

Police, menottes, pigeons

Un scénario pour Paranoïa

Note de l'auteur

Ce scénario est prévu pour un groupe de clarificateurs d'accréditation rouge. Il consiste en une mission très facile : emmener un prisonnier sain et sauf à un centre d'extermination. L'ami Ordinateur s'attend donc à ce que les clarificateurs réussissent sans le moindre accroc ou bien ils seront bien-sûr soupçonnés de vouloir saboter la mission. Quelques imprévus vont bien sûr pimenter cette mission de routine : un nano-virus, un horodateur, un dingue, une base secrète et un cuiseur à riz. Rien d'insurmontable en somme. L'introduction, assez passive mais je l'espère drôle, permet à des joueurs qui ne connaissent pas bien le monde, de se faire une idée de la façon dont il fonctionne. Vous trouverez en fin de ce scénario 5 personnages joueurs prêts à jouer ainsi que des badges d'équipe prêts à imprimer. N'êtes-vous pas heureux, citoyen ?

Introduction

« Les clarificateurs [annoncer le nom de chacun des personnages] sont priés de se présenter dans 7 minutes 30 secondes à la salle des félicitations FELD789 secteur 17-B522 en tenue d'apparat. Ordre de mission 567AvTi »

V.I.P.

7 minutes 30 plus tard, devant un immense bâtiment très design en verre et plastique noir, éclairé de projecteurs sur lequel est annoncé en néon multicolore « 123056e cérémonie des accréditations », sur une grande place centrale à la lumière tamisée. Les Pjs voient deux files d'attente de plusieurs centaines de personnes (accréditations IF, rouge et orange), tous en grande tenue. Une file avance visiblement beaucoup plus vite que l'autre. Celle qui avance vite, c'est pour ceux qui ont déjà un carton d'invitation. Celle qui avance lentement et qui marque au dessus un compte à rebours avant fermeture c'est celle où on paye ses places à coup de crédits.

Il y a une 3e guérite d'accueil où il n'y a pas de queue et une charmante hôtesse jaune qui indiquera aux Pjs qu'il leur faut retirer leur carton d'invitation à la caisse, mais qu'ils feraient bien de se dépêcher. A eux de trouver une ruse pour passer devant les IF (pas dur, ils en ont le droit), les rouges et surtout les oranges qui font la queue.

Une alternative peut-être de faire confiance à ces quelques IF qui disent s'être levé très tôt pour acheter des places et qui finalement ne peuvent pas y aller et cherchent donc à les revendre aux retardataires. Pas cher, 200 cr. Seulement. Bien sûr, il y a des faux parmi ceux vendus.

Lorsque le compte à rebours est terminé, la guérite se ferme mais tous ceux qui ont des tickets (ou invitations) peuvent continuer à rentrer.

La cérémonie

Les Pjs pénètrent dans une immense salle tamisée aux fauteuils rouges confortables et à la décoration sublime. Une estrade avec un pupitre, un immense écran, une potiche célèbre Unp - R-COMSA et un présentateur encore plus célèbre Ben-J-MONAMI qui animent cette soirée, retransmise en directe sur le canal du complexe Alpha. La soirée se présente comme un grand événement, structurée à la façon des César avec des catégories, des nominés avec un bref rappel de leur récente réalisation et des élus qui changent d'accréditation, pour qui une projection de leurs récents exploits est affichée sur l'écran géant, se voyant revêtir par la potiche une tenue d'apparat de la nouvelle accréditation, disant quelques mots au micro avant de repartir dans le public.

Le meilleur délateur

Dans cette catégorie sont nommés :

- Rob-R-HU3 pour avoir fait massacrer sa propre cellule communiste (à noter que ce serait à titre posthume)
- Aup-IF-OMETR2 pour avoir calculé pendant 5 ans les secondes de retard de son meilleur ami au bureau
- Bam-R-SIBIEN6 pour avoir dénoncé la trahison d'un collègue clarificateur alors qu'il venait juste de lui sauver la vie
- Kek-J-PEU5 pour avoir signalé l'utilisation non homologuée des trottoirs par les habitants de son quartier.

Et le vainqueur est... Rob-R-HU, on l'applaudit bien fort. Nous voyons ici la vidéo de l'équipe d'intervention qui investit le QG secret des communistes [atomisation et massacre de tout ce qui bouge ou ne bouge pas. Alors que la fumée commence à se dissiper, un membre de l'équipe passe un message à son chef qui le lit et dit « Ah... mmmm, bon : VOTRE CELLULE A ETE DENONCEE ANONYMEMENT, QUE LE DELATEUR SORTE AVANT NOTRE INTERVENTION ! L'ORDINATEUR EST FIER DE SON GESTE... silence de mort... La fumée se dégage et un type sort timidement de derrière une table, visiblement miraculé « Euh, vous épargnez le délateur ? » « OUI » « Ben... c'est moi alors »] Que c'est beau quand même, voyez jusqu'à quel point chaque citoyen devrait aller pour aider l'ami Ordinateur !

