

# Zapping

*Un scénario de six heures environ pour Paranoïa, édition post-post-post moderne, pour 6 joueurs maximum.*

33049 caractères (annexes exclus)

## Table des matières

Résumé pour le MJ.....	2
Préambule.....	2
Acte 1 : La quête des origines.....	3
Debriefing et nouvelle mission.....	3
Matériel.....	4
Acte 2 : Ah! Qu'est-ce qu'on est serré au fond de ces tunnels.....	4
Retour au secteur TNT.....	4
Accès au tunnel.....	6
Les tunnels.....	6
Les sauvages.....	6
Le secteur OLD.....	7
Le Frot-bot 000.....	7
Les archives des premiers temps.....	8
Les zones rose et marron.....	8
La zone cyan.....	8
L'accès au secteur NUL.....	8
Acte 3 : Résolution.....	9
Et la suite? Des pistes pour prolonger le scénario.....	9
Intrigue secondaire: affaire de drogue.....	9
Ajustement et précision de règles.....	9
"Bug" de réincarnation.....	9
Mort dans les zones aveugles.....	10
Récupération de points de sang-froid.....	10
Pouvoirs mutants :.....	10

## Résumé pour le MJ

Ce scénario a pour but d'explorer les tréfonds du complexe alpha, et de permettre aux PJ de modifier de l'équilibre de celui-ci. Les personnages ne seront probablement pas réutilisables. Il est donc possible de l'intégrer à une campagne, remplacer vos PJ partir le thème "lutte pour rétablir l'ordre ancien" où les joueurs vont incarner des personnages qui vont mettre toute une campagne à défaire ce qu'ils auront fait en un scénario, avec d'autres personnages. Cela dit, ce scénario est autoportant et peut tout à fait être joué en one-shot.

Pour l'écriture de ce scénario, uniquement les livres de base de l'édition post-post moderne ont été utilisés et en aucun cas les anciennes éditions. Des contradictions avec les anciennes éditions sont donc possibles. Au MJ de faire les adaptations nécessaires pour que le scénario colle à "son" complexe alpha.

Suite à la traque d'un communiste et l'échec relatif de la dernière mission des PJ, un mystérieux bug provoque la pagaille dans le complexe : les clones sont réincarnés dans le mauvais corps. Les clones vont donc devoir s'enfoncer dans les tréfonds du complexe alpha pour rejoindre le centre d'incubation des clones, et redémarrer le serveur d'attribution des corps.

Ils vont donc devoir remonter vers les secteurs les plus anciens du complexe alpha.

Le retour à la fin de la mission sera conditionné au nombre de points de trahison qu'ils auront cumulés. Une fois dans les zones aveugles, tenez ce compte de manière secrète (souvenez vous, le compteur de trahison est remis à zéro à la mort des clones).

## Préambule

Option pour le MJ: ce préambule peut être raconté "en mode cinématique" pour raccourcir la partie. Dans la même optique, ne pas hésiter à faire sauter la partie « background optionnel ».

Distribuez aléatoirement les feuilles de personnage. Ne pas distribuer le personnage de

Rob-R-HUE, il sera utilisé plus tard.

*In media res*, les PJ traquent Rob-R-HUE, un infâme traître communiste qui a saboté le dernier anniversaire de notre ami l'Ordinateur dans le secteur TNT, spécialisé dans la production d'engrais pour algues. Une odeur d'ammoniac flotte dans l'air (test de science pour identifier l'odeur).

Acculé derrière un réservoir noté "CH<sub>4</sub>", Rob-R-HUE se retourne et tire sur les PJ. Forcément, un des PJ va répliquer. Un des PJ va rater son tir (ou Rob-R-Hue va réussir à éviter un tir), la cuve de méthane va être touchée. Kaboum, tout le monde est mort (pensez à dire à vos joueurs de rayer un clone).

Le secteur entier étant ravagé, les clones ne vont pas être livrés dans le secteur TNT comme cela aurait dû être le cas, mais directement dans leur zone de repos.

Les joueurs découpent leur fiche de perso et ne gardent que la partie "basse" : le corps.

"L'esprit" (la partie haute) est remis au MJ, sera mélangé et redistribué. S'arranger pour qu'aucun joueur ne récupère l'"esprit" de son "corps". Rajouter l'esprit de Rob-R-HUE. Vous pouvez également rajouter la partie "background caché" (voir annexe) si vous voulez faire jouer une intrigue secondaire basée sur un trafic de drogue (vous pouvez également retravailler les « backgrounds » optionnels pour inclure les factions sans l'histoire de drogue). En terme de mise en scène, il peut être intéressant de le faire sous forme d'aparté (évocation du background et remise de la partie « haute »). Vous pouvez également utilisé la partie background « caché » en supprimant la partie intrigue de drogue.

L'explication de ce phénomène est que la disparition d'un secteur complet (et la destruction de 312 clones innocents simultanément) a réactivé un bug dans le système de téléchargement des esprits dans le CoreTech.

L'Ordinateur traite les PJ parfois en considérant l'identité de leur "corps" parfois en considérant l'identité de leur "esprit", selon s'il

s'appuie sur la reconnaissance faciale des caméras ou sur la reconnaissance de leur CoreTech. Ne pas hésiter à distribuer les punitions ou les encouragements de l'Ordinateur au mauvais joueur. Le monde de Paranoïa est injuste. Vous devrez par contre tenir en permanence la liste de quel "esprit" occupe quel "corps".

Ce scénario étant un *one-shot* et les PJ étant difficilement re-jouable, ne pas hésiter à avoir la main lourde sur les pertes de points de sang-froid.

## Acte 1 : La quête des origines

### Debriefing et nouvelle mission

Les PJ se réveillent dans la zone de repos de leur corps. Ils reçoivent immédiatement pour ordre de se rendre à une séance de debriefing dans le secteur BAL.

