes correspondant aux six postes de l'équipe. Lorsque vous aurez déterminé quelles FOC conviennent le mieux à chacun des personnages, distribuez ces cartes aux joueurs.

Au dos de chaque carte, se trouve une note de félicitation de PDH & CM qui souligne les responsabilités spécifiques du personnage.

Le badge officiel des FOC en question est imprimé sur l'autre face de la carte. Waou, super ! Demandez aux joueurs de porter leur badge tout au long de la mission. Faites-leur comprendre que ne pas le faire relèverait de la trahison. Faites-leur même rentrer dans la cervelle que retirer ces badges ne serait-ce que pour un instant entrainerait immédiatement l'exécution de leurs personnages. Mais me direz-vous, la note au dos est importante ? Que sera sera...



TEST D'APTITUDE AUX DIFFERENTES FOC 88-9b

Citoyen, veuillez répondre à toutes les questions avant de remettre ce formulaire à votre officier de briefing. N'inscrivez rien dans les cadres "réservés à l'administration".

Leader d'Equipe

- Lorsqu'une mission réussit, qui a le plus de mérite ?
 - A. Le Leader de l'Equipe.
 - B. L'Officier de Briefing.
 - C. R & C..
- Je pense être :
 - A. Tout à fait qualifié.
 - B. Modérément qualifié.
 - C. Totalement incompetent.
- Si j'étais Leader d'Equipe, je ferais :
 - A. Moins d'erreurs qu'à présent.
 - B. Plus d'erreurs qu'à présent.
 - C. Autant d'erreurs qu'à présent.
- Si l'on m'offrait un poste intéressant au sein d'une société secrète :
 - A. J'accepterais ce poste et je renoncerais à ma société actuelle.
 - B. Je déclinerais l'offre et je resterais dans ma société actuelle.
 - C. Je fonderais ma propre société secrète.
- Un Leader d'Equipe doit :
 - A. Demander l'avis de ses coéquipiers, bien qu'ils puissent être des commies mutants.
 - B. Prendre toutes les décisions seul.
 - C. Se poser la question lorsqu'il sera face à une décision à prendre.
- L'Officier Chargé de l'Hygiène joue un rôle :
 - A. Plus important que le Leader.
 - B. Exactement aussi important que le Leader.
 - C. Moins important que le Leader.

Si une équipe de Clarificateurs est en contact permanent avec l'Ordinateur, pourquoi aurait-elle besoin d'un leader ?

Officier Garant de la Loyauté

- Si l'Ordinateur me donnait l'ordre d'exécuter un Grand Programmeur, mais que ce dernier prétende que le message en question est le fruit d'un sabotage commie, je
 - A. Me mettrais à la recherche du commie responsable de l'opération.
 - B. Prendrais contact avec l'Ordinateur pour confirmation.
 - C. Exécuterais le Grand Programmeur.
- Si un citoyen se mettait à grommeler à propos des dangers excessifs d'une mission
 - A. Je l'exécuterais pour trahison.
 - B. Je l'enverrais consulter l'Officier Garant du Bonheur.
 - C. J'enregistrerais ses propos pour les soumettre au jugement de l'Ordinateur.
- Si un citoyen ULTRAVIOLET me donnait l'ordre de m'auto-exécuter
 - A. J'exécuterais le citoyen ULTRAVIOLET.
 - B. Je ferais appel à l'Ordinateur.
 - C. Je m'exécuterais.
- Je pense que les commies sont :
 - A. Des citoyens sous mauvaise influence.
 - B. Des êtres ataviquement malfaisants.
 - C. Des personnes qui ne méritent même pas qu'on s'occupe d'elles.
- Il m'arrive d'avoir des pensées séditieuses
 - A. Pratiquement jamais.
 - B. De temps à autres.
 - C. Avec une fréquence alarmante.
- Si je voyais un commie s'enfuir par un couloir réservé à des citoyens d'une accréditation supérieure à la mienne, je
 - A. Me lancerais à sa poursuite.
 - B. Consulterais l'Ordinateur.
 - C. Ordonnerais au commie de se constituer prisonnier.

Pourquoi pensez-vous que l'Ordinateur confie des missions ennuyeuses aux Clarificateurs ? Est-ce que cela encourage les comportements déloyaux ? Expliquez.

Officier Chargé de l'Hygiène

- Qu'est-ce qui est le plus important ?
 - A. Des pensées pures.
 - B. Une combinaison propre.
 - C. Des dents bien nettoyées.
- Si je devais être un robot, je serais
 - A. Un docbot.
 - B. Un guerbot.
 - C. Un utilibot.
- Quelle sanction jugez-vous appropriée pour un citoyen qui a détérioré sa combinaison ?
 - A. 2 crédits.
 - B. 200 crédits.
 - C. L'exécution sommaire.
- Quel est votre détergent préféré ?
 - A. Monsieur Brillant : Tout est propre et quel éclat !
 - B. Tornade : Une simple pulvérisation et toute la crasse s'en va !
 - C. Super-Extra : Surpuissant pour que vous n'avez pas besoin de frotter !
- Certains citoyens qualifient les commies et les mutants de traîtres, je pense qu'ils sont :
 - A. Monsieur Brillant : Tout est propre et quel éclat !
 - B. Tornade : Une simple pulvérisation et toute la crasse s'en va !
 - C. Super-Extra : Surpuissant pour que vous n'avez pas besoin de frotter !
- L'Officier Chargé de l'Hygiène est :
 - A. Plus important que le Leader de l'Equipe.
 - B. Exactement aussi important que le Leader de l'Equipe.
 - C. Moins important que le Leader de l'Equipe.

Poursuivriez-vous un traître jusque dans un couloir parfaitement dégoûtant et jonché de débris, au risque de salir votre combinaison ? Si oui, pourquoi acceptez-vous de faire délibérément courir des risques à un bien de l'Ordinateur. Si non, pourquoi laissez-vous délibérément s'enfuir un traître ?

Cadre strictement réservé à l'administration.

Total des points sur la section

Total des points sur la section

Total des points sur la section



Officier Responsable des Communications et Enregistrements

- Si vous deviez interviewer un robot en furie, quel serait votre premier souci ?
 - A. Ne pas endommager le multicorder.
 - B. Poser des questions intelligentes.
 - C. Inventer des angles de prise de vue intéressants.
 - Des acteurs comme Teela O'Malley sont :
 - A. Moins importants que des citoyens ordinaires du Complexe Alpha.
 - B. Exactement aussi importants que des citoyens ordinaires du Complexe Alpha.
 - C. Plus importants que des citoyens ordinaires du Complexe Alpha.
 - Si mon équipe subissait une attaque commie, je
 - A. Consulterais l'Ordinateur.
 - B. Aiderais mes coéquipiers à repousser ces infâmes traîtres.
 - C. Chercherais des angles de prise de vue intéressants.
 - Si je pouvais faire ce qui me plaît :
 - A. Je regarderais plus de shows vidéo.
 - B. Je regarderais autant d'émissions vidéo que maintenant.
 - C. Je lirais un livre.
 - Si je me servais d'un multicorder pour enregistrer la confession d'un traître :
 - A. Je mettrais en marche le lumino-senseur d'aura.
 - B. J'utiliserais mon grand angle.
 - C. Je lui enverrais une balle dans la tête.
 - Si l'Ordinateur appelait alors que je suis dans une situation difficile
 - A. Je prendrais du recul pour répondre à mon Ami.
 - B. Je ne lui répondrais pas.
 - C. Je lui demanderais de patienter jusqu'à ce que la situation ait été démêlée et je lui expliquerais ensuite ce qui s'est passé.
- L'Ordinateur est-il omniprésent ? Si non, veuillez donner la liste des endroits d'où il est absent. Si oui, quelle est l'utilité d'un Officier Responsable des Communications et Enregistrements ?
-
-
-
-
-
-
-
-
-
-

Officier Garant du Bonheur

- A mon avis, un citoyen malheureux doit :
 - A. Se rendre dans un Centre de Restructuration d'Etat Mental de l'Ordinateur.
 - B. Subir un traitement chirurgical de Renforcement d'Enthousiasme.
 - C. Avaler une eupho-pilule.
 - Il arrive que mes concitoyens se mettent
 - A. Très en colère.
 - B. Un petit peu en colère.
 - C. Tellement en colère que ça me fait peur.
 - Le bonheur c'est :
 - A. Un laser encore chaud.
 - B. Un état d'esprit.
 - C. Un devoir.
 - Si un Officier Garant du Bonheur est malheureux, il doit :
 - A. Avaler une eupho-pilule.
 - B. Le dire à l'Ordinateur.
 - C. Remettre en question toute son existence.
 - Les meilleurs Clarificateurs sont :
 - A. Les Clarificateurs heureux.
 - B. Les Clarificateurs loyaux.
 - C. Les Clarificateurs exécutés.
 - Si je suis promu à l'accréditation ULTRAVIOLETTE,
 - A. Je resterai le même clone.
 - B. Je rendrai heureux tout mon entourage.
 - C. Je serai plus heureux que maintenant.
- Pensez-vous que les commies soient heureux ? Si non, pourquoi pensez-vous qu'ils préfèrent risquer l'exécution sommaire plutôt que de renoncer à être des commies ?
-
-
-
-
-
-
-
-
-
-

Responsable du Matériel

- Le Responsable du Matériel doit demander des contrôles surprise de l'équipement.
 - A. Pratiquement jamais.
 - B. Au beau milieu d'un combat.
 - C. A des intervalles déroutants.
 - Si j'étais un robot, je serais
 - A. Un docbot.
 - B. Un guerbot.
 - C. Un utilbot.
 - Les scientifiques de R & C sont :
 - A. De brillants exemples de citoyens modèles.
 - B. Des dangers publics qui devraient être surveillés de près.
 - C. Simplement des gens qui font leur travail.
 - Si un laser se détraque en cours de mission, la faute en revient :
 - A. A l'employé de PLI qui a remis le matériel à l'équipe.
 - B. Au Clarificateur qui a reçu l'article.
 - C. Au Responsable du Matériel.
 - J'aime les robots
 - A. Un peu.
 - B. Beaucoup.
 - C. Passionnément.
 - S'il faut désamorcer une bombe commie, qui doit le faire ?
 - A. Le Responsable du Matériel.
 - B. Le Clarificateur qui a le plus d'expérience en matière de démolition.
 - C. Celui qui tirera la plus courte paille.
- A combien estimez-vous votre valeur en termes de crédits aux yeux de l'Ordinateur ? Comment êtes-vous arrivé à ce chiffre ?
-
-
-
-
-
-
-
-
-
-

Cadre strictement réservé à l'administration

Total des points sur la section

Total des points sur la section

Total des points sur la section

Question subsidiaire :

Si j'avais le choix, je préférerais être :

- A. Leader d'Equipe.
- B. Officier Chargé de l'Hygiène.
- C. Officier Garant de la Loyauté.
- D. Officier Garant du Bonheur.
- E. Responsable du Matériel.
- F. Officier Responsable des Communications et Enregistrements.

Nom : _____ 1 2 3 4 5 6 (entourez votre numéro d'identification clonique)

Service : _____

Société Secrète _____



Quel PJ à quel poste ?

Vous avez donc donné un TADF 88-9b à chacun des joueurs, il a répondu aux questions et veut maintenant savoir qui sera le leader de l'équipe. Dites à vos joueurs de se lancer dans une bonne partie de puces. Ils vont devoir attendre quelques minutes avant que vous ayez fini les totaux. Si certains font preuve d'impatience, exécutez-les. Deux fois. Comme ça ils comprennent qui est le maître !

Et maintenant, au travail ! Pour commencer, passez en revue toutes les feuilles. Certains PJs ont coché les réponses marquées de hâchures grises ou inscrit le nom de leur société secrète dans l'espace prévu à cet effet ? Les pauvres ! Quelle imprudence ! Nous apprécions la franchise à son juste prix, mais l'Ordinateur a décidé que, pour cet hebdo-cycle, les réponses hâchurées relevaient de la trahison... Tous ceux qui en ont coché une sont donc obligatoirement traités ! Et pour ce qui est d'appartenir à une société secrète...

Bon, eh bien disons que vous avez perdu deux ou trois Clarificateurs à cause de leur excessive honnêteté... La belle affaire ! Faites appeler leurs remplaçants clones et distribuez de nouveaux tests. Mais, cette fois-ci, demandez aux joueurs de remplir leur feuille en un temps limite. Disons 3 minutes. Vous avez du travail de votre côté et ça distraira les joueurs qui n'ont rien à faire de voir leurs petits copains scribouiller frénétiquement sur leur test. Même si aucun remplacement clonique n'est obligatoire, vous pouvez prendre un Clarificateur au hasard pour jouer ce rôle d'amuseur public. Par exemple :

L'Officier de Briefing : Excellent travail, Clarificateurs ! Et maintenant, dès que Pat-J aura fini son test, on pourra passer aux choses sérieuses...

Pat-J : Pardon ?

L'Officier de Briefing : Votre TADF 88-9b, le test que vous êtes censé remplir...

Pat-J : (lance des regards inquiets autour d'elle). Mais je vous ai rendu le mien en même temps que les autres membres de l'équipe... Garanti !

Les joueurs sont assis autour de la table, l'œil fixé sur leurs montres, espérant ardemment que les trois minutes seront écoulées avant que le traître potentiel ait pu finir son test. Pendant ce temps, vous avez tout le loisir de travailler tranquillement sur les feuilles, et de déterminer qui occupera quel poste.

En fait, c'est une tâche relativement simple : chacune section du 88-9b comprend six questions à choix multiple. Chaque réponse correspond à un certain nombre de points (voir ci-dessous) :

- Questions 1 à 3 de toutes les sections :

A = 1 point
B = 2 points
C = 3 points

- Questions 4 à 6 de toutes les sections :

A = 5 points
B = 3 points
C = 1 point

- Les questions auxquelles on ne répond pas rapportent 2 points.

Voici un exemple d'évaluation de question :

5. Si je me servais d'un multicorder pour enregistrer la confession d'un traître,

- A. Je mettrais en marche le lumino-senseur d'aura
 B. J'utiliserais mon grand angle.
 C. Je lui enverrais une balle dans la tête.

Comme il s'agit de la question 5 et que le joueur a coché la réponse C, il gagne un point.

Maintenant, vous savez donc déterminer le nombre de points gagnés par question.

Chaque section comprend un cadre « Strictement réservé à l'administration » avec une ligne « Total des points sur la section ». Pour déterminer ce total, il suffira d'additionner les scores obtenus dans les six questions à choix multiple de la section.

