

PARANOIA



TEELA EROTICA
Bot-O-CLI

Avec l'autorisation de West End Games, Inc.

envoyez les clones

Une Aventure imaginée par ALLEN VARNEY et WARREN SPECTOR.

TABLE DES PJs

Nom/Compétences Importantes	Pouvoir Mutant	Service	Société Secrète	Corps à corps	Armes	INDICES							
						FOR	END	AGIL	DEX	ADAP	APL	MEC	POU
1. TAMMY-J-NET-2 Rép Robots, Comm.	Sens Télépathique	UCT	Groupe de Programmers (de Cleto)	mains nues 22% neurofouet 42%	laser 27%	10	8	9	8	10	14	10	13
2. WATT-J-WHO-2 Progr Info, Maint, et Rép	Ecran Mental	Service de l'Energie	Groupe de Programmers (Ennemi de Cleto)	mains nues 17%	laser 24% entortilleur 25%	9	10	8	10	7	15	6	5
3. CHOCK-O-BLK-1 Armes Prim, Véhicules	Précognition	Forces Armées	Libre Entreprise	mains nues 21%	laser 26% pierre 51%	7	7	11	11	11	12	10	13
4. SAM-R-KND-2 Médecine, Rép Robots, Armes, Ingén.	Ecran Mental	Services Techniques	Anti-Mutants	mains nues 30%	laser 55%	10	16	15	17	14	8	14	12
5. EVE-R-DEN-2 Hyg, Armes	Pyrokinésie	PLI (Séc. Int.)	Club Sierra	mains nues 32%	laser 40% couteau 47%	13	17	14	15	12	7	11	13
6. ELM-R-FUD-1 Comm., Armes	Empathie	PLI	Pro. Tech.	mains nues 40% couteau 45%	laser 43%	14	13	17	12	11	9	12	16

TABLE DES ROBOTS

Type et données de base	Moyen de déplacement	Vitesse*	Armes/Att.	Equivalent d'armure
Gardbots (6) - Format glacière; deux bras multi-usages et manipulateurs; petit cerveau; programmation équilibrée et prosaïque.	roues	sprint	fusil laser BLEU/80% foudroyant/80%	Combinaison de combat
Grand Gardbot - Format réfrigérateur; 2 bras multi-usages et manipulateurs; cerveau médiocre (soit vicieux et agressif, soit vicieux, agressif, et défectueux, programmation étroite).	roues	sprint	fusil laser VIOLET/90% foudroyant/80%	Combinaison de combat
CROCOBOTS (6) - Format crocodile; grandes mécaniques dents de métal; se déplace très rapidement dans l'eau; petit cerveau; programmation: celle d'un reptile.	pattes	course	dents (assimilées à des couteaux)/40%	Combinaison de combat
Capitaine Botarin - Format personne solidement charpentée; bras multi-usages et manipulateurs; cerveau moyen; programmation souple (mais dominée par l'obsession d'interroger et de faire l'éducation des jeunes traîtres).	chenillettes	sprint	fusil laser BLEU/50% aiguillon/50% grenade à mini-percussion/50%	Kevlar/Mylar
Comicbot - Format nabot; 2 bras spécialisés (jet de gaz/lancer de tartes à la crème); cerveau médiocre; programmation spécialisée dans l'humour (le logiciel, défectueux, imite un minable comique troupier).	roues	sprint	gaz hilarant/100% tartes à la crème/80%	Plate polie
Toutoubot - Format cabot; 4 bras spécialisés dotés de manipulateurs semblables à des mains; minuscule cerveau; programmation équilibrée et prosaïque (logiciel conçu pour un comportement de toutou, allié à une surveillance furtive et à des capacités de docbot).	pattes	sprint	—	Plate polie
Arbitrobots (3) - Format humain; 2 bras multi-usages et manipulateurs; rendent des jugements obscurs et injustes comme tous les arbitres; petit cerveau (défectueux); programmation équilibrée et prosaïque.	roues	sprint	fusil laser INDIGO/70%	Combinaison de combat
Combots (4) - Mini tanks, format cuisinière; une tourelle munie d'étourdisseurs; une tourelle munie de pistolets à fléchettes; petit cerveau; programmation prosaïque et équilibrée;	chenillettes	marche	(2) pistolets à fléchettes/90% (2) étourdisseurs/90%	Combinaison de combat
Securitbots (beaucoup) - Format TV couleur; deux tourelles de chaque côté, chacune munie d'enflammeurs et de lance projectiles; suspendus au plafond et coulissant sur des câbles d'acier; petit cerveau; programmation équilibrée et prosaïque.	câbles de suspension	vitesse d'un moulinet	(2) enflammeurs/75% (2) lance projectiles (HE)/75%	Plate polie

* Indique la vitesse maximale

Les tartes à la crème n'occasionnent pas de dommages. Pour l'aiguillon et les dents de Crocobot, voir colonne 7 de la Table de Dommages.

PARANOIA

Envoyez les clones

Allen Varney & Warren Spector
Prise de vue/Conception de l'Aventure

Ken Rolston
Supervision du script/Mise au point

Jeffery Briggs
Montage/Édition

**Larry Catalano, Stephen Crane et
Kevin Wilkins**
Maquette/Graphisme

James Holloway
Production Vidéo/Illustration

**Steve Gilbert, Peter Corless, Doug Kaufman,
Kevin Wilkins, Stephen Crane et Paul Murphy**
Nouveaux concepts et idées horribles/lyriques

**Dan Gelber, Greg Costikyan, Eric Goldberg,
et Ken Rolston**
Créateurs de la série/Conception du jeu

Ann Streimer
Production/Et encore production

L'Ordinateur
Producteur délégué/Exécuteur productif

Thérèse Caussé
Traduction/Adaptation française

Henri Balczesak
Supervision de la V.F.

Niveau d'Accréditation Requis: ULTRAVIOLET AVERTISSEMENT:

Pour tout citoyen d'accréditation violette ou inférieure, la connaissance ou la possession du contenu de ce livret constitue une trahison passible d'exécution sommaire. Tirez la langue devant les caméras, afin de montrer votre tatouage d'identification. Si vous êtes un traître, merci, de votre coopération. Etant donné les circonstances, c'est un geste noble.

Maître du Jeu, soyez le bienvenu! Voici une nouvelle aventure délirante et pleine de dangers, un autre voyage hilarant dans un monde terrifiant et semé d'embûches: **Envoyez Les Clones**. Imaginez vos Clarificateurs en déroute, se débattant désespérément tout au long d'un scénario brillant, kaléidoscope de gaudriole et de mort, de fou-rire et de -

(Coupez! Non, désolé, c'est du réchauffé. Essayez encore. Prenez le Deux.)

Hé, l'expert! Droppez par ici et matez cette hyperinteractrice fiction collective! Métagrolisez les perspectives mentales de **PARANOIA**, balancez la sauce dans six dépouilles évidifiées, titillez les glandes spinéales, et commencez la kafaïsation intrappiquée!

(Vroupm-bzzzz-clic. Prenez le Trois.)

Envoyez Les Clones: Il s'agit d'une aventure de **PARANOIA**, destinée à un maître de jeu et à six joueurs, qui ne nécessite que les règles de base, plusieurs dés de pourcentage, un crayon et du papier, et

qui est conçue pour occuper d'une à trois longues parties. Cependant, pris dans une optique différente, c'est également une analyse syntagmatique des signes de premier et de second ordre (iconique et arbitraire) aussi bien que des signifiants et signifiés exprimant les plus profondes phobies tapies dans les méandres encombrés de toiles d'araignées de la psychée humaine - bref, une dissection paradigmatique du Weltanschauung onnipénétrant et paranoïaque -

Coupez. Ca ne fait rien. On change de scène. On en finira avec ce petit plaisantin plus tard.)

Mais assez ri, les amis...

Ce serait une excellente idée de lire ce livret d'un bout à l'autre avant de vous lancer dans l'aventure en tant que Maître de Jeu. Notre objectif est de vous fournir le canevas d'une intrigue, ce matériel pouvant subir des coupures et des adaptations. Cependant il est toujours utile de savoir ce qui se passerait si vous

n'étiez pas aussi inspiré dans vos improvisations et si vos joueurs étaient du bétail plus docile.

Cette aventure a pour toile de fond le Service le moins prestigieux, le moins important, le moins considéré et le plus gangréné du Complexe Alpha: le département des Spectacles de Préservation et Développement de l'Habitat et Contrôle Mental. Pour le dépeindre nous nous sommes inspirés de la légendaire mentalité Hollywoodienne: égoïsmes, affabilité spécieuse, perfidie, et vocation pour la malhonnêteté frisant le fanatisme (je t'adore mon chou, ne change jamais, on s'téléphone et on s'fait une bouffe.). En plus du dialogue fourni dans ce livret, jetez un oeil sur les magazines à sensation et les interviews télévisées de vedettes, cela vous aidera à saisir l'atmosphère du show-biz, mis à la sauce **PARANOIA** (quel bout en train, tu es le plus grand, on pourrait sûrement faire quelque chose ensemble).

0. INTRODUCTION

0.1 LES ELEMENTS DE L'AVENTURE

Envoyez les Clones vous en donne *plus* pour votre argent.

Vous recevrez en échange d'une somme dérisoire... non *seulement* ce livret de 48 pages d'aventure écrit de façon attrayante, disons même charmante...

non *seulement* une agréable couverture tout en couleurs qui protégera des intempéries ce texte d'un professionnalisme consommé et que vous pourrez utiliser comme écran de maître de jeu et pour y puiser des renseignements...

non *seulement* les listes complètes – avec données chiffrées, pas moins – de tous les principaux Personnages Joueurs (PJ), Personnages Non Joueurs (PNJ), et robots (-bots) sur les volets intérieurs de cette même couverture, sous une forme facile à lire...

non *seulement* les portraits sommaires de quelques pittoresques gens du cru, les six PJ prétrisés, et un organigramme (si l'on peut dire) de Production, Logistique et Intendance (PLI), le tout inclus dans la brûlante aventure sus-décrite...

non *seulement* tout ça, mais également – et c'est autrement important – l'assurance de notre profonde considération pour votre bon goût en matière de jeu de rôle, et le courage qu'il vous a fallu pour venir à bout de cette phrase.

0.1.1 L'écran de référence du maître de jeu

L'intérieur de la couverture de ce livret vous fournit des tables où sont consignés les principaux pourcentages, capacités, et caractéristiques de tous les Personnages Non Joueurs (Table des PNJ), robots (Table des Robots) et Personnages Joueurs (Table des PJ) de cette aventure. Utilisez cette couverture pour dissimuler vos notes et documents aux personnes n'ayant pas l'accréditation requise.

Toujours à l'intérieur de cette couverture, vous trouverez un diagramme qui résume les circonstances du Scandale des Lavages de Cerveau – une terrible bavure relevant de la trahison, dans laquelle furent impliqués tous les PJs prétrisés. Ils sont tous coupables, et ont tous quelque chose contre un de leurs collègues. La moindre allusion glissée en passant concernant le scandale des Lavages de Cerveau les rend extrêmement tendus. Il est probable que les joueurs seront trop occupés à se tirer d'autres coups durs pour penser à ceux-là, mais à leurs moments perdus, ils auront ainsi matière à comploter – comme s'ils en manquaient!

Il se peut qu'après avoir digéré le contenu de ce fabuleux livret, vous vous aperceviez que vous pouvez mener l'aventure de tête, en vous contentant de consulter l'intérieur de la couverture pour vous rafraîchir la mémoire.

Peut être jetterez-vous même ce livret au panier pour vous lancer dans une aventure de votre cru en n'utilisant que les PNJ et les robots répertoriés dans

ce livret. Si elle marche bien, mettez-la par écrit et envoyez-la à Jeux Descartes: ils pourront la publier sans avoir à préparer un autre écran!

0.1.2 Les personnages joueurs prétrisés

Envoyez les Clones est prévue pour six Personnages Joueurs (PJ). Les fiches des PJs prétrisés se trouvent dans la partie centrale de ce livret. Celle-ci est détachable, et l'on peut y découper les fiches pour les distribuer aux joueurs. Si vous avez plus de six joueurs (ou si, par perversité pure, vous désirez utiliser des personnages totalement différents), créez de nouveaux personnages en utilisant les règles de base de **PARANOIA**, et fournissez des directives conflictuelles, des missions de sociétés secrètes, et des raisons pour chacun de craindre ou mépriser au moins deux autres personnages. (N'oubliez pas que dans toute aventure de **PARANOIA** le plus grand péril devrait provenir des PJs.)

Les pourcentages des PJs sont imprimés à votre intention sur l'intérieur de la couverture de ce livret. De cette façon, s'il y a des petits malins parmi vos joueurs, ils ne pourront pas vous doubler – quoiqu'il en soit, **PARANOIA** ne ménage pas beaucoup de chances pour ce genre d'incartade.

0.1.3 Les cartes et diagrammes

Bien sûr qu'il y a des cartes et des diagrammes! Il y en a page 4, insérés dans le texte de l'aventure, et dans l'encart détachable à découper.

Une carte – celle des égouts, en page 4 – est vicelarde. On peut la photocopier à de nombreux exemplaires, et coller en juxtaposition toutes les copies. Elles sont géométriques, de telle sorte que chacun des côtés se raccorde avec n'importe lequel des trois autres – essayez, vous verrez.

Assemblez au ruban adhésif soixante-dix à quatre-vingts de celles-ci de façon à obtenir une carte analogue à celle des transports parisiens.

Au début de l'aventure, lorsque les PJs voyagent dans les égouts, accrochez cette carte au mur derrière vous. Mettez éventuellement une note sur un des côtés: «POINT DE DEPART DES CLARIFICATEURS.» et une autre (ou bien deux ou trois), tout à fait à l'autre bout de la carte: «DESTINATION».

Vous savez que cette carte n'a rien à voir avec l'aventure, mais c'est si chouette de voir s'écarter les yeux de vos joueurs quand ils pensent qu'ils vont avoir à couvrir tout ce territoire. Ça paye largement le travail de photocopie, croyez-nous.

Et, bien sûr, vous avez le droit de décider que vous devez absolument utiliser une si jolie carte. Allez-y. Truffez-la d'orques et de gobelins. Allez, on vous comprend. Vous êtes pardonné.

0.1.4 Autres éléments

Voyons, voyons, quoi encore...

Quand les PJs tenteront de retirer du matériel et du ravitaillement, au milieu de l'aventure, ils se rendront à Production, Logistique, et Intendance (PLI). S'ils ont déjà eu affaire à ce service, des choses ont changé. Ils vont se frotter à un service totalement *nouveau*, réorganisé pour une plus grande inefficacité. Lorsque les Clarificateurs ignorants essayeront de se frayer un chemin à travers la bureaucratie du Complexe Alpha, l'Organigramme des Méandres de PLI en pages 24 et 25, vous sera fort utile.

Ah, et il y a un «Formulaire de Demande d'Information» en page 26. Il n'a rien à voir avec quoique ce soit, mais fait une heureuse diversion quand on a affaire à des joueurs qui veulent essayer des choses. Lorsqu'un joueur pose une question, au lieu de répondre: «Cette information n'est pas disponible à votre niveau d'accréditation», tendez-lui une copie de ce formulaire. Si le joueur la remplit dites que vous allez «l'envoyer tout de suite pour traitement», puis, levez-

vous, posez-la sur votre chaise, et asseyez-vous dessus. Le joueur comprendra ce que ça veut dire.

Vous trouverez dans l'encart deux notes «paranoïa» qui peuvent être photocopiées ou recopiées à la main (ou même découpées, si vous êtes du genre à mutiler les livres) et données à vos joueurs durant le combat crucial de cette aventure, à savoir «La Grande Bataille de Tartes». D'ici là ne vous en occupez pas.

Enfin, l'encart contient des extraits du Recueil de Chants du Complexe Alpha (terriblement séduiteux.) De temps en temps, vous serez amené à en chanter des morceaux choisis à vos joueurs. Chantez-les vraiment fort: vos joueurs auront attendu longtemps ce privilège.

0.2 LES DONNEES DE BASES DESTINEES AU MJ

Ah, Teela O'Malley ... La vedette adulée, le rosignol enchanteur, la plus grande star vidéo du Complexe Alpha – traître, mal élevée et peu délicate, elle est actuellement dans sa dernière incarnation clonique. Teela-O'MLY 6 («1» est son nom de scène) est la dernière de sa lignée: les Teelas 1 à 5 ont été tranquillement exécutées à intervalles modérément réguliers, durant les quelques dernières années, pour possession de bénéfices matériels largement supérieurs à ceux dont peuvent légalement disposer les citoyens d'accréditation orange («Comment ça, j'ai pas mon propre combat? J'suis une STAR! et puis virez vos pattes de cette dinde truffée!»)

Teela-6 a la langue aussi bien pendue que ses soeurs et ne s'est pas conduite beaucoup mieux qu'elles. Elle sait lire ce qui est écrit sur un écran vidéo. L'Ordinateur l'a remplacée par ses propres animations réalistes de Teela dans son célèbre feuilleton d'aventures. (Elles jouent aussi bien qu'elle, ce qui vous donne une idée du genre de talent auquel nous avons affaire.) Lorsqu'elle se produit en personne sur scène dans le Complexe Alpha, cela se fait sans publicité, et aucun spectacle n'est programmé au-delà d'un mois à partir de maintenant. Manifestement le spectacle d'adieu de la dernière Teela est proche.

Dire que Teela O'Malley a un ego aussi gros que le Complexe Alpha serait rosse... mais pas erroné. Elle ne peut supporter l'idée d'un Complexe sans Teela d'aucune sorte – et puisque avoir un clone portant votre nom est le substitut d'immortalité admis en Alpha, Teela a combiné un plan pour se maintenir en vie après que son dernier clone officiel ait affronté l'inévitable.

La considérable beauté de Teela est renforcée d'un pouvoir mutant auparavant non répertorié: la Fascination (voir paragraphe 0.4.3 ci-dessous). Avec ce don secret, elle a «incité» un officiel de haut rang de l'Unité Centrale de Traitement, Cleto-B-QRK-2, à fonder une nouvelle société secrète: les Clone Rangers (voir paragraphe 0.4.2 ci-dessous). Les Rangers ont mis sur pied un laboratoire secret au-dessous du secteur NBD



où ils créent des clones pour quiconque a suffisamment de pouvoir et de crédits. A la différence des clones standard que nous connaissons tous si bien, ceux-ci n'ont besoin que de quelques mois pour arriver à pleine maturité (La science n'est-elle pas une chose admirable?).

Où donc les Clone Rangers ont-ils trouvé leur technologie? Teela encore et toujours: elle a réuni du matériel de valeur provenant de Recherche et Conception pour ses amis de la société Pro Tech. Quand une cargaison colossale de matériel de clonage est devenue disponible, elle a démissionné de Pro Tech sous préavis d'environ onze secondes, et a escamoté la marchandise pour les Rangers.

Teela O'Malley est à présent plus populaire que jamais. Non seulement son image informatisée est adulée par tout citoyen bien-pensant, mais son authentique forme physique est ardemment désirée par la Sécurité Interne – sans parler de Pro Tech qui veut sa peau pour avoir subtilisé le matériel de clonage qui lui appartenait en bonne justice, puisqu'il avait été le premier à le voler.

Teela a disparu maintenant. La dernière fois qu'on l'a vue, c'était à PDH & Contrôle Mental dans le secteur NBD. Il faut que quelqu'un s'introduise là-bas clandestinement, au cœur de sa place forte, la localise, la descende – discrètement – et récupère le matériel de clonage. Devinez à qui incombera cette tâche?

0.3 RESUME DE L'AVENTURE DESTINE AU MAITRE DE JEU

0.3.1 Acte un: le monde des égouts.

En guise de prélude à l'aventure principale, un groupe hétéroclite de Clarificateurs d'accréditation Jaune, Orange et Rouge, que personne ne se soucie particulièrement de revoir vivants, est expédié dans les profondeurs du réseau d'égouts du Complexe Alpha pour détecter et éliminer la source de chansons subversives qui envahissent la totalité du système de sonorisation publique (vous trouverez les textes des chansons dans l'encart.) Dans les égouts, nos braves Clarificateurs doivent se tirer des traquenards tendus par un Clarificateur d'accréditation Bleue – Zhon-B-VLJ-2. Zhon-B est là-dedans depuis vingt ans, à traquer obsessionnellement un groupe renégat de Clarificateurs qui a volé un pain synthétique.

Outre Zhon-B, les PJs affrontent les vrais responsables de la subversion: un groupe de gosses d'une dizaine d'années, Dingues de L'Ordinateur en herbe, qui ont leur quartier général dans un studio vidéo depuis longtemps désaffecté dans les locaux du PDH & Contrôle Mental. Toute fusillade éclatant dans le studio risque d'activer l'hôte des enfants, le robot *Capitaine Botarin*.

Les PJs se retrouvent dans une situation sans issue, dont ils ne seront sauvés que par l'intervention providentielle de Teela O'Malley (qui veut en fait les écarter de la proximité directe du laboratoire Clone Ranger – nous en parlerons plus tard). Ayant toutes raisons d'admirer la générosité désintéressée de Teela, les PJs sont peut-être déçus, après avoir réussi cette mission, de découvrir qu'on leur en confie une autre: à PHD & Contrôle Mental – liquider Teela!

0.3.2 Acte Deux: Le monde de la bureaucratie

Avant de partir pour leur deuxième mission, les PJs ont une opportunité forcée d'expérimenter personnellement les complexités de la bureaucratie, lorsqu'ils essaient d'obtenir le matériel de Production, Logistique et Intendance qu'on leur a assigné. Et, naturellement, il leur est coercitivement permis de tester du matériel expérimental affriolant de Recherche & Conception. Enfin, on leur présente persuasivement le fin du fin du design en robotique expérimentale – le Comibot qui va les accompagner dans leur mission.

0.3.3 Acte Trois: Le monde du spectacle

Dans le Secteur NBD, les PJs rencontrent leur contact du Contrôle Mental, un cadre de la TV

dénommé Hall-J-WUD (l'un des 6: il se peut que les PJs rencontrent, et peut-être liquident, toute la famille des clones WUD). Les clones de Hall-J, serveurs diligents de Libre Entreprise, sont dans le commerce des clones de contrebande des Rangers (nous en parlerons également plus tard), aussi ont-ils de bonnes raisons de souhaiter la mort des PJs. Hall-J-WUD-1 s'arrange pour qu'ils participent à un jeu vidéo populaire et dangereux – une compétition sportive à l'issue de laquelle le gagnant rencontre Teela! Y a-t-il meilleur moyen d'atteindre cet insaisissable gibier?

En supposant que les Clarificateurs en réchappent, il se peut que leur quête les mène dans une série de Réunions du Club des Fans de Teela O'Malley – chacune étant une couverture pour la réunion d'une société secrète.



Cette quête peut même les mener au laboratoire secret des Clone Rangers – situé, au cas où vous ne le sauriez pas, dans les égouts. Les PJs ont là une chance de liquider autant de Teelas qu'ils veulent... des dizaines... des centaines... Il y a fort à parier que les nombreux clones de Teela leur retourneront la politesse.

Leur enquête risque surtout de les conduire à une erreur navrante et fatale. Tout d'abord, le matériel de clonage qu'ils sont censés récupérer est fortement gardé et pèse environ une centaine de tonnes. Ensuite, L'Ordinateur ne voudra pas croire que les Clarificateurs ont réglé son compte à Teela tant qu'un seul de ses clones sera encore en vie – et même s'ils présentent une preuve convaincante qu'ils ont tué au moins une Teela (et donc rempli leur mission), ils seront étiquetés traîtres pour avoir assassiné une servante fidèle et bien-aimée de L'Ordinateur.

Insistez lourdement sur la vie fascinante et pleine de distractions du Clarificateur. Vos joueurs apprécieront.

0.4 DISTRIBUTIONS DES PERSONNAGES, ET AUTRES DETAILS

0.4.1 Les personnages joueurs

Prenez le temps d'étudier les six Personnages Joueurs prêtés. (On serait tenté de dire: «Connaissez vos victimes», mais ne débordons pas du sujet). Les six fiches de PJ, dans l'encart à détacher, peuvent être séparées en intervenant soigneusement sur les agraphes avec un objet émoussé. Vous pouvez également les arracher violemment, mais cela n'est pas conseillé: cela pourrait endommager les agraphes; L'Ordinateur tient à ses agraphes.

Cette aventure est conçue pour six personnages. Si vous avez moins de six joueurs, distribuez les personnages en partant de la plus haute accréditation. Campez vous-même ceux d'accréditation inférieure en en faisant des PNJs. Cela déconcertera tout le monde.

Ceci est la première aventure de **PARANOIA** conçue pour une équipe hétérogène, c'est-à-dire des Clarificateurs d'accréditation Rouge, Orange et Jaune. Certains de vos joueurs seront peut-être contents d'avoir les PJs d'accréditation supérieure, ou contrariés d'avoir écopé des humbles Clarificateurs d'accréditation Rouge. Confortez-les dans ces sentiments par tous les moyens. Les joueurs nourrissent l'illusion que les personnages de **PARANOIA** jouissant d'une accréditation supérieure ont une vie moins dangereuse, plus aisée et plus heureuse que les autres. Confortez-les dans ce doux rêve. Ils découvriront bien la vérité sur le terrain.

En testant le jeu, nous avons découvert que lorsqu'un personnage d'accréditation élevée se salit les mains, ou qu'un personnage d'accréditation inférieure se comporte d'une manière servilement fidèle, il est simple, et immensément divertissant, de faire surgir inopinément L'Ordinateur ou un citoyen de très haute accréditation, afin de promouvoir ou de dégrader le personnage en question.

Ainsi, les Jaunes qui voudraient en imposer aux humbles Rouges pourraient bien commettre une erreur bénigne mais lourde de conséquences, s'attirant la désapprobation immédiate de L'Ordinateur (il arrive fréquemment que les Rouges signalent à L'Ordinateur une faute manifeste de leur supérieur par le biais de leur com-unit).

La voix de L'Ordinateur se fait instantanément entendre sur tous les communicateurs individuels des PJs. Le Jaune fautif est rabaisé séance tenante à l'accréditation Rouge pour son exaction. Le cafteur Rouge est promu sur-le-champ à l'accréditation Jaune pour son obséquieuse fidélité envers L'Ordinateur. D'un instant à l'autre, le leader sortant d'une équipe peut se retrouver en train de lécher les bottes qu'il piétinait allègrement auparavant. En littérature, on appelle ça la «Justice Idéale».

Note Particulière sur les PJs

Certaines notes du MJ concernant chacun des PJs ne doivent pas être communiquées aux joueurs.

Chock-O-BLK-1: Ce pauvre crétin pense qu'il détient un mot de passe qui sera reconnu par son confrère de Libre Entreprise, Hall-J-WUD (voir paragraphe 3.4.3). Seul problème: Libre Entreprise n'a pas été en mesure de transmettre à temps ce mot de passe à Hall-J. Les clones de Hall-J dévisagent Chock-O avec curiosité et disent: «Hum. Jamais entendu parler de ce show.» Si vous voulez être gentil, ou laisser le joueur de Chock-O complètement dans le brouillard, faites connaître le mot de passe à un ou deux clones de Hall-J. Comme il est presque impossible de les prendre à part, Chock-O ne saura jamais quel Hall-J est ami ou ennemi.

Sam-R-KND-1: Les supérieurs Anti Mutant de Sam ont à juste titre identifié Tammy-J-NET-2 comme une mutante, mais ils ont fait une erreur de diagnostic quant à la nature de son pouvoir. Le joueur de Sam-R peut chuchoter autant qu'il veut à celui de Tammy-J, celui-ci répondra probablement: «Hein?» ou «Parlez plus fort!». Ça doit valoir le coup d'installer ces deux-là le plus loin possible l'un de l'autre.

Eve-R-DEN-2: C'est une taupe de la Sécurité Interne, dotée d'un vaporisateur spécial pour «marquer» les traîtres. Ce vaporisateur est camouflé en déodorant, mais il s'agit en fait d'un marqueur chimique invisible que la Sécurité Interne détectera au premier examen de la victime. (Tous les agents Sec Int reconnaîtront la marque comme un indice de trahison.) Mais voilà... Ce spray a une odeur *terrible*. Un vrai dépotit. Un fond de porcherie. Bref, du jus de putois à l'état brut. Tenez-en compte lorsqu'un PJ ainsi marqué essaye de filer quelqu'un, de s'introduire en douce dans une

pièce pleine de monde, ou de vivre une vie normale. L'odeur s'atténue après deux ou trois jours.

Elm-R-FUD-1: Il possède un hypnodisque destiné à faciliter l'interrogatoire des prisonniers. Celui-ci ne marche pas du tout. Laissez Elm-R découvrir son chemin de croix.

0.4.2 Une Nouvelle Société Secrète: *Les Clone Rangers*

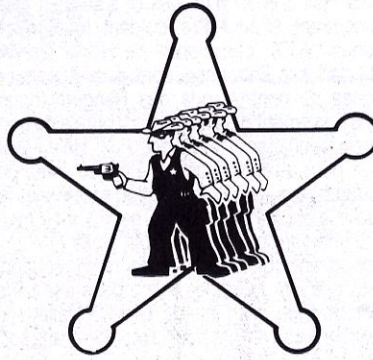
Doctrines: Vivez éternellement grâce à vos clones. L'identité de l'être garantit la continuité de l'esprit. Tous les citoyens devraient avoir autant de clones qu'ils le veulent... pour autant qu'ils peuvent se les payer. Les clones de Teela O'Malley sont désirables et font des cadeaux particulièrement agréables.

Objectifs: Faire du fric, établir des contacts avec des clients potentiels fortunés, maintenir le secret, perpétuer Teela O'Malley.

Amis: Libre Entreprise, Romantiques.

Ennemis: Pro Tech (suite au vol du matériel biologique).

Description Générale: La société est récente et compte encore peu de membres. En conséquence sa structure est souple. Sa poignée de membres est principalement composée de généticiens et de biologistes confirmés; Teela les a recrutés en les «Fascinant» (voir ci-dessous). Les membres de rang supérieur ont accès à des clones illicites à des prix de faveur, et à des informations sur des citoyens haut placés, ce qui leur offre de juteuses possibilités de chantage.



Avancement:

- +1 point pour avoir trouvé un nouveau client.
- +1 point pour avoir protégé de façon appréciable ses supérieurs dans la société – en déjouant une tentative de démantèlement de cette organisation, ou en supprimant des Clarificateurs trop curieux, etc...

Règles Particulières: Un membre peut se procurer une compétence en Commodités Organiques à moitié

prix, c'est-à-dire qu'il acquiert deux niveaux de compétence par point de compétence investi.

0.4.3 Un Nouveau Pouvoir Mutant: *La Fascination*

Le personnage peut provoquer chez autrui une attirance puissante bien que platonique. Les effets sont similaires à ceux d'un coup de foudre: la victime place le bonheur du «fascinateur» avant le sien, pense constamment à celui-ci, et va faire à peu près tout ce qu'il lui demande.

Comme lors d'un coup de foudre ordinaire, la durée de l'effet est variable – pour éviter de succomber à la Fascination, la victime doit réussir un jet d'Adaptabilité difficile. Si elle échoue, elle devra pour se «libérer» réussir un autre jet d'Adaptabilité (la difficulté de ce dernier diminuant d'un degré par jour). Si l'on utilise de façon répétée ce pouvoir sur une même victime, l'effet se trouve prolongé de façon géométrique; si la victime a été atteinte trois ou quatre fois dans une courte période (mettons une journée) elle pourrait ne pas reprendre ses esprits avant plusieurs semaines. De plus, si elle se sent seule et si l'objet de sa fascination est séduisant, il se peut qu'elle choisisse tout bonnement de rester sous l'emprise du pouvoir. Ça s'est déjà vu.

L'écran mental permet de détecter la Fascination et de s'en protéger. Si l'on utilise le Charme et la Suggestion en association avec la Fascination, chacun de ces pouvoirs accroîtra d'un degré la difficulté du jet d'Adaptabilité de la victime.



carte géomorphique
du monde
des égouts



L'Ordinateur est votre ami (snif)...

1. LE MONDE DES EGOUTS

1.1 Résumé de la Mission

Arrachés à la paisible contemplation d'un épisode de Teela O'Malley, les Clarificateurs sont expédiés dans les égouts pour chercher et tarir la source de chansonnettes subversives, diffusées par une station pirate. Ils errent dans les égouts, où ils rencontrent beaucoup de choses fort désagréables – entre autres un Clarificateur très zélé, dans sa vingtième année d'une mission souterraine, et un groupe d'enfants extrêmement agressifs.

L'équipe suit les enfants jusqu'au studio abandonné de Capitaine Botarin, où les charmants bambins font fonctionner la station pirate. Confrontés à la déplaisante perspective d'avoir à liquider les adorables petits plaisantins, les Clarificateurs sont consternés – jusqu'à ce que Teela O'Malley arrive pour sauver la situation.

1.2 Briefing Préable

Avant l'aventure, prenez chacun des joueurs à part. Assurez-vous qu'il comprend les pouvoirs mutants, la Société Secrète, les motifs d'assassinat des autres PJs de son personnage, (si le joueur n'a jamais joué à **PARANOIA**, expliquez-lui les concepts de base du jeu).

Pour commencer l'aventure, lisez ce texte aux joueurs:

C'était encore une journée heureuse dans le Complexe Alpha. Vous avez servi avec dévouement votre ami L'Ordinateur, et, après un délicieux dîner d'algue grillée, vous vous êtes réunis avec vos

concitoyens autour de l'écran vidéo communautaire pour la veillée offerte par L'Ordinateur.

Vous regardez une rediffusion de «*Une Famille de Clones*», suivie d'un fascinant documentaire montrant comment le Service de l'Energie a dépassé tous les quotas de production biannuels. Une brève annonce vous informe ensuite que les programmes de demain seront annulés par suite d'une coupure d'électricité. Puis vient la gâterie que vous avez tous ardemment savourée par avance

– l'épisode de cette semaine de *Teela O'Malley*!

Dans cet épisode, la jeune Teela, innocemment séduisante, joue un rôle inhabituel, faisant une fois de plus la preuve de son immense talent dramatique. Elle joue une citoyenne ordinaire, au sein d'un service quelconque – une citoyenne tout à fait comme l'un d'entre vous – qui est froidement poussée à la trahison par les méchants membres d'une Société Secrète. Six héroïques Clarificateurs – ceux-là fascinants, courageux, et bons serviteurs de L'Ordinateur – sont envoyés pour l'appréhender.

Leur dévouement inspire tellement Teela qu'elle se livre de son propre chef, abandonne son ignoble conduite, et dénonce tous les membres de la Société Secrète. Puis, cadrée dans la lumière d'une bouche de réacteur béante, elle tient cet émouvant discours: (MJ: Lisez ceci avec un serrement de gorge et un accent aussi poignant que celui de Scarlett O'Hara. Mettez un air de violon mélancolique sur votre stéréo. Trempez les doigts dans une tasse d'eau et inondez régulièrement vos joues de larmes.)

«Je regrette de n'avoir que six clones à perdre pour mon ami L'Ordinateur. Je me suis égarée hors du

droit chemin! Je suis reconnaissante à L'Ordinateur de m'avoir donné une chance de m'amender, de quelque modeste façon, pour mes actes ignobles, infâmes, inspirés par les Commies.»

«Mais je suis tombée trop bas, *trop bas*, je suis indigne du pardon de L'Ordinateur. J'espère seulement que mon exemple honteux sera une leçon pour mes clones, et qu'ils serviront loyalement L'Ordinateur – jusqu'à la fin – de leurs vies!»

(MJ: Marquez une pause pour permettre aux PJs de sangloter, d'applaudir, ou de réagir de quelque autre manière.)

Et sur ces paroles, tandis que les nobles Clarificateurs, profondément émus, éclatent en sanglots, elle se jette dans le réacteur. Un formidable éclair, la musique enfle, et la voix de L'Ordinateur retentit:

«A tous les citoyens concernés: n'ayez pas peur! Teela O'Malley n'est morte qu'à l'écran. Ceci était seulement la reconstitution dramatique d'un fait divers authentique. Les noms ont été modifiés pour protéger les dossiers d'où l'on a tiré ces informations.»

«N'oubliez pas, les Communistes sont partout! Merci de votre cooppppppphiisssssssssssssssss...»

La voix amicale de L'Ordinateur se brise, soudain altérée en un fort sifflement. Tout aussi soudainement, le sifflement est remplacé par un étrange chant, diffusé sur toute la sonorisation publique.

(MJ: Chantez ces paroles sur n'importe quel air qui vous conviendra. Nous vous en donnerons bien un, mais l'ASCAP¹ réclamerait des droits d'auteur.

1. American Society of Composers, Authors and Publishers.

Si vous ne savez pas chanter, ne vous en faites pas : plus ce sera faux, mieux ce sera.

C'est pas le pied ?

C'est pas branché ?

Vivre dans des complexes réglés par la machine ?

Où sont les clones ?

Doit y avoir des clones

Envoyez les clones...

La voix est distordue électroniquement afin que les PJs ne puissent pas identifier le sexe, l'âge ou le dialecte du chanteur.

Lisez tout haut ce qui suit. Pour améliorer l'ambiance, vous êtes libre d'ajouter d'autres couplets de cette chanson, ou des autres prises dans le Recueil de Chant du Complexe Alpha, lorsque vous en serez aux section à lire à haute voix qui suivent :

Alors que la chanson continue, plus subversive à chaque couplet, une annonce commence à clignoter sur le grand écran vidéo : **MISE EN ALERTE**, et six gardbots entrent en scène.

« L'Ordinateur requiert immédiatement vos services », disent-ils. Leurs voix ressemblent au crissement d'un tessou de verre frotté contre un tableau noir.

Vous êtes extirpés de vos sièges et on vous fait trotter comme des rats le long d'étranges couloirs menant à une partie inconnue du Complexe. Le voyage prend fin devant un ascenseur anonyme. La musique subversive résonne partout.

C'est là que les PJs sont présentés les uns aux autres, mais les gardbots limitent la conversation au minimum – pour vous faire une idée, pensez à un croisement entre des tanks d'assaut nazis et des compacteurs d'ordures mobiles. Les PJs ont seulement des lasers et l'équipement répertorié sur leur fiche. La porte de l'ascenseur ne s'ouvrira pas. Lisez ce qui suit à haute voix.

L'éclairage est faible, l'air un peu trop frais, et l'atmosphère tendue. Au bout d'un moment relativement inconfortable, les gardbots s'écartent de vous, libérant le terrain pour le gardbot colossal qui entre dans le hall et met en joue votre équipe avec une arme géante.

Si un Personnage joueur tente de faire feu sur un robot, assurez-vous que c'est vraiment ce qu'il voulait faire. Puis lancez les dés un certain nombre de fois, laissez le personnage descendre un gardbot ou deux, puis abattez ce pauvre niais. Un clone de remplacement (et de nouveaux gardbots) apparaîtront avant que les cendres n'aient fini de fumer.

« **DANS L'ASCENSEUR** », dit l'énorme gardbot d'une voix qui ressemble au crissement de nombreux tessous de verre frottés contre un tableau noir par trente-cinq écoliers. La porte de l'ascenseur s'ouvre en couissant.

Entrez-vous ?

(MJ : La réponse est « oui », bien sûr. Si un personnage refuse d'entrer dans l'ascenseur, les gardbots seront en mesure de pousser son remplaçant clone sur scène avant que ses cendres n'aient fini de fumer.)

L'ascenseur est standard : branlant, mal éclairé, le genre cercueil, et terrifiant – surtout lorsque l'énorme gardbot s'y est engouffré derrière vous.

Le sol fléchit. Le métal autour de vous gémit sous la contrainte. La porte se referme en couissant. L'ascenseur chute brutalement d'environ un mètre, tressaute dans un arrêt plaintif, puis vibre avant de reprendre sa route vers les profondeurs – lentement, gémissant douloureusement pendant toute la descente. Une autre musique vient couvrir le haut parleur de la Sonorisation Publique :

J'suis un mec du Complexe Alpha,
Clarificateur, au pas,
Un clone pour remplacer mon ancien moi,
Je vais bientôt clamser je crois.
J'dois servir l'Ami Ordinateur,
Sinon j'suis un clone mort.
Abattez les infiltrateurs,
Commies, Clarificateurs.
J'suis un type du Complexe Alpha.

Pendant l'interminable et bruyante descente, le gardbot dépile un appareil ressemblant à une canne à pêche fixé sur sa tête. A l'extrémité de celui-ci brille un flash aveuglant, qu'il suspend à environ trois centimètres au-dessus (prenez un PJ au hasard) de sa tête. Il commence l'interrogatoire :

« Nom ! Niveau d'accréditation ! Dernier acte séditieux ! Etes-vous capable de garder un secret ? accordez-vous une quelconque valeur à votre vie ! ? »

Laissez laissez le PJ répondre aux questions, puis interrogez à leur tour ses collègues. Les questions du gardbot mettent l'accent sur le dévouement et la discrétion. Les réponses des Clarificateurs ne sont ni entendues ni enregistrées, et de fait n'ont aucun effet sur quoi que ce soit. Mais ne le leur dites pas.

Si un PJ essaye de se battre avec le gardbot, l'ascenseur oscille et craque plus ostensiblement encore, mais il ne tombe pas – et il est encore temps de revenir chercher un remplaçant clone (sans parler de disperser la fumée qui a envahi l'ascenseur, et de soigner les innocents spectateurs blessés).

L'ascenseur finit par s'arrêter, les portes s'ouvrent, et vous êtes tous poussés dans une petite pièce impersonnelle, avec un bureau, une porte en face de vous, et environ une douzaine de gardbots. Les armes de ces derniers sont ostensiblement pointées sur vous.

Au bureau est assis un type pansu, menacé par la calvitie, jofuflu, et portant une tunique bleue. Il est flanqué de deux grands gardes minces d'accréditation Jaune qui portent des lasers à canon Jaune.

D'un haut-parleur mural émanent les accents étouffés et mélodieux d'un chant qui semble s'appeler : « Haut de Forme, Cravate Blanche et Laser. »

Le personnage Bleu est Cleto-B-QRK-2. Les deux gardes Jaunes sont simplement là pour la décoration, et ne font ou disent rien d'important, à moins qu'un des PJs ne dégaîne une arme. Auquel cas ils crient : « Option A. Exécution. » ; et ils transforment en passoire le PJ menaçant. Option A signifie aux gardbots qu'ils doivent orienter leurs armes sur les cibles indiquées par le feu de celles des gardes, et tirer jusqu'à ce qu'ils reçoivent l'ordre de s'arrêter. Suite de quoi, envoyez les clones !

Cleto-B dit ce qui suit à toute vitesse, sans jamais revenir en arrière ou rien répéter. Lorsque vous arrivez à : « Des questions », n'envisagez même pas de vous arrêter : continuez simplement à parler.

« Clarificateurs, bonjour. Je suis Cleto-B-QRK. Voici mes compagnons : Dewey-J-JLK et Sunn-J-LST. »

« L'Ordinateur a récompensé votre dévouement en vous choisissant pour accompagner une force d'intervention soigneusement sélectionnée et coordonnée de 27 équipes de Clarificateurs qui ont été appelées à une action d'urgence pour combattre la nouvelle menace Communiste – une propagande subversive diffusée sur toute la Sonorisation Publique de L'Ordinateur. »

« L'Ordinateur a cerné les sources possibles d'interférences ; celles-ci proviennent d'une subdivision de notre Complexe d'Alpha bien-aimé, mais des sabotages insoupçonnés l'empêchent de localiser les traîtres avec précision. Ainsi que le reste de la force d'intervention, vous allez ratisser cette zone, chercher l'interférence, identifier les responsables, et les liquider. »

« Je vous donne un avertissement impartial : seule une bande de fanatiques bien organisés, armés du matériel d'infiltration le plus sophistiqué, peut avoir perpétré cet acte infâme. L'Ordinateur fait confiance à votre jugement et à votre courage : vous écraserez ces terribles adversaires. »

« Des questions ? – Bon. Partez dès maintenant pour votre glorieuse mission... Et ne revenez que si, et *seulement* si, vous avez réussi. Bonne route ! »

Après ce petit discours d'encouragement, la porte du fond s'ouvre en couissant et les gardbots vous jettent dehors – dans un grand égout. Ils rentrent en vitesse, la porte se referme derrière eux, et vous pouvez entendre le verrou claquer.

Vous êtes dans un long tunnel gris, longé par d'étroites passerelles de part et d'autre d'un large canal brun. Le long de l'épine dorsale du tunnel, le plafond bas et voûté est ponctué d'une ligne de tubes fluorescents. Le canal s'infléchit à droite en aval, et en amont le tunnel se ramifie à droite et à gauche. L'endroit dans son entier pue autant que les silos à nourriture. Vous pouvez entendre la musique subversive éveiller partout des échos – impossible à localiser.

Et maintenant ?

1.3 Au plus profond des fosses d'aisance, avec pistolet et caméra

C'est étonnant comme les égouts peuvent peu changer au fil des siècles. Prenez un esclave de la Rome du second siècle et larguez-le dans les réseaux d'évacuation des déchets du New York des temps modernes, ou des Pays Bas, ou de Tokyo. C'est indéniablement sadique ... mais le fait est que le gars saura toujours où il est. De même, vous pouvez décrire les égouts du Complexe Alpha sans trop craindre de trébucher sur des anachronismes.

L'eau est profonde d'un mètre environ, et le courant modéré (pour patauger dedans, les personnages devront réussir à chaque round un jet de Force facile.) La profondeur et le débit augmentent durant les périodes d'utilisation de pointe, comme après les épisodes de Teela O'Malley.

La « rive » de ciment, de chaque côté, est abrupte, ordinairement à environ soixante centimètres au-dessus du niveau du flot, et on ne peut à la fois l'escalader et faire autre chose (par exemple tirer au laser), à moins d'être aidé par quelqu'un se trouvant sur le chemin de ronde.

Les personnages qui tombent à l'eau sont entraînés d'1D10 mètres dans le sens du courant, avant de retrouver pied.

Les personnages peuvent tirer ou pousser quelqu'un dans l'eau en l'empoignant – jet d'Agilité, dont le degré de difficulté dépend des circonstances – puis en réussissant un jet de Force facile.

Il est possible que les personnages commencent à se battre dans l'eau, aussi révisiez les règles concernant la noyade dans le *Livret de Maître de Jeu*, chapitre 14.4. Ceux des personnages qui boivent la tasse, soit par inadvertance, soit délibérément (beurk) vont vous obliger à consulter la Table des Nouritures Sauvages du *Livret de Maître de Jeu* (paragraphe 12.3.1).

Voilà à peu près tout ce qui concerne le jeu dans les égouts. Vous verrez bien ce qu'il advient. Contentez-vous d'improviser des solutions raisonnables. Par exemple, un PJ laisse tomber son com-unit dans la vase, et le joueur demande combien de temps il lui faudra pour le retrouver :

MJ : Vraiment longtemps.

PJ : Okay, j'essaie.

(Du temps passe.)

PJ : Bon, alors je l'ai trouvé.

MJ : (Lance les dés, lève les yeux pensivement vers le plafond, en fait, se demande ce qu'il y a à la télé plus tard dans la soirée.) Non, mais tu es complètement trempé, et délicatement parfumé à l'eau d'égout. T'en as pas marre ?

En ce qui concerne le jeu dans les égouts, le plus difficile est de créer une atmosphère suffisamment réaliste pour que les joueurs sentent vraiment le décor : L'insoutenable panteur, le bourdonnement des lumières fluorescentes, les échos dans les galeries ... tous les détails doivent conspirer pour susciter l'inconfort

et le dégoût chez vos personnages joueurs.

Rappelez-leur que l'ennemi peut être tapi à chaque tournant — ils entendent résonner des pas, venant de directions fantaisistes. Insistez sur le fait qu'ils ignorent tout de l'ennemi et des autres équipes de Clarificateurs. (Pour cela c'est facile, les 27 équipes ont été aiguillées par erreur vers la Subdivision de Recyclage des Déchets, et on ne les verra pas avant des heures).

Quand ils seront bien convaincus que leurs vies sont devenues absolument écoeurantes, commencez à leur mettre des bâtons dans les roues (pièges, bestioles, et Zhon-B).

1.4 Mise en scène du monde des égouts

L'orchestration du monde des égouts se divise en cinq mouvements majeurs: 1. En vadrouille dans les égouts, 2. Pièges et Bestioles, 3. La visite de Zhon-B, 4. Harponnés par les gamins, 5. Malmenés par Botarin. Voici quelques tuyaux pour organiser et présenter ces événements.

En vadrouille dans les égouts

Votre objectif est d'amener les joueurs à bien «sentir» le monde des égouts. Explicitez les problèmes que pose le décor lui-même. Par exemple: Déplacements sur les berges glissantes (jet d'Agilité)

Traversée à gué des égouts (bousculade pour descendre du quai dans la flotte, problèmes d'équilibre, contact répugnant avec les objets qui tapissent le fond, difficultés pour garder son matériel au sec, bousculade pour grimper sur l'autre rive — jets d'attributs variés et problèmes mineurs à résoudre).

Bruits bizarres.

Affaissements et effondrements de murs et de plafonds délabrés.

Carte ou pas carte

Une carte des égouts est fournie en page 4. Le paragraphe 0.1.3, «cartes», explique comment l'utiliser. Notre intention est que vous ne vous serviez de cette carte que pour semer la confusion dans l'imagination de vos joueurs; cependant, c'est un plan excellent, que vous pouvez utiliser pour cartographier les mouvements des PJs et combiner à l'avance la position des pièges et des rencontres.

Nous autres, célèbres concepteurs de jeux, préférons un style plus débridé. Nous glissons superficiellement sur les détails véridiques et les localisations pointilleuses, et nous arrêtons les rencontres selon notre inspiration du moment. Cela donne bien du plaisir. Mais il nous arrive aussi de nous retrouver en mauvaise posture. Si vous êtes par nature quelqu'un de plus soigneux, organisé, fin stratège, servez-vous de la carte pour planifier vos rencontres.

Pièges et bestioles

Ajoutez de vifs désagréments aux problèmes inhérents au décor. Sélectionnez quelques pièges et bestioles pour empoisonner la vie des PJs. Ainsi, quand ils tentent d'échapper au crocobot, ils doivent prendre garde à ne pas glisser dans l'eau et mouiller leur matériel. Notez la façon dont nous ajoutons graduellement de petites complications. Les embûches doivent amener progressivement leur frustration à son comble.

La visite de Zhon-B

C'est un interlude reposant qui permet ultérieurement de rétablir la tension. Zhon-B est potentiellement dangereux si les PJs l'attaquent, mais l'intérêt principal de ce personnage est d'amener une légère digression, une confrontation diplomatique mineure.

Harponnés par les gamins

Les PJs se trouvent maintenant en présence d'adversaires vraiment sérieux, équipés d'armes lourdes. Ces charmants bambins servent à appâter les PJs pour les amener dans le studio de Capitaine Botarin, cadre du conflit majeur.

Malmenés par Botarin

Ici vient la véritable apogée de l'action — plein de pistolets, un robot dérangé, et des boisseaux de balles



La vie du clarificateur est toujours fascinante et pleine de sel.

de ping-pong. L'absurdité caractérisant **PARANOIA**. Seulement cette fois, Teela débarque avec une solution diplomatique...

1.5 Des pièges? Dans un égout? Allons donc...

Non. Sans rire. Il y en a dans tous les coins. Certains seulement là pour donner aux PJs l'impression que quelqu'un cherche à leur faire la peau, mais d'autres bien réels.

Les rats: pas des rabots — des rats! Des rongeurs vivants et velus, de la taille d'un chat domestique, et aussi méchants que des contractuelles assermentées. Le genre de bestiole dont vous n'entendrez parler que dans les documentaires sur les Bas Fonds ou dans le tiers central d'une nouvelle de Stephen King. Mettez en six. Faites-les surgir de quelque galerie latérale, juste dans les jambes des PJs.

Un bruissement. Une bourrasque de boules de poils. Entrevus l'espace d'un éclair, des crocs luisants et des yeux rouges luminescents. Puis des attaques sauvages (colonne 7 de la Table des Dommages). Ils disparaissent aussi soudainement qu'ils sont arrivés, barbotant dans l'eau et nageant à contre-courant. Ça tiendra les PJs en alerte.

N'oubliez pas que la simple vue d'un authentique animal vivant suffit à justifier un jet de Santé Mentale — excepté pour les membres du Club Sierra, qui s'opposent peut-être à ce que leurs camarades Clarificateurs frappent ou carbonisent les chaudes bestioles velues. Glissez peut-être une note à un joueur dont le PJ appartient au Club Sierra, suggérant combien il serait mignon d'avoir un rat comme animal de compagnie.