Ils sont attendus par Vir-J-HYL-3, un gros macho dans un corps de vieille femme. Cigare aux lèvres, une grosse chaîne en métal jaune autour du cou passée sur un tailleur strict, Vir-J-HYL oublie qu'elle est en jupe et pose ses pieds sur son bureau. Si les joueurs inspectent la pièce, ils verront qu'un carton de Bouncy Bubble Cerise a adroitement été posé devant la caméra équipant la pièce. L'Ordinateur peut donc les entendre mais pas les voir. Cela sent la trahison à plein nez.

Vir-J-HYL appuie sur le bouton d'un magnéto-cassette. Sur cette bande, les PJ se font copieusement engueuler ne pas avoir réussi à empêcher la destruction du secteur TNT par un complot communiste.

Pendant que cette bande tourne, Vir-J-HYL ouvre un placard, démonte un panneau de bois et fait signe au PJ de rentrer dans une zone aveugle, une pièce cimentée tout juste suffisante pour accueillir tout le monde. Le véritable briefing démarre alors à voix basse: "Comme vous l'avez peut-être constaté, le système de réincarnation a été perturbé par la destruction du secteur TNT, Clarificateurs, votre mission est

donc de vous rendre à l'usine de clonage dans le secteur NUL et de trouver le serveur de gestion des clones et de le redémarrer. Cela devrait être dans vos cordes. Il va de soi que cette mission est top-secrète et que vous ne devez pas en informer l'Ordinateur. Pour camoufler cette mission, votre mission officielle sera une mission de repérage dans le secteur TNT. A vous de trouver un passage vers le secteur NUL. Pour vous guider, prenez cette carte à ne consulter qu'une fois dans le secteur TNT". Vir-J-HYL tend aux PJ une enveloppe en papier kraft et les invite à sortir de la zone aveugle.

Ensuite, il coupe la bande et se lance dans le briefing "officiel" pour la mission de repérage dans le secteur TNT. Les PJ auront donc un laissez-passer pour accéder à ce niveau.

### Ce que sait Vir-J-HYL mais qu'il ne dira pas automatiquement :

- Il est personnellement touché par le bug du système de réincarnation (un lecteur attentif s'en sera douté).
- Le plan qu'il leur donne est très ancien et comporte probablement des erreurs.
- Ce n'est pas la première fois que ce problème se produit. Vir-J-HYL l'ignore, mais ce problème se présente dès que plus de 255 clones disparaissent en même temps). Il tient ses instructions d'une pochette "A n'ouvrir que si le système de réincarnation devient fou." que lui a donné son prédécesseur. Jusqu'à aujourd'hui il pensait ne jamais en avoir besoin.
- Vir-J-HYL est membre de la Libre Entreprise.

### Que faire si ...

- 1) Les PJ dénoncent Vir-J-HYL comme traître pour connaître une zone aveugle: impossible, Vir-J-HYL est un agent de confiance, les PJ sont donc des traîtres (augmenter le score de trahison des PJ dénonciateurs de 1).
- 2) Les PJ ouvrent l'enveloppe avant d'être au secteur TNT : les PJ découvrent une carte partielle du secteur TNT. L'Ordinateur est immédiatement prévenu car c'est une donnée extrêmement sensible ainsi qu'une preuve de trahison : leur score de trahison passe

immédiatement à 5 étoiles et la seule chance des PJ de s'en sortir est de fuir au plus vite vers le secteur TNT (ou d'attendre de passer au prochain clone). Si les joueurs reviennent dans le Complexe alpha après avoir ouvert l'enveloppe en papier kraft, leur score de trahison passera automatiquement à 5 quand l'Ordinateur aura fini d'analyser leurs souvenirs.

## Matériel

Une flèche s'affiche alors sur leur CoreTech pour guider les PJ vers le dépôt "Production Logistique et Intendance" le plus proche. Pour cette mission les joueurs auront droit à :

- 3 Médikits (cartes du paquet de carte du jeu de base),
- 1 pistolet-grappin (cartes du paquet de carte du jeu de base),
- 1 Module de vision nocturne (un seul pour toute l'équipe),
- 1 carton de Boney Bubble Cerise devrait leur être attribué mais il est introuvable,
- 1 carton de paquets de chips d'algue goût bacon (trop salées, elles donnent soif),
- 3 grenades (carte du paquet) par joueur et un lance-grenade (un seul pour toute l'équipe) qui permet de projeter une grenade à 300m, attention aux murs ...
- 1 lampe torche (ne pas hésiter à la faire tomber en panne au pire moment),
- 2 power packs de secours.

Les PJ doivent ensuite se rendre au secteur TNT. En chemin, ils peuvent chercher à se procurer du matériel supplémentaire. Ne pas hésiter à le leur donner surtout s'il vous paraît inutile.

S'ils sont malins, les joueurs vont partir à la recherche d'info sur leur mission.

D'après la rumeur générale, les tunnels et zones aveugles sont le refuge des tarasques et des snarks, les tarasques mangeant les clones crus et les snarks passés à la broche, bien que la rumeur ne soit pas claire sur ce point précis et que certaines personnes indiquent l'inverse.

Les factions suivantes peuvent leur donner des informations / missions supplémentaires :

1) Le comité local de recherche historique du complexe alpha peut leur donner des indications précises sur la localisation de l'entrée des tunnels du secteur TNT (indications données oralement, donc ne constituant pas une trahison) ainsi que du matériel de spéléologie en échange de la promesse d'information sur les possibles découvertes des joueurs dans le secteur TNT et au-delà. Si les joueurs évoquent le secteur OLD et s'y prennent avec doigté, le CLRH peut les mettre au courant d'une rumeur circulant parmi ses membres qui évoquerait l'existence d'un secteur désaffecté, et qu'un accès à ce secteur pourrait exister dans le secteur TNT (sinon un jet "Connaissance du complexe alpha" niveau de difficulté 6 permet également d'accéder à cette information).

