



Le facteur 10 (ou l'attaque du virus cloneur)

Un scénario pour Paranoïa, conçu pour deux équipes de Clarificateurs (3 à 4 PJs par équipe) et deux MJs.

Ce scénario est adaptable à 1 seul MJ et une seule équipe. Dans ce cas, créez une équipe de clarificateurs PNJs avec laquelle vos joueurs interagiront régulièrement.

Le facteur 10 (ou l'attaque du virus cloneur)	1
Introduction	2
L'histoire	2
J – 1 an	2
J – 9 mois	3
J – 8 mois	3
J – 2 mois	3
J – 15 jours	4
J – 5 jours	4
Deux équipes en compétition...	5
Jour J : deux briefings	5
Objectifs liés aux sociétés secrètes et aux autres services du Complexe Alpha	7
Equipements divers et varié, à récupérer chez R&C et PLI	8
Une course contre la montre	9
Confrontations entre les deux équipes	9
L'enquête : quels indices à découvrir et où	10
Débriefing(s) & conclusions du scénario	12
Notes diverses : comment synchroniser les actions des deux équipes	12
Annexes	13
1. Le plan des environs	13
2. Exemples d'objectifs personnels	14

« Le facteur 10 (ou l'attaque du virus cloneur » a été rédigé dans le cadre du concours de scénarios n°4 de la Cour d'Obéron, qui avait pour thème « infection d'espace vital » et pour élément « contre la montre ».



Introduction

Lorsqu'on est un haut responsable de Recherche & Conception, l'ambition suprême est de réaliser LE projet qui restera dans l'Histoire du Complexe Alpha, d'inventer un engin/processus/autre incroyable qui bouleversera jusqu'aux fondements du Complexe... **La citoyenne Indigo Gal – I – LEE – 5** a bien failli parvenir à la consécration, grâce à sa Molécule LOGM-60 (Limite Originale Générale Modifiée à 60)...

Quand on dirige une section entière des Forces Armées du Complexe Alpha, on ne rêve que de Gloire, de Dévouement martial, de Clones surpuissants déferlants en hordes grandioses contre tous les Traîtres Commies Mutants, en particulier ceux qui sont lâchement tapis ... à l'Extérieur. **Le citoyen Indigo Jakad – I – ADI – 6** aurait pu être LE général aux 1.000 victoires, grâce à ce projet LOGM-60 auquel il a tant cru...

Malheureusement, quelque chose n'a pas fonctionné et le si prometteur « Projet LOGM-60 » a tourné au désastre... Et le désastre s'est vu : tellement que nos deux alliés, Gal et Jakad, ont bien vite cherché à faire disparaître toute preuve de leur implication dans ce travail... Et très rapidement, ils se sont aperçus que l'autre constituait une menace à éliminer.

Mais voyons, que s'est-il donc passé ?

L'histoire

J – 1 an

Gal est une femme ambitieuse et brillante. Affectée très rapidement au département R&C, elle a su, grâce à sa créativité, son intelligence supérieure et ses qualités politiques, se hisser parmi les rangs parsemés des citoyens d'accréditation Indigo.

Mais elle ne comptait pas s'arrêter en si bon chemin, surtout avec entre les mains la formule d'une molécule de croissance révolutionnaire, développée par son équipe.

Un an avant que notre histoire débute, la citoyenne Gal – I – LEE lançait son projet ultra-secret LOGM-60.

Arrêtons-nous un instant sur ledit projet.

La conception des citoyens qui peuplent le Complexe Alpha est totalement assistée, comme chacun le sait. Finies les hasardeuses et dégoûtantes méthodes de reproduction d'antan. Tout se fait désormais par le biais des gigantesques nurseries automatisées du Complexe : c'est l'ère de la reproduction in vitro et du clonage.

Les agents des nurseries ont en charge la conception des individus, montant de toutes pièces les embryons qui donneront naissance aux citoyens du Complexe. Chaque embryon est ensuite cloné. Seulement, **le clonage est limité : pas plus de 6 clones par individu créé.** Au-delà, des erreurs génétiques finissent toujours par apparaître à plus ou moins long terme, rendant les clones en surnombre inaptes au service du Complexe Alpha et de son Guide Eclairé, Notre Ami l'Ordinateur.

Le **projet LOGM-60** promettait **d'élever la limite clonique à 60 clones par individu**, par insertion dans le liquide amniotique des tubes de clonage d'une molécule « miracle ». Il s'agit bien d'un gain énorme pour les nurseries du Complexe Alpha : les rendements des tubes de clonage étaient augmentés d'un facteur 10, le temps consacré à la sélection génétique des individus pouvait être augmenté... On pouvait ainsi produire plus de clones avec des ressources moindres et ces clones pouvaient être de qualité supérieure !

Pour la citoyenne Gal – I – LEE, il n'y avait pas de doute, la molécule LOGM-60 allait révolutionner le Complexe Alpha et en tant que créatrice de génie, elle serait récompensée au plus haut point, pouvant certainement prétendre accéder au rang de Grand Programmeur et obtenir l'accréditation ultime, Ultraviolette.

Gal – I – LEE engageait alors son équipe dans le projet LOGM-60, dans le plus grand secret, allant jusqu'à soudoyer certains membres des Services Techniques pour que les fichiers consacrés au projet soient quasiment inaccessibles... En particulier par Notre Ami l'Ordinateur lui-même.



J – 9 mois

Déjà 3 mois que le projet LOGM-60 suit son cours. Néanmoins, la citoyenne Gal – I – LEE se trouve confrontée à de sérieux problèmes. Il s'agit en effet désormais de passer à la phase d'expérimentation à grande échelle. Dès lors, la petite équipe de R&C doit disposer d'une section entière de nurserie pour introduire sa molécule LOGM-60 dans les embryons à cloner.

Gal – I – LEE manque cependant d'appuis et de moyens logistiques pour cela. Elle pense alors à un de ses plus anciens « alliés » du Complexe Alpha : Jakad – I- ADI – 6, un grand ponte des Forces Armées.

Gal et Jakad furent, dans leur jeunesse, membres d'une équipe de 6 clarificateurs émérites. Parmi ceux-ci, 3 conclurent une alliance solide qui leur a permis de gravir les échelons de la hiérarchie du Complexe Alpha. Gal et Jakad purent se hisser jusqu'au rang Indigo, à la suite de divers exploits pour le bien de l'Ordinateur (leur dernière mission a d'ailleurs mis au grand jour la trahison et les infâmes complots de leur ancien compagnon, Lam – B – ADA – 6 que Gal et Jakad exécutèrent promptement, pour la plus grande gloire de Notre Ami).

Forts de leur influence politique, Gal, Jakad et Lam étaient jadis parvenus à faire construire un secteur particulier dans le Complexe Alpha, le **secteur CSA** qui a ceci d'extraordinaire qu'il est dépourvu de tout moyen de communications vers le reste du Complexe. En particulier, il n'y a aucune caméra.

C'est dans ce fameux secteur CSA que Gal donna rendez-vous à son compagnon, il y a 9 mois. Elle expliqua à Jakad son projet LOGM-60, lui fit part de ses besoins logistiques et lui demanda un soutien tant matériel que politique (surtout lorsqu'il sera temps de dévoiler le projet au grand jour).

Jakad fut emballé ; il voyait ainsi l'opportunité de mener à bien un projet qui lui tenait à cœur depuis des années : la conquête de « l'Extérieur » ! Grâce à la molécule LOGM-60, Jakad aurait les moyens de produire une armée de clones, soigneusement sélectionnés, et de lancer, ensuite, ces formidables guerriers à l'assaut de l'inconnu : vers la victoire !

Jakad utilisa ses contacts, mis à disposition de Gal une partie de son matériel et parvint à faire attribuer une salle entière de tubes de clonages à l'équipe de R&C dirigée par Gal – I – LEE.