La grille électrifiée:

Les tunnels des égouts ont des ramifications partout, et beaucoup sont obturées par de larges grillages de fer qui couvrent toute la largeur de la galerie. Dans certaines, de l'eau coule à travers la grille; d'autres sont à sec et désaffectées, vides. Décrivez deux ou trois de ces grilles normales avant de faire surgir celle-ci. Puis lisez tout haut le texte suivant:

La galerie est bloquée par une nouvelle et lourde grille métallique reliant un mur à l'autre et partant du plafond pour s'enfoncer sous la surface de l'eau. Cette grille a l'air plus propre et plus brillante que celles que vous avez vu précédemment. Vous

ne sauriez dire si la musique vient de derrière la grille ou non.

La grille est électrifiée avec — combien? — mettons dix? vingt mille volts? assez pour faire vaciller toutes les lumières du réseau d'égouts lorsqu'un PJ la touche. Le piège est en courant alternatif, et non continu, aussi le personnage est-il tout bonnement rejeté violemment, sonné, et il tombe probablement à l'eau.

Si les joueurs font un effort concerté pour passer outre la grille, laissez les ramper dessous (sous l'eau — double beurk), puis larguez une autre grille électrifiée derrière la première, prenant ainsi les personnages en sandwich. Le vieux Clarificateur qui leur tend ces embûches, Zhon-B-VLJ, se montre dès qu'ils sont à sa merci.

Le piège du Chemin de ronde:

Lisez ceci à haute voix:

Au dessus de vos têtes, vous voyez quatre grosses cordes de nylon qui pendent de quatre trous pratiqués dans le plafond. elles atteignent l'eau, formant un carré d'environ quatre mètres de côté. A cet endroit, le tunnel est vaste, trop vaste pour que vous puissiez atteindre les cordes depuis la berge. La musique est forte.

Si les PJs s'avancent sur le chemin de ronde jusqu'au niveau des cordes, lisez ceci:

Vous marchez le long du tunnel quand, tout à coup, le mur bascule et le chemin de ronde s'incline vers l'eau. Tout le monde lance un dé de pourcentage.

Tous ceux qui ont tiré plus de 10% se retrouvent dans l'eau. A la réflexion, pourquoi fixer un pourcentage? Si vous voulez qu'ils tombent à l'eau, ils tombent à l'eau. Cependant, le jé de dé dissimule la nature arbitraire de votre décision.

Les quatre cordes sont brutalement tirées vers le haut, et vous êtes pris dans un large filet tissé serré, suspendus en hauteur au-dessus de l'eau. Et maintenant?

Bon, en fait il n'y a qu'un mètre, mais ça a l'air haut. Laissez mijoter les PJs. Il se peut que l'un d'eux tente quelque chose d'intelligent ou de vicieux. Les lasers n'ont aucun effet sur les cordes — elles sont épaisses et mouillées. Les grenades et autres explosifs pourraient être plus efficaces, mais également plus stressants pour les nerfs de la victime. Si les PJs se contentent de pendouiller inconsolablement, Zhon-B surgit pour jubiler.

Le piège à eau:

Lisez ceci à voix haute:

Il y a une porte dans le mur derrière vous. Elle est haute, entourée de joints de caoutchouc hermétiques, et forme une sorte d'ellipse – on dirait une écrouille de sous-marins comme celles que vous avez vues sur divers programme vidéo d'aventure. Au milieu, une roue de verrouillage.

Pour ouvrir la porte, il faut tourner le volant tout en poussant. Derrière, on trouve un petit compartiment (à peine assez vaste pour que les PJs s'y tiennent), et sur le côté opposé, une autre porte, identique à la première qui s'ouvre vers l'intérieur (en poussant, pour les PJs).

C'est ça. Un sas. La deuxième porte ne s'ouvrira pas tant que la première ne sera pas fermée. La pièce est sombre.

Une fois la première porte fermée, la seconde s'ouvre aisément – et le sol se couvre instantanément d'une eau nauséabonde et saumâtre dont le niveau monte. La grande (10 mètres de diamètre) salle qui se trouve derrière, également remplie de cinq mètres d'eau, est éclairée par des ampoules phosphorescentes fixées sur le plafond arrondi, deux mètres au-dessus du niveau de l'eau. Au-dessus de ces lumières, un trou d'un mètre est pratiqué dans le plafond; les personnages qui atteignent la surface sans se noyer entendront le sinistre ricanement de Zhon-B émanant du trou (en même temps que la musique subversive que diffuse la sono):

Les personnages qui essaient de fermer le sas doivent effectuer un jet Force difficile. Ils auront probablement assez d'Endurance pour faire deux tentatives sur chaque porte avant de se noyer. Les portes sont insonorisées, mais s'ils cognent dessus frénétiquement, ils devraient être entendus par les personnages se trouvant de l'autre côté.

Les murs sont trop lisses pour qu'on puisse y grimper. Il y a un conduit d'évacuation à la base d'un des murs, mais il est bloqué par du grillage métallique. En pratique, il est probable que les personnages ne pourront qu'émettre de bizarres gargouillis jusqu'à que Zhon-B apparaisse pour les secourir.

Si un PJ s'arrange pour trouver un mode d'évasion plausible de la grande salle, gardez un oeil sur ce joueur, et fomentez un accident prématuré pour son PJ dans le feu du prochain combat. Personne n'aime les gars trop fûtes.

Les Crocobots:

Zhon-B sait que les civilisations de l'Histoire Enregistrée élevaient des monstres dans leurs égouts. Sa démenche l'a conduit à recréer ces léviathans avec les moyens du bord.

Tandis que les PJs s'enfoncent dans un tunnel en cul-de-sac – n'oubliez pas que toute galerie peut être, sans raison apparente, murée jusqu'au niveau de l'eau – ils entendent des cliquetis métalliques derrière eux. Ils peuvent s'enfuir, mais rapidement six crocobots – apparemment dérivés d'un vieux modèle de glissebots – grimpent sur les berges, bloquant le chemin du salut.

Les crocobots engagent immédiatement la lutte, (attaque: 75%, colonne 7 de la Table de Dommages) – ou, pour une approche plus progressive et dramatique, contentez-vous d'annoncer: «Ils chargent, faisant claquer leurs mâchoires bien huilées d'un air menaçant.» Acculez les Clarificateurs contre un mur, jusqu'à ce que Zhon-B vienne les secourir. (Au cas où les PJs ne coopéreraient pas, les crocos ont l'équivalent d'une armure de gardbot).

Le rythme convenant à Paranoïa

Lancez les traquenards dans les pattes des PJs coup sur coup, tac-tac-tac. Les PJs courent sur la berge, poursuivis par les rats – jusque dans le cul-de-sac dont les crocobots bloquent l'issue – mais ils découvrent dans le mur une porte donnant sur le piège à eau – etc... Donnez l'impression aux PJs que cet égout n'est qu'une longue course d'obstacles.

Juste quand les joueurs commenceront à demander

sérieusement: «Qu'est-ce que font tous ces pièges là-dedans? Qui les tend?»



1.6 Il les aura... Tôt ou tard: Zhon-B-VLJ-2

Zhon-B-VLJ-2 était un élément brillant dans les rangs des Clarificateurs, il y a vingt ans. Dernier survivant d'une demi-douzaine d'équipes différentes, il a constamment fait montre de cette débrouillardise inventive et de ce joyeux égocentrisme qu'une antique civilisation aurait appelé «poignarder impitoyablement ceux qui ont le dos tourné».

D'où la rapide ascension qui l'a mené à l'accréditation Bleue, quasiment à l'insu du service des Clarificateurs, dont le personnel est renouvelé fréquemment. D'où aussi sa chute finale. Il a gagné ses deux derniers niveaux d'accréditation en faisant chanter un prospère citoyen Violet – mais ce dernier connaissait un Grand Programmeur, lequel a assigné à Zhon-B une mission-impassée, telle qu'on n'en voit que dans les *Livrets d'Aventure de PARANOIA*:

«A L'ATTENTION DU CLARIFICATEUR ZHON-B-VLJ-2! Un groupe de Clarificateurs a viré au Communisme et s'est enfui dans les égouts en emportant une provision appréciable de nourriture. Trouvez-les et liquidez-les. Du fait du caractère délicat de cette mission, vous devez partir seul. Revenez si, et seulement si, vous réussissez. Adieu.»

Peut-être y avait-il vraiment un groupe de Clarificateurs renégats, mais s'ils furent jamais dans les égouts, ils s'étaient ravisés et avaient changé d'endroit avant que Zhon-B ne soit expédié à leurs trousseaux. En temps ordinaire, un complice de Zhon-B, reconnaissant pour ses cadeaux, aurait sans peine trouvé un groupe providentiel de spectateurs innocents pour les ratatiner à l'état de charbon de bois et les faire passer ensuite pour les renégats. Mais Zhon-B devint complètement givré dès sa première rencontre avec un authentique rat vivant, peu après sa descente aux égouts, et il perdit tout intérêt pour un retour au monde d'en-haut.

Au cours des vingt années qui ont suivi, Zhon-B a comme ... perdu les pédales. On pourrait dire qu'il s'est adoici; après être resté seul si longtemps, il n'est plus paranoïaque – et il est bien évident qu'il faut être dérangé pour ne pas être paranoïaque dans le Complexe Alpha. Plus étrange encore, il cherche à présent à remplir consciencieusement sa mission. Il fera tout pour attraper les Clarificateurs; peu importe le temps que ça prendra.

Tel est son état d'esprit. En termes de jeu, Zhon-B constitue pour les PJs un adversaire excentrique, et s'ils essaient de converser poliment avec lui, un artifice narratif pour la trame du jeu. Il peut conduire les personnages à la source des chansons subversives qui infestent la S.P.

1.6.1 Rencontre de Zhon-B

Selon toutes probabilités, les PJs sont dans la

mélasse jusqu'au cou lorsque Zhon-B décide de les secourir – des crocobots, du filet, ou de la pièce inondée. Quelque soit le piège dans lequel ils croupissent, Zhon-B peut les réduire à sa merci, et les en tirer. (Sauf s'il s'agit des rats. Zhon-B n'aime pas les rats; il les hait, il hait leur hideuse fourrure puante et leurs crocs vitreux, étincelants, meurtriers; il veut les massacrer, les exterminer, les carboniser, oui, les... hum, pardon.)

De toutes façons, quelque soit le piège où moisissent les PJs, ils entendent une voix étrange dire: «Jetez vos armes!» et s'aperçoivent une silhouette fantomatique qui les tient en joue avec un fusil laser et se trouve dans une position idéale pour se mettre à couvert si une fusillade éclate. Zhon-B attend jusqu'à ce que les PJs ne présentent plus de danger visible pour lui, puis... lisez à haute voix ce qui suit:

Vous êtes tirés de votre position fâcheuse par un grand type prodigieusement barbu et incroyablement sale, vêtu d'un uniforme de Clarificateur. Il reste en sécurité, hors de portée de tir, tout en vous menaçant de son fusil laser. Son uniforme est si sale qu'il semble être d'accréditation BRUNE et le canon de son fusil à l'air d'être gris. D'une certaine façon, il vous fait penser à un égout ambulant.

(MJ: L'ensemble de l'uniforme et le canon de fusil ont jadis été Bleus, mais la vie dans les égouts a écaillé la peinture du fusil et souillé les vêtements.)

Ce qui suit devra être débité avec une lueur démente dans le regard, et l'intensité manique d'un aliéné en plein délire:

«Aha!» crie-t-il. «Enfin pris, sales traîtres Commies! Vingt ans dans ce cloaque, dans la puanteur et l'ordure, la crasse, la vase, et la boue infestée de rats – deux décades d'une misérable et lugubre solitude humaine, à tendre des pièges et à comploter votre capture, vous pensiez peut-être que vous étiez trop malins pour moi. Oho, vous ne réalisiez jamais que j'étais sur vos traces à chaque instant! Quand je pense aux années, aux horribles – huhummmmmmm – excusez moi. Qu'est-ce que je disais? Je crois que j'ai perdu le fil –»

(MJ: Attendez que quelqu'un ouvre le bec pour le lui clouer et continuer le délire.)

«Ah oui! Des Clarificateurs Commies en mauvaise posture! Aha! Je vous ai eus pour finir! Je savais bien que je vous aurais tôt ou tard! TOUS! Même les rats!»

Vous pouvez rester à babiller à propos des rats aussi longtemps que vous voulez. Il se peut qu'un joueur tente de glisser un mot. Si c'est le cas, laissez le personnage engager un dialogue constructif avec Zhon-B. Pour autant qu'un dialogue puisse être constructif quand une des parties mériterait un chapitre entier dans *«La Nature de La Schizophrénie»*. Mais si quelqu'un essaye de l'attaquer, Zhon-B fera donner l'artillerie avec 50% de chances de faire mouche.

Les efforts des PJs pour convaincre Zhon-B qu'ils ne sont pas son gibier peuvent se révéler divertissants. Jouez Zhon-B comme s'il planait complètement après avoir vu trop de sketches des Monty Python – longues diatribes erratiques, regards soudains fixes et vides, bizarres distorsions du raisonnement.

De fait, Zhon-B est très facile à persuader. Le moindre argument quelque peu inventif fera l'affaire, ou (si personne ne se sent créatif), un jet réussi de Duperie/Baratin avec un bonus de +10%.

Une fois persuadé que les PJs ne sont pas le bon gibier, Zhon-B va s'en désintéresser, et partir à la recherche des vrais traîtres. Il a la politesse de poser quelques questions concernant les recherches des PJs, mais il fait vertueusement observer qu'il est lui-même en mission, et ne peut intervenir sans ordres.

Si les PJs deviennent irrascibles, Zhon-B en carbonisera un ou deux en guise d'avertissement. Puis il s'éloignera. Si des PJs opiniâtres tentent de le suivre, il flippera complètement, et une fois à court de munitions, il tentera de leur arracher les yeux.

Si les PJs ne parviennent pas à persuader Zhon-B, il les conduira jusqu'à un tunnel d'accès sous la menace de son arme, les amènera au quartier général des Clarificateurs, et les livrera. Les PJs prendront une amende de vingt ou trente crédits pour avoir bâclé leur mission, et seront sur-le-champ renvoyés dans les égouts.

Il se peut qu'ils ne revoient jamais Zhon-B, qui sera promu à l'accréditation Indigo et envoyé à l'Extérieur à la recherche d'une merveilleuse statue de faucon incrustée de pierreries. Peut-être encore les PJs seront-ils affectés à son équipe pour l'aider dans sa mission. Une autre aventure – *Le Faucon Malt-A-AIS...*

1.6.2 Si les PJ évitent les pièges: solution de dépannage

Si les PJs ne semblent pas le moins du monde incommodés par les pièges que vous leur tendez – s'ils y échappent ou s'en évadent avec une facilité exaspérante – lisez ceci à voix haute:

Devant vous, au milieu du tunnel, patauge un sinistre Clarificateur disparaissant derrière sa barbe. Il a un fusil qu'il tient au repos. Vous ne pouvez déterminer la couleur originelle de son uniforme ou du canon de son fusil – tel qu'il est, vous pourriez lui attribuer une accréditation Brune. Il vous fait signe et crie: «Loué soit L'Ordinateur! Je vous ai trouvés! les autres membres de mon équipe ont acculé les traîtres qu'on nous avait envoyés capturer – mais nous avons besoin de renfort! Venez vite nous aider!»

Zhon-B essaiera de faire tomber les PJs dans un de ses pièges. S'ils commencent à se méfier de lui, il tournera les talons et prendra ses jambes à son cou, tirant un excellent parti des abris disponibles, espérant qu'ils le suivront et se jetteront dans ses griffes. Vu l'apparence de Zhon-B, même la vérité toute nue aurait probablement l'air suspecte dans sa bouche.

«Mon accréditation? Mais regardez-moi! (Rapide regard sur lui-même.) Bleue! C'est évident, non? Mais oui, c'est bien sûr, Bleue, c'est ça... Je vous assure!»

1.6.3 Comment Zhon-B contrôle ses pièges

Ce ne sera probablement pas important, mais simplement au cas où un petit fût de joueur deviendrait pointilleux sur les détails, voici comment Zhon-B sort les PJs de chacun des pièges – tout en évitant d'y tomber lui-même.

Les grilles électriques: Zhon-B les lève et les abaisse au moyen d'un mécanisme à levier dissimulé plus loin dans le tunnel, ou en utilisant un système de télécommande dans sa poche.

Le piège du chemin de ronde: Zhon-B sait où faire porter son poids pour éviter de déclencher le mécanisme, et il se tient prêt à sauter pour se mettre hors de danger (jet d'Agilité facile) si quelqu'un d'autre le fait pendant qu'il est à proximité.

Le piège à eau: Le trou dans le plafond de la grande salle mène à l'un des nombreux terriers où Zhon-B planque son maigre ravitaillement en nourriture et en outils volés. C'est à partir de là qu'il peut à volonté vider ou inonder la grande pièce.

S'il conduit lui-même les PJs dans le piège, il nagera jusqu'à la surface (en utilisant la compétence interdite de Natation), où pend une corde qui permet d'accéder au trou. Cette corde est attachée à un palan automatique; on tire et ça monte.

Lorsqu'il libérera les PJs, il videra la salle, leur fera déposer leurs armes à l'écart, et descendra lui-même dans la pièce, accroché à la corde d'une main et tenant dans l'autre le fusil laser, prêt à tirer.

Les Crocobots: La télécommande est dans sa poche. Ces robots ne l'attaqueront jamais. Peut-être Zhon-B leur a-t-il donné de petits noms: Albert, Frédo, Athana-se.

1.7 Les Gosses d'aujourd'hui ne respectent rien

Rappelez sans cesse à vos joueurs que les haut-parleurs de la SP des égouts diffusent un hit-parade virtuel d'harmonies subversives. (On trouve des haut-parleurs de la SP jusqu'au sommet du dôme du Complexe Alpha, et même au cœur des réacteurs de fission. L'Ordinateur est partout. Pas étonnant qu'il y ait des haut-parleurs dans les égouts.)

On peut entendre parmi ces chants: «*Je suis fou de mutie*», «*Génocide au Clair de Lune*», «*Du Kelp*» et «*C'est Fini pour Toi, Petit Bleu*» – de fait, n'importe quel chant datant de l'Histoire Enregistrée est potentiellement séditieux par définition (Voir le Recueil de Chants du Complexe Alpha en page 26 pour plus d'inspiration).

Après que les PJs en aient fini avec Zhon-B, ou que Zhon-B en ait fini avec eux, lisez le paragraphe suivant à voix haute:

Vous commencez à remarquer une débânde de petites formes dans les profondeurs des galeries, aux limites de votre zone de visibilité. Elles ressemblent à des silhouettes humaines, mais semblent trop petites, difformes et voûtées, pour être des hommes.

En vérité, ce sont simplement les gamins courbés sous le poids de leur artillerie exotique et massive, mais allez-y, suggérez des gnomes et des gobelins. Tout le monde attend avec impatience cette première rencontre avec un orque dans *PARANOIA*; ce n'est pas pour aujourd'hui, mais sûrement qu'un jour... Venues de tous les côtés, les formes font des apparitions de plus en plus fréquentes, et s'approchent de plus en plus. Les personnages devraient commencer à se sentir encerclés. Se lancer à la poursuite des ombres est inutile; elles distancieraient bien vite les PJs dans le dédale des galeries tortueuses.

Mais bientôt les poursuivants deviennent les poursuivis. Lisez tout haut:

Tandis que vous marchez, vous entendez des pas derrière vous. Vous vous arrêtez – ils continuent un moment, puis s'arrêtent aussi. Vous repartez, et après un temps, ils repartent également.

Si les PJs reviennent en arrière pour essayer d'aller déboucher ces «ombres», attendez qu'ils aient tous tourné les talons – puis frappez-les d'une décharge de

Laissez venir à moi les petits enfants.

laser tiré quelque part derrière eux – de la direction vers laquelle ils marchaient à l'origine! L'explosion devrait roussir le béton au-dessus de leurs crânes (pour l'instant, vous vous contentez de les intimider.)

Répétez ce genre de scène en resserrant l'étau de plus en plus. En jouant sur la nature mystérieuse de l'ennemi et la frustrante incapacité des PJs à se saisir de ceux qui les tourmentent, vous pouvez faire monter la tension jusqu'à un degré tel...

... que l'éventuelle découverte que ces adversaires sont une poignée de Dingues de L'Ordinateur de dix ans laissera les joueurs légèrement perplexes. Prêts au meurtre. Et s'attendant à un mauvais coup.

1.7.1 Des gosses? Dans un égout? Allons donc

Non. Blague à part. Il y en a dans tous les coins.

La jeunesse du Complexe Alpha ressemble à la vie qu'on y mène – méchante, brutale, et courte. L'Ordinateur élève les enfants depuis l'éprouvette et la petite enfance jusqu'à la fin de l'adolescence, les formant au dévouement total et à l'obéissance mécanique – mais bon, les gosses seront toujours des gosses, non?

N'avez-vous jamais eu envie de mettre de la craie dans le café de votre prof, ou de vous insinuer de nuit dans la tente de votre chef scout pour l'enfermer dans son sac de couchage?

Le même principe est à l'oeuvre ici. Ces gamins entreprenants ont trouvé moyen de pirater la SP – et quand on sait le faire, on doit le faire. C'est le principe de base de toute éducation.

Mais certains des bambins se sont lassés de chanter des chansons dans le studio au-dessus, et ils sont maintenant plusieurs à rôder partout dans les égouts. Ils sont engagés dans une partie de Jeu de Rôle «pour de vrai»; ils ont été pervertis par un Jeu de Rôle interdit, datant de l'Histoire Enregistrée. Et tous ceux qui ne se sont pas suicidés, ou n'ont pas vendu leur âme au Diable, se sont embarqués dans cette «Murder Party». Quand les Clarificateurs sont tombés au beau milieu – «Ouahou! Des envahisseurs! Attrapons-les!»

Les joueurs ne sauront probablement jamais rien de tout ceci. Toutes les informations dont ils pourront disposer viendront de ce que vous allez leur lire à haute voix:

Une explosion d'énergie frappe le mur au-dessus de vos têtes, et vous entendez un rire sardonique et strident, semblable à celui d'un enfant malfaisant. «Hahaha! J'veus ai eu!» Et le terrifiant ennemi – un gosse vêtu d'une combinaison Infrarouge – s'enfuit devant vous. Il porte un fusil et a environ dix ans.



Instinctivement vous le mettez en joue avec votre arme – réaction normale et adéquate pour un Clarificateur – mais vous vous rappelez brusquement les enseignements de L'Ordinateur concernant la Jeunesse:

«La Jeunesse du Complexe Alpha incarne le plus bel espoir d'un futur libre de toute influence subversive Communiste. Chacun des enfants du Complexe est l'ami estimé de L'Ordinateur.»

«Nous devons tous contribuer à l'éducation de ces jeunes mentalités vulnérables, et les protéger du mal. Seuls des Commies lèveraient la main sur ces jeunes gens.»

Vous avez le gosse sous votre nez. Vous pouvez encore l'avoir si vous faites feu maintenant. Que faites-vous?

Si l'un des PJs fait feu et atteint le gamin, effectuez derrière votre écran un jet de Dommages, prenez un air consterné, et annoncez que le gosse s'effondre comme un substitut de sac de patates – raide mort.

S'ils hésitent tous, ou ratent leur coup, le gosse s'enfuit – mais il est suffisamment près pour qu'on puisse le suivre. A partir de ce moment, les formes que les PJs aperçoivent autour d'eux sont identifiées comme étant des enfants – et il y en a des dizaines. (Vous n'êtes pas obligé de dire aux joueurs combien au juste, aussi ne vous en préoccupez pas). Maintenant, les gamins peuvent servir, soit de cibles, soit de fil conducteur vers le studio et le chapitre suivant de l'aventure.

S'ils poursuivent n'importe lequel des enfants, les PJs arrivent devant un tunnel incliné portant sur un mur la marque: SECTEUR NBD, avec une flèche pointée vers le haut. C'est à l'entrée du tunnel que le volume des chants subversifs atteint son maximum.

Peu importe combien de gosses sont massacrés par les PJs, il en reste toujours au moins un pour courir, tituber, ou se traîner le long de ce tunnel. Celui-ci les amène au studio abandonné du défunt show pour enfants «Capitaine Botarin», où les Dingues en herbe ont installé leur machiavélique branchement clandestin sur la SP.

Si jusqu'à présent les PJs pensaient que ça allait mal...

1.8 Vous avez dit «Piège mortel»?

Quand les Clarificateurs voient le bout du tunnel, lisez ceci à voix haute:

La programmation de «Capitaine Botarin» fut interrompue il y a quatre saisons en raison du taux d'accidents mortels inhabituellement haut de l'émission – tout au moins pour un spectacle d'enfants. Depuis lors, Capitaine Botarin, son ami Monsieur Citoyen, l'humoriste Isabelle Infrarouge, l'héroïque Capitaine Vautour, et bien sûr l'adorable Bacabouffe, se sont tous effacés de la mémoire collective du Complexe.

Maintenant, le souvenir de ces heureuses séquences ressurgit du passé, tandis que vous vous tenez en haut du tunnel d'accès, face à une porte marquée: «Capitaine Botarin. Studio B-17.» Sous ce panneau, une mention à la main indique: FERME JUSQU'A NOUVEL ORDRE.

La porte vient de se refermer, et les gosses que vous poursuiviez sont partis. Le tunnel n'a pas d'autre issue. La musique résonne dans toute la galerie, mais vous pouvez dire qu'elle émane à coup sûr de derrière la porte.

Et maintenant?

La porte n'est pas verrouillée (elle ouvre vers l'intérieur), mais les gamins l'ont bloquée du dedans avec un échafaudage de boîtes en plastique qu'ils ont placées là après que le dernier d'entre eux soit entré dans le studio. Chacune de ces six boîtes contient vingt

douzaines de balles de ping-pong; si l'on force la porte, les boîtes se briseront et laisseront échapper plus de 1.400 sphères blanches. Elles ne feront tomber ni les PJs ni les gosses, car elles s'écrasent facilement sous tous les pieds.

Le studio est représenté dans le schéma ci-dessous. La grande pièce correspond au studio proprement dit, où les adorables lubies et les sévères actions disciplinaires de Capitaine Botarin étaient – heu – exécutées. Une porte battante mène à la zone d'enregistrement, qui a vue sur le studio à travers un épais panneau de plexiglas qui couvre la quasi-totalité de la cloison.

Il n'y a pas grand-chose dans le studio, excepté deux vieilles caméras bonnes pour la casse, une bande de perfides garnements équipés d'un armement de pointe, et 37.500 balles de ping-pong emballées dans de fragiles boîtes de plastique. Vous n'imaginerez pas avec quelle facilité ces boîtes se brisent, s'ouvrent, et vomissent leur contenu. Il vous suffit de les renverser, de les canarder, de souffler dessus, ou de les regarder un peu durement, et crac! Elles s'ouvrent comme des grenades trop mûres. Peut-être toutes ensemble. Et alors qu'il est relativement possible de se débrouiller avec 1.400 balles de ping-pong, des milliers et des milliers vont obliger même les personnages les plus adroits à réussir à chaque round un jet d'Agilité difficile pour garder leur équilibre et se déplacer.

1.8.1 Et maintenant, on s'amuse!

Lisez ceci aux joueurs:

Vous entrez dans le studio; en poussant la porte, vous renversez un empilement de boîtes en plastique, celles-ci tombent, craquent et s'ouvrent en répandant des centaines et des centaines de balles de ping-pong qui roulent sur le sol et rebondissent partout.

Mais cela ne semble pas affecter le groupe d'une dizaine de jeunes garçons qui bondissent partout dans le studio, brandissant leurs lasers à canon Indigo, leurs fusicones, leurs pistolets à effet Gauss, et leurs entortilleurs.

Le studio mesure environ quinze mètres carrés, c'est une grande pièce quasiment vide, avec un sol de béton nu, et des murs en briques insonorisantes. Beaucoup de fixations de lampes poussiéreuses pendent du plafond. Une paire de vieilles caméras est abandonnée dans les coins.

A l'exception de plusieurs grandes piles de boîtes de plastique semblables à celles que vous venez de renverser, et des gamins qui courent autour en jouant aux Vautours et aux Communistes, le studio est vide.

La majeure partie du mur du fond est occupée par une longue ouverture fermée d'un panneau de plexiglas et par une large porte insonorisée. De l'autre côté, se trouve un studio d'enregistrement vidéo, dans lequel vous pouvez entrevoir une poignée de marmots, penchés sur quelque appareil. Il semblerait qu'ils soient en train de chanter quelque chose, et la musique subversive est très forte là-dedans.

Laissez aux joueurs le temps de s'orienter; après quoi les enfants courront derrière les boîtes et ouvriront immédiatement le feu. Les boîtes basculent, les balles de ping-pong se répandent. Les gamins trébuchent. Si les PJs risquent un mouvement, ils tomberont probablement aussi. Que le MJ s'amuse à estimer la vitesse d'un personnage en train de ramper sur 37.500 balles de ping-pong.

Si les PJs tentent de battre en retraite vers la porte d'entrée, lisez ceci:

Tandis que vous tentez lâchement de fuir le studio, vous entendez un bruit de pas venant de derrière un coude, plus bas dans le tunnel d'accès. Soudain un minuscule bras sort du coude, et un pistolet laser fait feu – il a un canon Indigo.

Faites un jet de dé derrière l'écran, étudiez la table, puis annoncez:

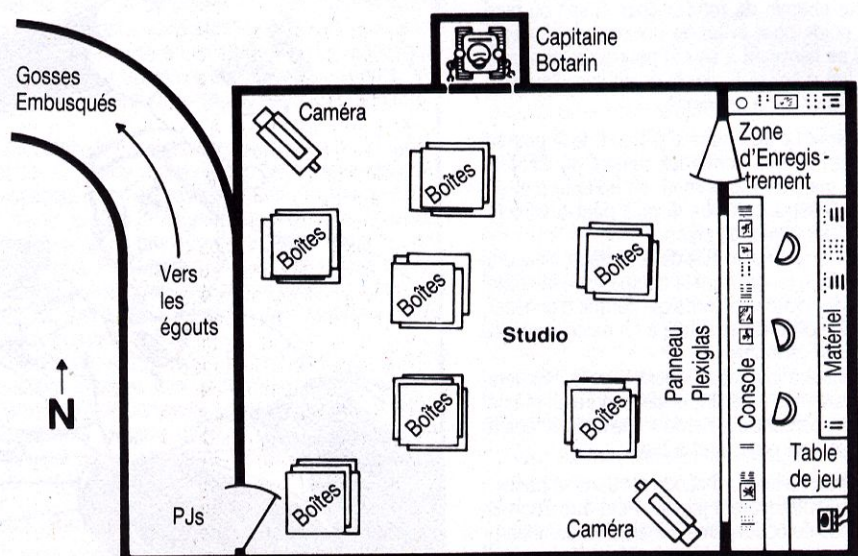
Le rayon vous manque de peu. Mais il y a à présent une autre arme – et une autre – et encore une.

D'un autre côté, vous ne pouvez pas fermer la porte du studio, car elle est bloquée par les balles de ping-pong, et les gamins qui sont à l'intérieur vous tiennent en joue. Il n'y a pas d'autre issue dans le tunnel.

Et maintenant?

Saviez-vous que les balles de ping-pong sont inflammables? Hautement inflammables – tout rayon laser qui les touche (autrement dit tout tir de laser) les enflamme comme une torche de magnésium. Ceci, naturellement, remplit la pièce de fumée (si les personnages veulent tenter quelque chose d'audacieux, ils tiennent là une bonne protection). Puis, après un round ou deux, le système pyroextincteur se met brusquement en marche, vaporisant l'ensemble du studio d'une mousse chimique rose et glissante, provenant de jets dans le plafond. Ceux qui étaient encore sur leurs pieds vont au tapis maintenant.

CAPITAINE BOTARIN. STUDIO B-17



Fumée, mousse, tir de laser – peut-on rêver meilleures conditions pour l'activation accidentelle de celui qui dort depuis si longtemps, Capitaine Botarin en personne? L'aimable silhouette surgit de vos nostalgiques souvenirs d'enfance se glisse hors d'une niche pratiquée dans le mur: la large silhouette massive, ressemblant tellement à un guerbot si l'on fait abstraction de l'ample veston et de la moustache peinte; les poches distendues du veston, et – comme vous vous en souvenez si bien – l'aiguillon électrique incorporé au poignet. D'un haut parler près de ses chenillettes jaillit l'exubérant indicatif musical de Capitaine Botarin et cette célèbre voix vibrante de baryton à l'accent germanique.

(MJ: Il parle comme le Dr Grossgrabenstein dans les aventures de Blake et Mortimer.) Lisez ceci:

«Ho-ho, les petits enfants, le Capitaine jerje les draïdres! En afez-vous fu auchourt'hui?» Dans un effort gémissant et grinçant, il lève un de ses bras rouillés. La manche de veston tombe, révélant un canon de laser.

Si un PJ accuse les gosses d'être des traîtres, le Capitaine en met un en joue avec son laser: «Alaurs, cheune zitoyen, afez-fous été chentil?» Si les PJs présentent des accusations convaincantes sur la mauvaise conduite des gosses (possession d'armement clandestin, détournement de la SP, destruction de précieuses balles de ping-pong), le bon vieux robot tire de sa poche un étrange objet massif – on dirait un genre de ballon en caoutchouc, mais il explose dès le premier rebond, ce qui montre qu'il s'agit en fait d'une grenade à mini-percussion (voir colonne 7 de la table des Dommages).

Mais les gamins peuvent aussi employer cette tactique avec succès – ils se mettent à crier que les Clarificateurs sont des traîtres alors même que ceux-ci les désignent du doigt. Amusez-vous à faire pivoter le Capitaine tantôt dans un sens, tantôt dans l'autre – le canon de son laser menaçant d'abord les fauteurs de troubles, puis les Clarificateurs.

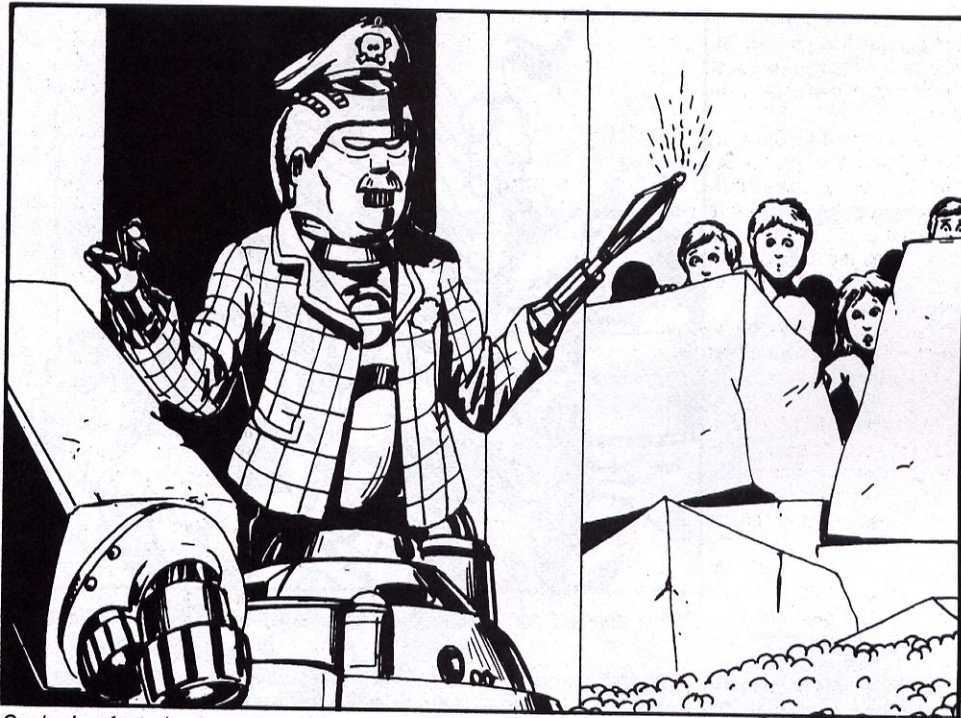
Les bonnes actions du Capitaine sont fonction du comportement des PJs: le robot peut devenir catatonique; il se peut qu'il mate les gosses; ou les PJs, ou les deux parties – étourdissant avec son aiguillon, foudroyant de son laser, ou bombardant de ses grenades. En tout cas, il y a ici plein de matériel: de la mousse, des balles de ping-pong, le Capitaine et les gosses.

MJ: Votre but est de faire le maximum pour en arriver à une situation absolument insoluble où personne ne peut avoir le dessus. Insistez sur le fait que tuer les gamins est une trahison, mais soulignez aussi que ne pas les tuer conduit à une mort certaine. Jouez de la nature répugnante de l'infanticide («Etes-vous vraiment sûrs de vouloir désintégrer cet adorable petit galopin aux boucles d'or et aux joues vermillon?») Faites impartialement observer aux joueurs que les Clarificateurs semblent à moins d'un round d'une fusillade meurtrière.

Les PJs devraient-ils essayer de calmer les gosses et de régler les problèmes par une franche discussion comme des êtres humains rationnels et mesurés? Rire de bon cœur et laisser les gosses faire quelques cartons au fusil, pour se défouler? Admirable impulsion humaniste certes, mais ils ne s'en tireront pas à si bon compte.

Laissez-les entreprendre une action énergique mais non-violente (un hardi saut de l'ange par-dessus les balles de ping-pong pour aller rouler à travers la porte du studio vidéo devrait être couronné de succès), mais s'ils essayent de résoudre la crise par des moyens agressifs, faites semblant de vous montrer coopératif, tout en les persécutant implacablement.

«Etes-vous sûrs de vouloir détruire la fine fleur de la jeunesse du Complexe Alpha? Il se pourrait que L'Ordinateur n'approuve pas.» ou: «Bon sang, je souhaite seulement qu'on ne s'aperçoive pas qu'ils sont les protégés pleins d'avenir de quelque Grand Programmeur.» Retournez le couteau dans la plaie. Ici, la frustration atteint sa pleine dimension esthétique.



Quelqu'un feut chouer au tennis?

AVERTISSEMENT AU MJ: Ne soyez pas surpris si les joueurs haussent les épaules, ricanent, et décident que leurs personnages ouvrent le feu sur les marmots. Beaucoup d'amateurs de Jeux de Rôle réagissent aux dilemmes frustrants par une action héroïque, voire suicidaire. Les joueurs de **PARANOIA** sont tout particulièrement susceptibles de hausser les épaules lorsque leurs personnages sont confrontés à une situation sans issue. Leurs personnages sont tout à fait capables de faire une sortie avec classe, massacrant des petits morpions Commies tout en se faisant balayer par leur tir meurtrier.

D'accord. Accordez-leur leur moment de gloire. Tuez-les. Puis activez leurs clones et renvoyez-les dans les égouts. Au bout de la seconde fois (ou de la troisième, ou de la quatrième, ou...), le gambit suicidaire du bain de sang perd de son charme, et les PJs seront dans de meilleures dispositions pour savourer des approches alternatives.

Au moment même où la frustration atteint son paroxysme, devinez qui arrive pour leur sauver la mise?

1.8.2 Apparition d'une invitée très spéciale

Lisez ceci à haute voix:

Il semblerait que pour les braves Clarificateurs le choix se résume à trahir ou mourir, quand tout-à-coup, d'un panneau secret dans le mur sud, sort Teela O'Malley!

Dans sa combinaison orange d'une coupe impeccable, elle fait une apparition éblouissante. Elle saisit la situation d'un coup d'oeil, lève impérieusement la main, et aboie: «Les gosses, posez ces armes immédiatement!»

Tous les gamins la regardent, se consultent du regard, puis déposent leurs fusils. Teela leur dit sèchement: «Vous avez été très vilains. Allez au coin jusqu'à ce que des agents de la Sécurité Interne arrivent.» Ils se tournent tous, soumis, et restent dans le coin indiqué.

Teela a la situation bien en main. «Capitaine Botarin», dit-elle de cette si belle voix, «vous serez gentil d'aider ces nobles Clarificateurs.»

Du fond de ses haut-parleurs crépitants et surmenés, le Capitaine glousse: «Pien sûr, Matmoizelle Teela», et il vous remet sur vos pieds. Il fouille ses fonds de poches et donne à chacun de vous une boule d'algues au sucre artificiel.

(MJ: La sucrerie est un peu périmée, mais par ailleurs sans danger. Bien sûr, elle a exactement le même aspect que les grenades à mini-percussion. C'est simplement une coïncidence.)

Lisez à haute voix:

Teela vous fait signe et s'avance dans le studio d'enregistrement. L'étroite pièce est pleine de matériel technique, d'appareils de play-back et de montage – et, cachée dans un coin, une fragile table de jeu entourée d'une poignée de gosses. Devant la Grande Teela, ils ont tous l'air penauds. Vous remarquez que la musique subversive s'est tue.

Sur un mur au-dessus de la table, il y a un grand panneau ouvert avec beaucoup de câbles. Deux longs câbles relient les bornes électriques du panneau à la table, où ils sont connectés à une petite boîte de la taille d'un transistor. Teela saisit la boîte, arrache les câbles du mur, et la tend au leader de l'équipe.

«Je crois que voici la cause de nos récents problèmes», dit-elle. «Je sais que je peux compter sur vous pour en disposer comme il convient. Je n'ai eu vent que récemment des méfaits de ces enfants par leurs amis, à qui j'ai rendu visite lors d'une apparition en public. Sans quoi, je vous aurais aidés plus tôt.»

Elle vous décoche un sourire enchanteur. Puis elle marche d'un pas décidé de la salle d'enregistrement au panneau secret. Elle s'arrête, se retourne au moment d'y pénétrer, et dit d'un ton dramatique, «Souvenez-vous du service que je vous ai rendu aujourd'hui» – et la voilà partie...

Procédez à un jet d'Adaptabilité difficile pour chaque PJ (ou bien lancez les dés et faites semblant d'étudier les résultats) afin de déterminer qui sera affecté par le pouvoir de Fascination de Teela. Enregistrez les résultats, puis glissez la note suivante aux joueurs dont le personnage a été affecté:

En votre for intérieur, vous ne cessez de penser: «Ah la la, cette Teela! Elle est sûrement épatante. Mon vieux, j'espère qu'elle est vraiment heureuse. J'aimerais pouvoir faire quelque chose pour qu'elle me parle encore. (Soupir.) Comme j'aimerais être affecté à son équipe!»



Dormir pendant son exécution est une trahison passible d'exécution sommaire.

Le panneau secret ne peut être ouvert sans un permis de construire. Si des PJs forcent le panneau au moyen d'outils ou d'explosifs, ils recevront un point de trahison pour avoir modifié sans autorisation les structures du Complexe Alpha; le seul résultat de l'opération est qu'ils se retrouvent en train de scruter un labyrinthe de tunnels d'égouts. Aucun signe de Teela. Suggérez de façon générale que toute poursuite s'avérerait vaine.

MJ: Mince alors. Aucune trace de Teela. Elle doit être partie. P, A, R, T, I, E, partie. Je pense qu'elle ne voulait plus parler avec vous. Hin, hin. Mais si quelqu'un veut se lancer à ses trousses dans les égouts, ce n'est pas moi qui l'arrêterai. Ça risque pas. Ça pourrait être trop rigolo! (Regardez le plafond en roulant des yeux avec affectation. Prenez un petit air innocent.)

1.8.3 A propos? Ou diable ces enfants ont-ils eu toutes ces armes?

On s'en fout.

la grille et montent dans un grand ascenseur crasseux. Si les PJs se dépêchent, ils pourront s'y glisser.

Il y a une accélération soudaine et terrible. Cinq G peut-être. Puis l'ascenseur s'arrête brusquement. «Gnoc!» Les têtes viennent cogner le plafond. Les marmots gémissent. Peut-être une arme part-elle. Puis les portes s'ouvrent et les agents de la Sécurité Interne poussent leurs geignants prisonniers le long du couloir, et franchissent avec eux une porte bleue. Les PJs sont fermement dissuadés de poursuivre au-delà de cette porte; cependant, un agent de la Sécurité Interne leur indique à regret la direction du Quartier Général des Clarificateurs.

Il se peut bien sûr que des Clarificateurs franc-tireurs veuillent accaparer toute la gloire et livrer les gosses eux-mêmes. Il est impensable de discuter avec les agents Bleus; les PJs devraient alors trouver tout seuls la sortie des égouts.

Une méthode consisterait à errer dans les galeries à la recherche d'une issue vers le haut. Laissez-les vadrouiller ça et là sur des trottoirs englués de vase pendant quelques minutes, puis au détour d'un boyau faites-les tomber nez-à-nez avec les quinze agents de la Sécurité Interne. Les agents mettent poliment mais fermement les gosses sous arrestation, et la séquence se poursuit comme précédemment.

Autre méthode: l'équipe revient sur ses pas jusqu'à l'entrée du bureau de Cleto-B. Ici vous avez deux possibilités:

A. Chemin faisant, les PJs tombent sur les agents Bleus. La séquence se poursuit comme précédemment.

B. Laissez les PJs retrouver l'accès à la porte de Cleto-B avant que les agents de la Sécurité Interne ne les trouvent. La porte d'accès est verrouillée. Ouvrir une porte verrouillée sans permis de construire constitue une trahison. A l'intérieur, les lumières sont éteintes. Il n'y a personne. Quand à l'ascenseur, il ne s'ouvrira pas. Ouvrir un ascenseur sans permis de construire constitue une trahison, et cela abîme l'ascenseur. Les PJs doivent retourner dans les égouts. A présent, les agents les trouvent. La séquence se poursuit comme précédemment.

(Une autre alternative peut vous être apparue: laissez les Clarificateurs errer dans les égouts avec leurs prisonniers, jusqu'à ce qu'ils meurent de faim ou qu'ils apprennent à survivre en mangeant les rats. Idée séduisante. Parfaitement appropriée à **PARANOIA**. Mais, du point de vue dramatique, l' inanition se développe un peu trop lentement, et Le Monde des Egouts n'est en principe qu'un épisode de la campagne... A moins que ... Hummm...)

Le quartier général des Clarificateurs

Quand ils arrivent au QG, il se peut que les PJs ne trouvent ni Cleto-B, ni ses acolytes jaunes, ni personne à qui faire leur rapport. Glissez une insinuation: le Complexe est maintenant en plein cycle nocturne, les lumières en veilleuses, les couloirs déserts; et envoyez quelques gardes dire aux personnages d'aller dormir un peu. Et n'oubliez pas de souligner combien les PJs ont triste mine et sentent mauvais – après tout, ils sortent juste d'un égout.

Si les PJs vont faire leur rapport à L'Ordinateur, laissez-les raconter tout et n'importe quoi à discrétion. Prêtez une attention particulière à toute mention qu'ils pourraient faire de leur rencontre avec Teela O'Malley, mais gardez-vous de dire qu'ils sont associés à Teela relève potentiellement de la trahison.

Décenez plus généreusement que d'ordinaire les louanges et les points de confiance. Si, comme de coutume, des PJs trahissent leurs coéquipiers, procédez de la façon habituelle: rassemblez soigneusement des preuves, des insinuations, des chefs d'accusation, construisez les charges avec une lenteur méthodique, puis verdict final, fusillade, pas de survivant – bref la routine.

D'une façon ou d'une autre, les personnages, ou leurs clones, devraient par la suite être expédiés au lit. Faites remarquer qu'ils sont très fatigués. Il est tard. Ils pourraient certainement prendre quelque sommeil. Insistez lourdement.

Laissez aux joueurs suffisamment de temps pour s'abandonner au sentiment reposant qu'une partie de l'aventure est finie, et que le moment est venu pour une pause rafraîchissements. Dès qu'ils sont visiblement détendus, sautez sans transition sur votre meilleur numéro d'imitation de Commentateur Sportif Surexcité, et lisez d'une voix haletante le paragraphe suivant:

Et voici que les robots déboulent et vous secouent sans ménagement! Adieu lits douillets! Vous allez au tapis! Les robots tirent dans les murs en guise de sommation pour s'assurer de votre entière coopération!

Top chrono! Il ne vous reste que quelques secondes pour sauter dans vos uniformes et empoigner vos armes, poussés par les gardbots vous piquent un sprint hors de vos quartiers. C'est le marathon le long de sombres couloirs, et on vous arrête devant un ascenseur familial; vos entraîneurs s'écartent devant un gardbot colossal, et les portes de l'ascenseur s'ouvrent. On vous ordonne de monter, vous avez un sentiment de déjà-vu...

Et maintenant, vous pouvez laisser les joueurs aller à la salle de bains.

1.9 Debriefing... Debriefing... C'est vite dit...

Mission accomplie. La source de musique subversive a été localisée et neutralisée. Maintenant, les ondes sont libérées de ces infâmes chansonnettes.

Soutenez votre police de sécurité locale

Reste le problème mineur de trouver un moyen de sortir des égouts, pour se présenter au rapport et livrer les traîtres afin qu'ils soient jugés. Teela a dit que la Sécurité Interne serait là sous peu, cependant, Tout ce que les PJs ont à faire est de s'asseoir et attendre. Quinze agents Bleus de la Sécurité Interne arrivent en quelques minutes, prennent brièvement connaissance des consignes de Teela, et arrêtent les gamins. Ils s'en vont sans prononcer d'autre parole. Les PJs peuvent les suivre s'ils se dépêchent.

Les agents de la Sécurité Interne marchent droit vers une large grille blindée, environ quatre cent mètres plus bas dans une galerie d'égout. Ils ouvrent



«C'est pas le pied? C'est pas Branché?» (SCHLOUMPI!)

2. LE MONDE DE LA BUREAUCRATIE

2.1 Résumé de la mission

Arrachés à leur lit, les PJs sont bousculés vers un briefing dirigé par Cleto-B: leur ordre de mission: mettre la main sur Teela O'Malley, récupérer le matériel biologique qu'elle a volé, et la liquider.

Oui, liquider Teela O'Malley!

Mais avant toutes choses, visite à PLI pour le matériel, avec escale à R & C pour y prendre quelques gadgets expérimentaux. Avant que vous n'ayez fini les derniers tomes de l'oeuvre complète de Charles Dickens, les PJs seront prêts pour leur impensable mission.

(Trêve de plaisanterie, les copains: les PJs reçoivent leur matériel, opération qui ne va pas sans quelques menues contrariétés; certains des gadgets expérimentaux se révéleront plutôt dangereux et le comicbot assigné à l'équipe fournit aux PJs toutes les distractions qu'ils peuvent supporter... Et même un peu plus.)

ment au hasard (lancez constamment les dés; tous les six ou sept jets, le laser tire dans le plafond ou érafle l'oreille d'un PJ). Pis encore, la programmation du gardbot est un peu «perturbée». Comme un gâteux sénile qui dérive hors du monde réel, ce robot décide régulièrement qu'un des PJs (pris au hasard) est un ennemi public démasqué et dont L'Ordinateur a programmé la liquidation immédiate. Ça donne quelque chose comme: «Avez-vous quelqu'un-que cho-se à d-d-dire avant avant avant de mour-r-rir?» pour avoir tué (clic) assassiné (clic) détruit (clic) désintégré (clic) tué (scriiitch) ces dix-neuf grands Pro-ro-ro-ro-gram-meurs?» Arrangez-vous pour que les PJs aient l'impression que le robot est à deux doigts de s'auto-détruire – et de les entraîner dans sa perte.

2.2.1 «Votre mission...»

Lisez ceci à haute voix:

Au pied d'une cage d'ascenseur vous attendez très longtemps dans une pièce bien connue, au garde à vous, surveillés par les sempiternels gardbots. La porte trop familière finit par coulisser, livrant passage sans surprise à la silhouette Bleue de Cleto-B-QRK-2, escortée de ses deux acolytes Jaunes, Dewey-J-LK et Sunn-J-LST.

Dewey-J jette un regard plein de sous-entendus à (prenez n'importe lequel des PJs), puis se penche vers Sunn-J et lui glisse quelques mots à l'oreille. Si vous écoutez attentivement, vous pouvez saisir qu'il dit (jetez deux dés et faites semblant de consulter une table) – hum, non, vous ne pouvez décidément pas comprendre ce qu'il dit.

Note au MJ: Pure diversion. Inventez d'autres moyens de faire croire aux joueurs que Dewey-J et Sunn-J jouent un rôle important dans l'aventure. C'est du flan, bien sûr. Continuez à lire:

Cleto-B dit: «Clarificateurs, vous avez gravement déçu L'Ordinateur! Contrairement aux instructions reçues, vous n'êtes pas revenus ici promptement une fois votre mission menée à bien. Ceci aura de fâcheuses répercussions sur votre dossier.»

Laissez les PJs parler, gémir, ou flagorner pour se sortir de ce mauvais pas – en expliquant les circonstances de façon assez franche, à moins qu'ils n'aient fait quelques travaux de construction non autorisés sur la porte de Cleto-B, après l'expédition dans les égouts. S'ils mentionnent avoir fait cela, Cleto-B leur inflige froidement une amende de quatre cent crédits chacun, pour destruction des biens de l'Ordinateur et «immixtion de cette puanteur dans la pièce». (N'oubliez pas que l'égout est juste derrière la porte.)