Un petit mot Rob-O-HU ? « Euh... merci, je dois dire que je m'y attendais pas du tout... et... euh... Mort aux traîtres ! »

Le meilleur testeur de Recherche & Développement

- Pic-R-FUL5 pour la participation de ses 4 premiers frères clones à la mise en place de combinaisons anti-gravité. Je crois savoir que les chercheurs de R&C ont d'ailleurs repeint le sol en rouge aux lieux de tests, quel bel hommage tout de même, ainsi que pour l'investissement personnel de n°5 dans les tests de R&C à chaque mission de clarification.
- Choc-O-BN1 pour avoir fait don des corps de ses 5 frères clones comme propriété exclusive de R&C. Nous vous rappelons, chers téléspectateurs que désormais le formulaire de don de clones est disponible à tous les guichets type z*32 du PLI
- Bat-IF-OL4 pour avoir testé un canon à plasma expérimental à la toute fin d'une mission de clarification sur ses collègues, permettant ainsi de compléter la liste des tests à réaliser lors de la mission. Il est à noter que les renseignements de Bat lors du débriefing ont permis de déterminer que tous ses collègues étaient des traîtres.

Et le vainqueur est... Choc-O-BN1 !!! On l'applaudit bien fort. On voit ici l'une des salles où sont utilisés ses frères [En plan de fond, on voit un clone de Choc se faire introduire dans un sarcophage électronique en hurlant. Au 1er plan, un scientifique en blouse bleu explique que grâce à ce don, ils ont pu faire des progrès significatifs sur la réaction organique face au stress magnétique et que bientôt, les clarificateurs disposeront certainement grâce à cela d'une nouvelle arme contre les traîtres commies mutants] un petit mot Choc ? « Oui, merci les frangins ! »

Nous passons maintenant aux catégories des postes dans une équipe de clarificateurs, suite à quoi ma chère Unp, ce sera les nominations pour le très convoité prix du « Le meilleur ami de notre ami Ordinateur » Ouuuw, que d'émotion dans cette soirée.

Le meilleur responsable de l'hygiène

- Per-O-KET pour avoir dénoncé et exécuté à coup de lance-flamme un collègue clarificateur qui n'avait pas hésité à salir les couloirs du complexe Alpha en s'y promenant, couvert de napalm gluant.
- Pic-R-FUL5, on le retrouve, pour avoir fait nettoyer un silo à nourriture de fond en comble par des traîtres qui l'avait volé avant de les exécuter.
- Ed-IF-YAN à titre posthume pour avoir fait barrage de son corps pour protéger un frotbot lors d'une émeute. Il s'est fait piétiné par environ 800 personnes et a réussi à demandé au frotbot de le nettoyer avant qu'il soit emmener pour recyclage dans un silo à nourriture.

Et le vainqueur est... Pic-R-FUL5 !!! On l'applaudit bien fort !!!

L'arrivée de Pic-O-LO5

A ce moment, le dôme de la salle s'ouvre pour laisser place à un Hélibot de combat qui descend une nacelle contenant un bloc de plastique rouge entouré de 8 gardes bleus lourdement armés et vêtus d'une combinaison intégrale anti-bactérienne. Le bloc est installé sur la scène, ouvert très précautionneusement par les gardes qui mettent en joue sont contenu, un citoyen enveloppé dans un sac semi transparent. Une combinaison et un bloc orange sont amenés. Les gardes changent le prisonnier.

[On voit en arrière plan sur l'écran géant un couloir rouge dans lequel court éperdument en criant « A l'aide ! » en direction de la caméra un clarificateur rouge couvert d'une substance noirâtre collante, poursuivi par une créature monstrueuse et certainement non homologuée. On entend qqun de stressé derrière la caméra lui ordonner « arrête-toi ! », ce qu'il ne fait pas. Alors qu'il arrive très près et que la créature lui saute dessus, on voit un jet de flamme partir vers le clarificateur qui s'embrase aussitôt, brûlant la « chose » qui lui tombe dessus.]

Un petit mot, Pic-O-FUL5 ? « Entraîne toi et cesse de pleurnicher ! » Euh... oui, merci de ce conseil citoyen... Ah, on me précise dans l'oreillette que vous avez changé de quartier d'habitation, vous êtes désormais au LO, certes plus confortable pour un citoyen de votre rang désormais que le quartier FUL.

Les gardes l'enferment dans le bloc Orange et partent avec en traversant les rangs, le dôme se referme. Une charmante voix retentit dans les hauts-parleurs : « *Les clarificateurs [nom des Pjs] sont attendus à l'entrée du bâtiment* »

Les Pjs pourront, s'ils sont perceptifs remarquer parmi tous les spectateurs qui les observent lorsqu'ils sortent, un homme chauve à la grande moustache orange, des petits yeux sombres enfoncés, une blouse orange impeccable avec une cravate noire, les observer à travers ce qui semble être des jumelles avec plein de petites diodes dessus. Il s'agit de Rob-O-TNIK, personnage central de toute cette histoire que nous verront plus loin.

