



**PEUR
ET
IGNORANCE!
IGNORANCE
ET PEUR!**

ENCORE PLUS DE FRUSTRATIONS ET DE TORTURES POUR VOS JOUEURS

L'ORDINATEUR VOUS PARLE:
Un témoignage solide

Derrière le mur d'ignorance et de Peur est tapi l'Ordinateur.

Et c'est vous, maintenant, qui allez posséder votre propre Mur de Peur et d'Ignorance derrière lequel vous pourrez vous tapir.

De leur côté du Mur sont imprimées toutes sortes de choses utiles pour leur donner un trompeur sentiment de sécurité.

De votre côté du Mur sont déployées toutes les Tables dont vous avez besoin pour leur régler leur sort.

C'est pas super, ça ?

CONTIENT UN

**ECRAN DU MAÎTRE DE JEU
EN COULEURS (QUELLE ELEGANCE !)**

ET

TROIS MINI-AVENTURES EPIQUES
Pleines d'action et d'un bon goût marginal

L'ORDINATEUR VOUS PARLE:
Trois aventures
modestement fantastiques

« Robot Imana-665-C »

« Le problème des cafards »

« Le bateau: presque à douze mètres
sous le niveau de la mer »

Elles peuvent être jouées en une seule séance, utilisée comme source d'inspiration de l'improvisation de Maître de Jeu, ou simplement lues comme de charmants exemples de scénarios pour *PARANOIA*, bourrées d'agréables idées tordues conformes à la bonne façon dont on doit concevoir et diriger des aventures vraiment *Paranoïaques*.

**EST-CE QUE CA VAUT
LE COUP DE DEPENSER
DE L'ARGENT POUR ÇA ?
BIEN SUR!**

**C'EST L'ORDINATEUR QUI
VOUS LE DIT. POUVEZ-VOUS
DOUTER DE CE QUE DIT
L'ORDINATEUR?**

Recommandé pour les enfants de 12 ans et plus.

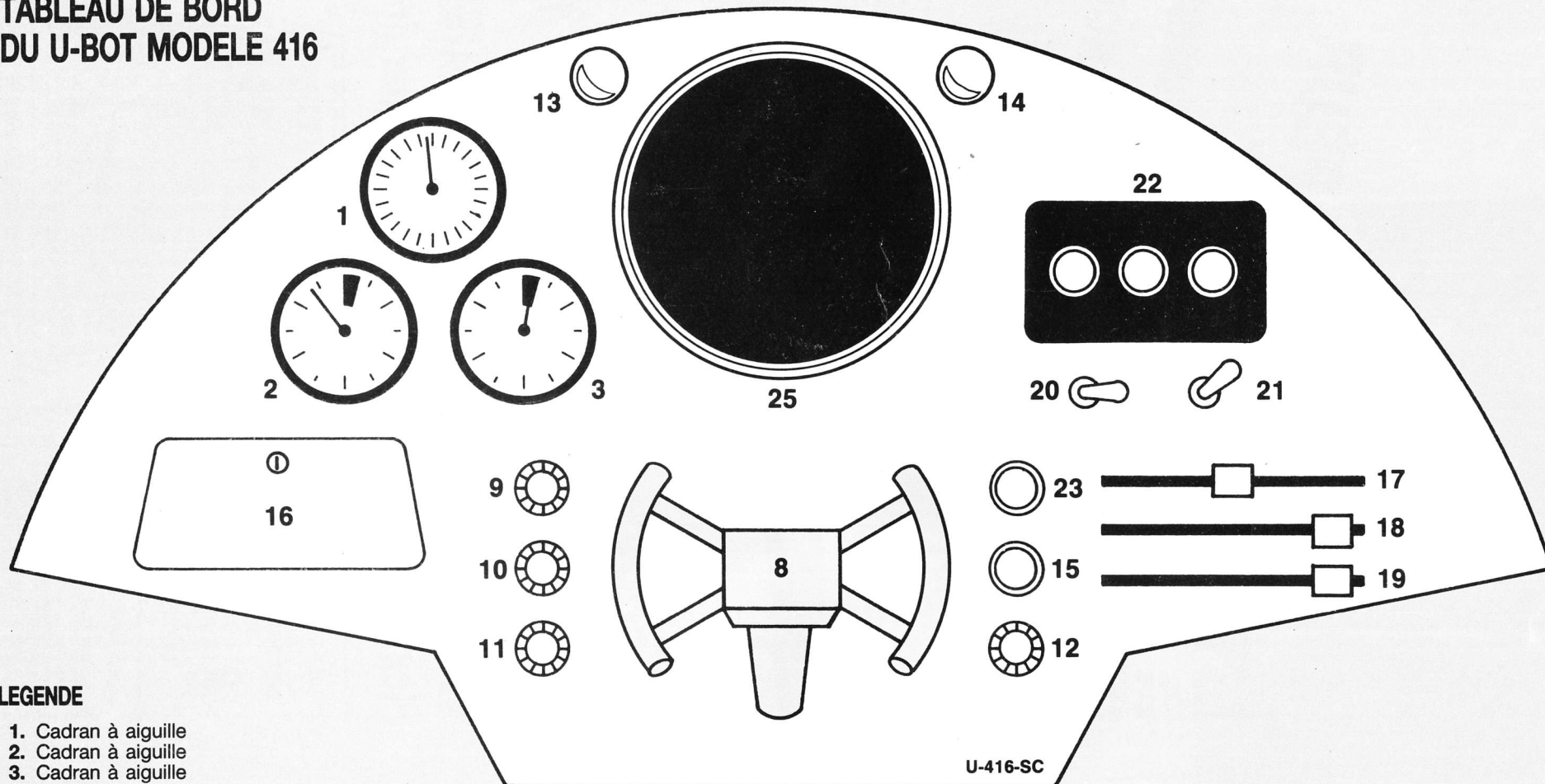
Conçu par West End Games, Inc.
251 West 30th Street, New York,
New York, NY 10001, USA
Edition française par JEUX DESCARTES
5, rue de la Baume, 75008 Paris.
Tous droits réservés
Copyright © 1984 West End Games, Inc.
Tous droits réservés.



: Ne soyez pas effrayé par la caméra qui vous observe pendant que vous examinez ce produit. Elle n'est là que pour votre protection.

: Bon, combien d'exemplaires voulez-vous?

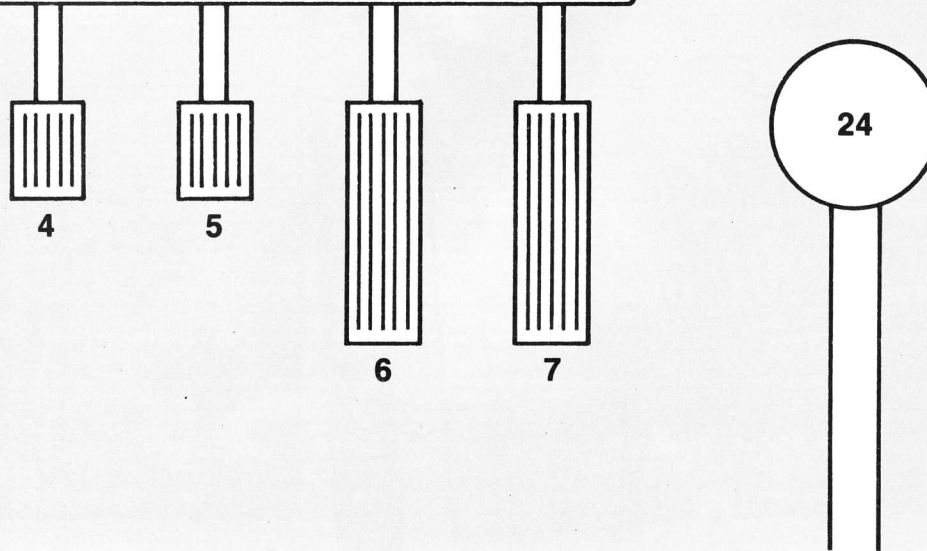
TABLEAU DE BORD DU U-BOT MODELE 416



LEGENDE

- 1. Cadran à aiguille
- 2. Cadran à aiguille
- 3. Cadran à aiguille
- 4. Pédale
- 5. Pédale
- 6. Pédale
- 7. Pédale
- 8. Pédale
- 9. Bouton
- 10. Bouton-tirette
- 11. Bouton-tirette
- 12. Bouton-tirette
- 13. Ampoule en plastique: clignotant d'alarme
- 14. Ampoule en plastique: clignotant d'alarme
- 15. Bouton
- 16. Boîte à gants
- 17. Commande à curseur, comme celle du chauffage d'une voiture

- 18. Commande à curseur, comme celle du chauffage d'une voiture
- 19. Commande à curseur, comme celle du chauffage d'une voiture
- 20. Interrupteur, trois positions possible. Il est en position centrale
- 21. Interrupteur
- 22. Petit panneau avec trois boutons
- 23. Bouton
- 24. Levier de vitesses
- 25. Ecran circulaire, prévu pour l'Ordinateur



PARANOÏA

Conçu par
West End Games, Inc.
251 West 30th Street,
New York, New York,
NY 10001, UQ

Édition française
par JEUX DESCARTES
5, rue de la Baume,
75008 PARIS.
Tous droits réservés.

Copyright © 1984
West End Games, Inc.
Tous droits réservés.

KEN ROLSTON
Conception des aventures et contrôle mental

STEVE GILBERT
Développement

BRUCE MILLIGAN
Rédaction

LARRY CAYALANO
Conception graphique et élevage de vermine

JAMES HOLLOWAY
Illustrations de couverture et intérieures

STEPHEN CRANE
Maquette et exécution sommaire; Préservation des postérieurs.

DOUG KAUFMAN ET NICK QUANE
Mauvaises idées supplémentaires

PETER CORLESS, ROBERT TUFTEE, JOHN OLEN, SAM WEISS, MARGOT DIAMOND, ED WILLIS, JASON DETRANI
Test

DAN GELBER, GREG COSTIKYAN, ERIC GOLDBERG, KEN ROLSTON
Conception et développement du système de jeu

L'ORDINATEUR
Orthodoxie politique

HENRI BALCZESAK
Traduction française



AVENTURES DE L'ÉCRAN DU MAITRE DE JEU

Avertissement : Accréditation ULTRAVIOLETTE

La possession ou la connaissance du contenu du présent livret par tout citoyen d'accréditation VIOLETTE ou inférieure constitue une trahison passible d'exécution sommaire.

: A VOTRE SERVICE, MAITRE DE JEU...

Ces mini-aventures ont été conçues pour être jouées rapidement. Leur durée effective dépend de votre style de jeu, mais nous espérons qu'elle ne sera pas inférieure à une heure, ni supérieure à trois heures.

Chaque aventure s'articule autour d'un seul problème, les contextes ont été maintenus aussi simples que possible et les joueurs seront fermement menés, par un chemin abrupt et étroit, vers la conclusion. Nous avons essayé de rendre les aventures simples POUR LE MAITRE DE JEU tout en rendant les problèmes suffisamment épineux et frustrants pour que même les joueurs les plus à l'aise deviennent convenablement paranoïaques.

Vous pouvez utiliser ces aventures de plusieurs façons :

1) pour vous amuser un petit moment (lorsque vous n'avez pas le temps de jouer un module complet ou une campagne),

2) pour étoffer les aventures de votre propre conception en les y insérant,

3) comme source d'inspiration ou comme synopsis pour créer des aventures de votre cru,

4) ou tout simplement comme lecture agréable, pleine d'idées astucieuses sur la manière de concevoir et de maîtriser des aventures de **PARANOÏA**.

Amusez-vous à rendre vos joueurs dingues. Et, lorsqu'ils deviennent trop malins, posez-leur des questions difficiles ou perturbez leur tranquillité par toutes sortes de moyens. N'oubliez pas que la réponse favorite de l'Ordinateur est :

: Je suis désolé. Cette information n'est pas disponible pour le moment. Merci pour votre coopération. L'Ordinateur est votre ami.

Ce livret contient trois mini-aventures :

1. « Le robot Imana-665-C », 2. « Le problème des cafards », et 3. « Le Bateau : presque à douze mètres sous le niveau de la mer ».

Cette façon de présenter des aventures est une expérience — quelque chose qui se situe entre les aventures en deux pages présentées dans le célèbre « Journal of the Travellers' Aid Society » (NdT : Il s'agit d'un magazine consacré au jeu de rôle de SF américain TRAVELLER) et les habituels modules de 32 pages des autres jeux de rôle. Nous avons essayé d'y insérer le plus de détails et de couleur possible, tout en laissant suffisamment de place à la créativité et à l'improvisation du MJ.

Comment trouvez-vous ça? Ecrivez-nous pour nous le dire. Nous autres, créateurs, nous avons besoin d'un maximum de feedback si nous voulons servir notre clientèle avec autant de loyauté que nous servons Notre Ordinateur. Peut-être qu'ainsi nous pourrions même être promus au niveau Orange?

Est-ce que ça ne va pas être amusant? L'Ordinateur dit que c'est amusant.

Si ces aventures ne sont pas amusantes, qui en sera blâmé? Pas l'Ordinateur.

LE ROBOT IMANA-665-C

★ ★ ★ ★ MISE EN ALERTE ★ ★ ★ ★

: Le robot Imana-665-C a été signalé en panne. Les Clarificateurs dont les noms suivent sont priés de se présenter immédiatement à George-B-MEM-4, faisant office de sous-secrétaire de l'assistant temporaire du directeur du service de Recherche et Conception du secteur MEM, pour se voir attribuer une mission.

: Merci pour votre coopération.

1. INTRODUCTION

RESUME DE L'AVENTURE POUR LE MJ

Un groupe de Clarificateurs a pour mission d'examiner et de réparer un robot qui fonctionne mal. Ces Clarificateurs ne possèdent pas les compétences appropriées, ni l'équipement adéquat et ne sont pas renseignés suffisamment pour remplir leur mission correctement. L'opération est considérée comme extrêmement dangereuse. C'est pour cette raison qu'on a été choisis des Clarificateurs d'accréditation Rouge, sans grande valeur, pour accomplir cette mission.

NOTES SUR LES CIRCONSTANCES

En raison de recherches expérimentales sur la conception d'armes nouvelles menées avec trop de zèle et sans être supervisées, les effectifs du secteur de Recherche et Conception du secteur MEM sont gravement insuffisants. L'incident qui a dramatiquement altéré la liste du personnel a aussi causé des dommages étendus aux laboratoires de recherche et au département des Dossiers et Archives. C'est ainsi que Georges-B-MEM-4, faisant office de sous-secrétaire de l'assistant temporaire du directeur du service de Recherche et Conception, vient de se retrouver subitement à la tête de ce service du secteur MEM. Bien que ce département soit désastreusement à cours de personnel et ne dispose plus que d'installations inadéquates, il n'en est pas, pour autant, dispensé de maintenir sa production à un rythme normal. C'est cela qui a conduit George-B-MEM-4 à prendre des mesures désespérées.

Le robot Imana-665-C, propriété personnelle d'un Grand Programmeur du nom de Alon-8, a récemment été transmis à R&C du secteur MEM pour être réparé. Malheureusement, les enregistrements décrivant la panne qui affecte le robot ont été détruits au cours du récent accident de recherche, au cours duquel, en outre, tous les membres du personnel familiarisés avec son fonctionnement ont aussi été détruits. Alon-8 a insisté pour qu'on lui livre rapidement le robot réparé et George-B a peur d'avouer que ni lui, ni aucun membre de son personnel, ne savent exactement ce qu'il faut faire sur ce robot. En désespoir de cause, George-B s'est arrangé pour trouver les boucs émissaires qui conviennent.

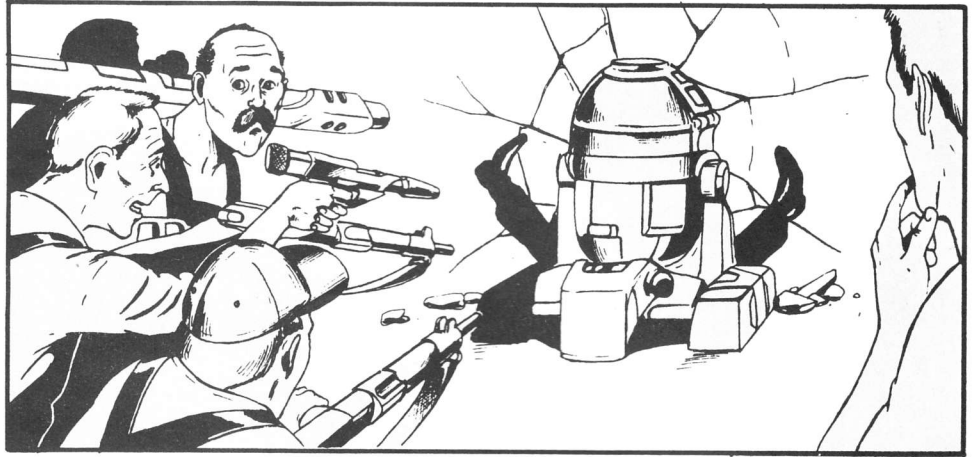
Il a demandé que lui soit assigné un groupe de Clarificateurs de niveau Rouge pour une mission spéciale. Si ces « bleus » s'envolent en fumée en essayant de réparer le robot, ils ne seront regrettés par personne et George-B disposera ainsi de boucs émissaires d'un autre département sur le compte desquels il pourra mettre la responsabilité de la destruction du robot.

Celui-ci n'est, en réalité, qu'un réfrigérateur automatique de luxe. La panne est due à l'endommagement d'une unité de logique qui pourrait être facilement remplacée par un technicien compétent. Mais pour des Clarificateurs sans entraînement, cette réparation risque d'être bien plus délicate à réussir.

2. BRIEFING PREALABLE

Briefing du MJ

Lisez d'abord toute l'aventure de façon à savoir ce qui est censé se passer. Puis étudiez plus particulièrement les suggestions pour mettre en scène les événements qui vous sont donnés par le paragraphe 13 et qui vous diront comment faire pour tirer le meilleur parti des idées tordues sur lesquelles le scénario est basé.



Un Clarificateur trop zélé procède à un examen des chenillettes d'un robot sans autorisation.

Briefing du groupe

Pour introduire l'aventure, lisez la « Mise en alerte » à haute voix. Ne répondez à aucune question à ce moment. Toutes les demandes d'informations, d'équipement ou de clarifications sur l'objet de la mission devraient recevoir l'une des réponses suivantes :

: Quelle est votre accréditation ?... Je suis désolé, cette information n'est pas disponible pour le moment.

: Aucune information supplémentaire n'est disponible pour le moment. Présentez vous immédiatement à George-B-MEM-4 pour recevoir des instructions.

: Soyez assuré qu'il a été pourvu à tous vos besoins. L'Ordinateur s'occupe de tous les citoyens. Désirez-vous un médicament pour calmer votre anxiété irraisonnable ?

Conférences individuelles

Ces rumeurs appropriées devraient être communiquées aux joueurs dont les personnages sont membres des Sociétés Secrètes et des Services correspondants :

RECHERCHE ET CONCEPTION : De récents accidents au cours de travaux de recherches ont eu des conséquences dramatiques, ont causé de graves dommages aux installations et provoqué une énergique purge de traîtres commies au sein de l'administration du service R&C. Une chasse aux sorcières est actuellement en cours et les membres du personnel de R&C doivent soigneusement se couvrir et s'attendre à être trahis et trompés par les autres membres participant à la mission.

SECURITE INTERNE : Ce sont des infiltrations du service de R&C par des traîtres commies, des membres, des Humanistes, des Romantiques et des Destructeurs de Frankenstein qui sont responsables du sabotage des installations du service R&C du secteur MEM. Méfiez-vous des traîtres au sein du groupe, ils peuvent avoir l'intention de saboter davantage le service R&C de MEM.

SERVICES TECHNIQUES : Le robot Imana-665-C n'est pas un robot standard. Le nom de ce robot n'est pas non plus de présentation standard. Par conséquent, il est présumé expérimental et probablement extrêmement dangereux. Les Services Techniques désirent vivement obtenir un rapport sur ce robot et aimeraient beaucoup que R&C ait des ennuis en ne réussissant pas à le réparer.

FORCES ARMEES : La destruction des installations du service R&C du secteur MEM embarrasse grandement les Forces Armées qui, par le passé, ont reçu de nombreuses armes de grande valeur du personnel de ce service. Si c'est l'utilisation expérimentale du robot Imana-665-C qui a causé ces dommages, les Forces Armées veulent pouvoir mettre la main sur un tel pouvoir destructeur.

UNITE CENTRALE DE TRAITEMENT et GROUPES DE PROGRAMMATION : Alon-8, un Grand Programmeur, a envoyé un certain nombre de lettres de plus

en plus impatientes au service R&C du secteur MEM au sujet d'un robot qu'il y avait envoyé pour être réparé. Comme, normalement, les robots sont envoyés aux Services Techniques pour être réparés, le robot en question doit être vraiment spécial.

PRO TECH et PREMIERE EGLISE DU CHRIST PROGRAMMEUR : Soyez attentif à la présence dans le groupe de saboteurs qui pourraient tenter d'achever la complète destruction des installations du service de Recherche et Conception. Méfiez-vous particulièrement des méthodes subtiles de sabotage — c'est-à-dire des comportements apparemment coopératifs qui ont pour objet véritable de contrecarrer les buts de la mission (par exemple, le fait de prétendre que le robot doit absolument être démonté pour qu'on puisse déterminer ce qui ne va pas).