Par exemple : Anna-R-CHY a répondu comme suit aux différentes questions de la section « Officier Garant de la Loyauté » :

1. C = 5 4. A = 5
2. C = 5 5. A = 5
3. C = 5 6. A = 5

Son total de points sur la section « Officier Garant de la Loyauté » atteint donc 30. Ce qui appelle une remarque intéressante : les joueurs qui obtiennent un total de trente dans une section ont probablement triché et leur personnage mérite d'être exécuté. Bien entendu, tous les joueurs qui liront ce paragraphe sauront que le score maximum implique l'exécution sommaire et ils risquent de commettre une erreur volontaire. Disons donc que quiconque obtient un score de 29 ou 30... Hum-hum... Oui mais s'ils lisent cette dernière ligne, ils risquent de commettre volontairement tout un tas d'erreurs et... Hum-hum... Mettons que si quelqu'un obtient un score soit très élevé, soit très bas... Hum-hum-hum... Oui mais s'ils lisent cette ligne-ci, ils essaieront de se trouver un score intermédiaire... Quelle poisse ! Bon, OK faites exécuter tous les Clarificateurs et recommencez à zéro...



Deuxième étape, donc ; prenez tous les tests, faites les totaux par sections et inscrivez-les dans les cadres prévus à cet effet (pour le moment ne tenez aucun compte de questions à réponse par court essai. Elles ne vous serviront que s'il faut départager des ex-aequo).

Vous trouverez au bas de la feuille de test 88-9b une question subsidiaire demandant aux joueurs quel poste ils préféreraient occuper. Il s'agit d'une question de routine destinée à déterminer la cote de popularité de chacun des FOC. Les gens de PDH & CM la considèrent comme importante. Vos joueurs aussi, très certainement. Vous, non !

Une fois les totaux terminés, ramassez les « copies » des joueurs qui ont dû recommencer leur test et procédez à la même opération. Voilà, vous êtes maintenant en mesure de dire quel Clarificateur est le mieux adapté à tel ou tel poste.

Comment ? C'est très simple : prenez une section donnée, voyez quel Clarificateur a obtenu le meilleur score, et donnez-lui le poste correspondant. Si deux Clarificateurs ont obtenu le même score, utilisez le court essai pour les départager. Remettez-vous-en à votre jugement pour confier le poste en question au PJ qui a le mieux répondu.

S'ils ont remis la même réponse, exécutez-les : l'Ordinateur a une sainte horreur des copieurs et des coinçidences.

Ne donnez qu'un seul poste à chaque Clarificateur. Une fois qu'un Clarificateur a reçu le sien, mettez son test de côté et donnez-lui le badge correspondant à ses FOC (voir la « Petite note concernant les accessoires »).

Mettons par exemple que ce soit Jolly-J-UMP qui ait obtenu le meilleur score de l'équipe dans la section « Officier Garant du Bonheur ». Youpi ! On est fier de toi, mon gars ! Donnez au joueur son badge d'Officier Garant du Bonheur et retirez son TADF de la pile.

Déterminez les titulaires des différents postes dans l'ordre suivant :

- Officier Garant du Bonheur
- Responsable du Matériel
- Officier Responsable des Communications et Enregistrements
- Officier Chargé de l'Hygiène
- Officier Garant de la Loyauté
- Leader de l'Equipe

Vous remarquerez qu'il ne vous reste plus qu'une feuille de test en main lorsque vient le moment de déterminer qui sera Leader de l'Equipe... Bof... Ce n'est pas que nous pensions que le premier imbécile venu puisse faire l'affaire... Et ce n'est pas non plus que nous voulions à tout prix mettre à ce poste le PJ qui connaît le moins l'étiquette du Complexe Alpha... Rien à voir, faites-nous confiance...

Méthode alternative pour attribuer les différents FOC

Nous nous sommes dit que certains d'entre vous n'auraient pas le temps (ou l'envie) d'utiliser la méthode d'attribution des postes indiquée ci-dessus. En prévision du coup, nous leur avons concocté toute une série d'autres possibilités :

- Demander aux joueurs de lancer le dé à vingt faces : celui qui obtient le meilleur score gagne le droit de choisir son poste*.

- Accepter les pots de vin et vendre au plus offrant.
- Distribuer les badges des FOC comme des cartes.
- Donner une épreuve à vos joueurs (envoyez-les par exemple chercher trois langues d'émeu enrégé).

- Leur distribuer des manches de pioches et leur demander d'organiser un combat de Clarificateurs grandeur nature.

Un dernier petit mot

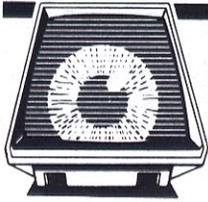
Et si vous n'avez pas six joueurs sous la main ? No problem !

Arrangez-vous simplement pour avoir un Leader d'Equipe et voyez quels autres postes vous voulez voir attribués.

Et si vous avez plus de six joueurs ? No problem !

Les extras reçoivent automatiquement les FOC d'Officier Garant de la Loyauté (on n'a jamais trop d'Officiers Garants de la Loyauté).

* Cette première méthode est la seule alternative approuvée par l'Ordinateur.



Leader d'Equipe



Le Leader de l'Equipe est le maillon essentiel de toute unité de Clarificateurs. Grâce à son savoir et à ses conseils, il permet à l'équipe de fonctionner comme une machine bien huilée ; et sa volonté de fer pousse chaque agent à donner le meilleur de lui-même.

Votre Leader a été choisi en raison de ses compétences exceptionnelles, n'hésitez pas à tirer parti de son savoir en lui demandant conseil sur un quelconque aspect de votre tâche.

Bien entendu, l'erreur est clonique, et si vous voyez votre Leader en commettre une, ayez la bonté d'en informer votre Ami l'Ordinateur afin qu'il puisse organiser une session de formation complémentaire à la suite de la mission.

Le Leader : Simple clone ou véritable mythe ?

Le Leader constitue l'âme même de l'équipe. Il porte sur ses épaules la responsabilité de l'échec ou du succès de la mission. Son autorité est à la mesure de ses lourdes responsabilités. Aux yeux de l'Ordinateur, nous sommes tous égaux, le Leader est simplement un peu plus égal que les autres, voilà tout...

Il se peut que la position enviable de Leader donne la grosse tête à celui qui l'occupe et qu'il commence à mépriser ses coéquipiers Clarificateurs. Ce n'est pas un problème. Nous sommes convaincus que ces Clarificateurs sauront régler la situation eux-mêmes. Et, comme on dit à PDH & CM, « En fin de compte, la liste des victimes finit toujours par mettre tout le monde d'accord ».

Bien entendu, être Leader d'Equipe est un dur métier.

Il faut donc un clone dur à cuire pour le faire. Il n'empêche qu'un Leader doit aussi être un bon copain, un véritable ami, pour ses coéquipiers. Bref, le Leader doit être sévère mais juste.

L'Officier de Briefing : Clarificateurs, si l'Ordinateur est votre meilleur ami, qui est votre deuxième meilleur ami ?

Le Premier Clarificateur : (affolé). Vous me demandez ça à moi, monsieur l'officier ? Ben, euh... C'est-à-dire que...

L'Officier de Briefing : Eh bien ?

Le Leader de l'Equipe : (le coupant d'une voix pleine de zèle). Monsieur, l'Ordinateur est mon Ami ! Ma vie est entièrement dévouée à l'Ordinateur ! Je sers l'Ordinateur en éliminant les commies quels que soient le lieu et le moment où je les rencontre !

Un autre Clarificateur : (se met spontanément à chanter d'une voix inspirée). « Complexe Alpha uber alles... »

Eh bien ! Allez-vous me dire, on dirait presque que vous évoquez la **collaboration** entre Clarificateurs... Et alors ? Qu'est-ce que ça peut vous faire ? On en a marre de passer notre temps à écrire des histoires de trahison et de coups vicieux ! Imaginez un peu comme ce serait merveilleux si... ZAP ! ZAP ! ZAP !

Les Jeux Descartes vous présentent leurs plus plates excuses pour les désagréments qu'a pu vous causer le paragraphe ci-dessus. Soyez assuré que l'auteur responsable de ces lignes a bien été exécuté. Nous disions donc que vous deviez bien faire comprendre à votre Leader combien il occupe un poste importantissime. Encouragez-le à faire parade de son autorité et assurez-lui que l'Ordinateur est toujours à ses côtés, prêt à le soutenir dans toutes ses décisions. Bref, faites-en un mégalomane complet !



Les devoirs du Leader d'Equipe

L'Ordinateur donne toujours à chacun des membres de l'équipe le personnel et le matériel nécessaires à l'accomplissement de ses tâches spécifiques, nous sommes bien d'accord ? Si ces ressources sont correctement utilisées, la mission doit donc automatiquement réussir... toujours d'accord ? Ipso facto, si la mission échoue, la responsabilité en incombe au Leader de l'Equipe, OK ?

Faites-le bien remarquer à votre Leader. Glissez au passage que si ses fonctions lui semblent trop ardues, il pourra sans peine se procurer un job au Centre de Transplantation d'Urgence (Département Donneurs).

Le Leader de l'Equipe assume les fonctions de *Dirigeant Tactique* (DT) : en d'autres termes, c'est lui qui est responsable de la coordination des actions de ses coéquipiers lorsque l'unité doit combattre des traîtres commies mutants. Ces fonctions sont extrêmement importantes. Une mauvaise coordination entraîne souvent la désintégration de Clarificateurs.

La façon dont le Leader de l'Equipe assume ses fonctions de DT varie de manière spectaculaire selon le joueur qui l'incarne. Certains adoptent une tactique relativement prosaïque à la On-fonce-dans-le-tas, d'autres utilisent plutôt des approches tout en finesse. Exemple :

Le Leader : OK, les gars ! Ces sales commies mutants ont adopté une défense de zone de type 3-4. Habile... mais pas assez pour nous ! Voilà ce qu'on va faire : Maul-J et Poll-J, vous formez une ligne d'attaque resserrée avec Rog-R comme pivot arrière. On vous couvre... Paré ? On y va !

Les Leaders habiles mettent au point des plans de bataille complexes où les vagues d'assaut s'enchaînent de façon minutée après des feintes soigneusement étudiées. Non pas que les plans compliqués aient plus de chances de marcher que les tactiques simples... mais plus la combinaison est complexe, plus il est probable qu'un des exécutants fasse des sacs de nœuds dans l'exécution de ses ordres, fournissant ainsi un parfait bouc-émissaire au leader en cas d'échec de l'attaque.

Bien entendu, l'Ordinateur comprend que les Clarificateurs ne remportent pas toutes les batailles. Car enfin : si les commies étaient des proies si faciles, ils ne représenteraient pas une telle menace ! Cependant, plus l'Ordinateur apprend à connaître les tactiques commies, plus il est à même d'offrir à ses leaders une formation adaptée. Donc, après chaque bataille, prenez la voix de l'Ordinateur pour poser quelques questions simples :

L'Ordinateur : Citoyen, sur quel flanc les commies ont-ils ouvert le feu en premier, quel a été leur taux de succès ; précisez la distance moyenne des attaques en fonction des zones visées...

Le Leader : Ben, euh... C'est qu'ils se sont mis à nous courir autour en nous tirant dans le dos...

Comment utiliser le Leader de l'Equipe ?

Maintenant que nous avons fait le tour des devoirs du Leader, voyons un comment vous pouvez utiliser ce personnage... Dans une aventure classique, il est essentiel d'amener vos joueurs à enchaîner les divers épisodes de façon à ce que l'action ne traîne pas en longueur. Eh bien, la prochaine fois qu'ils s'égareront dans des couloirs de traverse, au lieu de dépêcher un Escadron Vautour pour les expédier manu militari vers le prochain rebondissement de l'intrigue, prenez simplement la voix de l'Ordinateur pour demander au leader un compte rendu de l'état d'avancement de la mission. Vous verrez : c'est incroyable comme une simple question (« Comment ! Vous n'êtes pas arrivés à R & C comme il était prévu !?! ») a le pouvoir de motiver un Leader d'Equipe !



Dialogue représentatif

Kit-R et le Leader de l'Equipe sont tapis derrière un barrage au bout d'un couloir. Les canons de dizaines de lasers commies font crépiter des tirs nourris autour d'eux. Entre les commies et les Clarificateurs, on distingue quatre paires de bottes encore fumantes.

Kit-R : C'est impossible, je n'irais pas plus loin que les quatre autres !

Le Leader : Tu sais, Kit, je me souviens d'un clone qui te ressemblait beaucoup ; c'était dans une situation qui se rapprochait pas mal de celle-ci. Il était mort de peur, il n'avait aucune confiance en mon plan...

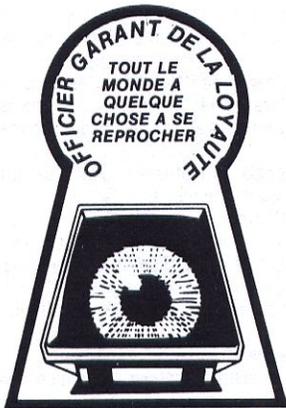
mais il a surmonté sa peur et fait son devoir. Et quand tout a été fini, juste avant l'arrivée des docbots, il m'a attiré contre lui et il m'a dit ceci : « Un jour, Skipper, un jour que le moral de l'équipe sera à zéro et que la chance semblera sourire aux commies... dis à tes petits gars qui j'étais et demande-leur d'en descendre un... juste un... en souvenir de Gip-R ».

Kit-R : (avec un grimace déterminée). A nous deux, sales commies. (elle dégoupille une charge de démolition qu'elle porte attachée à la poitrine, saute le barrage et se précipite à l'assaut).

Le Leader : (risque un regard prudent par-dessus la barrière protectrice et se met à fredonner à mi-voix la sonnerie funèbre).



Officier Garant de la Loyauté



Dans l'incessante guerre au commie, un Clarificateur se détache comme le serviteur privilégié et toujours vigilant de l'Ordinateur. Ce clone est un maillon essentiel dans la grande chaîne des Clarificateurs : sa formation spéciale lui a appris à faire face à la trahison sous toutes ses hideuses formes et à la déjouer. Ce clone, c'est — roulement de tambours, SVP — l'Officier Garant de la Loyauté !

Tous les Clarificateurs se tiennent prêts à détecter des indices de trahison ; mais il revient au seul Officier Garant de la Loyauté de guetter des signes de trahison potentielle. Cependant, ce Clarificateur ne peut accomplir sa tâche seul : il n'est qu'un maillon de l'équipe et a besoin de votre aide. Si vous découvrez un quelconque indice de trahison, avérée ou potentielle, chez un de vos coéquipiers, dénoncez immédiatement ce dernier à votre Officier Garant de la Loyauté. Tout manquement à cette règle relèverait de la trahison. Signalez-lui également tous les comportements suspects. Sa formation lui permet d'interpréter de tels comportements. N'oubliez pas que ce qui peut vous sembler un geste anodin a des chances de constituer la clef qui permettra de déjouer un infâme complot commie !

De fait, certains de vos collègues Clarificateurs peuvent s'avérer être des traîtres. Dans ce cas, votre Officier Garant de la Loyauté les démasquera inmanquablement à un moment ou à un autre de la mission.

Tenez-vous prêts à appréhender ces supports de Satan lorsqu'il vous en donnera le signal !