J – 8 mois

C'est ainsi que l'**expérience LOGM-60 fut lancée, dans la salle 4 des nurseries du secteur POF**. A la demande de Jakad, les équipes de R&C de Gal et une équipe entière de membres du service Production Logistique Intendance (PLI, entre autres chargés de faire fonctionner les tubes à clonage), placée elle aussi sous les ordres de Gal, **entreprirent de créer des individus dédiés au Corps Expéditionnaire de Jakad.**

Toute une série d'individus fut générée (John – R – MBO, Hans – O – LOH, Georges – V – BSH, David – B – OWI...), puis clonés en 60 exemplaires et, enfin, élevés pour remplir leur mission prochaine. Des logements leur avaient même été réservés dans plusieurs secteurs du Complexe Alpha ; des Rob-nurses et autres Rob-prof leur ont enseigné ce qu'ils devaient connaître et tout semblait fonctionner pour le mieux.

Le projet LOGM-60 avait un bel avenir devant lui. Il finit par s'assombrir au bout de 6 mois¹.

J – 2 mois

C'était trop beau pour durer... Alors que les clones étaient sur le point d'être définitivement opérationnels, les équipes dédiées de PLI et de R&C découvrirent un « léger » dysfonctionnement.

Les nouveaux clones venaient de se remettre à se cloner... En effet, des **excroissances** se sont mises à pousser très rapidement sur chacun de ces nouveaux clones.

Les agents de PLI cherchèrent d'abord à procéder à l'ablation de ces rejets, mais, quoi qu'ils fassent, les dits rejets revenaient.

L'équipe de R&C demanda à pouvoir observer le processus complet. **Au bout de 24 heures, les rejets produisaient un nouveau clone du clone, totalement indépendant de son « géniteur ».**

On pensa à un sabotage et quelques exécutions furent ordonnées. **Mais ça n'enraya pas le processus : non seulement les clones continuaient à produire de nouveaux rejets, après une période de latence**

¹ Dans les tubes de clonage du Complexe Alpha, la croissance est extrêmement accélérée et ce, sans difficulté (c'est une technique éprouvée depuis des siècles). Un clone atteint ainsi la taille d'un enfant de 3 ans après seulement 1 mois passé dans son tube.



de deux jours, mais encore les « nouveaux-nés » produisaient à leur tour leur propre clone. Et ainsi de suite.

J – 15 jours

Au bout d'un mois et demi la situation devint intenable : la salle 4 de la nurserie du secteur POF fut rapidement engorgée, sa population croissant à un rythme incontrôlable.

Pire que tout : les équipes qui avaient élevé les clones furent elles aussi infectées par ce mal étrange.

Gal et Jakad décidèrent d'un commun accord de mettre un terme à l'expérience. **Des artificiers** de Jakad – I – ADI **firent sauter la zone** à l'aide quelques charges nucléaires tactiques. Les clones et les équipes de R&C et PLI étaient bien sûr restés dans la salle 4.

Gal et Jakad parvinrent à faire croire à l'équipe d'investigation envoyée sur place qu'un traître, infiltré parmi PLI, était responsable de cet acte de sabotage ignoble.

La salle 4 fut hermétiquement cloisonnée et tout laissé en état. Ainsi, croyait-on, l'affaire était close. Gal – I – LEE et Jakad – I – ADI voyaient leurs rêves de grandeur et de promotion s'envoler, mais ils comptaient bien se lancer sur de nouveaux projets...

J – 5 jours

Oui, mais... Car il y a toujours un mais...

Il se trouve que, pour des raisons d'économie d'échelle, les secteurs dédiés aux nurseries ont ceci de bien fait que **les conduits dédiés aux transports des fluides vitaux, nécessaires aux tubes de clonage (liquide amniotique, physiologique, nourriture...), sont reliés entre eux, d'une salle de clonage à l'autre.** La salle 4 était, donc, reliée à la 3. Et la 3 à la 2. Ainsi de suite.

Peu avant qu'elle soit détruite avec la vitrification de la salle 4, la molécule LOGM-60 était parvenue à migrer vers les tubes de la salle 3, via les conduits de liquide amniotique.

Voilà donc qu'une nouvelle salle de clonage est infectée par la molécule folle.

Rapidement mise au fait (elle avait laissé des agents à sa solde dans les parages, pour le cas où...), Gal – I – LEE fit **mettre en quarantaine la salle 3** nouvellement infectée. Elle fit ensuite examiner les deux autres salles de clonage (1 & 2) qui s'avérèrent être saines. Enfin, les agents ayant travaillé dans la salle 3 furent eux aussi mis en quarantaine dans la dite salle.

Seulement, **la Sécurité Interne**, agacée de voir tant de dysfonctionnements affecter la nurserie du secteur POF, **lança une enquête.**

Paniquée, Gal – I – LEE entreprit d'effacer au maximum les dernières traces restantes du projet LOGM-60. Elle alla jusqu'à faire éliminer ses propres équipes de chercheurs et certains officiers dépendants de Jakad – I – ADI. **Restait Jakad lui-même... Gal décida de tout faire pour lui faire porter le chapeau** ; elle fit affecter une équipe de clarificateurs, chargée d'enquêter sur les potentielles activités séditeuses de Jakad.

Ce dernier, de son côté, sentit aussi qu'il était temps d'agir une bonne fois pour toutes. Il fit mettre en place sa propre équipe de clarificateurs chargée d'enquêter sur les dysfonctionnements de la nurserie et (espérait-il) de découvrir le projet LOGM-60 et son instigatrice.

Et c'est ici que nos PJs vont intervenir...

**IL N'Y A PAS D'ACCIDENTS. SEULEMENT DES TRAHISONS.****Deux équipes en compétition...****Jour J : deux briefings**Réveil

Une heure avant le début du cycle diurne, les hauts parleurs des dortoirs des PJs crépitent :

« Citoyens Clarificateurs, l'avenir appartient à ceux qui se lèvent tôt. Vous avez donc 10 minutes pour quitter vos couchettes, procéder à votre toilette matinale, absorber vos Nutripils matinales et rejoindre la salle de briefing matinal n°XXX du sec teur POF (salle n°101 pour l'équipe A, n°102 pour l'équipe B).

Servez l'Ordinateur avec joie et entrain et essayez la nouvelle Potion Dynamique Gazeuse (que vous trouverez dans la plupart des distributeurs automatiques). Merci de votre coopération, bon cycle diurne, citoyens.»

Il va sans dire que les PJs devraient s'empresse d'obtempérer. Tout retard ou oubli quelconque sera sanctionné par des points de trahison, voire des pénalités financières.

Note : les douches du dortoir de l'équipe A sont en panne. La propreté est un devoir : ne pas se laver est le signe d'une humeur morose, donc synonyme d'esprit subversif voire pire. Ne pas déclarer la panne d'un équipement du Complexe Alpha relève de la négligence ou pire implique que le citoyen a quelque chose à cacher (serait-il responsable de la panne ?) Prévenir le service compétent (Services Techniques) et rédiger le rapport en conséquence est donc hautement conseillé. Pour autant, cela ne constitue pas une excuse pour arriver en retard en salle de briefing.

A eux de se débrouiller, d'une façon ou d'une autre. Le retard d'un membre de l'équipe resté en arrière pour régler le problème sera relativement toléré (moins de 5 points de trahison) ; le retard de toute l'équipe sera lourdement sanctionné (entre 5 et 10 points de trahison pour chacun et une amende de 100 à 500 crédits ; veiller à être injuste et favoriser/défavoriser certains PJs).

Equipe A (Forces Armées)

L'officier de briefing est un **membre des Forces Armées, Cal – B – UTH – 3** (le bras droit de Jakad – I – ADI). Il a tout de l'adjudant-chef caricatural : voix forte, attitude de petit chef...