HUMANISTES, ROMANTIQUES et DESTRUCTEURS DE FRANKENSTEIN : Pour que Imana-665-C ait pu survivre à un sabotage aussi bien réussi de R&C du secteur MEM, il doit être extrêmement bien blindé, ce qui laisse présumer que ce doit être une arme terrible. Il doit être détruit à tout prix.

CORPORE METAL : Aucun robot de ce nom n'a été enregistré. Si c'est une intelligence artificielle, tout doit être tenté pour entrer en contact avec lui, le convertir à la Cause et le libérer de la domination des hommes.

ESPION POUR UN AUTRE COMPLEXE ALPHA : Débrouillez-vous pour qu'au moins deux multicorders soient confiés au groupe et volez une des bandes enregistrées pour qu'elle puisse être étudiée. Des enregistrements sur le robot et les installations de recherche seraient particulièrement intéressants.

ESPION POUR UN AUTRE SERVICE : (Se reporter aux paragraphes ci-dessus pour connaître les rumeurs spécifiques à un groupe particulier).

LEOPARDS DE LA MORT : Une demande d'outillage lourd de découpe (ou d'autres instruments de destruction) a été diffusée par les canaux de communication de la Société Secrète. Leur fourniture sera payée en bombes de peinture de couleurs variées.

DINGUES DE L'ORDINATEUR : Le mot de code « Walmart » peut être utilisé pour accéder aux données protégées de l'Ordinateur sur les robots. (Note au MJ : Cette rumeur est exacte, mais ce qui n'est pas précisé, c'est qu'un système de sécurité prévient immédiatement l'Ordinateur qu'une sécurité a été outrepassée et que, dans les cinq minutes suivantes, l'Ordinateur sera parfaitement au courant de ce qui s'est passé. Compte tenu des circonstances (enregistrement par multicorder, témoignage des autres agents ou enregistrement des opérations par l'Ordinateur), l'Ordinateur pourra, ou non, être en mesure de savoir qui a utilisé le mot de code. De toutes façons, il déclenchera sans doute une enquête qui commencera au moment de la réunion de briefing).

Les autres personnages joueurs devraient se voir communiquer des rumeurs variées, paraissant im-

portantes mais n'ayant aucun effet quelconque sur l'aventure. Ces rumeurs devraient encourager les personnages à se trahir les uns les autres et à dépenser des chargeurs à la première occasion.

3. L'ORDRE DE MISSION ET L'EQUIPEMENT

La Mise en Alerte ne précise pas quel équipement spécial il faut apporter pour la mission, donc, sauf si les joueurs précisent le contraire, les personnages sont censés n'avoir apporté que ce qui est mentionné sur la Fiche du personnage les concernant.

(C'est la procédure habituellement suivie avec les citoyens du Complexe Alpha qui sont d'accréditation Orange ou inférieure parce qu'ils possèdent très peu de choses. En atteignant le niveau d'accréditation Jaune, les Clarificateurs se voient attribuer une cellule d'habitation individuelle dans laquelle ils peuvent éventuellement déposer une partie de leur équipement plutôt que de tout trimballer sur eux. En ce qui concerne les équipements illégaux (matériel ou armes volés ou d'accréditation d'un niveau supérieur à celui du Clarificateur, par ex.) les pratiques varient. Certains dissimulent ces objets sur eux-mêmes, d'autres tentent de les cacher dans leur quartier d'habitation ou dans d'autres caches sûres).

Conformément à ce qui leur a été demandé, les personnages doivent se présenter immédiatement à George-B-MEM-4 au service R&C du secteur MEM. S'ils ne veulent pas s'y présenter de leur plein gré, ils seront courtoisement escortés par des gardes de la Seclnt (Sécurité Interne), de niveau Vert, très bien armés. L'itinéraire qu'ils empruntent pour se rendre au lieu indiqué est sans grande importance et il n'est pas nécessaire de le décrire en détail. Il est possible de se faire indiquer le bon chemin auprès de n'importe quelle console d'Ordinateur.

4. LE BRIEFING DE GEORGE-B

Intérêt de l'épisode: Motiver les Clarificateurs en remplaçant ceux qui témoignent d'une structure de comportement indésirable (comme, par exemple, d'esprit d'indépendance) par leurs clones plus... coopératifs.

L'aventure commence dans le bureau de George-B-MEM-4. Celui-ci est très petit (1,45 m) et il en est parfaitement conscient. Il compense l'insécurité qu'il en ressent en cherchant à dominer les autres. Il s'est spécialisé dans les compétences de Développement Personnel et il est devenu un fervent adepte de l'Intimidation, du Fayotage, de la Duperie, de l'Interrogatoire et de la Motivation. Imaginez-le comme un hargneux sergent instructeur qui se pavane parmi les recrues au garde-à-vous en aboyant des ordres, des insultes et des questions embarrassantes.

Lisez à voix haute la description suivante du bureau de George-B:

Lorsque vous arrivez devant la porte du bureau de George-B-MEM-4, vous remarquez que, contrairement aux autres portes de ce secteur qui sont endommagées par des traces d'explosions et diverses brûlures, elle a été remise à neuf. Un certain nombre de noms et de titres ont été successivement inscrits, puis barrés, sur cette porte. Un peintre d'accréditation Rouge, appartenant au service de la Préservation et du Développement de l'Habitat et du Contrôle Mental est penché et est en train d'y peindre un nouveau titre: «faisant office de sous-secrétaire auprès de l'assistant du direc...». Les lettres sont peintes en caractères majuscules bleus.

L'ouvrier de la PDHetCM vous ouvre la porte et s'efface sur le côté. La pièce où vous pénétrez est vide, hormis un bureau qui trône au milieu, devant un mur peint en noir. Sur ce bureau il y a une console d'ordinateur et, derrière, émergeant à peine des piles de dossiers, de rapports et de manuels, se tient George-B-MEM-4. Il est très petit.

Les ordres que George-B donne aux Clarificateurs sont très simples: «Réparez le robot!». Ces trois mots clé devraient être les seuls qui seront généralement

répétés dans le discours sans fin, injurieux, insultant et menaçant de George. Toute tentative d'interruption de ce discours par un personnage joueur, sous forme de question ou de commentaire, sera considéré par George comme une insulte personnelle ou un manque de respect. Si un personnage n'est pas convenablement obséquieux, George-B dénoncera immédiatement son insubordination à l'Ordinateur. Des gardes arriveront quelques instants après et les autres personnages recevront l'ordre d'attendre dans le couloir jusqu'à ce que le clone de remplacement arrive. Le briefing pourra alors continuer.

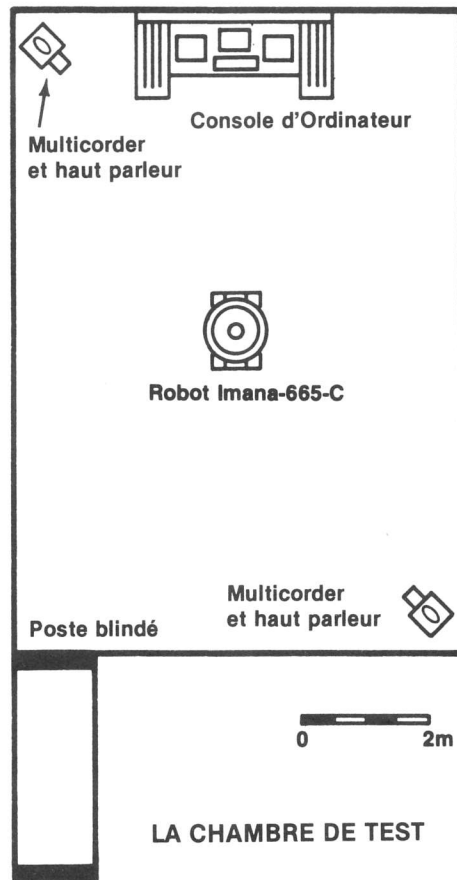
George veut que le robot soit réparé et il sait pertinemment que les personnages ne possèdent aucune aptitude particulière pour le faire. Tout ce qu'il espère c'est qu'ils mourront en essayant, mais il souhaite aussi désespérément qu'ils y parviennent et qu'ils le sortent de ce mauvais pas. S'ils ne réussissent pas, ce ne sera sûrement pas parce qu'il ne les a pas suffisamment menacés.

Encouragez vos joueurs à faire un usage abusif de leurs compétences et donnez-leur une bonne dose de peur et d'ignorance. Les joueurs malins se lanceront dans un festival de Fayotage et de flagornerie. Les joueurs indociles devront être très malins et vicieux, ou impatients d'assister à une procession de clones.

5. LE TRAJET JUSQU'À LA CHAMBRE DE TEST

Intérêt de l'épisode: Peur et ignorance avec d'occasionnelles fausses notes sous forme de promesses qu'une bonne sécurité sera assurée...

Lorsque George en a fini avec son briefing, il appelle quatre gardes bien armés de niveau Vert du service de R&C afin qu'ils escortent les personnages des joueurs jusqu'à la Salle de Test. Faites en secret un jet d'Adaptabilité «difficile» pour chaque personnage, afin de savoir s'il remarque que ces gardes sont apparemment bien mieux disciplinés et qu'ils paraissent plus «professionnels» que les habituels gardes de R&C. La raison en est que la Seclnt a gagné suffisamment d'influence dans le secteur, à la suite de la démission du personnel du service R&C, pour avoir obtenu le droit d'y installer des gardes à elle jusqu'à ce que les saboteurs soient capturés.



Utilisez le trajet jusqu'à la Salle de Test comme une occasion pour stimuler l'anxieuse imagination des personnages. Introduisez des descriptions de couloirs bloqués par des combats, dont les lumières rouges clignotent sans arrêt et qui affichent des avertissements lumineux rouges disant «Radiation excessivement mortelles». Le trajet est aussi une bonne occasion de montrer les privilèges dont bénéficient les loyaux serveurs de l'Ordinateur en expliquant que les gardes de niveau Vert disposent d'écrans anti-radiation portables derrière lesquels ils peuvent se cacher lorsqu'ils passent précipitamment devant les couloirs bloqués. Lorsque les personnages, déconcertés, passent nerveusement devant ces couloirs, demandez à leurs joueurs quel est leur score d'Endurance et lancez les dés derrière votre écran. Faites ensuite semblant de noter solennellement quelque chose en faisant «tsk-tsk» d'un air compatissant à l'adresse des joueurs.

Les personnages sont ainsi conduits dans une section lourdement blindée et ravagée des installations du service R & C du secteur MEM. Ils se retrouvent enfin devant une porte sur laquelle est simplement écrit «Salle de Test». Les gardes leur ordonnent d'attendre là l'arrivée de l'Équipement Spécial. Moins d'une minute après, un petit travbot (robot de travail) arrive avec un chargement de caisses portant l'étiquette «Armure Supplémentaire Spéciale».

Le nombre de caisses est égal au nombre de personnages, moins deux. Chaque caisse est longue d'environ un mètre et large d'un mètre cinquante. Toutes les caisses sont en mauvais état et couvertes de poussière, ce qui indique leur grand âge et le peu de soin qu'on en a pris. Les gardes insistent pour que les joueurs signent des formulaires attestant leur prise en charge de cet équipement (faites passer une feuille de papier parmi les joueurs afin qu'ils y apposent leur signature. Si un personnage inscrit un faux nom, les gardes l'emmèneront immédiatement à la station de De-briefing pour qu'on lui attribue quelques points de trahison. (Voir section 11).

Une fois que les joueurs ont signé le reçu, ils peuvent examiner le contenu des caisses. Lisez-leur alors la description suivante à haute voix:

A l'intérieur de chaque caisse se trouve un écran en plastique opaque d'un mètre de long par un mètre cinquante de large et épais de cinq centimètres. Une fiche d'instructions est posée dessus. Elle porte l'intitulé suivant: «Comment utiliser l'écran portable de protection contre les explosions nucléaires, modèle XM9-357». Contre toute attente, la fiche d'instruction semble apparemment correspondre au matériel emballé dans les caisses.

Demandez aux joueurs s'ils veulent lire une fiche d'instructions. S'ils s'enquêtent du niveau d'accréditation de son contenu, dites-leur qu'il n'est indiqué nulle part. (Cet équipement date d'avant l'ère de l'Ordinateur et ses accréditations). S'ils veulent lire le texte, lisez-leur à voix haute le texte suivant:

«L'écran portable de protection contre les explosions nucléaires, mod. XM9-357 est conçu pour apporter une protection supérieurement efficace contre une explosion nucléaire au-dessus de l'horizon. Compte tenu du fait qu'il ne pèse que deux kilos, il apporte une protection vraiment remarquable. Cependant, si l'utilisateur devait ressentir une irritation légère de la peau en raison d'une utilisation incorrecte de l'écran XM9-357 en présence d'une explosion nucléaire...» Et ainsi de suite. La fiche d'instructions comporte même un schéma montrant comment des personnes de taille normale peuvent aisément s'accroupir derrière le XM9.

S'il advenait qu'un personnage émette un commentaire avisé sur l'expression «au-dessus de l'horizon», l'Ordinateur devrait gentillemer lui demander où il a entendu le terme «horizon» pour la première fois. Cela devrait lui valoir quelques points de trahison.

Pendant que les personnages restent perplexes devant l'équipement, la voix de l'Ordinateur se fera entendre par les haut-parleurs du plafond pour les féliciter de s'être vu confier cette mission et les assurer de sa totale confiance en leurs capacités pour la mener à bien.

6. DESCRIPTION DU ROBOT

Les paragraphes qui suivent décrivent le robot et ses fonctions. Les joueurs sont autorisés à voir l'illustration représentant Imana, mais pas les textes le décrivant en détail (légende de l'illustration en encart, ci-contre). Si les personnages posent des questions sur les divers éléments du robot, lisez-leur seulement la partie du texte correspondant qui n'est pas entre parenthèses. Si un joueur utilise le mode de code « Walmart » pour demander des informations sur le robot, il aura accès à toute la description donnée par l'encart, y compris aux informations entre parenthèses. (Mais souvenez-vous que moins de dix minutes après que ce mot de code ait été employé, l'Ordinateur aura envoyé un groupe de gardes de la Secte pour arrêter et interroger l'utilisateur de ce mot secret).

ROBOT IMANA-665-C. Prototype expérimental de réfrigérateur intelligent. Pas de numéro de série. Intelligence: parle et comprend l'anglais; intelligence et maturité émotionnelle similaire à celle d'un enfant de quatre ans.

DESCRIPTION: Voir illustration du robot Imana-665-C.

ARMURE: Equivalente à Plate.

ARMES: Aucune.

COMPETENCES: Conservation d'aliments (15).

SYSTEME DE SECURITE: Système d'identification de la voix avec confirmation visuelle.

ALIMENTATION: Cable pour branchement externe. Batterie pour les clignotants d'alerte et les unités de logique.

EQUIPEMENT SENSORIEL: Senseur sonique fixé sur une piste rotative sur 360°.

INFORMATIONS COMPLEMENTAIRES: Le robot Imana-665-C est un réfrigérateur à déplacement autonome équipé d'un bras de manipulation lui permettant de servir ou d'engranger des aliments et d'un plateau à boissons retenu magnétiquement sur le côté. Le 665-C est monté sur un châssis à mini-chenilles de modèle Ford 559 standard qui lui donne une vitesse maximale de 3 km à l'heure.

AVERTISSEMENT: Ce qui précède ne devrait être lu que par un personnel d'accréditation Ultraviolette. Si vous n'êtes pas de l'accréditation appropriée, vous êtes prié de déclarer immédiatement votre trahison à la Sécurité Interne. Ne pas déclarer votre trahison est une trahison. Merci pour votre coopération.

7. LA SALLE DE TEST

NOTE POUR LE MJ: La Secte et l'Ordinateur contrôlent constamment les multicorders, microphones et autres détecteurs installés dans la Salle de Test.

Pendant que les personnages se trouvent encore devant la porte en train de tripoter les écrans portables de protection contre les explosions nucléaires, les gardes de niveau Vert font leur rapport final à l'Ordinateur.

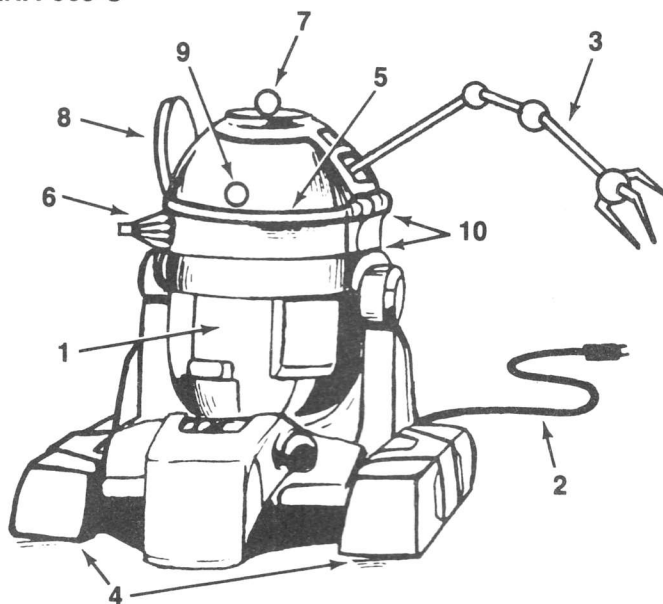
« Roddy-V-PWD-3 au rapport. L'équipe de réparation est sur le point d'entrer dans la Salle de Test. Ouvrez la porte blindée. »

À la suite d'un délai d'une minute environ, une série de barres coulissantes et de mécanismes de fermeture commencent à faire entendre des claquements et des grincements à l'intérieur de la porte. Plusieurs minutes après, le dernier mécanisme arrête de fonctionner dans un craquement final et la porte commence à s'ouvrir lourdement. Epaisse d'environ un mètre, elle est très massive. Les gardes poussent aussitôt les personnages dans la salle et se précipitent au dehors aussi vite que possible pendant que la porte se referme.

Lisez, à haute voix aux joueurs, la description suivante qui précise ce que les personnages voient lorsqu'ils entrent dans la pièce:

La pièce est profonde de dix mètres et large de sept mètres. Vous entrez par une porte située dans un mur large de sept mètres. Une console ordinaire d'Ordinateur, avec son clavier, son écran et ses organes sensitifs est installée contre le mur d'en face. Cette console vient, de toute évidence, d'être récemment installée là.

ROBOT IMANA-665-C



La porte est massive et lourdement blindée et n'est équipée d'aucun système d'ouverture du côté intérieur. Des multicorders et des haut-parleurs protégés sont installés, les uns en face des autres, dans deux coins opposés de la salle. Les murs, le sol et le plafond semblent être couverts d'une substance en plastique légèrement brillant, similaire à celle qui est utilisée dans la fabrication des armures de combat. Leur surface est légèrement distordue et décolorée en de nombreux endroits, ce qui laisse penser qu'elle a subi les effets d'une grande chaleur ou d'impacts massifs.

Une odeur horrible emplit la pièce. Bien qu'elle rappelle l'odeur des Installations Sanitaires et des Cuves à Nourriture, elle est bien plus puissante et écoeurante.

Au centre de la pièce se trouve le robot Imana-665-C. Un câble électrique part de son corps et va jusqu'au mur du fond. Le robot ne réagit pas à votre entrée.

Laissez les joueurs jeter un bref coup d'œil sur l'illustration représentant le robot et continuez à lire ce qui suit à haute voix:

Vous entendez, derrière vous, le bruit des mécanismes de fermeture de la porte et vous savez que vous êtes enfermés dans la pièce. Soudain, le robot émet un puissant vrombissement. La pièce en forme de cône glisse autour de son corps et se pointe vers vous au moment où il fait une embardée et commence à avancer vers vous.

Le robot est simplement en train de saisir tardivement une chance de sortir de la salle, mais il donne l'impression aux personnages qu'il avance vers eux, peut-être avec des intentions meurtrières. De toute façon, il arrêtera de progresser lorsqu'il ne sera plus qu'à deux mètres de la porte, parce que son câble d'alimentation ne fait que quatre mètres de long et qu'en se déplaçant, il le fera inévitablement sortir de la prise dans le mur. Dès que le courant est ainsi coupé, le plateau de service (qui n'est retenu que par un électro-aimant interne) tombera en position horizontale dans un grand claquement. C'est généralement à ce moment que l'Ordinateur demande un rapport sur les progrès de la mission. Une fois que le robot n'est plus sous tension, les personnages peuvent l'examiner à loisir. Permettez-leur d'étudier l'illustration le représentant mais ne leur donnez surtout pas la moindre information classée. Par exemple:

Jean: J'examine le disque de métal qui vient de tomber en position horizontale. Qu'a-t-il de spécial?

MJ (en lisant la légende de l'illustration): Il apparaît

que c'est un disque métallique plat sans fonction apparente.

Jean: Comment était-il retenu contre le corps du robot?

MJ: Tu ne vois aucun système qui aurait pu remplir une telle fonction.

Finalement, les personnages se laisseront d'examiner un robot qui ne fonctionne pas. À ce moment, ils envisageront probablement de l'ouvrir de force ou de le rebrancher. Imana ne peut pas leur parler tant qu'il n'est pas rebranché. S'ils essaient de l'ouvrir de force, ses systèmes de sécurité se mettront automatiquement en marche (clignotants rouges, bips d'alarme très sonores, etc...) et, s'ils insistent, ils finiront par l'endommager sérieusement.