Si les PJs réussissent à convaincre Cleto-B de leur bonne foi, continuez à lire:

Cleto-B poursuit: «Prêtez une oreille attentive et ne m'interrompez pas. L'Ordinateur a appris que vous avez réussi à mener à bien votre dernière mission. Avant d'entendre vos rapports... tardifs, voici quelques informations: L'Ordinateur a décidé de récompenser votre succès en vous offrant une autre occasion de le servir loyalement.» (Marquez une pause dans l'attente d'une réaction, puis hurlez après les PJs pour les faire taire.)

«Clarificateurs, vous avez l'insigne honneur d'avoir été choisis entre tous pour une mission hautement confidentielle.»

«L'héroïne vidéo Teela O'Malley est un traître, de l'espèce la plus vile et la plus dévoyée. Elle et ses associés ont été impliqués de façon décisive dans le détournement de précieux matériel de recherche

2.2 En route pour de nouvelles aventures

Quand nous avons quitté nos héros, un é-nor-me gardbot venait de les pousser dans un ascenseur. S'ils ne se montrent pas coopératifs, tuez-les et envoyez le lot suivant. Les voilà maintenant à l'étroit dans leur ascenseur, engagés dans un long voyage vers les profondeurs.

Vous pouvez faire différer l'énorme gardbot de celui de la première mission (chapitre 1.2). Faites-en un vieux modèle branlant et cliquetant, d'assemblage précaire. Son laser a tendance à partir accidentelle-

biologique vers une destination illégale dans le secteur NBD. L'Ordinateur connaît la nature de ce matériel, mais étant donné votre niveau d'accréditation, vous ne pouvez disposer de cette information.»

«Teela O'Malley a disparu depuis déjà quelque temps. En son absence, L'Ordinateur s'est servi d'images d'elle produites électroniquement. La dernière fois qu'on l'a vue, c'était à Préservation et Développement de l'Habitat & Contrôle Mental, dans le Secteur NBD.»

«Votre ordre de mission: aller à PDH & Contrôle Mental, localiser et récupérer le matériel volé, mettre la main sur Teela O'Malley et la liquider. Qui-conque a été récemment associé avec elle est, presque à coup sûr, un traître, et devra être arrêté pour subir un interrogatoire et éventuellement être exécuté.»

«L'Ordinateur insiste sur l'importance de garder le secret tout au long de votre mission. Une fuite de l'information que je vous ai livrée serait un motif suffisant pour faire exécuter toute l'équipe. Voici un mandat de liquidation. Ne le montrez à personne, sauf en cas d'absolue nécessité.»

«Qui est le leader de l'équipe?» (S'il y a la moindre hésitation ou confusion, Cleto-B hurle: «Qui a le plus haut niveau d'accréditation?»)

Il sélectionne alors le leader parmi ceux qui ont la plus haute accréditation, accordant si nécessaire une promotion au leader; et donne au PJ en question un bon pour attribution temporaire d'une armure Kevlar et d'un laser de couleur appropriée. Le bon spécifie explicitement que le successeur du leader ou son remplaçant pourront hériter de ce matériel.

Cleto-B délivre alors un mandat de liquidation au leader de l'équipe.

2.2.2. Vos rapports de mission, s'il vous plaît?

Continuez à lire à haute voix:

«Avant d'entrer dans les détails de votre nouvelle et glorieuse mission d'élimination de cette ignoble traîtresse, je voudrais avoir votre relation des détails de votre précédente entreprise. Puisque votre départ précipité a empêché que l'on vous attribue le multicorder réglementaire, nous devons nous fier à votre relation précise, exhaustive et sans fard des faits survenus. Soyez efficaces et succincts, ne perdez pas de temps en politesses formelles.»

L'accueil réservé aux rapports des PJs dépend de deux facteurs: ont-ils déjà parlé à L'Ordinateur de la précédente mission? Ont-ils fait mention du rôle de Teela dans le succès de sa conclusion?

S'ils ont parlé à L'Ordinateur: Dans ce cas Cleto-B a un double de leur rapport, et ceci sera un test de loyauté. Ce rapport a intérêt à coller exactement avec le précédent, sans quoi les PJs coupables de duplicité risquent de se voir attribuer de nombreux points de trahison.

Sinon: Jouez serré. Ils peuvent se permettre de mentir, de tricher ou de faire des omissions, sans que Cleto-B soit en mesure de vérifier ou de dénier quoi que ce soit. (Tout au moins ouvertement, car, étant donné qu'il est intimement associé avec Teela O'Malley et les Clone Rangers, il sait pertinemment ce qui s'est passé dans le studio du Capitaine Botarin.)

Si les PJs ne mentionnent pas Teela: Aucun problème, tant que leur compte rendu coïncide avec le double du rapport fait à L'Ordinateur (s'il en existe un).

Si les PJs mentionnent Teela: Les Problèmes commencent. Les gardbots se servent immédiatement de leurs lasers et de leurs foudroyeurs pour immobiliser les Clarificateurs. Des signaux d'alarme retentissent. Cleto-B et ses acolytes Jaunes dégagent leurs lasers et se retirent de la pièce avec circonspection, en marchant à reculons vers les galeries d'égout. Ils sont

prêts à faire feu à la moindre provocation. Ils verrouillent la porte derrière eux. Les Clarificateurs restent seuls dans la pièce avec les gardbots.

Si un PJ fait mine de sortir son arme, faites éclater une fusillade – et, pour une fois, vous n'avez pas besoin de décimer toute l'équipe. Laissez les jets de dés décider de leur sort...et s'ils viennent à bout de tous les gardbots, faites entrer l'Escadron Vautour, que Cleto-B a appelé par com-unit. Ce coup-ci, décimez toute l'équipe. Trop c'est trop.

Si les PJs ne touchent pas à leurs armes, il n'y a pas de combat, et les membres des Escadrons Vautour se contentent de les arrêter. Lisez ceci à haute voix:

On vous amène dans un Centre de Détention, les gardes de l'Escadron Vautour ont saisi vos armes, et vous jettent dans une cellule marquée: «liquidation immédiate». Avant que vous ayez pu rectifier vos uniformes fripés, un autre détachement de gardes vous jette hors de la cellule. Pas le temps de dire ouf, vous voilà debout sur un échafaud de plastique branlant, tous alignés, une corde de nylon passée autour du cou. Les trappes vont s'ouvrir. Vous allez faire le dernier plongeon. Avez-vous quelque chose à déclarer avant de mourir?

Tout ce qui vous intéresse, ce sont les déclarations séditeuses, les dévives de Sociétés Secrètes, et autres défis désespérés. Les pleurnicheries du genre: «C'est une terrible méprise!» sont ignorées, ainsi que des mensonges aussi transparents que: «...Mais j'ai toujours été fidèle à L'Ordinateur!» Laissez mijoter les PJs jusqu'à ce que leur moral soit au plus bas; puis sans considération pour leurs allégations, lisez ce qui suit:

Le loquet saute, les trappes s'ouvrent, vous tombez...

Soudain, des sifflets retentissent, des alarmes hurlent, et les trappes se referment étroitement autour de vos torsos. Les cordes sont tendues, mais ne vous empêchent pas complètement de respirer.

Un technicien d'accréditation Rouge se précipite, l'air penaud, et coupe les cordes avec un couteau; les trappes s'ouvrent, et vous tombez (bruit sourd) sous le gibet. Pendant ce temps, la voix de L'Ordinateur retentit dans les haut-parleurs.

«Une malencontreuse erreur administrative a été signalée à mon attention. Veuillez transférer ces Clarificateurs de la cellule «Liquidation Immédiate» à la cellule «Interrogatoire Immédiat». Merci de votre coopération.»

L'Ordinateur pense – à tort, comme nous le verrons – que le contact que les PJs ont eu avec Teela augmente leurs chances de gagner sa confiance, facilitant son arrestation; c'est pourquoi malgré tout les clarificateurs restent en vie.

Quiconque a crié quelque chose d'imprudent juste avant la presque-liquidation («Bon, je suis un sale Com-mie, et fier de l'être, et L'Ordinateur n'est qu'un Frotbot au cerveau encrassé qui peut aller se brosser avec ses illusions de grandeur!») reçoit les points de trahison qui conviennent. Après quoi les Clarificateurs subissent un interrogatoire TRES poussé sur leurs connexions avec Teela.

Cependant, puisque les PJs sont – du moins en apparence – innocents ou peut-être à cause d'une autre erreur administrative, ils sont relâchés et de nouveau escortés jusqu'à la salle de briefing de Cleto-B, où le briefing reprend.

2.2.3. Où en étions-nous?

Si les rapports des PJs étaient exacts (c'est possible), ou s'ils ne faisaient pas mention de Teela (c'est encore plus possible), ou encore si nos Clarificateurs l'ont échappé belle autant de fois que nécessaire, lisez ceci tout haut:

Cleto-B dit: «Merci pour votre rapport de mission.

Vous devez maintenant passer à Production Logistique et Intendance pour recevoir l'équipement spécial nécessaire au succès de votre mission.»

«Après vous être équipés, vous passerez à Recherche & Conception, où vous attend du matériel expérimental prêt à être testé. Puis vous reviendrez immédiatement ici pour la fin de votre briefing.»

«Ne perdez pas de temps. Cette canaille infâme présente une sérieuse menace pour la sécurité de L'Ordinateur, du Complexe Alpha, et de tous ses citoyens. Si vous ne revenez pas promptement, preuve sera faite de vos intentions séditeuses.»

«Si vous avez d'autres questions, réquisitionnez un formulaire de Demande d'Information, et expédiez-le au Quartier Général pour traitement immédiat. Merci de votre coopération. Servez L'Ordinateur. L'Ordinateur est votre ami. Terminé.»

Cleto-B et les deux Jaunes se dirigent promptement vers l'ascenseur. Sunn-J reste légèrement en arrière, se retourne, et agresse de façon saugrenue (prenez n'importe quel PJ), puis adresse un vague signe à (prenez n'importe quel autre PJ; faites comme un signe de reconnaissance de Société Secrète.) Puis Cleto-B et ses acolytes entrent dans l'ascenseur et la porte se referme.

Les PJs doivent maintenant attendre l'ascenseur. (Qui sait pourquoi, les gardbots ne les laisseront pas aller dans l'égout.) Finalement, la porte coulisse, et le grand gardbot pousse les personnages dans l'ascenseur pour un autre voyage long, lent, et éprouvant.

2.2.4. Le formulaire de demande d'information

Vous trouverez ce formulaire dans l'encart, en page 26. Pour plus de détails sur la façon de l'utiliser, voir paragraphe 0.1.4. «autres détails». On peut normalement se procurer ces formulaires à n'importe quel terminal, et ils peuvent être soumis à n'importe quel bureau d'Unité Centrale de Traitement, mais pour le plaisir, racontez aux joueurs:

PJ: Où puis-je obtenir un formulaire de Demande d'Information, s'il vous plaît?

L'Ordinateur: Quel est votre niveau d'accréditation, s'il vous plaît?

PJ: Jaune, Ami Ordinateur.

L'Ordinateur: Désolé. Pour pouvoir obtenir un Formulaire de Demande d'Information, vous devez remplir un Formulaire de Requête de Demande d'Information. Veuillez vous présenter à votre Guichet d'Information Local de la Sécurité Interne, et remplir immédiatement ce formulaire.

(Quelques heures plus tard.)

PJ: Voici mon Tatouage d'Identification d'Autorisation de Requête de Demande d'Information (il exhibe son ventre nu aux caméras de sécurité.) Maintenant, où puis-je me procurer un Formulaire de Demande d'Information?

L'Ordinateur: Votre autorisation pour les Formulaires de Demande d'Information a été contrôlée. Félicitations. Vous pouvez maintenant soumettre un Formulaire de Demande d'Information pour solliciter l'information que vous avez demandée concernant les Formulaires de Demande d'Information.

PJ: Gémissements.

L'Ordinateur: Vous avez entendu? Et maintenant fichez le camp! Et rentrez votre chemise, ça fait débraillé!

2.2.5. Interlude explicatif (ou: Qu'en est-il de Cleto-B?)

Il est logique de se demander pourquoi Cleto-B – co-fondateur des Clone Rangers et vieux camarade de Teela O'Malley – expédie une troupe de Clarificateurs déboucher les Clone Rangers et liquider Teela O'Malley.

Ce n'est pas qu'il soit suicidaire – c'est juste le contraire. L'Ordinateur l'a choisi, au hasard d'un de ses innombrables processus fortuits, pour donner leurs instructions aux Clarificateurs. Désobéir à L'Ordinateur expose à une désintégration immédiate.

Mais Cleto-B n'apprécie pas la situation. Notez qu'il ne s'est vraiment pas montré serviable envers les PJs. Il ne répondra à aucune question et ne fera rien pour les aider.

Cependant, quand vous considérez tout le personnel d'accréditation Bleue dont dispose L'Ordinateur, vous avez de quoi vous étonner devant l'incommensurable perversité de l'univers. Quelle incroyable coïncidence: LE traître agissant comme pivot de l'organisation Clone Rangers ENTIERE est désigné comme LE personnage pivot qui peut faire complètement foirer cette mission des Clarificateurs! C'est à se demander si le cosmos entier ne serait pas manipulé par une paire d'écrivains nourrissant de sinistres desseins...



2.3. Equipement: «Désolé. Vous devez être dans la mauvaise section. Essayez la 18.14.57.B.»

Lisez à voix haute:

Quand vous voyez la fin de votre odyssée en ascenseur, les gardbots qui vous attendaient en haut de la cage vous ramènent au trot vers vos quartiers respectifs. Vous avez à présent le temps de prendre quelque repos.

Quand arrive le cycle matinal, et que retentit sur les hauts-parleurs la sonnerie «Ordinateur, nous voilà!», vous voilà prêts à vous présenter à Production, Logistique & Intendance pour obtenir du matériel.

Si les joueurs déclarent que leurs personnages ont déjà tout le matériel dont ils ont besoin, rappelez-leur que Cleto-B leur a ordonné d'aller chercher leur équipement, et a précisé que du matériel spécial était attribué à leur mission (C'est vrai – mais attendez que les PJs essayent de l'obtenir...).

2.3.1. Un mot sur la bureaucratie PLI

«Gigantesque».

Il y a des masses de citoyens dans le Complexe Alpha, et L'Ordinateur n'a pas suffisamment confiance en beaucoup d'entre eux pour les laisser travailler à quoi que ce soit sans une surveillance considérable.

D'où la Bureaucratie – des milliers de gens qui remplissent des formulaires que personne ne lit, élaborent des programmes qui sont dépassés avant que la touche «entrée» ne soit effleurée, tiennent des réunions, décident de qui est supérieur à qui, et qui est subordonné à qui, forment des comités destinés à mettre en corrélation les données fournies par les services et distribuées par les bureaux d'accréditation, forment des sous-comités pour décider quel sous-sous-comité est sous quel autre sous-comité... la liste continue indéfiniment. Jamais un aussi grand nombre n'a consommé autant pour produire aussi peu pour un aussi petit nombre afin qu'un aussi grand nombre cause aussi peu de problèmes à un ordinateur aussi paranoïaque. Ou quelque chose comme ça.

Etudiez l'Organigramme des Méandres de PLI en pages 24 et 25. Compliqué, pas vrai? Tellement compliqué que même les employés civils sclérosés de PLI ne s'y retrouvent pas, et pourtant, c'est là qu'ils travaillent... Si quelqu'un vient demander un écou à oreilles de retenue dorsale gauche conçue pour l'attache de la raclette pivotante d'un frotbot modèle S-165e-LL/XLII, il se peut que le cloporte derrière le bureau sache effectivement où il faut que son client aille chercher cette pièce – mais il y a de fortes chances pour que, même si le fonctionnaire le sait, il envoie son client quasiment à l'autre bout du Complexe, par pur esprit de contradiction, ou en guise d'exercice de psychologie appliquée.

Voici la Malveillante Pieuvre Lascive avec laquelle les PJs vont devoir en découdre.

2.3.2. Utilisation de l'organigramme des méandres de PLI

Quand les PJs se présentent à Production, Logistique et Intendance, ils découvrent que le répertoire des bureaux, autrefois considérable, a été réduit à six listings (l'indicateur-répertoire laisse clairement paraître les contours flous de noms de bureaux imparfaitement effacés). Les six bureaux restants constituent pour les joueurs les points de départs potentiels de leur expédition dans le Royaume de la Suprême et Eternelle Paperasserie.

Voici la liste de ces six bureaux, avec leurs numéros sur l'organigramme:

1. Bureau de la Production
2. Bureau de la Logistique
3. Bureau de l'Intendance
4. Enregistrements et Commandes
7. Bureau des Approvisionnements du Complexe
10. Commission de Coordination et de Planification du Complexe (Division du Recyclage des Eaux)

Les PJs peuvent aller dans n'importe lequel de ces bureaux. (S'ils demandent à un garde ou à L'Ordinateur ce qui est arrivé aux autres listings, dites-leur qu'une récente réorganisation a expurgé toute trace d'une immonde subversion Commie de PLI). Le bureau où iront les PJs les renverra à un autre bureau... qui les enverra à un autre... et un autre... et un autre... et ainsi de suite, jusqu'à ce qu'ils aient laborieusement fait leur chemin jusqu'au bureau 15, «Approvisionnement». C'est là qu'ils obtiendront l'équipement de mission spécial» décrit ci-dessous.

Sur l'organigramme, chaque bureau numéroté est brièvement décrit. Un temps d'attente est donné, suivi d'une description du ou des fonctionnaire(s) que l'on peut y rencontrer. On vous fournit également le résultat probable de la rencontre (généralement un renvoi à quelque autre bureau de la carte). Plus explicitement:

Description: Vous pouvez si vous le désirez rehausser la description fournie. Par exemple, en décrivant le trajet des PJs pour arriver à un bureau donné: «Vous cheminez dans un vaste dédale de couloirs tous identiques. De tous côtés des portes s'alignent devant vous; Aucun signe indiquant quoi est quoi, et vous ne voyez jamais personne entrer ou sortir d'une pièce.»

Vous pouvez également trouver des utilisations intéressantes des gardes (est-ce qu'ils savent où ils sont?), des robots (ils transportent des objets indescriptibles d'un bureau à l'autre), ou même des autres équipes de Clarificateurs.

L'Attente: Utilisez-la pour accroître la frustration des joueurs. Puisqu'on n'a pas donné aux PJs de délai précis pour démarrer leur mission, exploitez cette donnée, et jouez sur leurs incertitudes. Tandis que les PJs rebondissent de bureau en bureau, empruntent la SP et la voix de L'Ordinateur pour leur glisser un mot courtois:

«Je suis ravi de voir le soin méticuleux que vous prenez à vous procurer l'équipement qui vous a été attribué. J'espère que vous comptez commencer votre mission aussi tôt que possible. Ce serait vraiment dommage de voir une si bonne équipe de Clarificateurs affectée au récupération des canaux dans la Subdivision de Recyclage des Déchets.» Au fur et à mesure des pérégrinations des PJs, les messages se font de plus en plus courts et polis, ça ne présage rien de bon.

Les fonctionnaires: Vous pouvez utiliser les notes fournies dans chaque case comme un canevas à partir duquel vous créez le personnage qui va négocier avec les PJs. En général, tous les fonctionnaires rencontrés vont: (a) s'occuper d'autre chose que d'aider les PJs, (b) le leur faire savoir avec énergie et obstination.

Résultat: Si les PJs ne font pas connaître leurs besoins avec aplomb et agressivité, le fonctionnaire prendra probablement un formulaire au hasard, le leur fourrera dans les mains, et leur fera signe d'aller à un autre bureau – peut-être le suivant sur l'organigramme, peut-être simplement celui qui vous chantera.

Cependant, les actes des joueurs peuvent dans une certaine mesure influencer sur l'issue des entrevues. S'ils jouent bien (s'ils font quelque chose d'inattendu, d'habile ou d'amusant), peut-être leur ferez-vous sauter deux ou trois (ou plus) bureaux intermédiaires. De même, s'ils tirent leurs lasers et ratatinent quelque bureaucrate insignifiant, L'Ordinateur doit prendre des mesures immédiates – réprimander les personnages avec courtoisie, tandis que les gardes des Escadrons Vautour les embarquent pour le centre d'extermination.

De toutes manières, les PJs devraient atteindre l'Approvisionnement avec tous les formulaires voulus, JUSTE AVANT de craquer complètement. Tout est question de timing. Atteindre l'équilibre délicat entre les grincements de dents de frustration et le rire incontrôlable n'est pas une mince affaire. Mais nous savons que vous êtes à la hauteur.

Equipement spécial de Mission

Une fois qu'ils ont atteint le bureau de l'Approvisionnement, un aimable employé Rouge équipe les PJs avec la plupart de ce qu'ils peuvent raisonnablement désirer à leurs niveaux d'accréditation, avec en prime un container spécial de matériel attribué – une volumineuse boîte capitonnée contenant quatre-vingt seize douzaines de miroirs de poche – souvenirs de Teela O'Malley.

Ces miroirs, explique l'employé, sont destinés à être distribués dans tout le secteur NBD aux fans de Teela de toutes accréditations. Ils sont censés remonter le moral des citoyens. La boîte n'est pas vraiment lourde, mais elle est large et encombrante. Le malencontreux PJ qui sera choisi pour la porter (décision laissée à l'heureux leader de l'équipe), sera obligé de la poser avant d'entreprendre quoique ce soit, dans le genre faire feu au laser, ou courir se mettre à couvert.

Et ne laissez pas tomber la boîte! L'employé Rouge

est très catégorique sur ce point. Les miroirs sont incroyablement fragiles, le PJ qui en est responsable se verra énergiquement infliger une sévère amende – jusqu'à la sixième génération de sa famille clone – s'il leur arrive malheur.

Bien sûr, tous les PJs doivent signer les formulaires de réquisition appropriés pour leur matériel. Ce formulaire définit les responsabilités si l'équipement est endommagé. Il est utile de rappeler ces papiers au bon souvenir des joueurs peu après qu'ils aient endommagé du matériel attribué par L'Ordinateur. Ne JAMAIS les mettre en garde avant qu'il ne soit trop tard.

2.3.3. Comment mettre en scène le passage à PLI

Rapidité et souplesse, voilà les clés. Les *personnages* devront endurer un ennui atroce. Mais la frustration sera administrée aux joueurs en doses concentrées et rapides:

MJ: Vous faites la queue pendant une demi-heure, puis lorsque vous atteignez le bureau, l'employé y pose un écriteau: «BUREAU VOISIN, SVP». Aussi vous allez vous planter derrière l'autre queue pendant une demi-heure, avant d'atteindre ce deuxième bureau. L'employé est un petit type distant qui cligne beaucoup des yeux. Que faites vous?

PJ: Nous donnons notre code d'accréditation de mission, et nous demandons l'équipement qui nous a été attribué.

MJ: Il vous regarde fixement pendant une minute et demie en clignant des paupières, avant de vous dire que vous êtes dans le mauvais bureau. Il appelle son chef de service, une femme en sueur, d'accréditation Jaune, carrossée comme un matelas roulé, et après deux minutes auprès du premier employé, elle déclare également que vous êtes dans le mauvais bureau. Et maintenant?

– Et ainsi de suite. Si vos joueurs commencent à se mettre les doigts de pieds en éventail pour regarder le spectacle, sortez du personnage le temps de préciser qu'une action constructive de leurs PJs peut améliorer la situation. Si l'idée qu'ils se font d'une action constructive consiste à massacrer une pleine pièce de bureaucrates, suggérez que les compétences en Fayotage, Baratin, Duperie, ou Intimidation pourraient être efficaces.

Efficaces? Et bien, c'est à vous de voir. Certaines tactiques sont plus particulièrement appropriées dans certaines circonstances. Pour vous éviter d'avoir chaque fois à examiner soigneusement les circonstances, nous avons poussé la prévenance jusqu'à vous fournir une table pour rendre aléatoire l'adéquation de certaines tactiques avec les divers fonctionnaires. (Nous croyons également que celle-ci donne une image fidèle de la façon apparemment fortuite dont la plupart des bureaucraties semblent opérer.)

TABLE DES TACTIQUES BUREAUCRATIQUES APPROPRIÉES

Jet de 1D10 pour chaque fonctionnaire rencontré. Le pourcentage de base des PJs pour la mise en pratique d'une tactique donnée est doublé, ou augmenté de 20%, ou multiplié par 1,54, ou augmenté de la pointe des chaussures du PJ, ou arithmétiquement agrémenté d'une façon quelconque – pourvu qu'elle plaise au MJ.

1-2 Corruption

3-4 Fayotage

5-6 Duperie/Baratin

7-8 Intimidation

9-10 au choix du MJ, ou deux jets supplémentaires

Pour utiliser cette table durant la partie, considérez que le pourcentage de base d'utiliser avec succès telle compétence sur tel fonctionnaire est doublé. (Après prise en compte du Bonus Crédibilité du personnage). N'oubliez pas que tout personnage avec Développement Personnel (1) aura probablement autour de 20% de chances de succès s'il utilise n'importe laquelle de ces compétences, et peut-être plus. Une fois doublé, ce pourcentage avoisinera 40%.

Si vous pensez qu'il est nécessaire d'accélérer les choses, ce pourcentage peut augmenter jusqu'à un taux ridiculement haut, c'est comme il vous plaira. Après tout, pourquoi laisser une paire de dés idiots brider vos envolées?

A l'inverse, vous pouvez prendre un jet de compétence vraiment outrageusement raté comme prétexte pour envoyer un PJ en mission à Ultima Thule. Ce serait dommage, par exemple, de restreindre leurs pérégrinations au seul service PLI. Pourquoi ne pas les envoyer aux Silos à Nourriture, aux Réservoirs, à la Subdivision de Recyclage des Déchets, au Terrain de Tir de l'Escadron Vautour... Ils pourraient même atterrir à l'Extérieur – dans le Parc National de Yellowstone (très joli paysage).

Mais tôt ou tard il vous faudra les laisser atteindre le bureau d'Approvisionnement et y prendre leur inestimable cargaison de miroirs, avant de passer à Recherche & Conception.

2.4. Recherche et Conception: «Mais non, ce n'est pas dangereux. Prenez-moi ça!»

Lisez à haute voix ce qui suit:

Vous vous frayez un chemin dans le labyrinthe des couloirs serrés du Complexe Alpha, vers les installations de Recherche & Conception du Secteur QQQ. En fin de compte, vous tombez sur les reliques d'une porte de métal autrefois robuste. On dirait une chambre forte de banque après l'efficace intervention de plusieurs tonnes d'explosif puissant. Pendu au plafond au-dessus des reliques, un écriteau pendille à une chaîne. On peut y lire:

**RECHERCHE ET CONCEPTION
SECTEUR QQQ
VOUS ENTREZ A VOS RISQUES ET PERILS
MERCI DE VOTRE COOPERATION**

Passé la porte, le couloir étroit donne sur une salle aussi gigantesque qu'une caverne, large de plusieurs kilomètres. Vous ne vous êtes jamais trouvé dans un lieu qui donne une telle impression d'espace. (MJ: C'est le moment de laisser la réplique aux joueurs: halètements de terreur et d'émerveillement.) Il est difficile de distinguer des choses – la fumée des explosions incessantes, sans doute. ZING! CRASH! BOUM! De temps à autre un éclat d'obus vous siffle aux oreilles. Et à peine moins souvent, vous voyez s'effondrer des constructions entières.

Le trajet, de l'entrée du bâtiment de R&C proprement dit, devra être joué comme une scène du «*Jour le Plus Long*»; les joueurs ne sont jamais sûrs du point d'impact du prochain obus.

2.4.1. Suivez le guide pour R&C: Nerd-V-EUX

A peine la porte franchie, les PJs sont arrêtés par Nerd-V-EUX, un tech Vert qui se complait à frimer avec son laser. Il fait des moulinets avec, rengaine, puis dégaîne en un éclair, s'amusant à viser les PJs, le tout d'un mouvement égal. Bon, peut-être pas toujours si égal que ça... De temps à autre, le laser lui échappe et rebondit sur le sol, d'autres fois, il retombe à l'envers dans l'étau, ou encore il part dans n'importe quelle direction.

En somme, Nerd-V est juste ce que son nom suggère. Nul ne sait comment il a survécu jusqu'au niveau d'accréditation Vert; sans doute des amitiés haut placées. Il est gras, désagréable, et il pue... Mais les PJs doivent composer avec lui pour obtenir leur matériel expérimental. Et bien sûr les PJs désirent ardemment obtenir leur matériel expérimental. Ne pas vouloir de matériel expérimental équivaut à une trahison.

A peu de chose près, la première rencontre des PJs avec Nerd-V-EUX devrait donner ceci:

«**Hé, les mecs!**» (Dégaîne, mouline, mouline, pointe, mouline, ZAP) «**Oups. Désolé. J'avais pas cramé vos beaux p'tits uniformes. Bon. Qu'est-ce que vous foutez là tous? Nouveaux par ici, pas vrai?**» (kaaaaaaboum. Sssss. Zing.) (Jetez les dés, puis froncez les sourcils d'un air déçu.)

«**Baisse la tête, p'tit gars – fais gaffe aux gros morcifs! Bon, déballez votre affaire.**»

(Marquez une pause pour laisser les PJs déballer leur affaire.)

«**Oh, z-êtes ici pour prendre du matos, hein? Vous voulez dire que L'Ordinateur fait confiance à des mecs comme vous pour du matos expérimental qui vaut du pognon? Dure à gober votre histoire. (Ta-ta-ta BLAM! CRAAAC! BROOOOUM!) Bon, écoutez les p'tits gars, faut plonger quand ça pète autour... Ousqu'on doit vous l'donner, ce «nouveau matériel»?**»

(Les PJs n'en savent rien bien sûr.)

«**Oah, v'savez pas au juste, hein?** (Dégaîne, mouline, lance, rate, ZAP) Mais c'est super ça. Et j'suppose que vous voulez que j'vous y mène par la main?...»

(Oui.)

«**C'est quoi vot'mission? Z'êtes un crado d'mutant? Ca pue l'rat Commie! J'devrais vous balancer à la Sécurité Interne.**»

Son interrogatoire se poursuit avec des questions sur les habitudes d'hygiène personnelle des Clarificateurs, leur mission, et le matériel qu'ils sont supposés tester. Il fustige leur ignorance de l'endroit où ils doivent se présenter.

Finalement, il accepte de les escorter jusqu'au Commissariat à la Recherche en Equipement, Ventilation des Essais (C.R.E.V.E. – mais vous aviez déjà saisi, n'est-ce pas?) où ils peuvent prendre leur camélette. Plus les joueurs ramperont et lécheront ses bottes, plus il leur sera facile d'obtenir la coopération de Nerd-V. La Corruption est aussi très efficace (jusqu'à +20% de chances de succès, à votre discrétion).

2.4.2. Marche ou C.R.E.V.E.

Lisez à voix haute:

L'expédition dans le bâtiment de R&C du Secteur QQQ ressemble fort à un paisible footing sur un champ de mines. Alors que vous vous ruez d'un tas de décombres à un autre, en essayant désespérément de rester à couvert, vous et Nerd-V dépassez plusieurs bâtiments.

Venant de l'intérieur des bâtiments, vous entendez des bruits rassurants, produits par des techniciens faisant progresser de merveilleuses inventions pour le plus grand bien de L'Ordinateur. Le plus fréquent des bruits réconfortants est «Ouch!» Parmi d'autres, on entend: des bourdonnements de lasers lourds, des grincements et frottement de grands engrenages, et des crissemments stridents et pénibles de perceuses industrielles. (ce qu'on peut suggérer théâtralement par le bruit d'un ongle rayant un tableau noir.)

Si les PJs posent des questions sur les ruines fumantes, les explosions incessantes, et les éclats qui volent partout, Nerd-V leur dira qu'il s'agit de projets de recherche réussis, dans leur phase d'essais ultimes. Cela devrait empiéter les PJs de confiance, et les amener à servir L'Ordinateur avec un Zèle accru. Poursuivez la lecture:

Le CREVE est un îlot de sérénité dans une mer en furie. De l'extérieur, il semble intact; de l'intérieur, les bruits de bataille – c'est à dire d'expérimentations réussies – sont à peine audibles. Des Techs de diverses accréditations courent de porte en porte, donnant une impression d'efficacité. Certains portent d'énormes manuels d'instructions, d'autres des instruments et du matériel perfectionnés. Un garde d'accréditation Bleue ou Verte se tient près de chaque porte.

Les joueurs ont enfin l'impression de pouvoir reprendre leur souffle un instant. Vous aurez bientôt l'occasion de dissiper ce sentiment illusoire.

Nerd-V emmène les PJs dans une pièce insonorisée, hermétique, faisant penser à un bunker, munie d'une fenêtre de verre épais. Quand les PJs entrent dans cette pièce, deux Infrarouges en sortent un sac épousant la forme d'un corps. L'étoffe fléchit d'une manière suggérant plutôt un amas de parties désarticulées qu'un tout intact.

Nerd-V reste à l'extérieur. Avec un Rouge fébrile nommé Balaf-R-EDY, ils regardent au travers de l'épaisse fenêtre de verre. Des mains mécaniques s'avancent dans la pièce, juste sous la fenêtre. C'est par leur intermédiaire que Nerd-V et Balaf-R font passer le matériel expérimental aux Clarificateurs. Non sans mille précautions, et de constantes mises en garde:

«ATTENTION, là!»

«Celui-ci, ne le laissez pas tomber, ou alors...»

«Ne bougez pas d'un poil, ou ce bijou pourrait bien éclater!»

«Ne respirez même pas!»

Balaf connaît mieux que quiconque les risques que comporte l'utilisation du matériel sortant de la Division QQQ de R & C; on peut comprendre qu'il soit mal à l'aise. (Peut-être le seriez-vous également si votre boulot était de délivrer du matériel manifestement dangereux à des gens ayant des pistolets laser (et aucun scrupule à s'en servir).

«Euh, nos supérieurs, euh, nous ont dit de vous remettre ce, heu, ce matériel.»

«C'est dangereux?»

«Pourquoi, euh, bien sûr que non, pas vrai, Nerd? (Essuyant la sueur dégoulinant sur ses yeux convulsés de tics, passant sa langue sur ses lèvres, il tente de donner à son regard le vide de l'innocence.) L'Ordinateur ne refilerait pas du matériel dangereux à des Clarificateurs de valeur!»

Nerd-V ne sera d'aucun secours, mais Balaf peut être forcé (par Intimidation, Duperie, ou Baratin) à donner plus de détails sur le matériel, apprenant aux PJs quelque chose sur l'inventeur de chaque article, les problèmes rencontrés durant sa conception, ou autre bricole.

«Vous allez vous demander où a bien pu passer le Jaune...»



Si les PJs – parmi lesquels certains sont d'une accréditation supérieure à celle des modestes Rouges – font des histoires ou refusent une quelconque partie du matériel, Nerd-V menace de dénoncer leur manque de coopération à L'Ordinateur (et il le fera, d'ailleurs), et «demande» avec insistance au(x) PJ(s) contrevenant(s) de l'accepter. Tout PJ assez stupide pour s'entêter à ce stade de la discussion finit par examiner de près la partie utile de plusieurs canons de laser de la Sécurité Interne.

Après qu'une vingtaine de soldats aient nettoyé la flaque qui fut le Clarificateur obscurantiste, l'équipe se verra à nouveau présenter le fameux matériel.

Dès la décision prise de l'accepter, on remet au leader un Multicorder et on lui demande d'enregistrer la procédure. Puis on attribue à l'équipe un nouveau dispositif de livraison de clones afin de le tester.

2.4.3. Le système LUCR

Le titre complet de ce projet expérimental est: SYSTÈME DE LIVRAISON UNIVERSELLE DE CLONES DE RECHANGE: QQQ R&C-66-6. Chaque Clarificateur reçoit un objet qui ressemble de façon louche à un collier de chien à pointes (très chic.) Le collier s'ajuste étroitement autour du cou du PJ. A intervalles fortuits pendant l'aventure, le collier déjà à la limite de la strangulation rétrécira encore plus, garrottant le PJ sans toutefois l'occire totalement.

En dépit des apparences, ce n'est pas une défectuosité. Il surveille simplement les signes de vie du PJ. Celui-ci n'a aucun moyen de la savoir, bien sûr, puisqu'il ignore jusqu'à la raison d'être du collier; on lui a juste dit de le mettre.

Si (quand) un PJ meurt, le collier alertera L'Ordinateur par liaison radio. Ce dernier activera le clone suivant du défunt Clarificateur, et le livrera presque instantanément via la plus proche sortie LUCR. Ces sorties – sortes de tubes pneumatiques postaux géants – sont dispersés dans des secteurs sélectionnés, d'un bout à l'autre du Complexe, et – quelle coïncidence – dans le Secteur NBD, où les PJs vont précisément rechercher Teela... Les Clarificateurs donneront au nouveau système le baptême du feu.

Note pour le MJ: Le système LUCR est prévu pour garder tous les joueurs en jeu pour l'aventure entière. Quand un PJ meurt, dès la première occasion logique (ou illogique, selon votre fantaisie), faites tomber son nouveau clone par une sortie LUCR là où se trouve le reste du groupe.

Chose étonnante, ce dispositif compliqué, relevant d'une haute technicité, fonctionne vraiment! Bien sûr, que sommes nous pour prétendre que ça marche tout le temps?! Rien n'est parfait dans le Complexe Alpha. Si vous désirez voir s'enrayer le LUCR, retardant l'arrivée d'un nouveau clone de PJ, ne vous gênez pas. La liaison radio pourrait être perturbée et plouf! des clones tout frais et propres atterrissent au beau milieu de l'égout, ou de la subdivision de Recyclage des Déchets, ou des Silos à Nourriture...

Le système LUCR est aussi susceptible d'expédier les PJs dans des parties de l'aventure qu'ils peuvent avoir négligées. Faites fonctionner à plein rendement votre imagination tordue...

Et ne mésez pas la possibilité que la livraison balistique à vitesse supersonique du LUCR puisse facilement brouiller les esprits d'un clone de remplacement en transit. Le pauvre secoué sera probablement si sonné à l'arrivée, qu'il (ou elle) ne sera bon qu'à rester tranquillement assis pendant une demi-heure ou plus.

Après moult signatures de formulaires, et commentaires sur les graves responsabilités qu'endossent les PJs en acceptant d'être «volontaires» pour le projet LUCR, le matériel expérimental qu'ils doivent tester sera présenté dans son ensemble, et ses principes expliqués. (Plus ou moins.)

A ce moment, le Tech Rouge derrière la vitre sera rejoint par plusieurs autres, de niveaux variés – les concepteurs des gadgets qui seront répartis parmi les Clarificateurs.



Dès l'abord, Psik-O-PAT fait bonne impression.

2.4.4. Le personnel de C.R.E.V.E.

Rock-J-TWO: Rock-J est un énorme gorille tout en muscles, pas du tout le genre de personne que vous vous attendiez à trouver à R&C. Il a plutôt l'allure d'un boxeur que celle d'un inventeur, et il est aussi bête qu'il en a l'air. (Imaginez un croisement entre Sylvester Stallone et Alfred E. Newman.) Les autres techniciens le tolèrent parce qu'il est aussi massif qu'un réfrigérateur et pourrait le réduire en bouillie dans le cas contraire. Aucune de ses inventions ne marche, et toutes sont dangereuses; mais les PJs devraient avoir quelque mal à lui faire cracher ce morceau...

Bulls-I-HIT: C'est une star de R&C. Il a mérité son accréditation Indigo. Ses inventions marchent réellement – la plupart du temps, tout au moins. Il est parfait sous tous rapports – enfin, il est sûr de l'être. Un maintien impeccable, grand, mince, totalement dévoué à L'Ordinateur. (Imaginez Hopalong Cassidy sans son cheval.)

N'envisagez même pas de mettre en question sa loyauté ou la qualité de ses inventions. Il rapportera à la Sécurité Interne la moindre allusion ou la plus infime esquisse de comportement séditeux. Il ne permettra jamais qu'un quelconque fragment de son matériel soit confié à quelqu'un qui ne lui donnerait pas l'impression d'être aussi loyal que lui.

Bud-J-BOY: Un type de bonne apparence, bien musclé, parfaitement soigné (bien qu'hirsute). Complètement égocentrique. Certaines de ses inventions fonctionnent, d'autres non. Il pourrait vraiment difficilement être détaché de ces contingences... Les joueurs qui rampent devant lui gagnent ses faveurs – ce qui ne les avance à rien d'ailleurs. Il ignorera toute question.

Bab-J-BOY: Bab-J est le plus petit nouveau à R&C, vraiment un jeune. Les PJs sont les premiers Clarificateurs à tester son matériel, et il est tout excité. Il sera ravi d'expliquer comment marchent ses gadgets; (à vrai dire, aucun d'eux ne fonctionne, mais il exposera les douteux principes mis en oeuvre). Si on l'en presse en le prenant à part, il révélera même des défauts ou des problèmes anticipés. Il fera n'importe quoi pour coopérer avec les Clarificateurs d'accréditation Jaune ou supérieurs, spécialement quand il y a quelque allusion à un possible avancement.

Les Douze Gadgets

1. LE CHAMP DE FORCE: QQQ-R&C-57-543 (Bab-J-BOY). Un appareil de ceinture porté par un PJ. Une fois qu'il l'a activé, il est complètement invulnérable. Camarade, oui, mais il y a quelques... inconvénients.

Le plus évident (quoique nullement le plus sérieux) est qu'il faut le brancher sur une prise murale. On en trouve à peu près partout où un PJ pourrait en avoir besoin dans le Complexe.

La ceinture à Champ de Force s'alimente donc directement sur le système énergétique central. Ceci amène toutes sortes d'effets intéressants lorsque un PJ la branche et presse le bouton «marche». En particulier, les lumières pâlisent d'un bout à l'autre du Complexe Alpha. Si le gadget n'est pas arrêté avant trois rounds, tous les plombs sautent, et le Complexe entier est privé d'électricité. Si vous vous sentez en veine de créativité et de méchanceté, faites donc intervenir les Services de l'Energie à la recherche de la fuite. De préférence, qu'ils fassent irruption au cours de la bataille cruciale, dans le labo des Clone Rangers – voir La Grande Bataille de Tartes à la Crème.

Et ce n'est pas le seul problème qu'auront les PJs si on leur colle... pardon, si on leur *donne la chance* de tester le Champ de Force. Ce Champ a une propriété étonnante: il est hermétique. De fait, il *consomme de l'oxygène*. Avant cinq rounds, le personnage commence à suffoquer. Le gadget persiste à fonctionner si le PJ sombre dans l'inconscience. Mais ne vous inquiétez pas, le système LUCR livrera le clone suivant du Clarificateur avant que vous ne vous soyez aperçu de rien. Le MJ devrait quand même donner quelque avertissement, comme «Vous ne trouvez pas qu'on manque d'air ici?» etc.

Si, accidentellement, ce merveilleux gadget s'avère utile aux PJs, il est pourvu d'un fusible qui peut fondre à point nommé. Pour réquisitionner ce fusible, il faut l'accréditation Ultraviolette. (hin, hin...)

2. LE TOUTOUBOT: QQQ-R&C-12-34 (Bud-J-BOY) L'Ordinateur a déterminé que les travailleurs étaient plus heureux et plus productifs lorsqu'ils avaient un animal familier. Aussi, R&C a conçu un petit Toutoubot mécanique – une espèce de croisement entre un caniche et un singe araignée.

Sa fonction primordiale est de rester en compagnie des PJs, en sécrétant une super-colle par ses pieds et en s'attachant – apparemment de façon permanente – à l'équipe de son «propriétaire». De son perchoir, il ne cesse de débiter un chapelet de phrases absurdes (Polly veut un susucré... L'Ordinateur est votre ami... et autres). Il peut répondre à des questions directes, mais il a la capacité de traitement d'une montre digitale; au MJ de s'amuser à inventer des réponses profondément stupides.

Le Toutoubot signale également la présence de gaz mortel, en émettant une série de forts «Bips». Sur le côté, il est muni d'un bouton marqué «Test». Lorsqu'on le presse, le Toutoubot vaporise du gaz mortel (Armes, colonne 7) en plein dans la figure du personnage. (Puis il fait bip, montrant qu'il est efficace en tant que système d'alarme, pour ne pas dire fonctionnel.)

Le cerveau du Toutoubot en est à son troisième usage; lors de sa première incarnation, c'était un espion-bot. Il note et enregistre la moindre action des PJs. (Avec ce gadget, tout PJ essayant de bluffer lors d'un débriefing final sera démasqué et ses mensonges éventés.) Sur certains points le cerveau de l'espion-bot avait été reprogrammé pour agir comme un docbot. Si les PJs demandent au Toutoubot une opinion médicale (on a beaucoup insisté pour que nous précisions que cela n'arrive jamais, mais, on ne sait jamais...) il peut donner un conseil/des premiers secours – qui peuvent s'avérer judicieux. (A la discrétion du MJ.)

note: Le toutoubot peut devenir enragé et attirer des ennuis aux personnages si le Comicbot (gadget prévu à cet office) a été détruit.

3. LE FUSIFLASH: QQQ-R&C-987-321 (Bulls-I-HIT) Il émet une lumière directionnelle et fortement aveuglante, laissant la victime privée de vision pour 1D10 rounds de combat. Il ressemble à une baguette magique: un tube fin s'achevant avec une petite ampoule translucide. Près de la base du tube, un petit bouton – qui peut être actionné comme un commutateur de pousse ou une gâchette, suivant le sens dans lequel il se présente dans la main du PJ.

Aucun moyen de dire dans quel sens ce bouton devrait se présenter... De fait, la direction du rayon lumineux est variable – le réflecteur qui focalise le rayon s'est détaché, et se ballade à l'intérieur de la baguette. Déterminer la direction du rayon lumineux par un jet de 1D10, à chaque utilisation du gadget.

1-3 : la cible visée est touchée.

4-6 : Celui qui tient le fusiflash est affecté.

7-10 Un autre personnage (PJ ou PNJ) est affecté, ou tous les PJs et NPJs. (A la discrétion du MJ.)

4. LE MINIFLAMMEUR: QQQ-R&C-3251-3 (Bulls-I-HIT). C'est un Bic modifié. Il marche exactement comme un enflammeur normal, sauf qu'il est vraiment tout petit. Il marche... une fois, en émettant un jet de flamme large mais contrôlable (toute personne atteinte est «Sonnée».) A la seconde utilisation, une étonnante gerbe de flammes en sort durant quelques secondes, brûlant tout sur un rayon de six mètres (y compris la personne qui le tient), causant des dommages de «Blessure». Après quoi, il est à sec de fluide.

5. LE PISTOLET A GLACE: QQQ-R&C-187-56 (Rock-J-TWO) Exactement semblable à un pistolet à glace normal, sauf qu'il lui faut un réservoir à eau spécial, transporté dans un gros et lourd attirail semblable à un sac à dos. Tout PJ portant ce fardeau aura des problèmes pour marcher, combattre seul, escalader, courir, bref, à peu près toute activité. Ah, entendre les plaintes suaves des PJs au martyre! (+10 à tout jet d'Agilité pendant le transport du sac à dos. De fait, un inconvénient plutôt mineur, si l'on considère que ce gadget marche vraiment...)

6. LA TETE CHERCHEUSE DE CHASSE: QQQ-R&C-187-56 (Bab-J-BOY) Une balle magnétique à propulsion par réaction, qui trouve tout ce que le PJ lui demande de trouver. Vous vous contentez de lui dire ce que vous voulez, elle le compare à une liste de choses qu'elle possède en mémoire, et elle démarre en trombe. Ce gadget marche à *tous les coups!*

Le seul problème est qu'il démarre si vite que personne ne peut le suivre, et aucun appareil radio n'est prévu pour le pister. Quand (si) les PJs trouvent (par eux-mêmes) ce qu'ils avaient envoyé chercher, ils trouvent en même temps le gadget. Ce dernier n'est pas particulièrement utile, certes; mais il n'est pas dangereux, non plus. Il ne faut cracher sur aucun petit bonheur...

7. L'ALARME ANTI-FUMEE: QQQ-R&C-911-411 (Rock-J-Two) Ressemble à une alarme anti-fumée normale. Chaque fois que les PJs rencontrent une source de chaleur (supérieure à la chaleur du corps, à moins que vous ne vous sentiez vraiment en veine de méchanceté), l'alarme retentit.

Et elle retentit très, *TRES* fort. Les personnages qui ne se bouchent pas les oreilles (PJs et PNJs) sont sonnés, et n'entendent plus très bien pour le reste de la partie. Quiconque souhaite communiquer avec l'un de ces infortunés doit hurler. Les personnages qui ont eu la présence d'esprit de se boucher immédiatement les oreilles, avec les doigts par exemple, ne subissent aucun dommage.

8. LE SUPER PISTOLET A EFFET GAUSS: QQQ-R&C-7846-38 (Rock-J-TWO). Ressemble tout à fait à un Pistolet à Effet Gauss ordinaire, si ce n'est qu'il possède une batterie supposée être deux fois supérieure à la normale.

De fait, il est loin d'avoir les qualités du PEG type plein air. Au lieu d'une portée de 20 mètres, il tire à deux mètres. Au lieu de 100 rounds d'autonomie; il tire seulement 50 fois et 42 coups ont déjà été tirés au cours des essais, en laissant seulement 8 aux PJs.) Au lieu d'une déféctuosité de 94, il en a une de 59. Mauvaises nouvelles sur toute la ligne; mais si les PJs le testent dans les limites du labo R&C, ses défauts peuvent ne pas sauter aux yeux.

9. LE SONOFOUDROYANT: QQQ-R&C-123748-23487 (Bud-J-BOY) Une version expérimentale du fusil sonique standard. Le Sonofoudroyant n'a jamais besoin d'être rechargé. Le tireur émet tout simplement un son – n'importe quel son – dans un petit microphone fixé sur la crosse du fusil, et le Sonofoudroyant le convertit en un bruit suffisant en force et en concentration pour causer des dommages. Hormis cela, il est similaire à un fusil sonique normal.

Malheureusement, il y a de fortes chances pour qu'il tire... et continue à tirer... toujours. Chaque fois qu'on utilisera le Sonofoudroyant, le MJ devra effectuer un jet de 1D100; sur un jet de 75 ou plus, le Sonofoudroyant ne peut plus être arrêté.

Bon, il peut l'être – si le PJ se résigne à l'écraser à coups répétés contre un objet contondant jusqu'à ce qu'il soit complètement fracassé.

10. LE THERMOPISTOLET: QQQ-R&C-19834122190-128732873 (Bulls-I-HIT) C'est un gadget datant de l'Histoire Enregistrée, que les joueurs – pas les PJs – reconnaîtront, malgré ses modifications, comme un sèche-cheveux portatif (avec ses accessoires de coiffure variés). Les techs de R&C l'ont transformé et lui ont ajouté une batterie.

Sur le côté du «pistolet», deux commutateurs: un rouge et un bleu. Il vaut mieux ignorer d'un air narquois et néanmoins menaçant toute intervention des joueurs sur l'implication de niveaux d'accréditation. Si on presse le bouton bleu: le pistolet émet un souffle d'air chaud (parfait pour la coiffure, quelque peu décevant pour une arme). Si l'on presse le bouton rouge: un souffle d'air légèrement plus chaud s'échappe (parfait pour sécher les cheveux, encore peu satisfaisant en tant qu'arme). Si les deux commutateurs sont pressés simultanément, le pistolet vibre, siffle, et entre en éruption: il projette avec la force de l'ouragan un souffle chauffé au rouge d'air brûlant. Le Thermopistolet devient alors équivalent à un lance-flammes.

Note pour le MJ: Si l'Alarme Anti-Fumée est quelque part dans le voisinage quand les deux commutateurs... Bon, bon, nous pensions juste qu'il fallait vous le rappeler...

11. LA SOUPE MINUTE: QQQ-R&C-1-0 (Rock-J-TWO) Rock-J prétend avoir inventé ce truc délicieux, congelé-déshydraté, de longue conservation – on n'ajoute que de l'eau, et on mange de bon cœur. Miam, miam. En fait, ce produit manufacturé fut découvert dans une ruine de l'Histoire Enregistrée. C'est vieux de 200 ans, et complètement immangeable. Pour tout dire, c'est aussi mauvais que de l'eau de rinçage de silos. La chose semble se laisser consommer quand on l'a additionnée d'eau, mais quelques rounds après son ingestion, le personnage souffre de l'équivalent d'une Blessure à l'abdomen.

12. LE SPEED-O: QQQ-R&C-0-1 (Labos de Biochimie) Trois petites pilules vertes. Chacune multiplie par 5 la Force du personnage. Malheureusement, son Endurance diminue dans la même proportion... Puisque **PARANOIA** évite avec élégance d'encombrer les règles de Fatigue en les omettant du jeu, vous êtes parfaitement libres d'improviser les effets de ce changement sur ses capacités. En ce qui nous concerne, nous nous sommes contentés de ceci en testant le jeu: le PJ a arraché quelques portes, puis il est tombé et le reste des Clarificateurs a dû le porter le temps de quelques rencontres...