Il expose les tenants et les aboutissants de la mission des PJs.

« Citoyens, vous imaginez combien les espaces dédiés aux nurseries sont vitaux pour le Complexe Alpha. Le moindre dysfonctionnement y est intolérable et doit être réparé, les saboteurs repérés, s'il y en a. Et il y en a forcément ! Même la négligence est un acte séditieux inacceptable.

Justement, des dysfonctionnements, la nurserie du secteur POF vient d'en connaître deux en quinze cycles diurnes. Ce sont désormais deux salles de clonage qui sont fermées et inactives. Une baisse inacceptable pour les rendements !

Notre Ami l'Ordinateur vous a généreusement sélectionné pour remettre de l'ordre dans ce fouillis. Je sais que vous avez noté l'honneur qui vous a été fait en vous confiant une mission aussi sensible. Vous aurez à établir un rapport sur les causes exactes du dysfonctionnement, déterminer les responsabilités (avec preuves à l'appui) ; le cas échéant, vous recevrez les formulaires d'exécution des traîtres démasqués.

Citoyens, je vous remercie d'accepter avec zèle cette mission prioritaire.

Votre mission porte le nom de code Gamma-Alpha-Lambda-5², code que vous devrez préciser pour toute communication avec l'Ordinateur ou moi-même qui reste votre contact privilégié.

Voici les bons de réquisition pour PLI et R&C. Je vous prie de prendre le temps de remplir ces questionnaires destinés à déterminer vos fonctions respectives durant cette mission. »

² Un lecteur attentif remarquera que Gamma-Alpha-Lambda-5 représente les initiales du prénom de Gal – I – LEE – 5 et son numéro clonique... Une subtilité toute militaire pour orienter les clarificateurs et que l'on doit à ce cher Jakad – I – ADI.



Cal – B – UTH remet aux PJs les bons de réquisition détaillés 43-XZ (pour PLI) et E-404 (pour R&C).

Une fois ceci fait, Cal distribue les questionnaires habituels et procède à la répartition des tâches : l'Officier Leader de l'équipe sera forcément un membre des Forces Armées, quelles que soient ses réponses au questionnaire. Et quelles que soient celles de ses collègues.

Cal – B – UTH ne donne aucune précision supplémentaire sur la mission (« Désolé citoyen, votre niveau d'accréditation n'est pas suffisant pour cette information » ou « Si nous détenions cette information, nous ne vous aurions pas confié cette mission », etc.) Il reste silencieux jusqu'à ce que les questionnaires soient remplis, puis désigne (par ordre de priorité et selon la taille de l'équipe) un Officier Leader, un Officier chargé de l'Équipement, un Officier Garant du Bonheur, un Officier Garant de la Propreté, un Officier chargé des Communications.

Equipe B (R&C)

L'officier de briefing est un **membre de Recherche & Conception, Francis – B – LAK – 4** (le bras droit de Gal – I – LEE). Il s'agit d'un grand homme sec, aux cheveux bruns ébouriffés avec une calvitie naissante. Il a l'air quelque peu à côté de la plaque lorsqu'il s'exprime.

Il expose les tenants et les aboutissants de la mission des PJs.

« Amis citoyens ! Bienvenu au briefing de la mission TCM³. Alors, donc, si vous êtes là, c'est pour quelque chose de très spécial... enfin, euh... Oui ! Enfin, rien de bien inquiétant pour des clarificateurs chevronnés comme vous. Votre mission consistera à enquêter sur les activités du citoyen Jakad – I – ADI – 6 qui pourrait bien s'avérer être un traître et un saboteur. Compte tenu de son niveau d'accréditation, il vous est demandé de rassembler soigneusement un maximum de preuves tangibles démontrant sa déviance. Euh... Ah oui, bien entendu, il vous sera demandé d'établir un rapport circonstancié avant de demander le bon d'exécution de ce traître... enfin ... de ce traître « potentiel ». Voilà. Vous pouvez contacter notre Ami l'Ordinateur au cours de la mission, en cas de besoin, ou moi-même, le cas échéant.

J'oubliais ! Il est fort probable que Jakad ait établi un réseau de complices qu'il vous faudra évidemment démanteler. Le cas échéant, j'entends. Après tout, on est sûr de rien.

Vous pouvez dispo... Oh, évidemment... Veuillez prendre ces bons de réquisition pour PLI et R&C, je vous prie. Et puis, nous devons aussi procéder aux répartitions des fonctions au sein de l'équipe... Ce qui sera fait aussitôt ces petits questionnaires remplis par vos soins... »

Francis – B – LAK remet aux PJs les bons HC-45 et YRC-12-J en précisant qu'ils sont (respectivement) dédiés à R&C et à PLI ; il les a en fait inversés et comme ils ne comportent pas le détail de l'équipement attribué, les PJs risquent d'être quelque peu surpris lors du retrait de leur équipement (cela dit, ce ne devrait pas être trop problématique).

Une fois ceci fait, Francis distribue les questionnaires et procède à la répartition des tâches : l'Officier Leader de l'équipe sera forcément un membre de Recherche & Conception, quelles que soient ses réponses au questionnaire.

Francis – B – LAK est incapable de donner des précisions supplémentaires, tant il est obnubilé par ses expériences en cours.

Il désigne finalement (par ordre de priorité et selon la taille de l'équipe) un Officier Leader, un Officier chargé de l'Équipement, un Officier Garant du Bonheur, un Officier Garant de la Propreté, un Officier chargé des Communications.

Note sur ce que sait l'Ordinateur de ces deux missions

Jakad, autant que Gal, s'est débrouillé pour faire faire des **micro-reprogrammations** des bases de données de l'Ordinateur. Elles sont évidemment contradictoires. Quoi qu'il en soit, l'Ordinateur n'est plus capable de démêler le bon grain de l'ivraie au moment où débute ce scénario. Obtenir de lui des informations ne sera pas aisé (sans même parler de la barrière due aux niveaux d'accréditation des PJs).

En gros, tout ce que l'Ordinateur « sait », c'est que la nurserie du secteur POF ne fonctionne pas correctement et que c'est nécessairement encore un coup d'un quelconque traître. **Il ne mettra pas plus de**

³ A nouveau une subtilité, de notre amie Gal – I – LEE cette fois, TCM étant l'acronyme de Traître Commie Mutant, le triptyque honni du Complexe Alpha.



bâtons dans les roues de l'équipe A que de la B (lire bien entendu : il mettra autant de bâtons dans les roues de l'une ou l'autre des deux équipes).

Objectifs liés aux sociétés secrètes et aux autres services du Complexe Alpha

Des autres services du Complexe Alpha

Cette petite guerre entre deux services du Complexe n'est pas vraiment passée inaperçue. Gal et Jakad ont du chacun manœuvrer auprès de leurs homologues des autres services. Voici la position de chacun d'entre eux :