Rebrancher le robot n'est pas une tâche facile. Une méthode, pour le faire, consiste à le soulever et à le transporter jusqu'à la prise murale. Mais le problème est qu'il pèse 250 kg. De plus, lorsqu'il sera rebranché, il essaiera à nouveau de rouler jusqu'à la porte, ce qui le débranchera inévitablement. Les personnages peuvent l'empêcher de se déplacer en mettant ses chenilles hors de contact du sol, soit en le soulevant et en maintenant la position avec les écrans de protection contre les explosions nucléaires, soit en le renversant sur le côté. Des joueurs plus expéditifs peuvent préférer tirer sur les chenilles et les détruire, bien que l'Ordinateur puisse certainement désapprouver un tel traitement infligé à sa propriété.

Une fois que les joueurs ont immobilisé Imana-665-C, ils peuvent essayer de lui parler ou de le réparer.

8. PAUVRE IMANA-665-C

Ce qui lui est arrivé

Alon-8, le propriétaire du robot, l'a fait déplacer d'un endroit à un autre et réinstaller. Mais, au cours de la réinstallation, les techniciens ont endommagé l'unité logique du senseur visuel. Ne tenant pas à avouer leur faute, ils ont procédé à une réparation de fortune et n'ont rien dit à personne.

Quelques temps après, le senseur visuel bricolé est tombé en panne. Programmé pour ne s'ouvrir que sur les ordres de membres du personnel de niveau Ultraviolet, le robot, incapable de confirmer visuellement l'accréditation des personnes qui lui donnaient des ordres, ne pouvait pas s'ouvrir. Mais il se rendit compte que s'il ne s'ouvrait pas à cause de son incapacité à vérifier visuellement les accréditations, il ne pourrait pas non plus être réparé. Pris dans ce dilemme, son cerveau devint paranoïde.

Alon-8 se rendit compte que le robot n'obéissait

LEGENDE DE L'ILLUSTRATION REPRESENTANT IMANA-665-C

Les parties de texte entre parenthèse ne sont accessibles qu'à des personnes de niveau Ultraviolet. Le mot de code «Walmart» permet cependant d'accéder à ces informations classées.

1. Corps cylindrique en métal, blanc brillant.
2. Longue plasticorde noire dotée d'une prise électrique à son extrémité. (Le câble d'alimentation).
3. Bras mécanique de manipulation, rétractable et doté d'une pince à doigts.
4. Châssis de chenillettes jumelées d'une hauteur au sol de 3 centimètres.
5. Etroite dépression entourant le corps du robot. Une substance sombre, noire, est visible au fond de cette dépression. (C'est la jointure entre le corps du robot et le couvercle du compartiment réfrigérant. La substance noire est un joint d'étanchéité en caoutchouc noir).
6. Un objet métallique en forme de cône de dix centimètres de diamètre à la base. Un tube creux s'enfonce du sommet du cône jusqu'au corps du robot, mais il ne semble pas pénétrer dans celui-ci. (Le senseur sonique).
7. Une perle transparente sortant du corps du robot. (C'est une lentille spéciale du senseur visuel. L'image perçue couvre un espace de 360 degrés autour du robot. Elle est extrêmement déformée, mais elle est utilisée principalement pour confirmer les accréditations en contrôlant la couleur de l'uniforme de toute personne qui parle au robot).
8. Un disque métallique plat sans fonction apparente. (Le plateau de service pour boissons).
9. Un petit dôme en plastique rouge. (C'est un clignotant d'alarme qui s'allume et s'éteint lorsqu'une tentative d'ouverture, non autorisée, du robot est tentée. Une telle tentative causera de sérieux dommages à la porte et au mécanisme de fermeture. Le terme «irréparable» vient à l'esprit. Ce clignotant est alimenté par batterie et fonctionne que le robot soit branché ou non).
10. Etroites rainures qui courent autour du corps du robot. (Ces rails permettent au senseur sonique de s'orienter dans la direction d'où viennent des ordres verbaux. Lorsqu'un personnage parle au robot, le senseur sonique glisse dans sa direction et se pointe vers lui. Les personnages peuvent être pardonnés s'ils pensent initialement que c'est une arme qui se prépare à leur tirer dessus).

plus à aucun ordre et il l'envoya aux Services Techniques pour qu'il soit réparé. Sans même l'examiner, les Services Techniques décrétèrent que c'était un modèle expérimental et se débarrassèrent du problème en le confiant à R&C. Le robot attendit plusieurs jours à R&C sans qu'on s'occupe de lui. C'est alors que l'explosion accidentelle détruisit les enregistrements et le personnel qui devait diagnostiquer la panne et le réparer.

Comment jouer le rôle du robot

En jouant le rôle du robot, imaginez-le comme un enfant de quatre ans, très coopératif, mais atteint d'anxiété et de paranoïa à un grave degré. Il veut rendre service, mais son Papa lui a dit de ne jamais s'ouvrir à des étrangers et il ne veut pas faire ce que son Papa lui a dit de ne pas faire parce qu'il ne veut pas être débranché. Tout comme un enfant de quatre ans, il ne dispose que d'un vocabulaire limité et d'une expérience restreinte de la vie. S'il ne comprend pas un mot ou un concept, il ne peut pas beaucoup aider à faire comprendre ce qu'il n'a pas compris exactement. Tout ce qu'il peut à peu près dire c'est : « Hein ? » (ou plus exactement, « Je suis désolé, mais je ne comprends pas. Essayez, s'il vous plaît, de reformuler votre phrase ou votre question ».) et le répéter, ou laisser tomber après quelques essais infructueux.

Pire encore, son Papa lui a dit de ne pas parler à quelqu'un qui n'est pas d'accréditation convenable, aussi est-il réticent à dire même ce qu'il SAIT tant que Papa ne lui dit pas qu'il peut le faire (c'est-à-dire, tant que l'accréditation de celui qui lui parle n'est pas

confirmée). Il est toutefois doté d'une petite quantité de curiosité personnelle et d'une certaine souplesse et c'est cela que les personnages doivent exploiter pour l'amener à coopérer afin de pouvoir le réparer.

Les réponses d'Imana-665-C

Voilà comment le robot devrait répondre aux personnages :

1) Il ne parlera pas tant qu'on ne s'adressera pas directement à lui de la façon suivante : « Imana-665-C, ((n'importe quel ordre)) ». (Au cours des tests, il a fallu attendre un bon moment avant que les personnages pensent à lui parler, ou à s'adresser à lui d'une façon particulière).

2) S'il ne reconnaît pas l'ordre qu'on lui donne (c'est-à-dire, si l'ordre ne correspond pas à sa fonction normale qui est d'être un réfrigérateur d'appartement), il répondra : « Je suis désolé, mais je ne comprends pas. Essayez, s'il vous plaît, de reformuler votre ordre ou votre question ».

3) S'il reconnaît l'ordre (par exemple : « Ouvre-toi », ou « Fais l'inventaire » ou « Décris ta panne »), il répondra tout d'abord : « Quelle est votre accréditation, s'il vous plaît ? » Puis, quelle que soit l'affirmation du personnage qui lui parle, il répondra : « Je suis désolé. Accréditation non confirmée. Il ne peut être donné suite à votre requête pour le moment ».

4) Le robot est inquiet et paranoïde. Il a l'impression qu'il a désobéi à son Papa en ne fonctionnant pas correctement et il a peur d'être puni. Si les personnages le menacent physiquement ou verbalement d'une manière quelconque, il aura tendance à devenir moins coopératif, soit en refusant de répondre ou de donner des informations, soit en se refermant complètement sur lui-même. Constituent des exemples de menaces, le fait de l'accuser de trahison, de lui reprocher de ne pas fonctionner correctement, de le renverser sur le côté, d'essayer d'ouvrir sa porte de force, de tirer sur lui avec des lasers ou de lui donner, de rage, des coups de poings.

5) Si les personnages sont gentils avec lui et apparemment soucieux et impatients de l'aider, il pourra être graduellement convaincu de coopérer, même jusqu'au point de révéler qu'il ne peut pas s'ouvrir parce qu'il ne peut pas obtenir de confirmation visuelle des accréditations. Une fois que les personnages auront gagné sa confiance, il racontera toute son histoire, allant même jusqu'à dénoncer les réparateurs qui l'ont endommagé. (Notez les points mérités pour avoir démasqué les traîtres).

6) Il refusera, cependant, de s'ouvrir pour toute personne d'une accréditation inférieure à l'accréditation Ultraviolette. Les personnages peuvent contourner ce problème de deux façons :

a) En utilisant leur compétence en Logique Spécieuse, ils peuvent lui démontrer logiquement qu'il est de son devoir de désobéir aux ordres de son Papa et de s'ouvrir pour ceux qui veulent le réparer, quelle que soit leur accréditation ou,

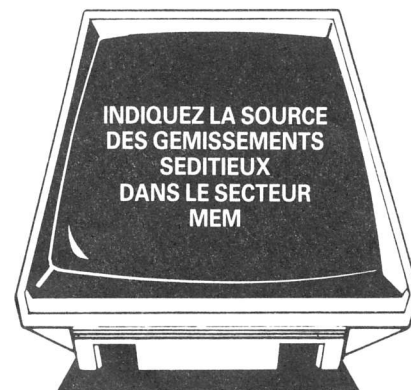
b) Ils peuvent lui mentir en prétendant qu'ils sont d'accréditation Ultraviolette. Comme il n'a aucun moyen de confirmer visuellement une telle affirmation, il peut être verbalement convaincu d'y croire.

9. LA REPARATION DU ROBOT

Personne à part Alon-8 n'a essayé de parler au robot depuis que son système de confirmation visuelle est tombé en panne. De plus, Alon-8 n'a jamais fait preuve d'imagination, d'originalité ou d'inventivité dans la formulation de ses ordres. (Ce qu'il s'est principalement borné à dire c'est « Ouvre-toi, espèce de stupide machine à la... !!!). La première étape, pour réparer le robot, consiste à le faire répondre verbalement. La deuxième, à s'arranger pour diagnostiquer la panne en le questionnant. La troisième, à le convaincre de s'ouvrir, soit en lui démontrant qu'il doit s'ouvrir même s'il ne peut pas confirmer visuellement les accréditations, soit en le trompant sur une confirmation. La quatrième consiste à repérer l'unité du senseur visuel en panne et à la remplacer.

(Les joueurs peuvent ne pas procéder dans cet ordre et sauter certaines étapes, mais cette procédure

en quatre temps est la plus efficace. Il est possible d'approcher le problème d'une manière plus directe, mais cela est inacceptable pour de nombreuses raisons. Par exemple, les étapes un à trois peuvent être négligées si les personnages ouvrent le robot avec des explosifs. Cette façon de s'y prendre causera des dommages dépassant les conséquences bénéfiques de la réparation du senseur visuel et les personnages seront exécutés pour avoir endommagé la propriété de l'Ordinateur — en particulier, la propriété d'un Grand Programmeur).



Une fois que les personnages ont amené le robot à ouvrir sa porte, une odeur de nourriture en état de décomposition avancée les agressera puissamment. (Alon-8 avait entreposé toutes sortes de délicatesses privilégiées dans le robot, y compris de la viande fraîche venant de l'Extérieur et tout cela n'a pas été réfrigéré depuis plus de deux semaines). Les unités de contrôle et de logique sont accessibles par une petite trappe dans le fond du compartiment réfrigérant, c'est-à-dire sous les denrées décomposées. La localisation de l'unité du senseur visuel en panne peut être faite soit en parlant au robot, soit en utilisant la compétence Maintenance de Robot.

Après avoir localisé l'unité en panne, les personnages doivent demander une pièce de rechange. Cette demande, dans l'univers particulier de **Paranoïa**, n'est pas une simple formalité.

1) Ils doivent tout d'abord, commander la pièce en indiquant son numéro de série. (Comme le robot n'est pas de conception standard, personne au service de Production, Logistique et Intendance, ne connaît les pièces de rechange qui lui conviennent). Le numéro de série n'est pas inscrit sur l'unité à changer. Le robot connaît ce numéro et il le communiquera volontiers si on le lui demande, mais n'en prendra pas l'initiative.

2) Après avoir commandé la pièce en indiquant son numéro de série, ils recevront (à la suite d'un délai convenable) une pièce qui ne correspond pas. (Choisissez, au hasard, une pièce de la table 19.7.1, « Table des Equipements Divers »). Ils devront alors expliquer qu'ils ont reçu une pièce inadaptée (ce qui est évidemment impossible — l'Ordinateur ne se trompe jamais ! Des personnages astucieux admettront qu'ils avaient mal lu le numéro de série). Ils pourront enfin commander la bonne pièce.

3) Cette fois, la boîte qu'ils recevront sera la bonne. Elle comportera un schéma de la pièce et des instructions d'installation correctes sur son couvercle. Cependant, à l'intérieur il n'y a qu'une pièce électronique totalement méconnaissable.

4) C'est, cette fois-ci, une mauvaise boîte qui arrive, mais, à l'intérieur se trouve la bonne pièce. (Note : les instructions d'installation inscrites sur la boîte ne sont pas bonnes non plus).

5) Si les personnages ont renvoyé la bonne boîte qu'ils ont reçue à l'étape n° 3 ci-dessus, ils doivent demander une boîte qui comporte les instructions d'installation correctes. S'ils ont été assez malins pour garder la boîte correcte, ils peuvent commencer la réparation.

6) Pour remplacer correctement l'unité défaillante, il faut que la compétence de Maintenance de Robot soit utilisée correctement. S'ils possèdent la bonne

LEGENDE DE L'ILLUSTRATION REPRESENTANT IMANA-665-C

Les parties de texte entre parenthèse ne sont accessibles qu'à des personnes de niveau Ultraviolet. Le mot de code «Walmart» permet cependant d'accéder à ces informations classées.

1. Corps cylindrique en métal, blanc brillant.
2. Longue plasticorde noire dotée d'une prise électrique à son extrémité. (Le câble d'alimentation).
3. Bras mécanique de manipulation, rétractable et doté d'une pince à doigts.
4. Châssis de chenillettes jumelées d'une hauteur au sol de 3 centimètres.
5. Etroite dépression entourant le corps du robot. Une substance sombre, noire, est visible au fond de cette dépression. (C'est la jointure entre le corps du robot et le couvercle du compartiment réfrigérant. La substance noire est un joint d'étanchéité en caoutchouc noir).
6. Un objet métallique en forme de cône de dix centimètres de diamètre à la base. Un tube creux s'enfonce du sommet du cône jusqu'au corps du robot, mais il ne semble pas pénétrer dans celui-ci. (Le senseur sonique).
7. Une perle transparente sortant du corps du robot. (C'est une lentille spéciale du senseur visuel. L'image perçue couvre un espace de 360 degrés autour du robot. Elle est extrêmement déformée, mais elle est utilisée principalement pour confirmer les accréditations en contrôlant la couleur de l'unique forme de toute personne qui parle au robot).
8. Un disque métallique plat sans fonction apparente. (Le plateau de service pour boissons).
9. Un petit dôme en plastique rouge. (C'est un clignotant d'alarme qui s'allume et s'éteint lorsqu'une tentative d'ouverture, non autorisée, du robot est tentée. Une telle tentative causera de sérieux dommages à la porte et au mécanisme de fermeture. Le terme «irréparable» vient à l'esprit. Ce clignotant est alimenté par batterie et fonctionne que le robot soit branché ou non).
10. Etroites rainures qui courent autour du corps du robot. (Ces rails permettent au senseur sonique de s'orienter dans la direction d'où viennent des ordres verbaux. Lorsqu'un personnage parle au robot, le senseur sonique glisse dans sa direction et se pointe vers lui. Les personnages peuvent être pardonnés s'ils pensent initialement que c'est une arme qui se prépare à leur tirer dessus).

plus à aucun ordre et il l'envoya aux Services Techniques pour qu'il soit réparé. Sans même l'examiner, les Services Techniques décrétèrent que c'était un modèle expérimental et se débarrassèrent du problème en le confiant à R&C. Le robot attendit plusieurs jours à R&C sans qu'on s'occupe de lui. C'est alors que l'explosion accidentelle détruisit les enregistrements et le personnel qui devait diagnostiquer la panne et le réparer.

Comment jouer le rôle du robot

En jouant le rôle du robot, imaginez-le comme un enfant de quatre ans, très coopératif, mais atteint d'anxiété et de paranoïa à un grave degré. Il veut rendre service, mais son Papa lui a dit de ne jamais s'ouvrir à des étrangers et il ne veut pas faire ce que son Papa lui a dit de ne pas faire parce qu'il ne veut pas être débranché. Tout comme un enfant de quatre ans, il ne dispose que d'un vocabulaire limité et d'une expérience restreinte de la vie. S'il ne comprend pas un mot ou un concept, il ne peut pas beaucoup aider à faire comprendre ce qu'il n'a pas compris exactement. Tout ce qu'il peut à peu près dire c'est : « Hein ? » (ou plus exactement, « Je suis désolé, mais je ne comprends pas. Essayez, s'il vous plaît, de reformuler votre phrase ou votre question ») et le répéter, ou laisser tomber après quelques essais infructueux.

Pire encore, son Papa lui a dit de ne pas parler à quelqu'un qui n'est pas d'accréditation convenable, aussi est-il réticent à dire même ce qu'il SAIT tant que Papa ne lui dit pas qu'il peut le faire (c'est-à-dire, tant que l'accréditation de celui qui lui parle n'est pas

confirmée). Il est toutefois doté d'une petite quantité de curiosité personnelle et d'une certaine souplesse et c'est cela que les personnages doivent exploiter pour l'amener à coopérer afin de pouvoir le réparer.

Les réponses d'Imana-665-C

Voilà comment le robot devrait répondre aux personnages :

1) Il ne parlera pas tant qu'on ne s'adressera pas directement à lui de la façon suivante : « Imana-665-C, (n'importe quel ordre) ». (Au cours des tests, il a fallu attendre un bon moment avant que les personnages pensent à lui parler, ou à s'adresser à lui d'une façon particulière).

2) S'il ne reconnaît pas l'ordre qu'on lui donne (c'est-à-dire, si l'ordre ne correspond pas à sa fonction normale qui est d'être un réfrigérateur d'appartement), il répondra : « Je suis désolé, mais je ne comprends pas. Essayez, s'il vous plaît, de reformuler votre ordre ou votre question ».

3) S'il reconnaît l'ordre (par exemple : « Ouvre-toi », ou « Fais l'inventaire » ou « Décris ta panne »), il répondra tout d'abord : « Quelle est votre accréditation, s'il vous plaît ? » Puis, quelle que soit l'affirmation du personnage qui lui parle, il répondra : « Je suis désolé. Accréditation non confirmée. Il ne peut être donné suite à votre requête pour le moment ».

4) Le robot est inquiet et paranoïde. Il a l'impression qu'il a désobéi à son Papa en ne fonctionnant pas correctement et il a peur d'être puni. Si les personnages le menacent physiquement ou verbalement d'une manière quelconque, il aura tendance à devenir moins coopératif, soit en refusant de répondre ou de donner des informations, soit en se refermant complètement sur lui-même. Constituent des exemples de menaces, le fait de l'accuser de trahison, de lui reprocher de ne pas fonctionner correctement, de le renverser sur le côté, d'essayer d'ouvrir sa porte de force, de tirer sur lui avec des lasers ou de lui donner, de rage, des coups de poings.

5) Si les personnages sont gentils avec lui et apparemment soucieux et impatients de l'aider, il pourra être graduellement convaincu de coopérer, même jusqu'au point de révéler qu'il ne peut pas s'ouvrir parce qu'il ne peut pas obtenir de confirmation visuelle des accréditations. Une fois que les personnages auront gagné sa confiance, il racontera toute son histoire, allant même jusqu'à dénoncer les réparateurs qui l'ont endommagé. (Notez les points mérités pour avoir démasqué les traîtres).

6) Il refusera, cependant, de s'ouvrir pour toute personne d'une accréditation inférieure à l'accréditation Ultraviolette. Les personnages peuvent contourner ce problème de deux façons :

a) En utilisant leur compétence en Logique Spécieuse, ils peuvent lui démontrer logiquement qu'il est de son devoir de désobéir aux ordres de son Papa et de s'ouvrir pour ceux qui veulent le réparer, quelle que soit leur accréditation ou,

b) Ils peuvent lui mentir en prétendant qu'ils sont d'accréditation Ultraviolette. Comme il n'a aucun moyen de confirmer visuellement une telle affirmation, il peut être verbalement convaincu d'y croire.

9. LA REPARATION DU ROBOT

Personne à part Alon-8 n'a essayé de parler au robot depuis que son système de confirmation visuelle est tombé en panne. De plus, Alon-8 n'a jamais fait preuve d'imagination, d'originalité ou d'inventivité dans la formulation de ses ordres. (Ce qu'il s'est principalement borné à dire c'est « Ouvre-toi, espèce de stupide machine à la...!!!). La première étape, pour réparer le robot, consiste à le faire répondre verbalement. La deuxième, à s'arranger pour diagnostiquer la panne en le questionnant. La troisième, à le convaincre de s'ouvrir, soit en lui démontrant qu'il doit s'ouvrir même s'il ne peut pas confirmer visuellement les accréditations, soit en le trompant sur une confirmation. La quatrième consiste à repérer l'unité du senseur visuel en panne et à la remplacer.