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

Les devoirs de l'Officier Garant de la Loyauté

La tâche de l'Officier Garant de la Loyauté consiste à enregistrer tous les indices de tendances commies chez ses coéquipiers Clarificateurs et, s'il s'avère qu'il y a effectivement un traître au sein de l'équipe, à éliminer cette racaille commie mutante.

Certains Officiers Garants de la Loyauté se sont rendus célèbres pour leur aptitude à repérer les traîtres. Faites vibrer les cordes sensibles de votre joueur en lui racontant l'histoire de héros tels que...

John-I-GUN-5 : Il débuta comme Clarificateur d'accreditation ROUGE et accomplit avec dévouement sa tâche d'Officier Garant de la Loyauté pendant sept missions. Dans tous les cas, il découvrit que tous ses coéquipiers sans exception étaient en fait des traîtres. John-I-GUN est maintenant Responsable du Centre de Renforcement Hormonal et d'Etudes en Environnement Mixte du secteur ZZZ.

Ener-J-III-3 : Moins de cinq minutes après avoir été nommé Clarificateur Garant de la Loyauté, Ener-J apporta la preuve que son officier de briefing (Aisle-B-BRF-6) était un traître commie. Aisle-B avoua les faits, et, ce faisant, impliqua dans l'affaire Earl-Vi-ATA-4, directeur du Réseau d'Affectation des Clarificateurs.

Bien entendu, de jeunes Clarificateurs auront peut-être du mal à repérer des commies. Ce n'est pas un problème. L'Ordinateur peut comprendre cela. Et c'est pourquoi il fournit à tous ses Officiers Garants de la Loyauté une liste des *10 Signes Avant-Coureurs (SAC) de la Trahison Commie*. N'oubliez pas de lire cette liste à celui de vos joueurs qui incarnera l'Officier Garant de la Loyauté de l'équipe. Si un clone présente au moins trois de ces signes, c'est la preuve qu'il est en passe de devenir un traître commie. Il faut alors l'exécuter sans la moindre hésitation.

Les AID

Les Officiers Garants de la Loyauté consciencieux doivent souvent donner leur vie pour servir l'Ordinateur. Leur disparition s'accompagne souvent de celle de leur carnet de notes de sorte que les Archives de Loyauté sont irrémédiablement perdues. Mais l'Ordinateur a maintenant résolu ce problème et tous les Officiers Garants de la Loyauté sont à présent équipés de *systèmes d'Archives Indestructibles Décentralisées (AID)*.

Il existe deux modèles d'AID : les AID-1 se résument à un carnet de notes enfermé dans un œuf de plastacier ultra-léger qui se verrouille automatiquement. Chaque œuf contient un mécanisme qui ne réagit qu'au seul tatouage labial de l'Officier Garant de la Loyauté (de sorte que lui seul — ou un membre de sa famille clone — est à même de l'ouvrir). En cas de décès prématuré de l'officier, un dispositif de balisage intégré à l'œuf permet de retrouver les archives.

Les 10 signes avant-coureurs de la trahison commie :

Est-ce que le clone soupçonné...

1. Est partisan d'une répartition équitable des crédits et du matériels ?
2. Traite ses collègues Clarificateurs de « Valets de la Bourgeoisie » ?
3. Utilise sa main gauche ?
4. Sort de chez lui sans sa Carte Complexe Alpha Express ?
5. Suggère souvent des pourparlers avec les traîtres ?
6. Semble de mauvaise foi ?
7. S'adresse à l'Ordinateur en l'appelant Camarade ?
8. Regrette la Bonne Vieille Potion Dynamique Gazeuse alors que la nouvelle est tellement meilleure ?
9. Dégage des odeurs embarrassantes lorsqu'il lève les bras ?
10. A des attitudes qui pour une raison ou une autre vous portent sur les nerfs ?



Les AID-2 sont semblables au modèle 1, à ceci près que le carnet de notes y a été remplacé par un mini-magnétophone. Dans les deux cas, les archives ne peuvent subir aucun dommage lorsque l'œuf de protection est fermé.

En début de mission attribuez un système d'AID I ou II à votre Officier Garant de la Loyauté. Demandez-lui ensuite de prendre des notes complètes sur tous les comportements suspects qu'il pourra observer durant la mission.

La précision est essentielle : ces notes seront en effet utilisées en fin de mission, lors du briefing. Prévenez votre Officier Garant de la Loyauté que prendre trop peu de notes relèverait de la trahison.

Suggestions d'Accessoires : Si vous avez un magnétophone à prêter à votre joueur, attribuez un système d'AID II à son personnage. Sinon, tendez au joueur quelques feuillets de papier vierge que vous baptiserez AID I.

Toutes les notes insérées doivent prendre la forme d'un mini-rapport de police. Exemple:

Officier au Rapport : Pete-R-GUN-2

Heure : Cycle diurne n°5 ; pause de réajustement mental

Sujet : Vol-R-TIR-3

A signaler : Attitude suspecte du dénommé Vol-R lorsqu'on lui a tendu sa pilule de Supplément Personnalisé. Le suspect a demandé un verre d'eau et fit semblant d'avaler son cachet, mais ensuite, avec une

excessive désinvolture, il s'est dirigé vers la plus proche unité de traitement des déchets. Une fois là, il a porté une deuxième fois le gobelet à sa bouche, a ouvert le vide-ordures et jeté le gobelet. Je suppose qu'il y a auparavant recraché la pilule.

Observations : Vais continuer à tenir Vol-R à l'œil. Je suis sûr qu'il finira par se couper. Ils finissent tous par se couper.

En plus des systèmes d'AID, les Officiers Garants de la Loyauté se voient souvent attribuer des armes spéciales (canons laser à feu continu, vapo-fusils, engins nucléaires tactiques, etc.), au cas où ils découvraient une Conspiration Commie vraiment importante. Les Conspirations Commies vraiment importantes demandent des armes vraiment imposantes !

Les Débriefings

Une fois la mission terminée, procédez à une *séance spéciale de Dépouillement des AID* (DAID) à laquelle participeront les survivants de l'équipe et l'Ordinateur. Au cours de ce DAID, l'Officier Garant de la Loyauté lira les passages intéressants de ses archives aux autres intervenants et donnera son avis.

Encouragez votre Officier Garant de la Loyauté à lancer des accusations extravagantes en l'aiguillant à l'aide de petites remarques comme « Excellente observation, citoyen ! Veuillez préciser votre pensée » ou encore « Préconisez-vous l'exécution ou seriez-vous simplement partisan d'une cure de rééducation ? ». Bien entendu, l'accusé risque de monter sur ses grands chevaux ; mais il est facile d'y remédier :

L'Officier Garant de la Loyauté : Je pense donc que Pat-J était responsable de la...

Pat-J : Espèce de sale traître de...

L'Ordinateur : Voyons, citoyen ! Interrompre votre Officier Garant de la Loyauté durant le DAID... qu'avez-vous fait de vos bonnes manières !?! Allez-vous persister dans cette attitude visiblement séditeuse ?...

Pat-J : Gloup !

Une fois votre Officier Garant de la Loyauté bien lancé, posez-lui des questions plus difficiles : « Et que



pensez-vous de Red-R-DIE-2... La part qu'il a prise dans cette explosion hautement destructrice du Secteur ALF ne vous a certainement pas échappée ? Quant à certaines actions entreprises par Cava-B-00M-5... »

Laissez les autres Clarificateurs étayer ou au contraire démonter les accusations formulées — mais attention ! Si vous n'êtes pas vigilant, la séance de DAID risque de dégénérer en véritable fusillade et ce n'est pas ce que nous voulons, n'est-ce pas ?

Dialogue représentatif

Le Responsable du Matériel : Donc, on est censé attendre le signal et se lancer à l'assaut de l'entrée principale ?

L'Officier Chargé de l'Hygiène : Ouais, c'est ça...

L'Officier Garant de la Loyauté : (s'approche avec l'air de ne pas y toucher et commence à griffonner dans ses AID)

Le Responsable du Matériel : Mais c'est du 50 contre 1 ? autant nous suicider tout de suite !

L'Officier Chargé de l'Hygiène : Ouais, peut-être, à moins que tu ne demandes une vérification de matériel juste au moment où le signal retentira... dans ce cas, on ne chargera pas...

L'Officier Garant de la Loyauté : (griffonne furieusement)

Le Responsable du Matériel : (dans un murmure) mais notre rôle consiste à occuper l'attention des commies pendant que...

L'Officier Chargé de l'Hygiène : Oui, mais comment pourrions-nous le faire si nos armes ne fonctionnent pas ? Hé ! Hé ! Hé !

L'Officier Garant de la Loyauté : (griffonne de plus en plus furieusement).

Le Responsable du Matériel : Et si quelqu'un s'apercevait de quelque chose ?

L'Officier Chargé de l'Hygiène : Après la fusillade, il n'y aura aucun survivant à part nous. Alors qui pourrait parler ? Sûrement pas moi ; et toi, pas plus ! Quant à l'autre ramolo, là (il jette un regard à l'Officier Garant de la Loyauté) il n'a pas décroché un mot depuis le début de la mission...

L'Officier Garant de la Loyauté : (siffote et sourit innocemment).

FORMULAIRE DE RAPPORT DE L'OFFICIER GARANT DE LA LOYAUTÉ

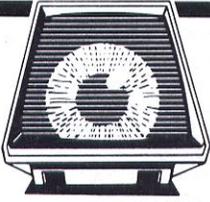
Officier au Rapport : _____

Heure : _____

Sujet : _____

A signaler : _____

Observations : _____



Officier Chargé de l'Hygiène



L'Officier Chargé de l'Hygiène doit s'assurer que les Clarificateurs aient une allure nette — boutons correctement boutonnés, uniforme bien repassé, dents étincelantes, etc.

S'il ne parvient pas à maintenir un *Taux d'Hygiène Global* acceptable il peut être la cause de l'échec de la mission. Des mains sales peuvent glisser sur la gâchette des lasers ; une haleine laissant à désirer peut signaler votre présence à l'ennemi ; des uniformes chiffonnés peuvent affaiblir le moral des troupes jusqu'au point de non-retour...

Soyez un citoyen dévoué, assistez votre Officier Chargé de l'Hygiène dans sa tâche : signalez-lui toutes les taches, poussières incrustées et sources potentielles de salissure que vous pourrez découvrir. Merci de votre coopération.

L'Officier Chargé de l'Hygiène : Le Monsieur Propre du Complexe Alpha

Faites bien comprendre au joueur combien l'Officier Chargé de l'Hygiène joue un rôle crucial au sein de l'équipe. Donnez-lui le sentiment d'être important... très important... plus important que le Leader ! Parlez-lui des « Grandes Lessives » que sa position lui permet de faire... Expliquez-lui qu'il a toute autorité pour obliger n'importe quel Clarificateur à se soumettre à un *Test d'Hygiène Personnelle* (THP). Dites-lui qu'il a parfaitement le droit d'engager une *Procédure Sanitaire d'Urgence* à l'encontre de tout citoyen qui aurait raté son *Test d'Hygiène Personnelle*...

Expliquez-lui aussi que la saleté est la mère de tous les vices. Parlez-lui des effluves nauséabondes qui circulent dans une atmosphère non assainie, finissent par être aspirées par les circuits de refroidissement des docbots, s'incrument dans les délicats circuits de leurs cerveaux électroniques et, en fin de compte, poussent ces robots à tenter des interventions chirurgicales parfaitement gratuites sur des Clarificateurs volontaires.

Insistez aussi sur la façon insidieuse dont la crasse s'insinue partout : dans les lasers, les multicorders, les volbots, les cellules clefs de l'épiderme, etc. Or la crasse est à l'origine d'anomalies de fonctionnement ; et l'Officier Chargé de l'Hygiène est tenu pour responsable de toutes ces anomalies... Donc, lâchez les enzymes gloutons !

Les Tests d'Hygiène Personnelle

La principale tâche de l'Officier Chargé de l'Hygiène consiste à faire passer des THP. Les THP sont des con-

trôles individuels poussés destinés à déterminer si un clone donné n'est pas en-dessous du *Seuil Vital de Propreté* (ou SVP). Tout clone qui raterait son THP devrait sur le champ se soumettre à une *Procédure Sanitaire d'Urgence* (PSU).

Quand un Officier Chargé de l'Hygiène peut-il réclamer un THP ? Pas à n'importe quel moment, n'est-ce pas ? Il n'a quand même pas le droit de demander à un coéquipier de lâcher ce qu'il fait pour passer un THP sur le champ ? Mais si ! Bien sûr !

Le THP peut être une opération simple comme bonjour ou incroyablement compliquée, au gré de l'Officier Chargé de l'Hygiène. Si ce dernier veut vraiment se montrer insupportable, il peut procéder à une inspection corporelle complète (mêlez-vous des joueurs qui font preuve d'un peu trop d'enthousiasme dans ce genre de roleplaying) et se lancer dans une véritable conférence sur l'Hygiène clonique. Il peut aussi se contenter de prendre les choses à la base et prélever des *Cellules Epidermiques Echantillons* (CEE).

Des prélèvements de Cellules Epidermiques Echantillons ? Ce n'est pas un peu dangereux ça ?

Eh bien... Normalement, non...

Mais ne vous affolez pas : toujours soucieux de la sécurité, les ingénieurs de R & C ont mis au point une invention capable de prélever des CEE de façon rapide et indolore. Ça s'appelle un *Préleveur de CEE* modèle VI (ou P-CEE-6).

Cet appareil permet de prélever d'infimes échantillons de tissus et d'en analyser la structure chimique (entre autres, la proportion crasse/peau). Le P-CEE-6 conseille une procédure sanitaire d'urgence lorsqu'il décele une trop forte proportion de saleté dans le tissu examiné.

Le P-CEE-6 est une sorte de longue ceinture plate que l'on peut enrouler autour de n'importe quelle partie du corps du clone testé. Sur la face de la ceinture qui se trouve au contact de la peau, on peut voir un dispositif métallique qui ressemble fort à une miniature d'excavatrice hydraulique.

Au moment de procéder au test, on relie ce dispositif à un boîtier de commande comportant trois éléments : un bouton rouge marqué « mise en marche » ; un cadran étalonné de 5 à 100 et marqué « profondeur de l'incision » et un écran d'affichage des analyses.

Comment utiliser le Préleveur de CEE ?

Pour commencer, expliquez à votre Officier Chargé de l'Hygiène comment fonctionne l'appareil.

L'Officier de Briefing : Enroulez le dispositif autour du bras ou de la jambe du clone et mettez-le en marche. Attendez quelques secondes et l'appareil vous indiquera si le sujet doit être soumis à un PSU.

Bien entendu, vous pouvez prévenir votre Officier Chargé de l'Hygiène que les Clarificateurs ressentent souvent une poussée d'angoisse parfaitement injustifiée à la perspective d'un prélèvement de CEE. Mais, moyennant quelques petits coups de pouce, vous pourrez enseigner à l'officier en question la façon de rassurer ses coéquipiers.