2.4.5. Le fabuleux matériel

Les tactiques de distribution d'équipement décrites dans l'aventure fournie dans le *Livret d'aventure de PARANOIA* vont convenir, ici.

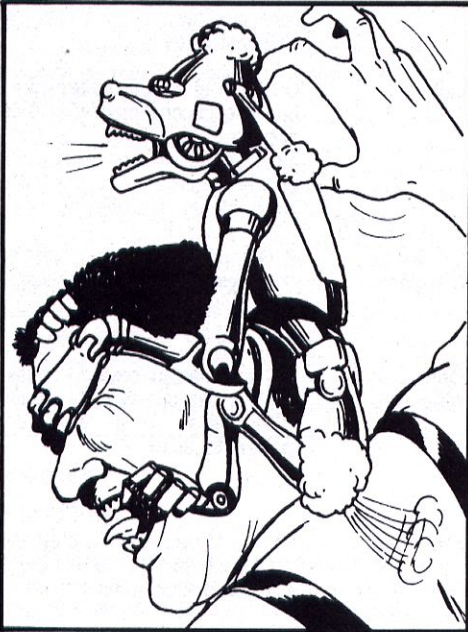
Tactique 1: Faites lire par Nerd-V les numéros de série du matériel sus-décrié, puis demandez aux joueurs de choisir celui qu'ils veulent.

Tactique 2: Faites cuisiner les PJs par Nerd-V au sujet de leur mission, et du genre de matériel dont ils estiment avoir besoin. Puis demandez-leur de prendre un nombre entre 1 et 12. Donnez-leur l'article portant ce nombre, à moins qu'il ne ressemble vaguement au genre d'équipement pour lequel ils ont exprimé un intérêt.

Tactique 3: Donnez aux PJs ce que vous avez désiré – et si un joueur vous a donné du fil à retordre, donnez-lui quelque chose qui lui causera à coup sûr des ennuis.

Une fois ces détails réglés, il se peut que les PJs veuillent poser aux concepteurs quelques questions. Le père de chaque gadget est indiqué entre parenthèses après le numéro de série. Chaque concepteur a son style personnel ou non pour décrire son matériel. Mais en règle générale à R&C, il vaut mieux être résolument positif sur votre propre travail.

Lors de la description de l'oeuvre d'un autre technicien, par contre, les membres du personnel tendent à être un peu rosses – «Oh, c'est probablement un très joli Champ de Force; bien sûr, je l'aurais plutôt vu avec une batterie portable, mais il marche tout à fait bien, presque toujours.» «Testé sur le terrain? Mais naturellement, Rock-J-TWO teste toujours son matériel sur le terrain. Pas vrai, les mecs? (Rictus méprisant)... à condition qu'il arrive à se rappeler comment on le met en marche.»



Combien, ce toutoubot sur le Jaune?

2.5. Et voici votre Animateur pour le Programme de ce soir...

Bon, alors, les PJs ont leurs miroirs Teela, leurs gadgets R&C, et leurs colliers de chien LUCR. Avec un tel armement, l'univers est à leur merci! Mais ils n'en ont pas tout-à-fait fini avec le R&C... Lisez ceci à voix haute:

Une fois que vous avez donné vos signatures en échange de votre précieux matériel, Nerd-V-EUX (ou son parent le plus proche) vous conduit hors

du bunker et vous fait traverser le champ de bataille (pardon, la zone d'essais) du Secteur QQQ. Alors que vous êtes tous à ruser pour vous frayer un chemin sur le sol dévasté, Nerd-V vous crie: «On va dans l'coin le plus tabou de tout ce sacré Complexe; ça m'dépasse, un faveur pareille pour c'tas d'Clarificateurs miteux!»

DZING! BLENG! ZZZZ-ZZZZ-ZZZZ! Autour de vous le vacarme continue pendant votre course éperdue vers le mur opposé de l'énorme salle. Sur toute sa vaste surface, vous n'entrevoiez qu'une porte, une tache insignifiante dans le lointain. C'est seulement en approchant que vous réalisez qu'elle est aussi large qu'un portail de cathédrale...

Nerd-V tape vigoureusement un code de sécurité compliqué sur une rangée de boutons à côté de la porte; et dans un grincement qui couvre momentanément le chaos derrière vous, l'obstacle bascule pesamment sur le côté. Nerd-V aboie: «Z-entrez tous là, ou v-voulez rester dehors, à faire partie d'une«spérierce?» Sur ce, il tourne les talons et se rue à l'intérieur.

Si les PJs restent dehors... (soupir). Prononcez une courte oraison sur le tragique d'un gâchis de vie inutile... Activez le système LUCR.

Continuez à lire:

Vous suivez Nerd-V dans un long couloir sombre rétrécissant avec la distance; tout du long: des batteries de lasers, des postes de contrôle, et des herbes de fer qui se lèvent à votre approche, puis retombent dans un claquement sourd quand vous passez. Vous parcourez cent mètres, peut-être, vous enfoncez toujours plus dans ce sanctuaire. De temps à autre une paire de vantaux massifs se referment en glissant derrière vous...

Si les PJs hésitent à emboîter le pas de Nerd-V dans ce corridor, la voix de L'Ordinateur retentit sur leurs com-units, leur ordonnant de suivre. Vous voyez? C'est la simplicité même... Lisez:

Nerd-V s'arrête à un poste de contrôle pour vous confier à un technicien R&C de niveau Bleu, qui vous escorte en silence le long du couloir, puis vous passe à un Indigo à l'arrêt suivant. L'Indigo porte une carapace électrofilée, et tient un générateur de plasma. Il a tout l'air d'être capable de vous ratiboiser si votre respiration ne lui convient pas (MJ: il le fera) – et il ne daigne jamais lâcher un mot.

Au dernier poste de contrôle, il vous laisse aux mains d'un scientifique de niveau Violet qui ne semble pas avoir d'armure du tout, pour autant que vous puissiez voir.

Ce citoyen, Dave-Vi – parle avec volubilité enthousiaste d'un commentateur de films éducatifs des années 1950, du genre «Le Monde Merveilleux de La Science»:

«Salut à vous, Clarificateurs! Je suis Dave-Vi-JNS, le chef du programme R&C de ce secteur. Vous allez être confrontés avec le produit final d'un travail de recherche d'importance majeure. De vastes ressources, des heures de travail humain sans nombre, d'énormes crédits ont été engloutis pour produire cette prodigieuse machine – c'est VOUS que L'Ordinateur a choisis pour démontrer que ce gigantesque effort n'a pas été fourni en vain.»

«Votre valeur, en vous soumettant volontairement aux essais de cette nouveauté, restera longtemps dans les mémoires. Courage et sacrifice, citoyens, au service de L'Ordinateur! Et maintenant, veuillez passer par cette porte.»

Il désigne une porte voûtée ouverte, épaisse d'environ un demi-mètre, piquée et noircie sur sa face interne. Au delà, vous apercevez seulement les ténébres. Porté par un doux courant d'air, un remuement de métal et de graisse effleure vos narines.

Il est tout à fait possible qu'un PJ, excité par son nouvel attirail de R&C, hésite à passer par cette porte. Avant de désintégrer cette personne, soyez conscient

du fait que ce secteur ne bénéficie pas encore des bienfaits du système LUCR. Celui que vous flinguez devra patienter pendant que son nouveau clone rejoint le Secteur QQQ par des méthodes plus conventionnelles. Cela dit, il est fort possible que le joueur en question ait besoin de s'asseoir un peu sur la touche et de se calmer. Dans ce cas, convoquez une phalange de gard-bots. Ceux qui survivent à la fusillade passent la porte. (A propos, Dave-Vi n'a effectivement pas d'armure, mais évitez de le perdre pour l'instant.)

Note pour le MJ: Etudiez les principes à l'oeuvre ici, au seuil de ce caveau... Vous mettez les PJs dans une situation déplaisante; vous les laissez tenter d'échapper à leur destin, puis vous les tuez ou vous les forcez (ou les deux) à entrer, de toutes façons. Ainsi, vous accordez à vos joueurs la liberté de choix, et malgré tout vous les menez par le bout du nez.

Le terme homologué pour ceci est: «le choix d'Hobson.» La coercition sur le joueur est développée plus loin, dans un prochain paragraphe.

2.5.1 Au-delà de la porte...

Complète obscurité. Atmosphère renfermée et étouffante. Les torches électriques ou les lunettes à infrarouges révéleront une petite installation R&C identique à celle que les PJs ont visité dans le chapitre précédent: des murs nus, une fenêtre de verre épais, des mains mécaniques, personne dans la pièce de l'autre côté de la vitre, une porte (verrouillée) sur le mur opposé. Le Fusilflash montrera aussi bien tout ceci à l'instant précédant l'aveuglement général.

La porte voûtée se referme et la serrure claque derrière eux. Clac! Silence.

Si les PJs se servent d'une torche électrique, un avertissement sévère tombera d'un haut-parleur au plafond: «Toute source de lumière est strictement interdite!»

Pourquoi? Pas de raison véritable – et de fait rien ne se passera au cas où un PJ persisterait bravement à éclairer les alentours, si ce n'est que vous pourriez bien avoir envie d'infliger un point de trahison à ce petit diable turbulent.

La seule vraie raison d'être de l'obscurité a trait au jeu. Cela permet de laisser les PJs dans le noir. Seuls. Tous ensemble et seuls.

Réfléchissez. C'est peut-être la première fois qu'ils ne sont pas obnubilés par des gardbots, des briefings, des pièges d'égouts, des gosses, le Capitaine Botarin, Teela, le PLI, ou les techs de R&C. Et ces PJs brûlent justement d'envie de s'entredéchirer...

Ne devriez-vous pas, bon et généreux MJ, avoir le coeur de leur en donner l'opportunité? Leur déclarer solennellement: «Vous êtes tout seuls ensemble, dans le noir. Aucun de vous ne peut s'échapper. Personne ne peut vous voir ni vous entendre. Je recevrai toute note que vous voudriez me passer.»

Puis, adossez-vous confortablement, et contemplez leurs yeux étrécis (ou ronds) de suspicion. Pouvez-vous négliger pareille occasion?

(Ce que nous avons dit auparavant, (éviter de tuer les PJs pendant qu'ils sont dans le Secteur QQQ), oubliez-le. Nous plaisantons. Laissez-les crever comme des mouches! Et, peut être que le système LUCR est parvenu jusqu'ici après tout! Vous êtes le MJ; si vous dites qu'il y est, qui va discuter?)

Cela étant, peut-être aussi qu'aucun joueur ne saisira la chance, et que personne ne tuera qui que ce soit. Peut-être n'avez-vous affaire qu'à une bande navrante de boy-scouts; de candides petits agneaux qui vous regardent fixement de leurs grands yeux liquides et animaux, et vous rétorquent sereinement: «Et alors?» Aucun doute: votre groupe a besoin d'être entraîné vers des désagréments plus sérieux.

Nous avons un guide pour vous!

2.5.2 Au pied du mur

Quand les PJs ont fini de s'entretuer ou de se contenter de couvrir leur haine, lisez ceci tout haut:

Les lumières s'allument soudain. Vous vous trouvez dans une petite pièce de R&C exactement sem-

blable à celle où vous avez reçu l'autre matériel. Les lumières sont faibles et vacillantes, les murs sont nus, et la fenêtre épaisse, le long d'un des murs, porte de profondes écailles et fissures, comme s'il y avait eu un peu trop de «résultats expérimentaux satisfaisants» lors d'un essai. Dans le mur du fond, une porte. Au-delà de la fenêtre, le technicien Violet qui vous a fait entrer là-dedans, Dave-Vi-JNS.

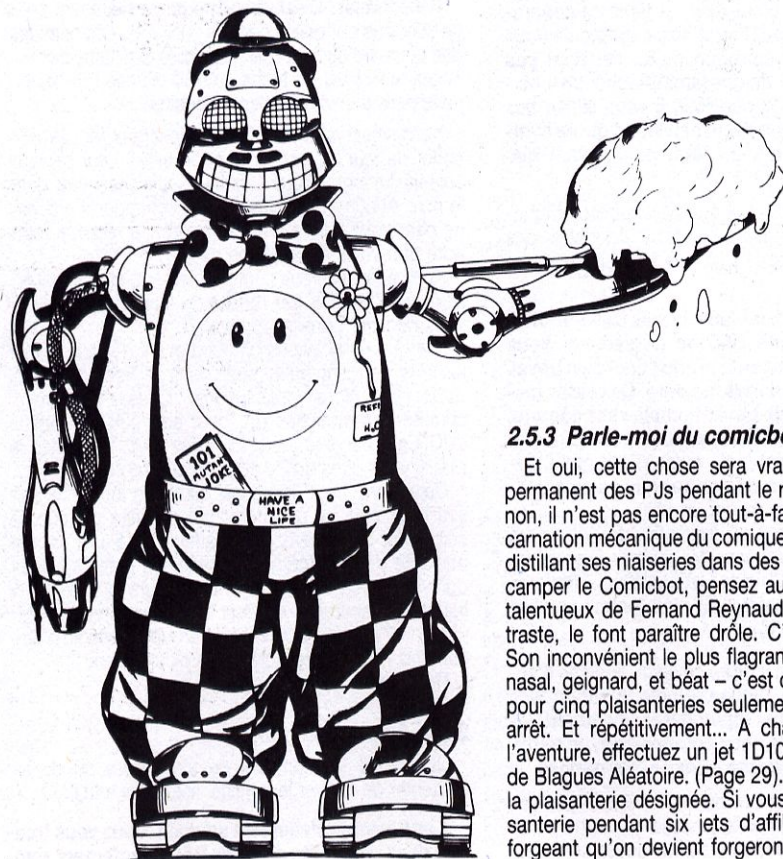
«Encore toutes mes félicitations, braves Clarificateurs», dit-il. «Préparez-vous à contempler la plus novatrice, la plus révolutionnaire des machines que les esprits fertiles de R&C aient jamais produites.»

MJ: Commencez à lire les phrases qui suivent dans un murmure étouffé, augmentant graduellement et dramatiquement en volume et en intensité. Donnez aux PJs l'impression que de derrière la porte opposée n'importe quoi peut sortir – un Ravitailleur, le cuirassé New Jersey, ou une division de Panzers.

Brusquement, de derrière la porte opposée, sourd un fort grondement. Le sol tremble sous vos pieds. Au loin, vous entendez hurler les sirènes et sonner des alarmes. Le tonnerre lointain va crescendo, jusqu'à devenir aussi étourdissant que le bruit de la mise en train des Flottes d'Hovercrafts géants Transporteurs de Troupes précédant les festivités à la dernière Célébration de Soutien et d'Eloge aux Escadrons Vautour. Vous vous souvenez de ce qui est advenu des ces Hovercrafts, juste après que ce profond grondement ait commencé à vibrer? Bien sûr que vous vous en souvenez – mais cette fois, vous n'avez aucun bouclier anti-explosion pour vous protéger.

Approximativement au moment où vos molaires commencent à s'entrechoquer, où la fenêtre protubérante sensiblement vers l'extérieur, où le plafond gémit, où les murs semblent se resserrer, et où vous pouvez presque voir le sol se fissurer, le bruit s'interrompt.

«Chers-z-amis, bonjour!»



Le silence tombe, pesant. La porte du fond glisse et s'ouvre. Vous entendez tout à coup une voix étrange et mécanique:

(**MJ:** accent vulgaire, intonation très nasale, diction monotone, genre comédien ringard de kermesse de village.)

«Chers-z-amis, bonjour!»

Un robot d'aspect étrange, mesurant à peine plus d'un mètre de haut, se propulse dans la pièce sur des roulettes. Ses oreilles métalliques sont surdimensionnées, et il arbore un petit chapeau melon. Un symbole «Ne nous Fâchons Pas» est peint sur sa plaque de poitrine. Il est vêtu de pantalons bruns flottants, et son gros noeud papillon tourne comme une hélice.

«Ouaouh! Quelle foule!» dit-il. «Des Clarificateurs! mon public favori! Jamais de temps mort avec eux! Je les adore. Je reviens du Secteur WES, et vraiment, je ne sens plus mes bras!... Sacré public, super public! Ah, les gens sont bizarres, v'savez?! Tenez, prenez mon design – pardon! Bon, soyons sérieux les amis...»

A cet instant, Dave-Vi intervient, parlant dans un micro derrière la fenêtre. «Voici le Comicbot», dit-il. «Un jour, des robots comme lui distrairont tous les citoyens du Complexe Alpha, offrant à nos existences toujours plus de joies et de satisfactions... Les fonctions du Comicbot sont multiples: il raconte des blagues, il danse un peu, et – euh – quelques autres petites choses amusantes. Il sera votre guide, votre distraction, et votre constant compagnon pendant tout le reste de votre mission. Soyez-en reconnaissants pour L'Ordinateur dans son infinie sagesse!» A ces mots, Dave-Vi est submergé par une vague d'émotion – il suffoque.

Probablement en va-t-il de même pour les PJs. En particulier lorsqu'ils signent tous ces formulaires – formulaires sans fin, horripilants – par lesquels ils jurent solennellement de protéger le Comicbot, et en assumant la responsabilité, en tant qu'individus et en tant que groupe, étant passibles d'amendes, de torture, voire de liquidation, si quelque malheur survenait à leur protégé.

2.5.3 Parle-moi du comicbot, Papa!

Et oui, cette chose sera vraiment le compagnon permanent des PJs pendant le reste de l'aventure; et non, il n'est pas encore tout-à-fait au point. C'est l'incarnation mécanique du comique de bas-étage moyen, distillant ses niaiseries dans des relents de bière. Pour camper le Comicbot, pensez aux disciples les moins talentueux de Fernand Reynaud – ceux qui, par contraste, le font paraître drôle. C'est ça, le Comicbot. Son inconvénient le plus flagrant, mis à part ce débit nasal, geignard, et bête – c'est qu'il a été programmé pour cinq plaisanteries seulement, qu'il raconte sans arrêt. Et répétitivement... A chaque temps mort de l'aventure, effectuez un jet 1D10 et consultez la Table de Blagues Aléatoire. (Page 29). Le Comicbot raconte la plaisanterie désignée. Si vous sortez la même plaisanterie pendant six jets d'affilée, et bien, c'est en forgeant qu'on devient forgeron, pas vrai?

Au premier signe de réticence de l'assistance (c'est à dire quand les vannes ne font pas rire les PJs, le Comicbot émet un nuage de gaz hilarant. Toute personne à proximité sera submergée, rira à gros éclats (et douloureusement) pendant une minute ou plus, et devra réussir un jet d'Endurance difficile pour éviter d'être Sonné.

Des PJs rusés pourraient s'aviser d'utiliser le Comicbot pour neutraliser des ennemis – disant: «Hé, Comicbot, raconte donc à ces Vautours celle de – » tout en tirant leurs masques à gaz.

Laissez-les recueillir les fruits de cette fine stratégie une fois ou deux; mais s'ils encombrer trop de pièces de gaz et d'adversaires morts de rire, la réserve de gaz pourrait fort bien s'épuiser à un moment opportun.

Le Comicbot est encore doté d'un distributeur de tartes à la crème incorporé. A intervalles fortuits, ou à tout moment approprié, le robot fourrage dans une fente sur son flanc, en tire une tarte, et la jette à la tête de la personne ayant la plus haute accréditation dans la salle. Son tir est infallible. Souhaitons bien du plaisir aux PJs pour expliquer les exactions de leur Comicbot...

- | | |
|-------------------------------|---|
| Indigo maculé: | Ce robot a souillé ma face et le haut de mon torse d'une substance crémeuse déplaisante. Etes-vous les félons répondant de ses actes? |
| PJs: | Ben, il n'est pas vraiment à nous. Il ne fait que nous suivre partout. |
| Indigo: | Veuillez donc procéder immédiatement à sa destruction. |
| PJs: | Oh non! – euh – c'est du matériel expérimental de valeur, appartenant aux serveurs estimés de L'Ordinateur de R&C... |
| Indigo: | Oui? Bon, et alors, de toute évidence, il fonctionne mal; vous êtes passibles en conséquence d'une amende s'élevant à un nombre risible de crédits pour maintenance incorrecte de l'équipement. |
| Officier de L'hygiène: | A dire vrai, c'est notre officier en robotique qui en est responsable. |
| Officier en robotique: | Hé, sale menteur bavard Commie, il n'y a pas que moi qui en suis responsable! Tu as signé ces papiers toi aussi, et – |

Comicbot: Ha ha, M'sieu' Dames, c'est pas un super public, ça? Qu'est-ce qui fait trois mètres de haut et –

Indigo: La ferme!

Comicbot: Sssssssssss! (libérant des gaz hilarants et balançant une autre tarte).

Si tout se déroule comme prévu, le Comicbot devrait être détruit prématurément au cours de l'aventure – disons à la dixième fois qu'il sert la même vanne. C'est un affreux désastre pour les PJs, et ils sont bons pour des amendes exorbitantes et des points de trahison; mais comme ils sont tous susceptibles de mourir de toutes façons, il y a peu d'intérêt à insister sur cet aspect des choses.

Ce qui importe, c'est que le système LUCR délivrera sur l'heure un nouveau Comicbot de remplacement, où que soient les PJs.

Tammy-J-NET-2**DONNEES DE BASE**

Qu'est-ce que c'est que cette salade? L'Unité Centrale de Traitement a mis de la drogue de lavage de cerveaux dans les dopkits des Forces Armées? Et alors? Vous avez eu affaire à suffisamment de mouchards, de cervelles de piafs et de minables à UCT pour apprendre que des erreurs comme ça sont monnaie courante. Pourquoi est-ce que tout le monde s'agite autant? Quelques bataillons de Commandos des Escadrons Vautours sont occupés à jouer avec des cubes dans les crèches de L'Ordinateur: la belle affaire!

Et cette bande de Clarificateurs ne vaut pas plus cher que les minables de votre propre service. Si votre Grand Programmeur (dévouement et protection!) daignait seulement remarquer vos efforts pour son Groupe de Programmation, elle vous sortirait de cette équipe de pions. Ces déviants prétentieux sont affligés des psychées les plus étrangement inquiétantes que vous ayez jamais vues. Cette Eve-R-DEN, par exemple, qui ne pense qu'au feu; ou Chock-O-BLK, qui en sait beaucoup plus qu'il ne veut laisser croire sur le scandale des lavages de cerveaux. Peut-être devriez-vous essayer un petit chantage: il était providentiellement absent du mess lors de l'ingestion de tout cet amnésique...

Les points obscurs dans cette équipe sont votre collègue Jaune, Watt-J-WHO, et ce pauvre fana de la courbette, Sam-R-KND.

Pas moyen de déchiffrer leurs pensées... Vous craignez que l'un ou l'autre puisse découvrir que vous avez accidentellement autorisé la distribution erronée de la drogue. Il serait temps de montrer à ces clones qui est le chef ici.

FONCTION DANS L'EQUIPE: OFFICIER EN ROBOTIQUE

Assurez la sécurité des précieux robots de L'Ordinateur; récupérez les cerveaux des robots endommagés ou détruits.

MISSION DE SOCIETE SECRETE EN COURS:

Un haut fonctionnaire de votre Groupe de Programmation, Cleto-B-QRK, s'est comporté bizarrement. Votre Grand Programmeur (protection et obéissance!) vous demande de préciser les détails d'un projet secret que, d'après la rumeur, Cleto-B pourrait bien mettre en œuvre dans le Secteur NBD. Ne vous en mêlez pas, et ne laissez pas les autres s'en mêler - pas encore.

On a découvert que le Clarificateur Watt-J-WHO appartenait à un groupe de Programmation rival; soyez un loyal serviteur, et liquidez-le à l'occasion; vu?

ATTRIBUTS PRINCIPAUX

Force	10
Endurance	8
Agilité	9
Dextérité	
Manuelle	8
Adaptabilité	10
Aplomb	14
Sens de la Mécanique	10
Indice de Pouvoir	13

ATTRIBUTS SECONDAIRES

Capacité de Transport	25
Bonus aux Dommages	-
Bonus Macho	-
Bonus mêlée	2%
Bonus Armes de Tir	-2%
Bonus Compréhension	-1%
Bonus Crédibilité	+7%
Bonus Réparation	-1%

PJ N°1**SOCIETE SECRETE:**

Groupe de Programmation

RANG DE SOCIETE SECRETE: 1**POUVOIR MUTANT: Sens Télépathique****Watt-J-WHO-2****DONNEES DE BASE**

Avant que votre vieux copain du Service de l'Energie ne tourne sa veste pour devenir officiellement un traître clandestin, il vous a indiqué ce bon coup, cette coupure sélective d'électricité qui a rendu votre boulot monotone si intéressant. Arrêter une paire de tapis roulants une minute chacun à PLI, et voilà que - ooh! que vous avez aimé ça! - vingt escadrons des Forces Armées se retrouvent avec de la drogue à lavage de cerveau dans leurs repas du cycle du soir! Tout le monde n'aurait pas su exploiter l'opportunité qui vous est apparue, mais pour un joyeux drille désinvolte comme vous...

En vérité, votre enthousiasme est quelque peu refroidi, ici, parmi les autres Clarificateurs. Vous avez déjà senti de petits picotements aux confins de votre conscience - comme si quelqu'un essayait de feuilleter votre cerveau comme un classeur. Mais vous avez tenu bon, rejeté l'intrus psychique, et vous êtes quasiment sûr à présent qu'il s'agissait d'un sale mutant télépathe - le coupable pourrait bien être ce Sam-R-KND, ou alors l'Orange à l'air gourmand, Chock-O-BLK.

Mais si quelqu'un trouve votre petit rôle dans la transformation de seize cents soldats en bébés fraîchement transvasés, vous avez un bouc émissaire tout prêt, déjà. Quelques uns de vos copains de Société Secrète ont découvert que c'était le collègue Clarificateur Elm-R-FUD qui avait à l'origine mis par erreur la dro-

gue de lavage de cerveaux sur le tapis roulant. Peut-être pourriez-vous vous amuser un peu en jouant avec sa conscience...

FONCTION DANS L'EQUIPE: OFFICIER INFORMATICIEN

Identifiez toute menace envers L'Ordinateur; prenez des mesures pour que tout l'équipement de L'Ordinateur soit manipulé correctement et avec respect. Rapportez toute tentative subversive pour écraser, saboter, fondre, découper en tranches, pasteuriser ou aggraver les biens de L'Ordinateur.

MISSION DE SOCIETE SECRETE EN COURS:

Toute cette mission semble une action clandestine de Cleto-B-QRK, un Bleu en vue dans un Groupe de Programmation rival. Il est probablement de mauvaise politique de carrément supprimer Cleto-B (bien que ce genre d'initiative soit toujours admiré) - mais assurez-vous que la mission lui explose entre les mains. Faites tout ce qui est nécessaire pour embrouiller, faire de l'obstruction, ou confondre vos Collègues. Cette autre Jaune, Tammy-J-NET, est dans le Groupe de Programmation de Cleto-B; montrez que vous êtes un bon élément et désintégrez-la à l'occasion...

TABLEAU PJ2 voir fichier TABLEAU

ATTRIBUTS PRINCIPAUX

Force	9
Endurance	10
Agilité	8
Dextérité	
Manuelle	10
Adaptabilité	7
Aplomb	15
Sens de la Mécanique	6
Indice de Pouvoir	5

ATTRIBUTS SECONDAIRES

Capacité de Transport	25
Bonus aux Dommages	-
Bonus Macho	-
Bonus mêlée	-3%
Bonus Armes de Tir	-1%
Bonus Compréhension	-5%
Bonus Crédibilité	+10%
Bonus Réparation	-10%

PJ N°2**SOCIETE SECRETE:**

Groupe de Programmation

RANG DE SOCIETE SECRETE: 3**POUVOIR MUTANT: Ecran Mental****CHOCK-O-BLK-1****DONNEES DE BASE**

Votre petit doigt vous a dit: «Ne mange pas au mess ce soir». Cela vous a suffi; vous suivez les directives de votre esprit supraconscient aussi docilement que celles de vos supérieurs des Forces Armées ou de L'Ordinateur. Encore plus, même, car votre supraconscient est plus souvent dans le vrai.

Et ainsi, vous n'avez pas avalé la drogue de lavage de cerveaux qui a métamorphosé le reste de votre compagnie en bimbos de soixante-dix kilos. Vous avez poussé un soupir de soulagement - mais à peu près au milieu de celui-ci vous avez été appréhendé par la Sécurité Interne. Ce qui leur a mis la puce à l'oreille, ce n'était pas que vous l'avez échappé belle, mais que vous avez vendu votre repas au clone voisin. Mais ho, vous étiez juste en train d'essayer de vous faire honnêtement un petit cré-dit.

Vous auriez pu dire à la SecInt que votre collègue Clarificateur, Watt-J-WHO, était le véritable fautif en ayant mis la lessive à cerveaux dans la nourriture, mais alors, ils auraient voulu connaître vos sources. En outre, avant de livrer Watt-J, vous devriez voir s'il n'accepterait pas de payer d'un bon prix un bien qui n'en a pas.

Voici maintenant que votre petit doigt vous envoie des signaux d'alerte à propos de deux Rouges discrets, Eve-R-DEN et Elm-

R-FUD: ils vont amener des problèmes. Ils empestent la SecInt de tous leurs pores...

FONCTION DANS L'EQUIPE: OFFICIER DES COMMUNICATIONS/DE L'INFORMATION

Inspecter régulièrement le com unit de chaque membre de l'équipe; réparez-le si nécessaire. Assurez-vous de la loyauté de vos collègues Clarificateurs et des autres citoyens.

MISSION DE SOCIETE SECRETE EN COURS

Nous avons tiré quelques ficelles pour que vous ayez cette mission dans le Secteur NBD. Une fois arrivé, essayez de prendre contact avec Hall-J-WUD au PDH & Contrôle Mental. C'est un Libre Entrepreneur en vue; faites ce qu'il dit, aidez-le de tout votre possible. Le mot de passe est: «J'adore le show «Mon Ordinateur Favori». La réponse sera: «Oui, c'est un de nos shows les plus populaires.» Essayez d'arranger quelques transactions; si quoique ce soit dans le Secteur NBD à l'air commercial, ramenez un échantillon.

ATTRIBUTS PRINCIPAUX

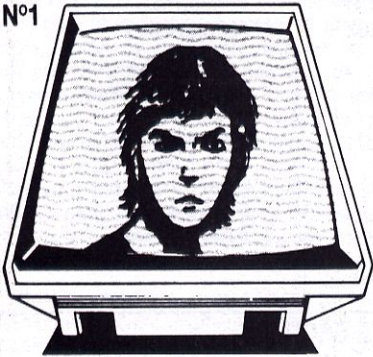
Force	7
Endurance	7
Agilité	11
Dextérité	
Manuelle	11
Adaptabilité	11
Aplomb	12
Sens de la Mécanique	10
Indice de Pouvoir	13

ATTRIBUTS SECONDAIRES

Capacité de Transport	25
Bonus aux Dommages	-
Bonus Macho	-
Bonus mêlée	+1%
Bonus Armes de Tir	+1%
Bonus Compréhension	+1%
Bonus Crédibilité	+3%
Bonus Réparation	-1%

PJ N°3**SOCIETE SECRETE: Libre Entreprise****RANG DE SOCIETE SECRETE: 3****POUVOIR MUTANT: Précognition**

PJ N°1



Tammy-J-NET-2

ACCREDITATION: Jaune

SERVICE: UCT

NOM DU JOUEUR:

ARMES

Pistolet Laser
Att.: 27%
Type: L
Portée: 50m
Autonomie: 6r
Défectuosité: 00

Neurofouet
Att.: 42%
Type: C
Portée: 3m
Autonomie: Prises dans le mur, possède un cordon de 5m
Défectuosité: 95

ETAT DE SANTE

Sonnée
Blessée
Neutralisée
Morte
Vraiment morte
Excessivement morte
Désintégrée

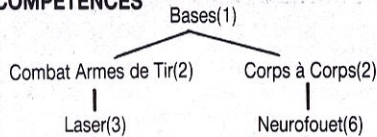
CREDITS

220

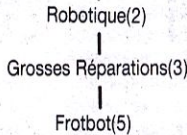
EQUIPEMENT PERSONNEL

armure reflec (Jaune)
1 pistolet laser
2 canons de p.l. (Jaunes)
combinaison de saut et ceinture tous usages
Com Unit II
masque à gaz
trousse de secourisme
couteau
carnet et stylo
neurofouet (interdit)
outil polyvalent de réparation sur robot (mille et un usages)

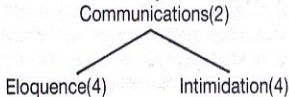
COMPETENCES



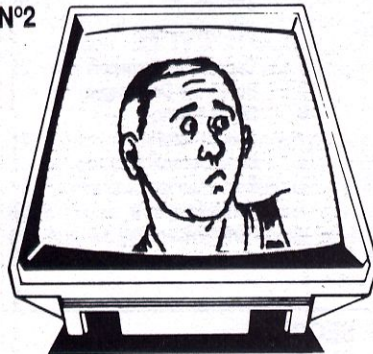
Services Techniques(1)



Développement Personnel(1)



PJ N°2



Watt-J-WHO-2

ACCREDITATION: Jaune

SERVICE: Service de l'Energie

NOM DU JOUEUR:

ARMES

Pistolet Laser
Att.: 24%
Type: L
Portée: 50m
Autonomie: 3r
Défectuosité: 95

Entortilleur
Att.: 24%
Type: A
Portée: 50m
Autonomie: 3r
Défectuosité: 95

ETAT DE SANTE

Sonné
Blessé
Neutralisé
Mort
Vraiment mort
Excessivement mort
Désintégré

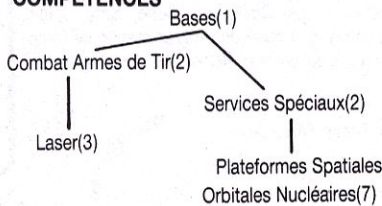
CREDITS

200

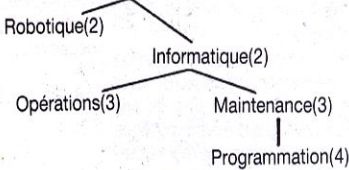
EQUIPEMENT PERSONNEL

armure reflec (Jaune)
1 pistolet laser
2 canons de p.l. (Jaunes)
combinaison de saut et ceinture tous usages
Com Unit II
Masque à gaz
lampe torche
lunettes à infrarouge
carnet et stylo
entortilleur (interdit)

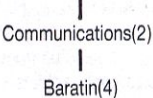
COMPETENCES



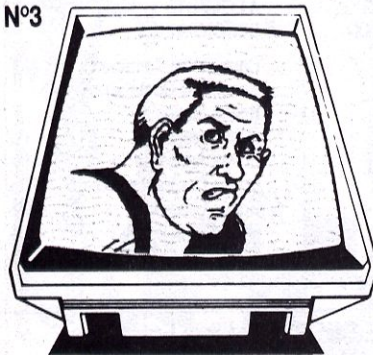
Services Techniques(1)



Développement Personnel(1)



PJ N°3



Chock-O-BLK-1

ACCREDITATION: Orange

SERVICE: Forces Armées

NOM DU JOUEUR:

ARMES

Pistolet Laser
Att.: 26%
Type: L
Portée: 50m
Autonomie: 6r
Défectuosité: 00

Pierre
Att.: 51%
Type: C
Portée: 2m
Autonomie: 1r
Défectuosité: 00 (se casse)

ETAT DE SANTE

Sonné
Blessé
Neutralisé
Mort
Vraiment mort
Excessivement mort
Désintégré

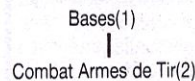
CREDITS

300

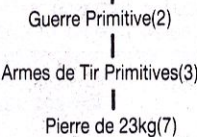
EQUIPEMENT PERSONNEL

Pierre artificielle préfabriquée officiellement (poids 23 kg)
armure reflec (Orange)
1 pistolet laser
2 canons de p.l. (Oranges)
combinaison de saut et ceinture tous usages
Com Unit II
masque à gaz
couteau
lampe torche
carnet et stylo
canon de laser Bleu (interdit)

COMPETENCES



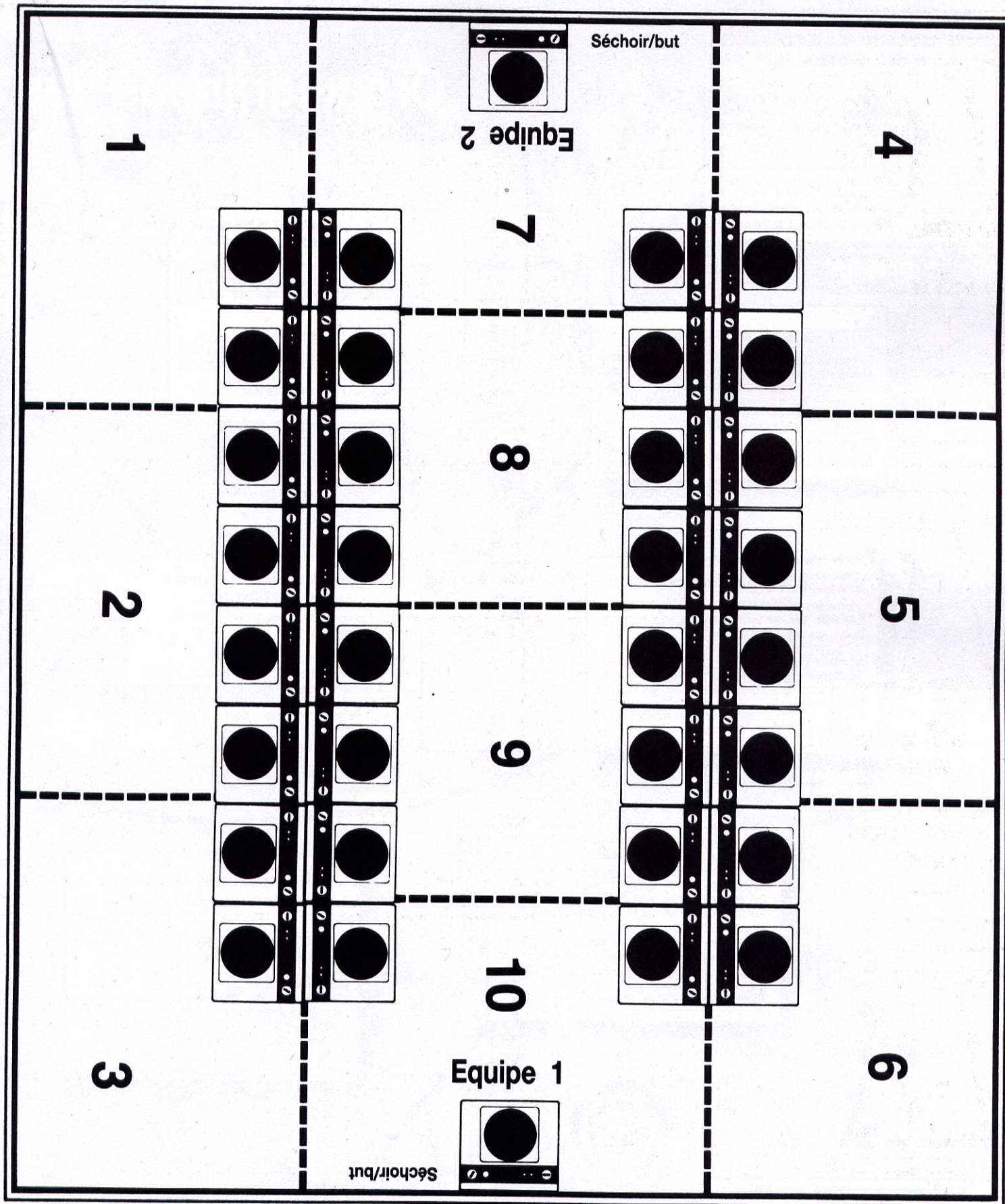
Environnements Hostiles(1)



Services Véhiculaires(1)

Armes de Véhicules(2)

Développement Personnel(1)



1	2	3	4	5			

Rendez-vous avec la Mort
Round 2
L'arène

Organigramme des m

(1) Bureau de la Production

Immense pièce contenant environ une trentaine de bureau – le paradis du chef de service subalterne. Les PJs peuvent aller à n'importe quel bureau, et exprimer leurs besoins, on les renverra à un autre bureau où ils devront répéter leur histoire.

Attente: Une heure au total.

Fonctionnaires: Divers Rouges anonymes, deux Oranges, et un Jaune qui supervise.

Résultats: Le chef Jaune du dernier bureau dit aux PJs qu'ils sont dans le mauvais bureau, et les envoie au (5).

(2) Bureau de la Logistique

Immense salle identique au (1). Trente bureaux, avec chacun son parasite préposé, qui remplit des formulaires parfaitement inutiles. Lampes fluorescentes qui bourdonnent. Même traitement pour les PJs qu'en (1).

Attente: Une heure au total.

Fonctionnaires: Comme en (1).

Résultat: Les PJs sont envoyés au (6).

(3) Bureau de l'Intendance

Immense salle identique aux (1) et (2). Trente bureaux – tous vides sauf un. Derrière: un seul parasite Rouge. Devant: une longue file d'attente.

Attente: Une heure au total.

Fonctionnaire: Busy-R-WEE; employé subalterne, harcelé et grossier. «Tous les autres ont été liquidés hier,» explique-t-il.

Résultat: Les PJs reçoivent un formulaire couleur saumon RSC-2544/E, et sont envoyés au (6).

(5) Bureau d'Acheminement et de Distribution internes au Complexe

Petit endroit poussiéreux et mal tenu, aussi large que le placard à balais de Buckingham Palace, bourré de piles de formulaires, de programmes, de cartes perforées, et de balais.

Attente: Environ cinq bonnes minutes.

Fonctionnaires: Cetr-O-DUR; lent et insolent, baille abondamment, a besoin du formulaire du (3) – si les PJs ne l'ont pas, il les envoie là.

Résultat: Donne aux PJs le formulaire bouton d'or 3-67-492/X-11, et les envoie au (9).

(6) Bureau de Secteur de la Production et Comité de l'Utilisation

Bureau propre, bien agencé, un bureau, une chaise pas de paperasse en vue.

Attente: Une heure (voir ci-dessous)

Fonctionnaire: Mail-B-IDO, une impérieuse matrone. Sans considération pour la nature de la demande des PJs, pendant une heure, elle va orienter la conversation sur la nécessité de maintenir l'efficacité et d'éviter tout gaspillage.

Résultat: Envoie les PJs (enfin!) au (9).

(7) Bureau d'approvisionnement du Complexe

Déploiement déconcertant de guichets, de préposés, et de gens. Quelque soit l'employé consulté, il demande aux PJs de signer des serments de loyauté envers L'Ordinateur et le Bureau d'Approvisionnement du Complexe.

Attente: 1 à 2 heures.

Fonctionnaires: Des larbins au regard louche qui font traîner la discussion autant que faire se peut avant de dire: «Ah, vous voulez le Bureau des Approvisionnements du Complexe!».

Résultat: Les PJs sont envoyés au (12).

(4) Enregistrements et Commandes

Petit bureau étroit avec un guichet pour les clients. Derrière ce guichet, six Jaunes en train de nettoyer et d'apprêter leurs fusils lasers; ils ont l'air déterminés; une action est imminente. «On déménage dans de nouveaux locaux,» expliquent-ils.

Attente: Aucune.

Fonctionnaires: Bell-J-QUE; surveillant, «pas d'enfantillages». N'écouter pas longtemps.

Résultat: Envoie les PJs au (8). «Mais vous feriez mieux de vous dépêcher, ils seront bientôt dans de nouveaux locaux, eux aussi.» Rires gras.

(12) Bureau des Approvisionnements du Complexe

Identique au (7), excepté que le serment de loyauté qu'on exige des PJs requiert l'allégeance au Bureau des Approvisionnements du Complexe, et non au Bureau d'Approvisionnement du Complexe.

Attente: 2 à 3 heures.

Fonctionnaires: Exactement comme au (7), sauf qu'ils diront: «Ah, vous voulez le Bureau de l'Approvisionnement du Complexe.»

Résultat: Les PJs sont envoyés au (11).

(11) Bureau de l'Approvisionnement du Complexe

Identique au (7) et au (12), excepté que le serment réclame une loyauté indéfectible au Bureau de l'Approvisionnement du Complexe, et non au Bureau d'Approvisionnement du Complexe, ou au Bureau des Approvisionnements du Complexe.

Attente: 3 à 4 heures.

Fonctionnaires: «Ah, vous voulez le Bureau d'Approvisionnement du Complexe?»

Résultat: Les PJs sont envoyés au (7).



Méandres de PLI

(9) Bureau de Conseil, de Dévouement et d'Équipement des Clarificateurs

Bureau à peine plus large qu'un placard à balais ordinaire. Tous les PJs ne peuvent pas entrer. Ceux qui restent dehors ne pourront entendre ce que disent les deux qui sont à l'intérieur.

Attente: Aucune.

Fonctionnaire: Un utilibot enjoué, plein de bonne volonté – mais se montrant très curieux sur la mission des PJs, leur but, leurs sentiments, et tout et tout.

Résultat: Les PJs sont envoyés au (13)

(13) Transport Inter-Secteurs et Répartition de l'Allocation de Ressources du plus grand Bureau de Coordination de Surveillance du Complexe Alpha

Attente: Une heure (recherches interminables dans d'innombrables corridors).

Fonctionnaire: Aucun, un panneau sur la porte dit: «DE-HORS!»

Résultat: Le panneau envoie au (14).

(14) Conseil administratif de Coordination pour le bien-être et la sécurité du Citoyen Division du Génocide communiste

Des employés derrière une rangée de guichets, semblables à des caissiers dans une banque. Silence mortel, atmosphère étouffante.

Attente: Un jour (revenez demain).

Fonctionnaire: Un gratte-papier empressé et étroit d'esprit. Demande le formulaire du (3). Si les PJs ne l'ont pas, il les envoie au (5).

Résultat: Les PJs sont envoyés au (15).

(10) Commission de Coordination et de Planification du Complexe, Division du Recyclage des Eaux

Une luxueuse cabine individuelle inoccupée. Lit de camp, nourriture, rien de séduisant.

Attente: 10 minutes.

Fonctionnaire: Un Bleu, corpulent et flegmatique, revient avec de la nourriture supplémentaire – surpris de voir les PJs, assez suspicieux. «Qui vous a envoyés ici? Qu'est-ce qui a pu vous faire croire que je pouvais vous aider?»

Résultat: Aucune aide. Les PJs sont envoyés au (13).

(16) Bureau du Nirvana

Personnel calme et courtois, qui aide les PJs avec une extrême promptitude, offrant même de remplir leur mission à leur place.

Attente: Satisfaction immédiate.

Fonctionnaire: Babac-O-OOL, l'ami des PJs.

Résultat: Les PJs n'ont aucun moyen d'arriver ici. Il n'y a pas d'accès. À propos, comment se fait-il que vous soyez en train de lire ça?

(8) Enregistrements, Commandes Additifs alimentaires et Armes Blanches

Une porte dans un couloir désert, lourdement barricadée. Des canons de fusils dépassent de petites meurtrières. Si les PJs disent quoi que ce soit, des coups de semonce sont tirés au-dessus de leurs crânes. «On ne peut rien faire pour vous, allez voir ailleurs!»

(15) Approvisionnement

Comptoir d'aspect modeste avec un employé Rouge docile. Pas de queue. Fournit aux PJs l'équipement attribué, rapidement et sans discussion. Les demandes de matériel les plus raisonnables sont satisfaites. Les PJs doivent signer les formulaires appropriés.

Le Maître de Jeu devra lire toutes les cases de l'Organigramme pour se faire une idée du type de rencontre que feront les PJs. Ces rencontres sont par elles-mêmes explicites, mais notez ce qui suit.

Attente: C'est le laps de temps perdu à remplir des formulaires, à faire la queue, et à rester sur la touche à jouer avec leurs crayons.

Fonctionnaires: Ce sont les PNJs responsables des divers bureaux. Ils renverront parfois les PJs chercher un formulaire supplémentaire; ce type d'indication est appelé «Indication de Marche Arrière».

Résultat: Si les joueurs attendent le temps qu'il faut et arrivent à passer les fonctionnaires, ils recueillent un résultat, c'est-à-dire qu'on leur donne des formulaires qui peuvent les aider plus tard et/ou qu'on les envoie vers d'autres bureaux.

Comment utiliser l'organigramme des méandres de PLI

-  — Case Départ
-  — Case Bureaucratie
-  — Case de Progrès
-  — Indication de Circonvolution
-  — Indication de Marche Arrière
-  — Indication de Progression

Afin de donner aux PJs un point de départ pour leur odyssée à travers PLI, demandez aux joueurs de choisir entre les portes (1), (2), (3), (4), (7) et (10). Vous pouvez aussi, si vous le désirez, donner des indications supplémentaires.

Notez que la case (8) ne donne aucun «résultat». Les joueurs devront prendre l'initiative pour le déplacement suivant. Notez également que les cases (7), (11) et (12) fonctionnent en circuit fermé, indéfiniment. Assurez-vous que les PJs y passent au moins une fois, deux s'ils ne saisissent pas le truc à la première.

FORMULAIRE DE DEMANDE D'INFORMATION

Nom
 Accréditation
 Autorisation
 Etes-vous actuellement, ou avez-vous jamais été
 Communiste? (oui/non)
 Mutant? (oui/non)
 (si oui, Enr.)
 Non Enr.

Membre de Soc. Secrète?
 L'Ordinateur est votre ami. Etes-vous l'ami de L'Ordinateur?
 Oui Non Autre réponse (veuillez commenter)

Information souhaitée pour le Information impérative pour le
 2° date alternative 4° date alternative
 3° date alternative 5° date alternative

Le soussigné reconnaît que toute information qui lui est donnée est à considérer comme confidentielle et hautement stratégique. Tout rapport est secret sauf indication contraire. Au cas où cette information tomberait aux mains des ennemis de L'Ordinateur, le soussigné s'engage à se présenter pour liquidation immédiate. En vertu de la récente directive de L'Ordinateur 199/3468 section III sous section C paragraphe 1, «Réduction de la Paperasserie grâce aux Documents Polyvalents», le soussigné assume également la responsabilité des robots de maintenance des réservoirs dans la Subdivision de Recyclage des Déchets, accepte de superviser le prochain Festival Semanuel de la Loyauté et du Patriotisme, et sollicite l'obtention de la brochure d'information C-27 «Le Capitaine Botanin et Bacabouffe Vous Montrent Comment Répérer Un Traître.»

Signature Date

RESERVE A L'ADMINISTRATION - N'INSCRIVEZ RIEN DANS L'ESPACE CI-DESSOUS.

A l'attention des opérateurs: Avant de satisfaire la demande d'information, assurez-vous de l'approbation du personnel d'accréditation ULTRAVIOLETTE dans tous les Services dont les initiales ou l'immatriculation figurent ci-dessous.

UCT	SE	SI	SI/InfCom
ST	FA	SI/Rav	SI/BurRens
PDH&CM	PLI	SI/RavAux	SI/AnnRens

Résultat:
 Retour pour clarification
 information non disponible à ce niveau d'accréditation.
 information introuvable
 Demandeur liquidé
 Requête accordée
 (Raison à exposer sur feuille annexe et à soumettre
 à la Sécurité Interne.)

L'Ordinateur accorde la permission de photocopier ce formulaire.
 Toute reproduction sans autorisation formelle est assimilable à une trahison.

NOTES PARANOIA

NOTE 1

Vous êtes fasciné – vous ne savez ni comment ni par qui. Tout ce dont vous êtes sûr, c'est que vous n'attendez rien plus de la vie que d'aider Teela. A l'instant précis, cela veut dire choisir l'une de ces trois choses:

1. Vous retourner contre vos compagnons de naguère et les flinguer. 2. Vous tenir en retrait et regarder Cleto-B et ses acolytes flinguer vos collègues Clarificateurs. (Ne vous en faites pas, ils vont être ici d'une minute à l'autre). 3. Suivre Teela par la porte qui est ouverte derrière elle. Ca y est, elle s'en va!

Et maintenant?

NOTE 2

Pendant un instant seulement, vous avez eu un peu mal au coeur; mais maintenant la sensation est dissipée.

1. Vous remarquez que vos collègues Clarificateurs ont l'air quelque peu bizarres. 2. Vous entendez le bruit de nombreuses personnes s'approchant rapidement derrière vous. 3. Teela a l'air prête à déguerpier par la porte qui est derrière elle. Ca y est, elle y va!

Et maintenant?