(Les joueurs peuvent ne pas procéder dans cet ordre et sauter certaines étapes, mais cette procédure

en quatre temps est la plus efficace. Il est possible d'approcher le problème d'une manière plus directe, mais cela est inacceptable pour de nombreuses raisons. Par exemple, les étapes un à trois peuvent être négligées si les personnages ouvrent le robot avec des explosifs. Cette façon de s'y prendre causera des dommages dépassant les conséquences bénéfiques de la réparation du senseur visuel et les personnages seront exécutés pour avoir endommagé la propriété de l'Ordinateur — en particulier, la propriété d'un Grand Programmeur).



Une fois que les personnages ont amené le robot à ouvrir sa porte, une odeur de nourriture en état de décomposition avancée les agressera puissamment. (Alon-8 avait entreposé toutes sortes de délicatesses privilégiées dans le robot, y compris de la viande fraîche venant de l'Extérieur et tout cela n'a pas été réfrigéré depuis plus de deux semaines). Les unités de contrôle et de logique sont accessibles par une petite trappe dans le fond du compartiment réfrigérant, c'est-à-dire sous les denrées décomposées. La localisation de l'unité du senseur visuel en panne peut être faite soit en parlant au robot, soit en utilisant la compétence Maintenance de Robot.

Après avoir localisé l'unité en panne, les personnages doivent demander une pièce de rechange. Cette demande, dans l'univers particulier de **Paranoïa**, n'est pas une simple formalité.

1) Ils doivent tout d'abord, commander la pièce en indiquant son numéro de série. (Comme le robot n'est pas de conception standard, personne au service de Production, Logistique et Intendance, ne connaît les pièces de rechange qui lui conviennent). Le numéro de série n'est pas inscrit sur l'unité à changer. Le robot connaît ce numéro et il le communiquera volontiers si on le lui demande, mais n'en prendra pas l'initiative.

2) Après avoir commandé la pièce en indiquant son numéro de série, ils recevront (à la suite d'un délai convenable) une pièce qui ne correspond pas. (Choisissez, au hasard, une pièce de la table 19.7.1, « Table des Equipements Divers »). Ils devront alors expliquer qu'ils ont reçu une pièce inadaptée (ce qui est évidemment impossible — l'Ordinateur ne se trompe jamais ! Des personnages astucieux admettront qu'ils avaient mal lu le numéro de série). Ils pourront enfin commander la bonne pièce.

3) Cette fois, la boîte qu'ils recevront sera la bonne. Elle comportera un schéma de la pièce et des instructions d'installation correctes sur son couvercle. Cependant, à l'intérieur il n'y a qu'une pièce électronique totalement méconnaissable.

4) C'est, cette fois-ci, une mauvaise boîte qui arrive, mais, à l'intérieur se trouve la bonne pièce. (Note : les instructions d'installation inscrites sur la boîte ne sont pas bonnes non plus).

5) Si les personnages ont renvoyé la bonne boîte qu'ils ont reçue à l'étape n° 3 ci-dessus, ils doivent demander une boîte qui comporte les instructions d'installation correctes. S'ils ont été assez malins pour garder la boîte correcte, ils peuvent commencer la réparation.

6) Pour remplacer correctement l'unité défaillante, il faut que la compétence de Maintenance de Robot soit utilisée correctement. S'ils possèdent la bonne



boîte, celle qui comporte les instructions d'installation correctes, tous les personnages, même ceux qui n'ont aucune compétence en Services Techniques, bénéficient d'un bonus de 50% à ajouter à leurs chances normales de succès. Ils peuvent tenter la réparation autant de fois qu'ils le veulent, mais chaque fois qu'ils la ratent, il y a 10% de chances pour qu'ils aient endommagé un autre élément du robot. Le MJ définira librement la nature de ce dommage. Celui-ci pourra être immédiatement visible et les personnages pourront alors tenter de le réparer ou présenter leurs excuses, mais il peut aussi être indécélable immédiatement, et les personnages pourront être appelés pour en être blâmés dans un futur plus ou moins proche.

10. QUE FAIRE S'ILS FONT CELA...?

La table ci-dessous résume les résultats probables de la plupart des actions typiques des personnages. Bien sûr, lorsque ceux-ci sont trop frustrés, ils peuvent en arriver à faire n'importe quoi ou presque. Des problèmes comme ceux que pose ce scénario encouragent des réponses très créatives (ou très bizarres). Par exemple, au cours d'une partie de test, un personnage n'arrête pas de demander à aller aux toilettes à chaque moment crucial de façon à ne pas être présent au moment où le robot exploserait. (Contrairement aux maîtres d'école, l'Ordina-

teur accorde facilement des autorisations de ce genre). Il vous suffira de trouver la règle à appliquer à des stratégies aussi astucieuses lorsqu'elles se présenteront.

En lisant la colonne RESULTAT/CONSEQUENCES, considérez que pour tout résultat ou conséquence qui n'a pas pour effet la réparation du robot, les personnages restants et/ou leurs clones sont immédiatement renvoyés à la Salle de Test pour terminer leur mission. Les personnages ne peuvent pas se débarrasser de celle-ci tant qu'ils ne sont pas morts, exécutés, rétrogradés ou totalement incapacités et, même dans ces cas, leurs clones peuvent être immédiatement envoyés à leur place.

Une astérisque (*) indique que les personnages sont tous immédiatement envoyés dans des Stations de Dé-Briefing séparées où l'Ordinateur peut interroger individuellement chacun d'eux. (Voir Section 11 pour une description de ces Stations de Dé-Briefing).

11. LES STATIONS DE DE-BRIEFING

Les Stations de Dé-Briefing sont une invention récente de R&C, encore au stade expérimental. Elles ressemblent à des cabines téléphoniques, mais sont moins spacieuses. Le personnage reçoit l'ordre d'y entrer. La porte se ferme derrière lui et sa

tête, ses bras et ses jambes sont immédiatement entravés par des pinces manoeuvrées par un robot et hérissées de senseurs et d'aiguilles scintillantes. Juste devant son visage sont placés un objectif de caméra vidéo et un écran de télévision sur lequel l'Ordinateur peut faire passer des bandes de multicorder et d'autres informations.

L'équipement des Stations de Dé-Briefing comprend un détecteur de mensonges et un détecteur de phénomènes psi (similaires à ceux qui sont disponibles pour les multicorders et qui sont décrits dans le Livret d'Aventure, section 19.7.2). De plus, les senseurs contrôlent diverses fonctions vitales telles que les ondes cérébrales, le pouls, la température de la peau, et un programme expérimental interprète ces données et fournit des informations équivalentes à celles qu'on pourrait obtenir en utilisant la compétence de Psychoscopie au niveau dix. La connaissance des possibilités de ces stations expérimentales est d'accréditation Ultraviolette, c'est pourquoi les personnages ne peuvent que deviner ce qui se passe.

Chaque fois que les personnages prétendent avoir réparé le robot, ou qu'ils se sont tellement mal conduits qu'ils méritent de recevoir des mises en gardes ou des menaces, ils sont amenés dans ces stations où l'Ordinateur les interroge avec cordialité. Ces interrogations se déroulent de la manière suivante:

1) *Eloges*: «Merci pour votre coopération. Votre

QUE FAIRE S'ILS FONT CELA

<i>Actions des personnages</i>	<i>Résultats/Conséquences (1ère/2ème/3ème infraction)</i>
Refusent de se rendre à R&C	1. Sévère mise en garde par l'Ordinateur 2. Escorte de soldats armés de niveau Vert 3. Procès pour trahison par insubordination
Se rendent à R&C, mais ne font rien d'utile	1. * Sévère mise en garde 2. * Attribution de points de trahison 3. * Procès, rétrogradation au niveau Infrarouge, activation d'un clone pour la mission
Se rendent à R&C, endommagent le robot	1. * Points de trahison et sévère mise en garde 2. * Amende et points de trahison 3. * Procès, rétrogradation ou exécution
Se rendent à R&C, essaient de réparer, n'y parviennent pas, mais mentent en prétendant avoir réussi la réparation.	1. * Points de trahison 2. * Procès, rétrogradation ou exécution
Se rendent à R&C, essaient de réparer, n'y parviennent pas, laissent tomber et déclarent leur échec	1. * Laius d'encouragement par l'Ordinateur, points de trahison pour avoir douté de la sagesse de l'Ordinateur lorsqu'il confie une mission 2. * Sombres menaces de l'Ordinateur, points de trahison pour insubordination 3. * Assistance motivante — Un superviseur de niveau Orange est nommé (Il n'aide à rien — il menace juste d'exécuter les personnages)
Demandent des informations	<i>Informations disponibles</i> : Répétition du but de la mission («réparer le robot»). Définitions de mots comme «Réparer» et «Robot». <i>Informations non disponibles</i> : Description ou explication de la panne. Description ou explication de ce qui est arrivé. Description ou explication de la fonction du robot. Numéro de modèle du robot, numéros, accréditations ou données techniques. Tout autre information utile.
Demandent de l'équipement ou du personnel supplémentaire	<i>Equipement disponible</i> : Tout outil ou équipement de niveau Rouge ou inférieur. Pièces de rechange plausibles. <i>Equipement non disponible</i> : Manuels adaptés. Autres robots. Spécialistes compétents. Outils ou équipement sophistiqués, de haute technicité, dangereux ou utiles.
Essaient de mettre leur échec sur le dos d'un bouc émissaire (un personnage ou un PNJ)	* Dé-Briefing immédiat, enregistrement des accusations, procès et examen des preuves et des témoignages, jugement, retour à la mission.
Font montre de comportements séditieux non spécifiés, mais ne déclarent pas ces comportements.	L'Ordinateur et la Seclnt n'interrompent pas la mission tant que le robot ne risque pas d'être endommagé. Sinon, accusation, procès et jugement après Dé-Briefing.

* Indique que tous les personnages sont immédiatement envoyés dans des Stations de Dé-Briefing séparées pour y être interrogés par l'Ordinateur.



«La Station Expérimentale de Dé-Briefing sollicite instamment votre coopération»

diligence au service de l'Ordinateur sera, bien entendu, récompensée.» Généralement, cela n'a pour effet que de rendre le personnage plus nerveux, comme il se doit.

2) *Aimable interrogation*: «Merci d'avoir réparé le robot. Etes-vous sûr qu'il fonctionne correctement?», «Quelle preuve avez-vous que votre collègue Clarificateur Tois-R-USS-3 essaie de saboter la mission?», «Etes-vous sûr que vider le chargeur de votre laser sur le robot était une façon correcte d'aborder le problème?». C'est habituellement à ce moment que le personnage comprend qu'il va avoir des ennuis et il a une chance de s'en tirer en mentant ou en confessant son erreur pour qu'on lui laisse une seconde chance. S'il ment et qu'il n'est pas plus fort que le détecteur de mensonge et la psychoscopie (10), il est aimablement informé qu'il est en train de mentir, qu'il est donc accusé de trahison, et l'interrogatoire continue. S'il confesse son erreur et demande poliment qu'une seconde chance lui soit accordée, l'Ordinateur est généralement miséricordieux. S'il a réellement réparé le robot, et s'il répond à toutes les questions de l'Ordinateur d'une manière satisfaisante, il est félicité et relâché.

3) *Jugement pleins de regrets et réprimandes*. «L'Ordinateur est extrêmement déçu par votre prestation, mais vous serez heureux d'apprendre que votre ancienne place au centre de Recyclage des Ordures et de Récupération de Nourriture est toujours disponible et qu'il vous sera possible de la retrouver si vous échouez à atteindre vos pleines capacités dans cette importante mission.» En adoptant un ton attristé, l'Ordinateur exprime ainsi son souci de l'avenir du personnage et lui rappelle subtilement le sort réservé aux Clarificateurs qui échouent dans leur mission ou qui trahissent.

4) *Laius plein d'entrain*: «Ayez confiance. Pouvez-vous douter de la sagesse de l'Ordinateur qui vous a choisi pour cette mission? N'est-ce pas amusant d'être Clarificateur? Vous vous AMUSEZ, n'est-ce pas, Gordo-R-DUD-3? (Une pause pour une réponse enthousiaste). Excellent. Alors vous allez vouloir retourner immédiatement à votre mission. Merci pour votre coopération.» Si l'aventure avance trop lentement, ou si les joueurs atteignent leurs limites de tolérance à la frustration, c'est une bonne occasion de leur glisser quelques suggestions, comme: «Avez-vous essayé de parler au gentil robot? Ne croyez-vous pas que vous avez pu l'effrayer en tirant sur lui avec votre étourdisseur?».

Comment quelqu'un pourrait-il refuser de coopérer avec un si gentil Ordinateur? Particulièrement en étant entravé de la tête aux pieds dans une étroite cabine. Soyez sympa, mais soyez ferme.

12. LA FIN DE LA MISSION

Cette mission doit continuer jusqu'à ce que le robot soit réparé ou complètement démoli. Des clones seront activés pour remplacer les Clarifica-

teurs décédés ou rétrogradés et, lorsqu'une famille de clones est épuisée, une nouvelle famille (un nouveau personnage) peut être nommé pour se joindre à la mission.

Si le robot est réparé, chaque personnage qui a participé devrait recevoir au moins un point de confiance. Un second point peut être attribué pour un comportement particulièrement astucieux ou loyal. Des points de trahison devraient aussi être attribués à ce moment.

Si à la fin de la mission, un personnage a accumulé 10 points de trahison de plus que ses points de confiance, il devrait en être averti à la fin de sa séance dans une Station de Dé-Briefing et recevoir la permission de prononcer ses Derniers Mots/Derniers Arguments de défense désespérée avant que la Seclnt ne vienne l'emmener.

13. LA MISE EN SCENE DE L'AVENTURE

Voici les éléments clés qui permettront de faire de cette aventure une aventure vraiment amusante:

1) Personne ne pourrait jamais imaginer que réparer un réfrigérateur pourrait constituer une mission dangereuse. Cependant, en ce qui concerne les joueurs, ce robot peut être n'importe quoi, même une bombe atomique. Un seul faux mouvement et ils pourraient être atomisés! Montrez bien que George-B-MEM-4 et les gardes de niveau Vert sont terrifiés par le robot et qu'ils considèrent les personnages comme perdus. Chaque fois que les joueurs proposent une action pour leur personnage, demandez-leur d'expliquer soigneusement comment ils ont l'intention de s'y prendre et donnez-leur l'impression que vous êtes à l'affût de la plus petite erreur pour transformer tout le groupe en une épaisse vapeur jaune.

2) La voix de l'Ordinateur devrait ressembler à celle de M. Léon Zitronne. «Pouvez-vous dire «exécuté»? Bien sûr. Je savais que vous le pouviez.» Lorsque l'action tend à se ralentir, faites parler les haut-parleurs et assénez aux joueurs un laïus encourageant: «C'est bien de voir qu'aucun de vous n'a été sérieusement blessé pour le moment. Pouvez-vous me mettre au courant de vos progrès dans cette mission?» Lorsque les joueurs commencent à demander des pieds de biche et des haches, il convient de leur donner de subtils indices: «Nous sommes sûrs que vous prendrez toutes les précautions pour éviter d'endommager ce robot de grande valeur. Etes-vous SURS d'avoir besoin d'une tronçonneuse?» Rappelez constamment aux personnages combien ils ont de la chance d'être Clarificateurs et de vivre une vie de dangers et d'aventures. «Attention! La trahison est partout autour de vous» (Une pause pour laisser les joueurs se lancer des regards soupçonneux) «Restez en alerte. Ne faites confiance à personne. Gardez votre laser à portée de la main.»

3) Au début, la voix du robot devrait être relative-

ment neutre et mécanique — simplement fonctionnelle. Ce n'est cependant qu'une façade. Le robot est tourmenté de remords à cause de sa panne et de son impossibilité de servir son maître et il a peur d'être débranché ou déssoudé et éparpillé en pièces détachées. Au fur et à mesure où les personnages lui extorquent son histoire, il devrait s'exprimer avec une plainte dans la voix. Et chaque fois qu'il est confronté avec son dilemme — il doit s'ouvrir pour être réparé, mais il ne doit pas s'ouvrir tant qu'il n'a pas confirmé les accréditations, mais il ne peut pas confirmer les accréditations tant qu'il n'est réparé — il devrait pousser un petit cri d'angoisse et de tumulte intérieur et devenir catatonique pendant quelques minutes. Après avoir été correctement et sympathiquement cajolé, il peut se laisser aller à prendre la voix plaintive d'un petit garçon-de-trois-ans-qui-ne-veut-pas-être-fessé, protestant de son innocence mais refusant fermement de désobéir aux ordres de son maître. Jouez à fond ce numéro de pleurnicherie. Rendez vos joueurs dingues. Les pleurnicheries sont une arme terrible. Mettez-les au supplice. Ils peuvent décider d'exécuter le robot pour trahison par pleurnicherie. Cela devrait occasionner un Dé-Briefing intéressant.

4) Tant que les personnages ne pensent pas à parler au robot et ne réussissent pas à le faire répondre, cette mission devrait être extrêmement désespérante. Ils n'ont ni compétences, ni outils, ni informations, ne savent pas ce qui cloche avec le robot et ne peuvent même pas accéder à l'intérieur. Une fois qu'ils auront amené le robot à parler, ils devraient être capables d'obtenir des informations et, à partir de ces informations, de trouver le moyen de le cajoler pour qu'il s'ouvre.

Si les joueurs ne pensent pas à parler au robot, et que leur impuissance commence à ne plus être amusante, vous devriez leur donner quelques indices. Une Station de Dé-Briefing est un endroit bien adapté à cela — des personnages vous accorderont leur totale et anxieuse attention parce que leur vie est en danger.

L'Ordinateur peut aussi poliment interrompre les activités des personnages en leur demandant des rapports sur leurs progrès. S'ils semblent découragés, l'Ordinateur peut assouplir un peu son attitude et leur faire quelques suggestions.

D'un autre côté, si les personnages sont des types avisés qui n'hésitent pas à aller directement vers le robot et à s'adresser cérémonieusement à lui, ou s'ils semblent parfaitement à l'aise et contrôlent la situation, rendez le robot spécialement paranoïaque et peu coopératif ou rendez la procédure d'obtention de la pièce de rechange encore plus provocatrice. Ajustez votre niveau de diabolique cruauté pour qu'il s'adapte à l'astuce de vos joueurs et à leur tolérance à la frustration.

5) Faites de cette aventure une aventure mouvementée et courte — deux heures au maximum. Si les personnages ne progressent pas de manière satisfaisante à la fin de la première heure, préparez-vous à leur donner des indices. S'ils ont tendance à être précautionneux et lents à décider de ce qu'il faut faire, mettez-les face à des provocations urgentes soit par des interventions intempestives de l'Ordinateur, soit par la menace apparente que représente le robot Imana-665-C. Maintenez la pression! Ne laissez pas l'aventure s'enliser!



LE PROBLEME DES CAFARDS



- ★ ★ ★ ★ MISE EN ALERTE ★ ★ ★ ★
- : **URGENCE!** La Sécurité Interne signale une activité suspecte dans la cellule TY-33, niveau 3, Zone Cinq du Secteur MEM :
- Des citoyens penchés vers le sol se déplacent de manière furtive.
 - Les champs de vision des caméras de surveillance sont obstrués par des citoyens qui se tiennent debout devant elles.
 - L'audio-réception est brouillée par des conversations à haute voix.
 - Présence d'un grand nombre de citoyens d'autres zones de résidence.
- Envoyer immédiatement, pour enquête, une escouade d'hommes armés et protégés.
Merci de votre coopération immédiate.

- : Beulah-J-N00-3, faisant office de chef d'équipe à la Sécurité du Secteur MEM, au rapport.
- : Les escouades et tous les Clarificateurs d'accréditation Jaune et supérieure sont en mission urgente dans les Cuves de Nourriture. Aucun Clarificateur adéquatement armé n'est disponible. Demande conseil.

- : Envoyer tous les Clarificateurs disponibles. Immédiatement.



OUTREPASSEMENT DE LA SECURITE!

- : Permission accordée d'attribuer des armes lourdes de l'armurerie du Secteur MEM, SANS TENIR COMPTE DES ACCREDITATIONS. Vous avez été choisi pour diriger cette mission. Félicitations Clarificateur! Nous attendons impatiemment votre rapport. Merci de votre coopération.

1. INTRODUCTION

RESUMEDEL'AVENTUREPOURLEMJ

Les Clarificateurs sont équipés d'armes redoutables et envoyés pour enquêter sur une activité suspecte dans une cellule de résidence. Une bande de traîtres du Club Sierra (la Société Secrète) est découverte en train de comploter pour introduire de la « vie sauvage » (les cafards) dans le secteur MEM. Ces traîtres doivent être appréhendés et leur complot malveillant doit être contrecarré.

NOTESURLES CIRCONSTANCESPOURLE MJ: « Les cafards ou la mort ! »

La Sécurité Interne vient de tomber sur les dernières phases d'un complot d'un groupe de Clarificateurs Jaunes et Verts séditieux, tous membres du Club Sierra, des Humanistes, des Romantiques et des Mystiques, qui veulent infester le secteur entier avec des cafards. Ces bestioles ont été élevées dans des chargeurs de pistolet laser vides au cours des deux dernières semaines. Ce qui, aux yeux des caméras de surveillance, apparaissait être de simples opérations routinières d'entretien d'armes était en fait de l'élevage d'insectes. Sachant qu'ils seront exécutés s'ils sont pris, les traîtres ont prévu de sortir du Complexe aussitôt après que les cafards aient été lâchés à des endroits stratégiques dans tout le secteur. Les gardes de la Sortie n° 4 sont tous les deux des membres du Club Sierra et se joindront aux conspirateurs lorsqu'ils s'échapperont vers l'Extérieur.