- **Sécurité Interne** : le citoyen Winnie – I – PEG – 4 observe depuis quelques semaines les machinations de Jakad et Gal ; s'il n'est pas parvenu à vraiment savoir ce qu'ils trament, il est convaincu qu'il s'agit d'actes séditeux ; il sait que ce sont eux qui ont commandé les deux missions ; il comprend que ces deux missions sont contradictoires, mais aimerait en savoir plus : il soupçonne (à juste titre) que Gal et Jakad ont trahi ; il a donc infiltré un de ses agents (qui se connaissent) dans chaque équipe.
- **Production, Logistique & Intendance** : est bien ennuyé par ce qu'il se passe ; les nurseries sont en grande partie sous sa responsabilité ; ordre est donné à tout PJ appartenant à ce service de dédouaner totalement PLI.
- **Service de l'Energie** : ne se sent pas trop concerné ; un PJ originaire de ce service saura que la salle 4 (qui a été vitrifiée) fut au départ considérée comme victime d'un accident survenu à la mini centrale nucléaire la plus proche.
- **Services Techniques** : sont conscients que de nombreuses reprogrammations ont eu lieu récemment concernant un mystérieux Projet LOGM-60 ; ne voulant pas que cet acte hautement illégal leur soit reproché, les responsables ST du secteur demanderont à tout PJ sous leurs ordres d'enquêter sur cette affaire (et de faire ce qu'il faut pour que les ST ne soient pas inquiétés, ce qui sera difficile puisque justement certains membres de ce service ont travaillé pour Gal ET Jakad).
- **Unité Centrale de Traitement** : les dysfonctionnements, on connaît ça à UCT. Le responsable est certainement un incompetent qui n'a pas su appliquer les processus de production adéquats ou bien les dits processus sont-ils aujourd'hui inadaptés ? Dans ce cas, cela pourrait se reproduire... Un PJ issu de ce service devra enquêter à ce niveau et proposer de nouveaux modes d'organisation pour le clonage (peu importe que le PJ n'y connaisse rien, c'est le propre d'UCT que de pondre des manuels techniques sans maîtriser quoique ce soit).
- **PDH & CM** : service peu impliqué dans cette affaire ; le PJ devra juste veiller à ce que son service ne soit pas mouillé. Si, au passage, UCT pouvait recevoir quelques blâmes, ce ne serait pas de refus...

Des sociétés secrètes

Les sociétés secrètes des PJs ont toutes appris l'existence des deux missions ; elles comprendront généralement qu'elles sont contradictoires et chercheront dès lors à profiter de ce bazar. Au MJ de voir si les PJs auront reçu les directives de leur société secrète avant le briefing ou non...

Quelques positions de sociétés secrètes :

- **Club Sierra** : a appris que Jakad préparait en « secret » (enfin, il ne faut pas être devin pour comprendre qu'il trafique quelque chose...) une expédition vers l'Extérieur ! Peut-être même que cela a déjà commencé. Apprenant qu'un PJ a été engagé sur une mission concernant Jakad – I – ADI, le Club lui demande d'obtenir un maximum d'informations à ce sujet et un moyen d'amener Jakad à coopérer avec la société secrète (le Club Sierra souhaite faire chanter Jakad pour l'obliger à exfiltrer un maximum de membres de la société secrète).
- **Corpore Metal** : apprenant que des clarificateurs vont enquêter sur le dysfonctionnement d'une nursery et des tubes de clonage, les Corpore Metal vont demander à tout PJ membre de cette société de constituer un « dossier » démontrant que les dysfonctionnements vont se généraliser et s'empirer... L'objectif étant évidemment de provoquer une grande série d'enquêtes sur le système de clonage du Complexe, susceptibles de le paralyser ; or, comme la main d'œuvre restera nécessaire, il faudra compenser : peut-être avec des robots ? Un plan tordu ? Oui, ce n'est pas faux...



- **Destructeurs de Frankenstein** : eux, ils sont au courant de l'existence du projet LOGM-60. Et ils sont enthousiastes ! Cette molécule permettra une conception plus rapide de clones plus fiables et compétents ! Quelle victoire de l'humain sur la machine ! Un PJ membre de cette société secrète devra rassembler toutes les infos existantes sur ce projet et les faire parvenir à son supérieur chez les Destructeurs de Frankenstein.

- **Léopards de la Mort** : héhé, y a une salle de clonage qui a pétié et une autre qui est mal en point... Bon, on sait pas trop qui est le petit futé qui a fait ça, mais c'est pas grave : filons-lui un coup de pouce ! Voilà en gros la position de ces tarés de Léopards...

- **Dingues de l'Ordinateur** : en bidouillant sur leurs babasses (illégales), certains membres de la société secrète se sont rendus compte que de sérieuses modifications de la Base de Donnée centrale du Complexe Alpha avaient récemment été faites. Rien d'exceptionnel, direz-vous, sauf qu'elles concernaient toutes un certain Jakad – I – ADI et une certaine Gal – I – LEE, ainsi qu'un mystérieux projet LOGM-60. Les Dingues de l'Ordinateur sont intrigués et voudront en savoir plus (on sait jamais ce qu'il peut y avoir à glaner, mais l'affaire à l'air sérieuse). Selon les informations remontées par le PJ, des directives supplémentaires pourront être transmises.

Bien sûr, des objectifs peuvent être rajoutés, notamment si deux PJs appartiennent à des sociétés secrètes ennemies...

Equipements divers et varié, à récupérer chez R&C et PLI

Pour les deux équipes

Les MJs pourront attribuer tout le matériel qu'ils désirent à leurs PJs. Pensez aux équipements d'enregistrement (vidéo et/ou audio). Ils pourront être utiles, mais distribuez les avec parcimonie.

Les MJs ont plusieurs options :

- **Le déséquilibre** : une équipe est suréquipée. Elle a tout ce qu'elle souhaite. L'autre est bien sûr sous-équipée et devra faire se démener pour compenser ce handicap (voler de l'équipement à l'équipe concurrente ?).
- **L'équilibre** : chaque équipe est correctement équipée. Point. Pas d'équipement excessif, pas de graves lacunes.
- **La surenchère** : non seulement les Clarificateurs auront des bons de réquisition dignes d'un jour de fête de fin d'année, mais encore les agents de PLI et R&C auront été soudoyés au préalable (par Gal ou Jakad) pour fournir aux PJs quasiment tout ce qu'ils pourraient souhaiter.

En matière d'équipement expérimental, les MJs attribueront à chaque équipe 2 prototypes (voire 4 ou 5 si les MJs ont décidé de jouer la surenchère).

Aux MJs à faire preuve d'inventivité et à trouver les objets les plus farfelus/inutiles/dangereux... Ou à recaser leurs prototypes R&C fétiches. Vous voulez des idées ?

- **Le « Lassibot »**, un prototype d'anibot dernier cri. Lassibot reproduit les capacités les plus formidables des chiens du temps jadis (attention : savoir ce qu'est un chien relève de la trahison pour des niveaux d'accréditation inférieurs à Indigo). Son flair est sans faille, son ouïe extraordinaire, etc... Problème : R&C a poussé la perfection en ajoutant une fonctionnalité annexe dite de « déjection/purge ». Le Lassibot a ainsi pour habitude « d'uriner » (de l'huile, par exemple) ou « déféquer » (une matière molle et orange) régulièrement. Nul ne sait trop à quoi ça sert, mais n'oubliez pas citoyen : toute dégradation du Complexe est une trahison... Le responsable de l'équipement (ou autre officier, à vous de voir) aura du souci à se faire. Bien sûr, il est possible de bricoler le Lassibot pour l'empêcher de se livrer à ce genre de choses, mais le remède peut-être pire que le mal, puisqu'il est interdit de détériorer les équipements fournis par le Complexe Alpha. Ah, autre chose : le Lassibot aime bien aussi renifler les parties intimes de quiconque passe à portée.

- **La lampe de poche à concentrateur de lumière**. Subtil mélange entre une lampe de poche et un rayon laser. Très utile pour percer de l'acier dans l'obscurité. Evitez de braquer le faisceau lumineux sur une personne. Sauf si c'est un traître, bien entendu.

Equipe A

Pas de problème particulier (autre que ceux que provoqueront les PJs eux-mêmes).



Equipe B

L'équipe B devra **gérer le petit mélange** dans les bons de réquisition. Si les Clarificateurs se rendent directement chez R&C, avant d'aller à PLI, ils auront de la chance : après un premier refus, les gens de R&C vérifieront attentivement le bon de réquisition des PJs et leur demanderont le bon pour PLI. Si les PJs n'ont pas compris qu'il y a eu confusion, alors les PNJs seront secourables et rétabliront la situation.