Le Clarificateur : Gloup ! Tu es vraiment sûr de savoir te servir de ce machin ?

L'Officier Chargé de l'Hygiène : T'inquiète pas pour ça ! Les gars de R & C m'ont assuré que ce modèle fonctionnait à merveille. Pas le moindre problème ! Enfin... plus le moindre problème : ils ont vérifié le tranchant de la lame et même réajusté le réglage de profondeur de l'incision !

Si cette méthode ne suffit pas à rassurer le Clarificateur, l'Officier peut toujours recourir au classique : « Refuser de se soumettre à un THP relève de la trahison ! ». Si nécessaire, faites intervenir l'Officier Garant du Bonheur. Vous verrez, c'est positivement incroyable comme une ou deux pilules FE-CI-FE-CA peuvent augmenter la bonne volonté d'un clone récalcitrant !

Une fois le P-CEE-6 en place, demandez à l'Officier Chargé de l'Hygiène sur quelle profondeur d'incision il compte régler l'appareil (Note : l'étalonnage de l'engin correspond à une échelle de mesure moléculaire ; donc, même si on le règle sur 100, le prélèvement ne portera que sur une infime fraction de la couche supérieure de l'épiderme — mais gardez ça pour vous).

L'officier met ensuite la machine en marche ; celle-ci commence à émettre un sifflement sourd qui va s'amplifiant. Répétez à qui veut l'entendre que ce bruit ressemble diablement à celui d'un laser enrayé sur le point d'exploser. Après quoi, vous commencerez une sorte de compte à rebours : 5... 4... 3... etc.

La vitesse avec laquelle un Clarificateur arrive à se débarrasser d'un P-CEE-6 qui siffle comme une cocotte-minute est positivement impressionnante ! L'Officier Chargé de l'Hygiène peut recommencer à zéro ! Le sifflement cesse lorsque l'appareil a prélevé son échantillon. Est-ce que le cobaye a un gros trou dans la jambe ou le bras ? Enfin... ne soyez pas ridicule ! Mais il est inutile de vous précipiter pour lui annoncer la bonne nouvelle.

La dernière étape consiste à évaluer l'analyse fournie par le P-CEE-6, celle-ci se présente sous forme de pourcentages. La crasse a tendance à se concentrer sur les couches superficielles de l'épiderme, donc, plus l'incision est profonde, plus le Clarificateur a de chances de passer son test avec succès. Utilisez la table suivante pour déterminer le message qui s'inscrit sur l'écran du P-CEE-6.





Message affiché en fonction de la profondeur de l'incision

- 05-10 Données insuffisantes. Changez de réglage et recommencez l'opération.
- 11-50 Procédure Sanitaire d'Urgence nécessaire.
- 51-100 Le sujet observé est au-dessus du Seuil Vital de Propreté.

Si le P-CEE-6 recommande un PSU, l'Officier Chargé de l'Hygiène peut choisir entre les trois attitudes suivantes :

1. Passer un appel prioritaire au *Centre Clinique de Propreté* (CCP) : dans ce cas un *Robot d'Assistance Sanitaire* (RAS) arrivera sur les lieux au bout de quelques minutes à peine (il tient à la fois du guerbot et du dryer de collectivité), empoignera le clone, l'enfournera dans son compartiment de nettoyage et procédera à un lavage — essorage express de deux minutes.
2. Arroser intégralement le clone fautif à l'aide de bombes nettoyantes (le CCP recommande tout particulièrement le Nouveau Parfum « Eternel Printemps »).
3. Administrer au sujet un traitement de pilules Prop-Clon expérimentales. Personne ne connaît au juste leurs effets, mais, après leur absorption, des bulles commencent à sortir de la bouche du Clarificateur et ses cheveux se mettent à répandre une fraîche odeur de silo à nourriture.

A titre de renseignement, précisons que le P-CEE-6 ne présente aucun des inconvénients de ses prédécesseurs (Modèles I à V) : il n'explose jamais, s'arrête sur

commande et ne pratique pas d'incisions par trop profondes. Bref, le Modèle VI fonctionne à merveille, garanti ! Comme, d'ailleurs tous les appareils qui sortent de R & C...

Autres tâches

En plus de faire passer des THP, l'Officier Chargé de l'Hygiène a, entre autres, la responsabilité de :

Organiser des Equipes d'Assainissement d'Urgence : Pour combattre la vermine commie et plus généralement la saleté, l'Officier Chargé de l'Hygiène a le droit de mettre sur pied des Equipes d'Assainissement d'Urgence (ou EAU). Chaque fois que l'équipe tombe sur une zone du Complexe Alpha qui ne satisfait pas aux normes de propreté minimale, l'Officier Chargé de l'hygiène prend provisoirement le commandement. Tous se doivent d'obéir à ses ordres jusqu'à ce que le dernier détritus ait été déposé dans un réceptacle approprié.

L'Equipe d'assainissement peut comprendre n'importe quel clone se trouvant dans la zone en question ou bien des Clarificateurs PJs. Bref, non seulement les joueurs vont s'éclater comme des petits fous, mais en plus, vous, Maître de Jeu, tenez là une nouvelle activité passionnante pour vos Clarificateurs : ils peuvent à tout moment se faire réquisitionner par un Officier Chargé de l'Hygiène appartenant à une autre équipe !

Assurer la maintenance de l'Hygiène Personnelle : Les Opérations Préventives d'Assainissement (OPA) sont à la base de la lutte incessante contre la vermine commie. Elles consistent en une série de nombreux soins d'hygiène que l'Officier responsable doit faire subir à ses coéquipiers durant la mission ; pour cela, l'officier

en question se voit attribuer tout un équipement spécial. Voici la liste de ces articles :

- Un racloir labial dégèle vitres pour véhicules.
- Une brosse de détartrage dentaire révolutionnaire : A bas le tartre ! Fini la plaque dentaire !
- Des gouttes d'hygiène oculaire : Contient de nouvelles matières abrasives extra-douces !
- Un shampoing Tornade : Tue les microbes* et laisse les cheveux souples et brillants !

* Les microbes sont de minuscules traîtres commies mutants.

Dialogue représentatif

L'Officier Chargé de l'Hygiène : Ecoute, mon gars, il faut que tu passes un THP...

Le Clarificateur : Mais ce n'est pas de ma faute ! C'est lui qui m'a poussé dans ce silo de...

L'Officier Chargé de l'Hygiène : Tu passes ce test sans faire d'histoires ou bien on attaque directement une Procédure Sanitaire d'Urgence ?

Le Clarificateur : Non, écoute, vraiment, il suffit que j'enlève ce truc de ma combinaison et...

L'Officier Chargé de l'Hygiène : Bon, puisque c'est comme ça... tenez-le moi, le temps que je fasse un prélèvement.

Le Clarificateur : Eh ! Mais qu'est-ce que vous faites ? Enlevez-moi ce truc !

Les autres Clarificateurs : Ce n'est pas dangereux d'attacher ça autour de la tête ?

L'Officier Chargé de l'Hygiène : Ben ils recommandent plutôt de l'enrouler autour d'un membre, au cas où l'incision serait un peu profonde... Mais s'il se débat trop...



Officier Responsable des Communications et Enregistrements



lui tenir un spot, obéissez avec empressement, quelle que soit votre occupation présente. S'il vous demande de parler dans le micro, ne soyez pas gêné, mais soignez votre diction.

Vous pouvez aider votre Officier Responsable des C & E en lui signalant des scènes intéressantes à filmer. Assistez-le lorsqu'il doit s'approcher de combats infernaux. Faites preuve d'initiative : prenez sur vous d'inviter des gorilles des Escadrons Vautours pour une interview ! Montrez-vous serviable : un enregistrement de mission artistique est toujours le fruit d'un travail d'équipe zélé et non l'œuvre d'un seul homme !

L'Officier Responsable des Communications et Enregistrements : Eclairage ! Caméra ! Action !

L'Officier Responsable des Communications et Enregistrements est presque un personnage mystique : c'est en effet le seul lien direct existant entre les Clarificateurs et l'Ordinateur. Sa tâche consiste à constituer un enregistrement de la mission à l'aide de matériel de pointe et à maintenir un contact constant avec l'Ordinateur.

Réfléchissons un peu... L'Ordinateur est partout... Et il enregistre tout. On est bien d'accord ? Alors pour-

quoi diable a-t-il besoin qu'un clone courre de droite à gauche avec une caméra manuelle et un micro ? Question logique, n'est-ce pas ?

Mais nous savons que, parfois, l'Ordinateur souffre de légères « absences », dues à des problèmes de sécurité... ce qui lui confère seulement, pour citer PDH & CM, une « omnipotence limitée ».

Pour telle mission, l'Officier Responsable des Communications et Enregistrements sera en fait inutile, l'Ordinateur disposant déjà d'un enregistrement complet par d'autres sources. Pour telle autre, cependant, c'est lui qui fournira le seul enregistrement disponible (et bien sûr, c'est cette fois-là qu'il oubliera de retirer la capsule de protection de l'objectif de sa caméra !).

L'Officier Responsable des C & E : Un Agent de Liaison ?

Comme on peut s'en douter, l'Officier Responsable des Communications et Enregistrements a pour principale fonction de communiquer avec l'Ordinateur. Ainsi, à la seule discrétion du Maître de Jeu, une équipe de Clarificateurs peut se voir attribuer un unique com-unit — qui sera confié à l'Officier Responsable des C & E — au lieu de l'équipement standard (« Pénurie de com-units due à un mini cataclysme au niveau du super-réacteur à régime accéléré d'un dépôt de PLI »).



Dans ce cas, l'officier est responsable de la transmission de tous les messages destinés à (ou émanant de) l'Ordinateur. Cette tâche est extrêmement privilégiée car l'officier en question a ainsi une totale main mise sur les questions à poser à notre Ami, les conseils de ce dernier et la transmission des rapports d'activité séditieux rédigés par les autres Clarificateurs. Mais nous sommes persuadés que l'officier fera parvenir tous les messages sans en modifier la moindre virgule et sans le moindre délai. ...Le brave petit clone ! L'Officier Responsable des C & E est également chargé d'interpréter la Parole de l'Ordinateur pour ses coéquipiers, d'organiser des CLOU (Cessions à la Louange de l'Ordinateur Unificateur) et de temps à autres des sacrifices cloniques rituels.



L'Enregistrement de la mission : Art et Essai ou Documentaire ?

Autre importante responsabilité de cet officier : fournir à l'Ordinateur un enregistrement de la mission. Notre Ami est en effet fort soucieux d'obtenir un document complet et attrayant.

Un des choix essentiels de l'Officier Responsable des C & E doit porter sur *le style* de l'enregistrement en question : s'agira-t-il d'une sorte de documentaire retraçant la mission telle qu'elle s'est déroulée, accompagné d'un documentaire de type officiel ? Ou bien l'officier choisira-t-il de se comporter plutôt comme un metteur en scène : répétant cent fois une prise de vue jusqu'à ce qu'il obtienne un résultat parfait ? L'Ordinateur n'a pas de préférence quant au style, c'est donc au joueur de décider.

Si l'Officier Responsable des C & E le désire, il peut essayer de marcher sur les traces de ses plus illustres prédécesseurs ; parlez au joueur des trois plus célèbres Officiers Responsables des C & E de l'histoire du Complexe Alpha, qui ont chacun remporté un Teela (les Teela sont des sortes d'Oscars) pour leur extraordinaire maîtrise du multicorder :

Lindaël-R-BEE : Issu du secteur MGM, Lindaël-R-BEE anima une émission vidéo appelée « Notre Complexe » après avoir percé en tant qu'Officier Responsable des C & E. Célèbre pour avoir dit : « Et c'est ainsi que les choses se passèrent — puisque l'Ordinateur le dit... »

Chev-I-CHS : Se qualifiait de « reporter-enquêteur à la dent dure ». Mourut dans des circonstances mystérieuses alors qu'il était sur la piste d'un « gros coup » : il tomba d'une échelle dans un tunnel de transit bondé à l'heure de pointe — le ralenti ne le sauva pas...

Ingmar-B-MAN : Bien connu pour son style surréaliste, qu'il utilisait pour dérouter ses officiers de débriefing et leur faire croire tout ce qu'il leur racontait.

Le Multicorder

Il serait bon que l'Officier Responsable des Communications et Enregistrements consacre quelques instants à l'examen de son outil de travail privilégié : le multicorder. Une simple lecture du passage consacré au matériel dans les règles de PARANOIA vous fournira plus de renseignements que vous n'auriez jamais cru possible sur cet appareil. En deux mots, deux types de multicorders peuvent être attribués à une équipe de mission. Le Modèle I, léger, de taille réduite, ne peut fonctionner que sur un seul programme à la fois. Le Modèle III, plus grand, plus massif, est capable de fonctionner simultanément sur trois programmes. La plupart des Officiers Responsables des Communications et Enregistrements se voient confier des multicorders Modèle I.

Le programme de Visionnage est fréquemment attribué aux équipes. Rappelez à l'officier responsable que ce programme comprend des possibilités d'agrandis-

sement et de filtres permettant d'obtenir des effets artistiques, sans parler de la vision infra-rouge qui donne des effets d'un esthétisme saisissant. Cependant, le plus souvent, on utilise le simple programme Enregistrement, qui donne le même résultat qu'une caméra vidéo ordinaire. On nous signale qu'R & C serait en train de travailler sur un programme d'enregistrement des odeurs dont on pourrait doter de futures missions. Si ça vous dit, vous pouvez attribuer à l'équipe divers autres programmes qui donneront une plus grande latitude cinématographique à votre Officier Responsable des C & E ; exemple :

L'Officier Responsable des C & E : Che pense que pour cette prise de vue, j'utiliserai le programme Infra-rouge avec un filtre bleu...

L'Officier Responsable des C & E devra prendre l'habitude de manier son multicorder avec autant de rapidité que possible. Encouragez-le à faire des essais, à pointer sa caméra droit sur la visage de ses coéquipiers, bref, à se rendre parfaitement insupportable. S'il se refuse à le devenir autant que vous le souhaitez, faites intervenir l'Ordinateur qui lui rappellera qu'il ne fait pas correctement son travail. Exemple :

L'Ordinateur : Excusez-moi, citoyen. Pourriez-vous m'expliquer, brièvement, pourquoi votre multicorder n'est pas en marche ?

L'Officier Responsable des C & E : He bien... c'est que la mission n'a pas encore commencé, Ami Ordinateur...

L'Ordinateur : Curieux. D'après l'enregistrement de la mission, elle a commencé depuis plusieurs minutes déjà...

L'Officier Responsable des C & E : Mais si c'est moi qui enregistre et que mon multicorder est éteint, comment peut-il y avoir un enregistrement ? Vous devez faire erreur, Ami Ordinateur...