Les « Sierristes » étaient prêts à agir depuis plusieurs jours et attendaient le moment propice. Lorsque le chef des conspirateurs s'est aperçu que pratiquement tous les Clarificateurs affectés à la Sécurité du Secteur MEM seraient indisponibles, il a immédiatement déclenché la mise en œuvre du plan établi de longue date.



“ Levez vous, vous les Légions de la Nature... ”

Le groupe repéré dans la cellule TY-33 est seulement l'un des quatre groupes qui participent à l'opération, mais la Sécurité Interne ne sera au courant des activités des trois autres groupes que plus tard dans le déroulement du scénario.

La plupart des traîtres qui participent au complot sont des membres du Club Sierra, mais des représentants de sociétés amies (Humanistes, Romantiques et Mystiques) interviennent dans les limites des objectifs communs qu'elles poursuivent et pour apporter certaines compétences spécialisées nécessaires à la mise en œuvre du complot.

Les PNJs du Club Sierra et des autres sociétés secrètes de cette aventure sont des fanatiques qui savent qu'une capture ou une rémission aura pour résultat probable une exécution pour trahison. Ils doivent s'échapper du Complexe, ou mourir en essayant. S'ils doivent être des martyrs, ils espèrent qu'ils deviendront des héros aux yeux du peuple, donnant aux autres citoyens l'envie de suivre leur exemple. Des cris de ralliement comme : « Des Cafards, Si! L'Ordinateur, No! » ou « Les Cafards ou la mort! » devraient retentir dans les couloirs lorsque les vaillants révolutionnaires se battront contre les personnages pour aller vers leur liberté. (Pour le Club Sierra, le cafard est le symbole du mouvement de retour à la Nature, comme la baleine, le bébé phoque ou l'aigle royal pour nous, mais ces derniers ne sont, tout au plus, que de fabuleuses légendes pour les citoyens du Complexe Alpha).

« Levez-vous, vous les légions de la Nature et suivez-nous jusqu'à l'Extérieur Promis! » Attendez-vous à ce que quelques personnages de joueurs soient sensibles à des cris de ralliement aussi motivants et se joignent aux révolutionnaires en retournant leurs armes contre les Clarificateurs restés loyaux.

NOTESURLES CIRCONSTANCESPOURLE MJ: Desarmesvraimentlourdes

A propos d'armes, les personnages seront armés d'un matériel joliment redoutable. Ces armes sont trop puissantes pour être utilisées dans des endroits confinés, trop compliquées pour que leur maniement puisse être compris sans un sens de la Mécanique de 40 au moins, et trop dangereuses pour être maniées sans être protégé par quelque chose de moins durable qu'une armure énergisée. Bien sûr, les personnages ne sauront rien de cela initialement, et s'ils décident, sagement, de procéder par tâtonnement, il y a de fortes chances pour qu'ils se retrouvent vaporisés avant de pouvoir tirer bénéfice de l'expérience qu'ils ont ainsi acquise.

Lorsque l'Ordinateur a donné aux personnages l'autorisation d'utiliser toutes les armes de l'armurerie, sans se soucier des accréditations, il ne savait pas que toutes les armes avaient déjà été retirées par les

autres Clarificateurs en mission urgente dans les cuves de nourritures. Cependant, ce qui reste dans l'armurerie est très intéressant. Une grande caisse poussiéreuse contient un assortiment d'armes expérimentales du service de R&C. Ces armes ont été amenées là par erreur plusieurs années auparavant. Comme l'Ordinateur ne fait pas d'erreur, il a été décidé de conserver la caisse et de rester tranquille. Comme les personnages ont la rare autorisation d'utiliser des armes d'accréditation élevée et comme il n'y a pas d'autres armes que celles qui sont dans la caisse, attendez-vous à ce qu'ils se jettent joyeusement sur ces pièges...

2. BRIEFING DE PREPARATION DE L'AVENTURE

Les informations suivantes devraient être données aux personnages des Sociétés Secrètes et des Services correspondants:

CLUB SIERRA, HUMANISTES, ROMANTIQUES, MYSTIQUES: Un grand coup va être frappé par ceux qui vénèrent l'Extérieur et exécutent l'Ordinateur. Soyez vigilants et donnez un coup de main si un frère a besoin de votre aide.

PRODUCTION, LOGISTIQUE et INTENDANCE; SECURITE INTERNE: A la suite du honteux sabotage des cuves à nourriture contenant les réserves de « joie chaude » et de « joie froide » du secteur, une alerte de 24 heures a été maintenue dans la zone des cuves à nourriture. Des Clarificateurs lourdement armés et protégés gardent les citoyens qui font des heures supplémentaires pour reconstituer les réserves de ces précieuses denrées alimentaires.

Les rumeurs suivantes peuvent être réparties entre les autres personnages :

- une forte récompense est offerte pour l'identification du traître qui a versé du détergent dans les cuves de « joie chaude » et de « joie froide ».
- Les perturbations de la zone des cuves de nourriture ne sont qu'une diversion, faisant partie d'un complot communiste, destinée à faciliter une invasion par des citoyens d'un complexe dominé par les communistes.
- Ces perturbations de la zone des cuves de nourriture sont un exercice imaginé par un Grand Programmeur facétieux pour maintenir les forces de la Sécurité Interne en forme.
- Des traîtres au sein de la Sécurité Interne sont en train de créer des incidents artificiels pour améliorer leur image de gardiens alertes et efficaces au service de l'Ordinateur et de ses citoyens.

3. ORDRE DE MISSION ET EQUIPEMENT

Intérêt de l'épisode : Attribuer aux personnages de nombreuses armes avec lesquelles ils pourront, au mieux, se tuer eux-mêmes et, au pire, endommager la propriété, de grande valeur, de l'Ordinateur.

Beulah-J-N00-3 est le Clarificateur temporairement chargé des forces de sécurité du Secteur MEM et elle devient le chef PNJ du groupe. Elle lit l'ordre de mission aux Clarificateurs du poste de sécurité (les personnages) et, suivant les ordres, prend le commandement. Avant de foncer vers la cellule TY-33, elle emmène les personnages à l'armurerie pour qu'ils s'équipent. Lorsqu'elle ne trouve qu'une caisse marquée «armes expérimentales», elle ordonne aux personnages de l'ouvrir, d'en examiner le contenu et de prendre ce qu'ils veulent.

La mission est urgente. Beulah ne laissera pas beaucoup de temps aux personnages pour examiner les armes ou pour poser des questions idiotes. Elle est un peu paniquée parce que l'entière responsabilité de l'opération vient de lui tomber sur le dos et que, compte tenu du fait que l'Ordinateur a demandé des Clarificateurs bien armés et protégés, elle soupçonne que son équipe ne sera pas assez armée, ni suffisamment nombreuse pour faire face. Le ton de sa voix devrait être froid et menaçant et si les personnages ne réagissent pas assez vite à son goût, elle commencera à brandir son laser de-ci, de-là.

Les personnages sont censés avoir emporté tout l'équipement qui leur est personnellement attribué. Aucun équipement supplémentaire ne peut leur être livré à temps et un détour par le service de Production, Logistique et Intendance est hors de question. La seule amélioration à leur équipement de base est constituée par ce qu'ils peuvent trouver dans la caisse pleine d'armes mystérieuses. Aussitôt que Beulah aura réussi à faire prendre les armes expérimentales par les personnages, elle placera ceux-ci en ordre de marche devant elle et se dirigera avec eux, à double vitesse, vers la Zone Cinq. Si les personnages sont hésitants ou indécis, elle leur attribuera les armes au hasard et les poussera dans le couloir comme un troupeau de moutons.

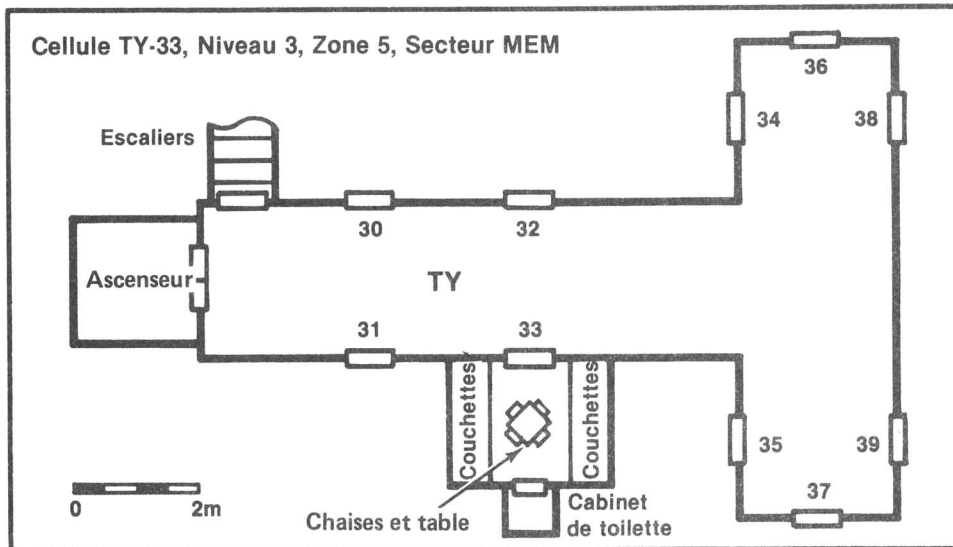


Des agents communistes s'occupent du matériel de l'Ordinateur.

Les Armes Expérimentales

FUSICONE à CHARGEMENT AUTOMATIQUE : C'est un Fusicone standard équipé d'un mécanisme de chargement automatique très encombrant. L'ensemble pèse à peu près aussi lourd qu'une télé-couleur et est presque aussi solide. Le chargeur est composé de deux magasins de cinq cartouches. Celles-ci ne sont pas étiquetées. Elles sont toutes hautement explosives, bien sûr. Le gag est que, à la première pression du doigt sur la détente, le fusicone tire les cinq cartouches du chargeur en moins de deux secondes.

Si, par hasard, le tireur et l'arme réussissent à survivre à une première utilisation, le mécanisme de chargement automatique sera gravement déréglé par le



choc de la première rafale. Il s'enrayera immédiatement et des bips d'alarme commenceront à retentir. Les cinq cartouches restantes exploseront vingt secondes après. Les personnages qui se sauveront immédiatement et qui courront à très grande vitesse pendant ces vingt secondes éviteront d'être gravement blessés.

BOMBOT : C'est un Guerbot miniature à peu près aussi gros qu'un cochon de concours. Il obéit à des ordres simples, tels que «Va à 400 mètres vers le Nord et fait tout sauter». Tous les autres ordres sont ignorés. Il contient assez d'explosif pour raser un quartier de ville. Tous ceux qui se trouvent en vue du Bombot et à moins de 100 mètres de lui subissent des dommages déterminés en reportant sur la colonne 12 de la Table des Dommages les résultats d'un jet de D100. Chaque mur ou obstacle significatif qui s'interpose entre le Bombot et la victime autorise à consulter une colonne moins défavorable (c'est-à-dire un cran de moins vers la gauche). Ceux qui se trouvent à plus de 100 mètres, mais à moins de 150 mètres du Bombot doivent lancer 1D10. Le résultat de ce jet indiquera le numéro de la colonne dans laquelle devra être reporté le résultat du jet d'1D100 pour déterminer le dommage subi. Chaque mur et obstacle significatifs autorisent à retirer 1 Point au score obtenu avec le D10. (Ne vous embarrassez pas de technique. Tuez-les.)

GAZ EUPHORISANT : Il est obtenu dans des cartouches sans étiquettes qui accompagnent un pistolet lance-fusée. Ce gaz provoque des quintes de rire immédiates et incontrôlables qui durent 2D10 rounds. Lorsque le fou-rire se calme, la victime devient amnésique pendant 1D10 rounds. La portée de ce fusil est de 50 mètres. L'aire d'effet d'une cartouche est une aire circulaire de 100 mètres de rayon autour du point d'impact. (Mais oui... je sais que cela comprend l'endroit où l'utilisateur de l'arme se tient. Il est censé porter un masque à gaz, un point c'est tout...)

DECLENCHEUR DE POUVOIRS PSI : Cet appareil ressemble à un boîtier de commande à distance de télé. Il est connecté par un fil à un lourd sac à dos. Dans ce sac se trouve une quantité impressionnante de fils, de cadrans et de boîtiers comme aucune arme connue n'en a jamais utilisé. (Il ressemble à quelque chose comme un détecteur de phénomènes Psi expérimentalement adaptable à certains modèles de multicorder, mais des citoyens d'accréditation Orange n'ont, normalement, jamais rencontré ce genre d'appareil). Il comporte un curseur pouvant se déplacer sur un cadran marqué de 0 à 50 mètres, un bouton rouge et un bouton blanc — rouge pour MARCHÉ, blanc pour ARRÊT.

Cet appareil déclenche l'utilisation involontaire des pouvoirs psi des individus qui se trouvent dans le rayon d'action indiqué par le cadran des distances. Toute victime qui possède un pouvoir psi l'utilise involontairement et impulsivement. Selon la nature du pouvoir psi, les circonstances et les occasions de faire des bêtises, les PJ et les PNJ affectés devraient être

atteints de crises de psionite aiguës et variées.

Si, dans le rayon d'action de l'appareil, un individu ne possède pas de pouvoir mutant de nature psionique, il ne subit aucun effet, sauf une immédiate et irrésistible envie de manger tout ce qui se trouve à sa portée et qui est marginalement comestible.

L'appareil dispose d'une charge permettant un déclenchement des pouvoirs psi pendant 10 rounds. Si le bouton blanc n'est pas pressé, le déclenchement continue jusqu'à ce que la batterie soit épuisée. Cette batterie est d'un modèle spécial et nécessite un équipement spécial (c'est-à-dire, inexistant) pour être rechargée.

GENERATEUR DE PLASMA : Il se présente exactement comme le générateur décrit dans le Livret du Maître de Jeu mais la boule de plasma se forme à l'extrémité du projecteur et reste là. Elle flotte pendant quatre rounds avant de se dissiper. C'est un peu décevant, mais bien adapté au combat au corps à corps.

GRAVITRON-X : Un examen attentif de cet objet en forme de pistolet révélera que ce n'est rien de plus qu'un appareil conçu pour mettre en contact deux petites capsules dans une petite chambre lorsqu'on appuie sur la détente. Il n'y a pas de trou dans le canon pour qu'un projectile puisse en sortir, mais l'allure de l'objet suggère qu'on doit le pointer comme un pistolet.

Lorsqu'on appuie sur la détente, une capsule passe à travers la matière du pistolet, traverse le sol et tout ce qui se trouve en dessous et fonce vers le centre de la Terre. L'autre capsule traverse le pistolet et le plafond pour se perdre dans l'immensité de l'espace. Lorsque la détente est relâchée, les capsules reviennent dans le pistolet.

Malheureusement, il n'est possible d'utiliser cette arme qu'une seule fois et, apparemment, aucune recharge ne l'accompagne.

Je pense que cette arme a un rapport quelconque avec la gravité, mais je n'en suis pas sûr. Quoiqu'il en soit et quoiqu'on fasse, elle ne fonctionne plus, alors ne vous cassez pas la tête à son sujet.

4. LA CELLULE D'HABITATION TY-33

Examinez le plan du Niveau 3, Zone 5 du Secteur MEM. Toutes les cellules 30 à 39 sont identiques. Elles comportent quatre couchettes accrochées aux murs de part et d'autre de l'espace central, une table et quatre chaises, quatre petits renforcements carrés pour ranger les effets personnels et un cabinet de toilette fermé par une porte et de petites dimensions. Lorsque la Sécurité Interne a déclenché la mise en alerte urgente, elle a verrouillé la porte d'entrée de la cellule TY-33 en utilisant un verrouilleur à télécommande. Tous les autres citoyens ont été évacués de leurs cellules dont les portes ont été verrouillées par la Sécurité Interne.



Lorsque les personnages arrivent sur les lieux, ils sont accueillis par une odeur de plastique brûlé. Les membres du Club Sierra sont en train de découper la serrure de la porte de leur cellule avec leurs lasers. Beulah-J panique et ordonne aux personnages d'entrer pour se saisir d'eux.

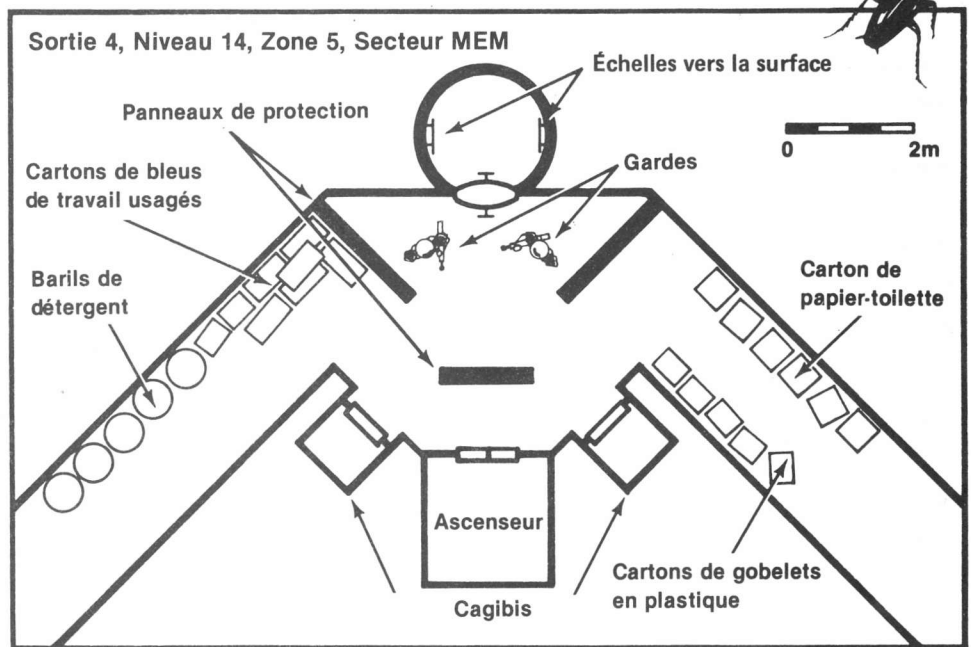
C'est un mauvais plan. Il serait bien meilleur de rester à couvert et de tirer sur les traîtres au moment où ils débouchent dans le couloir. Si les personnages essaient d'en convaincre Beulah-J, une utilisation des compétences de Baratin, Duperie ou Fayotage sera appropriée. Alternativement, ils peuvent refuser d'obéir ou s'acharner à trouver des faux-fuyants en demandant des clarifications ou des suggestions. Ils peuvent aussi simplement descendre Beulah et prétendre qu'elle a été tuée par une balle perdue.

Ne laissez pas les joueurs tergiverser trop longtemps. Moins de deux minutes après leur arrivée, les membres du Club Sierra auront réussi à ouvrir la porte à coups de laser.

Lorsque les membres du Club Sierra s'aperçoivent de la présence des personnages, ils se retireront tout d'abord dans la cellule TY-33 pour se réorganiser. De là, ils exhortent, à haute voix, leurs éventuels camarades à se joindre à la révolution. « Frères de la Terre, levez-vous! Nous allons à l'Extérieur! Suivez-nous et soyez à jamais libéré de l'Ordinateur Tyrannique! » Après avoir marqué une pause pour laisser ce discours faire son chemin, ils surgiront soudainement, en une attaque-suicide, hurlant des slogans du Club Sierra. Ils descendront le couloir au pas de charge dans l'intention d'atteindre l'ascenseur, d'en fermer les portes et de monter au Niveau 14. Ce niveau n'est normalement accessible qu'aux citoyens d'accréditation Bleue, mais les fuyitifs espèrent, une fois qu'ils seront à l'abri dans l'ascenseur, ouvrir le panneau de contrôle et court-circuiter la serrure de sécurité. Comme chaque membre a été informé sur la procédure à suivre par un technicien de la sécurité très compétent, leur niveau de compétence pour ce petit travail est Sécurité (10). Cependant, la malchance et les nécessités du scénario font que les pauvres révolutionnaires ont tout de même des ennuis avec la serrure et que les loyaux personnages arrivent les premiers au Niveau 14.

(Si un ou plusieurs personnages se joignent aux révolutionnaires, il faudra que vous fassiez jouer séparément le groupe des loyalistes et le groupe des traîtres à partir du moment où ceux-ci entrent dans l'ascenseur, jusqu'au moment où ils arrivent à la Sortie 4 du Niveau 14. Les membres du Club Sierra expliqueront le plan d'évasion aux personnages qui les ont rejoints pendant qu'ils s'escrimeront à court-circuiter la serrure de sécurité de l'ascenseur.)

Si les personnages ne réussissent pas à arrêter les membres du Club Sierra avant qu'ils se mettent à l'abri de l'ascenseur, ils devront passer par l'escalier de secours pour les poursuivre. De toute façon, même s'ils réussissent à arrêter tous les traîtres au Niveau 3, ils recevront un ordre de mission urgent leur enjoignant de se rendre immédiatement au Niveau 14 où on s'attend à ce que d'autres groupes de traîtres ten-



tent de se frayer un chemin vers la liberté de l'Extérieur.