2) Les Léopards de la mort seraient prêts à fournir un coup de main en échange de la récupération d'une cargaison de drogue cachée dans le secteur TNT. Ils peuvent fournir des armes et du matériel de concert (barres de lumière rouge, stroboscopes, machines à fumée, projecteurs et aussi amplificateurs).

3) La Libre entreprise serait également intéressée pour récupérer ce stock de drogue. Ils peuvent fournir à peu près tout ce que les joueurs peuvent demander, tant que l'échange est « honnête ».

4) Les Mystiques seraient également ravis de récupérer leur stock de drogue. Et peuvent fournir plein de drogue.

## Acte 2 : Ah! Qu'est-ce qu'on est serré au fond de ces tunnels...

### Retour au secteur TNT

Il y a un petit écriteau dans les ascenseurs qui indique que le secteur TNT est temporairement inaccessible. Si les PJ tentent quand même d'accéder au secteur TNT en appuyant sur le bouton de l'ascenseur indiquant

"TNT" l'ascenseur va bouger puis s'arrêter, mais les portes ne vont pas s'ouvrir. Forcer les portes permet d'accéder au secteur TNT mais constitue une utilisation anormale d'un bien commun et donc une trahison (un point de trahison). Une autre solution est d'aller dans un secteur adjacent et d'utiliser les escaliers (les secteurs BLU, LOG et CUV sont adjacents au secteur TNT sur le panneau de l'ascenseur).

Le secteur BLU est un secteur résidentiel pour clones de niveau bleu, le secteur LOG est une plateforme logistique pour l'expédition de frottebots et de nourriture dans tout le complexe alpha (niveau principalement rouge) et le secteur CUV est un secteur dédié à la pousse d'algues (niveau principalement infrarouge). L'accès aux escaliers du niveau BLU est bloqué par un couloir peint en bleu. Pas de problème pour les niveaux LOG et CUV. Certains PJ peuvent déjà connaître tout ou partie de ces informations (test de "Connaissance du complexe alpha", difficulté 3).

D'autres moyens d'accès existent: tuyau de livraison des engrais liquides entre le secteur CUV et le secteur TNT, conduits d'aération, conduits de livraison de clones, ... à voir selon l'imagination de vos joueurs.

Une fois arrivés dans le secteur TNT, les joueurs se retrouvent dans un secteur complètement ravagé, la peinture a disparu sous l'effet des flammes, l'odeur est atroce et l'air irrespirable donne un malus de 1 à tous les joueurs qui n'ont pas pensé à prendre un masque à gaz. Perte d'un point de Sang-froid pour tous les joueurs confrontés aux conséquences de leur échec. A deux mètres de l'entrée qu'ils ont utilisée, la connexion avec l'Ordinateur se perd, jet de Volonté/Culot difficulté 2 pour ne pas perdre 1 point de Sang-froid supplémentaire. Notez que la compétence "Volonté" ne fait pas partie de celles proposées à la création, et que les pré-tirés ne l'ont pas (mais vous êtes un MJ sadique, sinon vous ne feriez pas jouer du Paranoïa). A partir de ce moment, les scores de trahison ne seront plus mis à jour par l'Ordinateur tant que les PJ seront en zone aveugle, et donc non rapportés aux joueurs, MJ tenez les comptes secrètement, vous en aurez besoin pour la fin de la mission.

Le secteur est partiellement éclairé, il n'y a pas besoin d'utiliser la lampe torche pour se déplacer. Par contre sans, il y a un malus pour la fouille.

Ce qui reste dans le secteur TNT : des bouts de clone, des morceaux de verre, des blocs de béton, des bouts de métal tordu, pas grand-chose d'exploitable. Il y a des cuves éventrées de produits chimiques divers et variés qui pourraient éventuellement servir à la confection de drogue et intéresser les Mystiques. Par contre il faut faire attention à ne pas mettre les doigts dedans/ ne pas respirer les émanations, ...

Bizarrement, un gros stock de SojaBeuh a survécu rangé dans des caisses métalliques coupe-feu. Par contre, il sera très difficile de le trouver si l'on a pas sa localisation exacte car il est noyé sous des gravats (voir partie "Intrigue secondaire"). Découvrir ce stock et ne pas le ramener aux bleus est passible d'un point de trahison.

Si les PJ ouvrent l'enveloppe, ils découvrent : 2 post-it jaunes (attention, au niveau d'accréditation) et une note imprimée sur papier rouge intitulée « Procédure de redémarrage du serveur de réincarnation » :

- un post-it indiquant où trouver l'entrée du tunnel dans le secteur TNT : « l'entrée du tunnel est située sur le mur derrière à cuve notée CH<sub>4</sub> »
- un autre post-it décrivant comment accéder au secteur NUL depuis le secteur OLD: il faut passer par un conduit d'évacuation des déchets de la zone «ultraviolette». Il est également indiqué de faire attention au compacteur automatique.
- Procédure de redémarrage du serveur le serveur de réincarnation (cette procédure donnera un bonus de +2 à tout test de « programmation » pour modifier le serveur de réincarnation et rendra inutile un test de programmation pour redémarrer le serveur).

Comme le scénario peut être bloqué si les joueurs n'ouvrent pas l'enveloppe, ne pas hésiter au bout d'un moment à faire un jet

d'idée (caractéristique : neurones, sans compétence, difficulté : normal) pour repenser à l'enveloppe kraft. Par contre, l'ouverture de l'enveloppe rapporte trois points de trahison.