La mission

Hélas, les Pjs vont devoir laisser derrière eux cette magnifique soirée, pour aller s'acquitter de leur tâche. L'équipe de gardes bleus les attendent à l'extérieur et leur demande leur n° de mission (j'espère pour leur grade qu'ils n'ont pas oublié de le noter). Une fois celui-ci donné, ils ouvrent le bloc orange, sortent Pic-O-LO5 de son sac plastique, les Pjs verront immédiatement que quelque-chose ne va pas : Il a la peau verte ! Ils lui revêtent une armure reflec orange mais pas d'arme, toujours en le braquant. Pic regarde à gauche, à droite mains attachés dans le dos, sûr de lui sans prêter attention au fait que les gardes le manipulent. Ils lui retirent finalement les menottes de plastique bleus. Une fois libéré, l'hélibot arrive au dessus et dans un bruit assourdissant, le chef d'équipe des bleus leur donnera la mission : Conduire sain et sauf le citoyen **Pic-O-LO5**, déclaré mutant non homologué au centre d'extermination **CEB29-bis**. Là-bas obtenir le certificat **PL684x-23** qui certifiera son extermination en bonne et due forme. Ah et ne pas oublier de passer chez PLI et R&C avant de l'emmener. Sur ces derniers mots, l'équipe s'envolera sur la nacelle de l'hélibot, toujours en maintenant une visée laser sur Pic-O-LO5, jusqu'à disparaître de l'horizon.

Histoire

Comme vous pouvez vous en douter, **Pic-O-LO5** n'est pas un clarificateur tout à fait ordinaire. Enfin si, il a juste encore un peu moins de chance que le clarificateur moyen et risque de très vite activer son 6e clone avant la fin de cette aventure.

Tout commence par une mission de clarification de routine. **Pic-R-FUL5** responsable de l'hygiène passe chez R&C, laboratoire **DXTR-PWR** avec son équipe pour récupérer du matériel de test. Là, un orange de R&C, le Dr Rob-O-TNIK leur fournit la liste prévue à laquelle il ajoute des inhalateurs de sa composition qui contiennent des nanomachines dont le but est de prendre contrôle du corps de ceux qui les inhalent et les faire travailler en réseau. Le **Dr Rob-O-TNIK** est en effet un membre de la société secrète **Corpore Metal** et son objectif est de contaminer tous les citoyens du complexe Alpha pour les transformer en machines vivantes. Malheureusement, il en est encore au stade expérimentale. Tous ses cobayes sont morts d'épuisement cérébral après avoir souffert de graves hallucinations. Lorsqu'il a constaté que **Pic-R-FUL5**, malgré la contamination, ne souffrait de hallucinations « moyennes », d'une modification de personnalité et d'un changement de couleur de peau en vert, il a compris qu'il tenait le bon bout. Malheureusement, les forces armées lui sont tombées dessus avant lui et il a été décidé en salle de débriefing de promouvoir son grade et de l'exterminer ensuite.

Le plan

Rob-O-TNIK souhaite ardemment mettre la main sur **Pic-O-LO5** pour comprendre pourquoi lui a résisté plus que les autres. Il n'a rien pu faire pour l'instant à cause de la surveillance dont faisait l'objet **Pic**, mais il a maintenant une dernière chance de l'attraper, avant que les Pjs ne le fasse exterminer.

Rob a à sa disposition tout un réseau de Doc-bot publics qu'il peut influencer pour qu'il lui rende service. Il va donc organiser des attentats contre les Pjs à coup de docbots pour les ralentir, les distraire et enlever **Pic-O-LO5**.

Pour l'intérêt du scénario, il faudrait qu'il échoue et que **Pic-O-LO** soit exterminé (de la façon convenue ou non, ça ce n'est pas important). L'important, c'est que les Pjs se fassent contaminer et commencent à voir des trucs qui n'existent pas comme des mouches vibrateurs, des cliquetis dans leurs têtes, que leur peau commence à se verdier, qu'il aient des réactions étranges envers les machines etc. Rob, qui aura veillé sur eux de loin, va alors essayer d'en enlever un (et réussir) pour l'étudier dans son labo secret. Grâce à la dissection in-vivo, il va trouver LA formule qui va lui permettre de lancer le virus.

Suite à l'enlèvement, le prochain clone du Pj enlevé sera affecté avec les autres Pjs pour retrouver le disparu. L'enquête dans le milieu des docbots et de R&C permettra de remonter jusqu'à la maison de Rob, dans son sous-sol sécurisé où se jouera une fin à la James Bond avec tout qui pète de partout et un méchant désappointé de s'être laissé avoir par des minables avant de mourir tué indirectement par sa propre main et sa propre vanité.

C'est beau, j'en pleurerais !

Voilà donc nos clarificateurs avec un prisonnier agité et à priori extrêmement dangereux, sans rien d'autre que leur arme de service pour s'en sortir. Heureusement, comme toute mission de clarification, l'Ordinateur veille sur eux en leur fournissant du matériel spécifique, utile et les derniers cris de la technologie pour les aider à mener à bien leur mission.