L'Ordinateur : Vous avez bien dit « erreur », citoyen ?

L'Officier Responsable des C & E : Euh...

Délire sur le terrain

Qu'est-ce que cela donne au cours d'une mission ? Eh bien, si l'Officier Responsable des C & E ne passe pas son temps à courir partout comme un reporter du *Citoyen Alphaïen*, donnez-lui quelques coups de pouce :

L'Ordinateur : Excusez-moi, citoyen, mais êtes-vous bien sûr que l'éclairage est adéquat ? En mettriez-vous votre tête à couper ?

Si au contraire, il fait du bon boulot, félicitez-le :

L'Ordinateur : Excellent travail, citoyen. Votre dernière prise de vue panoramique du lieu de l'accident vous vaudra l'insertion de louanges dans vos états de service.

Encouragez votre Officier Responsable des C & E à utiliser des angles de prise de vue originaux, des plans rapprochés et des maquillages.

Ne le laissez pas pour autant négliger le son. L'Ordinateur attache beaucoup d'importance au son. Si certains propos sont inintelligibles, l'officier devra refilmer la scène, en modifiant si nécessaire certains passages. Ses coéquipiers auront ainsi une occasion en or de reconsidérer les propos séditieux qu'ils ont pu prononcer quelques instants plus tôt.

Rappelez à votre officier qu'il n'est pas seul. Ses coéquipiers doivent montrer exactement autant de zèle que lui lorsqu'il s'agit de refaire une prise de vue. D'ailleurs, il a toute autorité pour réquisitionner un Clarificateur et lui faire orienter les spots, participer aux séances de maquillage, ou camper le cadavre désintégré du méchant.

Bien évidemment, s'il se produit quelque chose de vraiment vital, comme par exemple une fusillade avec des traîtres commies mutants, l'Officier Responsable des C & E doit tout laisser tomber pour venir donner un coup de main... C'est bien ça ?

Ne soyez pas stupide, voyons ! Il doit au contraire continuer à filmer avec son multicorder. Ce n'est pas parce qu'un clone brandissant une caméra et un spot, et hurlant des indications scéniques dans un haut-parleur fait une cible rêvée que l'Officier Responsable des C & E doit désobéir aux ordres de l'Ordinateur (par contre on a déjà entendu parler d'officiers particulièrement enthousiastes maniant la caméra de la main droite et le laser de la gauche).



Dialogue représentatif

L'Officier Responsable des C & E : Citoyen Pat-J, s'il vous plaît, placez-vous ici et braquez-moi ce spot sur votre illustre leader. J'aimerais faire un gros plan sur les impacts de lasers...

Pat-J : Ca va pas, non ? Si je me mets là, je vais me faire descendre par les commies ! (des tirs de lasers crépitent au-dessus de sa tête).

L'Officier Responsable des C & E : Citoyen, je pense que vous êtes conscient que désobéir à un Officier Responsable des Communications et Enregistrements dans l'exercice de ses fonctions relève de la trahison...

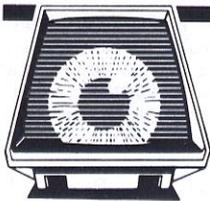
Pat-J : (un nouveau tir de laser vient frapper le mur voisin). Pas question ! Eh, Steve-O, est-ce que je suis vraiment obligé de faire ce que dit ce type ?

Steve-O : Chais pas...

Pat-J : Je veux appeler l'Ordinateur ! Tout ce que tu veux, c'est me faire descendre, espèce de sale traître commie mutant !

L'Officier Responsable des C & E : En tant qu'Officier Responsable des Communications, je me ferais un plaisir de transmettre votre message à l'Ordinateur ; que désirez-vous lui dire ?

Pat-J : Ca va, laisse tomber !



Responsable du Matériel

(Officier responsable des réparations et de la maintenance des robots, armes, véhicules et articles divers)



Le Responsable du Matériel a la charge de la sécurité et de l'entretien de tout l'équipement attribué à l'équipe par l'Ordinateur.

Bien entendu, le Responsable du Matériel (RM) est un personnage hautement qualifié en matière de réparation et de maintenance de toutes sortes d'armes, robots, véhicules et appareils issus de R & C. N'hésitez pas à lui demander conseil si vous avez un problème avec un article quelconque ou si vous avez besoin qu'on vous montre comment fonctionne un appareil expérimental de R & C.

De plus faites bien attention à ne pas vous lancer dans une activité susceptible d'endommager vos armes robots ou véhicules. Les Responsables du Matériel sont assez chatouilleux sur ce point. Pour votre propre sécurité, ne manquez pas de signaler à votre Responsable du Matériel les articles qui présentent des anomalies de fonctionnement, auraient besoin d'une révision préventive ou vous mettent légèrement mal à l'aise pour une raison ou une autre. Il ne se frappera pas, il est là pour ça !

Le Responsable du Matériel : Bricolages en tous genres

Il est du devoir du Responsable du Matériel de réparer les véhicules, armes, robots ou appareils divers qui pourraient se détraquer en cours de mission. Bien sûr, il n'est pas toujours possible de réparer sur place. Dans les cas où c'est impossible, le Responsable du Matériel doit demander conseil à l'Ordinateur. Exemple :

Le Responsable du Matériel : (se tenant debout au bord du Grand Canon). A la suite d'un sabotage commie, un revêtement de sol défectueux — nom de code « éboulis » — s'est effondré sous le poids du docbot 6677-b, entraînant la chute du-dit robot sur plusieurs centaines de mètres dans la Grande Fissure. Le choc a fait exploser le robot.

L'Ordinateur : Regrettable. Veuillez prélever un échantillon de revêtement de sol et rapporter toutes les pièces du docbot 6677-b aux Installations de Réparation du Secteur YAK.

En plus des réparations, une part non négligeable du travail du Responsable du Matériel consiste à prévenir les pannes. C'est pourquoi le RM organise souvent des *Inspections Surprise et Etudes d'Équipement (INSEE)*.

Qu'est-ce qu'une INSEE ?

Comme chacun sait, l'équipement de pointe d'un Clarificateur nécessite une maintenance constante et de fréquentes révisions. Il doit régulièrement être inspecté par une personne compétente. Qui ferait mieux l'affaire que le Responsable du Matériel ?

Afin de prévenir les pannes, le RM est autorisé à organiser des INSEE. Ces inspections peuvent aller du simple *Bricolage d'Armes (BA)* pour quelques Clarificateurs seulement, à la révision complète de tout l'équipement de l'équipe. Tout refus de coopérer durant une INSEE relève bien entendu de la trahison.

Encouragez votre Responsable du Matériel à organiser fréquemment des inspections de ce genre. Rappelez-lui qu'il est responsable du bon fonctionnement du matériel de l'équipe. Assurez-le de l'entière confiance de l'Ordinateur tout en lui faisant comprendre qu'il ne peut duper son Ami. Exemple :

L'Ordinateur : Ainsi, ce volbot DC 10 semble s'être écrasé à la suite d'un sabotage commie ?

Le Responsable du Matériel : C'est cela, Ami Ordinateur.

L'Ordinateur : Citoyen, pourriez-vous m'expliquer ce qui vous pousse à penser qu'un sabotage commie est à l'origine de l'accident alors que l'enregistrement de la mission montre clairement qu'au moment des faits, vous n'aviez pas inspecté l'appareil depuis plus de douze heures ?

Le Responsable du Matériel : Ben, l'intuition...

Bien entendu, le Responsable du Matériel ne doit pas se contenter de rechercher des indices d'usure et de détérioration. Supposez qu'un sympathisant commie se soit infiltré dans l'équipe et qu'il se soit mis à saboter ses armes et son équipement divers... Une INSEE constitue une occasion rêvée de déjouer son infâme complot ! Et il est fréquent que la mise en échec de tels complots rapportent des promotions.

N'oubliez pas, personne n'a le droit de se soustraire à une INSEE. Personne.



Matériel et Tâches spécifiques

Pour l'aider à accomplir son devoir correctement, le Responsable du Matériel se voit attribuer une *Boîte à Outils Polyvalente (BOP)* au début de chaque mission. Cette BOP contient tous les outils classiques dont un Responsable du Matériel Alphaïen peut avoir besoin pour effectuer des réparations (*vétrins antigravitationnels, compteur Geiger, régulateur d'ondes négatives, etc.*).

Pour des raisons de sécurité, chaque boîte à outils s'ouvre d'une manière différente. Lancez le dé à vingt faces sur la table ci-dessous pour savoir de quelle façon la BOP de votre Responsable du Matériel s'ouvrira pour cette mission.

Table des systèmes d'ouverture des BOP

Cette BOP précise s'ouvre lorsque :

01-03	Le responsable du Matériel place sa langue dans la fente.
04-07	On prononce devant elle une expression codée choisie par le précédent utilisateur de la boîte (déterminez ce code avant le début de la mission).
08-11	On tape la suite numérique adéquate sur le clavier.
12-14	On lui envoie un grand coupe de pied.
15-17	On dit « Sésame ouvre-toi ».
18-20	Ca lui chante.

Le Responsable du Matériel et sa BOP ont la responsabilité d'une grande variété d'articles, voir ci-dessous :

Les Armes : Leur révision est la tâche la plus importante du RM. Sans armes en bon état de marche, le Complexe Alpha se retrouverait sans défense face à la menace commie. Faites bien rentrer dans la cervelle de votre RM qu'il est de son devoir de prévenir tout enrayement d'arme et de guetter le moindre signe de sabotage commie. Il doit passer une part non-négligeable de son temps à effectuer des contrôles minutieux sur toutes les armes de l'équipe. Ne pas assurer correctement la maintenance des armes de l'équipe relèverait de la plus haute trahison.

Les Robots : Ce sont parmi les plus précieuses possessions de l'Ordinateur et maudit soit le RM qui laisserait arriver malheur à l'un d'entre eux ! Tout comme les armes, les robots doivent être inspectés régulièrement, afin de repérer toute trace d'usure, de détérioration ou de sabotage commie. Cependant, il est parfois plus difficile de prendre un robot à part pour une révision que de vérifier un laser :

Le Responsable du Matériel : Laisse-moi juste détacher cette plaque de protection de ton cerveau électronique et...

Le Docbot : Etes-vous bien certain que... Aie ! Aieeeee !

Le Responsable du Matériel : Du calme, cervelle de plastique ! Et maintenant, simple petite vérification du module de... Et hop là !

Le Docbot : Aieeeee !

Le Responsable du Matériel : Enfin, voyons, j'ai simplement effleuré ce petit machin...



Le Docbot : Zzzzt... Fffuit...

Le Responsable du Matériel : Ohé, qu'est-ce qui t'arrive ?

Le Docbot : Extermination ! Extermination ! Nous devons éliminer toutes les formes de vie organique !

Le Responsable du Matériel : Aïe ! Aïe ! Aieeee !

Le Responsable du Matériel doit aussi examiner régulièrement la programmation de chacun des robots attribués à l'équipe. La meilleure façon de le faire consiste à poser à l'appareil des questions simples concernant ses possibilités et ses fonctions.

Attention : Des questions excessivement difficiles ou nécessitant des réponses par trop hypothétiques risquent de modifier ou d'endommager la programmation du robot (hé ! hé ! hé !).

Les Véhicules : Le Responsable du Matériel est non seulement chargé de l'entretien et des réparations de tous les véhicules attribués à l'équipe mais c'est aussi le pilote attitré de son unité de Clarificateurs. Le pilotage est une de ses fonctions les plus importantes. Demandez toujours au RM aux commandes quelle petite manette il tire ou pousse et sur quelle pédale il appuie.

Bien entendu, le Responsable du Matériel peut toujours se décharger sur quelqu'un d'autre de ses fonctions de pilote ; mais il n'en reste pas moins responsable des éventuels dommages subis par le véhicule — à moins qu'il n'arrive à faire porter le chapeau à quelqu'un d'autre (« comme le montre clairement l'enregistrement de la mission, j'ai expressément dit à Terry-R d'augmenter la prise d'air du méga-propulseur gauche »).

Et enfin, comme de nombreux véhicules sont dotés de cerveaux électroniques, c'est le Responsable du Matériel qui est le plus souvent amené à communiquer avec eux et à tenter de leur donner des ordres (nous disons bien « tenter »).



Les Appareils signés R & C : Le RM doit encore s'assurer que tous les articles expérimentaux confiés par R & C à l'équipe soient bien testés au moins une fois et qu'un rapport complet sur leur performance soit remis au service en question. Arrangez-vous pour rappeler à votre Responsable du Matériel que les tests sur matériel expérimental rapportent souvent des points de confiance.

Les Engins de Récupération : Non seulement le RM est responsable de tout le matériel emporté par l'équipe pour sa mission, mais il est de plus chargé de récupérer, d'identifier et de réparer tous les articles que son unité de Clarificateurs peut découvrir chemin faisant ! On trouve des réacteurs nucléaires, des com-units détraqués et des engins datant de l'Histoire Enregistrée dans les endroits les plus curieux... Ne pas récupérer et tester ces merveilleuses trouvailles relève bien entendu de la trahison !

Dialogue représentatif

Le RM : Hey, Mort-J, comment ça va à R & C ?
Mort-J : Oh, salut, citoyen ! Tu viens chercher du matériel supplémentaire ?
Le RM : Bien sûr ! La dernière série était formidable (ajustant la bretelle de son laser), sincèrement...
Mort-J : (rayonnant de plaisir) Vraiment ? Oh, j'ai quelque chose de vraiment spécial pour toi, ce coup-ci ! (il met ses lunettes).
Le RM : Splendide, Mort-J. J'en prendrai deux. J'adore tes engins, je t'assure !
Mort-J : (plongé dans le ravissement le plus complet) Tu parles sérieusement ? Sans blague ? Bon sang, tu es une perle ! Euh, je devrais peut-être t'avertir d'un petit...
Le RM : (distraitement) Tu disais ?
Mort-J : Eh bien, je ne suis pas censé répéter ça... mais j'ai un peu peur que le dispositif d'inversion de gravité n'interfère légèrement avec les... euh, les ondes mentales de l'utilisateur de l'appareil.
Le RM : Tu ne me ferais pas un coup pareil, pas à moi ! Allez, je vais te les tester et je te ramène très vite un rapport complet, garanti !
Mort-J : Tu es un ange !
Le RM : (se retournant vers un autre Clarificateur) Hey, Gome-R, tu appartiens bien à PDH & CM ?
Gome-R : Ouais, pourquoi ?
Le RM : Félicitations, citoyen ! Tu viens d'être choisi pour tester sur le terrain ce casque de contrôle mental. Enfile-toi ça sur la tête et tourne simplement le bouton. Hep ! Pas maintenant ! plus tard, quand nous serons dans une pièce avec un plafond bas ! Et maintenant, INSEE tout le monde ! Revue express de tous ces lasers !