## Accès au tunnel

L'accès au tunnel est bloqué par les décombres de la cuve de méthane. Les PJ vont devoir trouver un moyen de déplacer la cuve.

Les joueurs ont plusieurs solutions telles que : essayer de la déplacer physiquement (quasiment impossible), utiliser des pouvoirs psychiques, la faire exploser avec les grenades, la découper en petits morceaux. N'hésitez pas à trouver, quel que soit l'idée de vos joueurs, des conséquences négatives : chute de débris, chute de la cuve sur leurs pieds ...

## Les tunnels

Les tunnels ne sont pas éclairés. Si la lampe est allumée, un porteur de module de vision nocturne est ébloui. Deux PJ peuvent marcher de front.

Pour les déplacements dans les tunnels, le MJ peut utiliser les éléments suivants :

- les PJ peuvent entendre des bruits dans le tunnel (glougloutement dans des tuyaux, petits cris). Jet de volonté pour ne pas perdre un point de sang-froid (avec un malus s'ils sont dans le noir).
- les PJ peuvent tomber sur des rats (probablement des tarasques ou des snarks). La nuée se disperse après avoir reçue 8 points de dégâts. Les rats infligent 1 point de dégât par morsure et attaquent tous les joueurs à chaque tour, (défense : 1, compétence morsure : 1). Une grenade les disperse. Pensez aux malus si les joueurs combattent dans le noir.
- les PJ peuvent tomber sur des rats mutants radioactifs qui brillent dans le noir. Pour un bon combat compter un rat mutant par joueur, à 4 points de vie par rat, défense :2, armure :2 (cuir épais et fourrure), dégâts :3. Les rats mutants

sont suffisamment gros pour être bloqué et ne pas pouvoir attaquer à plus de deux de front. Ils sont suffisamment intelligents pour attaquer les joueurs en tenaille. Une grenade les disperse. Pas de malus dans le noir car les rats mutants sont fluorescents.

- les PJ peuvent tomber sur les restes d'un camp de sauvages : un feu éteint, une broche, des ossements de rats mutants. Test de science + neurone, difficile pour se rendre compte qu'il s'agit d'ossements de rat et non d'humain (perte d'un point de sang-froid si échec du test).
- les PJ peuvent se perdre et retomber à un endroit où ils sont déjà passés (perte d'un point de sang-froid). Un MJ généreux fera faire un test d'orientation + neurone (notez que les pré-tirés n'ont pas cette compétence).
- les PJ peuvent tomber sur un piège des sauvages pour chasser les rats mutants : si non détecté (test de violence difficile pour le détecter, avec un bonus de 1 si porteur de la lampe et de deux si porteur d'un module de vision nocturne mais non ébloui), le (ou aléatoirement un des) personnages de tête met le pied dans un piège pour rat mutant. 2 blessures.

Notez qu'il y a 6 propositions et que vous pouvez donc en faire une table aléatoire. Pensez également que le matériel (lampe torche, module de vision nocturne) des joueurs peut se mettre à dysfonctionner

Après de longs errements dans les tunnels (compter deux événements aléatoires au moins), les PJ peuvent arriver soit au camp des sauvages, soit au secteur OLD. Il peut être préférable de commencer par le camp des sauvages avant le secteur OLD pour que les joueurs aient les informations dans le bon ordre. De plus, il est possible que les joueurs ne pensent pas à retourner dans les tunnels une fois dans le secteur OLD.

## Les sauvages

L'endroit est misérable, 4 clones se

serrent au tour d'un feu de camp, ils sont amaigris, et puant. Un rat mutant cuit à la broche.

Lindra (ex : Lind-R-AHE), ancienne clarificatrice, qui a rebooté le serveur de réincarnation il y a de nombreux cycles-jours. Elle est la dernière survivante de l'équipe. Trois autres clarificateurs ont survécu à leur mission. Deux sont morts depuis, et un est retourné dans le complexe alpha. Elle n'a plus de nouvelles de lui. Elle a le visage curieusement plissé, il lui manque deux dents sur le devant, et les autres sont dans un état épouvantable. Elle sent mauvais et elle est répugnante. Les personnages qui se rendent compte qu'ils ont de grande chance de finir comme elle perde un point de sang-froid. Il est inconvenant de se laisser aller à une telle déchéance. Lindra connaît toutes les informations notées dans l'enveloppe en papier kraft et peut les donner aux joueurs si ceux-ci n'ont pas ouvert l'enveloppe en papier kraft. Si on lui montre les post-its, elle se met à trembler et dit qu'il s'agit de l'écriture de son compagnon qui est retourné au complexe alpha.

Fnord (15 ans), Pavel (13 ans), et Julia (8 ans), les « petits » de Lindra. Les âges sont donnés à titre indicatif pour le MJ, ni leur mère ni les PJ ne peuvent avoir la moindre idée de leur âge.

Lindra et ses enfants peuvent être des alliés de choix : ils connaissent les tunnels et leurs dangers. Ils évitent soigneusement le secteur OLD car ils ont peur d'attirer l'attention de l'Ordinateur sur eux. Ils seraient ravis d'y aller s'ils ont la certitude d'y être en sécurité. Ils savent qu'un frot-bot y rode.

## Le secteur OLD

Le secteur OLD est un secteur ancien, désaffecté, qui risque de déranger les joueurs (pensez aux points de sang-froid). Le sol est gris et il y a des traits de couleurs au sol: les classiques rouge, vert, bleu, infrarouge et ultraviolet, mais aussi des couleurs inconnues comme le rose, marron et cyan). Ce secteur est presque désert, mais l'Ordinateur et la connexion des CoreTech reste assurée. S'il y a eu des morts dans les tunnels entre le secteur

TNT et le secteur OLD, les nouveaux clones sont livrés ici.