Mais si les PJs se rendent d'abord chez PLI, ils risquent d'être baladés d'un bureau à l'autre, avant qu'on ne leur explique qu'ils n'ont pas le bon de réquisition adéquat et qu'ils feraient mieux de ne pas déranger les gens qui travaillent ! Les employés de PLI ne seront en aucune façon serviables et les PJs devront comprendre tous seuls qu'il y a eu confusion dans les bons de réquisition (ceci étant, ce ne devra pas poser trop de difficulté...)

Une course contre la montre

Le scénario repose sur la **compétition entre les deux équipes** de Clarificateurs.

Chacune doit prouver que « l'employeur » de l'autre est coupable de trahison. Ce qui implique que chaque équipe doit démontrer que l'autre trahit le Complexe Alpha en soutenant, qui Jakad, qui Gal.

C'est donc une **course aux indices et autres informations** qui va s'établir entre les deux équipes. Il est vraisemblable que, pour démêler le fin mot de l'histoire, il sera nécessaire pour une équipe donnée d'obtenir les informations glanées par l'autre équipe.

La première qui pourra monter un « dossier » suffisamment étayé aura gain de cause, étant donné le flou complet dans lequel se trouve l'Ordinateur.

Autre élément important : le virus continue de se développer dans la salle de clonage n°3 (et ce tant que les PJs n'y auront pas mis un terme). Pire : les PJs sont susceptibles de faire sortir le virus en étant eux-mêmes infectés. La course se fera, à ce niveau, contre la maladie elle-même.

Élément secondaire : après une heure de jeu, et afin de bien suggérer aux PJs l'importance de construire rapidement un dossier contre l'adversaire, l'Ordinateur demandera à chacun des Clarificateurs de venir, dans un terminal-confessionnel, faire un rapport sur l'avancée de la mission. Selon les rapports produits, l'Ordinateur pourra distribuer des sanctions (s'il juge que l'enquête piétine) ou bien hâter la marche en fixant une limite horaire pour le dénouement de l'affaire (s'il juge que les PJs ont bien avancé, il sera pris d'une sorte de frénésie et poussera les Clarificateurs à la tâche). Dans le second cas, si les PJs ne parviennent pas à conclure l'affaire dans le temps impartie, tous les clones de l'équipe impliquée seront abattus à vue, puis remplacés. La relève ne sera plus tenue du délai de résolution de l'enquête, mais rapidement, l'Ordinateur fera à nouveau une demande de rapport sur l'avancée de la mission.

Confrontations entre les deux équipes

Afin de faciliter la **synchronisation** des MJs et de rendre possible des rencontres entre les deux équipes, le secteur à explorer sera relativement restreint. Un **plan est disponible en annexe** détaillant tous les lieux importants pour la mission. Si les PJs veulent aller ailleurs, aux MJs d'improviser...

Chaque équipe aura sa « spécialité » : celle de R&C sera plus à même d'espionner l'équipe des Forces Armées. Cette dernière aura à priori une puissance de feu supérieure en cas d'engagement.

Notez que la confrontation brutale n'est pas nécessairement la meilleure. Dans chaque équipe, des clarificateurs seront incités (via leurs missions secondaires des sociétés secrètes ou des services du Complexe) à **s'associer** (au moins pendant un temps) avec des membres de l'autre équipe.

En outre, **un assaut frontal des deux équipes est un acte de trahison** (assimilable à une **émeute** : totalement prohibé). Sauf si une équipe parvient à rassembler des preuves de trahison concernant chacun des membres de l'équipe adverse, il serait pour elle très dangereux de tenter une embuscade contre les adversaires. Maintenant, les PJs peuvent tout de même le faire et il ne faut pas les en empêcher. La réponse de l'Ordinateur sera exemplaire et sans pitié (envoi d'un corps expéditionnaire composé d'une trentaine de tankbots, par exemple). Ca leur fera les pieds.

Enfin, si au fil du scénario **un ou plusieurs PJs change(nt) d'équipe** : pourquoi pas. Ils auront juste quelques petits problèmes lors du débriefing... Il est en tout cas totalement inacceptable qu'un Clarificateur



se mette à choisir la mission qui lui conviendrait le mieux et surtout, qu'il abandonne la mission en cours, confiée par un supérieur.

L'enquête : quels indices à découvrir et où

Ce qui suit n'est là qu'à titre indicatif, les MJs peuvent rajouter des infos à leur convenance.

1. La nurserie et les salles de clonage du secteur POF

- La salle 3 est bondée.
- On peut voir des clones avec des « bourgeons de chair » sur le corps.
- Attention à ne pas se faire infecter (nécessité d'avoir une combi étanche).
- Possibilité de faire des prélèvements pour analyse (ils révéleront la présence d'un virus inconnu : i.e. LOGM-60).
- 1 PJ avec le pouvoir mutant « empathie avec les machines » pourra essayer de questionner les docbots, robnurses et profbots. Sinon, ils refusent de dire quoique ce soit. Les robots expliqueront comment les clones « bourgeonnent » sans cesse, produisant de nouveaux individus.
- Pas grand-chose à trouver dans le reste de la nurserie, à part la salle 4 vitrifiée, où il ne reste plus rien (à priori, les PJs n'ont pas le droit d'y aller, mais ils peuvent tenter de demander une autorisation).

2. Département PLI du secteur POF

- A PLI, on ne sait pas grand-chose, si ce n'est qu'une équipe entière qui avait été mise à disposition de R&C a été détruite (d'abord dans l'explosion de la salle 4, puis les clones de l'équipe ont tous été tués).
- Cette équipe de PLI travaillait pour R&C depuis un an.
- C'est Jakad-I-ADI qui l'a affectée à R&C (difficile d'obtenir cette info là).
- L'équipe de la salle 4 a été réaffectée à la salle 3.
- A part elle, seule une autre équipe (de R&C) travaillait dans la salle 4 (puis dans la salle 3).

3 & 4. Département R&C du secteur POF

- En fouillant dans des multicorders, des ordinateurs portables, etc. les PJs peuvent découvrir l'existence d'un projet LOGM-60, engagé il y a un an sous la conduite de Gal-I-LEE.
- Les répertoires sont globalement vides, mais en fouillant longuement, ils peuvent trouver la formule de la molécule ; elle correspond au virus qui infecte les clones de la salle 3 (voir ci-dessus).
- Les PJs peuvent voir Gal-I-LEE qui est la responsable du département R&C du secteur POF ; elle se laisse questionner mais ment (très poliment).
- Dans le bureau de Gal (si les PJs parviennent à y pénétrer : selon le choix du MJ), on peut trouver de nombreuses holovideos de la star du Complexe Alpha, Teela O'Malley (une sorte de Britney Spears à la sauce « Paranoia ») ; sur la jaquette de l'une d'elle, il y a écrit à la main : « A ma chère amie, Gal ; avec toute mon amitié et en remerciement de son zèle durant toutes ces années de bons et loyaux services ! Je suis heureux d'avoir servi, grâce à notre Ami, dans la même équipe de Clarificateurs que toi, citoyenne ! » et c'est signé « Jakad – I – ADI » (c'est un cadeau de Jakad à Gal lorsque tous deux furent nommés Indigo et affectés à d'autres tâches que la « clarification »).