Officier Garant du Bonheur



L'Officier Garant du Bonheur est à la base d'une mission réussie. C'est lui qui entretient le moral des troupes et, plus important encore, qui s'assure que tout le monde s'amuse bien. Si vous vous sentez déprimé, fatigué ou simplement mort d'ennui : ne souffrez pas en silence. Parlez-en à votre Officier Garant du Bonheur. Une bonne blague, une courte chanson et il vous remontera le moral. S'il n'y parvient

pas, consultez l'Ordinateur. Ca aussi, ça peut être amusant !

L'Officier Garant du Bonheur :
Clones just wanna have fun.

L'Officier Garant du Bonheur est, officiellement, responsable du moral de l'équipe. Il le surveille constamment et, lorsqu'un Clarificateur souffre d'un ADN (*Accès de Déprime Neutralisable*), il doit lui administrer un traitement de *Gono-Accélération des Zigomatiques* (GAZ) qui lui redonnera tout de suite le moral et lui rendra le sourire de même qu'à tous ses coéquipiers. Ces GAZ peuvent se présenter sous des formes très diverses : cachets, blagues, pilules, gélules, discours remontants et, parfois mais rarement, intraveineuses.

Les Accès de Déprime Neutralisables

Pour l'Ordinateur, tout clone ne se trouvant pas dans l'état euphorique standard, souffre d'Accès de Déprime Neutralisables. Exemple :

L'Officier Garant du Bonheur : (s'adressant à l'un des deux Clarificateurs qui récurent l'intérieur d'un silo à

nourriture) Bonjour, citoyen, est-ce que vous vous amusez bien ?

Le Premier Clarificateur : Je m'éclate comme un petit fou, citoyen ! Gratter les sédiments coagulés et potentiellement toxiques qui recouvrent les parois des silos à nourriture constitue une tâche très importante ! J'ai le sentiment d'être privilégié en servant ainsi l'Ordinateur !

L'Officier Garant du Bonheur : Parfait ! Et vous, citoyen, est-ce que vous vous amusez bien ?

Le Deuxième Clarificateur : Ouais ! Super...

De toute évidence, le deuxième Clarificateur souffre d'ADN ; état particulièrement dangereux car il constitue la première des causes d'échec de missions. 63 % des leaders d'équipes l'ont choisi parmi une longue liste de possibles comme étant la première ou la deuxième cause d'échec des expéditions Clarificatrices.

Les ADN sont également responsables de toute une série de problèmes secondaires tels que mauvais fonctionnement de véhicules, tirs imprécis, communications médiocres et mal aux reins.

Afin de faciliter la détection précoce des ADN, PDH & CM a établi une liste des symptômes avant-coureurs de ces crises. Les officiers de briefing doivent parcourir cette liste en compagnie des Officiers Garants du Bonheur qui débutent dans la carrière. Il en va du destin du Complexe Alpha.

**Symptômes avant-coureurs des ADN**

Est-ce que le clone observé :

1. Discute plus que nécessaire ?
2. Refuse de se porter volontaire pour des missions suicides ?
3. Néglige les ordres de son Leader ?
4. Souffre d'insomnie ?
5. Ne rit pas lorsque son Officier Garant du Bonheur raconte des blagues ?
6. Refuse de chanter en canon avec le reste de l'équipe ?
7. A la mine chagrine ?
8. Refuse de prendre des drogues de Stabilisation de la Personnalité ?
9. Marque un net manque de confiance envers les jugements de l'Ordinateur ?
10. Pleurniche ?

Les ADN se manifestent de façons fort différentes. Un Officier Garant du Bonheur un peu expérimenté sait en reconnaître tous les symptômes (même ceux ne figurant pas sur la liste ci-dessus). Au premier symptôme — qu'il soit ou non mentionné sur la liste — le clone doit être immédiatement soumis à une Unification/Apaisement de la Personnalité (UAP).

Le Bonheur est une chose sérieuse

Les responsabilités de l'Officier Garant du Bonheur sont doubles. Premièrement, il doit juguler les ADN en organisant fréquemment des *Sessions Elaborées Murement d'Etudes et d'Activités Spontanées* (SEMEAS).

Ces Sessions peuvent inclure des groupes de chant, des séances de colles Teela-O-MLY, des blagues, des parties de « Je te tiens, tu me tiens par la barbichette », des réunions à la louange de l'Ordinateur ou toute autre activité dont l'Officier Garant du Bonheur pense qu'elle peut être amusante (pourvu, bien entendu, qu'elle ne relève pas de la trahison). C'est l'officier qui répartit les Clarificateurs entre les différents groupes d'activités.

Si elles sont pratiquées suffisamment souvent, les SEMEAS suffisent en général à juguler les ADN. Par voie de conséquence, ne pas en organiser assez souvent est perçu comme une tentative délibérée de provoquer des ADN. Ce n'est pas bien du tout. Dites-le à votre Officier Garant du Bonheur. Glissez des allusions subtiles tout au long de la partie.

Bien entendu, l'Ordinateur n'ignore pas qu'aucun clone n'est parfait et qu'il est possible qu'en dépit de tous les efforts de l'Officier Garant du Bonheur, il se développe des cas d'ADN. Ceci nous conduit tout droit à la deuxième tâche de cet officier : le traitement thérapeutique des ADN.

Courte remarque : Dans notre société, la chimiothérapie n'est qu'un moyen d'amener l'individu à faire face à la vie sans avoir recours aux médicaments, noble cause s'il en est dont à Jeux Descartes, nous sommes tout à fait solidaires. Mais, dans le Complexe Alpha, la signification de « Chimiothérapie » est beaucoup plus... littérale. Disons qu'il s'agit d'amener les clones à pouvoir faire face à la vie, grâce à l'usage de drogues. L'Ordinateur vous conseille de méditer sur cette différence subtile, certes, mais cependant essentielle.



De ses longues années d'expérience, Notre Ami a appris qu'il n'existait qu'un seul moyen de juguler efficacement les ADN, à savoir les traitements d'Unification/Apaisement de la Personnalité (UAP). Faites bien comprendre à votre Officier Garant du Bonheur qu'il doit toujours utiliser l'UAP pour traiter les cas d'ADN ; que c'est la démarche normale d'un loyal officier ; que l'UAP est considérée comme faisant partie de la vie de tous les jours du Complexe Alpha et que ne pas y avoir recours face à des ADN relèverait de la trahison.

Il existe différents types d'UAP, libre à vous de choisir celui que vous attribuerez à votre Officier Garant du Bonheur. Les deux UAP les plus courants sont le FE-CI-FE-CA et le Réveil du Guerrier. Vous trouverez des détails concernant ces deux drogues dans les encadrés ci-dessous. Si vous voulez une liste plus complète de médicaments, consultez le chapitre consacré à la Pharmacopée du Complexe Alpha dans PARANOIA AIGUE.

De nombreuses rumeurs circulent prétendant qu'il arrive souvent que des UAP ne soient pas étiquetés correctement. Mais nous savons tous ce que valent les rumeurs, n'est-ce pas ?

La Qualine

Nom vulgaire : FE-CI-FE-CA.

Accréditation requise : ROUGE.

Conditions d'obtention : Régulièrement attribuée aux Officiers Garants du Bonheur.

Effets : « Tu sais, au fond, ce n'est pas si terrible de se retrouver coincé près d'un réacteur nucléaire endommagé. D'ailleurs, je pense que dans quelques minutes on ne sera même plus là pour en parler. Ça donne du sel à l'existence... »

Effets secondaires : Le Clarificateur devient totalement inconscient du danger et tout à fait disposé à suivre toutes les suggestions raisonnables (ou moyennement raisonnables).

Effets à long terme : Aucun.

Mode de présentation : Bouteilles d'un litre. Dosage : une bonne lampée, deux pour les clones soumis à un stress exceptionnel.

Durée des effets : Vingt minutes.

Quelques mots avant de vous quitter...

Voilà, vous savez tout : vous avez un bon résumé de ce que sont les FOC et des indications sur la façon de les utiliser dans votre prochaine partie de PARANOIA. Ne vous gênez pas pour mettre en pratique certains ou tous les conseils que nous vous avons gracieusement fournis. L'Ordinateur vous donne également l'autorisation d'y ajouter vos propres idées tordues. Nous n'avons fait qu'effleurer le concept de FOC. A vous, Loyal Maître de Jeu, de découvrir le reste avec vos joueurs au fil des parties. Mais n'oubliez pas que tou-

La Pyroxidine 2

Nom vulgaire : Le Réveil du Guerrier.

Accréditation requise : ROUGE.

Conditions d'obtention : Régulièrement attribuée à des équipes de Clarificateurs pour des missions de « routine » nécessitant un taux de motivation important et un instinct de survie limité. Souvent utilisé par les Officiers Garants du Bonheur pour redresser le moral de leurs troupes.

Effets : Procure une capacité d'attention et un degré de conscience accru, tout en donnant au sujet une impression générale qu'il pourrait exprimer par : « Mon Dieu, que je suis heureux ! ». Double le Bonus Crédibilité du sujet.

Effets secondaires : Néant. Cette drogue est parfaitement sûre tant qu'on continue à la prendre.

Effets à long terme : Lancez le dé à vingt faces et consultez la Table des Effets du Réveil du Guerrier ci-dessous.

Présentation : Cachets.

Durée des effets : Une heure.

Table des Effets du Réveil du Guerrier

01-07	N é a n t .
08-15	Démangeaisons au niveau du cuir c.h.e.v.e.l.u
16-20	Le sujet se met à grimper aux murs, hurle « Haaaa ! des araignées violettes et pleines de poils ! » et meurt.

Dialogue représentatif

Muff-J : Tu es bien sûr qu'on aurait du faire ça ?

L'Officier Garant du Bonheur : Ecoute, il avait l'air si... déprimé ! Tu sais, il n'arrêta pas de gémir. Je pense que ça aurait fait méchamment chuter le moral de toute l'équipe...

Muff-J : Ouais, c'est entendu... Mais peut-être qu'on aurait dû laisser le docbot le recoudre d'abord... Enfin, je veux dire : l'auto-canon l'a quand même touché en plein...

L'Officier Garant du Bonheur : Non, fais-moi confiance... (se tournant vers l'autre Clarificateur) Comment ça va, Lase ?

Lase-R : (se forçant visiblement) Super, je me sens en pleine forme ! Je ne me suis jamais senti mieux ! Vive l'Ordinateur !

Muff-J : Tu sais, Lase, tu ferais peut-être mieux de te tenir tranquille... Après tout, tu as quand même été salement blessé !

Lase-R : (courant autour des deux autres) Non, je t'assure : je me sens en pleine forme ! Je boufferais du commie, tu crois qu'on va en rencontrer aujourd'hui, Muff ?

L'Officier Garant du Bonheur : Tu vois, Muff, il se porte à merveille... Si on parlait un peu de ton stress à toi, maintenant ?

tes les « règles » que nous venons de vous présenter sont purement optionnelles. Ces mines de fous rires ne sont aucunement indispensables dans une partie de PARANOIA classique.

Eh bien, qu'est-ce que vous attendez ? L'Ordinateur a déjà une mission de la plus haute importance à confier à vos Clarificateurs ! Des traîtres commies mutants s'insinuent partout ! Les couloirs inexplorés du Complexe Alpha vous attendent partout de pied ferme ! Et vous seul pouvez déjouer les infâmes complots commies !

Merci de votre coopération !

Officier Garant de la Loyauté

Félicitations, citoyen ! Compte tenu de votre service exemplaire, vous avez été choisi pour jouer le rôle d'Officier Garant de la Loyauté au cours de cette mission. L'attribution de ce poste prouve à quel point l'Ordinateur vous fait confiance.

Votre tâche consistera, entre autres, à surveiller vos coéquipiers au cas où leur zèle tomberait en-dessous du seuil limite, à noter et à signaler les incidents relatifs à la déloyauté envers l'Ordinateur et à prendre immédiatement des mesures correctives lorsque l'occasion s'en présente.

Vous devez directement soumettre vos rapports à l'Ordinateur, sans passer par votre Leader d'Equipe. Votre vigilance doit être constante. Le premier Clarificateur venu est capable de repérer une conspiration commise ouverte mais c'est sur vos yeux exercés que compte l'Ordinateur pour deviner les complots commies alors qu'ils sont encore latents.

Etudiez attentivement les 10 Signes Avant Coureurs de la Trahison Commie. Observez vos coéquipiers Clarificateurs. Notez ceux dont le zèle descend en-dessous des critères standards, ceux qui ont d'étranges tics de langage, ou qui se comportent... bizarrement... Vous êtes les yeux de l'Ordinateur : toujours vigilants, toujours attentifs. Votre oreille doit constamment rester collée aux portes.

N'oubliez pas : vous seul pouvez endiguer le terrorisme commie !

Leader d'Equipe

Félicitations, citoyen ! En raison de vos capacités exceptionnelles, vous avez été choisi pour occuper le poste de Leader d'Equipe tout au long de cette mission. Il s'agit d'une responsabilité très importante et ce choix prouve la confiance énorme que vous fait l'Ordinateur.

En tant que Leader d'Equipe, vous devrez coordonner les efforts de vos coéquipiers et utiliser au mieux leurs divers talents et compétences en vue du succès de la mission. Dans cet objectif, l'Ordinateur vous fournit tout le matériel nécessaire. Cependant au cas où votre Ami aurait surévalué certains de vos besoins, n'hésitez pas à le lui faire remarquer.

Il peut arriver que votre équipe engage le combat contre le fléau des traîtres commies mutants. Dans de telles situations, c'est votre savoir exceptionnel en matière de stratégies qui déterminera l'issue de la bataille. Déployez vos troupes avec prudence. Veillez à ce que les lignes de tir soient dégagées.

Le motif de votre badge montre clairement que vous êtes l'élément central de l'équipe, le modèle à suivre, la source d'inspiration qui diffuse son savoir et ses compétences auprès de ses coéquipiers. L'Ordinateur est toujours prêt à vous aider dans votre tâche. Bonne chance, citoyen ! Les vidéo-senseurs de l'Ordinateur sont braqués sur vous !

Officier Responsable des Communications et Enregistrements

Félicitations, citoyen ! Pour cette mission, vos FOC seront celles d'Officier Responsable des Communications et Enregistrements (C & E). Cette double responsabilité constitue aussi un honneur sans pareil.

En tant qu'Officier Responsable des C & E, votre tâche consistera à utiliser le com-unity. C'est un rôle particulièrement important si l'on considère que cet appareil et lui seul vous reliera avec la bienveillante sagesse de l'Ordinateur. Il vous faudra interpréter les paroles de votre Ami, lui transmettre les questions et les informations que vous soumettrons vos coéquipiers et organiser des CLOU (Cessions à la Louange de l'Ordinateur Unificateur) à intervalles rapprochés. Accomplissez ces tâches en faisant preuve de sagesse.