Des flèches au sol sont indiquent des destinations incompréhensibles pour les PJ :

- Sur une flèche rouge : "atelier de réparation",
- sur une verte "secteur administratif",
- sur une bleue "sécurité",
- sur une infrarouge "secteur résidentiel",
- sur une ultraviolette "service informatique",
- sur une rose "nurserie",
- sur une marron "école",
- et sur une cyan "hôpital".

Les joueurs n'ont aucune idée de ce que veulent dire ces mots (mais sont capables de les déchiffrer). Aller dans toute zone où les PJ n'aurait pas l'accréditation, ne génère pas de point de trahison, mais fait perdre un point de sang-froid (deux pour la zone ultraviolette).

Le secteur paraît ancien, les peintures sont usées, défraîchies, mais il n'y a pas de poussière. Toute nourriture qui aurait pu être laissée a été récupérée par les sauvages.

## Le Frot-bot 000

Prototype de frot-bot, le Frot-bot 000 est chargé de l'entretien du secteur. Il est seul depuis très longtemps dans le secteur OLD. Il peut briefer les PJ sur l'histoire du secteur OLD. Après plusieurs centaines d'années seul à maintenir le secteur dans un état de propreté acceptable, il ne supporte plus de la solitude et souhaite que les PJ débranchent ses batteries. Si les PJ le lui proposent, il peut se cloner sur les CoreTech des joueurs. Considérez-le comme un DAIV qui rajoute +2 aux joueurs en "Programmation" et en "Histoire du complexe alpha". Tout Ultraviolet serait ravi de dialoguer avec le Frot-bot 000, par contre l'Ordinateur en aura peur et, s'il est détecté, préférera éliminer un secteur entier plutôt que de risquer d'être contaminé par un DAIV. Si on lui parle des « sauvages » le frot-bot peut accepter qu'ils viennent s'ils ne dérangent pas tout. Le frot-bot a conscience qu'ils existent : ils sont déjà venus fouiller quand il avait le dos tourné. Les joueurs

qui accueillent le Frot-bot 000 ont en permanence 5 points de trahison.

## Les archives des premiers temps

Dans la zone ultraviolette ou dans la zone marron, on trouve des terminaux anciens qui permettent d'accéder à des archives du début du complexe alpha. Si on le lui demande, Frot-bot 000 peut aider à accéder au terminal et accorde un bonus de +2 au test pour lire les informations. Chaque information demande un test difficile de programmation. Au premier échec, le système se verrouille et les informations suivantes sont inaccessibles :

- Le complexe alpha a été mis en place suite à une « guerre nucléaire » (mais les clones ne savent pas ce que c'est).
- Dans les premiers temps, les clones n'avaient pas de numéro, est-ce qu'il n'y avait qu'un seul clone?
- Il y a des références à des termes incompréhensibles « avoir un bébé » (une maladie ?), « école »...
- Il n'y a aucune référence aux points XP, ni à des points de trahison.
- Il y a des exemples où des clones d'une couleur vont dans une zone de couleur « supérieure » sans être condamnés. (perte d'un point de sang-froid).
- Il y a un accès vers l'extérieur dans la zone « bleue ». Pour le déverrouiller, il y a un clavier à code dont deux codes fonctionnent : « 1337 » et « 1984 ». Ils sont présents sur des post-it collés sous les claviers des terminaux de la zone bleu. Les codes ne sont pas présents dans les archives.

Après avoir eu au moins deux informations de la liste, les personnages se rendent compte que ces informations doivent être au moins du niveau ultraviolet et qu'ils viennent de commettre une très grosse trahison. S'ils reviennent dans leur monde « normal », ils vont devoir faire très attention (perte d'un nouveau point de sang-froid).

## Les zones rose et marron

Dans la zone rose et marrons, les joueurs peuvent trouver du matériel étrange qui serait adapté à des clones de très petite taille, des salles de briefings avec des chaises très basses. Dans la zone marron, ils peuvent trouver des livres sur la géographie et l'histoire du monde d'avant, et divers manuels (programmation, mathématiques, ...).

Certains manuels contiennent des informations qui seraient considérées de niveau « ultraviolet », comme dans les archives. Le fait de s'en rendre compte fait également perdre un point de sang-froid.

Dans le secteur rose peut être récupéré : du talc, des lingettes nettoyantes, d'étranges artefacts absorbants (couches pour bébés), des balances qui vont jusqu'à 20kg, des balles qui font « pouic-pouic ».

## La zone cyan

Dans cette zone, les joueurs peuvent trouver diverses drogues en petite quantité, des manuels de soins et des planches anatomiques. En lisant les manuels sur les parties « fécondation », « contrôle des naissances », les personnages vont pouvoir avoir une vague idée de « comment on fait des bébés » (perte d'un point de sang-froid car c'est une trahison majeure). Ils vont également pouvoir comprendre qu'ils ont un implant contraceptif dans le bras et vont avoir les outils pour les enlever. De toute façon, au bout d'un an ces implants ne sont plus efficaces (attention aux apprentis chirurgiens).

## L'accès au secteur NUL

Pour accéder au secteur NUL, les PJ doivent passer par un conduit d'évacuation des déchets. Si vos joueurs sont en manque d'action, ne pas hésiter à ajouter un ou deux rats mutants. Le conduit est en pente forte, jusqu'à un puits vertical donnant sur le compacteur de déchets. Une ouverture sur la droite juste avant le puits permet d'accéder au secteur NUL.