5. Département des Forces Armées (secteur POF)

- Les entrepôts ont récemment été remplis à ras bord : il y a du matériel de campagne (militaire...) dans tous les sens.
- En fouillant dans les bases de données et en examinant l'évolution du stock sur les X derniers mois précédents, les clarificateurs peuvent remarquer que cet arrivage est exceptionnel.
- Il a été commandé par Jakad, qui dirige le département Forces Armées du secteur POF.
- Durant les 15 derniers jours, il y a eu une recrudescence d'officiers tués dans des accidents bêtes (improvisez...) Une ou deux familles de clones entières ont même été annihilées de cette façon stupide (en fait, c'est Gal qui a fait provoquer ces accidents avant de s'arrêter : l'enquête de la Sec Int devenait trop oppressante).
- Les PJs peuvent analyser le matériel entreposé ; il s'agit d'équipement bien adapté pour une mission à l'extérieur (ceci étant, il est fort peu probable qu'un PJ puisse le déterminer... sauf s'il appartient à la société secrète adéquate).
- Dans le bureau de Jakad, sous un tiroir, on trouve un petit papier collé : c'est le code permettant d'ouvrir les portes du secteur CSA (« A45B8C96A58 »).

7 & 8. Secteurs résidentiels et secteur secret (CSA)

- Pour accéder aux résidences de Gal et Jakad, il faut passer par ces secteurs là. Les PJs peuvent obtenir des laissez-passer de niveau Indigo (au MJ de décider des difficultés et péripéties associées à l'obtention de ces laissez-passer).
- Au beau milieu de ces secteurs résidentiels, on trouve le secteur CSA. Il est dissimulé et, mis à part Gal et Jakad, personne ne sait qu'il existe. Il y a une porte dérobée sur chacun des quatre murs du secteur ; un PJ attentif pourra remarquer qu'aucune caméra de surveillance n'est fixée vers ces murs : les angles morts sont vraiment énormes ! Au milieu de chaque mur, il y a un petit clavier alphanumérique commandant l'ouverture de la porte, il est dissimulé sous un petit boîtier discrètement intégré au mur. Au MJ de déterminer comment les PJs le découvrent (mais il serait bon que la chose soit trouvée, peu importe après combien de temps).
- Le secteur CSA est un grand espace carré assez vide (surtout, il n'y a pas de caméras ou un quelconque autre appareil enregistreur : mais ne le dites pas trop vite aux PJs). Sauf à son milieu. Il y a une sorte d'appartement cossu, avec piscine (visualisez le Loft de M6, ou la maison des Coloc' ou celle des Nice People de TF1 ...), éclairé par une lumière douce. Il y a des tas de couleurs et d'étranges objets verticaux et cylindriques marron, surmontés d'une boule verte non homogène... des arbres... Le sol est fait d'un étrange tapis vert et doux au toucher (de l'herbe...), rajoutez les éléments que vous voulez. C'est un endroit de villégiature créé par Jakad, Gal et feu Lam. Plus personne n'y va aujourd'hui (Jakad autant que Gal craint un coup fourré de son rival). On y trouve des objets datant de la période pré-enregistrée (notamment des DVD de Loft Story ou autre, qui ont inspiré Jakad et Gal quant au nom à donner à leur refuge...) Il n'y a rien qui permette de dire à qui appartient cet endroit. On peut trouver une disquette (de Gal) détaillant les objectifs du projet LOGM-60. Impossible de dire que la disquette vient d'elle.
- En soi, montrer que le secteur CSA appartient à Gal ou Jakad est suffisant pour les faire condamner (vu le nombre d'objets illégalement rassemblés), mais la découverte des codes d'entrée (dans le bureau de Jakad ou dans l'appartement de Gal) ne suffit pas comme preuve. Un petit interrogatoire pourrait être utile ou en utilisant d'autres éléments (notamment en insistant sur le fait qu'on a découvert dans le secteur CSA la disquette sur le projet LOGM et si on a établi la relation entre ledit projet et Gal ou Jakad).



9 & 10. Les secteurs résidentiels de Gal et Jakad

- Chez Jakad, pas grand-chose à trouver, sauf si vous avez besoin de donner un coup de pouce aux PJs.
- Chez Gal, on trouve, dissimulé sous la table à manger, le code d'ouverture du secteur CSA (« A45B8C96A58 »). A part ça, même remarque que pour l'appart de Jakad.

Débriefing(s) & conclusions du scénario

Il se peut qu'une seule équipe ait le temps de faire le débriefing.

Dès que les Clarificateurs d'une équipe pensent être prêts à conclure l'enquête, ils devraient logiquement contacter leur officier de briefing (le MJ ne doit pas les inciter à le faire, c'est aux PJs d'y penser ! Cela dit, l'Ordinateur ayant fixé un ultimatum, ils devraient chercher à faire vite...) et exposer le résultat de leur investigation. Si les preuves qu'ils avancent sont concluantes (peu importe qu'ils aient compris ce qu'il se passait du moment que leurs conclusions sont pertinentes et étayées par des preuves, ça conviendra), alors la mission sera considérée comme une réussite, les PJs récompensés et les traîtres désignés exécutés.

L'équipe « retardataire » sera arrêtée (car considérée comme complice de Jakad ou de Gal) et exécutée ou envoyée en Goulag Récréatif, selon l'humeur du MJ. Les PJs peuvent passer au clone suivant. Ces nouveaux clones auront cependant le droit d'analyser les événements dans lesquels furent impliqués leurs prédécesseurs et ils feront donc une sorte de mini débriefing.

Si les deux équipes font leur débriefing en même temps (ou presque : aux MJs de voir si c'est le cas, en gros lorsqu'une équipe est prête pour le débriefing, le MJ qui la dirige va voir son collègue et s'ils estiment que la seconde équipe est prête à débriefer, alors le premier MJ devra temporiser avec son équipe), l'Ordinateur (i.e. les deux MJs) devra juger de la conclusion la plus concluante (ce qui implique que les deux MJs devront écouter les conclusions de chaque équipe). Il tranchera ensuite, comme bon lui semble.

Vous pouvez ensuite passer aux **débriefings plus traditionnels** (untel a-t-il eu une attitude suspecte, etc...), ce qui peut impliquer un débriefing commun aux deux équipes.

Selon le déroulement du scénario, de **nombreuses conclusions sont imaginables...** Gal est exécuté, ou bien Jakad ou encore les deux (avec ou sans les PJs). Personne ne meurt, l'Ordinateur demande à ce que le projet LOGM-60 soit repris...

Et je ne parle pas de la probabilité que le virus échappe à la quarantaine, ni des actions des sociétés secrètes et des autres services du Complexe Alpha...

L'ORDINATEUR EST VOTRE AMI ; IL VEILLE SUR VOTRE SECURITE. SOYEZ CONFIANTS.

Notes diverses : comment synchroniser les actions des deux équipes

Outre les diverses mises au point entre MJs (à intervalles très réguliers) et la carte des lieux à explorer, il existe d'autres possibilités pour que les joueurs avancent à une vitesse à peu près similaire. Si une équipe prend un peu trop d'avance au goût des MJs, ceux-ci peuvent :

- Faire intervenir des événements inattendus (à détailler) ;
- Faire distribuer des questionnaires, psycho-tests, ... par un consultant d'UCT en mission spéciale (et de grade Bleu, par exemple) ;
- Faire faire des pompes ou autre exercice physique aux joueurs (et pas aux PJs), etc.

N'oubliez pas : favorisez l'interaction entre les deux équipes. Faites en sorte que les missions secrètes de vos PJs les amènent à connaître l'existence de l'équipe concurrente et à rechercher le contact (diplomatie ou moins diplomatique...)