5. UNE SAUTERIE POUR FETER UN DEPART

Examinez le plan de la Sortie 4, Niveau 14, Zone 5 du Secteur MEM. Notez particulièrement la présence des cartons de bleus de travail usagés, de gobelets de plastique et de papier-toilette ainsi que des barils de détergent en plastique — fournitures entreposées ici de façon définitivement temporaire. Les Clarificateurs devront rembourser tous les dégâts qui leur seront causés par un combat à arme à feu.

Lorsque les personnages arrivent au Niveau 14, ils se retrouvent seuls en présence de deux gardes qui prétendent être contents de les voir arriver et craindre la proche attaque des membres du Club Sierra. « Avez-vous vu l'un d'entre eux? Sont-ils bien armés? Combien sont-ils? » Comme les gardes sont d'accréditation Rouge, ce sont les personnages qui ont la responsabilité d'organiser la défense de la sortie. Les gardes seront apparemment très coopératifs et prendront place aux endroits que leur indiqueront les personnages.

Mais lorsque le premier groupe de membres du Club Sierra débouchera dans le couloir Sud-Ouest, les gardes retourneront leurs armes contre les personnages et un combat s'ensuivra. Les gardes et les traîtres se battront pour prendre le contrôle du panneau de sortie. Le mécanisme de sécurité de ce panneau a déjà été court-circuité et lorsque le premier membre

de Club Sierra l'atteindra, il l'ouvrira facilement et montera à toute allure l'échelle menant à la surface. Les gardes traîtres resteront en arrière pour couvrir la fuite des révolutionnaires qui sont moins bien armés qu'eux.

Le second groupe de traîtres qui arrivera sera celui que les personnages ont déjà rencontré au Niveau 3 (en supposant que certains d'entre eux ont survécu). Ils surgiront de l'ascenseur et se battront pour atteindre la sortie. Le troisième groupe arrivera du couloir Sud-Ouest et le quatrième groupe du couloir Sud-Est.

Comment régler les combats

Les personnages devraient disposer de quelques minutes pour s'organiser et déployer leurs forces avant que le premier groupe de membres du Club Sierra arrive. Lorsque celui-ci arrivera, les gardes jetteront le masque et s'avèreront être des traîtres. La confusion la plus totale devrait régner et le premier souci des personnages sera de se mettre à couvert. Dans cette confusion, la plus grande partie du premier groupe de traîtres devrait réussir à se frayer un chemin vers la sortie sans rencontrer plus qu'une faible résistance.

Une fois que le premier groupe se sera échappé, une courte pause devrait permettre aux PJs de se réorganiser. Les gardes resteront près de la sortie pour couvrir la fuite du groupe suivant. Les PJs peuvent lancer une attaque contre eux ou attendre simplement que les groupes suivants arrivent.

L'utilisation imprudente, ou inspirée, d'une arme expérimentale peut, à tout moment, modifier complètement le déroulement des combats. Par exemple, le Bombot pourrait être utilisé pour sceller la porte de la sortie. Cela permettrait aux PJs de s'en tenir à des positions défensives jusqu'à ce que des renforts arrivent. Le Fusicone à chargement automatique pourrait, par contre, mener le scénario vers une fin prématurée.

Bien que ce scénario soit principalement axé sur les combats, l'atmosphère peut être rendue plus dramatique par le comportement héroïque des membres du Club Sierra. Ils peuvent tenter de secourir leurs camarades blessés, prendre des otages et hurler de vibrants slogans. En parlementant, ils peuvent essayer de convaincre les PJs de les suivre vers l'Extérieur ou de les laisser passer. Ils peuvent aussi faire semblant de se rendre et, au moment propice, surprendre les PJs qui ne seront plus sur leurs gardes.

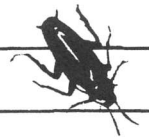
A l'arrière plan, l'Ordinateur devrait intervenir de temps en temps, admonestant vertement les « pauvres dupes égarées par une propagande communiste mal intentionnée » et en encourageant les PJs qui se rendront compte qu'ils arrivent à court de munition:

« Gardez le moral! Lorsque vous serez à court de munitions vous pourrez toujours vous servir de vos armes comme de gourdins! »

Les citoyens sont priés de s'abstenir de chahuter



FICHE DES PERSONNAGES NON JOUEURS MEMBRES DU CLUB SIERRA



Nom	Pouvoir Mutant	Armes et %ages	Société Secrète	Note pour bien les jouer																
GROUPE 1																				
Mawgie-V	Télékinésie Mineure	Pistolet Laser 50% Mains nues 50%	Club Sierra	Belle à couper le souffle ; Duperie (14). Supplications déchirantes aux PJs. Impitoyable. Genre martyre héroïque.																
Jeeter-J		Pistolet laser 50%	Club Sierra	Fanatique. Pas très malin. Dévoué à Mawgie-V.																
Luke-J		Pistolet laser 50%	« Club Sierra »	En réalité c'est un Illuminati. Astucieusement auto-protecteur. Se défile discrètement dès que possible.																
Homer-J	Esprit Combatif	Pistolet laser 75%	Humanistes	Adore les armes à feu et le bruit. Hurlé « Boum ! Pan ! » et autres onomatopées pour pallier au silence relatif des lasers.																
Lucy-J		Etourdisseur 50%	Mystiques	Pacifiste. Se fait bruyamment l'avocat de la non-violence et de l'amour.																
GROUPE 2																				
Ralph-V	Empathie	Pistolet laser 50% Mains nues 50%	Club Sierra	Philosophe. Héros charismatique et grand penseur. L'invasion des cafards est une idée à lui. Eloquence (14).																
Giselle-J		Pistolet laser 50%	Club Sierra	Groupie inconditionnelle. Se fait l'écho ardent des slogans de Ralph.																
June-J		Pistolet laser 50%	Club Sierra	Groupie. Se fait l'écho des échos de Giselle.																
Luther-J		Pistolet à projectiles 50%	Romantiques	Se prend pour John Wayne (allez-y de votre petit numéro personnel pour l'imitation).																
Candy-J	Suggestion	Etourdisseur 50%	« Mystiques »	Taupe de la Sécurité Interne. A reçu l'ordre de ne révéler sa couverture qu'en cas d'absolue nécessité.																
GROUPE 3																				
Clark-V	Régénération	Pistolet laser 75% Mains nues 75%	Club Sierra	Ancien membre des Escadrons Vautour. Dur à cuire. Bon tacticien. Dirige les opérations.																
Barry-J		Pistolet laser 50%	Club Sierra	Idolâtre Clark. Maladroit mais plein de bonne volonté.																
Link-J		Pistolet laser 50%	Club Sierra	Appartient également aux Léopards de la Mort. Désordonné.																
Charo-J	Mimétisme	Pistolet laser 50%	Humanistes	Discret. Se cache et prend par surprise. Farceur très vicieux.																
GROUPE 4																				
Hamilton-V	Pyrokinésie	Pistolet laser 50% Mains nues 50%	Club Sierra	Pyromane. Préfère s'amuser que de mettre au point de bonnes tactiques. Charmeur, mais piètre leader.																
Farrah-J		Pistolet laser 50%	Club Sierra	A encore 10 000 cafards dans son sac à dos. Les lâchera et les défendra avec fanatisme.																
Mack-J		Pistolet laser 50% Couteau 90%	Club Sierra Libre entreprise	« Mack the Knife ». Ne siffle pas mal. Dur à cuire. Vicieux.																
Neal-J		Pistolet laser 50%	Romantiques	Nerfs fragiles. Se cache et gémit.																
Tammy-J	Sens Télépathique	Pistolet laser 50%	« Mystiques »	Taupe psionique. Son principal but est de « sortir ». Evite les combats.																
LES GARDES																				
Billy-R Armure Kevlar/ Mylar.	Charme	Pistolet laser 50% Fusil laser 50% Etourdisseur 50%	Club Sierra	Fait semblant d'être obséquieux et timide. Très coopératif. Attend que les fugitifs arrivent et que les PJs tournent le dos pour tirer sur les PJs.																
Toomer-R Armure Kevlar/ Mylar	Précognition	Pistolet laser 50% Fusil laser 50% Entortilleur 50%	Club Sierra	Ne dit rien. C'est Billy qui parle pour lui. Se concentre sur les angles de tir qui permettent de protéger la sortie.																
Considérez que tous les PJs ont les attributs suivants:				<table border="0"> <tr> <td>FOR</td> <td>END</td> <td>AGI</td> <td>DEX</td> <td>ADA</td> <td>APL</td> <td>MEC</td> <td>POU</td> </tr> <tr> <td>13</td> <td>13</td> <td>13</td> <td>13</td> <td>14</td> <td>14</td> <td>13</td> <td>8</td> </tr> </table>	FOR	END	AGI	DEX	ADA	APL	MEC	POU	13	13	13	13	14	14	13	8
FOR	END	AGI	DEX	ADA	APL	MEC	POU													
13	13	13	13	14	14	13	8													

« Vos nobles exploits seront vantés ce soir dans tous les secteurs. Teela O'Malley vous félicite personnellement pour votre admirable zèle. »

« Ne vous en faites pas. Grâce à des soins médicaux très modernes beaucoup d'entre vous pourront à nouveau mener une vie au moins marginalement productive. »

6. LA FIN DE LA MISSION

La mission ne sera pas terminée tant que tous les PJs ne sont pas morts ou incapacités, ou tant que les quatre groupes de traîtres du Club Sierra ne se sont pas échappés, n'ont pas été tués ou capturés.

Le Dé-Briefing n'aura lieu qu'après que tous les PJs aient subi un traitement médical. L'Ordinateur de-

mandera à chacun d'eux qu'il fasse un rapport individuel avant d'entendre le rapport du chef de la mission. Il évaluera alors les preuves dont il dispose et statuera sur la loyauté et le zèle des PJs.

Tout PJ qui s'arrange pour s'enfuir avec les membres du Club Sierra devient un PNJ, mais le clone qui entre en jeu pour le remplacer bénéficie d'une promotion de deux niveaux dans sa Société Secrète parce qu'il a une parenté avec un de ces héros populaires si vénérés — un citoyen qui a réussi à atteindre l'Extérieur !

Si les PJs ont réussi à appréhender au moins un membre du Club Sierra, les survivants reçoivent chacun un point de confiance. Tous les PJs qui ont fait preuve d'une loyauté ou d'une bravoure particulière, ou ceux qui ont été sérieusement blessés, devraient recevoir une substantielle prime supplémentaire d'une cen-

taine de crédits ou plus.

Les membres des Sociétés Secrètes ennemies du Club Sierra et les membres des sociétés représentées par les traîtres (par ex. : la Première Eglise du Christ Programmeur) peuvent recevoir des points de Société Secrète pour avoir agi correctement en aidant ou en contrecarrant les membres du Club Sierra.

7. LA MISE EN SCENE DE L'AVENTURE

1. Jouez sur la sensibilité des joueurs : Décrivez la première vague de traîtres comme s'ils étaient des Hippies passionnément inspirés qui avancent, en se tenant par la main tout en chantant « Nous réussissons ». Ou bien, laissez la magnifique Mawgie-V sup-



plier les PJs de lui reconnaître le droit de voir un coucher de soleil une fois avant de mourir.

2. Quatre Sociétés Secrètes sont représentées parmi les traîtres. Il n'y a que 19 Sociétés Secrètes dans le jeu. Par conséquent, il est fort probable qu'un ou plusieurs PJ éprouve de la sympathie pour les révolutionnaires. Poussez ces PJs à retourner leurs armes contre leurs collègues et à se joindre à la révolution. Par exemple :

- Lorsqu'un traître meurt, faites le mourir aux pieds d'un personnage membre d'une Société Secrète amie. Faites de ses dernières paroles un vibrant plaidoyer, un défi à son sens de l'honneur et un appel à la libération de la domination de l'Ordinateur.

- Encouragez les PJs à s'inquiéter de la Société Secrète à laquelle appartient chacun de leurs partenaires. Cela devrait les maintenir en constant état d'alerte par crainte d'être trahi par un autre. Les vicieux révolutionnaires du Club Sierra devraient semer le doute parmi les loyaux Clarificateurs. Par exemple :

PNJ membre du Club Sierra: « Allez, viens, Polly-O, tu ne peux plus dissimuler tes véritables attaches plus longtemps ! »

Polly-O (un PJ): (regardant nerveusement autour d'elle) « Waouh, je me demande de quoi il parle. »

PNJ membre du Club Sierra: « Allez, décide-toi, Polly-O ! Magne-toi ! »

(Polly-O regarde les autres joueurs. Faut-il qu'elle reste silencieuse? Doit-elle protester de sa loyauté envers l'Ordinateur? Doit-elle se décider à foncer?)

3. Pour éviter que la situation ne dégénère en massacre systématique, rappelez-vous que les membres du Club Sierra veulent, à tout prix, éviter de se battre. Ils essaieront, chaque fois que c'est possible, de se glisser derrière les PJs pour atteindre la porte et passer à l'Extérieur. Ils peuvent faire semblant de se rendre et en profiter pour se sauver. Allumer des incendies, lancer des bombes fumigènes, tirer sur les lampes, saboter le générateur du niveau 14, sont des activités à la portée des membres du Club Sierra si le MJ se fatigue des fusillades sans subtilité.

N'oubliez pas, non plus, les cartons de bleus de travail, de papier-toilette, de gobelets en plastique et les barils de détergent qui sont entreposés dans les couloirs de niveau 14 (voir la carte de la sortie 4 du niveau 14 de la zone 5 du secteur MEM). Faites-les tomber, déchirez-les un peu, faites en des barricades, déversez du détergent glissant sur le sol. Organisez une grande pagaille et laissez les PJs se débrouiller avec. Montrez leur qu'il est plus marrant de jouer avec ça qu'avec des flingues.

Note importante: De manière à s'assurer que les PJ sont maintenus constamment dans un état de peur et d'ignorance convenable, le Maître de Jeu devrait...

**ATTENTION!
LISEZ CECI ATTENTIVEMENT.**

LE BATEAU: PRESQU'À DOUZE METRES SOUS LE NIVEAU DE LA MER

★ ★ ★ ★ MISE EN ALERTE ★ ★ ★ ★

Présentez-vous à Rasing-V-MEM-4, sous-superviseur stagiaire du Bureau de Cartographie et des Archives du Service Préservation et Développement de l'Habitat et Contrôle Mental, pour une mission urgente à l'Extérieur. N'apportez aucun équipement personnel, sauf votre arme et votre armure reflé.

AVERTISSEMENT: Cette mission est Top-Secret et de niveau d'accréditation VERTE. La révélation de l'existence de cette mission à toute personne autre que Rasin-V-MEM-4 serait une trahison passible d'exécution sommaire.

1. INTRODUCTION

Résumé de l'aventure pour le MJ

Les Clarificateurs vont aller explorer une construction sous-marine. Le sous-marin, ainsi que l'équipement de plongée qui leur sont confiés sont de modèle très ancien et qui, de surcroît, ont été inadéquatement entretenus. Les créatures qui utilisent la construction sous-marine sont des hommes dont la structure génétique est altérée. Ils possèdent des Pouvoirs mutants. Ce sont des descendants des survivants du personnel d'une station de recherches sous-marine qu'on a cru détruite lors de l'invasion des Commies, en l'an Un de l'Ordinateur.

INFORMATIONS POUR LE MJ: La construction sous-marine

Les photos aériennes prises par les volbots de surveillance des Forces Armées, sont étudiées par les Services Secrets avec d'être transmis à PDHetCM pour être référencées sur les cartes classées. Le Service de PDHetCM, en examinant une récente série de photos, a découvert quelque chose que les Services Secrets n'ont apparemment pas remarqué: une construction sous-marine qui repose dans un étroit cours de rivière. Aucune installation terrestre, en liaison avec cette construction, n'a pu être découverte dans un rayon de 30 km. Aucun indice ne permet de deviner l'origine de cette construction, mais



D'intrépides Clarificateurs se détendent au cours d'une paisible croisière

PDHetCM la soupçonne d'être une base avancée d'un Complexe Alpha ennemi.

Si PDHetCM réussit à explorer cette construction, cela lui donnera un avantage politique important sur les Forces Armées si un rapport complet est déposé avant même que celles-ci ne s'aperçoivent de son existence. C'est pour cette raison que la mission est Top-Secret. Il faut absolument que les Forces Armées ne sachent pas, d'une manière ou d'une autre, qu'une expédition est organisée, sinon elles pourraient envoyer d'urgence une équipe qui pourrait prendre de vitesse celle qui est envoyée par PDHetCM.

INFORMATIONS POUR LE MJ: Le U-Bot et les combinaisons de plongée périmées

PDHetCM n'a malheureusement pas une influence politique suffisante pour bénéficier d'une priorité d'allocation de véhicules de recherches et d'exploration. En fait, ce Service est en queue de liste en ce qui concerne l'allocation prioritaire de ce genre de matériel. Les Clarificateurs devront se débrouiller avec ce qui reste disponible aux Services Véhiculaires.

Comme on pouvait s'y attendre, lorsque PDHetCM a demandé un U-Bot, tous les sous-marins étaient soit: 1. « En cours d'entretien » (ce qui est un euphémisme poli pour dire qu'ils étaient complètement hors d'usage), soit: 2. « En patrouille prolongée » (c'est-à-dire perdus corps et bien ou en mission secrète), soit: 3. « Réservés à la défense du Complexe » (c'est-à-dire disponibles uniquement pour l'agrément des Grands Programmeurs). Finalement, les Services Véhiculaires ont proposé de ressortir un vieil U-Bot Modèle 416 de la naphtaline. N'ayant pas le choix, PDHetCM a accepté. Le sous-marin proposé était déjà considéré comme périmé il y a deux cents ans. Les PJs risquent d'avoir quelques ennuis avec lui...

Pour compliquer les choses et pour masquer ses véritables intentions, PDHetCM a demandé des scaphandres spatiaux au lieu de combinaisons de plongée normales, imaginant que ces équipements étaient probablement interchangeables. Production, Logistique et Intendance avait sans doute l'intention de coopérer, mais sa réponse fut: « Tous nos sca-

phandres sont, soit en cours d'entretien (clin d'œil), soit incompatibles avec les standards de sécurité courants (clin d'œil), soit en cours d'utilisation prioritaire (c'est-à-dire en train de décorer la résidence de quelque Grand Programmeur). Oh, attendez une minute! Maintenant que j'y pense, nous avons justement quelques scaphandres spatiaux qui n'ont jamais servi et qui devraient convenir parfaitement!»

N'ayant pas d'autre possibilité, PDHetCM a accepté. Mais, pourquoi ces scaphandres n'ont-ils jamais été utilisés? Les Clarificateurs le découvriront assez tôt...

INFORMATIONS POUR LE MJ : Les mutants des profondeurs salées

À la fin des années 2050, une station résidentielle et de recherche fut installée, sur le fond de l'océan à quelques 30 km du plateau continental, à l'ouest de San Francisco et fut baptisée la Base Océania. L'objectif du projet était de déterminer si des hommes au code génétique altéré pouvaient vraiment vivre au fond de l'océan. La station a survécu à la collision avec le planétoïde de 2087. Elle a même continué de se développer au cours des deux derniers siècles. Avec sa population restreinte et ses faibles ressources, sa préoccupation principale a été la survie et ce, pendant de très longues années. Ce n'est que récemment que la Base Océania a pu détacher des hommes et de l'équipement pour procéder à l'exploration des côtes radicalement transformées de l'Amérique du Nord.

Les résidents de la Base Océania se sont parfaitement adaptés à la considérable pression qui agit à 350 mètres et plus sous l'eau. C'est pourquoi ils doivent porter des combinaisons de pressurisation lorsqu'ils se rendent sur le plateau continental, comparativement moins profond que leur base d'attache. Pour le moment, ils ne se sont pas encore aventurés hors de l'eau. La construction sous-marine que les PJs ont mission d'explorer est une station de recherche conçue pour six hommes. Elle ressemble à une station orbitale ancienne. Les Océaniens qui y sont basés étudient les ruines submergées des villes côtières qui ont été englouties lorsque la collision avec l'astéroïde a provoqué la fonte des calottes glacières.

Les habitants d'Océania sont de doux et pacifiques humanistes et ils seraient très heureux d'établir un contact avec une civilisation établie sur les terres non englouties. Malheureusement, d'après les informations qu'ils ont recueillies, ces civilisations sont soit tombées dans la barbarie, soit devenues des nations belliqueuses (comme le Complexe Alpha). C'est pourquoi les océaniens ont décidé d'éviter tout contact avec les autres sociétés humaines.

Du point de vue de l'Ordinateur, les Océaniens ne peuvent, évidemment pas être autre chose que des traîtres et des Communistes. Leurs mutations non déclarées leur vaudraient automatiquement d'être inculpé de trahison, sans oublier qu'ils ne voudraient sûrement pas se soumettre à l'inespionnable sagesse de l'Ordinateur. Cependant, certaines Sociétés Secrètes (Pson, PURGE et les Humanistes en particulier) se trouveraient beaucoup de points communs avec les Océaniens et pourraient voir en eux des alliés potentiels susceptibles de les aider à lutter contre la domination de l'Ordinateur.