## Acte 3 : Résolution

Après de longues aventures, vos PJ arrivent enfin dans le secteur NUL, secteur entièrement automatisé, dédié à la fois à la "pousse" de clones et à l'assemblage de frot-bots. Bizarrement, ce n'est pas une zone aveugle : les CoreTech sont connectés, les clones morts seront livrés, mais il n'y a pas de caméra, et le sol est en béton brut, gris. Sur une pancarte en acier rouillé se trouve la devise "Communauté, Identité, Stabilité". Les joueurs devront slalomer entre les bots aveugles sur rails qui vont à toute allure. Dans ce secteur, les PJ vont pouvoir trouver la ligne de fabrication des bébés : fécondateurs automatiques, utérus artificiel, « développement accéléré », test qualité et destruction des individus anormaux... Des haut-parleurs diffusent en boucle un mantra « l'Ordinateur est ton ami » (ne pas hésiter à l'infliger en fond sonore, en boucle, à vos joueurs).

Les points de trahison se mettent à jour. Ils conditionnent les possibilités de retour des PJ dans les secteurs « normaux ».

Dans un recoin, après moult recherches, les joueurs pourront trouver un vieux terminal informatique poussiéreux. Les PJ pourront alors le redémarrer et « finir » la mission. Ils peuvent également chercher à le reprogrammer (très difficile). Ils peuvent bloquer le nombre de clones à 1, saboter la ligne de production de clones... Ces modifications ne seront pas sans conséquence : l'Ordinateur peut leur accorder 5 étoiles de trahison et, en bonus que ce score de trahison ne repasse pas à 0 après un changement de clone. L'Ordinateur est votre ami !

Toucher à la reproduction des clones risque d'engendrer des émeutes dans le complexe alpha, et pourrait également entraîner la chute de l'Ordinateur, notamment si l'« ancienne méthode » devait être connue des masses. Un retour à leur vie d'avant est envisageable s'ils ont moins de 3 étoiles de trahison.

## Et la suite? Des pistes pour prolonger le scénario

En fonction des choix des joueurs (notamment s'ils quittent le complexe alpha), il risque d'être difficile de faire re-jouer rejouer les pré-tirés (et même dans ce "complexe alpha". Des pistes sont néanmoins envisageables : jouer l'équipe "béta" qui doit corriger ce qu'ont fait les PJ pendant ce scénario, envisager les conséquences à long terme des choix des joueurs : refaire jouer N années plus tard, alors que le complexe est encore pire.

## Intrigue secondaire: affaire de drogue

En fonction de vos joueurs (et du temps que vous avez pour la partie), vous pouvez rajouter ou non cette histoire de drogue, qui rajoute un côté tirage dans les pattes. Fournissez à vos joueurs le background caché optionnel.

## Ajustement et précision de règles

### "Bug" de réincarnation

Après la première réincarnation, où les PJ conservent le corps (la partie basse de la fiche de perso), mais pas l'esprit (la partie haute), lors des réincarnations suivantes, les joueurs vont conserver l'esprit (la partie haute) mais pas le corps (la partie basse).

A chaque mort de personnage, un changement de corps concernant tous les PJ s'opère.

Plusieurs possibilités sont notées ci-dessous, vous pouvez en rajouter d'autres, faire toujours de la même manière ou changer à chaque fois, c'est vous le MJ.

- Décalage vers la droite : chaque joueur transmet la partie basse de sa fiche de perso au joueur à sa droite,

- Décalage vers la gauche (vous avez compris),
- Décalage de N : le joueur transmet la partie basse au joueur en position N vers la droite (ou la gauche),
- Mélange aléatoire : le MJ récupère les parties basses et les redistribue aléatoirement,
- Choix du MJ,
- Le plus jeune joueur se cache sous la table et attribue les "corps" à la manière de part de galette.

Comme il y a 6 règles ci-dessus, la règle à appliquer peut elle-même être tirée au sort.

L'Ordinateur n'est pas au courant de l'existence du bug de réincarnation et toutes tentatives pour le lui expliquer contreviendrait à la première loi de l'Ordinateur : "L'Ordinateur à toujours raison". Dans ce cas appliquer la seconde loi de l'Ordinateur : "Si un être humain met en cause la première loi, c'est un traître communiste". Si un joueur demande quelle est la troisième loi, dans le doute, appliquer la seconde loi.

## Mort dans les zones aveugles

Une bonne partie du scénario va se passer dans une zone aveugle. Du point de vue des règles, il est logique de considérer que l'Ordinateur ne peut pas livrer de nouveau clone dans les zones aveugles (et qu'il ne peut même pas "savoir" qu'un clone est mort tant que personne n'est sorti de la zone aveugle). Pour le MJ, vous pouvez considérer que les CoreTech de vos joueurs sont connectés entre eux, même en cas de passage dans la zone aveugle, et que dès qu'un personnage sort d'une zone aveugle, l'Ordinateur est mis au courant et peut livrer un nouveau clone. Qu'est-ce qu'il se passe si toute l'équipe meure sans témoin? Dans ce qu'à, considérer qu'au bout d'un mois l'Ordinateur les considère comme mort et livre de nouveaux

clones à la dernière position connue, par contre sans les souvenirs qui n'ont pas pu être sauvegardés. Ce n'est donc pas bloquant pour le scénario, et les joueurs peuvent constater les problèmes qui surviennent dans un complexe alpha massivement touché par le bug de réincarnation.

## Récupération de points de sang-froid

Ce scénario est assez riche en occasion de perdre du sang-froid, chaque moment de détente autour d'un sachet de chips d'algue devrait être l'occasion de récupérer un point de sang-froid. La SojaBeuh est un autre moyen de se calmer mais peut avoir des effets laissés à la discrétion du MJ en cas d'abus (Perte de sang-froid, hallucinations, tremblements incontrôlables au moment d'appuyer sur la gâchette, ...)