Pic-O-LO petite trop

Son comportement

Pic est complètement lunatique, pouvant être sérieux et distant et tout à coup se mettre à hurler des choses incohérentes et à menacer tout ce qui bouge, pour passer au rire, en passant par le conseil d'un mentor aux Pjs qui sont ses apprentis. Il dit « bonjour Mr » à toutes les machines qu'il croise, se met souvent le doigt dans l'oreille, comme si quelque chose le gênait, chasse des insectes qui n'existent pas, se gratte frénétiquement, soulève des trucs énormes qu'un humain de pourrait soulever sans même s'en apercevoir, n'arrive pas à ouvrir une porte par ce qu'elle est trop dure, se refait pousser un bras mais garde un gnon tout au long, se lisse d'invisibles moustaches.

Il dit qu'il y a des choses qui lui parlent dans la tête, mais qu'il ne comprend pas ce qu'elles disent, dès fois il les voit passer, mais elles ne sont pas vraiment là, en fait elles sont dans sa tête (ce qui est techniquement juste;). Il dit qu'il va contrôler le complexe Alpha et que rien ne pourra l'arrêter Mouhahaha. Ha non !!! Pas le cuiseur à riz, je ne veux pas y rester enfermer pour l'éternité !

Ce qu'il peut apprendre aux Pjs

Parmi tous ses délires, si les Pjs prennent le temps de l'écouter avant de l'exterminer (et ils ont intérêt), il pourra indiquer les éléments suivants :

- Il prenait un soin constant à tester tout le matériel de R&C, tradition familiale oblige
- Tout ça a commencé au cours de leur dernière mission où il devait explorer un secteur abandonné du complexe Alpha. Il y avait une bête qu'ils ont fuit (lui dira traqué) jusqu'au coeur du complexe avant qu'une escadrille Vautour prévenue par leur soins n'en fasse de la bouillie magmatique.
- S'il croise Rob-O-TNIK ou même l'un de ses docbots, il pourra dire qu'il l'a déjà vu à R&C lors de leur dernière mission.
- Les membres de son équipe sont tous morts dans le bombardement et eux aussi ils commençaient à voir des choses et à se gratter un peu avant. Lui il a eu la chance de se glisser dans un trou et d'éviter les bombes.

Visite chez PLI

Les visites chez PLI sont toujours un plaisir pour les clarificateurs. N'hésitez pas à les mener de bureau en guichet, de couloir en salle d'attente, de zones d'archivage en local technique pour finalement obtenir la fabuleuse liste de matériel ci-dessous que l'Ami Ordinateur a prévu pour eux. N'oubliez pas qu'ils traînent Pic-O-LO5 avec eux, qu'il est leur supérieur hiérarchique et qu'il ne doit pas être blessé.

Le matériel

- 6 boites de conserves non ouvertes marquées « Brise fraîcheur » et qui contient... de l'air... rien quoi
- Une affiche de plastipier de 9x3m de large (20 Kg tout de même) marqué en rouge énorme « Servir l'Ordinateur est un devoir »
- Des Com-Unit rouges (autant que de Pjs)
- Un tube de liquide de quelques cms marqué « goût erza-chili extra fort » C'est un tube de colle ultra puissante qui, si un Pjs avait la mauvaise idée de goûter, a effectivement un goût d'erza-chili
- Un video-Recorder rouge manuel (il n'est ni volant ni sur roulette et fait une lumière rouge non camouflable lorsqu'il filme)
- Un psycho-test en autant d'exemplaire que de Pjs à remplir avant la fin de la mission

Visite chez R&C

Chez R&C, au vu de leur n° de mission, on les envoie au laboratoire **DXTR-PWR** où tout un tas de petit matériel les attend avec Dr Edi-J-SAVMYLIFE:

- Des « lunettes de protection du citoyen » rouges opaques et obstruantes. Elles servent à empêcher un citoyen d'accréditation rouge de voir des choses en couleurs qui ne sont pas de son accréditation.
- « Un gantelet de démolécularisation » qui permet de passer son bras à travers toute matière. Ça marche le problème c'est que la fonction de retour à l'état solide n'est pas encore très fiable.
- Le « claque-PÔN », une sorte de klaxon à boule d'air tout petit et dont l'actionnement produit un PÔN très joli d'environ 250 décibels.
- Un « pistolet à grenade » sorte de gros pistolet avec un chargeur de 5 mini-grenades explosives qui explosent à l'impact. Un petit défaut cependant, la propulsion n'est pas vraiment au point et les 5 grenades atterrissent mollement au pied du tireur.
- Un « Jet-pack Beta 0.1 », une sorte de sac à dos métallique avec un réacteur et des poignées de direction. Aucun pb pour monter ou descendre, mais très difficile à manoeuvrer.