LE LIVRE DE CHANSONS DU COMPLEXE ALPHA

ENVOYEZ LES CLONES

C'est pas le pied?
 C'est pas branché?
 Vivre dans des complexes réglés par la machine?
 Où sont les clones?
 Doit y avoir des clones...
 Envoyez les clones...
 C'est cool les gars...
 Les six sont là.
 Allons, les Clarificateurs...
 En avant!
 Où sont les clones?
 Doit y avoir des clones.
 Envoyez les clones...
 Juste quand je démarre,
 Les traîtres se garent.
 Je traque les mutants dans les coins les plus dingues,
 Les rayons de laser n'enrayent pas mon flingue.
 Robots, me vià!
 Attention les dégâts...
 Pars pas comm'ça!
 Va voir là-bas
 si y'a pas un traître dans le coin –
 Et puis reviens.
 Où sont les clones?
 Doit y avoir des clones.
 Envoyez les clones...
 J'en suis malade,
 C'est la panade!
 C'est ma première vraie mission –
 Et j'suis déjà marron!
 Où est mon clone?
 J'dois avoir un clone.
 Envoyez mon clone...

**HAUT DE FORME,
 CRAVATE BLANCHE ET LASER**
 (Bien trop séduiteux pour être imprimé.)

BON SANG, C'EST QUOI LA PLUIE?

Dans tous mes souvenirs,
 Le Complexe est souterrain.
 Tunnels à l'infini;
 Pas de sortie en vue.
 Fanas de nature
 Cherchant le soleil,
 J'veux savoir, oui j'veux savoir,
 Bon sang c'est quoi la pluie?
 J'suis monté d'six niveaux,
 Cherchant la ferme du vieux Yasgur.
 Des gardbots en Kevlar
 Ont saisi mes bras.
 «L'Ordinateur va t'aider!
 T'es fou mais ça va changer!...»
 C'est le bide, mais j'voulais savoir,
 Bon sang c'est quoi la pluie?
 Maintenant dans les silos,
 J'ai pas l'temps de rêver –
 Un Générateur de Plasma
 Guette l'hérésie.
 Les machines gueul'nt des ordres:
 «L'Ordinateur est votre ami!»
 Mais j'veux savoir, oh j'veux savoir,
 bon sang, c'est quoi la pluie?

JE SUIS FOU DU MUTIE

Je suis fou du mutie et –
 Fou de moi, le mutie l'est.
 Au diable L'Ordinateur!
 Etre Commie, c'est l'vrai bonheur!
 C'est mieux qu'il'algue industrielle
 Et que Teela à l'écran.
 Oh les muties m'ensorcellent,
 J'ai la côte chez les mutants!
 Je suis fou du mutie et –
 Fou de moi, le mutie l'est.

J'SUIS UN MEC DU COMPLEXE ALPHA

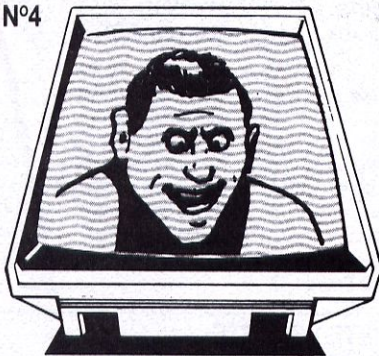
J'suis un mec du Complexe Alpha.
 Complexe Alpha tu m'auras!
 Cinq clones à la une, je suis le sixième –
 Et je vais crever comme eux.
 Dans le Complexe y'a une fille que j'aime.
 Voir Teela me rend heureux.
 Les Clarificateurs tueront
 Les mutants qu'ils trouveront.
 J'suis un gars du Complexe Alpha!
 J'suis un mec du Complexe Alpha.
 Clarificateur, au pas!
 Un clone pour remplacer mon ancien moi,
 J'vais bientôt clamer je crois.
 J'dois servir l'Ami Ordinateur.
 Sinon j'suis un clone mort.
 Abattez les infiltrateurs –
 Commies Clarificateurs!
 J'suis un type du Complexe Alpha!
J'SUIS COMMIE DANS (Version subversive de ce qui
L'COMPLEXE ALPHA précédé.)
 J'suis Commie dans l'Complexe Alpha.
 Complexe Alpha tu mourras!
 Cinq clones à la une, je suis le sixième –
 Et je vais crever comme eux.
 Dans l'Complexe y'a vraiment rien que j'aime,
 Tous les mêmes, tous des peureux.
 On flinguera L'Ordinateur – Et les Clarificateurs!
 Complexe Alpha, j'suis pas un rat!
**C'EST FINI POUR TOI,
 PETIT BLEU** (Chanté sur l'air de «It's all over now, Baby Blue».)

Le gardbot dit «Il faut y aller,
 Et j'crois pas que vous tiendrez...»
 Gardez vos lasers chargés –
 Faudra vite dégainer».
 Nous savons que vos ordres sont pas marrants,
 Eviter un Plasma rougeoyant...
 Voilà les mutants, ils sont furieux,
 Et c'est fini pour toi, petit Bleu.
 Le Rouge c'est pour les joueurs,
 Tu as un sens mutant, tu t'en sers.
 Note tout c'que tu vois de séduiteux.
 Le Comicbot débile va pleurer,
 Sortir des vannes nases à pleurer...
 Le Complexe tombe sur toi, sa loi est de feu...
 Et c'est fini pour toi, petit Bleu.
 Ta société secrète, laisse-la ici,
 L'Ordinateur t'a appelé. Oublie tes anciens amis,
 C'est eux qui t'ont dénoncé.
 Le guerbot qui enfonce ta porte,
 Tu connais le programme qu'il porte...
 Peut-être ton prochain clone partira mieux,
 Car c'est fini pour toi, petit Bleu.
 Laisant les silos où tu travailles,
 Tu reviens au bercail,
 Et l'odeur de ces bas-fonds te tenaille...
 A ta porte arrive un clone tout neuf,
 Qui dit: «Liquidation numéro neuf».
 Le sol se dérobe sous toi, peu à peu.
 Et c'est fini pour toi, petit Bleu.

DU KELP!

Du Kelp! pour calmer ma faim
 Du Kelp! pas juste des algues, mon copain
 Du Kelp! j'ai même pas besoin de pain
 Du Kelp!
 Quand j'étais plus fort oh tellement plus fort qu'à ce jour,
 J'adorais bouffer des frites et du ketchup tous les jours.
 Mais ces temps sont loin et je ne sais vraiment pas,
 Pour être tout à fait franc que penser de ce repas.
 Kelp! Ca a bon goût, tu ne peux pas savoir,
 Et ça m'donne envie d'aller ronfler dans mon dortoir,
 Aide-moi à finir mon repas sans histoires...
 Par pitié, par pitié, pourquoi ne pas bannir le kelp!...
 * Varech

PJ N°4



Sam-R-KND-1

ACCREDITATION: Rouge

SERVICE: Technique

NOM DU JOUEUR:

ARMES

Pistolet Laser
Att.: 55%
Type: L
Portée: 50m
Autonomie: 6r
Défectuosité: 00

ETAT DE SANTE

Sonné
Blessé
Neutralisé
Mort
Vraiment mort
Excessivement mort
Désintégré

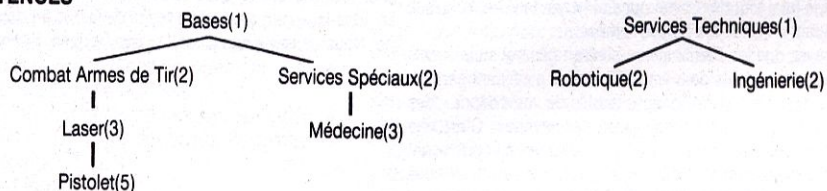
CREDITS

100

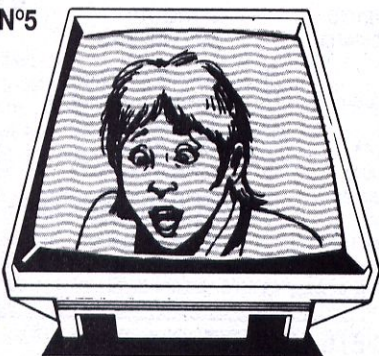
EQUIPEMENT PERSONNEL

armure reflec (Rouge)
1 pistolet laser
2 canons de p.l. (Rouges)
combinaison de saut et ceinture tous usages
Com Unit II
kit d'hygiène personnel
couteau
carnet et stylo
100 cachets de stabilisation de personnalité
grenade thermonucléaire (interdite)

COMPETENCES



PJ N°5



Eve-R-DEN-2

ACCREDITATION: Rouge

SERVICE: PLI/Sécurité Interne

NOM DU JOUEUR:

ARMES

Pistolet Laser
Att.: 40%
Type: L
Portée: 50m
Autonomie: 6r
Défectuosité: 00

Couteau
Att.: 47%
Type: C
Portée: 20m
Autonomie: -
Défectuosité: 00

ETAT DE SANTE

Etourdie
Blessée
Neutralisée
Morte
Vraiment morte
Excessivement morte
Désintégrée

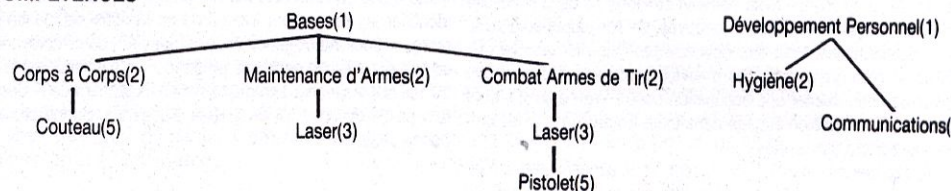
CREDITS

110

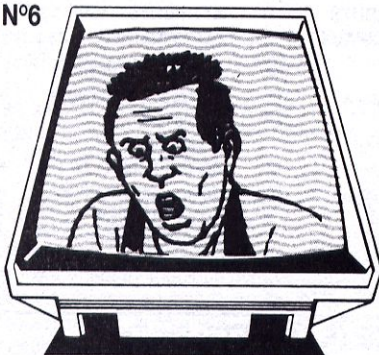
EQUIPEMENT PERSONNEL

armure reflec (Rouge)
1 pistolet laser
2 canons de p.l. (Rouges)
combinaison de saut et ceinture tous usages
Com Unit II
loupe
kit d'hygiène
couteau
canon de laser Jaune (interdit)

COMPETENCES



PJ N°6



Elm-R-FUD-1

ACCREDITATION: Rouge

SERVICE: PLI

NOM DU JOUEUR:

ARMES

Pistolet Laser
Att.: 43%
Type: L
Portée: 50m
Autonomie: 6r
Défectuosité: 00

Couteau
Att.: 45%
Type: C
Portée: 20m
Autonomie: -
Défectuosité: 00

ETAT DE SANTE

Sonné
Blessé
Neutralisé
Mort
Vraiment mort
Excessivement mort
Désintégré

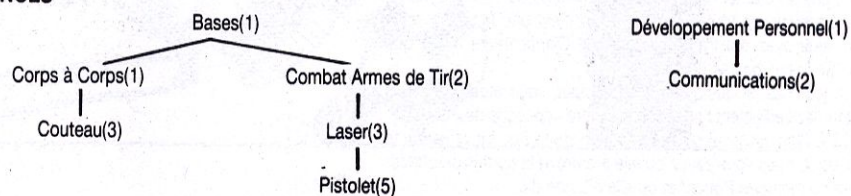
CREDITS

90

EQUIPEMENT PERSONNEL

armure reflec (Rouge)
1 pistolet laser
2 canons de p.l. (Rouges)
combinaison de saut et ceinture tous usages
Com Unit II
carnet et stylo
couteau
canon de laser Jaune (interdit)
hypnodisque (interdit)

COMPETENCES



Sam-R-KND
DONNEES DE BASE

C'est clair! Vous êtes un VRAI Clarificateur, comme les héros dans les shows vidéos. Vous n'avez même pas eu à vous ennuyer longtemps dans les Services Techniques avant d'entrer dans ce prestigieux service, qui ne marche pas plus mal après que vous ayez semé la panique dès votre premier jour au service de L'Ordinateur. C'était sans doute l'émotion de vous retrouver au milieu de tous ces tuyaux de distribution de nourriture; vous avez tourné le mauvais robinet, et le lot entier de Potion Dynamique Gazeuse destiné aux Forces Armées a été remplacé par de la drogue à lavage de cerveaux avant de sortir de PLI. Maintenant, des régiments entiers de soldats du Complexe Alpha en sont à réapprendre à enfiler leurs sous-vêtements. Bon, ce n'était pas vraiment de votre faute de toutes façons. Après tous, votre surveillante, et collègue Clarificateur, Tammy-J-NET, a approuvé le fatal tour de robinet qui a renvoyé dans les langes le Commandant en Chef des Forces Armées...

Vous savez que les Clarificateurs sont en général super, mais ces affreux, ces ordures de mutants Commies s'infiltraient partout. Déjà vous avez senti des sondages subtils de votre esprit – des mutants! Des dévoreurs télépathiques de cerveaux! C'est une bonne chose que vous ayez fermé les accès à votre esprit, avant que ce misérable félon n'ait découvert quoique ce soit – et vous êtes sûr que le mutie est, soit Elm-R-FUD, soit Chock-O-BLK – il

ne fera pas long feu en tout cas. Peut-être sera-t-il nécessaire que vous supprimiez les deux pour être sûr de vaincre la menace sous-humaine – mais c'est bien le genre de dynamisme que communique la Potion D.G.; plutôt chouette, ce truc, hein?

FONCTION DANS L'EQUIPE: OFFICIER EN MEDECINE
Enregistrez la condition physique et mentale de l'équipe dans les situations de stress. Prêtez assistance médicale selon les nécessités. Distribuez les cachets de Stabilisation de Personnalité aux membres de l'équipe, et avisez les de réclamer l'aide de la thérapie au moment approprié.

MISSION DE SOCIETE SECRETE EN COURS

Tuer les Mutants! Quelle question! Il existe un rapport – non confirmé – selon lequel Tammy-J serait une mutante – le meilleur indice étant qu'elle possède une Ouïe Développée. Confirmez ceci (suggestion de Jeu; chuchotez souvent) et, si c'est vrai, liquidez-la. A part ça, il y a une taupe de la Sec Int dans votre groupe. Nous pensons que c'est l'un des Rouges. Bonne chasse...

ATTRIBUTS PRINCIPAUX		ATTRIBUTS SECONDAIRES	PJ N°4
Force	10	Capacité de Transport	25
Endurance	16	Bonus aux Dommages	-
Agilité	15	Bonus Macho	- 1
Dextérité		Bonus mêlée	+ 10%
Manuelle	17	Bonus Armes de Tir	+ 15%
Adaptabilité	14	Bonus Compréhension	+ 5%
Aplomb	8	Bonus Crédibilité	+ 5%
Sens de la Mécanique	14	Bonus Réparation	+ 5%
Indice de Pouvoir	12		

SOCIETE SECRETE: Anti Mutants
RANG DE SOCIETE SECRETE: 1
POUVOIR MUTANT: Ecran Mental

Eve-R-DEN-2
DONNEES DE BASE

Ce n'était pas de votre faute. Vous étiez en train de mener votre enquête dans PLI sous le manteau, pour le compte de la Sécurité Interne, en accomplissant les tâches typiques à PLI, comme déplacer des boîtes d'un tapis roulant à un autre. Bien sûr, vous avez remarqué que ces containers de Potion Dynamique Gazeuse avaient en fait été remplis avec de la drogue à lavage de cerveaux, mais vous n'avez pas osé faire un rapport. C'aurait été un signe de défiance envers la sagesse de vos supérieurs et (frisson) de L'Ordinateur. Et tout ça parce que soixante-dix bataillons de troupes des Forces Armées ont été réduits au niveau d'instruction d'un frotbot détraqué – ce n'est pas de votre faute... Vos supérieurs en conviendraient certainement; pourquoi donc les ennuyer avec ces trivialités?

Ce pauvre type insensible de PLI, Elm-R-FUD, vous a vue trimballer ces containers – mais il devrait être informé de la nécessité d'éviter d'encombrer les perspectives de vos supérieurs avec des détails futiles. Peut-être devriez-vous l'aiguiller sur Sam-R-KND, le Tech qui a rempli les mauvais containers. Ou peut-être pourriez-vous monter une accusation contre Watt-J-WHO, dont on dit qu'il est si bien engagé dans Libre Entreprise que les crédits lui sortent des oreilles...

Toutes ces manigances vous usent. Vous aimeriez aller à l'Extérieur, dans ce monde heureux d'astrogazon et de lâcher d'ani-

maux dont vous avez toujours entendu parler. Là-bas, grouillent de petites choses velues, et de hauts mâts bruns et verts se dressent, et des choses prolifèrent sur toute surface exposée. Vous aimeriez vous glisser dans le monde de la nature – et mettre le feu partout, puis contempler l'incendie...

FONCTION DANS L'EQUIPE: OFFICIER D'HYGIENE
Assurez-vous de la propreté et de la bonne conduite de vos collègues Clarificateurs; infligez des blâmes pour tenue débraillée de l'uniforme, de la personne, de l'équipement, etc. Assurez-vous que tout Clarificateur effectue bien des essais sur le terrain de tout son équipement, comme prescrit sur le manuel – à chaque demi-heure.

MISSION DE SOCIETE EN COURS:

La Sec Int a identifié le Secteur NBD comme la paque tour-nante d'une considérable activité de marché noir. Votre mission: identifier les opérateurs illicites de ce marché clandestin et les marquer pour interrogation en les humectant de ce spray inoffensif que nous avons camouflé en déodorant. Le spray est invisible à l'oeil nu, mais sera enregistré sur nos scanners de la Sec Int. Il fera partie de votre Kit d'Hygiène d'Urgence. Bonne chance, et bonne chasse...

ATTRIBUTS PRINCIPAUX		ATTRIBUTS SECONDAIRES	PJ N°5
Force	13	Capacité de Transport	30
Endurance	17	Bonus aux Dommages	-
Agilité	14	Bonus Macho	- 1
Dextérité		Bonus mêlée	+ 7%
Manuelle	15	Bonus Armes de Tir	+ 10%
Adaptabilité	12	Bonus Compréhension	+ 2%
Aplomb	7	Bonus Crédibilité	- 10%
Sens de la Mécanique	11	Bonus Réparation	+ 1%
Indice de Pouvoir	13		

SOCIETE SECRETE: Club Sierra
RANG DE SOCIETE SECRETE: 1
POUVOIR MUTANT: Pyrokinésie

Elm-R-FUD-1
DONNEES DE BASE

Mettre des boîtes sur des tapis roulants. Les ôter des tapis roulants. Attendre que les tapis roulants soient réparés. Pas l'occupation la plus gratifiante pour un disciple de la future gloire de la technologie. A PLI on vous sous-utilise; pas étonnant qu'il vous soit arrivé de faire une petite erreur, alors que votre esprit était occupé à des sujets plus élevés de méditation. Tout le monde aurait pu se tromper – ces boîtes de Potion Dynamique Gazeuse que l'on distribue d'ordinaire à ces crétiens des Forces Armées et les boîtes de drogue à lavage de cerveaux se ressemblent terriblement. Vous déposez quelques boîtes erronées sur le mauvais tapis roulant, et voilà que cinq mille soldats régressent à la contemplation des ongles de leurs mains et à l'insertion laborieuse de leurs orteils dans leur bouche. A votre point de vue, ce n'est pas un drame. (Vous n'auriez jamais bu de Potion Dynamique Gazeuse, de toutes façons.) Mais c'est une fameuse veine que vous ayez été transféré dans les Clarificateurs avant que quelqu'un ne vous ait épinglé.

En tout cas, si quelqu'un vous accuse, vous êtes clair; vous détournez seulement l'attention sur votre «collègue de PLI», Eve-R-DEN. Non seulement c'est un agent de la Sec Int et ça saute aux yeux, mais vous savez qu'elle a entrevu la confusion effacement de mémoire/Potion, et qu'elle n'a rien dit.

FONCTION DANS L'EQUIPE: OFFICIER DE L'ARMEMENT
Assurez la sûreté et le fonctionnement des armes; inspectez chaque jour et réparez selon les besoins. Confisquez les armes détenues illégalement.

MISSION DE SOCIETE SECRETE EN COURS:

Une humanité grandie par la Machine! Compliments, Pro Tech: une faction inconnue d'obtus saboteurs de machines a détourné une cargaison considérable de matériel de clonage de la destinée supérieure en vue de laquelle nous l'avions auparavant détournée. On croit que votre collègue Clarificateur Tammy-J-NET travaille pour cette faction réactionnaire, aidée de Watt-J-WHO. Interrogez Tammy-J et Watt-J au moyen de ce merveilleux Hypnodisque que nous avons mis au point; un regard à celui-ci, et ils seront obligés de tout vous dire. Ah, et n'oubliez pas de les liquider après interrogatoire.

ATTRIBUTS PRINCIPAUX		ATTRIBUTS SECONDAIRES	PJ N°6
Force	14	Capacité de Transport	35
Endurance	13	Bonus aux Dommages	+ 1%
Agilité	17	Bonus Macho	-
Dextérité		Bonus mêlée	+ 15%
Manuelle	12	Bonus Armes de Tir	+ 3%
Adaptabilité	11	Bonus Compréhension	+ 1%
Aplomb	9	Bonus Crédibilité	- 3%
Sens de la Mécanique	12	Bonus Réparation	+ 2%
Indice de Pouvoir	16		

SOCIETE SECRETE: Pro Tech
RANG DE SOCIETE SECRETE: 1
POUVOIR MUTANT: Empathie

TABLE DE BLAGUES ALEATOIRE

Effectuez un jet 1D10 puis consultez le tableau suivant pour déterminer quelle plaisanterie le Comicbot va raconter:

1-2: «Qu'a dit le Clarificateur Rouge au Clarificateur Jaune, quand le Clarificateur Rouge a marché sur le pied du Clarificateur jaune?»
– «Ne tirez pas, s'il vous plaît!»

3-4: «Pourquoi le Clarificateur Orange a-t-il traversé le couloir?»
– «Pour se sortir du chemin du gardbot.»

5-6: «Qu'est-ce qu'il y a à l'Extérieur.» demande l'Infrarouge à l'Indigo.
– «Pardon.» dit l'Indigo, «pourriez-vous me dire où vous avez entendu ce terme?»

7-8: «Qu'est-ce qui pue d'avantage que les Silos à Nourriture?»
– «Rien.»

9-10: «Qu'est-ce qui fait trois mètres de haut, et qui est plein à ras?»
– «Hein? C'est quoi, un rat?»

... («Chers-z-amis, Bonjour! me revoilà! Vous êtes un si chouette public que je ne pouvais pas vous abandonner...») Et comme de juste, on notifie immédiatement aux Clarificateurs sur la SP qu'ils sont en tout point responsables de celui-là, également.

2.5.4 Le Comicbot prend la tangente

Nous serons francs. En lui-même, le Comicbot n'a rien à faire avec cette aventure. Tout au moins, il n'y est pas nécessaire. En principe, c'est un guide pour le Secteur NBD, où les Clarificateurs iront chercher Teela; mais ils s'apercevront bien vite que le Comicbot n'en sait pas beaucoup plus qu'eux sur le Secteur NBD. («Mais quel chouette Secteur, je vous dis! Y'a pas de gens plus sympas que dans le Secteur NBD. Y a-t-il quelqu'un du NBD ici? Et on l'applaudit bien fort! Allons, un ban pour les amis du Secteur NBD!») Pour les PJs, le Comicbot est tout au plus un gros albatrot qui joue la mouche du coche autour d'eux.

Mais pour vous, le MJ, le Comicbot a une fonction primordiale qui le rend indispensable à votre aventure.

Ce n'est pas qu'il vous fournisse une «voix», une personnalité à emprunter pour vous adresser aux PJs – bien que ce soit toujours utile.

Ce n'est pas que le Comicbot complique immanquablement toute situation délicate avec un jet de gaz hilarant ou une tarte.

Ce n'est pas qu'il puisse enregistrer et répéter au hasard toute déclaration séditeuse émise en sa présence.

Non, sa fonction primordiale n'est pas immédiatement évidente pour les PJs... mais il découvriront bien de quoi il retourne à l'occasion.

Voyez-vous, le Comicbot peut devenir fou-furieux.

Et oui. Il fuit les Clarificateurs quand vous le voulez. Ou bien il les conduit *exactement* où vous désirez les faire aller, se «réparant» magiquement de lui-même à destination – ou (si vous souhaitez provoquer quelques rencontres arbitraires), il commence à cacher de petites bombes dans tous les coins les plus intéressants. Ces bombes sont censées éclater comme de gros pétards pour faire sursauter les spectateurs innocents – rigolo, hein? Bon, manque de chance, un technicien R&C trop zélé les a farcies d'un peu trop d'explosifs. Avez-vous déjà entendu parler de la nitroglycérine? Sûrement que oui... Le plus beau de l'histoire, – que vous apprécierez au moment où la bombe explose, les sirènes retentissent, les alarmes sonnent sur la SP, et le

secteur est évacué – c'est que les Clarificateurs sont responsables du Comicbot. Il est à eux. Lorsqu'il s'enfuit, ils doivent lui courir aux trousses. Peu importe où ils sont; peu importe ce qu'ils sont en train de faire. Ils doivent le trouver et le maîtriser – sans l'abîmer, bien sûr.

Une fois que vous êtes sûr que les PJs comprennent bien leurs responsabilités, et qu'un sort incertain mais probablement hideux les attend si quoique ce soit arrive au Comicbot, vous pouvez vous défouler sur eux quand cela vous chante. Si tout semble aller trop gentiment pour eux, s'ils esquivent sans coup férir d'astucieuses embûches, si l'action ralentit, ou si vous vous sentez d'humeur espiègle, le Comicbot rotera.

Oh, juste un petit rot ténu. Presque personne n'y prendra garde.

Il rote encore.

Son discours devient incohérent: «Hé-é, j-je reviens juuuuuuust du Secteur APV et j-j-je nne sens pp-plus mes bras jambes roues pseudopodes processeurs métallisés rétractiles connections de logement...» Ceci devrait faire dresser l'oreille aux PJs.

Après quoi, il fait bip et tilt comme un jeu vidéo. Il s'accroupit et rétrécit. De petites vrilles de fumée lui sortent par les joints. Et puis...

Lisez ceci tout haut:

Le Comicbot s'enfuit à une vitesse vertigineuse. Vous le voyez foncer dans un couloir, tourner un angle sur une roue, une main sur la tête pour retenir le petit melon. Il émet des bruits très bizarres: «Wou-wou! wou-wou! liliib-iibiiiiii!» Il disparaît derrière le coin et vous entendez «clonk! BOUM!» De la fumée déferle. Ça a tout l'air d'une explosion. Et maintenant?

Les PJs doivent le poursuivre. Ils *n'ont pas le choix*. S'ils ne le font pas, rappelez-leur que le Comicbot représente du précieux matériel expérimental. S'ils ne le font toujours pas, c'est chacun un point de trahison, et L'Ordinateur intervient sur la SP d'une voix plus triste-que-fâchée:

«A l'attention des Clarificateurs. Désolé de vous ennuyer, mais j'ai reçu des rapports sur le précieux robot affecté à votre mission. Il a entrepris sans autorisation des démolitions sur certaines installations dans votre secteur.»

«Votre calme devant cette situation d'urgence est encourageant. Un tel flegme à deux doigts de la liquidation conforte la confiance de L'Ordinateur en votre bravoure. Veuillez reprendre le contrôle de ce robot dès que possible. Comme toujours, merci. Votre ami: L'Ordinateur.

«Z-êtes un chouette public, mais j'dois me tirer...!»



2.5.5 La Chasse est ouverte

Les PJs se ruent donc derrière le Comicbot. La chasse ressemble à un vieux court-métrage de Keystone Kops en accéléré. Les Clarificateurs entendent de nombreux aperçus du robot fripon alors qu'il fonce au détour des angles, et disparaît en gesticulant à la Charlie Chaplin. Ils désamorcent courageusement de petites bombes (un jet de Dexterité difficile ou un jet de compétence en Démolition) – ou bien ils n'arrivent pas à les désamorcer (un jet en colonne 7 de la Table des Dommages). Ces bombes sont disséminées en de chouettes endroits, comme les conduits d'évacuation des ordures (un jet réussi d'Agilité facile, ou le PJ désamorceur dégingole dans le tuyau jusqu'à la Division de Recyclage des Déchets); les studios de shows vidéos (voir les rencontres dans les chapitres suivants pour les idées de shows); les vêtements de la Fondation des Gardes de Niveau Vert; et autres gags.

Ne vous inquiétez pas si les PJs perdent de vue le Comicbot en désamorçant une bombe – à chaque bombe désamorcée, le robot favori de tous va pointer son nez au détour d'un angle, annonçant: «Chers-z-amis, Bonjour!» avant de détalé.

Le Comicbot peut amener les PJs directement à la prochaine rencontre, ou bien leur faire faire un détour par un petit chaos arbitraire, en les entraînant dans les parties les plus fortement peuplées du Secteur NBD. Par exemple:

L'intendance: Connue d'un bout à l'autre du Complexe pour sa Soupe à la Tetraoxychloramazine et sa nourriture quasi infecte, l'Intendance du NBD est le rendez-vous de nombreux artistes de vidshows et de techniciens des coulisses. Elle ressemblerait assez à un self-service à distributeurs automatiques des années 1950 (des concoctions chimiques individualisées disponibles derrière de petits hublots), si ce n'est que le mécanisme d'éjection est parfois un peu – *violent*. En d'autres termes, gare à l'ouverture.

Si les PJs ont déjà rencontré les divers PNJs du Secteur NBD de PDH (comme Hall-J-WUD ou Don-J-OSM décrits dans les chapitres postérieurs de cette aventure) lorsque le Comicbot les entraîne vers l'Intendance, ils vont vraisemblablement tomber à nouveau sur eux. Ils y trouveront aussi des robots du service de nourriture, des frotsbots, et de nombreux acteurs en costume. (Est-ce que l'Indigo qui s'est pris une tarte dans la figure existe pour de bon? Il n'y a que le MJ qui le sache vraiment.) Vous trouverez là un tas de bonnes occasions de bataille à coups de nourriture, des planchers glissants, et des types de haute accréditation mécontents pris au coeur du maelstrom. Amusez-vous bien.

Les salles de repos: Un autre terrain de choix pour le Comicbot. Les salles de repos du Complexe Alpha sont ultra-sophistiquées, utilisant des lasers en conjonction avec des mécanismes encastrés pour, enfin bon, vous voyez quoi. Il se trouve justement que, lorsque le Comicbot fait irruption dans un des boxes, il interrompt un agent Indigo de la Sec Int dans une activité... très personnelle. Les PJs arrivent juste à point pour être témoins de la suite, (et irrémédiablement parties prenantes puisqu'ils sont là). Déroulement de la séquence: 1. blague, 2. gaz hilarant, 3. bombe. Des torrents d'eau jaillissent en jets des tuyaux rompus. Peut-être advient-il un petit court-circuit à l'intérieur du Comicbot pour corser l'affaire. Laissez les PJs patauger un peu en essayant de mettre la main sur le robot qui glousse en chassant dans les virages, pendant que l'Indigo bredouille d'indignation et feuillette furieusement son carnet de convocations.

Puis l'inspecteur de la Division de Recyclage des Déchets fait son apparition. «Salut. Perkins-R, des Déchets. Je vois qu'il y a eu quelque peu de grabuge, ici.» (L'eau ruisselle d'une douzaine de tuyaux fracassés. Le Comicbot zigzague précipitamment, soulevant des gerbes en passant dans les flaques, alors que les PJs essayent de l'empoigner.) «Pourriez-vous répondre à quelques questions pour mon rapport?»

Si les PJs se montrent vraiment coopératifs, peut-être que Perkins-R réapparaîtra au débriefing final, seul témoin en leur faveur, plaçant avec éloquence afin qu'ils soient épargnés, eu égard à leur coopération dévouée avec la Subdivision de Recyclage des Déchets...

Les vestiaires: Les artistes du Secteur NBD doivent bien enfiler leurs costumes quelque part. Les vestiaires complets, avec costumes, accessoires de maquillage, et houppettes à poudre poussiéreuses, fournissent des outils de choix aux loufoqueries du Comicbot. Faites foncer les PJs sur le théâtre de l'une de ces dernières juste après lui, et buter en plein dans une foule de Bleus et de Violets – ou, pour être encore plus retors, dans un tas d'Infrarouges se comportant comme des Bleus et des Violets. Sont-ils vraiment ces personnages ou seulement des acteurs?

Ou bien, supposez qu'il n'y ait personne dans le vestiaire – seulement une penderie pleine de robes blanches. Ou violettes, ou indigo. Combien vaudraient celles-ci au marché noir? Les PJs peuvent-ils se déguiser? Peuvent-ils surtout convaincre un grand méchant agent de la Sec Int qui voit tout-à-fait clair dans leur jeu lorsqu'ils prétendent qu'ils «ne faisaient que s'amuser» avec ces robes bleues? A vous de voir...



«Si, si... Tout va bien – Maintenant... Je vous assure!»

2.5.6 Comment réparer un Comicbot

Enfin, vous entraînez les PJs là où ils étaient supposés aller. Alors, le Comicbot va s'arrêter de rouler, roter une ou deux fois, puis revenir à ce qui passe pour la normale. «Coucou, me voilà de nouveau! Voilà ce que j'aime chez les Clarificateurs: toujours dans la course! Hé, c'est quoi, une mission ou un marathon?»

Peut-être que les PJs ont l'intention de réparer l'engin. Autrefois secouristes, et autres illusions... Bien sûr, aucun d'entre eux ne sait comment faire. S'ils essayent, ils ne feront probablement qu'aggraver les choses.

Ils pourraient essayer de le ramener à R&C, pour leur dire: «Voilà, ça ne marche pas.» Mais comment retourner à R&C? S'ils essayent de faire rouler le Comicbot à l'aide de sa propre énergie, il se contentera de filer aussitôt, et ils n'auront plus que la ressource de le pourchasser une fois de plus. Et pour ce qui est des grands moyens, il est bien trop lourd à transporter (au moins une demi tonne).

Tout ça pour le ramener à R&C – et bien sûr, personnellement, dans ce service, ne va venir pour le prendre, puisque ceci équivaudrait à admettre que le projet capital ne fonctionne pas bien...

Reprogrammer le Comicbot pourrait marcher – en quelque sorte. C'est un acte de trahison, vous le savez bien. Et tout PJ qui tente une intervention sur les entrailles du Comicbot va activer des systèmes sophistiqués de protection du logiciel (-10% de chances du succès pour la reprogrammation). Résultat de l'échec: le Comicbot «s'attache» au PJ en question, poursuivant partout le délinquant en criant «TRAIRE-TRAIRE-TRAIRE-TRAIRE-TRAIRE» sans interruption pour les restant de l'aventure. C'est à vous de voir ce qui arrive au traître reprogrammeur. Une affectation permanente du Comicbot au PJ pourrait convenir, comme punition...

En tout cas, il vaut mieux ne pas laisser les PJs réparer pour de bon le Comicbot. C'est un gadget incroyablement utile, bien trop utile pour être gâché par une bande de Clarificateurs parvenus. Les Comicbots sont admirablement pratiques comme stratagèmes nuisibles, narratifs, nutritionnels (toutes ces tartes rebondies) et perverses pour le MJ. Vu?

2.6 Et maintenant, place au spectacle

Final.

A présent, les Clarificateurs ont en main tout ce que Cleto-B les avait envoyés chercher. Après que Dave-Vi ait fini de collecter les signatures des PJs sur d'innombrables formulaires, Nerd-V reconduit le groupe à la sortie du Secteur QQQ.

Le groupe ressemble à une caravane de bohémiens maintenant, constamment distraite et dérangée par l'intenable Comicbot, et leur passage au long des halls du Complexe peut leur valoir force attentions indésirables.

Un temps considérable s'est écoulé depuis que Cleto-B les a admonestés afin qu'ils évitent les retards et qu'ils fassent diligence pour revenir prendre la suite de leur briefing. Cependant, quand le petit carnaval des Clarificateurs se presse devant l'ascenseur familial menant au bureau de Cleto-B, les portes sont fermées, et l'ascenseur ne répond pas à leurs sollicitations. Si les PJs se présentent au Quartier Général des Clarificateurs ou à L'Ordinateur, demandant des directives, on leur enjoint d'aller au lit prendre quelque repos.

Quand la phalange de gardbots surgit bruyamment dans les quartiers de repos des PJs, les Clarificateurs sont probablement tout éveillés et s'attendaient justement à une telle visite.





Appel public pour: «L'Escadron Vautour combat au Service de L'Ordinateur Les Traîtres Mutants Commies»

3. LE MONDE DU SPECTACLE

3.1 Résumé de la mission

Cleto-B envoie les Clarificateurs traquer et liquider l'enfant chérie du Complexe Alpha, Teela O'Malley. Ils doivent prendre contact avec Hall-J-WUD de PDH & Contrôle Mental, Secteur NBD, afin qu'il les aide à localiser Teela.

Hall-J est un précieux appui. Il s'arrange pour que les PJs puissent participer à un jeu-concours télévisé, où ils peuvent gagner un rendez-vous avec Teela – bien que ses indications pour le lieu de rendez-vous soient suffisamment vagues pour fourvoyer les PJs dans deux réunions de Sociétés Secrètes avant de tomber sur Teela.

Et lorsqu'enfin ils l'entrevoient, elle s'enfuit, les entraînant vers une bataille cruciale dans le laboratoire des Clone Rangers; là, ils découvrent que ses clones sont fabriqués en quantités industrielles... Dans ce conflit épique, les PJs seront donc aux prises avec d'innombrables Teelas frauduleuses, et des myriades de Clone Rangers et de Givrés de la Génération Pepsi enragés.

Après toute cette agitation, les PJs seront presque débordants de gratitude lorsqu'au débriefing final, on leur donnera le repos éternel pour trahison...

3.2 Mise en scène de l'aventure

Maintenant, MJ, le prélude – ouverture s'est achevé. Le matériel est au complet. Les PJs ont été harnachés des divers gadgets expérimentaux mortels et obligatoires. Le Comicbot est établi dans ses fonctions de guide et de châtiment mérité. Le chemin est clair, qui mène au Secteur NBD. Réalisez-vous qu'ici, à la fin des fins, en page 31, les PJs vont vraiment commencer leur aventure?

Et maintenant?

Pour faciliter votre accession aux chapitres les plus structurés (hum) de cette aventure, nous avons préparé ce charmant essai d'entracte. Ici, nous allons vous familiariser avec les éléments narratifs les plus importants du reste de l'aventure, et nous vous donnerons quelques tuyaux pour les mettre en scène et leur imprimer un rythme adéquat, de telle sorte que s'élaboré un véritable chef-d'œuvre de divertissement en matière

de Jeu de rôles pour vos joueurs. Nous vous dirons quelles rencontres surviennent, dans quel ordre elles devraient se dérouler, et combien de temps chacune d'elles devrait occuper dans vos parties...

Visite guidée

Dans le chapitre 3.3, Cleto-B donne l'ordre aux Clarificateurs de se présenter au bureau de Hall-J-WUD, au PHD & Contrôle Mental dans le Secteur NBD. Ils rencontrent là tout un assortiment de Hall-Js – tous membres d'une famille de clones – dans des circonstances puissamment pensées pour confondre vos PJs autant que faire se peut. Les six Hall-J, qui peuvent se substituer et se servir de couverture l'un à l'autre avec une promptitude vertigineuse, comprennent dans leurs rangs le Directeur Provisoire Adjoint de la Programmation des Spectacles dans le Secteur NBD. Ils ont été le Directeur Provisoire Adjoint pendant déjà douze ans, et ont acquis une autorité énorme. Ce sont les contacts choisis par Cleto-B – et L'Ordinateur – pour les Clarificateurs.

Le chapitre 3.4 décrit la rencontre dans le bureau de Hall-J. Mis à part ses éléments comiques, cet épisode fournit ce que vos professeurs de littérature qualifieraient d'exposé, c'est-à-dire l'information de base sur le contexte. Ici les PJs peuvent glaner des indices sur les Clone Rangers, et sur une nouvelle drogue illicite qui est en circulation dans tout ce secteur. Dans une rencontre ultérieure, ce stupéfiant va figurer en vedette – ô combien!

Comme les PJs restent essentiellement des observateurs ici, le rythme doit être vif et concis. Évitez les digressions prolongées et les rencontres arbitraires, afin de consommer une portion minimale du temps de partie. Il vaut mieux pousser fermement les joueurs vers des situations où ils peuvent s'embourber plus activement dans d'effroyables détresses...

La rencontre vite expédiée dans le bureau de Hall-J amène à la partie introductive plus restreinte du chapitre 3.5, un épisode sur le show vidéo «Le Grand Echiquier des Sports», où les PJs transpirent en vain pour essayer de répondre à des questions simples dans un jeu-concours appelé «Rendez-vous avec La Mort». La durée de cet affrontement dépend pour une large part du moment où un PJ se décidera à presser un bouton sans étiquette installé juste devant son nez, et fort tentant. Le rythme, cependant, reste l'allure mesurée et plaisante d'un jeu télévisé. Des questions sont posées, les concurrents bafouillent un peu, un bourdonnement retentit, le point est marqué, et en

avant pour la question suivante. Cet échange en demi-teinte contraste de façon appropriée avec les chahuts animés de la seconde partie du Chapitre 3.5

L'échec des PJs à répondre aux simples questions de la première partie du jeu (qui est, bien sûr, une arnaque réglée d'avance, et orchestrée par le MJ) les conduit à un combat risiblement déséquilibré contre des forces irrésistiblement supérieures dans la seconde partie «Rendez-vous avec La Mort». L'action est rapide et furieuse, avec peu de dialogue et beaucoup de fusillades. Cette section de l'aventure met les PJs aux prises avec une escouade de PNJs dans un mini-jeu de simulation, quelque chose d'intermédiaire entre le basket-ball, le bowling, et la nage libre dans un bassin infesté de requins; le tout savamment mélangé. Les choses bougent vraiment vite ici, et les joueurs doivent lutter pour garder leurs esprits, et leurs personnages en vie...

Après ce summum d'action frénétique, nous changeons de registre avec le chapitre 3.6, où les PJs affrontent trois portes closes. Derrière les deux premières, de gentils petits dilemmes les guettent, liés à la découverte-surprise de réunions en cours de Sociétés Secrètes. Bien que quelques indices soient révélés à l'occasion, ces deux confrontations constituent au fond des digressions dramatiques mineures. Une fois que vous les avez lancées, et que les PJs ont réagi, passez à la troisième porte aussi vite que possible.

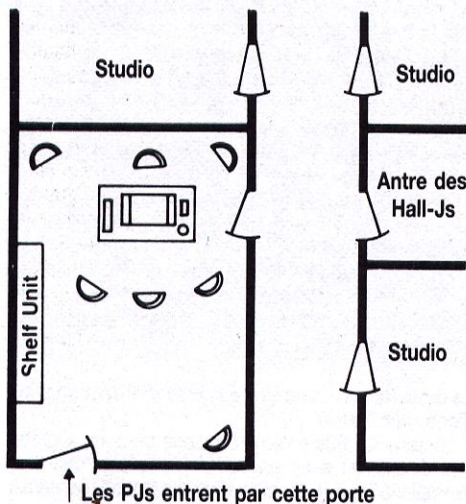
Derrière cette troisième porte, il y a Teela O'Malley, le bel appât cachant l'hameçon qui ferrera les PJs, les amenant au point crucial de l'aventure. Après être entrés dans cette pièce, ils découvrent qu'une milice non négligeable d'ennemis leur coupe la retraite, renforçant leur motivation pour continuer le mouvement...

A partir de là, allure, action, et tension vont crescendo jusqu'à la bataille cruciale – la Grande Bataille de Tartes à la Crème. C'est le grand final super-détonnant, le mégamassacre, l'apocalypse, la Gotterdammerung. Comme toutes les apogées, ça peut être plutôt long, mais les joueurs doivent avoir l'impression que c'est court et de plus en plus tendu, jusqu'au bouquet final. En somme, leurs PJs doivent être nettement surmenés – égarés dans les impasses et les situations désespérées.

Alors, CLAC! Soudain tout se résout. La transition avec le briefing doit être prompte et sans heurt – si possible, les PJs devraient se retrouver assis dans la salle de briefing avant même d'avoir pu secouer de

32

LE BUREAU DE HALL-J-WUD



3.4.2 L'antichambre du docteur Faust

Vous pouvez rendre le présent voyage vers le secteur NBD aussi frustrant ou terrifiant qu'il vous plaira. Peut-être, l'automobile fonctionnant mal déposera-t-elle les PJs dans une zone d'accréditation Violette. Peut-être un frotbot au radar détraqué les prendra-t-il pour des débris à balayer. Peut-être un garde intoxiqué et déréglé les fourvoiera-t-il vers la Subdivision de Recyclage des Déchets. Peut-être le Comibot deviendra-t-il complètement timbré. Qui sait?

Notez, cependant, que ce genre de trucs ne constitue que les amuse-gueules. L'aventure commencera véritablement quand les PJs se présenteront au Département des Spectacles et de l'Education Corrective de la Pensée, Secteur NBD.

Les PJs ne devraient avoir aucun mal à trouver le bureau d'Hall-J-WUD. Il y a des tas de panneaux partout, et des petits chasseurs Infrarouges pleins de sollicitude sont postés dans tous les couloirs pour aider les prestigieux Clarificateurs.

Lisez ceci tout haut:

Pour finir, vous trouvez une porte ordinaire. Le nom: Hall-J-WUD est peint dessus, et, au-dessous, les mots: DIRECTEUR ADJOINT PROVISOIRE, PROGRAMMATION DES SPECTACLES. Le lettrage a l'air vieux, passé, et la peinture s'écaille. A côté de la porte, on trouve un petit interphone, avec au-dessous un bouton et une étiquette disant: VISITEURS, VEUILLEZ APPUYER.

Si les PJs appuient sur le bouton, un répondeur leur dit: «Salut, je suis Hall-H-WUD. Je suis absent pour le moment, mais entrez dans mon bureau et attendez, j'espère être de retour avant la fin de la journée. De toutes façons, merci beaucoup de votre coopération. Et je suis sincère.» La porte est en effet non verrouillée. (Voir plan du bureau de Hall-J.)

Le bureau de Hall est plus vaste et plus luxueux que la moyenne – moquette épaisse, papier mural décoratif, dont le motif ressemble à la photo agrandie d'une puce électronique; étranges sculptures cinétiques pendues au plafond comme des mobiles, et un vaste bureau d'acier imitation aluminium. insistez sur le fait que c'est l'un des plus luxueux espaces de travail que les PJs aient jamais vus. Pour l'instant, il est vide. Il y a assez de chaises pour que les PJs puissent tous s'asseoir, et ces chaises sont même confortables. Ca alors!

Contre l'un des murs, s'étire un grand rayonnage de bibliothèque – pas de livres, bien sûr (pas même Hall-J n'ose être à ce point séditieux), mais des tas de tiroirs, des placards, et des portes. Rendez ce meuble aussi tentant pour les PJs qu'un mandat de liquidation en blanc. Inutile de faire une description fastidieuse de tout le contenu du rayonnage: utilisez-le

simplement comme une sorte de Central à Auto-régulation Dispensateur d'Indices. Ses tiroirs, ses rainures, et ses casiers contiennent nombre d'indices des activités néfastes de Teela O'Malley, et des Clone Rangers; ainsi que tout ce qui pourrait intéresser les PJs: notes énigmatiques, avertissements ambigus d'agents de Sociétés Secrètes, documents séditieux provenant du marché noir, cassettes vidéos datant de l'Histoire Enregistrée, comme «Les Sept Mercenaires», ou son remake plus récent, «Les Six Clones sont de Retour.»

Quelques modestes exemples:

– La manche de ce qui ressemble à une combinaison Violette dépasse d'un tiroir. C'est simplement un costume de scène, mais seul un expert pourrait en être sûr.

– Quelques messages codés manuscrits: «Teela pour Boris-Vi-ANN-5, 30M CR.» (Boris a commandé son propre clone de Teela O'Malley, pour 30.000 crédits.) «Quatre nouveaux Leonz-I-TRN, 3 ms. (Trois mois de délais de livraison pour un quartet de Leonz-I.) «Besoin couvre-langues taille 6 pronto!» «Clarificateurs arrivent bientôt. Envoi au Fan Club?»

– Un large tiroir rempli de vidéocassettes anciennes (XX^e siècle), toutes sans étiquette. Un lecteur et une batterie d'alimentation se trouvent dans le tiroir de dessus? (Un jet réussi de Sens de la Mécanique pour les faire fonctionner.) Les bandes peuvent être visionnées sur un moniteur du bureau d'Hall-J. Le thème central de cette vaste collection est un liquide – peut-être une drogue. Il semblerait que ce breuvage ait permis à la population d'une planète entière de chanter ensemble en parfaite harmonie, parmi d'autres miracles. Ces bandes sont profondément subversives... ou tout au moins pourraient l'être entre d'autres mains. Mais nous sommes à PDH, l'oublieriez-vous?

– Cachée dans une rainure, une ébauche de ce qui pourrait être une étude publicitaire: «Votre immortalité assurée à un prix (raisonnable? abordable?). Notre méthode novatrice vous donne des compagnons de grande qualité, indiscernables (choix du mot?) des membres de votre propre famille de clones! Pour plus de détails, contactez cleto-B-QRK, bla-bla-bla...»

Ces indices peuvent proliférer indéfiniment, la seule limite étant celle de votre improvisation perverse. Cependant, n'oubliez pas: Peur et Ignorance. La plupart des indices peuvent être intégralement des leurres, ou un charabia incompréhensible. «Réquis. 2x cintruses de câbles pour «Il Est Minuit Doc-V-TZR.» «Vérif. av. R&C statut projet Comibot. Continuer spéc. sur liste plaisanteries.»

3.4.3 Entrevue avec Hall-J-WUD

Hall-J entre dans son bureau par la porte du fond, juste au moment où les joueurs sont en train de fouiner dans les indices que contient le rayonnage. Si au lieu de fouiller dans ce meuble, les PJs se contentent de s'asseoir et d'attendre, Hall-J arrive au bout de 45 mn (45 secondes en temps de partie.)

Lorsqu'il entre, lisez ceci à voix haute:

Un citoyen soigné, de petite taille, et affecté d'une calvitie naissante, entre majestueusement dans la pièce. Il porte des lunettes noires, et il est affublé d'une combinaison jaune, décorée d'un motif éclatant et géométrique dans des couleurs électriques et vivement contrastées. La combinaison est ouverte jusqu'à la ceinture, révélant des touffes de poils frisés quelque peu clairsemées. Parmi les dits poils frisés, sautille un pendentif: un curieux objet – apparemment une petite cuillère miniature.

Il semble surpris lorsqu'il vous voit. Il a l'air nerveux, et s'essuie obsessionnellement les lèvres. Cependant, il se ressaisit rapidement, et sans transition vous accueille énergiquement.

«Ha, ha? En voilà une surprise! (Il vous broie les mains avec enthousiasme.) Hé, poupée, qui en pince pour toi? Un mec vraiment super, ou juste

super? Parfait, parfait! J'suis sûr qu'on pourrait te lancer à fond comme ça. Et si on se faisait une bouffe un de ces jours? Petite garce, va, j't'adore, tu peux faire confiance à Tonton Hall!»

Même jeu pendant que Hall-J invite chacun à se présenter, tout en s'exclamant à tout bout de champ que c'est super de les voir tous là, et que c'est une merveilleuse surprise. Continuez jusqu'à ce que les PJs commencent à tripoter leurs lasers, puis lisez ce qui suit à haute voix:

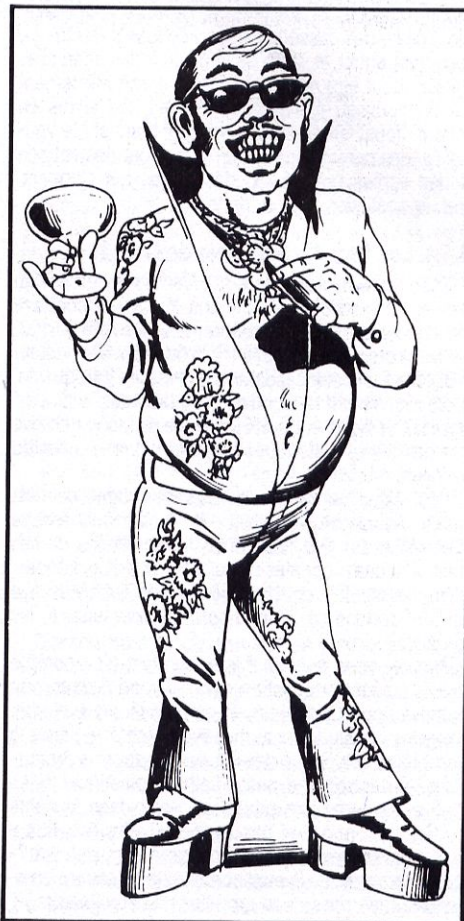
«Ecoutez, les copains, Cleto-B, que je connais intimement, m'a dit que vous cherchiez à causer avec Teela, et Tonton Hall-J va vous arranger ça. Cette Teela, c'est un vrai papillon, tantôt ici, tantôt là, la lunatique complète, je l'adore.