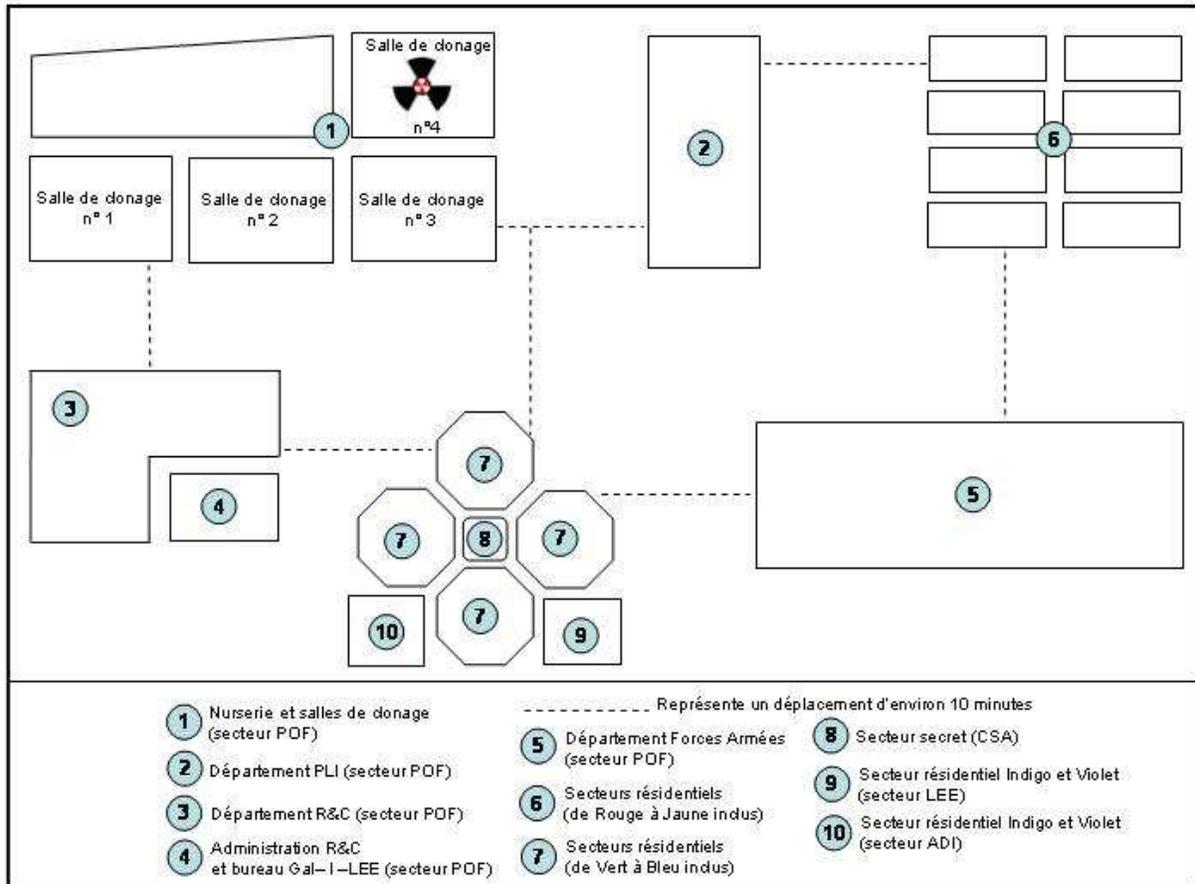


Annexes

1. Le plan des environs

Afin de faciliter la coordination des MJs, le plan ci-dessous permettra de situer globalement les positions des Clarificateurs. Tous les endroits importants ne sont pas côte à côte, toujours pour faciliter le jeu à deux équipes, une échelle approximative représente les distances séparant les lieux principaux du scénario.

Les autres sites dignes d'intérêt (goulag récréatif, centre de reconditionnement/extermination, terminaux de communication avec l'Ordinateur, salles de loisirs, cantines...) ne sont pas notés : aux MJs de les faire « apparaître » au gré de leur fantaisie et de leurs besoins !





2. Exemples d'objectifs personnels

Ci-dessous, vous trouverez un exemple de répartition de 7 joueurs dans deux équipes (de 3 et 4 clarificateurs), avec des propositions d'objectifs personnels (sociétés secrètes et services) pour chacun des PJs.

Equipe A

Joueur 1 (R&C – Club Sierra)

Objectif de ton service : la veille du scénario, tu as reçu une petite note. « Citoyen, vous allez être affecté à une mission de la plus haute importance pour R&C. Veillez à ce que le traître qui vous sera désigné soit capturé, sur la base d'éléments solides. Ce citoyen félon cherchera vraisemblablement à reporter sa faute sur une des membres de notre service, la citoyenne Gal – I – LEE – 5 ; bien évidemment, ce ne sera que calomnie : veillez à éliminer les preuves falsifiées pouvant la désigner comme traître au Complexe Alpha. Faites tout ce qui est en votre pouvoir pour être désigné Leader de votre équipe »

Objectif de ta société secrète : en fouillant dans les poches de ta combinaison, tout en cheminant vers la salle de briefing, tu découvres un petit papier « Compagnon ! Mange ce papier après l'avoir lu. Tout porte à croire que le citoyen Jakad – I – ADI – 6 est en train de monter une expédition vers l'Extérieur ! Peut-être même que cela a déjà commencé. Fais tout ce que tu peux pour obtenir un maximum d'informations à ce sujet et un moyen d'amener Jakad à coopérer avec le Club : nous devons infiltrer un maximum de nos membres dans cette expédition ! » Nous avons appris qu'une seconde équipe de Clarificateurs était engagée sur une mission liée à la tienne ; nous savons qu'un autre membre du Club Sierra appartient à cette seconde équipe ; coopère avec lui. Comme il appartient à une autre cellule du Club, nous ne pouvons de son identité exacte, mais nous estimons (à 90%) qu'il s'agit de (Joueur 7). »

Joueur 2 (Sécurité Interne, sous couverture – Corpore Metal)

Objectif de ton service : depuis quelques temps, la Sécurité Interne enquête sur les activités de Jakad – I – ADI – 6 (Forces Armées) et Gal – I – LEE – 5 (Recherche & Conception). Ton supérieur, le citoyen Winn – I – PEG – 4, les observe sérieusement ; s'il n'est pas parvenu à vraiment savoir ce qu'ils trament, il est convaincu qu'il s'agit d'actes séditieux ; il sait que Jakad et Gal ont fait mettre en place chacun une équipe de Clarificateurs ; il comprend que ces deux missions sont contradictoires, mais aimerait en savoir plus : il soupçonne que Gal et Jakad sont tous les deux des traîtres trahi. Tu as donc été infiltré dans une des deux équipes et ton collègue (Joueur 6) a rejoint secrètement la seconde équipe. Votre mission : « Vous devez tout faire pour démontrer la culpabilité de ces deux citoyens félons. Si les clarificateurs qui vous accompagnent prennent parti pour Jakad ou Gal, faites nous le savoir. Nous prendrons els mesures qui s'imposent. »

Objectif de ta société secrète : en rejoignant ton dortoir avant d'aller te coucher, un petit frotbot te remet un petit message sur papier. Il est inscrit : « Attention – Ce message s'autodétruit dans 40 secondes. Nous savons que vous allez enquêter sur les dysfonctionnements des équipements de clonage du secteur POF. Vous devez constituer un dossier démontrant que les dysfonctionnements vont se généraliser et s'empirer... pour finalement paralyser le système de production de main d'oeuvre du Complexe Alpha. Ce dossier constituera une pièce essentielle dans notre projet de remplacement de l'humain par la machine, en rendant nécessaire la production compensatoire de robots et de machines sensés remplacer cette matière organique détestable. Attention : un membre des Destructeurs de Frankenstein est susceptible d'opérer dans votre secteur ; nous supposons (avec une marge d'erreur de 26,87 %) qu'il s'agit de (Joueur 5) ou (marge d'erreur de 28,52 %) de (Joueur 6) ou (marge d'erreur de 31,86%) de (Joueur 1). »

Joueur 3 (UCT – Libre entreprise)

Objectif de ton service : Citoyen, votre enquête va vous conduire sur les lieux d'un dysfonctionnement majeur des systèmes de clonage du secteur POF. En tant que Consultant Expert d'UCT, il est fondamental que vous participiez à la capture du responsable en gardant en tête que « les erreurs relèvent toujours de la trahison ». Ces dysfonctionnements sont soit le résultat d'une application erronée des processus de clonage, soit lesdits processus sont aujourd'hui inadaptés (en ce cas, l'erreur est de ne pas avoir signalé cet état de fait). A vous de faire la lumière sur cette question et de proposer un modèle prospectif pour les processus de clonage du Complexe Alpha. Le citoyen (Joueur 4) est membre de PLI, le service chargé de l'utilisation des systèmes de clonage : il pourra peut-être t'aider pour ce travail, ou te conduire jusqu'au(x) responsable(s) des dysfonctionnements.