Le nano-virus

A partir du moment où les Pjs vont être en contact avec Pic-O-LO, ils sont susceptibles d'être « contaminés » par les nano-machines. Voici quelques-uns des symptômes qu'ils peuvent ressentir

- Leur force augmente ou diminue de 1d20
- Leurs muscles les grattent intensément (pas la peau, les muscles dessous)
- Des bourdonnements dans les oreilles
- Ils parlent parfois dans la tête des autres clarificateurs contaminés
- Ils voient des trucs noirs leur passer devant les yeux
- Ils se sentent tout d'un coup euphoriques/taciturnes/oniriques
- Ils ne contrôlent plus leur voix et se mettent à beugler/bêler/chuchoter
- Leur peau se met à verdir
- Ils se lissent de longues moustaches invisibles
- Ils régénèrent certaines blessures très vite

Il va de soi que tout ou partie de ces symptômes les rendra extrêmement suspects et finira par les classer mutant non homologué. Un Pj avec beaucoup en logique spécieuse ou un pouvoir relatif au contrôle des machines sera particulièrement sensible mais pourra essayer de contrôler certains symptômes.

L'attaque des docbots sauvages

Avant que les Pjs ne parviennent au centre d'extermination, dans un coupe-gorge bien entretenu du complexe Alpha, ils se font aborder par un docbot qui demande s'ils ont besoin de ses services. En cas de réponse négative, le bot enverra un scalpel cautérisant électrique à son interlocuteur puis reposera la question (à laquelle il s'attend bien sûr cette fois à une réponse positive). Son but est de piquer chaque Pj pour ensuite embarquer Pic-O-LO. Si les Pjs passent aux armes, 6 docbots avec tous des sortes de longues moustaches de fils de cuivres arrivent à la rescousse. Les Pjs déjà bien contaminés pourront perdre du temps à faire des politesses avec les attaquants. De préférence, laisser les Pjs gagner, pour une fois que cela sert le scénario, ou alors non, de toute façon ça ne change pas grand chose si ce n'est sauter la scène suivante.

Le centre d'extermination

Le centre d'extermination CEB29-bis n'existe plus sous sa forme traditionnelle, il a été remplacé par un échangeur d'autoroute. CEB29-bis est désormais CEB29-bis-SSv, le SSv c'est pour self-service, un genre d'horodateur sur une aire de l'autoroute qui sert de centre d'extermination, il suffit d'insérer des crédits. Plus on en met plus la mort est gracieuse et rapide pour celui qui se tient devant. Bien sûr les instructions affichées sont d'une clarté absolue. Cela imprime ensuite un ticket qui vous certifie que vous avez été éliminé au centre d'extermination CEB29-bis.

Sur la piste du savant

Au laboratoire DXTR-PWR, on peut leur indiquer le nom de Rob-O-TNIK sur sa simple description physique si tant est que les Pjs n'ai pas l'air de lui vouloir du mal. Ce sera encore plus facile en ayant un ton admiratif et parfaitement hypocrite pour R&C. Avec le nom, les Pjs peuvent sans problème trouver son lieu d'habitation (secteur TNIK)... seulement celui-ci est orange et les Pjs n'ont pas l'accréditation nécessaire. Vos joueurs ont intérêt à faire preuve d'imagination et/ou de témérité pour s'aventurer jusque chez lui. Il habite un cube orange parmi d'autres cubes oranges. Chez lui il semble n'y avoir personne, pourtant une multitude de robots s'occupent de l'entretien. Notamment un frofbot majordome (avec des moustaches en cuivre) qui comme ses collègues frofbot demandera « Bon cycle citoyen, je suis un frofbot, je peux vous aider ? ». Son habitation est un enchevêtrement d'inventions toutes plus instables les unes que les autres mais pas directement mortelles (il tient à vivre quand même)

Dans la chambre, derrière la porte d'un placard se trouve l'entrée (blindée et codée) d'un ascenseur qui descend vers....

Le laboratoire secret

Imaginez le laboratoire de Dexter, eh bien c'est ça. Rob-O-TNICK se déplace sur un siège demi-sphère flottant dans les airs et armé d'engins divers. Il a été prévenu par diverses alarmes de l'arrivée des Pjs et congèle le contenu de l'ascenseur pour les sortir et les enfermer dans un cuiseur à riz géant. Avant de refermer le couvercle, le savant fou leur explique tout son plan diabolique et leur indique qu'il prendra plaisir à les disséquer in-vivo pour apporter la touche finale à son plan machinique. Bien sûr il a l'antidote sur lui mais jamais ils n'en bénéficieront Wouhahahaha !!!

Espérons que les pouvoirs mutants des Pjs, leurs brillantes idées, un coup de bol ou la grâce du meneur puissent les faire sortir de là.

Final

Un final à la James Bond, avec un méchant surpris, des explosions, des machines géantes qui s'animent et qui tombent, la laboratoire qui s'effondre, l'antidote sauvé, le tout sous un compte à rebours de mécanisme d'auto-destruction oppressant. Et c'est couverts de poussière et guéris (faut espérer) que les Pjs ressortiront des décombres, plus morts que vifs mais désormais revenus des honnêtes citoyens clarificateurs au service de l'Ordinateur. Mais pourquoi alors se font-ils cueillir par une escouade de gardes jaunes à la sortie ? Ah oui, ils n'ont pas l'accréditation pour pénétrer dans un quartier orange et détruire des résidences oranges. Aller hop ! Débriefing pour tout le monde !