«Le hic, c'est que – bon, je sais pas exactement où elle est en ce moment précis... mais j'ai une solution tout à fait élégante – et je dis bien, *él-lay-ghâte* – une solution à tout ça. Je veux dire, sans problème, s'pas? Alors, c'est qui qui pense à vous? J'veux dire, à fond, le plus?

«Bon, alors, vous devrez participer à un de nos *shows les plus populaires...* (Pause pour ménager le suspense.) ouais! C'est ça *Le Grand Echiquier des Sports!* Vous l'aviez deviné! Et que diriez-vous d'un petit concours de *compétences*? Hé, hé, hé, du synthégâteau pour des superstars comme vous, les mecs, c'est sûr! J'ai tout arrangé pour que vous soyez *SURS de GAGNER, aucune faille, hein?* Et... le prix? *BIEN SUR! BIEN SUR!* Un rendez-vous avec Teela O'Malley! Ouahou! Quand elle se pointera au rendez-vous – »

La voix d'Hall-J s'éteint brusquement. Ses yeux semblent se voiler, absorbés par la recherche de quelque objet invisible flottant devant son visage. Il dit soudain: «Excusez-moi, j'en ai pour une minu-

«J't'adore, poupée! Viens voir Tonton Hall!»



te, je reviens de suite, ne vous levez pas, j't'adore poupée, vraiment trop!» il fonce hors de la pièce par la porte du fond.

MJ: Arrêtez-vous, juste le temps de laisser aux joueurs une occasion de réagir; ils pourront bien céder à une dangereuse impulsion. Cependant, s'ils n'agissent pas tout de suite, continuez à lire.

Après quelques instants seulement, Hall-J revient par la même porte. Il s'essuie les lèvres. Il vous regarde, prend son inspiration, puis dit: «Hum, – oh, bien sûr! Les Clarificateurs, n'est-ce pas? Je me présente: Hall-J. C'est fabuleux de vous rencontrer, tout simplement fabuleux.» (Et ce tout en servant vivement les mains de tout le monde en signe de bienvenue.)

Il s'agit d'un nouveau clone de Hall-J. Ouais, vous l'aviez deviné immédiatement, mais ça peut prendre un moment avant que les PJs ne saisissent le truc, car les six Hall-J présentent, s'habillent, et agissent exactement de la même façon. Tous sont impliqués dans la contrebande de Libre Entreprise, chacun dans un domaine différent, et ils sont très experts pour se couvrir mutuellement. Si les Clarificateurs disent quelque chose comme: «Mais nous avons déjà été présentés,» quelque soit le clone de Hall-J, il va s'éponger en douceur: «Mais c'est bien sûr, mec, quelle gaffe! Ma vieille passoire de mémoire, hein? Vous savez, ça me joue des tours quelquefois. Y'a tant de gens qui passent ici chaque jour, boulot, boulot, boulot! Bon, dans quel show avais-je dit que je vous plaçais?»

Tous ces clones maintiennent résolument qu'il n'y a qu'un seul Hall-J, aussi longtemps qu'il subsiste ne fut-ce que l'ombre d'un doute dans l'esprit des PJs sur leur multiplicité. Ça va durer longtemps après que les PJs soient tout à fait sûrs qu'il y a du louche; et ça pourrait faire du vilain. Lorsque la ruse n'est même plus vaguement plausible, chaque Hall-J renonce à son mensonge, et attaque son boniment Libre Entreprise (on en parlera plus tard.)

En faisant le portrait des Hall-J, n'oubliez pas que tous ont énormément de choses à se reprocher. Ils se couvrent les uns les autres, et cherchent tous à vous vendre quelque chose. («Pssst, ça vous intéresse – clin d'œil – des cassettes vidéo «Gilligan's Island»?») Tous vont entrer et sortir de la pièce à des intervalles curieux, pour être remplacés presque immédiatement par un nouveau clone, qui s'essuiera les lèvres en entrant. Jouez sur le côté burlesque, tirant sur le vaudeville, des personnages bizarres qui font des entrées et des sorties précipitées, des portes qui claquent, bref, la confusion la plus totale.

3.4.4 Les Paradis artificiels de Hall-J

Toute cette histoire de s'essuyer les lèvres est un élément d'introduction pour une intrigue secondaire importante dans cette aventure: une nouvelle et merveilleuse drogue illicite est en train de séduire le Secteur NBD. Cette substance, datant de l'Histoire Enregistrée, a été récemment redécouverte et, bien que la plupart des Hall-Js l'ignorent, a été identifiée de façon décisive par des textes historiques interdits, comme étant du «co-cola».

Pour Hall-J, qui commercialise cette drogue, ce n'est qu'un «liquide brun pétillant». Il se peut qu'il essaye d'en refiler aux PJs, parlant en termes fleuris de ses merveilleuses propriétés stimulantes et hallucinatoires. «Croyez-moi, je n'ai jamais, je dis bien jamais essayé un truc comme ça. Et pourtant, j'ai tout essayé, les copains.»

Assurez-vous que les PJs se rendent bien compte que le liquide en question est un Grand Secret, non autorisé par L'Ordinateur, et par conséquent interdit. Exagérez l'attitude cachottière de Hall-J – parlez à voix basse, etc. Si l'un des PJs veut essayer la drogue, Hall-J en extrait une petite fiole de plastique de sa poche, en verse une goutte ou deux dans la petite cuillère qu'il porte en pendentif, et l'offre aux PJs – «La première expérience n'engage à rien, pas vrai?» (N'oubliez pas que le multicorder et le toutoutot enregistrent tout, mais ne le rappelez pas aux joueurs.)

Si un personnage se laisse aller à boire du co-cola, il se sentira rafraîchi. Pas d'autre effet. Mais lancez les dés, demandez à voir la fiche du PJ en question, et hochez la tête comme un fou en gribouillant un tas de petites notes derrière votre écran. Le vieux truc de la guerre psychologique...

3.4.5 L'Appel

Les six clones Hall-J appartiennent à Libre Entreprise, mais chacun trafique dans un domaine clandestin propre, et détient un indice différent susceptible d'aider les PJs – s'ils arrivent à le lui extorquer. Chaque Hall-J peut être intimidé ou corrompu facilement (+10% de chances de succès.)

Les clones Hall-J sont différenciés de la même façon que tous les autres clones du Complexe Alpha; arrangez-vous pour qu'ils tirent la langue: chaque membre d'une même famille de clones a son nom de famille et son numéro tatoués sur la langue. Faites passer cette information aux PJs comme si vous leur rappeliez ce que tout le monde sait: après tout, ce sont eux-mêmes des clones. Les citoyens qui souhaitent dissimuler leur véritable numération peuvent se procurer des couvre-langues en caoutchouc au marché noir – demandez seulement à Hall-J-WUD-2, qui fait marcher une fructueuse affaire parallèle de couvre-langues.

Voici une liste des activités répréhensibles de la famille du crime Hall-J-WUD:

Hall-J-WUD-1 – producteur de *Bowling* pour des *Bons de Crédits*, et autres shows populaires; commercialise clandestinement des clones frauduleux pour le compte des Clone Rangers. C'est le seul clone Hall-J qui ait des raisons de vouloir la mort des PJs – c'est pourquoi il les enverra au *Grand Echiquier des Sports* – mais il a passé le mot à ses frères, et ceux-ci sont plus que désireux d'aiguiller les PJs vers de nouvelles chausse-trappes. («Hé, quoi? Vous n'avez pas aimé le show sportif? Mauvaises vibrations, sûrement, ce n'est pas grave. Eh, pourquoi ne pas visiter le vieux studio de *Capitaine Botarin*? On y voit si souvent Teela! Vous saviez pas?»)

Hall-J-WUD-2: C'est lui qui est derrière l'interminable feuilleton «*La Patrouille des Robots*». Il est dans les couvre-langues: grand choix de tailles, et de nombres prêts-à-porter; travaux spéciaux sur commande en un temps record.

Hall-J-WUD-3: (Trouvez l'Objet Désintégré) vend des bandes vidéo illicites d'émission de l'Histoire Enregistrée interdites: «*Le Merveilleux Monde de la Couleur*» de *Walt Disney*, des tournois de gymnastique, des spots publicitaires de détergents, etc...

Hall-J-WUD-4: brasse habituellement une gamme complète d'armes exotiques au marché noir, mais dernièrement il a été trop pris par son travail officiel – produire l'émission d'aventures à mégasuccès: *L'Escadron Vautour Combat*, au *Service de L'Ordinateur*, les *Traitres Mutants Commies*.

Hall-J-WUD-5: est le plus connu pour *Une Famille de Clones*. Vend du co-cola aux Clone Rangers, qui utilisent cette drogue prohibée comme ingrédient dans leur processus de clonage.

Hall-J-WUD-6: organise l'émission de jeux *Sérum de Vérité* (dont l'épisode vedette est celui de «la chaise électrique»). Il vend du co-cola à un groupe dissident des Romantiques récemment constitué – La Génération Pepsi. Comme les quantités disponibles de co-cola sont limitées:

- les Hall-J ne peuvent pas toujours corrompre les techs des silos à nourriture pour se procurer les ingrédients indispensables

- les Clone Rangers et la Génération Pepsi entrent parfois en conflit, lorsque leurs sources d'approvisionnement se tarissent. Hall-5 et Hall-6 sont souvent pris entre le marteau et l'enclume.

La table des conditions aléatoires d'obtention d'indices d'un Hall-J

Lorsque les PJs entameront sous de bons augures une discussion avec un Hall-J (en le regardant par exemple à travers la mire d'un fuscione), consultez simplement cette table, et prenez un indice. C'est tout ce que le Hall-J divulguera sur le sujet. Tortures et intimidations ultérieures seront peine perdue; sous leurs masques de comédiens, les Hall-J cachent une âme de vétéran.

Table d'indices des Hall-Js

Indice 1: Il paraît qu'une société secrète qui s'appelle les «Clone Rangers» offre des clones illicites aux citoyens fortunés.

Indice 2: La Société Secrète Romantique a encore accouché d'un nouveau groupuscule dissident. Les membres de cette nouvelle société, appelée «Génération Pepsi», ont pour rite essentiel le partage d'une nouvelle drogue aux propriétés mystérieuses, le «co-cola».

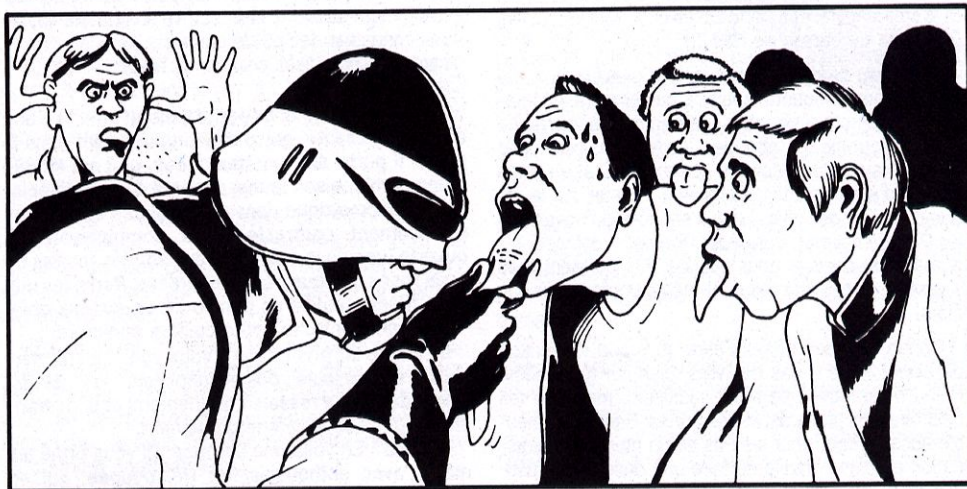
Indice 3: La Teela actuelle est la dernière de sa famille de clones. Elle a laissé entendre qu'elle serait intéressée par quiconque pourrait lui fournir des descendants cloniques illicites; le prix n'est pas un problème.

Indice 4: Sur le pupitre de jeu de «*Rendez-vous avec la Mort*», n'appuyez pas sur le cinquième bouton marqué «x»: votre équipe aurait de sérieux ennuis.

Indice 5: D'après des personnes bien informées, Cleto-B-QRK serait un personnage très important au sein d'une nouvelle Société Secrète: les «Clones Rangers».

Indice 6: Le bruit court que le vieux studio dans lequel était produit *Capitaine Botarin* n'est pas un endroit particulièrement salubre à visiter. (Ceci n'est pas vraiment un indice très utile. Et alors? Voilà peut-être une bonne raison de le présenter comme très important...)

«Voyons, voyons – Ouais! Cette langue est péricluse, mon vieux!»



3.4.6 Et s'ils font ça?...

Une fois que les PJs ont visité le bureau d'Hall-J, qu'ils ont rencontré un ou deux clones de ce personnage, et trouvé quelques indices, il est temps de les envoyer vers le *Grand Echiquier des Sports*.

Dirigez les Clarificateurs vers le studio 54, à peine à une soixantaine de mètres en descendant le couloir à partir du bureau d'Hall-J. Un des clones de Hall-J peut les conduire là en personne. («C'est tout droit, les amis; je suis avec vous, bravo, vous allez les massacrer.») Ou un coursier de studio zélé apparaîtra pour les guider. Ou encore la SP diffusera une annonce: «Attention! On appelle les invités (citez les noms des PJs) au studio 54. L'enregistrement du *Grand Echiquier des Sports* est sur le point de commencer! Deux minutes avant le clap!»

Mais supposez que les joueurs commencent de leur propre chef à se ballader dans le Secteur NBD, ou se montrent peu coopératifs, et ce de diverses manières...

Quelques suggestions:

Si les PJs Suivent Hall-J Hors de Son Bureau: Une fois franchie la porte du bureau, on tombe dans un couloir couleur chène s'étendant à droite et à gauche, avec des portes sur les deux côtés (voir schéma page 33). Les PJs voient Hall-J franchir une porte de l'autre côté du couloir, juste en face d'eux; dans le même temps, un autre Hall-J sort par là. Ce dernier tente énergiquement et de façon pressante de les refouler dans le bureau.

Si les PJs Entrent dans la Pièce de l'autre côté du Couloir: Ils se retrouvent dans un autre bureau, où cinq clones identiques de Hall-J (désarmés), sont assis, et boivent avidement du co-cola dans des flacons de verre de forme étrange, (des bouteilles de soda). Les Hall-Js ne veulent pas d'ennuis. Si on les menace ou les intimide, ils fourniront de généreux renseignements concernant n'importe quel sujet sur lequel les PJs penseront à les interroger, mais ils n'entreront pas dans les détails.

Si les PJs NE Suivent Pas Hall-J dans Son Antre, mais Se Balladent Plutôt Dans le Couloir: Ils peuvent choisir n'importe quelle porte; toutes sont couleur chène; le mot STUDIO et un numéro sont peints dessus. Sur le mur au-dessus de chacune d'elles, une ampoule rouge. Aucune des ampoules n'est allumée. Quelque soit le studio dans lequel pénètrent les Clarificateurs, ils se trouvent pris au piège du *Grand Echiquier des Sports* – allez au chapitre 3.5.

Si les PJs Quittent le Bureau de Hall-J et vont Quelque Part Ailleurs: L'Ordinateur, via la SP s'enquiert poliment des progrès de leur mission. Peut-être ont-ils besoin d'être gentiment guidés – que diriez-vous d'un Escadron Vautour appuyé par une division de Combots? Déposez-les juste devant le Studio 54 – allez au chapitre 3.5.

Si Chock-O-BLK Essaye de Gagner la Confiance de Hall-J en Employant le Mot de Passe de Libre Entreprise: Jouez le jeu. Acquiescez à tout ce que dit Chock-O. Puis envoyez-le droit dans le piège avec les autres.

Si les PJs Liquident Tous les Hall-J: Bon. Voilà qui fera un intéressant débriefing. La SP diffuse une annonce disant aux PJs qu'une requête prioritaire a été agréée, et qu'ils doivent se présenter immédiatement au studio 54 pour une Mission Spéciale. (Qui a fait passer cette annonce? Cleto-B-QRK? Hall-J-7? Le Père Noël? Alors, ça n'a aucune importance. L'essentiel est qu'elle soit passée.)

Et n'oubliez pas l'option sans faille – le Comicbot en folie.

Et maintenant, reprenons le cours de notre programme initial...

3.5 Engagez-vous, Rengagez-vous, Qu'y Disaient...

Un survivant de la famille Hall-J, un coursier de studio, ou une annonce sur la SP, expédie les PJs au

Studio 54, où va se jouer l'épisode suivant de ce drame palpitant. Quand les PJs franchissent la porte de ce studio, lisez tout haut ce qui suit:

Avant que vos yeux aient pu s'accoutumer à l'obscurité du studio, un individu d'accréditation Verte, surmené et hyperactif, arrive en se dandinant et dit: «Très bien, très très bien, c'est presque l'heure; sachez-vous que j'ai un programme, moi? Vous auriez dû être là depuis longtemps, j'ai dû réorganiser toute la prise. Par là, par là, sur l'aire de jeu. Pronto!»

Ce gars Vert s'appelle Morrie-V-LSE-5; c'est le responsable du *Grand Echiquier des Sports*. Il est aussi autoritaire, zélé, et pinailleur, que les PJs peuvent en supporter sans lui tirer dessus.

A partir de maintenant, Hall-J-WUD ne se montrera plus, et Morrie-V sera le contact off-camera des Clarificateurs dans PDH. Morrie-V connaît et respecte Hall-J, pour autant que le respect soit un concept qui signifie quelque chose à PDH. Cependant, ça tracasse Morrie-V qu'un Jaune inférieur (Hall-J) soit son supérieur nominatif dans la production du show. Oh, Morrie essaye bien de dissimuler son ressentiment. Ça donne:

«Bien sûr, Hall-J est un type super. Je veux dire: ce sont tous des types super. Je suis sûr qu'ils finiront par se comporter assez bien pour que L'Ordinateur les élève jusqu'à l'accréditation Verte, comme moi.

«Mais n'allez pas vous dire que j'ai quelque chose contre leur accréditation Jaune. Non m'sieu-dames, Morrie-V est parfaitement capable de mettre sa fierté sous son mouchoir et de travailler pour un Jaune. Et que personne ne vienne dire le contraire.

«Si vous entendez quelqu'un dire que Morrie-V est chatoilleux sur ces histoires d'accréditations, autant m'en parler tout de suite; vu?»

«Eh bien?»

«Okay, mais écoutez, je n'aime pas ce genre de ragots, c'est tout...»

Vous remarquerez que le bavardage de Morrie-V ne demande pas de réponse de la part des PJs. Morrie-V ne converse pas avec les Clarificateurs, il les mitraille d'affirmations, comme au jeu de massacre.

3.5.1. L'Aire De Jeu

Lisez ceci tout haut:

Le type Vert se présente comme MORRIE-V-LSE-5, responsable du Grand Echiquier des Sports. Il vous guide à travers les zones obscures d'un très grand studio, derrière des décors brillamment éclairés, entre des cloisons, sur des câbles... Le plafond se perd dans l'obscurité. Vous pouvez à peine distinguer l'autre bout du studio.

Vous passez un décor peint, figurant deux automobiles accidentées; puis un second, où l'on voit deux gorilles infrarouges en train de se taper dessus sur un ring de boxe; et un troisième, dominé par le logo géant CHASSE AU TRAIRE COMME MUTANT. Enfin, Morrie-V vous conduit jusqu'à un décor illuminé, tout en couleurs, et entouré par les caméras. Au-dessus du plateau, on voit un logo de néon compliqué: RENDEZ-VOUS AVEC LA MORT.

«Et maintenant choisissez un gars pour représenter votre équipe, et attendez ici le type de l'autre équipe,» dit Morris-V. «Oh, je dois récupérer toutes vos armes et armures. Vous ne voudriez quand même pas qu'il arrive un accident sur le plateau?»

Alors comme ça, Morrie-V n'a pas l'air assez impressionnant pour obtenir qu'une équipe de Clarificateurs lui remette ses armes et armures?

Bah! Laissez les PJs s'entêter; puis, dans un sifflement, faites descendre depuis les ténèbres qui les surplombent le peloton des sécuribots, leurs câbles de support vibrant sous la tension et la vitesse, leurs fusils hérissés en formation compacte; des blocs cuirassés d'un noir mat, lourds de menaces. Si un PJ les regarde de travers, sacrifiez-le. Sur un signe de Morrie-

V, les robots disparaissent aussi soudainement qu'ils sont apparus, et retournent dans la zone d'ombre, au dessus du plateau.

C'est chouette, non? Et si les PJs se débloquent de nouveau dans le Studio 54, les sécuribots redescendent en un éclair du plafond pour mettre les choses au point.

Non, Morrie-V n'expliquera pas le jeu aux PJs – «Qu'est-ce qu'il y a encore, il faut peut-être que je vous tienne la main?» Non, il ne leur parlera pas non plus de leurs adversaires – «Des règles équitables?! Vous voulez m'attirer des ennuis, ou quoi?» Non, il ne sait rien d'utile sur quoique ce soit. Non, les PJs ne peuvent pas partir – Hall-J a prévu le coup: quatre combats prêts à arrêter leur fuite les attendent à chaque porte.

Vous avez dit «mis sur des rails?» C'est bien ce que nous pensions.

3.5.2 Rendez-Vous Avec L'Inconnu

Les PJs doivent maintenant se choisir un représentant. Ce sera extrêmement facile ou impossible, car ils n'ont aucune idée des qualités qui seraient utiles. S'ils essaient de s'en faire une idée, en observant le plateau, lisez ceci à voix haute:

«Le plateau est une aire semi-circulaire, relativement grande, fermée par de minces cloisons de plastique. A un bout de la scène, il y a une sorte de pupitre ou de podium, muni d'un micro.

A l'autre extrémité, près de l'endroit où vous êtes, se trouvent deux longues choses métalliques, semblables à des bureaux, chacune avec une rangée de larges boutons sur le dessus, et une grosse ampoule rouge en face. Ces bureaux sont séparés par une distance d'environ un mètre cinquante, et orientés de telle façon qu'ils se font presque face. Sur la cloison qui les sépare, un tableau des scores est affiché, sur lequel on lit: Equipe 1 (et en dessous: ARMES-0) et Equipe 2 (et en dessous: ARMES-0).

Voilà. C'est un jeu télévisé. Et maintenant, avant d'attaquer cette scène, prenez quatre fiches ou bouts de papiers, et écrivez ce qui suit en très grosses lettres:

SOUPIRS!

RIRES!

**APPLAUDISSEMENTS!
SLOGANS LOYALISTES!**

Servez-vous de ces cartes pour impulser des réactions. Si le texte lu à voix haute appelle l'une de ces réponses; ou si au cours de l'épisode *Rendez-vous avec la Mort*, vous sentez que l'une d'elles serait appropriée, montrez la carte aux joueurs, et encouragez-les à simuler la réaction d'un public enregistré. C'est très drôle, et ça laisse des joueurs décompresser un peu de toute la vapeur qu'ils ont accumulée, suite à vos abus persistants.

Accordez aux joueurs un peu moins de temps qu'il n'en faudrait raisonnablement pour choisir leur représentant. Allez-y; donnez-leur l'impression que c'est une décision cruciale. Faites monter la tension.

Bien sûr, comme vous l'aviez deviné, ce choix est sans conséquence notable. Tôt ou tard, tous les PJs vont être entraînés sur scène, et de toutes façons, aucun d'entre eux n'aura beaucoup de chances de succès.

Après qu'ils aient fait leur choix, lisez ceci:

Contournant la cloison qui se trouve tout-à-fait à l'autre bout de la salle, arrive un petit gars d'accréditation Rouge, maigrichon et décharné; il est mal fagoté, et porte un insigne des forces armées. Il prend position derrière l'un des pupitres. Morrie-V entre en coup de vent et annonce: «Okay! C'est l'heure du show! Qui est votre type? – Et bien, montez sur scène derrière votre pupitre, pronto! Le show va commencer.»

Tu (le joueur choisi) trébuches sur la scène et viens te placer derrière le second pupitre. Ses quatre boutons sont disposés en carré, et numérotés

1-2-3-4. Il y en a un cinquième, près du coin supérieur droit du pupitre, séparé des autres, et marqué d'un «X».

Morrie-V est assis à une console de contrôle, en dehors de la scène, derrière les caméras. Soudain, les projecteurs lancent des éclairs, et vous entendez un indicatif plein d'entrain, et des applaudissements enregistrés. Couvrant ces applaudissements, la voix de Morrie-V annonce: «et maintenant, c'est une fois de plus l'heure de... **Rendez-vous Avec La Mort!** (Applaudissements!) Show qui vous est offert par... Votre ami L'Ordinateur. (Slogans loyalistes!) Et voici votre animateur, un honnête citoyen, comme vous et moi, Don-J-OSM!» (Applaudissements!) Continuez à agiter cette carte devant vos joueurs, en les encourageant à entretenir le vacarme.)

Un agent Jaune et PDH, vraiment beau garçon, trotte sur la scène vers le podium. Les applaudissements enregistrés se poursuivent un moment, puis Morrie-V tourne un bouton sur la console et le bruit s'évanouit. (Brandissez encore la carte Applaudissements! mais de l'autre main, faites signe de diminuer progressivement le volume, jusqu'à ce que vous coupez les applaudissements en cachant le panneau.)

«Amis Citoyens, bonjour! dit Don-J». (Applaudissements). «L'Ordinateur vous a préparé une compétition passionnante aujourd'hui - qu'est-ce que vous dites de ça?»

Morrie-V touche un bouton (Sortez la carte Slogans Loyalistes!) et un chœur de voix loue la générosité de L'Ordinateur. Don-J sourit largement, en disant: «Super. Super. Et maintenant, vous vous souvenez tous du champion en titre, représentant l'Equipe 2, Ozzie-R-DIP-6? (Applaudissements!) Bien! Maintenant, nous allons faire connaissance avec notre challenger, l'héroïque Clarificateur qui représente l'Equipe 1 (donnez le nom du PJ en question)». (Applaudissements!)

«Et bien parlez-nous un peu de vous, (nom du PJ)!»

Don-J pose une série de questions typiquement stupides - «De quel secteur venez-vous?» «Qui est votre ami le plus proche, et en qui avez-vous le plus confiance?» (L'Ordinateur! - ou bien ce PJ aura quelques explications orageuses au moment du débriefing)

Si le PJ essaye de poser une question à Don-J, ce dernier rira de bon cœur, et dira: «Ha, ha, ha! Quel boute-en-train! Qu'en dites-vous, chers amis du public?» Morrie-V tourne un bouton, et vous levez la carte Rires!

Une fois posée la stricte banalité de la situation, continuez à lire.

«Okay, chers amis du public, et vous qui regardez les écrans dans vos quartiers, vous savez tous comment jouer à notre jeu. En répondant à des questions dans notre premier round, l'équipe va gagner des armes qui l'aideront substantiellement dans le second round; alors qu'ils approcheront de leur **Rendez-vous avec la Mort!**

«D'accord? Okay, alors allons-y pour la première question. Pour une arme, quel est - votre niveau d'accréditation?»

Attendez, une fraction perceptible de seconde. Peut-être le joueur crierait-il la réponse. Peut-être un petit malin dira-t-il: «J'appuie sur un bouton». Demandez-lui lequel. Si c'était l'un des quatre boutons numérotés, ignorez la réponse - quelle qu'elle soit, elle est mauvaise. Et si c'était le bouton marqué «X», voyez le paragraphe 3.5.4 ci-dessous.

Si le joueur répond sans pousser le bouton, levez la carte Soupirs! Don-J dit: «Oh, je suis désolé. Vous deviez actionner le bruiteur avant de répondre. Mais merci d'avoir joué, et maintenant accueillons le joueur suivant de l'Equipe 1!» (Applaudissements!) Tandis que retentissent de bruyants applaudissements, Morrie-V adresse des signes impatients au PJ, afin qu'il sorte de scène, et que quelqu'un d'autre prenne sa place. Et vite!

Si personne ne prend rapidement la succession du perdant, Don-J rit, crie des encouragements, Morrie-V

tourne un bouton, et vous levez la carte Rires!

Les sécuritbots descendent en sifflant de l'obscurité des cintres, et se rapprochent, menaçants.

Si le PJ touche un bouton avant de répondre, lisez ceci tout haut:

Vous avez touché le bouton bien avant Ozzie-R, de l'Equipe 2, mais rien ne se passe.

Après une pause prolongée, plusieurs expressions ayant alternativement joué sur le visage d'Ozzie-R: compréhension, confusion, inspiration, et motivation; ce dernier se précipite en avant, et appuie sur un bouton. (Choisissez un bouton différent de celui qu'avait poussé le PJ. Reproduisez un bruit fort et difficilement supportable: «BZZZZZZZZZZZZZ!») Un bruiteur retentit, et l'ampoule s'allume.

Don-J répète théâtralement: «Pour une arme, quel est votre niveau d'accréditation?»

Ozzie-R marque un arrêt, réfléchit un instant, et finalement devine: «Euh, Rouge?»

Don-J crie: «C'est JUSTE!» Morrie-V tourne un bouton (Applaudissements!) et on entend la bande de public enregistré.

Si le PJ n'avait rien fait du tout, lisez le paragraphe ci-dessus à partir de: «Après une pause prolongée...»

Peu importe ce qu'a fait le PJ, il n'a pas réussi à répondre à la question. Don-J le remercie, demande au public de l'applaudir (Applaudissements!), et appelle le pigeon suivant.

Tandis que les PJs changent de représentant, Don-J dit quelque chose du genre:

«Et bien, les Clarificateurs, est-ce que je me trompe en disant que vous avez raté notre dernière émission? Hein? Est-ce que je me trompe? Et bien, si vous l'aviez vue, vous auriez su que le bouton que vous deviez pousser pour actionner le bruiteur avant de répondre à la première question d'aujourd'hui portait le même numéro que celui qu'il fallait pousser à la question finale, la dernière fois. (Soupirs!)

«Aaaaaah, ça fait partie du plaisir et du suspense... dans... **Rendez-vous avec la Mort!** (Applaudissements!) Le score est donc maintenant... de... 1 arme pour l'Equipe 2 d'Ozzie, et un gros Zéro pour l'Equipe 1 des Clarificateurs. (Rires!) D'accord? Prêts? Alors allons-y pour la question suivante...»

3.5.3 Et Ainsi De Suite...

Les uns après les autres, les PJs viennent répondre à quelques questions ridiculement faciles... et les uns

après les autres, vraisemblable ou pas, ils échouent. Il existe bel et bien un ordre d'utilisation des boutons pour actionner le bruiteur (le bouton change à chaque question) - mais puisque chaque équipe n'a droit qu'à un essai par tour, et tous le PJs seront probablement battus avant de la deviner.

L'ordre est simple - après l'attrape-nigaud circonstancié de la question 1, où quoique fassent les PJs, c'est faux par définition. Le Bouton 2 répond à la question 2, puis la numérotation va décroissant: 2-1-4-3-2-1-4-3-2, etc. Le Bouton 1 répond à la question 3, le bouton 4 répond à la 4, le 3 à la 5, et ainsi de suite jusqu'à ce que tous les PJs aient été défaits. Ozzie-R connaît bien sûr cet ordre.

Un joueur peut appuyer sur un bouton au hasard, et actionner accidentellement le bruiteur. Vous avez alors deux options: Ozzie-R pourrait damer le pion au PJ actionnant le bruiteur le premier, et le coiffer au poteau pour la question. Deuxième possibilité: vous pouvez laisser gagner le PJ pour une fois - et tenter sa chance à la question suivante avant d'être remplacé. C'est une bonne façon de relancer l'intérêt des joueurs, et d'éviter de paraître arbitraire.

MJ: «Quoi, moi, arbitraire?! Comment pouvez-vous préférer une chose pareille?» (Il gribouille des notes derrière son écran, et découvre un large rictus, tout en haussant les épaules, d'un air d'innocence exagérée.)

Les questions, et les réponses, sont consignées ci-dessous. Il se peut qu'Ozzie-R, un pauvre type terne, ne connaisse pas toutes les réponses. Dans ce cas, il n'effleurera même pas le bruiteur, et la question restera sans réponse.

Questions pour **Rendez-vous Avec La Mort**, Round 1.

1. Quel est votre niveau d'accréditation? (A l'avenant.)
2. (bouton 2) Qui est votre ami? (Devinez! Allons, soyez sérieux.)
3. (bouton 1) Combien font six fois neuf? (54)
4. (bouton 4) Qui s'habille en blanc? (Les Grands Programmeurs. Accréditation Ultraviolette.)
5. (bouton 3) Quelle héroïne vidéo est la plus estimée, dévouée, appréciée, parmi les servantes de L'Ordinateur? (Teela-O-Malley. Hum, hum!)
6. (bouton 2) Que dit un Clarificateur Rouge à un Clarificateur Jaune après lui avoir marché sur le pied? («Ne tirez pas, s'il vous plaît.»)
7. (bouton 1) Combien de doigts? (A l'avenant.)
8. (bouton 4) Qui est votre ami? (Voir question 2.).
9. (bouton 3) Qui détestons-nous? (Les Commies, les Traîtres, et autres.)

«Parlez-nous de cet armement sophistiqué, Pat-O-GAS!»



10. (bouton 2) Que font les Clarificateurs? (*«Ils clarifient» est la réponse la plus correcte. Des réponses laborieuses mais précises sont acceptables.*)

11. (bouton 1) Qu'y a-t-il entre l'accréditation Jaune et l'accréditation Bleue? (*L'accréditation Verte.*)

12. (bouton 4) Quelle couleur de canon laser peut arborer un Clarificateur d'accréditation Rouge? (*Rouge.*)

13. (bouton 3) Qui est votre ami? (Voir question 2)

... et ainsi de suite, jusqu'à ce que les joueurs soient complètement convaincus qu'ils sont largués. Posez les questions d'une voix puissante, chaleureuse, mi-amicale mi-moqueuse. Gardez présente à l'esprit la litanie: «Jacques Martin, Guy Lux, Lucien Genès, Zappy Max, Marcel Fort, Fabrice», comme un mantra. Après chaque question, annoncez le score, et insistez toujours lourdement sur le large écart entre les deux équipes. Et toujours – toujours, souriez.

Bien sûr, il peut toujours arriver des accidents. Les PJs pourraient avoir de la chance, ou se montrer trop malins, découvrir rapidement l'ordre d'emploi des boutons, et battre le pauvre Ozzie-R. Et ne négligez pas la possibilité que quelque joueur débrouillard ait lu ce magnifique supplément de JdR, découvrant ainsi cette succession. Si cela se produit, modifiez l'ordre d'utilisation des boutons, ou bien posez des questions plus coriaces. («Quel Grand Programmeur est-il l'inventeur du nouveau procédé de fertilisation qui a triplé la production d'algues en Cultures Hydroponiques récemment?») «Combien de Puces Electroniques peuvent danser sur une pointe d'épingle?»

3.5.4 Et Si Quelqu'un Pressait Le Bouton «X»?

Lisez tout haut ce qui suit:

Vous pressez le bouton marqué «X», et soudain un formidable coup de gong fait vibrer le studio. Don-J reste béat d'étonnement. La «foule» devient hystérique. (Applaudissements!)

«Incroyable! Chers amis du public! Et vous, chers vidéospectateurs! Les concurrents Clarificateurs ont choisi de perdre toutes leurs armes au profit de l'Equipe 2, et de passer directement au deuxième round, et à leur Rendez-vous avec la Mort! (Encouragez les joueurs à la frénésie en gesticulant comme un malade, tout en brandissant le panneau Applaudissements!)

Interrompez le questionnaire, et allez directement au paragraphe suivant – Deuxième Round.

3.5.5 Deuxième Round

Peu importe comment; ça ne va pas bien pour les Clarificateurs dans le Premier Round. Ou bien celui-ci a pris fin parce que quelqu'un a poussé le bouton «X»; ou bien tous les PJs ont été éliminés en donnant une mauvaise réponse, ou pas de réponse du tout; dans le meilleur des cas, les PJs auront répondu à deux ou trois questions seulement, bien moins que Ozzie-R, qui gagnera une chouette sélection d'artillerie portative à utiliser dans le deuxième round.

Quand celui-ci est sur le point de commencer, lisez ce qui suit:

«Il est temps de passer au Deuxième Round!» dit Don-J. (Applaudissements!) Aussitôt, le sol du plateau se met à vibrer. Au centre de l'arrière-scène, les cloisons se divisent, coulissent en arrière, et révèlent une vaste rampe de béton brillamment illuminée, conduisant à une sorte d'arène. Ozzie-R trotte allègrement vers le haut de la rampe. Hors scène, Morrie-V vous adresse des signes frénétiques pour que vous le suiviez. Il désigne les sécuribots qui pendent au plafond.

Quiconque ne montera pas la rampe, se retrouvera, auréolé de gloire, à tenir le premier rôle dans la scène de la fusillade fatale de l'exécution du Commie, spectaculairement diffusée à l'échelle du Complexe.

L'arène est une reconstitution spacieuse, partiellement fidèle historiquement, d'un site de l'Histoire Enregistrée. Il semble avoir été le théâtre d'antiques rituels

païens. (C'est du moins ainsi que vous le présenterez à vos joueurs). S'ils révèlent quelque connaissance de la destination première de ce site durant le jeu, cela devrait leur valoir un ou deux points de trahison...

On vous fait monter la rampe qui mène à l'arène, pendant que retentit la voix enregistrée de Morrie-V: **«Le Rendez-vous avec la Mort»** d'aujourd'hui est organisé dans la fidèle reconstitution qu'a fait L'Ordinateur d'un site antique récemment redécouvert par ses loyaux serviteurs du Département de la Propagation et de l'Amélioration de la Culture, Division des Découvertes et de la Répression Patriotique.

«Ce site était utilisé par les cultures primitives pour de bizarres rites païens de culte de l'eau. Ceci devrait nous rendre reconnaissants de vivre un âge plus heureux, plus raisonnable, sous la bienveillante vigilance de notre mentor estimé et digne de toute notre confiance, L'Ordinateur.» (Slogans loyalistes!) (Applaudissements!)

L'arène est une longue salle rectangulaire, haute de plafond, et comprenant d'étranges machines cubiques disposées sur deux rangées dans le sens de la longueur. Ces machines sont de larges boîtes blanches, pourvues d'une ouverture et d'un couvercle sur le dessus. Le long des murs, il y a de grosses machines sombres avec des hublots d'inspection en verre. Ce qu'ils révèlent est incompréhensible: des bouts de tissu tournant et tournant dans les obscurs desseins de quelque rite inconnu. Le bruit des chocs réguliers et du vrombissement des machines emplît l'arène, et l'air a une odeur bizarre – de fraîcheur! et de propreté!

C'est bien ça – c'est une laverie automatique. Vos joueurs l'auront probablement deviné aussi, mais rappelez-leur que cet environnement étranger ne ressemble à rien de ce que leurs personnages ont eu l'occasion de voir.

3.5.6 Ozzie-R et ses Amis

Les PJs se tiennent dans l'arène avec Ozzie-R, que vous pouvez maintenant décrire plus en détail – un gars minuscule, osseux, avec une voix geignarde; il semble sur le point de tomber si vous lui murmurez: «Bouh!» à l'oreille. Il a vraiment l'air nerveux. Si l'un des PJs essaye de l'intimider avec des regards féroces, il fera un bond de côté comme un écureuil effarouché.

Lisez ceci à voix haute:

Don-J-OSM entre en trottant dans l'arène, les bras chargés d'une brassée d'armes: entre autres, un fusil laser à canon Indigo, un entortilleur, et quelque chose qui ressemble à un générateur de plasma. Il les tend à Ozzie-R, qui manque de s'écrouler sous leur poids. (Il semble plus nerveux que jamais).

Si les PJs ont donné quelques réponses justes durant le premier round, lisez ceci:

Puis Don-J se précipite vers vous avec un large sourire; il fouille dans sa poche, et en sort (MJ: en quantité égale au nombre de questions auxquelles les PJs ont répondu correctement dans le premier round) pistolet(s) laser à canon rouge. «Félicitations, Clarificateurs!» dit-il avec sincérité.

Ce sont des pistolets laser ordinaires. Puis, quelque soit le cas, lisez ce qui suit:

Don-J se rue au bas de la rampe, et un instant plus tard, sa voix résonne dans l'arène: «Nous tenons à remercier Ozzie-R et son équipe championne en titre de l'empressement qu'ils mettent à servir L'Ordinateur en testant plusieurs armes expérimentales qui nous ont été fournies aujourd'hui par les brillants techniciens de R&C. On les applaudit bien fort!» (Applaudissements!)

D'énormes ovations se font entendre dans le studio; Ozzie-R se recroqueville un peu plus.

Il est probable que les Clarificateurs (si vous avez choisi de bercer leurs douces illusions) respirent plutôt

mieux à présent. Encouragez ce sentiment de bien-être déplacé... Puis lisez ceci:

Don-J poursuit: «Et maintenant, il est temps d'accueillir le reste de l'équipe d'Ozzie-R! Un grand bravo d'encouragement pour Biff-V, Magilla-V, Gorgo-V, Goliath-V, et Megathérium-V, de l'Escadron Vautour 256 du Secteur GOG!» (Applaudissez!)

La salle semble se rétrécir lorsque cinq gigantesques agents Verts des Forces Armées font irruption dans l'arène, sous de tumultueuses ovations, et entourent Ozzie-R d'un air protecteur. Chacun des Vautours empoigne une arme expérimentale d'une main ressemblant à un battoir, la regarde dédaigneusement, et la repose à côté avec un grognement. Ils posent les armes par terre sans presque avoir à se pencher. Leurs phalanges frôlent leurs genoux, tandis qu'ils vous regardent avec un large rictus.

Entre un trio de grands robots émaciés, en tunique noires et blanches, portant de petits sifflets en accessoires sur leurs plaques faciales. Tous ont un canon laser incorporé à une main.

Don-J-OSM continue: «Voici les trois arbitrobots qui vont juger le match d'aujourd'hui; et voici la boule de jeu, une sphère parfaite de soixante kilos d'acier compact, que nous ont offert nos amis des Services Techniques.»

Un des arbitrobots est en train de fléchir de côté sous le poids de cette grosse boule. Un des Vautours prend la «balle», et la lance d'une main à l'un de ses coéquipiers.

«Rappelez-vous, cher public, que chaque équipe doit mettre cette boule d'acier dans le hublot de l'équipe adverse, à l'autre bout de l'arène,» dit Don-J-OSM.

Soudain, des spots éclairent deux hublots situés aux extrémités de l'arène, et ils s'ouvrent automatiquement. Les Vautours courent à petites foulées vers leur camp, tandis que les arbitrobots vous guident vers le vôtre.

Don-J conclut: «Et n'oubliez pas, citoyens, – tous les coups sont permis! Ces courageux concurrents veulent ardemment un rendez-vous avec Teela O'Malley, et rien ne les arrêtera! Tout cela fait partie du plaisir, dans notre grand jeu – Rendez-vous avec la Mort!» Les cloisons coulissent et se referment derrière vous. Les arbitrobots annoncent d'un signe que le jeu commence. Les Vautours plonnent leurs paumes de leurs poings en grognant féroce. Ouaouh, qu'est-ce que c'est grisant, tout ça!

3.5.7 Les rois de l'Arène: Règles du Jeu.

Comme traitement de faveur, nous avons organisé le bain de sang de *Rendez-Vous avec la Mort* sous la forme d'un jeu de simulation. Le bain de sang reste conforme à l'esprit des jeux de rôle, mais le jeu de simulation rend plus facile pour le MJ la conduite des PNJs et le maintien de l'illusion d'un conflit équilibré, voire juste.

Du fait, peu importe qui gagne; l'aventure continuera de toutes façons. L'équipe des Vautours est considérablement plus coriace que celle des PJs, mais le fait de construire leurs tactiques sur plan donne à ces derniers de nombreuses ouvertures. De plus, l'attribution aléatoire de pénalités par les robots est un facteur important pour déterminer l'équipe gagnante. (Ainsi, la plupart des accidents seront le fait des lasers des arbitrobots). Par conséquent, peu importe si les PJs sont d'excellents tacticiens, ils pourraient très bien perdre d'un rebond de dé... Enfin, puisque vous êtes l'arbitre, vous avez quantités d'opportunités d'influencer l'issue de la partie.

Aussi, n'oubliez pas que ceci n'est qu'un jeu de rôle, pas *Stalingrad*. Le tout est de bien s'amuser tout en poussant le jeu à fond.

Si les PJs se débrouillent pour trouver moyen de gagner ce match apparemment déséquilibré, eh bien, bravo!

REGLES DU JEU

INTRODUCTION

L'aire de jeu est une reconstitution d'un lavomatique de l'Histoire Enregistrée. Nous avons d'un côté: les PJs (Equipe 1); et de l'autre, Ozzie-R-DIP, et ses compagnons Verts de l'Escadron Vautour, (Equipe 2). L'objectif est de faire progresser une sphère d'acier de soixante kilos vers le but de l'équipe adverse (un séchoir à vêtements ouvert), et de la fourrer à l'intérieur. Il existe quelques règles qui définissent les irrégularités, mais les PJs ne sont pas informés de ces règles, et les apprennent sur le tas, en voyant le genre de pénalités qu'infligent les arbitrobots.

ELEMENTS DU JEU

L'Arène (Le Lavomatique)

L'Aire de Jeu est figurée en page 23 de l'encart; et devra être posée entre le MJ et ses joueurs de telle façon que tout le monde puisse la voir.

L'Aire de Jeu est une arène qui ressemble à un lavomatique, avec des rangées de séchoirs à vêtements le long des murs, et deux rangs de machines à laver sur la longueur. Pour les besoins du jeu, l'arène est divisée en dix secteurs, numérotés de 1 à 10. A chaque extrémité, un séchoir particulier fait office de but.

Les PJs, Les NPJs, Les Arbitrobots, et La Sphère De Métal

Toujours en page 23, vous trouverez imprimés les pions correspondant aux six PJs, à leur adversaires PNJs, aux trois arbitrobots, et à la sphère de métal.

En imprimant ces pions sur une page importante, nous vous avons mis devant une situation pour le moins cornélienne – allez-vous la découper, simplement pour obtenir ces stupides pions, ou bien faire une photocopie, ou bien encore fabriquer vos propres pions?

N'oubliez pas qu'endommager la propriété de L'Ordinateur constitue un acte de trahison passible d'exécution sommaire.

(Si vous êtes trop difficile pour découper cette page, et trop matisé pour utiliser des copies normales, et bien, fabriquez vos propres pions plus distingués, ou utilisez des figurines de métal, ou bien encore adaptez quelques uns des jetons provenant de Jeux Descartes à tendance historique ou de fiction, comme «Napoléon à Austerlitz» ou «Ave Tenebrae». Et voilà une bonne petite pub placée en douceur, s'pas?)

Mise En Place du Jeu

Lisez ce qui suit à voix haute:

Les arbitrobots dirigent les membres de chaque équipe vers leurs camps respectifs. Est-ce qu'en bons citoyens vous suivez leurs directives?

Exécutez les traîtres qui ne coopéreraient pas. Si les arbitrobots le réclament, les sécuritbots du Studio et les combots arriveront en renfort.

Placez tous les pions de l'Equipe 1 dans la case 10, et tous ceux de l'Equipe 2 dans la case 7. Installez un arbitrobot dans chacune des cases 3,4 et 9, et la sphère de métal dans la case 8. Puis lisez à voix haute:

Regardez. D'un côté, vos PJs. (Montrez du doigt. Je sais, ce n'est pas poli, mais faites-le quand même.) **Et de l'autre, voilà Ozzie-R et ses copains Verts de l'Escadron Vautour.** Vous remarquerez que Ozzie-R s'est emparé de l'arme ressemblant à un générateur de plasma, et qu'il s'est lâchement posté derrière ses imposants coéquipiers. Il semble que les Vautours – allez savoir pourquoi – boudent les armes expérimentales.

Et voici les arbitrobots. Ils ont tous un laser polychrome incorporé à un bras.

Alors, les gars, est-ce que vous avez gagné des armes? En ce cas, qui va commencer à en porter une?

N'oubliez pas que personne n'a d'amure, et

qu'Ozzie-R tient quelque chose qui ressemble à un générateur de plasma. De votre côté, vous avez (soit aucune arme, soit un ou plusieurs pistolets lasers Rouges).

Tout le monde est prêt? Okay, l'arbitrobot de la case 9 lance la sphère dans la case 8. Elle est plus près de vos adversaires que de votre équipe. Est-ce que cela vous semble injuste? Quelqu'un veut-il se plaindre?

Oui, c'est injuste. Non, ça ne sert à rien de se plaindre. Les arbitrobots traitent par le mépris tant les commentateurs des PJs que ceux des PNJs. Les concurrents indisciplinés sont liquidés. *Un point c'est tout.*

DEROULEMENT DU JEU

Et maintenant vous allez expliquer comment se déroule le jeu. Lisez à voix haute:

Okay, les Clarificateurs. Voici comment les choses vont se passer.

D'abord, tout le monde écrit sur un bout de papier ce que son personnage va faire dans le round de cinq secondes suivant. Voici ce que doit figurer sur les notes que vous me remettrez:

Un: le nom de votre PJ.

Deux: la case dans laquelle il atterrit. Vous pouvez l'envoyer dans n'importe quelle case, à votre choix. Inutile de me faire part de toutes les choses épatantes que vous allez lui faire accomplir sur le trajet. Vous le déplacez, ou vous restez dans une case, et ensuite seulement, il entreprend une action. Vu?

Trois: en tant que PJ, qu'avez-vous l'intention de faire dans cette case. Tirer? Tirer sur qui? Rosser quelqu'un? Qui? Vous emparer de la sphère? Attaquer un arbitrobot? Vous cacher dans un séchoir? Chanter «Je suis un mec du Complexe Alpha»? Et c'est moi qui décide si vous pouvez faire ce que vous projetez ou non. Bien sûr, comme toujours, je serai raisonnable.

Je parie que vous voulez savoir quels genres de choses je vous laisserai faire ou non. Et bien, je vous vous donner quelques exemples; mais je veux surtout vous tenir en haleine. Vous le découvrirez au fur et à mesure. Ca s'annonce palpitant, non?

Voici quelques exemples:

VOUS POUVEZ:

- engager un corps à corps
- tirer avec une arme
- échanger, voler, ou lancer des armes
- vous cacher
- s'il y a des traîtres parmi vous, utiliser des pouvoirs mutants
- essayer de vous saisir de la sphère et de marquer en la mettant dans le but adverse
- vous entr'aider
- prononcer d'éloquents plaidoiries pour que les arbitrobots vous rendent justice
- faire appel au bon sens d'Ozzie-R et de ses acolytes
- attaquer les arbitrobots
- adresser des questions, des observations, ou des ordres aux autres PJs, mais le message doit être vraiment court, et il est probable que je ne vous laisserai rien faire d'autre pendant le round.

VOUS NE POUVEZ PAS:

- faire des choses impossibles ou débiles. Encore qu'il puisse y avoir des exceptions pour des propositions particulièrement fûtées ou amusantes.
- transgresser les règles de base de **PARANOIA** (là aussi, des exceptions sont possibles).
- plus vous chercherez à en faire en un round de cinq secondes, plus vous avez de chance de vous emmêler les pinceaux de façon divertissante.

Okay, voilà pour la première étape – écrire vos intentions sur un bout de papier, et me le donner. Vous écrirez vos notes de façon simultanée, et sans vous

consulter. Je vous laisserai environ trente secondes pour le faire.

Après quoi, je ramasserai et je lirai vos notes. J'évaluerai ce que vos PJs peuvent faire, et j'arrangerai les pions sur leurs nouvelles cases de l'aire de jeu. Je vous laisserai gémir et intercéder un peu, mais surtout, je vous impressionnerai comme d'habitude par l'intelligence et le discernement de mes jugements.

Puis, j'utiliserai un lot de petites tables propres pour voir où vont les PNJs, et ce qu'ils vont y faire.

Après quoi, je réorganiserai les PNJs sur l'Aire de Jeu, et je vous dirai ce que chacun d'entre eux fait pendant ce round.

Maintenant, place à l'action – corps à corps, projectiles, pouvoirs mutants, et toutes sortes de trucs passionnants; c'est vraiment un grand moment de **PARANOIA**, il y en aura pour tout le monde. Tout ce qui ne sera pas couvert par les règles de **PARANOIA**, je le jugerai avec une impartialité et une générosité modèles.

Ah, encore une chose – pour que l'action soit vraiment rapide et furieuse, nous allons négliger tous les modificateurs de combat. Tout personnage qui annonce qu'il se cache, et qui est, à mes yeux, hors d'atteinte n'est pas une cible pour un tir au laser. Quand à se cacher du générateur de plasma... bon, enfin, bonne chance.

En dernier lieu, les arbitrobots décident s'il y a eu des infractions aux règles, et infligent des pénalités.

«Les règles?» Je vous entends d'ici. «Il y a des règles? Est-ce qu'on ne devrait pas nous les expliquer?» Mince, ce doit être un oubli. Je suis sûr que L'Ordinateur va arranger ça en temps voulu.