## Pouvoirs mutants :

Il n'a pas été prévu de d'assigner des pouvoirs mutants particuliers aux PJ. Vous pouvez les distribuer au hasard. Il est possible d'en changer à chaque occurrence du « Bug de réincarnation » mais cela risque d'alourdir la partie. Si vous voulez réduire la difficulté du scénario tout en préservant la cohérence des personnages, vous pouvez les affecter de la manière suivante :

Personnage (« esprit »)	Pouvoir
Rob-R-HUE	Téléportation
Ozzy-R-ISS	Marionnettiste
Hal-O-WIN	Empathie machinique
Steg-O-ZOR	Super-Force
Toutanka-R-TON	Charme
Fuss'-R-ODA	Electrochoc
Alapech'-O-MUL	Lévitiation

# Annexes

## Inscription du scénario dans le concours

Ce scénario s'inscrit dans le thème de la convention « Renouveau » de deux manières : le processus de résurrection des clones et la possibilité pour les PJ de modifier l'équilibre du complexe alpha. La notion de soulèvement est abordée à la fois par le déplacement de la cuve CH<sub>4</sub> et par la possibilité laissée au PJ de retourner dans le complexe alpha pour provoquer la révolution.

L'issue du scénario est ouverte et laisse donc le choix aux joueurs. Le score de points de trahison ouvre ou ferme certaines possibilités de retour aux joueurs.

Les divergences d'opinions des joueurs sont proposés au travers du background « caché ».

## Background optionnel

Personnage	Background
Rob-R-HUE	<p>Vous êtes communiste, un vrai, un stalinien dans la plus pure tradition du parti. Vous voulez la fin de la lutte des classes, que tout le monde soit Rouge, et surtout la fin de l'Ordinateur.</p> <p>Vous connaissez certaines caches du parti où vous pouvez aller piocher un carton de Bouncy-Bubble goût merguez, des tracts contre la surveillance de l'Ordinateur et un vieux pistolet à munitions solides. Vous savez que la Sec-Int rôde et vous ne devez pas compromettre vos camarades.</p> <p>Secret honteux: Avant de devenir un bon communiste, vous faisiez partie des Léopards de la mort, vous étiez membre d'un groupe : "Les Pigeons" avec Ozzy-R-ISS. Votre crédibilité au sein du mouvement pourrait être entamée si cela se savait.</p> <p>Citations : "l'Ordinateur est l'opium du peuple", "Clones de tous secteurs unissez-vous", "C'est la Lutte finale" (Le MJ peut vous accorder de regagner un point de sang-froid quand vous utilisez une citation avec justesse).</p>
Ozzy-R-ISS	<p>Vous faites partie des Léopards de la Mort. Vous savez qu'un gros stock de SojaBeuh a été planqué dans le secteur TNT, dans des caisses métalliques. On vous a confié la mission de la récupérer. Vous savez que d'autres factions sont au courant. Vous devez le ramener au plus vite à votre contact dans le secteur LOG.</p> <p>Secret honteux: Vous avez fait parti d'un groupe : "Les Pigeons" avec Rob-R-HUE du temps où il faisait partie des Léopards de la Mort, vous pourriez avoir des problèmes si cela se savait que vous avez fréquenté l'un des pires traîtres communistes du complexe alpha.</p> <p>Le MJ peut vous accorder la récupération d'un point de sang-froid à chaque fois que vous faites exploser quelque chose.</p>
Hal-O-WIN	<p>D'ingue de l'Ordin47eur, vous avez piraté les réseaux de la Sec-Int et vous savez qu'un membre de celle-ci fait partie de votre groupe. Vous pensez qu'il est à votre recherche pour le piratage de distributeurs de Bouncy Bubble. Le MJ peut vous accorder la récupération d'un point de sang-froid à chaque fois que vous modifiez le fonctionnement d'un système du complexe alpha.</p>

Steg-O-ZOR	Vous faites partie de la Sec-Int. Vous avez une double mission : la neutralisation de traîtres communistes et la récupération discrète d'un gros stock de SojaBeuh pour remercier vos indicateurs et permettre votre progression au sein de la Sec-Int. Vous savez que ce stock est dans le secteur TNT. Le MJ peut vous accorder la récupération d'un point de sang-froid à chaque fois que vous dénoncez les actes de vos camarades (ainsi que si la SojaBeuh se retrouve en sécurité au secteur BLU).
Toutanka-R-TON	Vous êtes un membre de la Libre Entreprise. Vous êtes au courant de la présence d'un gros stock de SojaBeuh dans le secteur TNT. Vous devez empêcher les Mystiques et les Léopards de la Mort de mettre la main sur ce stock de drogue qui est si important qu'il pourrait faire chuter les prix. Il est plus sûr de le détruire ou encore mieux, de le remettre à la Libre Entreprise. Le MJ peut vous accorder la récupération d'un point de sang-froid à chaque fois que vous concluez un échange profitable pour vous et la Libre Entreprise.
Fuss'-R-ODA	Membre des Mystiques, vous devez récupérer un stock de drogue caché dans le secteur TNT, dans des caisses métalliques coupe-feu rangées dans les vestiaires des ouvriers. Votre contact vous attend au secteur CUV. Il ne doit en aucun cas tomber aux mains de la Libre Entreprise ou des Léopards de la Mort. Le MJ peut vous accorder la récupération d'un point de sang-froid à chaque fois que vous rendez quelqu'un accro à la drogue.
Alapech'-O-MUL	Membre du comité local de recherche historique du complexe alpha, vous recherchez à repousser les limites de la connaissance du complexe. Le MJ peut vous accorder la récupération d'un point de sang froid à chaque fois que vous faites une conférence sur l'histoire et la géographie du complexe alpha. Le MJ peut vous accorder un point de sang-froid supplémentaire si vous en sortez vivant.

## Fiches de perso

7 fiches de perso sont proposées pour 6 joueurs maximum. Rob-R-HUE doit impérativement être joué, même si le PJ remplacé peut varier. Les pré-tirés sont tous de sexe masculin pour qu'il n'y ait pas de blagues vaseuses sur le changement de sexe. (libre à vous de changer si vous voulez ces blagues). Il est tout à fait possible de faire jouer une équipe entièrement féminine.