Debriefing


Un débriefing standard, s'apparentant à une séance de torture psychologique. Appuyez là où ça fait mal. Éliminez quelques clones. favorisez les délations et le lèche-bottisme, bref, la routine quoi.

Les Pnjs

 <p>Pic-O-LO5</p>	<p>Pistolet Laser Att: 30% Type L Portée: 50m Défectuosité: 00</p>	<p>Lance-flamme Att: 60% Type J Portée: 40m Rayon: 5m Défectuosité: 99-00</p>	<p>Equipement personnel armure reflec orange</p> <p>Force 10 Endurance 17 Agilité 10 Dextérité 11 Adaptabilité 10 Aplomb 13</p>
<p>ACCREDITATION: Orange</p> <p>ANC. SERVICE: PDH&CM</p> <p>JOUEUR:</p>	<p>Etat de santé Sonné Blessé Neutralisé Mort Vraiment mort Excessivement mort Désintégré</p>	<p>Crédits 0</p>	<p>Sens de la mécanique 9(15)</p>

COMPETENCES

Esquive 30% Fayotage 37% Discrétion 40% Logique spécieuse 50% Faire des trucs bizarres 40%

 <p>Rob-O-TNIK6</p>	<p>Pistolet Laser Att: 30% Type L Portée: 50m Défectuosité: 00</p>	<p>Véhicule anti gravité Att: 60% Type variable ;) Portée: 80m Rayon: 5m Défectuosité: 99-00</p>	<p>Equipement personnel armure reflec orange</p> <p>Force 18 Endurance 13 Agilité 10 Dextérité 11</p>
<p>ACCREDITATION: Orange</p> <p>SERVICE: Recherche & Conception</p> <p>JOUEUR:</p>	<p>Etat de santé Sonné Blessé Neutralisé Mort Vraiment mort Excessivement mort Désintégré</p>	<p>Crédits Plein</p>	<p>Adaptabilité 15 Aplomb 18 Sens de la mécanique 18</p>

COMPETENCES

Esquive 50% Rire gras 75% Inventer 60% Logique spécieuse 60%

Un docbot fou

Lancer de scalpel électrique 50% Autopsie in vivo 60% Diagnostique 15% Prescription 30%

Un garde type

Fusil laser 50% Grenade 35% Discrétion 25%


2 grenades à main
1 grenade à gaz

Personnages pre-tires

Ces mini-fiches de personnages sont faites pour, une fois découpées, pouvoir être pliées en deux de façon à avoir une face avec les renseignements officielle, et l'autre avec tous les secrets du personnage.


Quelques exemples de noms de clarificateurs rouges

Perv-R-PEPER, Harry-R-GRANMER, Aub-R-GISTE, Cruciv-R-BIST, Ess-R-VELE, Eff-R-VESSAN, Emm-R-DEU, Hulub-R-LU, hib-R-NATION, Hip-R-TANDENS, Imp-R-TINAN, Inv-R-TEBRE, Pashid-R-MEU, Prez-R-ATIF, Upp-R-CUT, Sap-R-LIPOPET, Sempit-R-NELL, Stazionz-R-VIZ, Tab-R-NACL, Tacsid-R-MIST, Visv-R-SA, Walth-R-POLO, Gel-R-FIN, Cant-R-BRO, Lagard-R-IERE, Faud-R-CHE, Sam-R-ENCHORT...

 <p style="text-align: center;">Inv-R-TEBRÉ</p>	<p>Pistolet Laser Att: 35% Type L Portée: 50m Défectuosité: 00</p>		<p>Equipement personnel armure reflec rouge 1 pistolet laser rouge Com Unit carnet et stylo 1 dérivateur énergétique (interdit)</p>
<p>ACCREDITATION: Rouge</p> <p>ANC. SERVICE: Service Energie (SE)</p> <p>JOUEUR:</p>	<p>Etat de santé Sonné Blessé Neutralisé Mort Vraiment mort Excessivement mort Désintégré</p>	<p>Crédits 50</p>	

COMPETENCES			
Maintenance énergétique 42%	Orientation 37%	Discrétion 40%	Logique spécieuse 15%

<p>ANCIENNE OCCUPATION SERVICE Vous vous occupiez de la pose des câbles de transport d'énergie plasma. Régulièrement, vous détourniez une partie de l'énergie au moyen de dérivateurs d'un réseau ennemi à un autre utilisé par Corpore Metal.</p> <p>SOCIETE SECRETE: Corpore Metal</p>	<p>Force 10 Endurance 8 Agilité 9 Dextérité 13 Adaptabilité 10 Aplomb 13 Sens de la mécanique 12</p>
<p>Mission secrète: Un collègue Corpore Metal d'une autre cellule est présent dans votre équipe. La phrase de reconnaissance est <u>Question</u> : "La pilu-choco, tu la préfères nature ?" <u>Réponse</u> : "Une senteur enivrante se dégage décidément de ce couloir" Avec son aide, veillez à ce qu'aucun dommage ne soit fait à aucune machine pendant cette mission.</p> <p>POUVOIR MUTANT: Laser oculaire (vos yeux peuvent tirer des lasers couleur rouge) 1 point par tir. Compétence Laser + 30%</p>	<p>Indice/Points de pouvoir 13</p>