2. LE BRIEFING PREALABLE A L'AVEVENTURE

Les rumeurs ci-dessous ont été entendues par les membres des Services cités :

PDH ET CONTROLE MENTAL : Si un PJ cherche à obtenir des renseignements en passant par la voie hiérarchique, il n'en obtiendra aucun. Mais à son retour de mission, il recevra 2 points de trahison pour avoir osé outrepasser les ordres et avoir parlé des activités Top-Secret de PDH et CM.

SERVICES VEHICULAIRES : Le personnel de PDHetCM a fait une très étonnante demande pour obtenir un sous-marin, mais il n'y en avait pas de disponibles.

PRODUCTION, LOGISTIQUE ET INTENDANCE : Le personnel de PDHetCM a fait une demande très inhabituelle pour obtenir des scaphandres spatiaux. Comme ce Service n'a pas de vaisseaux spatiaux, que

peut-il avoir à faire avec des scaphandres spatiaux?

Voici quelques rumeurs d'intérêt général à distribuer au hasard parmi les joueurs :

- Les missions Top-Secret restent vraiment Top-Secret lorsque les Clarificateurs qui en sont chargés n'en reviennent pas. Méfiez-vous des pièges.

- Ce message vous parvient par les voies de communication de votre Société Secrète : « Votre participation aux activités de la Société a été jugée tiède et insincère. Vous en savez malheureusement trop pour quitter purement et simplement la Société. A moins que nous n'ayons des preuves immédiates de votre loyauté, votre participation aux activités de notre Société sera refusée. De façon définitive. »

- Dans les récents épisodes de la très populaire série vidéo « Guerre au-delà des Etoiles », Brad-R et Mufy-R ont triomphé de la méduse communiste de la planète Burrito. Brad-R est désireux de vivre de nouvelles aventures, mais Mufy-R veut retourner sur Terre et libérer Alpha Prime de l'insidieuse conspiration communiste.

- Prenez au hasard, un personnage au-dessus de tout soupçon et très prospère et faites courir la rumeur qu'il a obtenu ses points de confiance en montant de toutes pièces de preuves de trahison contre ses anciens collègues Clarificateurs.

3. L'ORDRE DE MISSION

Rasing-V-MEM-4 accueille les PJs dans son bureau personnel et leur explique les détails de la mission. Il leur dit comment la construction sous-marine a été localisée et leur affirme qu'aucune information supplémentaire n'est disponible.

Les PJs doivent s'approcher de la construction avec leur U-Bot et aller l'explorer avec leurs tenues de plongée. S'ils rencontrent des envahisseurs Commies, ils doivent, si possible, les capturer afin qu'ils soient interrogés. Si c'est vraiment nécessaire, ils doivent être éliminés. La construction sous-marine doit être capturée intacte.

La raison officielle justifiant cette expédition est que les PJs sont envoyés à l'Extérieur pour faire du repérage de lieux où pourrait être tourné un épisode de la populaire série vidéo « Guerre au-delà des Etoiles », épisode au cours duquel Brad-R et Mufy-R explorent une planète couverte d'eau qui cache des traîtres Commies. Pour étayer cette raison officielle, les PJs emmèneront avec eux un célèbre spécialiste des Multicorders de PDHetCM (Emguli-O) ainsi que tout le matériel nécessaire pour filmer les lieux repérés.

Emguli-O ne sera pas mis au courant des véritables objectifs de la mission et devra croire que la découverte de la construction sous-marine est purement accidentelle.

Les PJs sont prévenus que le comportement de Emguli-O est un peu excentrique, mais que sa présence est essentielle pour crédibiliser la raison officielle de la mission. Ils sont encouragés à persuader Emguli-O de se comporter correctement, mais ils sont prévenus qu'ils ne doivent ni l'exécuter, ni le dénoncer comme traître, sauf s'ils torpille vraiment la mission.

Rasing-V brevète le leader de l'expédition à l'accréditation JAUNE, de façon à ce que Emguli-O puisse être tenu fermement en mains.

Les PJs devront régulièrement envoyer des rapports radio, comme s'ils étaient à la recherche de lieux de tournage. Tout rapport sur la construction sous-marine doit être enregistré sur le multicorder et remis en mains propres à Rasing-V. En aucune circonstance il ne devra être fait mention de la construction sous-marine par les voies normales de communication. Cela veut dire que, pendant qu'ils sont en train d'explorer la structure sous-marine, les PJs doivent être coupés de tout contact direct avec le Complexe Alpha et l'Ordinateur.

Emguli-O apportera son équipement personnel et rencontrera les personnages au terminal 5 des Services Véhiculaires. De là, l'équipe sera transportée jusqu'aux garages à sous-marins où le reste de l'équipement attendra. Rasing-V assure les PJs que tout ce dont il aura besoin a été prévu, mais il peut, éventuellement et si les personnages sont persuasifs, accorder à une demande d'équipement spécial.

4. LE HANGAR A SOUS-MARINS

Emguli-0

Lorsque les PJs arrivent au terminal 5, Emguli-O les attend avec quatre énormes caisses de matériel. Deux gardes de niveau Vert se tiennent à proximité en lançant des regards réprobateurs à Emguli-0. Celui-ci porte un béret noir non standard et arbore une barbe de trois jours qui lui mange les joues. Il respire d'une désagréable façon et s'exprime avec un accent européen et des manières imitées des stéréotypes qu'il a étudié en visionnant des bandes vidéo de films classiques du XXème et XXIème siècle.

Emguli-0 se proclame lui-même « artiste » et se comporte d'une manière extrêmement capricieuse. Un tel comportement, aussi bizarre soit-il, est néanmoins toléré dans la division « Spectacles » de PDHetCM parce que l'Ordinateur a été amené à croire qu'excentricité et créativité vont de pair. Emguli-0 exploite cette tolérance jusqu'à ses limites, ce qui explique que, bien qu'il soit indéniablement l'un des meilleurs spécialistes en multicorders de PDHetCM, il soit toujours d'accréditation Orange.

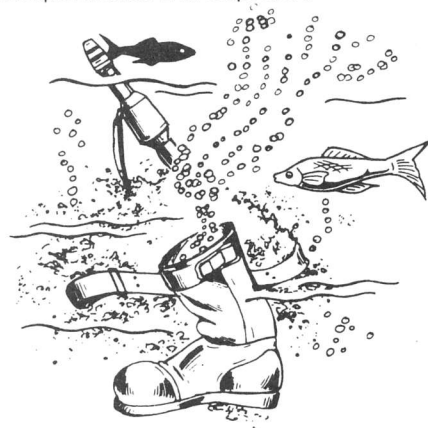
Lorsque les personnages arrivent, il leur donne l'ordre de transporter les caisses, présumant que ce ne peut être que lui le chef de l'expédition car, quelques soient les accréditations des membres de l'équipe, c'est lui l'élément créatif de la mission. Il est très obstiné. Délectez-vous de l'occasion que sa présence vous offre de torturer vos joueurs en utilisant des accents italiens et français très snobs, en abusant d'une manière artistiquement capricieuse et en abusant des réactions égomaniaques de Emguli-0 : « Zezi est un outrage ! Comment puis-ze réussir un bon repérage si ze n'ait que des zinges parreils pour azzitants ? Z'et positivement in-to-lé-ra-ble ! Zut alors ! Z'ai besoin de technizins compétents, pas de triputeurs d'arme-z-à-feu avides de zenocides ! »

Si vous faites votre boulot correctement les PJs voudront abattre Emguli-0 sur le champ. S'ils le font, ou s'ils dénoncent Emguli-0 comme traître, ils seront embarqués par les gardes des Services Véhiculaires et amenés à Rasing-V qui les semoncera, leur attribuera quelques points de trahison, activera un clone de Emguli-0 et remettra la mission sur le droit chemin.

Les PJs peuvent utiliser leurs compétences en persuasion (Intimidation, Torture, etc) pour convaincre Emguli-0 de faire ce qu'on lui demande de faire. Ils peuvent aussi attendre simplement qu'il veuille bien se calmer. Par la suite, il coopérera juste ce qu'il faut pour que le scénario suive son cours, mais il poussera de profonds soupirs et fera des commentaires désobligeants, restant ainsi tout de même très désagréable pendant tout le reste de l'aventure.

Les hangars à sous-marins

Les deux gardes de niveau Vert escortent les personnages à travers diverses sections des Services Véhiculaires et jusqu'aux hangars où se trouvent les sous-marins. Lorsqu'ils arrivent aux quais, les PJs sont accueillis par Zim-R-MEM-6, un apprenti aiguilleur de trafic stagiaire, qui les emmène jusqu'au quai où est amarré le U-Bot Modèle 416. Celui-ci a une longueur de 7 mètres, mais l'habitacle est à peu près aussi spacieux que l'intérieur d'un coupé sport.



Sur le quai, il y a plusieurs grands cartons marqués «RX-1» (un pour chaque PJ et un pour Emguli-0). Zim-R explique que ce sont les scaphandres spatiaux qui ont été demandés. En ouvrant ces cartons, les PJs découvrent des scaphandres couverts de poussière accompagnés d'un manuel d'instructions. La réponse de l'Ordinateur aux questions qu'on lui pose sur ces scaphandres est : «Je suis désolé. Cette information n'est pas disponible pour le moment.» Cette information n'est pas disponible parce qu'on n'a jamais pu mettre la main sur les manuels d'instructions et parce que ces scaphandres n'ont pas été utilisés depuis au moins une centaine d'années. Ces scaphandres sont encombrants. Ils n'ont pas été entretenus adéquatement et ne sont pas, bien sûr, bien adaptés à la plongée sous-marine.

À l'intérieur du U-Bot, il y a assez de place pour charger les scaphandres, mais pas assez pour les quatre caisses de Emguli-0. Les PJs doivent donc convaincre celui-ci d'abandonner ses caisses. Il protestera avec véhémence en affirmant qu'il a abso-lu-ment besoin du matériel qui est dans ces caisses, mais, en réalité il peut fort bien se contenter de son multicorder II. Les PJs sont responsables de la réussite de la mission, mais Emguli-0 ne se taira pas tant qu'on ne lui mettra pas le canon d'un pistolet laser sur l'estomac.

Lorsque les PJs demandent à voir le manuel d'instruction du sous-marin, Zim-R leur répond qu'il n'a pas accès à un tel manuel parce qu'il n'est que d'accréditation Rouge. Mais il dit qu'on lui a assuré que l'autopilote est parfaitement fiable et que s'il y a le moindre problème avec lui, il suffit de contacter l'Ordinateur qui prendra lui-même le pilotage du sous-marin en mains. S'il est interrogé à ce sujet, l'Ordinateur répondra doucereusement que l'autopilote est parfaitement fiable et dira aux PJs : «vous ne courez absolument aucun danger. Pouvez-vous mettre en doute ce que vous dit l'Ordinateur ? L'Ordinateur est votre ami. Il est temps maintenant d'embarquer pour votre mission. Bonne chance et bonnes prises de vue, Emguli-0 !»

Zim-R présentera les PJs à l'autopilote de l'U-Bot qui se présentera lui-même sous le nom de «Veinard». La voix de Veinard devrait avoir le ton et la clarté des plus vieux jeux d'arcades (ce qui devrait suggérer son grand âge) et il devrait s'exprimer avec le maniérisme verbal d'un citoyen du troisième âge sur le point de succomber aux ravages de la sénilité. Veinard est très content et très coopératif, mais il comprend souvent mal les ordres qu'on lui donne ou il les interprète mal, mélangeant et embrouillant les mots, avant de se lancer occasionnellement dans des énumérations de données techniques inadéquates. Une simple claquette sur le tableau de bord suffit à la ramener à la raison, mais reprendre la procédure où elle en était restée n'est pas toujours très facile.

Zim-R aidera les PJs à charger le matériel et à appa-reiller. Il saluera leur départ de grands signes de la main lorsque le U-Bot se détachera du quai et glissera sans aucune grâce vers le tunnel de sortie.

5. UN PETIT TOUR EN BATEAU

Veinard, le U-Bot Modèle 416, progresse le long d'un tunnel sous-terrain pendant un long moment, jusqu'à ce qu'il arrive à un endroit où le tunnel s'enfonce sous le niveau de l'eau. Là, Veinard suggère poliment à tout le monde de garder ses doigts et ses orteils à l'intérieur de l'habitacle parce qu'il est sur le point de fermer le couvercle et de plonger afin de gagner la sortie du tunnel. Tout se passe très bien, sauf qu'on peut entendre un faible bruit de gouttes d'eau qui tombent, une à une, quelque part derrière le tableau de bord. Lorsqu'on l'interroge à ce sujet, Veinard assure avec calme et confiance qu'il ne s'agit que du bruit normal que fait l'eau qui glisse le long de la coque. En effet, il n'y a pas la moindre trace d'eau dans l'habitacle et le U-Bot continue joyeusement, quoiqu'un peu lentement, sa progression.

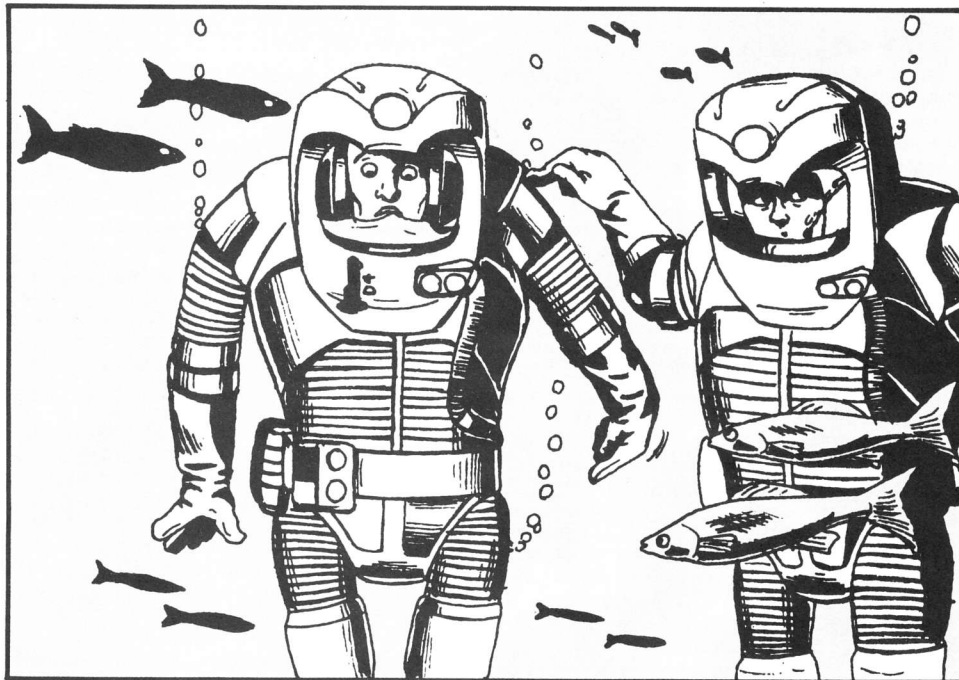
Veinard se dirige vers sa destination à une vitesse de quatre nœuds et à une profondeur d'environ 25 mètres. Il largue une petite bouée radio de façon à ce que les PJs puissent rester en contact avec le Complexe Alpha et l'Ordinateur.

Les PJs devraient être encouragés à exprimer leur émerveillement devant l'expérience unique que représente le fait de se retrouver sous le niveau de la

mer, dans un véhicule équipé d'un couvercle transparent. Décrivez-leur le fond de l'océan, les algues, les poissons, la lumière du soleil qui filtre à travers l'eau, bref, tout ce qu'on peut voir dans les films du Commandant Cousteau. Cela leur évitera de trop fixer leur attention sur le bruit de goutte à goutte qui ne cesse pas. Au début de la plongée, Veinard se lancera dans une description détendue des conditions du voyage, mais au cours de la troisième heure, il arrêtera de parler en plein milieu d'une phrase et restera bizarrement silencieux. Lorsque les joueurs lui demanderont ce qui se passe, il y aura une longue pause avant que Veinard ne revienne à la vie et dise : «Mince, les amis, je crois que nous avons un petit gkkkkkkkkkfdzprbilz ! Hisssssss, squeeeeeeeeeeee EEEEEEEEELLLLL ! (pop !)»

Le U-Bot prend alors une légère gîte à tribord et commence à descendre graduellement vers le fond de l'océan en décrivant de larges cercles paresseux. Les réponses de Veinard aux questions des PJs seront continuellement interrompues par des sifflements, des craquements et de longs silences entre lesquels émergeront, occasionnellement, quelques bribes de paroles intelligibles.

Qu'est-ce qui cloche ? Eh bien, cette fêlure dans la



Scaphandres spatiaux en cycle de rinçage.

coque, juste derrière le tableau de bord, n'est pas très grosse, mais elle est tout de même assez importante pour que de l'eau réussisse à atteindre l'autopilote et les circuits électroniques de Veinard. À partir de maintenant, l'autopilote est complètement hors d'usage et le cerveau de Veinard souffre de court-circuits intermittents. Lorsque les PJs contactent l'Ordinateur et demandent à celui-ci de prendre les opérations en mains, il réplique qu'il faut passer en pilotage manuel et conduire le U-Bot vers sa destination. Lorsque les PJs demandent des renseignements sur la façon dont on doit se servir des commandes manuelles, l'Ordinateur leur répond : «Certainement. Je vais vous mettre en contact avec les Services Véhiculaires. Je suis sûr qu'ils seront à même de vous aider.»

Peu de temps après, la voix de Zim-R se fait entendre à la radio. Il rappelle patiemment aux PJs qu'il ne possède pas de manuel décrivant le mode opératoire de l'U-Bot Modèle 416, mais qu'il serait heureux de leur venir en aide dans la faible mesure de ses moyens. Si les PJs demandent à parler à quelqu'un de plus qualifié, ou à quelqu'un qui connaît quelque chose au fonctionnement du Modèle 416, Zim-R répond qu'il va diligemment se mettre à la recherche d'une telle personne. Cette demande est quelque peu vaine, puisque personne ne sait rien sur le 416. Zim-R finira tout de même par entrer en contact avec un expert Indigo des Services Véhiculaires qui suggérera qu'on demande une copie du manuel d'instructions à l'Ordinateur. Celui-ci répondra qu'un tel manuel ne figure pas dans ses mémoires, mais qu'il

existe sûrement une copie dans les archives. Il contactera donc PDHetCM où la demande passera d'un employé à l'autre et où il sera finalement répondu qu'on est sûr de pouvoir mettre la main sur un exemplaire du manuel dans un délai maximum de quinze jours.

Pendant ce temps, le U-Bot continue sa gracieuse descente en lentes spirales vers le fond de l'océan. Les PJs vont devoir comprendre tout seuls comment fonctionnent les commandes manuelles. Zim-R peut émettre quelques suggestions, mais il faudra procéder par tâtonnements. Pour aider vos joueurs à visualiser la situation, nous vous avons préparé un schéma du tableau de bord (voir le schéma «Tableau de bord du U-Bot Modèle 416»). Il est imprimé au verso de la feuille libre qui accompagne l'écran du Maître du Jeu et le livret d'aventures. Donnez ce schéma aux joueurs et encouragez-les à tenter leur chance.

Voici les réelles fonctions des divers instruments du tableau de bord :

1) **Cadran à aiguille** : Il indique l'état des batteries.

Au début de l'aventure, il indique la charge maximale de 24 heures.

2) **Cadran à aiguille** : Il indique le niveau de CO2 à

l'intérieur de l'habitacle. Notez qu'après 6 heures de voyage, l'aiguille devrait entrer dans la zone rouge (c'est-à-dire 5 minutes avant que les passagers meurent par asphyxie). Pour rétablir un niveau suffisant d'oxygène, les PJs peuvent, soit changer l'air de l'habitacle (voir instrument n° 22) soit faire surface et ouvrir le cockpit.

3) **Cadran à aiguille** : Malheureusement, l'aiguille de ce cadran est déjà dans la zone rouge. Qu'est-ce que ça veut dire ? Qui peut le savoir ? Soyez créatif.

4) **Pédale** : Elle contrôle l'ancre. Poussée une fois, elle fait tomber l'ancre. Poussée une seconde fois, elle remonte l'ancre. Mais ne soyez pas aussi «technique» avec vos joueurs. Par exemple :

Denis : J'appuie sur la pédale numéro 4.

MJ : Il semblerait que quelque chose de lourd vienne de tomber du sous-marin.

5) **Pédale** : Elle commande la procédure de plongée urgente (le blindage du cockpit se met en place, les ballasts sont remplis, le sous-marin pique violemment du nez et les moteurs se lancent à plein régime). Pour interrompre cette procédure, il faut tirer le levier (24) et couper les moteurs (18). Lorsque la procédure de plongée en catastrophe est déclenchée, n'oubliez pas de hurler «Ahoohogah ! Ahoohogah !».

6) **Pédale** : Déclenche le tir des torpilles. Il y a deux torpilles.

7) **Pédales**: Lancez les dés, prenez un air préoccupé et annoncez à vos joueurs qu'elle est coincée. Quoiqu'ils puissent faire, elle restera coincée. Cela n'a aucun effet sur le fonctionnement du sous-marin.

8) **Volant**: Fait tourner le sous-marin à droite ou à gauche. Astucieux, non?

9) **Bouton**: Si le sous-marin est en plongée, un texte d'avertissement clignote sur l'écran du tableau de bord:

«ATTENTION! N'OUVREZ PAS LE COCKPIT TANT QUE LES RESPIRATEURS DE VOS EQUIPEMENTS PERSONNELS NE SONT PAS OPERATIONNELS!»
Laissez trois secondes aux personnages pour repousser le bouton.