Ah oui, comment on gagne? Et bien, la première équipe qui fait progresser la sphère vers le but adverse, et la fourre dans le séchoir gagne la partie. En comment on perd? Si tous les membres d'une équipe sont morts ou neutralisés, celle-ci a perdu. Si les deux équipes sont balayées en même temps – ce qui est toujours possible avec le générateur de plasma – elles perdent toutes deux.

FAUTES ET PENALITES

Une fois tous les combats et autres actions résolus, faites un jet pour les actes des arbitrobots. Tantôt ceux-ci se déplacent, tantôt ils se contentent d'observer, et il arrive qu'ils infligent des pénalités.

Dans ce cas, cherchez un prétexte dans l'aire de jeu. Voici une liste de cinq fautes. Vous pouvez allonger cette liste, ou improviser sur le tas. La pénalité est toujours la même: l'arbitrobot tire au laser sur le fautif.

Fautes

1. Déprédations sur des biens de L'Ordinateur: tirer et rater son coup avec une arme de tir (la sphère comprise), ou une arme à aire d'effet, ou bien chercher en vain à assommer quelqu'un avec la sphère.

2. Hors-jeu: se cacher dans une machine à laver ou un séchoir.

Note: Se cacher protège souvent le fautif du feu punitif de l'arbitrobot – à la discrétion du MJ.

3. Obstruction: garder la sphère en main sans progresser avec. Ca arrive souvent lorsqu'il y a combat pour se l'approprier.

4. Attitude incorrecte: endommager un arbitrobot ou faire des déclarations séditeuses.

5. Fort degré d'hygrométrie: ceci au cas où vous ne sauriez trouver de faute réelle. L'excès d'humidité rend les arbitrobots sujets à des défauts; ils sifflent, annoncent une pénalité en un charabia inintelligible, et font feu au hasard sur d'infortunées victimes. (A vous de choisir).

Rendez-vous avec la Mort

TABLE DES GORILLES VERTS DE L'EQUIPE 2

- **LE GORILLE 1** fait automatiquement un score de 1 à chaque round. C'est le goal.
- Pour tout autre Gorille ne détenant pas la sphère, lancez les dés sur cette Table à chaque round.
- Pour tout Gorille (y compris le 1) détenant la sphère, un jet sur la «Table du Gorille Tenant la Sphère».

1 Va en case 7 et garde le but.

Si un PJ tenant la sphère dans la case: saisit la sphère.

Si un PJ sans sphère dans la case: corps à corps.

2-3 Reste dans cette case. Arrache un gros morceau de métal à un appareil (la porte d'un séchoir, un distributeur de lessive, un échangeur de monnaie...) et le lance sur un PJ pris au hasard. (5% - colonne 6 sur la Table des Dommages).

TABLE DU GORILLE TENANT LA SPHERE

- Si un Gorille réussit à attraper la sphère, jet sur cette table.
- Si ce Gorille est dans la case 10, le jet est automatiquement de 10.
- Si deux Gorilles ou plus sont dans la même case avec la sphère, et qu'il n'y ait pas de PJ, le jet est automatiquement de 4. C'est-à-dire qu'ils vont se contenter de rester là à discuter de qui devrait prendre la sphère. On ne peut sortir de cette impasse que si un PJ leur prend la sphère, ou si le nombre des Gorilles est ramené à 1 par un combat avec les PJs ou par un tir laser d'un arbitrobot. (Notez: obstruction).

1-2 Reste sur place.

Si un PJ dans la case: corps à corps. (C'est-à-dire, si je PJ se bat pour avoir la sphère, effectue un jet de combat à mains nues pour maintenir sa prise. Si le PJ ne se bat pas pour avoir la sphère: assomme le PJ à coups de sphère - colonne 8 sur la Table des Dommages).

3-5 Reste sur place et beugle, l'air perdu: «Hé! et maintenant?! ou bien «Bon, qu'est-ce qu'on fait?!» «Eh, Ozzie, couvre-moi! Ozzie? Hé, où est Ozzie?»

Si un PJ dans la case: si nécessaire, un jet de combat à mains nues pour ne pas lâcher la sphère, mais pas de corps à corps.

6 Se déplace vers la case 10 (1 case/round).

Si un PJ dans la case: un jet de combat à mains nues (si nécessaire) pour ne pas lâcher la sphère, mais pas de corps à corps.

4-7 Court en case (1D10).

Si un PJ dans la case: corps à corps.

Si pas de PJ: hurle: «Hé! Regarde! Par ici! Je suis bon! Passe! passe!»

8 Court vers un arbitrobot pris au hasard, et tente de lui arracher la tête. (Combat à mains nues).

S'il ne reste aucun arbitrobot en état de marche: court vers la sphère et l'empoigne.

9-10 Court vers la sphère et la saisit.

Si un(des) PJ(s) dans la case: un jet de combat à mains nues pour la saisir. Si succès, au round suivant, jet sur la Table du Gorille Tenant la Sphère. Placer le pion du Gorille sous la sphère.

7-8 Lance la sphère dans la case (1D10).

Si un Gorille pour la recevoir: jet 1D10.

- *Si 6 ou moins:* le Gorille à la réception attrape la sphère et au prochain round, son jet s'effectuera sur la Table du Gorille Tenant la Sphère.

- *Si 7 ou plus:* le Gorille manque la sphère.

Si un PJ dans la case: 5% de chances qu'il soit touché par l'arme de tir primitive du Gorille.

- *Si PJ touché:* voir colonne 8 de la Table des Dommages.

Si aucun personnage dans la case, si un Gorille manque la sphère, ou si la sphère manque le PJ: la sphère vient percuter un mur ou des machines à laver. (Notez: Déprédations sur les biens de L'Ordinateur).

9-10 Le Gorille essaye de marquer un but.

Si le Gorille est dans la case 10, et qu'aucun PJ ne s'y trouve, il marque automatiquement.

Si le Gorille est dans la case 10, et qu'un ou plusieurs PJs s'y trouvent: il essaye d'en assommer un pris au hasard à coups de sphères.

- *S'il y réussit:* voir colonne 8 sur la Table des Dommages. Le Gorille conserve la sphère.

- *S'il échoue:* il perd la sphère.

Si le Gorille n'est pas dans la case 10: Il lance la sphère vers le but (5% de chances de marquer).

- *S'il échoue:* la sphère percute violemment le mur, mais reste dans la case 10. (S'il y a un PJ dans cette case, c'est AVANT d'effectuer le jet à 5% qu'il faut lui demander s'il va essayer de bloquer le tir).

- *Si un PJ essaye de bloquer le tir:* succès automatique, mais consultez la colonne 8 de la table des dommages.

TABLE D'OZZIE-R

«Se cache» signifie: essaye d'entrer dans un séchoir ou une machine à laver, et risque un coup d'œil de derrière la porte à demi fermée.

1-2 Se cache dans cette case.

3-8 Court en case (1D10) et se cache.

9-10 Se cache dans cette case, et fait sauvagement feu avec le générateur de plasma en direction de la case (1D10). Comme c'est une arme à air d'effet, ne prenez pas la peine d'effectuer un jet pour savoir qui est touché: tous les occupants de la case sont transformés en compote.

Le Générateur de Plasma fonctionne mal dès le second tir. Ozzie n'envisage même pas de le réparer. Il a une dextérité de 5, aussi doit-il effectuer un jet de 5 ou moins sur 2D10 pour se dépêtrer du sac à dos. Ça peut lui prendre un certain nombre de rounds, pendant lesquels il va hurler pour qu'on vienne l'aider. Ses coéquipiers l'ignoreront. S'il parvient à se libérer, il courra aussi loin du sac à dos que possible, et se cachera là pour le reste du match.

Un PJ intrépide peut tenter de récupérer le générateur de plasma. S'il parvient à le réparer - très difficile mais possible - il est probable que les PJs remporteront une victoire écrasante. Voir en page 50 dans **le Livret du MJ** pour les détails sur la façon de remédier à la défectuosité. Si le générateur est réparé, il retrouve une défectuosité normale (92%)

TABLE DES ARBITROBOTS

Un jet 1D10 à chaque round pour chaque arbitrobot.

1-2 Reste dans cette case et observe.

3-4 Court en case (1D10) et observe.

5-10 Siffle, et inflige une pénalité.

Cherchez les fautes (voir ci-dessous) les plus proches de l'arbitrobot. Ne soyez pas tatillon pour savoir quel est le coupable le plus proche. Si plusieurs candidats semblent être à égale proximité, faites quelques jets de dés. Sifflez fort (si vous avez un vrai sifflet, c'est super), annoncez la faute («Obstruction!»), et descendez la victime au laser.

Vous pouvez manifester du favoritisme pour l'une ou l'autre des équipes? Ça arrive. Arrangez-vous seulement pour lui donner une apparence d'impartialité. Effectuez de nombreux jets de dés. Faites semblant d'être objectifs. Prenez un air surpris ou compatissant quand «la chance» semble favoriser l'une des deux parties.

REGLES DE COMBAT PARTICULIERES

Le Générateur De Plasma:

Son aire d'effet correspond à une case. Tous les personnages et arbitrobots qui s'y trouvent sont touchés. Tous les objets sont partiellement fondus, et probablement hors d'usage. De plus, il s'agit d'un générateur de plasma expérimental, et par conséquent, une défectuosité apparaîtra automatiquement dès la seconde fois qu'il sera utilisé. (Voir paragraphes 13.6.2 et 13.7.8 du **livret du MJ** pour les détails amusants). En résumé, une alarme retentit, et si l'anomalie n'est pas réparée, l'arme explose au bout d'(1D10) rounds; tout le monde, dans la case concernée et dans un secteur proche (couvrant en gros un rayon de 10 mètres), subira des dommages de la 20^e colonne de la Table des Dommages.

LUTTE POUR DES OBJETS (LA SPHERE OU DES ARMES)

Si plusieurs personnages se trouvent dans la même case se disputent la possession d'un objet, chacun fait un jet pour déterminer ses chances de succès en Combat à Mains Nues. Tous ceux qui échouent lâchent l'objet. Si tous échouent, celui-ci tombe par terre dans la même case. Les personnages qui réussissent continuent à s'agripper à l'objet. **NOTE:** Le générateur de plasma ne peut-être enlevé à Ozzie-R à moins que ce dernier ne meure et que les PJs ne se débrouillent pour lui retirer le sac à dos. (Voir Table d'Ozzie-R ci-dessus).

Un objet ne peut passer d'une case à une autre si des personnages d'équipes adverses sont en train de se le disputer.

EXCEPTION: Les membres de l'Equipe 2 sont très

costauds. S'ils sont plusieurs à avoir l'objet en mains, ils peuvent le traîner - ainsi que n'importe lequel des membres de l'Equipe 1 qui y serait accroché - et progresser à raison d'une case par round.

OBSTRUCTION ENVERS UN MEMBRE DE L'EQUIPE ADVERSE

Les PJs peuvent essayer d'empoigner des membres de l'Equipe 2 pour les empêcher de se déplacer. La seule façon de les immobiliser est d'obtenir sur la Table des Dommages un résultat qui Sonne (ou pire) le membre de l'équipe adverse. Les autres méthodes - s'agripper à eux, ou leur faire des croc-en-jambes - sont inefficaces.



«Et voilà que Chock-O Bloque, tandis que l'avant- centre Magilla-G du secteur GOG va marquer!!»

TIRER AU LASER DANS LE TAS

S'il y a plus d'un personnage dans une case, effectuer un jet de toucher. S'il est réussi, c'est épataant. S'il est raté, prenez des victimes au hasard, et recommencez encore et encore, jusqu'à ce que quelqu'un soit atteint, ou bien que tout le mode soit manqué.

REGLES DE DEPLACEMENTS PARTICULIERES

Tout personnage transportant la sphère de 60 kgs ne peut se déplacer de plus d'une case par round. L'aide des autres personnages ne peut accroître cette cadence de déplacement.

3.5.8 A la recherche de Teela

«Et voici les Heureux Gagnants...»

Si les PJs ont remporté le deuxième round de *Rendez-vous avec la Mort*, il est temps de leur décerner leur prix – un rendez-vous avec Teela O'Malley. Bon, peut-être pas un vrai rendez-vous. En fait, c'est seulement une occasion de la voir un quart d'heure à une réunion du Fan Club de Teela O'Malley.

Don-J fait une super annonce, formidable ovation, et on bouscule les PJs jusqu'aux coulisses, tandis qu'il se lance dans une longue tirade où il loue la générosité de L'Ordinateur.

En coulisses, Morrie-V leur donne une adresse dans le Secteur NBD, où ils doivent rencontrer Teela – «Salle 13, couloir QB-7 sur la Promenade de la Victoire». On leur rend leur équipement, et ils sont poussés brutalement hors du studio.

«Quel dommage! Mais voici votre lot de consolation...»

Si les PJs ont eu le dessous dans leur combat de gladiateurs, Morrie-V leur rend leur équipement, et expédie les inconsolables perdants au bureau de Hall-J (ou bien le système LUCR livre là leur clones de remplacement.) Après avoir manifesté sa sympathie de façon convenable, avec de nombreux tt-tt et claquements de langue (langue couverte, bien sûr), Hall-J leur montre quel chic type il est...

«Oh, vraiment pas de bol, les copains, sales vibrations, mais Tonton Hall-J va pouvoir peut-être

vous donner un coup de main malgré tout. Non, non, ne me remerciez pas, je suis comme ça, le genre un peu fêlé, quoi... » Bon, je sais par des amis personnels très intimes qui sont dans les Relations Publiques que notre Teela doit faire une apparition surprise dans une réunion de son Fan-Club-» Hall-J leur donne l'adresse, essaye de leur vendre un quelconque article illicite, et les met gentiment à la porte. Ne vous inquiétez pas de ce qu'ils risquent de rencontrer là-bas les agents Verts des Escadrons Vautours, même si ces affreux ont pourtant gagné une rencontre avec Teela. Vous avez droit au flou artistique, n'est-ce pas? Mais vous êtes libre par contre de laisser s'inquiéter les joueurs.

3.6 Choisissez une porte. N'importe laquelle

3.6.1 La salle 13

Après avoir quitté le studio de *Rendez-vous avec la Mort*, les PJs sont expédiés à la recherche de la salle 13. Si vous prenez l'aventure ici, frais et dispos pour une nouvelle partie, peut-être voudrez-vous leur faire faire un petit détour improvisé sur le chemin – vous savez, des Gardes Vautours inquisiteurs, des transbots défectueux, un vénérable sorcier plein de sagesse posté au détour d'un couloir, des trucs comme ça. Sinon, amenez-les directement à la Salle 13.

Lisez tout haut:

Hum-Hum. Vous voilà arrivés devant la Salle 13 – et ce, miracle, sans retard mystérieux, sans vous égarer, ni faire de rencontres Kafkaïennes avec la faune du Complexe Alpha. Ici, enfin, vous allez rencontrer l'insaisissable Teela O'Malley.

Le problème... c'est qu'il y a trois salle 13: trois portes identiques, alignées, sur lesquelles on peut lire 13A, 13B, et 13C.

Sur le même mur, il y a un panneau répertoire où vous trouvez tout un tas de noms que vous ne connaissez pas, et, presque en bas, »Club des Fans

de Teela O'Malley, Salle 13». C'est la seule indication. Le couloir s'étend à gauche et à droite, mais il n'y a pas d'autre porte en vue. L'endroit est désert.

Vous savez que Teela se trouve derrière l'une de ces portes. Laquelle voulez-vous essayer?

Ecouter aux portes est vain («Vous entendez une voix étouffée – ça pourrait être celle de Teela»), et il n'y a personne à proximité pour renseigner. Hall-J, Morrie-V, les coursiers de studio, toute la population du Secteur NBD – sont introuvables. Les PJs n'ont plus qu'à choisir une porte, (ou plus) au hasard. (Aucune n'est verrouillée.)

L'histoire commence vraiment derrière la porte 13.

Vous avez probablement déjà compris que le choix d'une porte n'a rien à voir avec la question. Quelle que soit celle qu'ils essayent en premier, les PJs vont faire une série de rencontres dont l'ordre est prédéterminé.

Si les PJs veulent essayer plusieurs portes à la fois, l'intrigue n'en souffrira pas: scindez le groupe comme vous le désirez, et laissez-les ouvrir deux portes à la fois. (La troisième porte est à présent verrouillée.) Si les PJs essayent de faire sauter la serrure, ça marchera, mais le contenu des deux autres salles devrait suffisamment les distraire avant qu'ils puissent penser à ça.)

Les scènes dans les deux premières pièces peuvent être menées alternativement; vous passerez d'un groupe de joueurs à l'autre. Notez que les rencontres faites séparément tendront sans doute vers la même issue. (Hiark, hiark.) Après que les deux premiers échanges de coups de feu aient été résolus, et seulement après cela, les Clarificateurs, ou leurs remplaçants clones, peuvent ouvrir la troisième porte. Cette fois, elle n'est pas verrouillée.

N'oubliez pas que les PJs doivent franchir les trois portes au cours de cette scène, et qu'arrivés à la troisième, les membres de l'équipe doivent rentrer tous ensemble. Pour les encourager, rappelez-leur constamment que Teela doit se trouver quelque part par là...

Il n'y a qu'une situation que vous ne puissiez accepter: que les joueurs refusent d'ouvrir aucune porte. Si c'est le cas, rappelez-vous les procédés de coercition décrits au chapitre 3.2. Le Comicbot peut devenir cinglé et forcer dans une porte sans hésiter («Chers-z-amis, BONJOUR! nouveau public! nouveau show! nouveau rires! Qu'est-ce qui fait trois mètres de haut et qui est plein à ras?») Autre possibilité: laissez-les retourner chez Cleto-B et lui expliquer qu'ils n'ont pas pu trouver Teela; il va hurler un maximum avant de les renvoyer éclaircir le Mystère de la Salle 13.

Dans tous les cas de figure, les PJs choisissent une porte et la franchissent. Oh, mince, les malheureux, ils ont choisi la mauvaise porte. Ils tombent sur ...

3.6.2 La génération Pepsi

«On vous tend les bras... Il y a tant à vivre et à donner...»

Parlons une minute des Sociétés Secrètes. De loin en loin, elles influencent la vie du Complexe Alpha (à titre de documentation, consultez les précédentes aventures de *PARANOIA*. Mais elles sont en général si petites, si peu organisées, et si fortement infiltrées par la Sécurité Interne, qu'elles sont inefficaces, face au toujours vigilant Ordinateur (n'oubliez pas que c'est lui, en personne, qui a créé la plupart d'entre elles, pour canaliser et rendre inoffensives les poussées révolutionnaires.)

Etant donné cette impression d'impuissance, les membres des Sociétés Secrètes tendent à abandonner les plans grandioses à long terme, au profit d'objectifs aisément réalisables, à courte échéance – comme l'enrichissement individuel et la réussite. Résultat, les combats qui se livrent au sein de ces Sociétés sont pour le moins féroces.

Chaque abrite en son sein tant de politocallerie mesquine, de diffamation, de lèche, de snobisme hautain, de déférence intéressée, et de guerres intestines, que l'A.F.L.C.I.O.¹ ressemble en comparaison à un

1. A.F.C.L.I.O.: American Federation of Labour and congress of industrial organisation

rassemblement d'enfants de chœurs. Imaginez la Ligue des Femmes d'Officiers de Fort Dix essayant de s'entendre avec la Cellule Locale des Filles de la Révolution Américaine. Qu'y a-t-il d'étonnant à ce que L'Ordinateur soit resté au pouvoir pendant des générations?

Parfois, les différentes factions nourrissent tant d'animosité qu'il y a scission au sein de la Société. Des groupuscules dissidents, forts d'une douzaine de membres tout au plus, se séparent de l'organisation mère haïe pour «retrouver l'idéal de ses fondateurs». Ils disparaissent souvent après un an ou deux, mais moins une organisation est susceptible d'atteindre ses buts, plus ses factions deviennent idéalistes – ce qui fait que les scissions continuent. (L'idéalisme des factions est inversement proportionnel à l'efficacité du groupe. Amis étudiants, vous êtes libres de nous emprunter cette idée pour votre prochain mémoire de Sciences Po. Mais si vous vous faites recaler, ne venez pas vous plaindre – voilà ce que c'est que de se fier à un supplément de jeu de rôles en matière de théorie politique.)

Donc, la Génération Pepsi ...

Les membres de la Société Secrète Romantiques sont unis par leur sublime dessein: retrouver l'âge d'or lointain, où la divine «My Generation» mangeait des «frites» et des «burgers», chevauchait des «montagnes russes», et voyageait à l'Extérieur vers des lieux enchantés comme «Disney Land» et «le Vietnam».

Mais chez les Romantiques, il existe des divergences, souvent violentes, entre les tendances, sur les moyens de regagner ce paradis perdu. Quelques intellectuels inspirés préconisent l'étude approfondie de documents anciens (brochures de voyages, livres des records, catalogues divers, Super Girl, etc...), tandis qu'un autre groupuscule préconise de concentrer l'attention sur la politique de l'époque (telle que la montre une antique bande vidéo de 1976 sur la Convention Républicaine et les théories érudites du mystérieux Pat Paulsen). D'autres tendances recommandent de prêter attention aux arts (Harold Robbins, Nelson Eddy, Super Girl), ou aux trois grandes «religions» de l'époque (Fondamentalisme, Rosicruciens, et fils des OVNI).

Et puis il y a la bande que rencontrent les Clarificateurs en franchissant la première des trois portes.

Lisez tout haut:

Eh bien, Teela n'est pas ici. Mais il y a une demi-douzaine de citoyens bizarrement accoutrés, autour d'un étrange appareil mécanique, ressemblant au système de distillation des liquides qu'on trouve dans les Silos à Nourriture. Cependant, le liquide produit par cette machine est différent de tous les autres – il est brun, il sent bon, et il fait des bulles.

Les citoyens ont vraiment une drôle d'allure. Ils portent de mystérieuses chemises polychromes, et des pantalons bleus à coutures. Ils transvasent le liquide brun dans des flacons de forme étrange, munis de curieuses capsules de métal. Quelques-uns d'entre eux sirotent ce fluide bizarre; ils rotent et chantonnent, suivant une mélodie diffusée par un écran vidéo mural.

Le film montre un grand déploiement triangulaire de citoyens vêtus des mêmes vêtements multicolores étranges, buvant tous à grande lampée ce breuvage brun à d'étranges flacons. Ils chantent tous en chœur les vertus de cette mystérieuse substance – bon, qu'est-ce que ça pourrait être, sinon une drogue quelconque – qui peut apparemment unir tous les citoyens en une parfaite harmonie.

Mais rien ne peut unir les citoyens, hormis L'Ordinateur! Décidément, tout dans cette pièce semble fort subversif...

Tandis que vous restez plantés là, essayant de comprendre de quoi il retourne, les six citoyens se tournent vers vous, lèvent leurs flacons, et vous appellent. S'agirait-il d'un accueil rituel? «Nous sommes tous des Pepsi. Pourquoi pas vous?»

Que faites-vous?

Si le comportement des PJs est amical ...

Si les PJs veulent bien «devenir des Pepsi», ou, plus généralement, se comporter de façon amicale, la Génération Pepsi fait goûter le liquide brun, la drogue de l'Histoire Enregistrée re-découverte sous le nom de «co-cola». La Génération Pepsi ne vit que pour le co-cola, et méprise par-dessus tout le mytique «anti-cola» dont elle croit qu'il fut la cause de la chute de la civilisation de l'Histoire Enregistrée.

Si un PJ boit du co-cola, il se sentira rafraîchi. Il sera également repéré comme traître lors du débriefing – non seulement le multicorder et le Toutoubot enregistrent tout, mais un des Générateurs Pepsi est un indicateur de la Sécurité Interne, qui ira tout rapporter comme un sale marmot cafeur aux supérieurs des Clarificateurs. (Vous pouvez, si vous le désirez, faire passer une note à Eve-R-DEN, la PJ de la Sec Int, lui signalant qu'elle reconnaît l'indicateur en question. Quoiqu'il en soit, il y a peu de chances pour que cette découverte la réconforte.)

Si les PJs se montrent hostiles ou soupçonneux...

Si les PJs refusent de faire l'expérience du co-cola, s'ils ne sont pas coopératifs, ou se montrent menaçants de quelque autre façon, les membres de la Société Secrète ouvriront immédiatement le feu, à coups de pistolets laser et de bouteilles. (Armes de Tir Primitives, voir colonne 5 de la Table des Dommages.) Ne manquez pas de faire que le Comicbot soit touché par une bouteille – celle-ci se brise, l'aspergeant d'un liquide collant et sirupeux. (Au cas où vous ne suivriez pas, cela vous fournira une explication plausible si le Comicbot se met à dérailler ultérieurement – comme si vous aviez besoin de donner des explications!)

Fusillade! Les PJs peuvent rester, et liquider les générateurs; mourir glorieusement pour L'Ordinateur, ou encore s'enfuir. S'ils choisissent l'option la plus courageuse (c'est à dire détalier comme des lapins), la Génération Pepsi les poursuivra dans tout le Secteur NBD, en criant des slogans du genre: «Mort aux Consommateurs de Boissons sans Sucre!» Cette chasse peut conduire les PJs vers quelques-uns des endroits les plus intéressants où le Comicbot était censé les attirer. Elle peut également permettre d'enchaîner sur une autre partie de l'aventure. («Poursuivis, vous trouvez refuge dans un studio où s'entassent des décors étiquetés Grand Echiquier des Sports...») Autre idée amusante: traquer les PJs le long de nombreux couloirs pleins de portes, (toutes verrouillées et miraculeusement résistantes aux armes à feu); ils décriront une large boucle avant d'atterrir devant... mais oui: les trois mêmes portes de la Salle 13. Là, deux possibilités. Soit ils entrent par la deuxième porte, soit vous leur faites décrire une deuxième boucle. Quand les PJs font leur deuxième rencontre, vous pouvez faire disparaître leurs poursuivants Générateurs dans un nuage de flou artistique.

Mais supposez que les PJs ne s'enfuient pas, qu'ils abattent les Pepsi, ou qu'ils les amadouent; de toutes façons, ils ont l'occasion d'observer la pièce dans laquelle ils se trouvent. S'ils le font, lisez ceci à voix haute:

Les murs de cette pièce sont couverts de ce qui ressemble à des plans de bataille. On dirait que ces citoyens se sont préparés à une guerre. Sur un mur est accrochée une carte des égouts du Secteur NBD – vous vous rappelez des égouts, n'est-ce pas? Sur une zone que vous ne reconnaissez pas, est dessiné un gros «X», et juste à côté, on peut lire: «Labo des Clone Rangers». Une banderolle est tendue en travers d'un autre mur; elle proclame: «Mort aux Clone Rangers, Gâcheurs de Co-cola!»

Rien d'autre qui soit intéressant dans cette pièce, mis à part un volumineux appareillage de distillation, un lot de flacons de verre contenant du co-cola et l'écran vidéo qui diffuse son programme subversif. (M): d'antiques spots publicitaires pour des boissons gazeuses, fournis par Hall-J-WUD-3.)

On s'aperçoit que les Générateurs Pepsi sont les

ennemis mortels des Clone Rangers. Le co-cola est un ingrédient vital dans le nouveau procédé de clonage révolutionnaire des Rangers. (Hé, dites-le, est-ce qu'on ne raconte pas que ce truc «amène la vie»?) Etant donné que les approvisionnements de ce breuvage sont limités, les deux organisations sont constamment en compétition conflictuelle. Les Générateurs sont d'ailleurs en train de projeter un raid sur le laboratoire des Clone Rangers.

Si les PJs engagent la conversation avec les Générateurs Pepsi, il se peut qu'ils découvrent tout ceci – mais ils n'apprendront PAS (A) quelle est l'exacte connexion entre les Clone Rangers ou Teela et eux, (B) où est Teela, ou (C) quand se fera le raid prévu sur le laboratoire des Clone Rangers. Ce raid aura bien lieu – plus tard dans l'aventure, au moment précis où les Clarificateurs découvriront eux-mêmes le labo.

3.6.3 Comment animer les choses

N'oubliez pas que vous voulez que les PJs franchissent les trois portes au cours de cette rencontre. Vous pouvez les conduire comme des moutons à la porte suivante, appuyé par les lasers des Pepsi; leur faire poursuivre le Comicbot pervers, ou simplement faire disparaître les Pepsi derrière des portes secrètes aussitôt verrouillées. Après quoi, leur dire: «Et maintenant?» Tôt ou tard, ils passeront la porte 13, où ils recevront quelque ordre impérieux de Cleto-B, du genre «Vous allez la trouver, cette Teela? Bande de raclures de Silos inefficaces! Hall-J vous a dit d'aller voir en Salle 13. Eh bien, faites-le, et tout de suite! Merci pour votre coopération-en-passe-de-s'améliorer-ou-sinon-vous-finirez-comme-écrans-anti-radiations.»

Mais il se peut que tout le monde garde son calme, que les PJs bavardent avec les Pepsi, se demandant ce qui est censé arriver ensuite. Considérez les suggestions suivantes pour pousser vos joueurs dans la bonne direction:

1. Soudain, par l'embrasement de la porte restée ouverte, vous entrevoyez Teela O'Malley qui court dans le couloir. Non loin de là, vous entendez une porte s'ouvrir, puis se refermer.

2. Le Comicbot se met à pérorer: «Hé, m'sieur-dames, qu'est-ce qu'une boisson sans plat de résistance? J'ai pas raison?» et plaf! le Comicbot balance une tarte à la crème sur un des citoyens. Ce dernier essuie la matière blanche, et dit: «Sale révisionniste buveur d'anti-cola! J'appartiens au peuple élu! Comment oses-tu?» Il dégaine un laser, et le braque sur le Comicbot. (début de fusillade ou de poursuite.)

3. Hups! Il semblerait que le plafond veuille s'écrouler. Suspense! Peut-être allez-vous tous mourir! peut-être pas!... Nous le saurons la semaine prochaine, dans notre prochain épisode... (Utilisez cette option quand la soirée commence à traîner en longueur, et que vous vous sentez vous-même mûr pour un co-cola.)

4. En jouant les Générateurs, n'oubliez-pas que, bien qu'apparemment inoffensifs, ce sont des fanatiques, des caféonomanes, pas loin de l'overdose de sucrose. Autrement dit, ils peuvent à tout moment devenir cinglés – pour n'importe quelle raison.

PJ: Alors, sympathiques citoyens, vous savez où nous pouvons trouver Teela O'Malley?

GP1: Teela? Je l'ai vue la nuit dernière! Elle jouait une citoyenne ordinaire sans défense kidnappée par les Commies! (Glou-glou.)

GP2: Si seulement ils avaient pris le temps de se rafraîchir! La magie du co-cola serait venue à bout de leurs penchants Communistes!

GP1: Quoi, tu ne voudrais tout de même pas donner de notre précieux élixir à des Communistes, citoyen? (Glou-glou-glou.)

GP2: Dénierais-tu à quiconque le droit de trouver le chemin vers les pommiers, les abeilles, et les colombes à la blancheur de neige, sale réactionnaire dogmatique?

GP1: Tu n'es qu'un sympathisant Commie, un anarchiste étranger aux Pepsi! Demandons donc leur avis à ces vaillants Clarificateurs! D'après

vous, qui a raison, nobles citoyens?

Il n'y a pas de bonne réponse à cette question, et les deux parties sont armées de pistolets lasers. Par tant de là, assurez-vous que les Clarificateurs survivants sont, soit poursuivis, soit conduits à la porte suivante. En l'ouvrant, ils vont apprendre que...

3.6.4 J'ai un secret

Parlons un peu des réunions de Sociétés Secrètes. Il existe des Sociétés qui n'en tiennent même pas – Dingues de L'Ordinateur, Psion, Espions pour des services ou d'autres Complexes Alpha, Destructeurs de Frankenstein, PURGE, et (bien sûr), les Illuminati. D'autres passent leur temps à tenir des meetings – Humanistes, Romantiques – ainsi que leurs groupuscules dissidents.

Le niveau de paranoïa qui entoure chaque meeting varie en fonction de la Société. Les rassemblements Communistes sont étouffés, précipités, et des participants gardent en permanence leurs armes pointées sur toutes les issues. A l'inverse, les réunions de Sociétés tolérées par L'Ordinateur – Anti-mutants – sont appréciées par leurs membres pour leur caractère «risqué». Etre pris dans l'une d'elle constitue un délit à peu près aussi grave que lire des bandes dessinées sous les couvertures après l'extinction des feux.

A PDH&CM, des agissements de ce genre sont tolérés au point que de nombreuses réunions se tiennent sans précautions de sécurité particulières: pas de guet, pas de portes verrouillées, aucune couverture.

Comme celle-ci, par exemple. Lisez à voix haute:

Et bien, Teela n'est pas là non plus. Mais en ouvrant cette porte, vous tombez sur une demi-douzaine de citoyens d'accréditation Jaune réunis autour d'une petite table. Lorsque vous ouvrez, ils semblent terrifiés – mais ils se rassèrent en un clin d'oeil.

Pourquoi donc sont-ils rassurés? Ils voient tout simplement un visage connu! C'est ça... Il s'agit d'une réunion de la Société Secrète d'un des PJs. Prenez quelque PJ qui se trouve en avant, ou qui a besoin d'un défi pour donner sa pleine mesure, ou quelqu'un dont vous voulez vous venger. Décrivez les rites de la réunion en fonction de la Société Secrète de ce PJ. Les descriptions correspondant aux Sociétés Secrètes de chacun des PJs prêtés sont fournies en insert en page 43. Faites suivre ce que vous venez de lire à voix haute du paragraphe décrivant la réunion sous l'angle de la Société Secrète de votre victime désignée.

Si vous jouez **Envoyez les Clones** en utilisant vos propres PJs, (sourir – tout ce travail pour rien!), servez-vous de ces descriptions comme d'exemples pour exercer votre propre imagination malfaisante à la description d'autres meetings de Sociétés Secrètes.

Prenez le temps de considérer les options qui s'offrent à votre victime désignée dans cette situation.

Le PJ peut saluer cordialement ses confrères de la Société Secrète, présenter les autres Clarificateurs comme des amis, et tenter de s'en sortir au culot. Vous voyez d'ici comment ça risque de se passer avec les autres PJs.

Il peut nier connaître ses collègues Clarificateurs, ce qui conduira ces derniers à ouvrir le feu sur le traître et ses compagnons.

Il peut descendre ses collègues Clarificateurs et – au cas où il survivrait – commencer de penser à ce qu'il dira lors du débriefing.

Il peut faire un grand sourire, sortir de la pièce à reculons, et se mettre à courir comme un dératé. Les membres de la Société Secrète commenceront à se méfier, et lui donneront la chasse, tirant également sur les complices du traître.

Ou il peut rester paralysé par l'indécision, ou tomber à genoux en pleurant comme un veau. Vous n'avez pas idée du nombre de PJs qui choisissent ce mode d'action.

De toutes façons, arrangez-vous pour que quelqu'un



«Est-ce qu'on pourrait parler à quelqu'un de sérieux?»

commence à tirer, afin que la rencontre puisse dégénérer en combat ou en poursuite – et que vous puissiez utiliser les options décrites pour la rencontre précédente, et conduire les PJs à la troisième et dernière porte.

Il est bien dommage que ce moment – cet exquis dilemme d'un PJ pris entre ses Charibde et Scylla personnels – ne puisse être prolongé. La quintessence du Complexe Alpha réside dans cet incident. Tandis qu'ils tombent comme des mouches durant la fusillade qui s'ensuit, faites donc apprécier à vos joueurs la beauté de ce genre de situation spécifique à **PARANOIA**.

Nous vous conseillons de faire dégénérer cette rencontre en combat, quelle que soit l'attitude qu'adoptent les PJs. Pour être franc, elle ne contribue pas au développement de l'intrigue. Elles est seulement là pour tourmenter vos PJs.

Bien sûr, des Pro Tech ou des membres de Groupe de Programmers seraient en mesure de glisser quelques indices significatifs concernant les motifs profonds de la mission des Clarificateurs. Mais à quoi bon les donner aux joueurs?

Cela ne les aiderait pas à retrouver Teela; ils pourraient seulement se faire une idée plus précise de ce qui est train de se jouer en coulisse. Mais qu'avons-nous à faire d'une bande de joueurs suffisants et bien informés? Laissez la rencontre se conclure par un fusillade au laser, et ils ne se rendront jamais compte de son manque complet de raison d'être.

Les PJs survivants (ou leurs remplaçants clones) voudront emprunter la troisième porte. Ils le **VOUDRONT**. Ou sinon! Employez la manière forte si c'est nécessaire. (vous devez commencer à avoir de l'entraînement maintenant). Ils vous remercieront, parce qu'enfin, là, ils vont trouver Teela.

3.6.5 Vous voulez dire... Teela est vraiment ici!?

Lisez ceci à voix haute:

Et bien, Teela n'est pas ici non plus. En fait, il n'y a personne ici. Mais vous pouvez entendre la voix mélodieuse de Teela s'échapper de nombreux écrans vidéo muraux. Ces écrans diffusent des images d'un énorme laboratoire – on dirait quelque chose comme une unité de recherche en biologie. La voix off de Teela chante une petite ritournelle extrêmement bizarre: «Un clone, deux clones, trois clones, quatre clones, cinq clones, six clones, sept clones, encore plus!»

De nombreuses chaises font face à un écran vidéo géant, qui affiche continuellement un télétexte – dont les lignes défilent vers le haut. A côté de l'écran, on voit une petite porte fermée.

La porte est verrouillée. Ça ne vous arrangerait pas

de les laisser tirer à travers dès maintenant. S'ils essayent, allez directement à la prochaine section à lire à haute voix.

Le télétexte, sur l'écran vidéo, est un lancement publicitaire des produits des Clone Rangers, destiné aux clients de haute accréditation, fortunés et puissants.

C'est probablement la source d'information la plus importante et la plus cohérente que les PJs rencontreront dans l'aventure. Elle leur fournira des éléments (plus ou moins, à votre discrétion), concernant les origines et les doctrines des Clone Rangers, les clones de contrebande, le matériel de clonage subtilisé, les positions de Teela et de Cleto-B dans l'organisation, les crocobots, les Tupperware, ou tout ce qui vous plaira.

Un exemple?

«L'immortalité assurée par une infinité de clones!

«Pour les gens jouissant d'une position et d'une influence importantes dans le Complexe Alpha, c'est la parade infaillible contre l'âge, la maladie, et les malentendus fâcheux qui peuvent causer la fin prématurée des six clones officiels.

«Nouveau, des clones adultes parfaitement achevés, et ce en quelques mois seulement!

«A ceux qui veulent saisir l'opportunité, les clone Rangers proposent une quantité illimitée de clones, garantissant ainsi la survie de votre lignée dans les périodes troublées, et vous permettant de vous élever vers votre glorieuse destinée. Des clones pour vous, pour vos amis, pour vos supérieurs et vos subordonnés, pour l'Indigo qui possède tout...

Et pas des clones quelconques!

Nous pouvons vous offrir un clone de la personne de votre choix, soit pour votre usage personnel, soit pour l'offrir à la personne en question – le cadeau rêvé.

Profitez de notre offre promotionnelle: des clones de l'artiste adulée Teela O'Malley, prêts à être livrés immédiatement – et à des prix abordables.

Contactez Cleto-B-QRK-2 pour une documentation rapide et de plus amples détails, ou bien adressez-vous directement à notre fondatrice, Teela-O'Malley en personne, après le spectacle de ce soir. Pas d'obligation d'achat; aucun Libre Entrepreneur ne vous sollicitera.»

Et ainsi de suite. Donnez amplement aux joueurs le temps de ruminer tout ceci; ils devraient se rendre compte assez vite qu'ils ont découvert le pot-aux-roses. A ce moment là, qui devrait faire son entrée, si ce n'est Teela?

Lorsque les PJs auront digéré la chose, ou seront sur le point d'entreprendre quelque chose de significatif, lisez ceci à voix haute:

La petite porte voisine s'ouvre, livrant passage à ... qui donc? Celle que vous êtes censés abattre,

l'adorable, l'insaisissable Teela O'Malley! Elle vous aperçoit et sursaute. Au moment précis où vous la repérez, vous entendez une porte s'ouvrir derrière vous.

Et maintenant, je voudrais que chacun d'entre vous me dise s'il se présente de face vers Teela, ou s'il tourne le dos à la porte qui s'est ouverte derrière lui. Dans le premier cas, levez la main droite, dans le deuxième la gauche.

Prêts? les mains en l'air!

Quiconque n'a choisi ni l'un ni l'autre est inculpé d'hésitation – un péché cardinal dans **PARANOIA** – et passe un round à cueillir des pâquerettes. Quiconque a tenté de faire les deux – se présenter de face ET de dos – est dans la bonne disposition d'esprit. Contentez-vous de lancer les dés pour déterminer de quel côté il regardait lorsque les choses se sont animées.

Les PJs qui se présentaient de face peuvent tirer sur Teela, dans la fraction de seconde avant qu'elle ne s'esquive par où elle est entrée. S'ils font mouche, lancez les dés sur la Table des Dommages, et faites claquer votre langue avec compassion: «mince alors! pas d'effet. (Hochez la tête d'un air débordant de regret.) Mais vous avez pourtant tiré à bout portant – d'accord – le verrouillage de la porte se grippe, elle ne peut plus être fermée à clé.»

Si les PJs ne tirent pas, ils verront seulement leur gibier leur filer entre les doigts sans réagir. Ils peuvent tenter de suivre, mais sont vulnérables au tir de laser...

... de ceux que les PJs qui étaient tournés dans l'autre sens ont vu arriver par l'autre porte: Cleto-B-QRK et une foule de Violets et d'Indigos – (six au total, tous armés de pistolets lasers).

Si aucun PJ ne regardait en arrière, toute l'équipe est transformée en passoire (+20% de chances de succès) par la clique de haute accréditation.

Si au moins un des Clarificateurs était tourné vers l'arrière, ce qui semble probable, Cleto-B ne va pas courir le risque de mettre en danger ses clients de haut rang, et son propre sang Bleu. Il va bluffer: «Clarificateurs! Vous ici! Vous êtes bien près de faire échouer l'une des opérations les plus secrètes et les plus élaborées qu'ait jamais organisées la Sécurité Interne. Mais qu'attendez-vous donc?! Courez-lui après! Allez, filez!»

Non, nous ne nous attendons pas à ce que vos joueurs tombent dans le panneau; mais si vous leur servez ça avec conviction et colère, vous pouvez parvenir à jeter suffisamment le doute dans leurs esprits pour atteindre le but souhaité: les PJs suivront Teela. Les jeux sont faits de façon décisive, car il est peu probable que les PJs veuillent trainer sur place, et s'expliquer avec des gens dont les niveaux d'accréditation sont si élevés que les Clarificateurs ont du mal à en reconnaître les couleurs.

Bon. Et s'ils lambinent, cette pièce sera leur tombeau. Employez tous les moyens coercitifs appropriés pour amener les PJs à suivre Teela. («Teela! Teela mon chou! Chère amie, BONJOUR! Ne suis-je pas ton admirateur le plus fidèle? Ne t'en va pas, poupée! Qu'est-ce qui fait trois mètres de haut...») Suite à quoi Cleto-B et sa clique emboitent le pas aux PJs pour s'assurer qu'ils rencontreront bien une destinée fatale là où Teela les mène – au laboratoire des Clone Rangers.

3.7 La grande bataille de tartes à la crème

Il est possible que vous commenciez à légèrement vous lasser d'envoyer les PJs dans des traquenards, ou que les PJs soient fatigués de mourir. Voici venu le moment de leur donner *vraiment* du fil à retordre.

Les PJs ont probablement suivi Teela depuis la salle de projection des Clone Rangers. S'ils ont remis cette poursuite à plus tard, ou s'ils ont été retardés par une fusillade dans la salle de projection; quand il se remet en chasse, ils s'aperçoivent que Teela écoutait derrière la porte pour voir la tournure que prenaient les événements. Elle s'est envolée à nouveau et a énormément d'avance, mais PJs peuvent s'arranger pour ne pas perdre sa piste.

Si les PJs ne sont pas venus dans la salle de projection, il est probable que vous vous soyez arrangé pour que Teela se trouve sur leur chemin à un moment ou à un autre, et pour qu'ils la poursuivent... En tout cas, c'est là que l'action reprend.

3.7.1 Retour aux égouts

Lisez à voix haute:

Vous suivez Teela qui fuit le long du tuyau d'ac-cès prenant des allures de tobogan qui mène du Secteur NBD aux égouts. Elle atterrit avec grâce au bas du boyau, et pique un sprint dans les galeries jonchées de fange.

MJ: Les PJs effectuent un jet d'Agilité facile – s'ils le réussissent, ils atterrissent sur leurs pieds; s'ils échouent, ils finissent dans le flot de l'égout dans un plouf. Quand au Comibot, il glisse automatiquement dans la vase, et sera irrémédiablement souillé de façon répugnante pour le reste de l'aventure.

Peinant dans les immondices des égouts, vous vous ruez aux trousses de Teela, qui a juste assez d'avance pour être hors de portée de laser, bien que encore assez près pour vous infliger un vrai supplice de Tantale.

Cette partie des égouts vous semble familière – c'est là que vous avez rencontré le vieux Clarificateur et les gosses. Vous continuez la poursuite, et enfin, vous voyez Teela s'arrêter, ouvrir une porte métallique, et s'engouffrer dans l'ouverture. Vous entendez le bruit de plusieurs verrous que l'on pousse.

Puis, silence.

Lorsque vous atteignez la porte, vous n'entendez aucun bruit venant de l'intérieur. Il y a un panneau de boutons à proximité.

Que faites-vous?

Pour faire marcher les boutons, les PJs effectuent un jet de Maintenance ou de Sens de la Mécanique difficile. S'il est réussi, la porte s'ouvre. S'il est raté, elle ne bouge pas d'un centimètre. S'ils essaient de la pousser, ils s'apercevront qu'elle était ouverte depuis le début!

Si les PJs restent plantés là un moment avant d'entreprendre quoique ce soit, ils entendront des bruits de pieds pataugeant dans la boue et la fange, et la voix de Cleto-B (ou celle d'un des survivants de sa clique) disant: «Vite. Ils sont ici. Vous voulez votre marchandise? Alors, dépêchez-vous! Et gardez vos lasers à portée de main!»

3.7.2 L'Antichambre

Si les PJs s'arrangent pour carboniser, défoncer, ou simplement ouvrir la porte, lisez ce qui suit:

Vous trouvez un escalier qui s'enfonce d'environ six mètres dans un tunnel. Teela est juste en train de disparaître dans la pièce qui se trouve en bas.

Tôt ou tard, les PJs vont se diriger vers le bas des escaliers, soit de leur propre chef, soit poussés par Cleto-B et sa clique.

Au bas des marches, vous vous trouvez dans une petite pièce, où vous voyez Teela s'escrimer sur un autre tableau de boutons. Lorsque vous entrez, une grande, grande porte s'ouvre lentement derrière elle; par l'embrasure, vous entrevoyez une balustrade, et derrière, un immense laboratoire.

Comme la troisième pièce du chapitre précédent, cette antichambre est remplie du matériel de promotion

LES REUNIONS DE SOCIÉTÉS SECRÈTES

Groupe de Programmations (Tammy-J-NET ou Watt-J-WHO)

L'un d'eux sourit, te regarde (Tammy-J ou Watt-J) et dit: «Ah, c'est toi. Tu es en retard. Notre estimé Grand Programmeur nous a donné des ordres stricts pour nous occuper de Cleto-B-QRK-2 et de son équipe de Clarificateurs. Si L'Ordinateur l'apprend, nous nous retrouverons à l'état de vapeur d'argon.»

Un autre Jaune désigne (Watt-J ou Tammy-J) et dit: «Hé, mais je reconnais ce clone! Est-ce qu'il/elle n'appartient pas à un groupe de Program-mations rival?»

Que faites-vous?

Libre entreprise (Chock-O-BLK)

Il y a des tas d'articles interdits autour de vous – bandes vidéos, bouteilles de ce liquide brun et pétillant que vous avez déjà vu, auxquelles livres imprimés – et encore bien des choses que vous n'avez jamais vues. Et les six citoyens Jaunes échangent de nombreux crédits – ceux-ci changent de mains librement. Une banderolle portant un grand emblème à dollar ailé est accrochée au mur.

Un des citoyens sourit, regarde Chock-O-BLK, et dit: «Ah, c'est toi. Tu es en retard. As-tu quelque chose à vendre? Qui sont tes amis? Est-ce qu'ils sont intéressés par quelque chose en particulier?»

Que faites-vous?

Anti-Mutant (Sam-R-KND)

L'un d'eux sourit, regarde Sam-R, et dit: «Ah, c'est toi. Tu es en retard. Nous sommes en train d'organiser un génocide de mutants dans le Secteur KIA. Cet Ordinateur a des circuits en guimauve; il a toléré trop longtemps la menace mutante. Maintenant, nous allons prendre les choses en main.»

Il renchéraient tous avec une ferveur enthousiaste, mais l'un d'entre eux fixe soudain (un autre

PJ) avec attention, et le désigne en disant: «Hé, mais est-ce que ce ne serait pas cet excrément de mutant qu'on t'a ordonné de liquider? Pourquoi as-tu amené cette ordure sous-humaine à notre réunion?»

Que faites-vous?

Club Sierra (Eve-R-DEN)

Sur les murs, vous voyez de nombreuses bannières portant des slogans tels que: «c'est beau, le Vert!» «Détruisez tous les Barrages!» et «Sauvez les gibbons!» Il y a des documents interdits partout – de la propagande datant de l'Histoire Enregistrée, portant des titres comme *National Geographic*, *le Monde du Silence* de Jacques Cousteau, *le Trimestriel du Poisson Tropical*, *Donald Duck*, et *Maison et Jardin*.

Un des citoyens sourit à Eve-R et lui dit: «Ah, c'est toi. Tu es en retard. Nous étions juste sur le point de lâcher un moustique qu'Herbie-J a ramené de l'Extérieur. Super, non?»

«Dis-donc, c'est qui, ces types que tu as amenés avec toi?» **Que faites-vous?**

Pro Tech (Elm-R-FUD)

Vous voyez une grande banderolle sur le mur, sur laquelle vous lisez: «Pour une Vie Meilleure, La Technologie.» Un des citoyens sourit à Elm-R, et dit: «Ah, c'est toi, Reddy Kilowatt! (nom de code de Elm-R dans Pro Tech.) Tu es en retard. Nous venons juste de fracturer un des codes de protection d'un logiciel de L'Ordinateur, et de déterminer où se trouvait le matériel de clonage qu'on t'a envoyé récupérer. Il se trouve dans le laboratoire des Clone Rangers, quelque part dans les égouts.»

«Dis, c'est qui, tous ces gens que tu as amenés avec toi? Quels sont vos noms de code de Pro Tech, citoyens?»

Que faites-vous?

des Clone Rangers – des prospectus exploitant l'image de Teela O'Malley, des vidéos montrant des films de Teela, des annonces radio diffusant la voix de Teela, exaltant les vertus du système de clonage révolutionnaire des Clone Rangers. («L'Innovation de Demain, Disponible aujourd'hui...?»)

Donnez au PJs le temps de digérer tout ceci – surtout s'ils se sont arrangés pour éviter la troisième pièce dans la dernière rencontre. Une fois digéré l'énormité de leur découverte, lisez à voix haute:

Teela se tourne vers vous, et un frisson la parcourt lorsqu'elle réalise que ses jours – non, ses secondes! – sont comptés. Puis elle sourit, faiblement.

«Quoi, c'est vous, ma vaillante équipe de Clarificateurs...J'étais si mortellement effrayée. Mais je sais que vous me protégerez de ce terrible Cleto-B et de ses subordonnés démoniaques.»

Brusquement, vous commencez à vous sentir un peu – bizarre. Comme si la pièce tanguait. Vous entendez encore Teela («Je sais que vous allez m'aider...Je sais que vous allez m'aider...Je sais...»), mais sa voix semble étouffée, lointaine.

Pour sauver sa peau, elle est en train d'utiliser son pouvoir de «Fascination» (voir paragraphe 0.4.3); vous trouverez dans l'encart (page 26) deux notes qu'il vous faut maintenant remettre aux PJs.

En fait, il vous faut trois copies de chaque – au total, six. Il se peut que vous les ayez déjà photocopiées deux fois, mais s'il n'y a pas d'appareil de duplication bon marché à proximité de chez vous, vous pouvez toujours les recopier à la main – ce qui donnera une charmante note personnelle.

Bon. Qui reçoit quelle note? Tous les PJs qui ont le pouvoir d'Ecran Mental (dans cette aventure, Watt-J-WHO-2 et Sam-R-KND-1) sont immunisés contre le pouvoir de Teela, et doivent recevoir la note 2. A part ça, à vous de décider.