 <p>Sap-R-LIPOPET</p>	<p>Pistolet Laser Att: 40% Type L Portée: 50m Défectuosité: 00</p>	<p>Grenade Att: 30% Type J Portée: 20m Rayon: 5m Défectuosité: 00</p>	<p>Equipement personnel armure reflec rouge 1 pistolet laser rouge Com Unit carnet et stylo 2 grenades à main 1 lunettes à infra-rouge</p>
<p>ACCREDITATION: Rouge</p> <p>ANC. SERVICE: Forces armées</p> <p>JOUEUR:</p>	<p>Etat de santé Sonné Blessé Neutralisé Mort Vraiment mort Excessivement mort Désintégré</p>	<p>Crédits 20</p>	
<p>COMPETENCES Armes de véhicules 25% Discrétion 25% Utilisation de chenillette 45% Logique spécieuse 20%</p>			
<p>ANCIENNE OCCUPATION SERVICE Vous étiez bidasse dans l'armée. Vous n'avez jamais vu le front contre les communistes, le chef y disait que c'était parce que vous n'étiez pas assez bon. Alors avec votre détachement vous étiez envoyés contre les traîtres en interne quand ils essayaient de renverser l'Ami Ordinateur. Vous aimiez bien tester les grenades contre les foules de traîtres. Sauf une fois où l'un d'eux vous l'a renvoyé dans les mains. Vous vous êtes réveillé à l'infirmerie ou le médecin il a dit que vous aviez un pouvoir très spécial et que ceux qui ont un pouvoir très spécial ils sont nés pour diriger l'humanité, et vous êtes rentré dans la société secrète Psion.</p> <p>SOCIETE SECRETE: Psion</p> <p>Mission secrète: Récupérez un maximum d'information sur la mutation de la cible et sauvez-le de l'extermination. Méfiez-vous, il est possible qu'un agent Anti-Mutant soit infiltré parmi-vous. Si vous le trouvez, éliminez le.</p> <p>POUVOIR MUTANT: Régénération. Lorsque vous n'êtes pas excessivement mort, vous régénerez un niveau de blessure par heure. 3 points de pouvoir par niveau de blessure.</p>		<p>Force 10 Endurance 16 Agilité 15 Dextérité 17 Adaptabilité 8 Aplomb 7 Sens de la mécanique 10</p> <p>Indice/Points de pouvoir 12</p>	
<p>p10/13 Scénario pour Paranoïa Police, menottes, pigeons par Stoil (web22_AT_laposte.net)</p>			



Hulub-R-LU

Pistolet Laser
Att: 20%
Type L
Portée: 50m
Défectuosité: 00

Fusicone
Att: 40%
Portée: 200m
Défectuosité: 99

Equipement personnel
 armure reflec rouge
 1 pistolet laser rouge
 Com Unit
 carnet et stylo
 1 fusicone
 - 4 cartouches gaz
 - 8 cartouches solides
 - 2 cartouches napalm
 - Petite pâte explosive rose dans un papier aluminium (choc électrique et boum, acheté pas cher au marché noir, interdit)

ACCREDITATION: Rouge

ANC. SERVICE:
 Service Technique

JOUEUR:

Etat de santé
 Sonné
 Blessé
 Neutralisé
 Mort
 Vraiment mort
 Excessivement mort
 Désintégré

Crédits
 70

COMPETENCES

Connaissance des Robots 32% Calcul mental 50% Programmation de Frotbot 60% Electronique 30%

ANCIENNE OCCUPATION SERVICE


Vous faisiez le tour des frotbots de nettoyage public tous les soirs dans votre quartier pour les rebooter (sinon ils explosaient), jusqu'au jour où vous avez rencontré un citoyen avec qui vous avez lié amitié. Il vous a parlé du parti, de la force des travailleurs et avez compris que le communisme, ce n'est pas la trahison mais c'est l'avenir de l'homme moderne. Une fois dans le partie, vous avez eu beaucoup de facilité et notamment 2h de cours avec le célèbre technicien stakanoviste Nic-O-LADEU qui vous a montré comment programmer (illégalement) les frotbots pour ne plus qu'ils explosent. N'ayant plus rien à faire vous avez suivi une formation pour devenir clarificateur (vous avez réussi les tests grâce au parti)

SOCIETE SECRETE: Communiste

Mission secrète: Stazionz-R-VIZ est soupçonné d'avoir usurpé l'accréditation rouge à un camarade Infra-Rouge, en corrompant le jury. Faites lui payer ce crime, lui et ses clones. Red is not dead !

POUVOIR MUTANT: Electrochoc Vous êtes résistant au chocs électriques (jet d'attribut de pouvoir de difficulté variable en fonction de l'intensité). Vous pouvez aussi générer un choc électrique au contact en dépensant 1D10 points de pouvoir. C'est aussi efficace qu'un étourdisseur.