Vos fonctions vous rendent responsable du très important multicorder. Cet appareil vous permettra de constituer un enregistrement excitant et détaillé de la mission, en technicolor et quadraphonie ! L'Ordinateur adore les plans rapprochés, les éclairages originaux, les scènes filmées en infra-rouge et les interviews fouillées de traîtres supposés. Rater un scoop relèverait de la trahison ! Faites une deuxième prise des moments excitants que vous pourriez avoir raté la première fois.

Prenez votre travail au sérieux ! Des rapports récents émanant de Leaders d'Equipe indiquent clairement que 61 % des échecs de missions sont dus à un mauvais enregistrement documentaire de l'Officier Responsable des C & E.

L'Ordinateur est omniprésent... C'est entendu... Mais vous vous devez d'être partout où il n'est pas ! Ne laissez pas tomber l'Ordinateur !

L'Officier Chargé de l'Hygiène

Vous avez été nommé au poste d'Officier Chargé de l'Hygiène. C'est là un grand honneur ! Seuls les serveurs de l'Ordinateur en qui notre Ami a le plus confiance se voient confier cette responsabilité.

Votre tâche consistera, entre autres, à surveiller le Degré d'Hygiène Personnelle (DHP) de chacun de vos coéquipiers, à signaler les Clarificateurs qui rateront leur THP (Test d'Hygiène Personnelle) et à soumettre ces contrevenants à des PSU (Procédures Sanitaires d'Urgence).

Afin de vous aider dans ce travail une THIPI (Trousse d'Hygiène Interne et de Propreté Individuelle) vous a été attribuée ; elle vous permettra de pratiquer des THP et des PSU sur vos collègues Clarificateurs. Pour tout renseignement complémentaire, consultez votre officier de briefing.

Vos responsabilités sont celles du légendaire Frot-casque Universel, ce vidéo-héros champion des corridors rutilants et des Clarificateurs aux dents étincelantes ! Montrez-vous à la hauteur de ses attentes !

Prenez votre travail au sérieux ! De récents rapports post-mission émanant de Leaders d'Equipes montrent clairement que 52 % des échecs de missions résultent d'un manque de vigilance de la part de l'Officier Chargé de l'Hygiène ! Ne pas signaler les Clarificateurs se trouvant en dessous du THG relèverait de la trahison.

Et n'oubliez pas : LPCLEE (La propreté c'est l'efficacité).

Officier Garant du Bonheur

Félicitations, citoyen ! En raison de votre attitude zélée, vous avez été choisi comme Officier Garant du Bonheur ! C'est là un grand honneur ! Seuls ceux qui apprécient vraiment la joie authentique d'être citoyen du Complexe Alpha se voient nommer à un tel poste de responsabilité. Le fait que vous ayez été choisi montre clairement la confiance exceptionnelle que vous porte l'Ordinateur.

En tant qu'Officier Garant du Bonheur, votre tâche consistera à entretenir le moral de l'équipe et le cas échéant à motiver vos collègues Clarificateurs grâce à des discours remontants, des séances de chant et des plaisanteries hilarantes.

De plus, vous devrez constamment guetter les signes d'ADN que peuvent présenter vos coéquipiers. Voici quelques-uns des symptômes avant-coureurs de ces crises : tendance à discuter, manque d'enthousiasme pour se porter volontaire, remise en question du Leader d'Equipe, mine consternée lorsque vous faites des plaisanteries hilarantes, et refus de participer aux séances de chant.

En tant qu'Officier Garant du Bonheur, vous êtes habilité à soumettre à des UAP tout Clarificateur présentant des symptômes d'ADN. Il vous en sera remis tout un éventail. Ne pas traiter les cas d'ADN relève de la trahison ! Et n'oubliez pas : riez et tout le Complexe Alpha rira bientôt avec vous, pleurnichez et vous finirez tout seul dans un centre d'extermination !

Responsable du Matériel

Félicitations, citoyen ! Vous avez été choisi comme Officier Responsable de la Réparation et de l'Entretien des Robots, Armes, Véhicules et Articles Divers (en un mot Responsable du Matériel). C'est donc que l'Ordinateur vous fait confiance ! Sans cela, vous confierait-il la responsabilité de veiller sur tout l'équipement attribué à votre équipe ?

En tant que RM, vous aurez de nombreuses fonctions. Si votre équipe découvre un appareil datant de l'Histoire Enregistrée, vous devrez le prendre en charge et le ramener à l'Ordinateur pour analyses.

De plus, vous devrez régulièrement organiser des INSEE (Inspections Sur-prie et Etudes sur Equipement), c'est-à-dire collecter toutes les armes et articles divers de vos collègues Clarificateurs et les examiner soigneusement au cas où elles présenteraient des signes d'usure, de mauvaise utilisation, voire de sabotage. Si vous découvrez des indices de sabotage ou de bricolage illégitime, signalez-les immédiatement à l'Officier Garant de la Loyauté, au Leader d'Equipe ou bien directement à l'Ordinateur. Vos efforts seront récompensés à leur juste valeur.

Vous devez également veiller à ce que tous les articles expérimentaux de R & C attribués à l'équipe soient bien testés sur le terrain, à ce que les circuits asimoviens de tous les robots soient régulièrement vérifiés et tous les véhicules en bon état de marche.

Enfin, vous serez le pilote attitré de l'équipe — sauf dans les circonstances exceptionnelles où vous jugerez nécessaire d'affecter à ce poste un autre Clarificateur.

Et n'oubliez pas : Il n'est pas nécessaire d'espérer pour entreprendre ni de réussir pour persévérer !



PARANOIA

NOUVELLE ÉDITION

ERRATUM

L'ORDINATEUR EST FURIEUX. MALGRÉ LES MESURES TRES STRICTES DE CONTROLE ET DE PRUDENCE QUI SONT OBLIGATOIREMENT RESPECTÉES PAR LE ZÉLÉ PERSONNEL DU SERVICE DE CONCEPTION & RÉALISATION, DES ERREURS SE SONT GLISSÉES DANS LA NOUVELLE VERSION DES REGLES. CE NE PEUT ETRE QUE L'EFFET D'UNE CONSPIRATION COMMIE ET, EN ATTENDANT DE DÉCOUVRIR LES COUPABLES, L'ORDINATEUR A DÉCIDÉ DE RÉPRIMANDER DE NOMBREUX MEMBRES DU SERVICE. CERTAINS D'ENTRE EUX ONT MEME ÉTÉ INVITÉS A SE PRÉSENTER AU CENTRE D'EXTERMINATION DU SERVICE CENTRAL DE RÉALISATION. NON MAIS... AFIN DE COUPER COURT A TOUTE RÉCRIMINATION, L'ORDINATEUR A DÉCIDÉ, DANS SON IMMENSE BONTÉ, DE FAIRE CONCEVOIR UN CORRECTIF QUI SERA MIS GRACIEUSEMENT A LA DISPOSITION DE TOUT ACQUÉREUR RÉGULIER DU LIVRE "PARANOIA-NOUVELLE ÉDITION".

EN VOICI LE TEXTE COMPLET.

1. Les règles font référence à des «encarts dépliantes» ou des «pages doubles dépliantes» qui n'existent pas. Elle sont été remplacées par des pages «à découper selon les pointillés» et s'appellent «annexe ...» (au lieu de «page ...»).

2. L'aventure en solitaire (page 21) comporte deux erreurs de renvoi dont voici la correction :

(Page 21, colonne centrale)

5

C'est une très mauvaise idée de tourner le dos à Edit-O, avec les lasers, c'est un véritable tireur d'élite. A peine le temps de faire quelques pas en direction de la porte et vous ressentez une douleur fulgurante dans votre dos et votre poitrine. Lorsque vous reprenez conscience, vous êtes à l'hôpital, sous bonne garde. *Allez en 19*

(Page 23, colonne centrale)

50

... (textes de renvoi)

Vous vous arrêtez pour chercher un message à l'intérieur, notez un F et allez en 6.

Vous ne vous arrêtez pas et vous allez directement au rendez-vous, notez un G et allez en 43.

3. Certaines armes se voient, de temps en temps, affecter un effet «F» qui n'existe pas. En fait, il s'agit d'un effet «A». Les tableaux récapitulatifs, en fin de livre sont exacts. Il suffit de vous y reporter si vous rencontrez une arme à effet «F».

4. Certaines armures se voient affecter des 11 au lieu de 12, 12 au lieu de 13, etc. En lisant cette phrase, vous comprenez d'où peut provenir l'erreur. La typographie utilisée pour les originaux ne faisait pas assez la distinction entre les I et les 1... Quoiqu'il en soit, ce défaut, s'il est l'effet d'une mauvaise prise en compte de certains détails lors de la saisie définitive du texte, ne gêne pas vraiment le jeu, puisqu'il n'affecte que les armures et qu'on a vite fait de comprendre comment cela fonctionne.

5. Il manque la traduction des textes concernant les pouvoirs mutants suivants :

Mimétisme	Télékinésie
Précognition	Télépathie
Pyrokinésie	Transe Téléportatrice
Régénération	Vision Radiologique

Vous trouverez cette traduction ci-après, accompagnée (un grand merci à l'Ordinateur!) de la description du pouvoir de Suggestion auquel font référence certains textes et scénarios.

6. Il y a une erreur en page V du Guide du Clarificateur Accompli, en ce qui concerne la notation des réponses.

Le barème exact est le suivant :

• Questions 1 à 3 de toutes les sections :

- A = 1 point
- B = 3 points
- C = 5 points

• Questions 4 à 6 de toutes les sections :

- A = 5 points
- B = 3 points
- C = 1 point

• Les questions auxquelles on ne répond pas rapportent 2 points.

Les pouvoirs mutants manquants (page 73 et suivante)

Mimétisme

Le personnage peut altérer son apparence et même sa forme physique. Mimer l'apparence d'un être humain est le plus facile. Par contre, tout ce qui implique une modification du squelette est relativement difficile. Une transformation complète est virtuellement impossible.

Demandez au joueur quelle forme il veut que son personnage adopte et faites-lui faire un jet de Pouvoir. Modifiez l'attribut de Pouvoir en fonction de la difficulté de la transformation. L'adoption de toute apparence autre qu'humaine devrait être considérablement difficile. Si le jet est réussi, cela veut dire que le personnage a atteint, plus ou moins, le résultat qu'il voulait. Plus son score est faible, plus il est près du résultat espéré. Si le jet est raté, le personnage aussi a raté sa tentative et plus le résultat du jet est élevé, plus le résultat de la transformation est éloigné de ce qui était recherché.

Quant à savoir ce qui arrive en cas d'échec, c'est à vous d'en décider. Peut-être le personnage ne change-t-il pas de forme du tout. Peut-être se transforme-t-il complètement, mais en quelque chose de totalement différent de ce qu'il voulait. Peut-être même que la transformation réussit quand même parfaitement, mais qu'au moment de retrouver sa forme originale le personnage s'aperçoit qu'il ne peut pas la retrouver! Sa nouvelle apparence est devenue son apparence naturelle. Le mutant conserve l'apparence obtenue pendant 1 à 5 minutes, puis il revient spontanément à son apparence naturelle.

Précognition

Le personnage possède une aptitude, imprécise et limitée, à voir dans le futur. Cela se traduit généralement par une impression de «justesse» ou de «fausseté» au sujet d'une activité proposée, ou par un sentiment de danger ou de sécurité envers des événements du futur proche.

Note métaphysique : de façon à préserver l'entière liberté de mouvement du MJ, nous autres, les concepteurs/philosophes métaphysiciens de jeu, nous nous sommes arrangés pour que l'avenir du Complexe Alpha ne soit pas rigide déterminé.

Les créatures intelligentes et conscientes de leur propre existence peuvent changer le cours des choses, chaque fois que le MJ les y autorise. Aussi, ne vous cassez pas la tête au sujet de détails comme la cohérence chronologique, les paradoxes temporels et la fiabilité des prophéties.

De plus, les éléments fondamentaux de ce Pouvoir Mutant sont profondément enracinés dans l'Inconscient et le Subconscient du personnage. Par conséquent, la précognition peut couramment faire sentir la «justesse» ou la «fausseté» d'une situation par des moyens qui risquent d'être difficiles à interpréter par la conscience. Par exemple, un personnage se sentant intimement et très profondément coupable de posséder un Pouvoir Mutant et d'appartenir à une Société Secrète peut considérer que descendre en rampant dans un tube de lancement de missiles est une activité parfaitement «juste». Chaque personnage devra apprendre à interpréter du mieux qu'il le peut les impressions ambiguës que le MJ décidera de lui donner. Un jet de Pouvoir réussi indique que la précognition est plus ou moins précisément juste et utile. Un jet raté indique que le MJ peut débiter au personnage tout ce qu'il veut de sornettes : «Tu ressens l'indubitable certitude que mettre la main dans cette fente est parfaitement sans danger. Vas-y. C'est parfaitement sans danger.»

Ce Pouvoir se déclenche parfois spontanément dans des situations potentiellement très dangereuses. Dans ce cas, le MJ doit, secrètement, faire un jet de Pouvoir. S'il est réussi, le personnage est averti de la présence du danger. S'il est raté, il reste joyeusement ignorant de la menace qui plane sur lui.

Pyrokinésie

Le personnage peut provoquer l'inflammation spontanée de tout objet inflammable dans un rayon de 5 mètres. La taille, l'intensité et la vitesse de propagation du feu est fonction de la combustibilité de la matière et du degré de réussite du jet de Pouvoir. Si le jet est raté, le feu ne prend pas, ou il prend où il n'est pas censé prendre (comme, par exemple, dans la ceinture tous-usages du personnage) ou, même, il échappe à tout contrôle.

Régénération

Le mutant est capable d'envoyer, dans ses circuits sanguins, des messagers bio-chimiques qui se rendent sur le site d'une blessure et mobilisent, pour les aider à la soigner, toutes les ressources des autres parties du corps. Cela aboutit à une création accélérée de tissus sains et même à la régénération de tissus et d'organes qui, normalement, ne se régénèrent pas (tissus nerveux, doigts, poumons, etc).

Lorsqu'un mutant qui possède ce pouvoir est blessé d'une quelconque façon, faites un jet de Pouvoir. S'il est réussi, la blessure commence à guérir toute seule à une vitesse directement proportionnelle au degré de réussite du jet. En outre, mieux le jet est réussi et plus le mutant peut contrôler l'apparence de la guérison - ce qui s'avère bien utile quand on sait à quel point les effets visibles d'un Pouvoir Mutant peuvent être embarrassants. A titre de principe général, considérez qu'un résultat de 1 veut dire que la blessure guérit instantanément (ce qui donne un avantage certain en combat, mais peut s'avérer difficile à expliquer) et qu'un jet juste réussi veut dire que la blessure met plusieurs heures ou plusieurs jours à guérir, en fonction de sa gravité. Un jet de raté veut dire qu'il ne se passe rien ou, pire, que la régénération s'est détournée. Peut-être que des membres se dédoublent. Peut-être que des pousses accélérées de tissus se produisent à des endroits inattendus, ou que des tissus inadéquats sont produits (des écailles, des branchies, des nageoires, des plumes, une carapace chitineuse, etc).