Objectif de ta société secrète : en mettant de l'ordre dans tes casquettes, tu as trouvé un petit papier ... « Cher confère, nous pensons que la mission que tu vas devoir accepter, te mènera à une cachette secrète



renfermant un nombre considérable d'objets de grande valeur (voire datant de la période enregistrée !!). Nous savons de source certaine que cette cachette a été constituée du côté des secteurs résidentiels ADI et LEE, plus précisément dans un bloc d'accréditation Bleue. Nous avons fait notre possible pour que ton équipe de Clarificateurs ait les moyens de s'y rendre. Soit vigilant, il y a moyen de tirer un bénéfice incroyable dans la revente de ces objets. Nous te proposons que tu tires 20 % de la revente de ces objets une fois découverts. Nous nous chargeons de les récupérer (une fois que tu nous auras dit où ils se trouvaient), de les écouler et de procéder au blanchiment des crédits. Note : nous venons d'apprendre que cette cachette porterait le nom de code « CSA » et qu'elle ne serait connue que de deux personnes seulement. Ceci étant, sois sur tes gardes, de nombreuses autres sociétés secrètes sont sur le coup : nous savons d'ailleurs que le Club Sierra a dépêché deux de ses membres (peut-être qu'il s'agit des citoyens (Joueur 1) et (Joueur 6)) ; si nous sommes pour conserver des relations positives avec le Club, il est vraisemblable que ces deux clones chercheront à mettre la main sur les objets de CSA ... Nous préférons éviter le partage, mais s'il doit y avoir négociation, sois ferme ! »

Equipe B

Joueur 4 (PLI – Léopards de la Mort)

Objectif de ton service : Citoyen, ton enquête risque de te faire découvrir des dysfonctionnements importants du système de clonage du secteur POF. Or, PLI est en charge de l'utilisation de ces équipements. Nous ne voulons pas être injustement accusés de ces problèmes. Tu devras rassembler suffisamment d'éléments pour prouver que nous sommes innocents. Fais attention, nous savons qu'un membre de la Sécurité Interne évolue à couvert dans ton équipe : il s'agit du citoyen (Joueur 6).

Objectif de ta société secrète : A la cantine, hier soir, un clone s'est penché à ton oreille et t'a dit : « héhé, mon pote : y a une salle de clonage qui a pétié et une autre qui est mal en point... Bon, on sait pas trop qui est le petit futé qui a fait ça, mais c'est pas grave : filons-lui un coup de pouce ! Voilà un peu de plastic pour foutre encore plus le bordel ! »

Joueur 5 (Services Techniques – Destructeurs de Frankenstein)

Objectif de ton service : Citoyen. Nos équipes ont récemment découvert que de nombreuses reprogrammations ont eu lieu concernant un mystérieux Projet LOGM-60 ; nous ne voulons pas que cet acte hautement illégal nous soit reproché. Vous devez être consciencieux dans la mission qui vous sera confiée et veiller à ce qu'aucun membre des Services Techniques ne soit inquiété par tout ceci.

Objectif de ta société secrète : « Frère ! Une véritable révolution peut avoir lieu dans le Complexe Alpha ! Une équipe de R&C a récemment travaillé sur un projet de molécule rendant la conception des clones plus rapide et efficace : le projet LOGM-60. Un atout indispensable dans la lutte de l'humain contre la machine !! Nous devons en savoir plus et faire en sorte que le responsable R&C nous contacte ! Prends garde, cependant : un infâme membre de Corpore Metal risque d'agir dans ton secteur ; il s'agit vraisemblablement de (Joueur 4).

Joueur 6 (Sécurité Interne, sous couverture – Mères de la Terre)

Objectif de ton service : depuis quelques temps, la Sécurité Interne enquête sur les activités de Jakad – I – ADI – 6 (Forces Armées) et Gal – I – LEE – 5 (Recherche & Conception). Ton supérieur, le citoyen Winn – I – PEG – 4, les observe sérieusement ; s'il n'est pas parvenu à vraiment savoir ce qu'ils trament, il est convaincu qu'il s'agit d'actes séditieux ; il sait que Jakad et Gal ont fait mettre en place chacun une équipe de Clarificateurs ; il comprend que ces deux missions sont contradictoires, mais aimerait en savoir plus : il soupçonne que Gal et Jakad sont tous les deux des traîtres trahi. Tu as donc été infiltré dans une des deux équipes et ton collègue (Joueur 2) a rejoint secrètement la seconde équipe. Votre mission : « Vous devez tout faire pour démontrer la culpabilité de ces deux citoyens félons. Si les clarificateurs qui vous accompagnent prennent parti pour Jakad ou Gal, faites nous le savoir. Nous prendrons les mesures qui s'imposent. »

Objectif de ta société secrète : « Ma sœur / mon frère : nous pensons qu'il y aura moyen pour toi d'établir que le mode de reproduction par clonage est une absurdité et d'une dangerosité extrême. Fais en sorte d'orienter les conclusions de ton équipe de Clarificateurs sur cette voie. Prends garde, nous savons que certains citoyens risquent de chercher à montrer l'inverse ; en particulier un membre des destructeurs de Frankenstein, infiltré dans ton équipe. Il faudra que tu sois, en outre, sur tes gardes : un de ces monstres de Corpore Metal opérera dans ton secteur. Enfin, nous savons que le Club Sierra est aussi sur le coup : il a dépêché deux de ses membres (peut-être Joueur 7 et Joueur 3).

**Joueur 7 (Forces Armées – Club Sierra)**

Objectif de ton service : Citoyen, R&C s'apprête à porter un coup bas contre le vaillant Jakad – I – ADI – 6. Fais en sorte que cette idée leur sorte du crâne. Et que ce soit la citoyenne Gal – I – LEE – 5 (responsable R&C du secteur POF) qui soit suspectée de trahison. Tu prendras garde au fait que R&C a lancé une équipe de Clarificateurs chargée de porter du tort à Jakad, met leur des bâtons dans les roues. Autre chose : il te faudra te débrouiller pour être nommé Leader de ton équipe.

Objectif de ta société secrète : en fouillant dans les poches de ta combinaison, tout en cheminant vers la salle de briefing, tu découvres un petit papier « Compagnon ! Mange ce papier après l'avoir lu. Tout porte à croire que le citoyen Jakad – I – ADI – 6 est en train de monter une expédition vers l'Extérieur ! Peut-être même que cela a déjà commencé. Fais tout ce que tu peux pour obtenir un maximum d'informations à ce sujet et un moyen d'amener Jakad à coopérer avec le Club : nous devons infiltrer un maximum de nos membres dans cette expédition ! » Nous avons appris qu'une seconde équipe de Clarificateurs était engagée sur une mission liée à la tienne ; nous savons qu'un autre membre du Club Sierra appartient à cette seconde équipe ; coopère avec lui. Comme il appartient à une autre cellule du Club, nous ne pouvons te dire avec certitude de qui il s'agit. Il pourrait bien s'agir de (Joueur 1) ou de (Joueur 2). »