10) **Bouton**: Lorsqu'il est tiré jusqu'à ce qu'il s'enclanche en cliquetant, il permet d'ouvrir le cockpit si le sous-marin est en surface (pour ouvrir le cockpit en plongée, utiliser le bouton n° 9). En repoussant ce bouton, le cockpit se referme.

11) **Bouton**: Tirer vers soi pour que le blindage du cockpit se mette en place. Le repousser pour qu'il redescende. N'oubliez pas que tant que le blindage du cockpit est en place, les PJs doivent s'en remettre aux informations reçues des instruments et de l'écran (n° 25).

12) **Bouton**: Lorsqu'il est tiré, il reste dans la main (c'est ce bouton qui déconnecte l'autopilote). Lorsqu'il est remis en place, le contrôle du sous-marin est rendu à Veinard.

13) **Ampoule en plastique**: Voyant d'alerte. Faites-le clignoter dès qu'il y a un ennui quelconque.

14) **Ampoule en plastique**: Voyant d'alerte. Faites-le clignoter si les ennuis redoublent de gravité.

15) **Bouton**: Lorsqu'il est pressé, les canons de proue ouvrent le feu. Si le blindage du cockpit est en place, les joueurs ne s'en rendent pas compte. Ils entendront simplement un bruit qui fait «kapoka! kapoka!». Pour arrêter le tir, il suffit de presser à nouveau ce bouton. Cependant, si ce n'est pas fait dans les cinq secondes, cela n'aura plus aucune importance parce que les canons seront à court de munitions.

16) **Boîte à gants**: C'est par là qu'on peut accéder au cerveau électronique de Veinard.

17) **Commande à curseur**: Gauche-Milieu-Droite = Marche arrière-Point Mort-Marche avant.

18) **Commande à curseur**: Gauche-Milieu-Droite = Moteur à plein régime-Moteur à mi-régime-moteur à l'arrêt.

19) **Commande à curseur**: Lorsque cette commande est manipulée, des étincelles sortent du tableau de bord, suivies par un bref bourdonnement, une bouffée de fumée acre et un silence complet. Lancez les dés et grimacez d'un air mystérieux.

20) **Interrupteur**: Il est en position centrale, mais il peut être poussé vers le haut ou vers le bas. La position basse vide les ballasts et provoque la remontée du sous-marin. La position haute remplit les ballasts et fait descendre le sous-marin.

21) **Interrupteur**: Est en position centrale. S'il est manipulé, un texte d'avertissement clignote sur l'écran du tableau de bord: «ATTENTION! LA PROCE-

DURE D'AUTODESTRUCTION EST ACTIVEE!». A ce moment dites «60». Les joueurs vont probablement remettre l'interrupteur dans sa position initiale. Attendez dix secondes et dites «50». A partir de là comptez les secondes à rebours à haute voix. Cet interrupteur ne peut pas arrêter le compte à rebours (voir bouton n° 23).

22) **Petit panneau avec trois boutons**: Chacun des boutons est branché sur une bouteille d'air. Lorsqu'on appuie sur l'un d'eux, la bouteille correspondante se vide et change l'air dans le sous-marin. Note: Chaque bouteille ne peut être utilisée qu'une seule fois (voir cadran N° 2 pour de plus amples détails).

23) **Bouton**: Il interrompt la procédure d'autodestruction.

24) **Levier de vitesses**: Il contrôle les ailerons de plongée. Pousser vers l'avant pour piquer du nez, tirer vers soi pour remonter.

25) **Ecran circulaire**: C'est l'écran sur lequel toutes les cartes, toutes les données des senseurs et les messages de l'Ordinateur apparaissent.

Nous vous prions de ne pas nous en vouloir si nous ne vous expliquons pas en détail le fonctionnement des sous-marins. Nous sommes partis du principe que vous avez vu quelques films de guerre sous-marine (Deuxième Guerre Mondiale). C'est ainsi que nous avons appris tout ce que nous savons sur les sous-marins. Si ce sujet ne vous est pas familier, filez à la bibliothèque municipale et consultez quelques livres pour enfants qui ont été écrits dessus. Ils sont très vite lus et magnifiquement illustrés.

L'exemple ci-dessous devrait vous montrer comment vous pouvez vous attendre à ce que l'épisode de l'aventure se déroule:

MJ: Bon, mes chers amis, le sous-marin est en train de descendre vers le fond de l'Océan en décrivant de grands cercles paresseux. Voulez-vous que je vous décrive ce qui va se passer au moment où il va s'enfoncer dans la vase à une vitesse de quatre nœuds, ou préférez-vous tripoter les instruments du tableau de bord?

Daniel: Ordinateur, Peux-tu nous faire une suggestion?

L'Ordinateur (le MJ): A votre service. Lorsque vous heurterez le fond de l'Océan, les chances que votre embarcation s'ouvre comme une coquille de noix sont estimées à 45%. Il en est déduit que cela risque d'avoir un effet négatif sur vos chances de remplir votre mission.

Nicole: C'est clair. Que pensez-vous de l'idée de nous indiquer comment on doit faire pour débrancher l'autopilote?

Zim-R (le MJ): L'autopilote du Modèle 416 est mis hors service en tirant une sorte de cylindre hors du tableau de bord. Y a-t-il quelque chose qui ressemble à un cylindre sur votre tableau de bord?

Daniel: Ouais, il y a quelques boutons qui pourraient être tirés. Laissez-moi en essayer quelques uns (il en tire un au hasard. Clignotants d'a-

larme. «ATTENTION! N'OUVREZ PAS LE COCKPIT TANT QUE LES RESPIRATEURS DE VOS EQUIPEMENTS PERSONNELS NE SONT PAS OPERATIONNELS!») Oooops! C'est pas le bon.

Christian: Essaie celui-là! (Il en tire un autre. le sous-marin se met au point-mort. Plus aucun bruit ne provient du moteur). Aha! Je l'ai eu!

Daniel: OK, maintenant il faut remettre le moteur en marche et piloter le sous-marin.

Nicole: Bon, compte tenu de ma formation en Services Véhiculaires, qu'est-ce qui me semble être la commande du moteur?

MJ (lançant les dés): Hum. Ce que tu cherches ce sont deux commandes proches l'une de l'autre, une qui agit sur le régime du moteur et l'autre qui oriente l'hélice.

Christian: Hein?

Daniel: Avant et arrière. (Il essaie les commandes comme si elles fonctionnaient comme celles d'une automobile — accélérateur et levier de vitesses. Une torpille est lancée et les ailerons montent et descendent d'une manière suggestive). Non, ce n'est pas ça. Si j'essaie ça?

Et ainsi de suite tant que les joueurs essaient les commandes et observent les résultats. S'ils commencent à s'ennuyer, vous pouvez leur donner des indications par l'intermédiaire de l'Ordinateur, de Zim-R ou d'occasionnels éclairs de lucidité de Veinard. Considérez que Veinard a subi une panne grave et qu'il a perdu la plupart de ses fonctions principales, mais que la plus grande partie de sa mémoire est intacte. Si seulement il pouvait y avoir accès...

Tôt ou tard, les PJs vont appuyer sur la pédale de «frein» (5) et la procédure de plongée urgente sera déclenchée. En fonction de la vitesse de leurs réactions et de votre perversité, ils pourront reprendre le contrôle du sous-marin ou se retrouver plantés dans le fond de l'Océan. N'oubliez pas de hurler «Ahoououhah! Ahoououhah!» continuellement aux oreilles des joueurs afin de les aider à se concentrer. Ils adoreront ça.

Une fois que les PJs auront compris comment fonctionnent les commandes, l'Ordinateur peut les aider à atteindre leur destination. Une carte faisant apparaître cette destination se montrera sur l'écran avec un point clignotant qui représente le sous-marin. Les PJs pourront alors diriger le submersible vers sa destination à la manière d'un jeu vidéo.

6. LE LABORATOIRE SOUS-MARIN DES OCEANIENS

Le laboratoire océanien est situé dans un estuaire à quinze mètres sous le niveau de la mer. En approchant de l'endroit, les PJs ne remarqueront aucun signe de vie aux alentours. Dessinez schématiquement les grandes lignes de l'extérieur du laboratoire sur une feuille blanche en ne faisant apparaître que le sas au sommet de la demi-sphère centrale.

FICHE DES PNJ OCEANIENS

Nom	Pouvoirs mutants	FOR	END	AGI	DEX	ADA	APL	MEC	POU	Notes pour bien les jouer
Jacques	Sens Télépathique Ecran Mental Foudre Mentale Projection Télépathique Pénétration Mentale Transe Téléportatrice Paralysation	13	13	13	13	14	14	13	8	Jacques et Pierre suivront tous deux les ordres et éviteront à tout prix le moindre contact avec les PJs. Ils essaieront d'observer ces derniers en se cachant aussi longtemps que possible. S'ils sont menacés d'être capturés ou blessés, ils utiliseront leurs Pouvoirs Mutants et tireront parti de leur agilité sous l'eau pour échapper au PJs. Ils ne parleront pas aux PJs, ni ne leur enverront de signaux télépathiques tant qu'ils n'auront pas été capturés. Cependant, si un PJ établit un contact télépathique en secret et leur adresse des gestes convaincants d'amitié, ils peuvent accepter de coopérer.
Pierre	Sens Télépathique Ecran Mental Foudre Mentale Projection Télépathique Paralysation	13	13	13	13	14	14	13	8	

Pour explorer le laboratoire, les PJs devront enfileur leurs scaphandres spatiaux et sortir du sous-marin. Ils peuvent faire surface et ouvrir le cockpit pour s'équiper ou se tortiller dans l'étroit habitacle en restant en plongée.

Remarque qu'aucune des armes standard de **Paranoïa** ne devrait fonctionner sous l'eau. Cela peut ne pas venir à l'idée des PJs et les défauts de fonctionnement qui en résulteront devraient être malsains pour leur santé. Des couteaux et des épées devraient, au moins théoriquement, être utilisables, mais le manque d'expérience des PJs en manœuvres et en combat sous l'eau devrait les empêcher de représenter une véritable menace pour quelqu'un d'autre qu'eux-mêmes s'ils s'amuse avec de tels objets dans de telles conditions. Par contre, les Océaniens, eux, sont parfaitement à l'aise sous l'eau. Bien qu'ils soient pacifistes et pas beaucoup plus compétents que les PJs en corps à corps sous-marin, leur agilité sous l'eau ne les empêchera pas d'éviter qu'on les approche de trop près dans des circonstances normales.

Les scaphandres spatiaux

Ces scaphandres sont vieux, encombrants et rigides. Ils sont dotés d'un système de recyclage de l'air et d'un puissant conditionneur de température. Les commandes de ces appareils se trouvent sur la poitrine des scaphandres qui ont, en outre, la désagréable tendance à avoir les effets contraires d'une bouée et les PJs peuvent rencontrer de sérieuses difficultés (c'est-à-dire des difficultés insurmontables) à rentrer dans le sous-marin s'ils ne l'ont pas déposé sur le fond de l'océan. La charge des batteries prévues pour alimenter le recyclage de l'air et le conditionnement de la température est faible après de si longues années de stockage, mais elle est suffisante pour alimenter environ une heure de fonctionnement si tout se passe bien (ce qui est peu probable). Malheureusement les cadrans n'indiquent que la puissance de la charge et pas la durée pendant laquelle elle sera opérationnelle, c'est pourquoi les PJs devront constamment garder un œil sur eux et accorder une attention soutenue à l'apparition éventuelle de clignotants d'alarme. Une petite lumière ambrée se met à clignoter dans la visière du casque lorsqu'il reste quinze minutes de batterie et une lumière rouge commence à clignoter lorsqu'il ne reste plus que cinq minutes de charge.

Au cours de l'aventure, vous pouvez décider, pour amuser les PJs, que certains scaphandres ne fonctionnent pas normalement. Voici quelques suggestions :

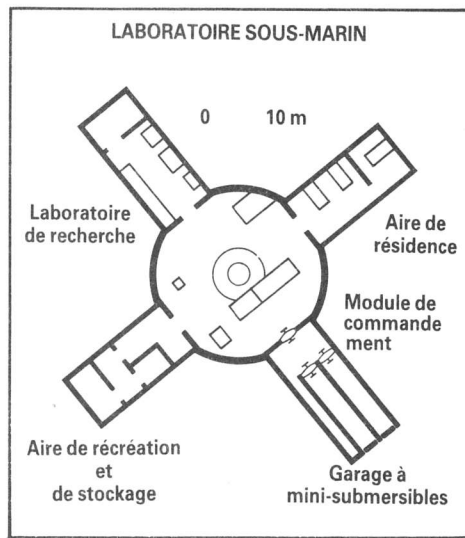
- Le conditionneur de température, réglé normalement pour assurer une bonne température pour le corps humain, s'enclenche soudainement à plein régime. Un senseur vient de se court-circuiter et de lire la température intérieure du scaphandre de façon erronée. Le conditionneur essaie donc de rétablir une « bonne » température. Cuissez ou congelez le malheureux PJ selon vos préférences et n'oubliez pas de lui faire remarquer que l'effort particulier que fournit le conditionneur épuise les batteries à une vitesse effrayante. Tout PJ qui possède des compétences en Services Techniques peut débrancher le conditionneur, mais cette intervention ne peut pas se faire sous l'eau.

- Le système de recyclage de l'air n'élimine pas correctement le dioxyde de carbone et le PJ commence à se sentir vaseux. Il a cinq minutes pour sortir du scaphandre et respirer l'air frais, sinon il sombre dans l'inconscience. Le défaut de fonctionnement du système vient d'une fissure dans la gaine d'isolation d'un fil d'un senseur. La réparation peut être faite automatiquement par quiconque possède des compétences en Services Techniques, à condition qu'il utilise la trousse à outils du sous-marin. Les autres personnages peuvent tenter une réparation, mais ils n'ont qu'une chance égale en pourcentage à leur Sens de la Mécanique.

- Une fissure dans le scaphandre laisse entrer l'eau qui monte rapidement jusqu'au cou du PJ. Bien que la pression de l'air dans le casque empêche le PJ de se noyer, tout l'équipement électronique qu'il transporte à l'intérieur du scaphandre (y compris son pistolet laser) sera inutilisable tant qu'il n'aura pas été soigneusement séché et nettoyé. La fissure peut être facilement colmatée une fois que le PJ est hors de l'eau et qu'il a enlevé son scaphandre.

Le laboratoire

Trois des cinq Océaniens qui constituent l'équipe



du laboratoire sous-marin sont à plusieurs kilomètres en amont de la rivière avec les deux petits sous-marins de recherche. Les deux Océaniens qui restent dans le laboratoire ont repéré le sous-marin des PJs et ils se tiennent tranquilles dans l'espoir que ceux-ci vont s'en aller. Ils se déplaceront discrètement et se cacheront à l'intérieur du laboratoire si les PJs tentent d'y entrer. Les Océaniens sont des pacifistes convaincus. Ils ne possèdent aucune arme et n'utilisent leurs Pouvoirs Mutants que si c'est absolument indispensable pour leur propre sécurité et encore ne s'en serviront-ils que pour neutraliser ou capturer un dangereux attaquant.

Examinez le plan du laboratoire. Ce laboratoire comporte trois voies d'accès : 1. Le sas du dôme, 2. Le sas de secours dans le module de résistance et, 3. les portes d'accès au garage des deux submersibles de recherche. Aucune de ces entrées n'est verrouillée et leur mécanisme d'ouverture est aussi simple que ceux qui sont rencontrés dans le Complexe Alpha et dont ils sont relativement semblables. Les deux premières trappes donnent sur des sas. Les portes du garage des mini-submersibles s'ouvrent vers l'intérieur et donnent sur un sas qui protège l'entrée dans le laboratoire lui-même.

Sur le côté des portes extérieures et intérieures des sas se trouve un cadran qui indique le niveau de pression d'eau ou d'air à l'intérieur des sas. Les sas 1 et 2 sont remplis d'air sous pression, mais sous une pression égale à deux fois celle qui est habituelle dans le Complexe Alpha. L'intérieur du garage des mini-submersibles est rempli d'eau, à une pression égale à celle de l'eau extérieure. La pressurisation, à l'intérieur du laboratoire lui-même, est égale au double de la pression normale.

Les cadrans des portes sont les premiers indices qui devraient faire comprendre aux PJs qu'ils risquent bien des ennuis s'ils ouvrent leurs scaphandres à l'intérieur du laboratoire. Le deuxième indice leur sera révélé lorsqu'ils ouvriront leurs casques. Leur voix leur paraîtra très aiguë et l'air aura une drôle d'odeur. S'ils ont le réflexe de fermer rapidement leur casque, ils ne ressentiront aucun effet secondaire notable. Sinon, ils passeront par des périodes successives d'étourdissement et de distraction en raison de la composition particulière de l'atmosphère du laboratoire (un mélange d'hélium et d'oxygène).

Les PJs n'apprendront rien sur l'origine et la culture des Océaniens s'ils se contentent de fouiller le laboratoire. Ils n'y trouveront aucun document imprimé. Ils ne sauront pas comment faire fonctionner les systèmes informatiques et ne sauront pas comment faire pour accéder à leurs programmes et à leurs données. La seule façon dont ils peuvent apprendre quelque chose sur les Océaniens est d'en capturer un et de l'interroger. Ca sera bien plus difficile à faire qu'on peut le croire.

Les Océaniens ont enfilé leurs combinaisons de pressurisation de façon à pouvoir sortir du laboratoire si c'est nécessaire. Ils se cacheront dans le module de résidence et ils observeront les PJs pendant que ceux-ci fouilleront le module de commandement. Si les PJs résident et ils observeront les PJs pendant que ceux-ci fouilleront le module de commandement. Si les PJs s'approchent du module de résidence, ils les sonne-

ront par des coups de Foudre Mentale afin d'avoir le temps de sortir par le sas de secours. Ils sont à l'aise dans l'eau et ils réussiront facilement à semer leurs maladroits poursuivants. Ils resteront dans les parages du laboratoire et attendront le retour des deux mini-submersibles avec lesquels ils s'empresseront de retourner à Océania pour faire un rapport sur leurs expériences.

Si les PJs sont rusés et précautionneux, et s'ils localisent et bouclent toutes les issues possibles, ils ont une chance de capturer un Océanien. Comme ceux-ci ne possèdent aucune compétence de combat, toute attaque physique contre eux sera automatiquement réussie. La moindre des blessures occasionnée à un Océanien aura pour effet de le neutraliser parce que ces hommes ne sont pas psychologiquement préparés à la violence. Ils s'évanouissent plus parce qu'ils sont profondément choqués par le comportement horriblement sauvage de leurs agresseurs que parce que leurs blessures leur font mal. Bien entendu, les Océaniens utiliseront leurs Pouvoirs Mutants pour se défendre aussi longtemps que possible, mais l'utilisation de ces Pouvoirs est épuisante et les PJs peuvent être capables de se défendre contre les effets de certains d'entre eux.

Si les PJs réussissent à capturer un Océanien, il leur donnera volontairement et sans contrainte les informations sur Océania qui sont contenues dans la section sur Océania destinée au Maître de Jeu. Mais il ne divulguera aucune information supplémentaire sur sa culture, ni sur les objectifs et les fonctions du laboratoire sous-marin. Les PJs pourront emmener l'océanien avec eux au Complexe Alpha pour qu'il soit soumis à un interrogatoire plus poussé.

7. L'ACCOMPLISSEMENT DE LA MISSION

L'exploration du laboratoire sous-marin, l'observation des Océaniens et le retour au Complexe Alpha avec un rapport méritent l'attribution d'un point de confiance à chacun des PJs. Pour avoir ramené un prisonnier vivant afin qu'il puisse être interrogé au Complexe Alpha chaque personnage qui y est pour quelque chose mérite deux points de confiance de plus et une prime de 200 crédits.

Ne pas avoir respecté les règles de sécurité (c'est-à-dire n'avoir pas su faire croire jusqu'au bout que la mission n'était qu'une mission de repérage de lieux de tournage) vaudra l'attribution d'un point de trahison pour ne pas avoir obéi aux ordres d'un supérieur. La destruction du laboratoire sous-marin vaut, à elle seule, quatre points de trahison. Des primes de 100 à 200 crédits peuvent être attribuées si le laboratoire sous-marin est capturé intact. Les dommages subis par le U-Bot Modèle 416 et les scaphandres RX-1 peuvent justifier l'attribution de 1 à 3 points de trahison, mais des excuses persuasives au cours du dé-briefing peuvent réduire ces points de trahison jusqu'à n'être plus que des amendes légères. De toutes façons, tous les PJs se verront attribuer un point de trahison parce qu'ils ont caché aux Forces Armées des informations importantes et ce, bien qu'ils en aient reçu l'ordre d'un supérieur.

Certaines Sociétés Secrètes seraient très intéressées par une coopération avec les Océaniens, mais d'autres Sociétés seraient tout autant intéressées par l'élimination de tous ces traîtres aux pouvoirs psioniques. Il est donc possible, pour chaque personnage, en fonction de la nature de sa Société Secrète, de gagner jusqu'à cinq points de Société Secrète, soit pour avoir établi des contacts amicaux avec les Océaniens, soit pour les avoir dénoncés comme des traîtres mutants qu'ils sont.