Télékinésie

Le mutant peut manipuler des objets avec la seule force de sa volonté. En théorie, cela veut dire qu'en se concentrant vraiment très fort, il peut soulever un coffre-fort de 10 tonnes, mais en pratique c'est tout de même quasiment impossible.

Demandez au joueur ce qu'il veut que son personnage fasse, puis faites-lui faire un jet de Pouvoir. A titre purement indicatif, considérez que soulever un poids de 10 kg est une tâche de difficulté moyenne et ne modifiez pas le Pouvoir du personnage. Ne modifiez son Pouvoir que lorsqu'il essaie de soulever des masses plus ou moins lourdes que ça. Faites de même en fonction de la portée et de la durée : de toute évidence, soulever une banane au Tibet est largement plus difficile qu'en soulever une au coin de la rue.

Si le jet de Pouvoir est réussi, le personnage obtient ce qu'il veut. S'il est raté, nous vous encourageons à inventer un effet alternatif adéquatement amusant. Peut-être l'objet se déplace-t-il dans un sens radicalement opposé, ou peut-être que les lois newtoniennes prennent le dessus et que le mutant fait ce qu'il veut en étant projeté au loin par une force opposée et d'égale intensité, ou peut-être encore que sa tête explose en raison de l'intensité de son effort. Peut-être enfin qu'il ne se passe tout simplement rien. Remarquez que la télékinésie peut être utilisée pour faire bien d'autres choses que soulever des objets. Elle permet d'effectuer toutes sortes de manipulations - actionner à distance la détente du laser de quelqu'un, par exemple.

Télépathie

Ce pouvoir permet au mutant de lire les pensées superficielles d'un autre être humain. A condition, cependant, qu'il se concentre et ait sa cible en vue. La qualité de la réception peut varier grandement. Un jet de Pouvoir réussi permet de lire les pensées conscientes de la cible. Mieux le jet est réussi et plus la réception est complète et cohérente.

Si le jet est raté, cela signifie que le mutant reçoit quand même des images mentales et des impressions, mais elles peuvent être terriblement confuses et inintelligibles, ou être des pensées d'un autre être humain à proximité ou à une distance plus ou moins grande. Plus le jet est raté, plus la réception est défectueuse et plus la victime dont elle provient est distante. Cette puissante mutation est susceptible d'atténuer l'atmosphère de peur et d'ignorance que vous voulez entretenir, aussi n'hésitez pas à parsemer la réception d'incohérences, d'absurdités et de contre-informations. De plus, les victimes peuvent très bien penser à toutes sortes de choses, sauf à ce que le personnage cherche à savoir : un nettoyage de combinaisons au Centre Nucléaire, des supérieurs taillons, le passionnant épisode de «Teela chasse les traîtres célèbres» de ce soir, etc...

Le mutant ne peut pas se mettre à l'écoute des pensées de plus d'une personne à la fois (à moins que le MJ ne trouve que cela peut être amusant de mélanger les pensées) et, une fois branché sur une cible, il ne peut pas en changer sans faire un autre jet de Pouvoir.

Transe téléportatrice

Ce pouvoir crée un champ autour du mutant (le long des contours de son corps, à une distance de 20 cm environ de sa peau) qui le transporte instantanément d'un endroit à un autre. Tout vêtement ou objet à l'intérieur de ce champ est aussi transporté, enfin, presque toujours...

Cette mutation fonctionne aussi bien comme une action volontaire que comme une réponse involontaire à un événement. Si le personnage veut en faire un usage volontaire, il doit, tout d'abord, visualiser l'endroit où il veut se transporter. Cela peut être un endroit qu'il peut effectivement voir, mais aussi un endroit qu'il connaît «intimement». Plus cet endroit est proche, plus les chances de l'atteindre intact sont grandes (avec un jet de Pouvoir très bien réussi, on sait que des mutants sont déjà parvenus à parcourir d'énormes distances et à atteindre leur but en étant plus ou moins secourus).

Un jet de Pouvoir réussi indique que le mutant est téléporté. Mieux le jet est réussi, plus il est probable qu'il soit arrivé à bon port en bon état de fonctionnement.

Si le jet est raté, il est possible que la téléportation échoue... ou réussisse d'une telle façon que le mutant préférerait qu'elle ait échoué. Parfois le personnage est séparé de ses vêtements et de ce qu'il possède, parfois, il apparaît au beau milieu

d'un Escadron Vautour en manoeuvres, parfois encore il atterrit dans des endroits sombres, mystérieux, inconnus et peu sympathiques. Il arrive aussi qu'il se retrouve avec un bras qui lui sort d'une oreille ou qu'il atterrisse carrément dans le Monde d'Oz.

Si le pouvoir fonctionne comme réponse involontaire, le personnage est automatiquement téléporté à distance de toute situation qui comporte un réel et immédiat danger de mort. Qu'il le veuille ou non. Dans une telle situation, le MJ agit comme s'il était l'inconscient du personnage. La réaction est instinctive, comme le fait de vouloir parer un coup. **Attention** : ne faites pas un usage abusif de cette téléportation involontaire. Si vous en avez assez, trouvez un autre moyen pour torturer ces pauvres bougres.

Si un jet de Pouvoir est réussi, cela veut dire que le mutant a instinctivement choisi un endroit vraiment sûr (choisi par le MJ) pour se téléporter. Si le jet est raté, cela veut dire que l'instinct du personnage l'a trahi et qu'il se retrouve dans un placard dont la porte est verrouillée, ou dans un puits d'ascenseur, ou juste devant une voiture qui roule à toute vitesse, ou encore à l'intérieur d'un réacteur ou d'autre chose - et qui sait où son équipement et ses vêtements ont bien pu atterrir...

Voici quelques exemples de téléportations involontaires :

- Le personnage tourne au coin d'un couloir et se retrouve nez à nez avec deux adversaires armés de lance-flammes. *Pfuit!*
- Le personnage est en train de désamorcer une bombe. Il entend le déclic du mécanisme de déclenchement. *Pfuit!*
- Le personnage a réussi à faire décoller l'hoverbot, mais il ne parvient pas à rendre son cockpit transparent. Les instruments de bord indiquent qu'une chaîne de montagnes s'approche à grande vitesse. *Pfuit!*

Vision radiologique

Des organes sophistiqués se sont développés dans le crâne du mutant. Ils lui permettent de percevoir un large éventail de radiations électromagnétiques qui sont interprétées comme des impressions plus ou moins visuelles par son cerveau. Jusqu'à quel point ces impressions sont intelligibles dépend du point auquel le mutant comprend ce qu'il «voit» et de la façon dont son cerveau traduit en images ce qu'il reçoit. Plus les notions que le mutant possède sur ce qu'il étudie sont imprécises et élémentaires, plus ses impressions «visuelles» sont imprécises et grossières. De plus, plus le matériau «visualisé» est dense, moins les chances de recevoir des informations utiles sont grandes.

Un jet de Pouvoir réussi indique que les données perçues sont plus ou moins complètes et cohérentes et que le cerveau a réussi à en donner une représentation intelligible. Il convient d'appliquer des modificateurs en fonction des connaissances du mutant sur la structure de la matière étudiée et sur la nature du sujet. Par exemple, s'il possède des compétences en médecine, il comprend la structure osseuse qu'il perçoit; s'il ne possède pas de compétences médicales, il peut la considérer comme une partie mécanique d'un robot, ou comme un circuit électronique imprimé, ou encore comme un amas écœurant de matières visqueuses de consistances variées.

Si le jet de Pouvoir est raté, le mutant ne reçoit que des impressions inintelligibles et déroutantes (elle peuvent être très colorées et jolies, mais totalement incompréhensibles), ou très schématiques et de nature trompeuse. Plus le jet est raté, plus les impressions sont «à côté de la plaque». Un mutant peut ainsi voir l'intérieur d'un citoyen comme le contenu d'un silo à nourriture. Un autre peut percevoir les cablages à l'intérieur d'un mur comme une représentation miniature du système de transport du Complexe Alpha. De plus, il est parfois très difficile de fixer son attention sur l'objet étudié. Vous pouvez penser que vous êtes en train d'étudier le mécanisme d'une serrure alors que vous êtes en train d'examiner l'intérieur d'un détecteur de chaleur du foyer d'un réacteur nucléaire qui se trouve dans la pièce d'à côté.

On peut rajouter un pouvoir dont la description s'avère utile :

Suggestion

Le personnage qui possède ce pouvoir est capable d'implanter dans l'esprit d'un individu un ordre dont ce dernier ne sera pas conscient, mais auquel il sera poussé à obéir lorsqu'il sera soumis à un stimulus défini au préalable. Pour que cette opération puisse réussir, le personnage doit capter toute l'attention du sujet et s'assurer de sa confiance (ou de sa coopération) et ce, pendant au moins une minute. Le joueur devra préciser l'ordre que son personnage désire implanter et la nature du stimulus qui poussera le sujet à l'accomplir. Le MJ procédera alors à un jet de Pouvoir afin de déterminer si l'ordre a été bien implanté (c'est le MJ qui lance le dé, le joueur ne doit pas savoir si l'implantation de l'ordre a réussi ou non).

Si ce jet est réussi, le sujet fera de son mieux pour obéir à l'ordre. Dans le cas contraire, il se montrera apparemment coopératif, mais il n'obéira pas à l'ordre donné lorsqu'il recevra le stimulus.

Le MJ peut modifier l'attribut de Pouvoir du mutant en tenant compte de la résistance de la cible, de la complexité de l'ordre donné et de la mesure dans laquelle ce dernier cadre avec les valeurs, les idéaux et les croyances de la cible. Si celle-ci se méfie du mutant, la suggestion sera difficile. Un ordre simple aura plus de chances d'être compris et exécuté qu'un ordre complexe. Un ordre qui choquerait les convictions profondes de la cible ou qui le pousserait à accomplir un acte qui lui est trop néfaste ou défavorable est difficile à implanter.

Pour toute question concernant les règles de PARANOIA - Nouvelle Edition, vous pouvez écrire, en joignant à votre lettre une enveloppe affranchie et à votre adresse à :

JEUX DESCARTES - Questions sur PARANOIA

1, rue du Colonel Pierre Avia - 75503 PARIS CEDEX 15

FOUS RIRES A GOGO !

**VOUS FAITES
ERREUR...
PERSONNE N'EST EN
TRAIN DE HURLER...
MERCİ DE VOTRE
COOPERATION !**

SERVEZ L'ORDINATEUR, L'ORDINATEUR EST VOTRE AMI !

L'Ordinateur veut que vous soyez heureux... Si vous ne l'êtes pas, vous finirez votre carrière en tant qu'écran anti-radiations.

L'Ordinateur est fou. L'Ordinateur est heureux. Il vous aidera à atteindre le bonheur... Il y a de quoi vous rendre fou.

La vie des citoyens du Complexe Alpha est amusante. L'Ordinateur l'affirme... L'Ordinateur est votre ami !

Débusquer les traîtres vous apportera le bonheur. L'Ordinateur l'affirme... Comment pourriez-vous douter de l'Ordinateur ?

La vie des Clarificateurs est exaltante. C'est l'Ordinateur qui le dit. L'Ordinateur a toujours raison !

Les Clarificateurs se font tirer dessus, cribler de coups de couteau, incinérer, tailler en pièces, empoisonner, réduire en minuscules particules, et, parfois exécuter par erreur... C'est tellement exaltant que bien des Clarificateurs finissent fous ! Vous allez travailler en compagnie de nombreux Clarificateurs, tous porteront un laser sur eux.

Vous êtes heureux d'avoir, vous aussi un laser... Non ? Ça s'annonce amusant, non ?

Il y a quantité de traîtres dans le Complexe Alpha. Et pas moins de citoyens comblés. La plupart de ces derniers sont fous. Il est difficile de dire lesquels sont les plus dangereux : les traîtres ou les citoyens comblés ? Autant vous méfier des deux catégories !

La vie d'un Clarificateur est pleine d'imprévus.

Restez sur vos gardes ! Ne faites confiance à personne !

Gardez votre laser à portée de main !

IMAGINEZ UN MONDE CONÇU PAR KAFKA, STALINE, ORWELL, HUXLEY, SARTRE, ET LES MARX BROTHERS RÉUNIS !

PARANOIA est un jeu de rôle prenant pour cadre un futur plein d'humour noir. Dans PARANOIA, un ordinateur bourré de bonnes intentions (mais complètement dérangé) s'efforce désespérément de protéger les citoyens d'une espèce de fourmière souterraine géante contre toutes sortes d'ennemis réels ou imaginaires.

Vous incarnez l'un des agents d'élite de l'Ordinateur. Votre tâche consiste à traquer et à éliminer les ennemis de l'Ordinateur. Vous craignez plus que tout que votre ami s'aperçoive que vous faites en fait partie de ces ennemis.

PARANOIA : Un jeu gai et léger plein de terreur, de morts, de bureaucrates, de savants fous, de mutants, d'armes meurtrières, et de robots farfelus, qui encourage les joueurs à mentir, à tricher et à se tirer dans les pattes toutes les cinq minutes.

Etes-vous bien sûr,
c'est vraiment marrant ?
Faites-nous confiance, voyons !

La Nouvelle Edition

La première édition de PARANOIA est positivement parfaite sous tous rapports. L'Ordinateur l'affirme. Il affirme également que la nouvelle est encore plus parfaite. Mettriez-vous en doute le jugement de l'Ordinateur ?

Dans cette nouvelle édition, les citoyens trouveront des règles réduites à l'essentiel, une meilleure organisation des textes, des tableaux améliorés, et des tonnes d'indications de mise en scène et de tuyaux sur la façon de diriger une partie.

Tous les loyaux citoyens ne manqueront pas d'acheter cette nouvelle édition... Et tout de suite !
Merci de votre coopération.

Hep ! Détail Important !!!

**Toutes les aventures déjà
publiées peuvent être
jouées avec les règles
de la nouvelle édition.
Garanti!**

Cet élégant livret plein d'adorables illustrations comprend :

Des règles, des tables, des faits, des indications générales, des insinuations et des mensonges éhontés concernant les gens, les endroits, les machines, les mutations, les sociétés secrètes et les armes que l'on peut rencontrer dans le Complexe Alpha.

Des tonnes et des tonnes d'indications de jeu, destinées, tant aux joueurs qu'aux Maîtres de Jeu.

Une aventure complète : "Enquête à l'extérieur".

Note : Pour jouer à PARANOIA, il vous faut un dé à vingt faces; vous trouverez ce genre d'article dans tous les bons magasins de jeux de la galaxie.



169.00 FR\$



9 782904 783753

©1988 West End Games. Tous droits réservés.

**Destiné à un Maître de Jeu et 2 à 6 joueurs
A partir de 12 ans et plus.**



**JEUX
DESCARTES**

5, RUE DE LA BAUME, 75008 PARIS