Force 7
 Endurance 15
 Agilité 10
 Dextérité 10
 Adaptabilité 8
 Aplomb 9
 Sens de la mécanique 12
 Indice/Points de pouvoir 13

 <p>Stazionz-R-VIZ</p>	<p>Pistolet Laser Att: 31% Type L Portée: 50m Défectuosité: 00</p>	<p>Mains nues Att: 61% Type Portée: Contact Défectuosité: 00</p>	<p>Equipement personnel armure reflec rouge 1 pistolet laser rouge Com Unit carnet et stylo 1 lampe torche 1 « poing américain » qui ne laisse pas trop de traces</p>
<p>ACCREDITATION: Rouge</p> <p>Anc. SERVICE: Sécurité Interne (SI)</p> <p>JOUEUR:</p>	<p>Etat de santé Sonné Blessé Neutralisé Mort Vraiment mort Excessivement mort Désintégré</p>	<p>Crédits 170</p>	
<p>COMPETENCES Déguisement 50% Faire mal à un prisonnier 40% Duperie 40% Discrétion 50%</p>			

<p>ANCIENNE OCCUPATION SERVICE Vous êtes un spécialiste des interrogatoires musclés. Vous avez plus d'une fois prouvé utilisé votre pouvoir de ventriloquie pour attester vos soupçons. Vous haïssez les mutants car vous étiez un fidèle allié de l'Ordinateur lorsque vous avez été approché par Psion qui vous a fait découvrir un pouvoir qui était en vous. Vous les avez dénoncé mais ne pouviez plus vous permettre de rester dans la SI, étant vous même un mutant et risquant trop facilement d'être découvert par vos collègues. Vous êtes donc passé clarificateur et avez rejoint les Anti-Mutants espérant en exterminer un maximum sans vous-même vous faire prendre.</p> <p>SOCIETE SECRETE: Anti-Mutant</p> <p>Mission secrète: Un collègue anti-mutant d'une autre cellule est présent dans votre équipe. La phrase de reconnaissance est <u>Question</u> : "La pilu-choco, tu la préfères nature ?" <u>Réponse</u> : "Une senteur enivrante se dégage décidément de ce couloir" Avec son aide, assurez-vous d'éliminer tous les autres membres de votre équipe et leurs clones discrètement, ils sont tous répertorié comme mutant probables dans nos archives.</p> <p>POUVOIR MUTANT: Ventriloquie 1 point/mot à vue et à porté d'ouïe. Le son prend la voix et les intonations de la cible. Nécessaire d'avoir vu et entendu la cible parler.</p>	<p>Force 13 Endurance 13 Agilité 10 Dextérité 12 Adaptabilité 8 Aplomb 15 Sens mécanique 8</p> <p>Indice / Points de pouvoir 13</p>
---	---



Hyp-R-TANDENS

Pistolet Laser
Att: 33%
Type L
Portée: 50m
Défectuosité: 00

Epée de force
Att: 43%
Type
Portée: contact
Défectuosité: 99

Équipement personnel
 armure reflec rouge
 1 pistolet laser rouge
 Com Unit
 carnet et stylo
 1 épée de force rouge
 1 tatouage « Jar Jar Binks mangeant des céréales » dans le dos (interdit)

ACCREDITATION: Rouge

ANC. SERVICE: PLI

JOUEUR:

Etat de santé

Sonné
 Blessé
 Neutralisé
 Mort
 Vraiment mort
 Excessivement mort
 Désintégré

Crédits

10

COMPETENCES

Imiter Darth Vador 30% Fayotage 30% Duperie 30% Logique spécieuse 30% Compter les trombones 70%

ANCIENNE OCCUPATION SERVICE

Vous avez reçu une formation dans la sécurité Interne et sitôt celle-ci terminée on vous a collé au PLI. Du coup vous avez passé votre temps assis sur une chaise à compter les trombones et à prendre l'air affairé quand passait quelqu'un. Heureusement, vous avez intégré la société secrète des Romantiques et avez une passion (interdite) pour le film «La Guerre des Etoiles ». Vous avez appris le maniement de l'épée de force et l'avez fait bidouillé pour qu'en la sortant elle puisse faire « Luc, je suis pas ton père » d'une voix métallisée.

SOCIETE SECRETE: Romantiques

Mission secrète: L'un des clarificateurs possède un artefact de l'Avant à usage unique qu'il vous faut absolument récupérer une gomme à mâcher couleur rose. Extorquez la avant qu'il ne l'utilise ou échangez le contre l'information suivante : Sap-R-LIPOPET est un membre de Psion.

POUVOIR MUTANT: Télékinésie. 1 point de pouvoir par 10kg soulevés et par minute. Oui, vous êtes un jedi.

Force 14
 Endurance 13
 Agilité 17
 Dextérité 12
 Adaptabilité 11
 Aplomb 9
 Sens de la mécanique 10
 Indice/Points de pouvoir 16