Lisez ces notes avant de les remettre. En résumé, la note 1 dit au joueur que son personnage a été fasciné par Teela, et qu'il est irrationnellement contraint d'aider cette dernière. Quand à la note 2, elle informe le joueur que son PJ s'est senti bizarre l'espace d'une seconde, mais que cette sensation s'est dissipée, et que quelques-uns de ses coéquipiers n'ont pas l'air dans leur assiette.

Voilà l'équipe des Clarificateurs scindée en deux groupes, avec des objectifs opposés – pour autant que les PJs aient eu besoin d'une quelconque motivation supplémentaire pour s'entre-tuer.

Avant même que les joueurs n'aient eu le temps matériel de digérer leurs notes, un véritable enfer se déchaine dans l'antichambre. Essayons de rester clairs:

Un –les joueurs doivent déterminer par qui ils commencent l'hécatombe: leurs collègues, Teela, ou Cleto-B.

Deux – Cleto-B et sa modeste horde de trois Violets et trois Indigos font irruption dans la pièce, leurs lasers crépitaient vers tout ce qui bouge.

Trois – Teela bondit dans la laboratoire par la porte qu'elle a ouverte, en criant: «Vous ne m'aurez pas vivante, sales flics!»

3.7.3. Après ceci, nous reviendrons à «Envoyez les Clones»

Ce passage semble se prêter aussi bien qu'un autre à une interruption de notre aventure pour cet important commentaire de la grande scène de la mort de Teela. (qui devrait arriver maintenant d'une seconde à l'autre.) Teela est une star, elle ne fera pas de sortie sans Chant du Cygne. Il est hors de question qu'elle disparaisse instantanément dans un nuage de fumée. Elle a un discours tout prêt – une sorte d'hommage à tous les programmes vidéos interdits de l'Histoire Entregistrée qu'elle a vus. Bien sûr, elle n'en a pas vu beaucoup, mais ce n'est pas ça qui l'empêchera d'en tirer un bon numéro personnel.

Dès qu'elle est touchée par une quantité de laser qui aurait suffi en d'autres circonstances à descendre

un éléphant mâle, elle tombe à genoux et gémit: «Miséricordieux Ordinateur, serait-ce la fin de Teela? Pourquoi tant de haine? O toi, âme du complexe... Ordinateur... Ordinateur...»

MJ:Voici un discours particulièrement émouvant. Nous en sommes très fiers. Faites en sorte que les PJs aient de nombreuses opportunités de cribler Teela de rayons laser, afin qu'elle puisse le placer. Faites-lui accuser le coup de chaque impact, et étendre ses blessures en râlant. Profitez-en pour placer vos propres références culturelles – scènes de morts héroïques – que vos joueurs apprécieront à leur juste valeur.

Et sur ces paroles ultimes, Teela succombe, plus morte qu'un Clarificateur.

Attention. Ce que devient son cadavre va être très important lors du débriefing. Les PJs doivent apporter la preuve qu'ils ont bien accompli leur mission et exterminé Teela. (Il se peut qu'ils regrettent d'avoir conservé cette preuve, mais nous verrons cela plus tard.)

Normalement, cela ne devrait pas poser de problèmes de ne pas perdre de vue un macchabée. Normalement...

Mais, pour couronner cette grande scène d'action, nous allons inonder le labo des Clone Rangers sous les eaux devenues furieuses des égouts du Complexe Alpha. Ceci va compliquer singulièrement la tâche des PJs, pour conserver la dépouille de Teela, sans parler des problèmes pour lutter contre de puissants torrents d'eau sans compétence de Natation.

Nous avons simplement pensé que vous aimeriez être au courant...

Oh, et de toutes façons, ne vous inquiétez pas pour Teela; nous n'allons pas la tuer tout à fait. Elle doit nous servir dans les épisodes suivants. Détendez-vous. Laissez-nous faire. Tant qu'il y a un clone en vie, il y a de l'espoir.

3.7.4 Et maintenant, le spectacle continue

Nous disions donc que les PJs devaient prendre une décision. Cleto-B et sa joyeuse bande d'Indigos et de Violets – tous équipés de lasers de la couleur correspondante – se lancent dans la bagarre en hurlant «Traîtres! Commies! Mutants! Assassins du Libre Marché!» et autres épithètes de circonstance. Teela franchit d'un bond la porte de communication avec le labo. Vous y êtes?

Les PJs n'ont qu'une issue, suivre Teela, et sauter après elle par-dessus la balustrade. Quelle est la hauteur de cette dernière? Les PJs ne sauraient le dire. Ça va être passionnant de le découvrir, non?

De fait, cela représente une chute d'à peine un mètre et demi. Si Teela est encore vivante quand elle touche le sol, elle s'enfuira parmi les installations du labo, offrant une cible magnifique au tir groupé des lasers.

Si les PJs semblent répugner à entrer dans le labo, le Comibot peut en attraper un par l'épaule et l'entraîner de l'autre côté de la porte. («Hé, vous êtes durs de la feuille, ou quoi? Remuez-vous un peu! Par ici la sortie!»)

3.7.5 Le clou du spectacle

Les PJs sont maintenant au cœur du labo des Clone Rangers. Lisez ce qui suit à voix haute:

C'est le laboratoire que vous avez vu dans la documentation publicitaire interdite qui se trouvait dans l'antichambre. Il y était décrit comme une installation du clonage-minute – capable de produire des clones adultes et achevés.

Vous voilà dans une salle d'une centaine de mètres de long. Il y flotte un curieuse odeur d'ozone. Vos cheveux se dressent sur votre tête.

Sur des tapis roulants, défilent des boîtes de protoplasme en ébullition, et de grosses bouteilles incassables de deux litres de co-cola. Le tout progresse vers d'énormes moules où sont déversés la matière gluante, semblable à de la gelée, et le liquide brun et pétillant.

Chaque moule à forme humaine, débordant, est saisi par de grandes pinces, bien remué, et trans-

porté vers un énorme congélateur dont le dessus est ouvert. Tout à coup, un éclair jaillit, reliant deux énormes électrodes au congélateur, et l'espace d'une seconde, le container et l'air qui l'entoure semblent s'embraser. Puis un autre jeu de pinces saisit les moules dans le congélateur, les frappe violemment contre la paroi de ce container, et les fracasse. Il reste un gros bloc de matière tremblotante à forme humaine, ayant la même consistance que du flan. Ce proto-clone semi-gélatineux et quasi-organique tombe mollement et fort à propos sur un autre tapis roulant qui l'emmène vers une cuve de fixation; ces cuves sont nombreuses, et chacune contient un clone à un stade de maturation différent.

MJ:Toute la merveilleuse sorcellerie pseudo-scientifique de cette technique réside dans ces cuves à fixation, où le futur clone macère en attendant sa maturité, pendant une période de quelques jours à plusieurs mois, suivant le clone. Mais un certain sens de la décence, et du respect que méritent des siècles de recherche théorique acharnée et d'exploration des domaines variés de la science, nous oblige à jeter un voile pudique sur les procédés irrationnels mis en oeuvre dans ce laboratoire d'opérette. Ou, pour ceux d'entre vous qui les trouveraient parfaitement plausibles, nous recommanderons un excellent ouvrage: «La Science à la Portée des Imbéciles», disponible dans toutes les librairies.

C'est le moment idéal pour placer votre petite improvisation créative. Le labo est rempli de dispositifs qui peuvent être détournés de leurs fins pour servir vos objectifs diaboliques. Il se peut que les énormes pinces se saisissent d'un PJ au lieu d'un protoclon; ou les Clarificateurs pourraient s'y balancer comme à des lianes. Les tapis roulants facilitent le transport rapide des PJs d'un avatar à une avanie. Et qui peut savoir ce qui arriverait si l'un des Clarificateurs se faisait larguer dans le congélateur, ou tombait avec un grand plouf dans un moule plein de protoplasme/co-cola?

Nous vous faisons confiance, vous trouverez quelque chose.

L'atmosphère du labo est saturée d'électricité. Qui-conque porte sur lui du métal peut être anéanti par les décharges de pseudo-électricité que libèrent les électrodes géantes (colonne 7 de la Table des Dommages). (Il est évident que tout le monde, dans le Complexe Alpha, porte quelque chose de métallique).

L'électricité statique fait que les cheveux de tous les personnages se hérissent pour le restant de l'aventure. Ici, aucun appareil électrique ne fonctionne correctement: des dérèglements surviennent dès qu'il est branché. Puis un éclair électrique vient le foudroyer.

C'est particulièrement divertissant lorsque un des PJs à l'idée de lancer un appel radio pour un raid d'intervention aérienne afin d'étouffer dans l'oeuf cette opération de clonage illicite. (Clic. «Clarificateur Chock-O-BLK appelle...») Le com-unit miaule, ronfle, cliquette, puis redevient silencieux, et il s'en dégage un léger nuage de fumée. Et là...BBBZZZZCRACK-K-K! PSSSSss...)

Continuez à lire à haute voix:

Vous avez eu le temps de regarder autour de vous brièvement. Maintenant vous entendez Cleto-B et ses acolytes précipiter leur attaque. Vous feriez mieux d'avancer. (Bien sûr, si vous préférez rester là et vous faire descendre...)

Mais attendez!

De tous côtés vous entendez le piétinement de courses précipitées. Puis vous découvrez le spectacle le plus horrifiant que vous ayez jamais contemplé – des clones de Teela, de toutes les tailles, formes, et états d'achèvements ayant un nombre de membres variable. Et il y en a des dizaines!

C'est à ce moment que Stan-J-LRL-1 et Oli-J-HRD-6 pointent le nez à la porte du labo. Il s'agit d'une paire d'andouilles dépêchées par le Service de l'Energie pour enquêter sur les étranges fluctuations d'énergie,

conséquences de la fusillade et des mécanismes de clonage qui s'affolent.

Ils ne sont pas armés, et n'ont aucune idée de ce qui se passe. De fait, vous n'êtes même pas obligé de les mentionner – leur seule fonction consiste à taper sur l'épaule de divers PJs, et à leur demander s'ils savent quelque chose sur les baisses de tension. Ils ne sont jamais, au grand jamais, touchés par quoique ce soit – tartes, lasers, co-cola, rien ne les atteint! Trouvez des prétextes audacieusement saugrenus pour que même les rayons lasers décochés à bout portant les manquent.

Si le Comicbot est encore avec les PJs – et, à moins qu'ils ne l'aient détruit – il va, comme tous les autres appareils fonctionnant avec des circuits électroniques, devenir enragé (et oui, encore!)

Lisez ce qui suit à voix haute:

Juste au moment où vous pensiez que les choses ne pouvaient pas s'envenimer d'avantage, le Comicbot se met à dérailler (oui, encore!) – libérant ses gaz hilarants, balançant des tartes à la crème, et criant: «Chers-z-amis, des tartes! BONJOUR! Des tartes! BONJOUR! Des tartes!». Il s'élance vers les tapis roulants, renversant les boîtes et les bouteilles de co-cola, balayant d'un revers les paquets de protoplasme et les flaquas de co-cola.

C'est alors qu'arrivent les frotbots.

Si le Comicbot n'est pas dans le secteur, le Toutoubot va servir un propos similaire en devenant enragé au moment où la confusion est à son comble. Si le Toutoubot n'est pas dans les parages, prenez un des frotbots. Bref, arrangez-vous pour que la folie s'empare de quelque chose – les PJs n'ont pas encore tout-à-fait assez de préoccupations.

Et maintenant, lisez à voix haute:

Vous êtes cernés par des robots enrégés, des Teelas mutantes, et l'Ordinateur seul sait quoi d'autre. Mais ne vous inquiétez pas; c'est toujours avant la tempête qu'il fait le plus sombre.

La salle semble tout-à-coup envahie par la charge de citoyens qui brandissent des lasers en hurlant. Non, vous n'allez pas me dire que c'est... Et si! La Génération Pepsi! Ils vocifèrent des menaces de mort et d'horribles jurons – «Le co-cola ou la mort!» «C'est nous la génération Pepsi, ça va chauffer!» «Mort aux Anti-cola!» Ils veulent le co-cola qui est dans le labo, et rien ne saurait les arrêter.

Que faites-vous?

3.7.6 Exposé didactique des stratégies possibles

Nous plaisantons, bien sûr. Il s'agit seulement de quelques suggestions pour vous aider à mettre en scène ces réjouissances.

La première chose à savoir, c'est que vous ne pourrez probablement pas les prolonger au-delà de quatre ou cinq rounds. Les joueurs auront fort à faire dans toute cette confusion, mais les murs vont s'effondrer sous peu, et le labo sera inondé. Ceci mettra un terme à la traditionnelle fusillade indissociable du paroxysme final; et les PJs devront défendre leur peau devant une menace inhabituelle.

Que vont faire les PJs maintenant, selon toute probabilité? Et comment allez-vous les tourmenter?

Se cacher est une excellente tactique. Une fois entré dans le labo, les PJs auront de nombreuses occasions de ramper sous les tapis roulants, ou de se faufiler entre les hautes cuves de protocole. Tout en restant relativement à l'abri, un PJ peut s'asseoir et choisir sa cible.

Vous pouvez, soit tolérer cette clairvoyance, soit le faire persécuter par le Comicbot, afin de l'extirper de sa cachette, et de l'obliger à rejoindre la fête. (Solutions alternatives: des escouades de Teelas armées jusqu'aux dents peuvent déferler, cherchant à le fasciner. Les frotbots peuvent tenter frénétiquement de jeter l'offensant détritus dans une poubelle. Etc...)

Grand classique dans ce genre de fête du baston:

le règlement de comptes, nez à nez avec les adversaires. C'est pour beaucoup à la fortune des dés. Vous étudiez la table des PJs que renferme votre écran, et vous vous acharnez sur le PJ tout comme il s'acharne sur vos PNJs. De toute évidence, il essaye de descendre un bon nombre de traitres Commies en vue du débriefing; aussi, laissez-lui une chance. Et s'il tombe au combat, et bien, offrez une tournée de silobibine à sa mémoire à la fin de l'aventure.

Si un PJ veut donner dans la fantaisie pendant ce combat, recherchant des manœuvres tactiques en finesse, et des stratégies élaborées, okay. S'il se montre créatif et amusant, faites preuve d'indulgence. S'il est rasoir et analytique, faites en sorte que ses adversaires soient des tacticiens de génie – tirant parfait avantage de leur supériorité en nombre, en armement et en organisation – des équipes de vétérans du feu, qui ne prennent ni risques ni prisonniers, et ne font pas d'erreurs. Qui a vécu par le laser...

Un PJ fût peut essayer de passer à l'ennemi. S'il n'a pas le soutien d'un pouvoir mutant, c'est la tasse. Tous les assaillants, ici, sont prêts à faire parler leur laser d'abord, et à poser des questions plus tard... la semaine suivante, disons.

Il se peut qu'un PJ veuille faire le mort, ou se rendre, ou se sortir de ce guépier de quelque autre façon. Aucun problème, soyez indulgent... Quand l'eau commencera à se déverser, ce ne sera plus une solution viable, aussi pouvez-vous lui accorder quelques instants de paix et de repos.

Les PJs manifesteront peut-être un vif désir d'échapper à cette panique. Dommage. La sortie est obstruée par des Teelas dégriffées, des frotbots enrégés, ou des Générateurs Pepsi en délire; ceci dit, c'était une bonne idée, et ça deviendra une très bonne idée lorsque la pièce commencera à s'inonder. En fait, ce sera même la seule bonne idée.

Ah oui! Nous en avions presque oublié les miroirs. Vous savez – la caisse de miroirs de poche/souvenirs de Teela O'Malley que les PJs ont reçue de l'employé de PLI, durant l'épisode bureaucratique. Ces miroirs ont un effet magique sur les clones de Teela. Donnez-en seulement un à une Teela; et elle va sur-le-champ laisser tomber tout ce qu'elle faisait pour se regarder avec soin, arranger et pomponner fébrilement ses cheveux, et vérifier son eyeliner et son fond de teint.

C'est chouette, hein? Bon, ce n'est peut-être pas Excalibur ou Byzance, ou quelque chose de cette envergure, mais dans **PARANOIA**, quand quelque chose qui vous a été attribué fonctionne, l'événement mérite d'être salué.

Laissez les joueurs sabler quelques bouteilles de co-cola pour célébrer l'occasion.

3.7.7 Vous n'avez qu'à ajouter l'eau et...

Vous avez mené quatre ou cinq rounds de confusion épique dans le labo des Clone Rangers. Des tas de choses ont été cassées, lacérées, maltraitées ou renversées. Il est temps de sortir de votre manche un coup de théâtre.

Généralement, dans une bonne aventure de jeu de rôle, un duel entre les forces du Bien et du Mal s'impose. Cependant, étant donné que les concepts de bien et de mal sont d'une teneur douteuse dans le contexte de **PARANOIA**, il vaut mieux qu'un Geste Divin interrompe cet Affrontement Final, escamotant sa conclusion... et préservant ainsi un précieux potentiel de fins ouvertes, de scélérats qui s'échappent, et de prochains épisodes à suivre.

Alors, pourquoi pas une inondation? Ça a bien marché, avec Noé...

Comment amener la rupture du barrage

Dans la confusion, quelque accident provoque la fissure d'un mur du labo, par où s'engouffre l'eau de l'égoût. Cependant, vous voulez faire passer la chose comme le résultat de quelque initiative prise par un PJ. (Autrement, ce ne serait que le remake des «Oups, le plafond s'écroule.»)

Voici quelques suggestions. N'oubliez pas, il n'est

pas nécessaire que le prétexte vienne pendant le dernier round. Un élément du tout premier round pourrait fort bien se développer lentement, provoquer une série d'accidents en chaîne, et finalement causer les dégâts voulus dans le mur.

1. Impact des armes: parfait stratagème. Le résultat peut être direct (le tir heurte le mur, le plâtre éclate, et un filet d'eau apparaît) ou indirect (le tir touche une cuve, qui explose, ou un frotbot, qui devient enrégé, frappe comme un bélier une colonne supportant le plafond, qui s'effondre dans un réservoir, lequel explose, fissurant le mur contigu: mince filet d'eau.)

2. Le Comicbot: Bien sûr, ils ne contrôlent pas vraiment le Comicbot, mais ils sont responsables de ses actes, ce qui est juste aussi bien. Encore mieux: le Comicbot demande la permission de faire quelque chose de terrible. Nous savons que de toutes façons il n'en fera qu'à sa tête, mais c'est un moyen d'amener les PJs à penser qu'ils auraient sans doute pu faire quelque chose pour l'arrêter. De plus, le Comicbot agira assez lentement pour que les PJs aient l'impression qu'ils pourraient éviter le pire à condition de se dépêcher et d'agir énergiquement.

Exemple: le Comicbot demande: «Dites, quel peuple! Hé, chef, si je grimpais tout en haut de cette grande cuve – celle qui est hérissée de tuyaux fragiles, de valves et d'instruments – pour distraire les troupes?» Le seul accès est une frêle échelle, sur laquelle le Comicbot doit hisser sa lourde masse, échelon par échelon, ses petites roues tournant à vide en grinçant, à la recherche d'une prise.

3. Les Appareils: Ils peuvent être utilisés directement, (par exemple, en poussant des boutons qui semblent commander le verrouillage d'une porte de sécurité, mais qui déclenchent en fait un dispositif apocalyptique), ou indirectement (en impulsant une activité ayant pour résultat d'interrompre quelque processus mécanique ou électronique).

Par exemple, le Comicbot et un escadron de frotbots extirpent un PJ de sa cachette sous un tapis roulant; celui-ci se cramponne, et agrippe accidentellement un levier qui arrête une section de tapis roulant. Dans l'immédiat, rien ne se passe, mais un ou deux rounds plus tard, quelque chose tombe à terre, après avoir rencontré cette section paralysée. L'objet en question rebondit sous les roulettes du Comicbot, qui pousse un cri et gesticule comme un comédien glissant sur une peau de banane. Crash! Le Comicbot va percuter un panneau de commande et... ainsi de suite.

4. Malentendus et quiproquos: Stan-J-LRL et Oil-J-HRD excellent en la matière. Ils s'obstinent à embêter les PJs en leur demandant des explications sur ces curieuses baisses de tension. Il y a des chances pour que les PJs leur répondent quelque chose. Peu importe ce que c'est, les deux olibrius risquent de mal entendre ou de mal comprendre; résultat, ils penseront qu'on leur suggère d'aller fouiner dans le panneau de commandes. (Ils sont très polis – Ils retirent leur chapeau en disant: «Messieurs, merci pour votre aide. Vous avez bien dit que c'était ce panneau de commande que nous devrions vérifier? Et bien, nous allons vérifier ça tout de suite, n'est-ce pas, Oil-J?»)

Et durant quarante jours et quarante nuits...

Une fois que vous avez lancé le mouvement, vous voilà prêt pour la spectaculaire scène de l'inondation. Pour improviser l'ambiance et les détails, pensez à toutes les grandes scènes de ruptures de barrages dans les superproductions Hollywoodiennes.

Lisez ce qui suit à voix haute:

Tout d'un coup, il semble que le volume sonore ait sensiblement diminué dans le labo. Apparemment, tout le monde tourne la tête pour regarder l'étroit jet d'eau s'échappant de la fissure qui s'élargit dans le mur. La faille grandit... Des morceaux de béton s'émiettent...

Et alors, tout d'un coup, le mur s'écroule... Un véritable raz de marée vient se fracasser sur le sol du labo. Les appareils, les robots, et les formes humaines sont ballotés comme des fétus. En un

instant, le sol est submergé sous l'eau sombre – l'eau des égouts, réalisez-vous soudain! Le niveau s'élève rapidement, des courants charrient des débris et des objets divers, d'abord autour de vos genoux, puis de votre poitrine.

Quelques machines s'obstinent à fonctionner, ignorant l'immonde marée montante – les pinces viennent pêcher les objets au milieu des courants écumeux, les tapis roulants submergés charrient encore des moules à clones à demi recouverts par l'impressionnant ressac. D'autres appareils, plus fragiles, comme les frobots, sont victimes de courts-circuits et se débattent comme des victimes à demi paralysées.

Et les citoyens, de l'eau fétide jusqu'aux genoux, scrutent la pièce à la recherche d'issues, mais s'aperçoivent qu'il n'en existe qu'une – la porte par laquelle vous êtes entrés. Au moment où je vous parle, cette porte est en train de se refermer lentement et pesamment, aussi fatale et impassible que les portes nacrées du Centre d'Extermination.

Que faites-vous?

Bon. Nous avons maintenant confisqué les armes de tout le monde (elles ont été court-circuitées par le flot montant), et nous passons du règlement de compte à la leçon de natation.

Ici les joueurs devront improviser des solutions intelligentes à leur problème. Voici les différentes étapes:

Chercher d'autres issues: Inutile, à moins de défoncer un autre mur, ce qui aurait pour résultat une seconde cataracte. Bravo, les gars!

Essayer d'ouvrir l'unique porte: Inutile, elle est solidement verrouillée, et remarquablement résistante aux dommages des couteaux et des massues, qui sont parmi les armes les plus sophistiquées qui fonctionnent encore dans ces conditions diluviennes.

Garder la tête hors de l'eau: Très important. Deux possibilités: apprendre à nager (ce n'est pas une bonne idée), ou apprendre à s'accrocher aux épaves (nettement plus facile).

S'en sortir vivant: C'est l'examen final. Une seule issue: le grand trou dans le mur, et les PJ's devront attendre que l'eau ait cessé de s'écouler dans le labo. Cela arrive juste avant que le labo ne soit entièrement envahi par l'eau. Ce qui signifie que pour passer par le trou, les PJ's devront faire du sous-l'eau.

Pour ce qui est de garder la tête hors de l'eau:

Vous pouvez amener ceci très simplement. Faites flotter devant les PJ's des objets qui ne demandent qu'à être saisis. Ou bien, alors que l'eau n'atteint encore

que leurs cous, faites-leur chaparder des objets qui pourraient convenir (comme des containers de chargement en plastique, des cuves vides, des cloisons et meubles en aggloméré synthétique léger, de la glace (provenant des congélateurs), des moules à clones, etc...

Vous pouvez aussi vous arranger pour que les autres citoyens – les Clone Rangers, les Générateurs Pepsi, Cleto-B-QRK-2, et l'escadron des clones Teela – résolvent leurs propres problèmes de flottaison. D'authentiques fanatiques comme les Générateurs Pepsi sont capables de continuer la vendetta même s'ils doivent barboter, réinventant le corps à corps aquatique.

Le problème le plus sérieux qui se pose aux PJ's, c'est de récupérer les objets de valeur – le corps de Teela O'Malley déchiqueté au laser, ou – gasp – le Comibot – et de les maintenir à la surface. Ne leur facilitez pas la tâche, mais montrez-vous aussi indulgent que possible s'ils font cet effort louable – encouragez-les à improviser, et accordez-leur le bénéfice du doute.

Pour ce qui est de s'en sortir vivant:

Lorsque les PJ's qui se maintiennent à la surface touchent le plafond de la tête, dites aux joueurs que l'eau a cessé de monter.

Peut-être les joueurs comprendront-ils l'allusion. Ce n'est pas si difficile – ils devront seulement retenir leur respiration pendant deux rounds pour franchir la crevasse et ressortir dans le réservoir de traitement qui se trouve de l'autre côté du mur. Ils peuvent installer des filins de sécurité de fortune, en utilisant des fils électriques; ou essayer de retenir l'air dans leur masque à gaz, ou improviser des cloches de plongée à partir de cuves vides, ou encore essayer un projet délirant parmi trente six mille autres. Allez... Donnez-leur une chance. Vous avez toujours le temps de les décimer lors du débriefing.

Si par hasard ils ne réalisent pas qu'il leur faut passer par la fissure, vous pouvez les aider. Facile: un clone de Teela, ou bien Cleto-B, «nage» vers le trou, et plonge ostensiblement, une fois à proximité de la faille.

3.7.8 Au-delà de la vallée des clones

Quand les PJ's quittent le labo et émergent de l'autre côté du mur, ils se retrouvent dans un vaste réservoir de traitement souterrain. Un chemin de ronde avec une balustrade en fait le tour à hauteur de rebord; mais, comme le niveau de l'eau a baissé du fait de l'inondation du labo, selon le principe des vases com-

municants, le chemin de ronde se trouve maintenant à environ deux mètres au-dessus du niveau de l'eau. Les parois du réservoir sont humides, abruptes, et glissantes.

Vous pouvez laisser les PJ's improviser un moyen de se sortir de ce borborygme, ou attendre l'arrivée des fonctionnaires de la Subdivision de Recyclage des Eaux et des agents de la Sec Int, qui viennent enquêter sur la mystérieuse baisse soudaine du niveau de l'eau dans ce réservoir. Dans les deux cas, les agents de la Sec Int se feront un plaisir de venir en aide aux Clarificateurs, en les prenant à bord d'un transbot bien gardé et en les escortant jusqu'au Quartier Général des Clarificateurs pour leur débriefing.

3.8 Plus dure sera la chute

Si vous en êtes arrivé là, cela veut dire qu'au moins quelques uns des PJ's se sont débrouillés pour survivre à tous les traquenards que nous leur avons tendus. (Si vos joueurs vont jusqu'au bout des aventures **PARANOIA** les doigts dans le nez, peut-être devriez-vous envisager de revenir à un jeu moins amusant.)

Mais les réjouissances sont peut-être prématurées.

Voyez-vous, le multicorder (et/ou le Toutoubot avec son propre multicorder incorporé) ont enregistré l'épisode entier. Si les PJ's ont dérapé quelque part, s'engageant dans quelque chose de même vaguement séditieux, le débriefing sera l'occasion de laver leur linge sale.

Voici quelques activités subversives que vous pourriez mettre à jour lors du débriefing: prise de co-cola, achat de couvre-langues (ou de quoique ce soit d'autre) à Hall-J-WUD 1à 6, détérioration de précieux matériel appartenant à L'Ordinateur, déclarations séditieuses pendant *Rendez-vous avec la Mort*, présence à des réunions de Sociétés Secrètes, etc. Et même si vos joueurs n'ont pas commis d'actes relevant de la trahison, ils seront pris à partie pour avoir... mené à bien leur mission! Mais nous y venons.

3.8.1 Des lendemains qui déchantent

Quand les PJ's (escortés par les agents de Sec Int) arrivent au Quartier Général des Clarificateurs, on les envoie sur le champ dans un centre de débriefing. On leur permet d'emmener toutes les preuves dont ils disposent: prisonniers, témoins, ou pièces à conviction. Etant donné qu'ils sortent à peine des égouts, ils sentent mauvais, et s'égouttent lentement sur le tapis;

Les Clonerics de Teela



de façon générale, ils offrent une apparence qui sied mal à un Clarificateur. Avant de les envoyer en salle de débriefing, faites-en prendre conscience aux joueurs.

Lisez ceci à voix haute:

On vous pousse dans une salle de briefing, où Cleto-B-QRK-3 siège derrière un large bureau, et vous attend, flanqué de ses laquais, Sunn-J-LST et Dewey-J-JLK. «Ah, c'est vous. Il était temps. J'attendais votre rapport. Fermez la porte derrière vous.»

Il vous indique une rangée de chaises devant son bureau, puis remarque votre état pitoyable. Il plisse alors le nez, en disant: «Bon, finalement, vous feriez peut-être mieux de rester debout...Bon, alors, qu'est-ce qu'il y a?»

Sans même attendre la réponse, il poursuit: «Je vois que vous êtes choqués de me trouver ici. Je suis Cleto-B-QRK-3; Cleto-B-QRK-2 a été muté. Bon, remettez-moi votre multicorder et remplissez immédiatement ces formulaires de rapport de mission. Allons, dépêchons, je ne vais pas y passer tout mon cycle diurne.»

Si le multicorder n'a pas survécu, Cleto-B demandera le Toutoubot; si celui-ci aussi a eu des malheurs, les PJs pourront donner leur propre version de la mission – c'est à dire, mentir, et diffamer à cœur joie, sans crainte d'être confondus par des preuves matérielles.

Cleto-B attend que les Clarificateurs remplissent leurs formulaires compliqués de rapport de mission. Vous pouvez, si vous le voulez, donner aux joueurs les formulaires qui se trouvent dans le *livret d'Aventure*. Ceux-ci fournissent l'occasion rêvée de médire et de discréditer les autres PJs de façon créative – dispositions d'esprit généralement bien vues dans *PARANOIA*.

Lisez ce qui suit à voix haute:

Une fois que vous avez rempli ces formulaires et éteint le multicorder (ou le Toutoubot), Cleto-B déclare: «Excellent. Et maintenant, avant d'examiner ceci, je voudrais vos rapports verbaux.

»Vous, (il désigne le Leader de l'Equipe), au rapport! Quelle était votre mission? L'avez-vous accomplie? Comment se sont comportés vos coéquipiers? Avez-vous remarqué chez eux quelque comportement bizarre? Parlez! Dépêchez-vous!»

Il pose les mêmes questions à tous les PJs à tour de rôle, tac-tac-tac. Pas le temps de penser, ni de donner dans la diplomatie. Rien que les faits.

Lisez ce qui suit à haute voix:

Après ce bref mais poignant échange, Cleto-B quitte la pièce, emportant avec lui le multicorder (ou le Toutoubot) et tous les rapports de mission. Ses acolytes Jaunes restent avec vous. Quelques minutes plus tard, Cleto revient, l'air très menaçant.

3.8.2 Vous...avez assassiné...Teela O'Malley?

Les raisons de cet air courroucé varient en fonction des rapports verbaux et écrits des PJs, des enregistrements du multicorder et du Toutoubot et du caractère bissexile ou non de l'année.

Tout est relatif:

S'ils n'ont tué aucune Teela:

Si le multicorder révèle qu'ils n'ont pas réussi à tuer une seule Teela, lisez ceci à voix haute:

Cleto-B vous regarde comme si vous étiez les derniers des derniers. C'est presque comme s'il pouvait lire dans vos pensées et y déceler le traître mutant Commie (et membre d'une Société Secrète, ou je me trompe?) que vous êtes en réalité.

Il se recueille, puis s'adresse à vous comme à contre-cœur, avec un accent de dégoût évident:

Vous avez lamentablement échoué – rapports en retard... Teela O'Malley dans la nature... Déprédations des biens de L'Ordinateur...C'est un scandale!»

MJ: Ce dernier point nous est soufflé par notre intuition. Nous parions que les PJs auront détruit quelque chose au cours de leur mission.

Mais votre ami L'Ordinateur reconnaît la valeur intrinsèque des citoyens que vous êtes. Vous – et tous vos clones – allez être mutés. Vous allez avoir la chance inouïe de servir L'Ordinateur dans la Division de Recyclage des Déchets. Cette mutation temporaire est désormais officiellement déclarée définitive. Félicitations, Ingénieurs d'Effluents, et je vous souhaite une brillante carrière.»

Des gardbots font bruyamment irruption dans la salle de briefing, et vous escortent vers vos nouveaux postes. Tandis que vous cheminez le long des couloirs en direction de l'ascenseur familial, vous entendez sur les haut parleurs s'enfler les accents de «Je suis un mec du Complexe Alpha».

Rideau.

Si Les PJs ont liquidé une ou plusieurs teela:

Si le multicorder révèle que les PJs ont abattu un ou plusieurs clones de Teela dans le labo des Clone Rangers, nos Clarificateurs vont se retrouver en plein George Orwell – alors qu'ils se sont contentés de mener à bien leur mission, on les inculpe pour avoir désintégré Teela, une servante et amie estimée de L'Ordinateur.

Lisez ce qui suit à voix haute:

Cleto-B vous regarde comme si vous étiez les derniers des derniers. C'est presque comme s'il pouvait lire dans vos pensées, et y déceler le traître mutant Commie (et membre de Société Secrète, ou je me trompe?) que vous êtes en réalité.

Il peut à peine supporter votre vue. Une larme roule sur sa joue, tandis qu'il murmure pour lui-même: «Teela... Se peut-il vraiment que tu sois partie?» Puis il se ressaisit et vous crache: «Comment avez-vous pu? Comment avez-vous pu abattre l'être que chérissent tous les loyaux citoyens du Complexe Alpha? Comment avez-vous pu...» Et il craque de nouveau.

Après quelques minutes d'irrépressibles sanglots, il se reprend encore et poursuit:

«Mais, L'Ordinateur, dans son infinie et impénétrable sagesse, n'est que clémence et compassion. Ainsi, en dépit de votre crime haineux contre l'humanité et le Complexe Alpha, vous, et votre famille de clones, serez simplement miséricordieusement exterminés séance tenante.»

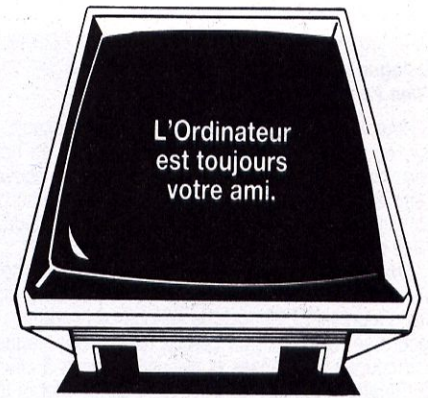
Des escadrons de gardbots vous escortent jusqu'à votre dernière demeure; les portails nacrés du centre d'extermination s'ouvrent devant eux. Le thème «Envoyez les Clones» s'élève doucement en fond musical, puis s'enfle tandis que les portails se referment sur vous.

Rideau.

Si en quelque point des débats les rigoureux PJs produisent leur authentique ordre de mission, et le montrent à Cleto-B-QRK-3, ce dernier le prendra, l'examinera, puis quittera la pièce (sans ses acolytes Jaunes), pour revenir après quelques instants, sans l'ordre de mission. Après quoi il reprendra le débriefing depuis le début, comme si les PJs venaient juste de rentrer de mission, et qu'il ne les ait jamais vus auparavant. Les deux Jaunes qui l'entourent jurèrent sur L'Ordinateur qu'ils n'ont jamais entendu parler d'un quelconque ordre de mission – et encore moins vu un – les PJs sont encore une fois floués. Reprenez le débriefing là où vous l'aviez laissé.

Si vous n'êtes qu'un vieux sentimental:

Si vous n'appréciez pas les fins déprimantes (et en la matière on ne fait guère mieux que celles de *PARANOIA*), voici un dénouement plus heureux que vous pourrez lire à vos joueurs.



Vous attendez des heures dans la salle de débriefing, n'osant pas bouger, vous demandant où peut être Cleto-B, quelle terrible erreur vous avez bien pu commettre, quel mortel faux-pas le multicorder a pu enregistrer, lequel de vos coéquipiers vous a dénoncé dans un furtif moment de gloriole personnelle.

Enfin, Cleto-B fait son entrée, avec une expression d'étonnement choquée. Il s'exclame: «Magnifique! Tout simplement magnifique! Vous avez accompli tout ce que L'Ordinateur attendait de vous, et même plus!

«Déjà, les bandes vidéo de vos exploits ont été visionnées par tous les citoyens du complexe Alpha. Vous êtes des héros! Mais, plus important encore, l'indice d'écoute de votre programme vidéo a été le plus haut de toute l'histoire du Complexe! Vous êtes des stars!

«L'Ordinateur vous a mutés à PDH & Contrôle Mental, où vos talents exceptionnels pourront être pleinement exploités – et où, si L'Ordinateur en décide ainsi, vous le servirez dans la joie, pour le restant de vos jours. Vous avez été mis au programme de quelques uns des plus grands succès vidéo: *Le Sérum de Vérité! l'Escadron Vautour! Le Grand Echiquier des Sports!*»

Histoire de vous amuser un peu, vous pouvez dire aux joueurs que l'espérance de vie moyenne de ceux qui apparaissent dans *Sérum de Vérité* se limite à une apparition; idem pour *Escadron Vautour*, idem pour le *Grand Echiquier des Sports*. C'est vrai, ils vont servir pour le restant de leurs jours. Simplement, il n'en reste probablement pas beaucoup...

Epilogue des auteurs:

Allen Varney et Warren spectator

Nous sommes des écrivains loyaux et heureux, oh oui, qu'est-ce que nous sommes heureux de notre sort. Nous nous sommes bien amusés en écrivant cette aventure de **PARANOIA** – on a ri comme des petits fous. Fous, on a bien failli le devenir, d'ailleurs, à force de rigoler...

Envoyer les Clones est la plus longue, la plus complexe des aventures de **PARANOIA** qui aient paru jusqu'à présent... Et nous ne serions pas surpris si ce record se maintenait un certain temps. Des séquences courtes et intenses conviennent mieux à l'esprit de Paranoïa; plantez les décors, faites monter la tension, resserrez l'étau de l'ignorance et de la peur, armez le piège mortel... et déterminez promptement.

Des aventures de **PARANOIA** plus longues risquent de voir leurs effets devenir monotones. Quand à l'intrigue, elle peut être ramenée à une série de chausse-trappes. Quand vous en regroupez un certain nombre, comme nous l'avons fait, il vous faut déployer des ruses de sioux pour ne pas démotiver (et donc ennuyer vos joueurs). Nous espérons nous en être bien sortis.

Bien sûr, le fait que dans **PARANOIA** l'«esprit» soit primordial nous a facilité la tâche. Nous n'avons pas eu à potasser les petits détails de cohérence qui sont

le fléau des autres jeux de science-fiction. **PARANOIA** n'est pas tributaire de ce genre de préoccupations. Les services R&C et PLI de cette aventure sont différents de ceux présentés dans **le Livret d'Aventure**. De même, dans **Pressez les Oranges**, le Complexe Alpha est un énorme dôme qui émerge du paysage, mastaba d'acier et de polystyrène. Mais dans **Le Blues de la Boîte Noire d'accreditation Jaune**, il est presque entièrement souterrain, avec seulement quelques petits dômes visibles à la surface. Et bien sûr, à la fin de l'aventure, il est totalement détruit. Mais quelle importance?

Lorsque le but est d'inspirer une émotion – dans le cas qui nous intéresse, une terreur paranoïaque – les petits détails deviennent secondaires. Dans un jeu où l'on meurt à quatre ou cinq reprises, en revenant à chaque fois sur le théâtre du décès, il est clair que la vraisemblance n'est pas une priorité. Quand l'ambiance se tient, les éléments du décor peuvent être modifiés à volonté.

Nous devions nous cramponner à cette idée. Au début, nous avons essayé des expédients pour faire passer les incohérences narratives – «he, on pourrait dire qu'il s'agissait d'un AUTRE Complexe Alpha» – mais nous avons fini par réaliser l'effroyable vérité: personne n'y prêtait attention. Ce fut un concept libérateur, lumineux même. Le Complexe Alpha n'est pas

un endroit, mais un état d'esprit...

Il nous faut exprimer notre admiration et notre sincère gratitude au Paranoïaque en Chef de West End: Ken Rolston. Il est resté en contact avec nous, et nous a communiqué, à chaque étape le ton, les procédés narratifs, et le contenu qu'il souhaitait voir dans chaque module de **PARANOIA**.

Et maintenant, nous laissons Ken vous parler.

Epilogue de l'épilogue: Ken Rolston.

Laissez-moi dire que MM. Varney et Spector sont d'une humilité déplacée, en ce qui concerne la qualité de leurs efforts. Nous pensions déjà que cette aventure était superépatante au vu du manuscrit, et nous avons pris en pinte de bon sang en la testant et en l'exploitant. Nous soupçonnons qu'il en ira de même pour vous.

Autre chose: L'Ordinateur m'a dit de vous dire que cette aventure est PARFAITE. Il vaut mieux être d'accord avec L'Ordinateur.

En d'autres termes, il était grand temps que quelqu'un publie un jeu parfait.

Non, non, je vous en prie, ne me remerciez pas.

Ken-R-STN-1

Registry of Treasonous documents (Enregistrement des Documents Subversifs)
W.E. GAMES.

TABLE DES PNJs

COMBAT

Nom et données de bases	Mains nues/ armes	Type d'arme	Armure (*1)	FOR	END	AGIL	DEX	ADAP	APL	MEC	POU
Cleto-B-QRK - Pas d'enfantillages; pas de questions; pas de réponses.	20%/30%	PL (*2)	reflec	10	8	9	8	10	14	10	10
Dewey-J-JLK - Grand rustre silencieux; gorille de Cleto.	30%/60%	PL	reflec	15	15	15	10	5	5	10	5
Sunn-J-LST - Grand rustre silencieux; gorille de Cleto.	30%/60%	PL	reflec	15	15	15	10	5	5	10	5
Zhon-B-VLJ - Enterré dans les égouts depuis trop longtemps; bavard, incohérent, complètement cinglé.	60%/60%	PL (*3)	reflec	15	15	15	15	5	15	10	10
Dingues d'ordinateur en herbe - Charmants petits bambins; espiègles, fripons, adorant le bruit et les coups de feu.	5%/10%	LP INDIGO Fusicônes Entortilleurs Fusils à Effet Gauss	reflec	5	5	15	15	15	20	15	10
Teela-O-MLY - Ravissante, adorable, une voix suave, chouchou de l'Ordinateur; fine mouche, égocentrique.	15%/-	-	reflec	15	15	15	15	15	15	15	15
Débiles sévissant à PLI - bureaucrates stéréotypés, indifférents et peu coopératifs.	1%/-	-	reflec	5	5	5	5	5	5	5	5
Personnel de R & C - Techniciens de labo et grosses têtes scientifiques.	5%/-	-	aucune	10	10	10	10	10	10	10	10
Hall-J-WUD (1-6-) - Style Hollywoodien; sans goût, faux et intéressé.	5%/-	-	aucune	10	10	10	10	15	15	10	10
Morie-V-LSE - Producteur suffisant du show vidéo <i>Rendez-vous Avec la Mort</i> .	5%/-	-	aucune	10	10	10	10	10	15	10	10
Don-J-OSM - Présentateur de <i>Rendez-vous Avec la Mort</i> affirmant une bonne humeur toute professionnelle.	5%/-	-	aucune	10	10	10	10	10	10	10	10
Ozzie-R-DIP - Type faiblard et maigrichon.	20%/20%	PL	aucune	5	5	5	5	5	5	5	5
Membres des escadrons vautours (verts) - Gorilles mastocs; tout dans les muscles, rien dans le crâne.	80%/70%	PLs	aucune	20	20	20	20	5	5	5	5
Génération Pepsi - Globalement, une horde de traîtres, membres de Société Secrète.	40%/30%	PLs	aucune	10	10	10	10	10	10	10	10
Traîtres des Sociétés Secrètes (jaunes) - Tous pareils: traîtres, membres de Sociétés Secrètes.	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Violet et indigos (l'un ou l'autre) - Vigiles hostiles, assoiffés de sang Clarificateur.	20%/20%	PLs	reflec	10	10	10	10	10	10	10	10
Clones de Teela (pas d'accréditation) - Teelas fraîchement démoulées; innocentes et narcissiques.	5%/-	-	reflec	15	15	15	15	15	15	15	15
Stan-J-LRL et Oli-J-HRD - Inspecteurs des Services de l'Energie; s'intéressent aux baisers de tension.	2%/-	-	impact improbable (*4)	2	2	2	2	2	2	2	2

1 **Armure** : Sauf indication particulière, chaque personnage porte une armure de la couleur correspondant à son niveau d'accréditation. Les scientifiques de R & C, tout dévoués à l'Ordinateur, ont mis au point récemment une invention technique révolutionnaire: des lasers et armures qui déjouent les armes et défenses de toutes les accréditations de niveau inférieur! et ce de façon automatique! Béni soit notre ami l'Ordinateur!

2 **PL** = pistolet laser, de la couleur correspondant à son niveau d'accréditation.

3 **FL** = fusil laser, de la couleur correspondant à son niveau d'accréditation.

4 Ces types ne sont jamais atteints. Pourquoi? Parce que c'est moi l'Ordinateur qui le dit, un point c'est tout!

LE SCANDALE DES LAVAGES DE CERVEAUX

Jusqu'à maintenant, la situation se résume ainsi:

A) Sam-R-KND tourne le mauvais robinet, et toute la rangée de bouteilles se remplit de drogue à lavage de cerveaux.

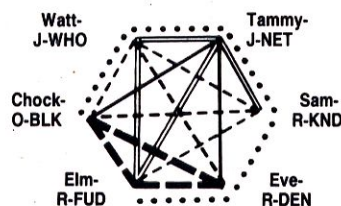
B) Tammy-J-NET, surveillante de Sam-R, ne remarque pas la confusion.

C) Watt-J-WHO, Surveillant Responsable des Tapis Roulants, voit la méprise, et décide de bien s'amuser: il coupe le courant jusqu'à l'heure du repas.

D) A PLI, Eve-R-DEN et Elm-R-FUD s'aperçoivent tous deux que de la drogue à lavage de cerveaux remplace la Potion Dynamique Gazeuse, mais plutôt que d'ennuyer leurs supérieurs avec des détails insignifiants, ils expédient comme prévu la cargaison vers le mess.

DIAGRAMME DES RELATIONS ENTRE PERSONNAGES

(MJ: Ce diagramme devrait vous aider à suivre les progrès des relations entre les personnages.)



LEGENDE

- Souhaite tuer le personnage car cela fait partie de sa mission de Société Secrète
- S.t.l.p. pour cacher sa part dans le Scandale des L. de C.
- - - S.t.l.p. car c'est un traître
- S.t.l.p. car ce n'est pas un traître
- Souhaite tuer

PRESENTANT LA DERNIERE INNOVATION DE R & C

LE COMICBOT

«CHERS-Z-AMIS, BONJOUR!»

«Vous pouvez me croire, les traîtres Commies mutants sont des gens marrants. Justement hier, je parlais avec un loyal sous-pitre du Parc de Réentraînement à la Certitude Politique orthodoxe et du Centre de Transplantation d'Organes, et savez-vous ce qu'il m'a dit ?

«Tuez-moi... s'il vous plait!»

(*Eclat de rire*)

«Et vous connaissez l'histoire du nouveau Centre d'Extermination de Masse qu'ils ont modifié pour qu'il ressemble à un auditorium ?

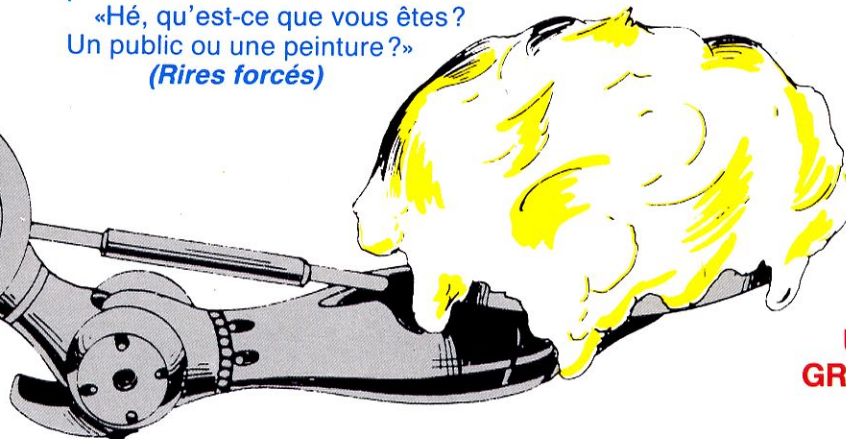
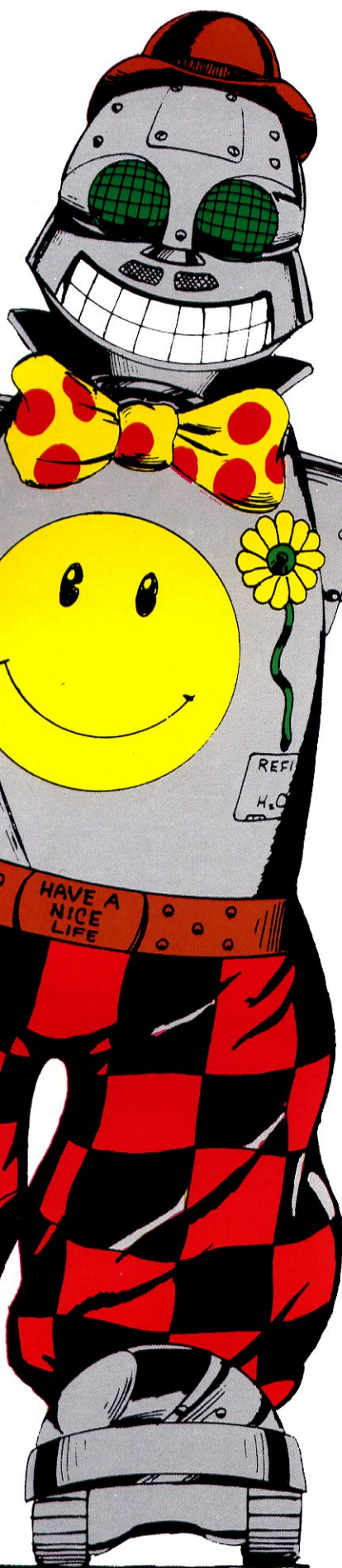
(*Silence de mort*)

«Allez, j'ai déjà entendu dire qu'un comique pouvait mourir, mais pas tout un public...»

«Hé, qu'est-ce que vous êtes ?

Un public ou une peinture ?»

(*Rires forcés*)



**UNE AVENTURE
GRAND STANDING
DE 48 PAGES**

Envoyez les Clones est une aventure de **PARA-NOIA** destinée à un Maître de Jeu et 2 à 6 Joueurs. Quelqu'un se sert du Système de Sonorisation Publique du Complexe Alpha pour diffuser de vieux tubes subversifs ; et les Clarificateurs sont chargés de traquer les traîtres dans les égouts - eh oui... Tout au long de leur mission, ils seront bercés par des succès traditionnels, tels que «Je suis un Mec du Complexe Alpha», ou «Haut de Forme, Cravate Blanche et Laser».

Vous en saurez plus en lisant cette aventure de 48 pages ; et, si vous l'achetez sans tarder, vous aurez en prime un lot de Personnages Joueurs Pré-tirés, une description complète des Personnages Non Joueurs et des Robots, un organigramme

fidèle du labyrinthe bureaucratique du Complexe Alpha, et un recueil de chants subversifs qu'il serait fort déconseillé aux Clarificateurs de fredonner. Aussi, ne manquez pas d'acheter **Envoyez les Clones** dès maintenant.

Ah, et si vous avez entendu des rumeurs malveillantes (les rumeurs sont interdites) sur le compte de Teela O'Malley, l'enfant chérie du Complexe Alpha, effacez-les de votre mémoire. De telles rumeurs n'existent pas. Croire le contraire relève de la trahison ; aussi, dès à présent, n'y pensez plus. Si vous avez encore en tête ce qu'on vient de vous dire, il vaudrait mieux vous présenter immédiatement au Centre d'Extermination le plus proche. Merci de votre coopération - Amusez-vous bien.

Copyright © 1986, Jeux Descartes



**JEUX
DESCARTES**

5, Rue de la Baume - 75008 PARIS



«Comment faire entrer six Clarificateurs dans une bouteille de soda ?»

«En les lançant dans cette aventure!»

«Comment six Clarificateurs peuvent-ils sortir vivants de cette aventure ?»

«Désolé, à votre niveau d'accréditation, vous n'avez pas accès à ce genre d'humour.»