Informations Personnelles			
Nom: Rob	Accréditation: R	Secteur: HUE	Clone n°: 1
Genre: Masculin	Description: Charismatique, Engagé, Dissimulateur Physique : Petit, chauve, gros et barbu, avec de lunettes		
Séquelles Psychologiques			
Attribus et compétences			
Athlétisme: 4	Bluff:3	Science:-4	Manipulation:
Flingues:	Charme:-5	Psychologie:	Ingénierie:-2
Combat:	Intimidation:2	Bureaucrate:5	Programmation:-3
Lancer:	Furtivité:	Complexe Alpha:1	Démolition:
Crier puis fuir: 2			
<b>Violence:1</b>	<b>Culot: 2</b>	<b>Neurones:2</b>	<b>Mécanique:0</b>
Etat général			
Sang-froid: /	Etat: Egratigné <input type="checkbox"/> Blessé <input type="checkbox"/> Estropié <input type="checkbox"/> Mort <input type="checkbox"/>		
Equipement			
Mutations			
Séquelles Physiques			
Informations Personnelles			
Nom: Rob	Accréditation: R	Secteur: HUE	Clone n°: 1
Genre: Masculin	Physique : Petit, gros et barbu, avec de lunettes		
Trahison: /5		Points XP: 0	
Fonction Obligatoire Complémentaire:			



Informations Personnelles			
Nom: Ozzy	Accréditation: R	Secteur: ISS	Clone n°: 1
Genre: Masculin	Description: Déjanté, Ténébreux, Impulsif Physique : Taille moyenne, cheveux longs (bruns), avec des lunettes		
Séquelles Psychologiques			
Attribus et compétences			
Athlétisme: 3	Bluff:	Science:	Manipulation:-3
Flingues:	Charme:	Psychologie:-2	Ingénierie:-1
Combat: 4	Intimidation:1	Bureaucrate:-5	Programmation:
Lancer:3	Furtivité:	Complexe Alpha:-4	Démolition:5
Faire plus de bruit : 2			
<b>Violence: 3</b>	<b>Culot: 1</b>	<b>Neurones: 0</b>	<b>Mécanique: 1</b>
Etat général			
Sang-froid: /	Etat: Egratigné <input type="checkbox"/> Blessé <input type="checkbox"/> Estropié <input type="checkbox"/> Mort <input type="checkbox"/>		
Equipement			
Mutations			
Séquelles Physiques			
Informations Personnelles			
Nom: Ozzy	Accréditation: R	Secteur: ISS	Clone n°: 1
Genre: Masculin	Physique : Taille moyenne, cheveux longs (bruns)		
Trahison: /5	Points XP: 0		
Fonction Obligatoire Complémentaire:			



**Background**




**Contacts**

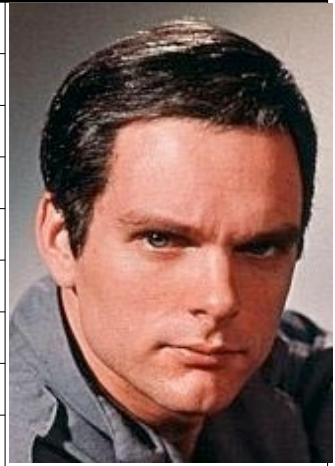

**Données sauvegardées dans le CoreTech**






Informations Personnelles			
Nom: Hal	Accréditation: O	Secteur: WIN	Clone n°: 1
Genre: Masculin	Description: Asocial, Réfléchi, Maître de soi Physique : Taille moyenne, chatain, yeux gris, le gendre idéal		
Séquelles Psychologiques			
Attribus et compétences			
Athlétisme: 2	Bluff:	Science:3	Manipulation:
Flingues: -1	Charme:	Psychologie:-2	Ingénierie:4
Combat:-4	Intimidation:-3	Bureaucrate:-5	Programmation:5
Lancer:	Furtivité:	Complexe Alpha:	Démolition:1
			Saboter l'équipement d'un autre: 2
<b>Violence: 1</b>	<b>Culot: 0</b>	<b>Neurones: 1</b>	<b>Mécanique: 3</b>
Etat général			
Sang-froid: /	Etat: Egratigné <input type="checkbox"/> Blessé <input type="checkbox"/> Estropié <input type="checkbox"/> Mort <input type="checkbox"/>		
Equipement			
Mutations			
Séquelles Physiques			
Informations Personnelles			
Nom: HAL	Accréditation: O	Secteur: WIN	Clone n°: 1
Genre: Masculin	Physique : Taille moyenne, chatain, yeux gris, le gendre idéal		
Trahison: /5	Points XP: 0		
Fonction Obligatoire Complémentaire:			

**Background**

**Contacts**

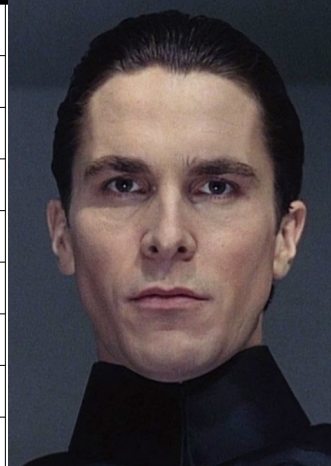

**Données sauvegardées dans le CoreTech**




Informations Personnelles			
Nom: Steg	Accréditation: O	Secteur: ZOR	Clone n°: 1
Genre: Masculin	Description: Sec, Inquisiteur, Impulsif Physique : brun, taille moyenne, sec mais musclé		
Séquelles Psychologiques			
Attribus et compétences			
Athlétisme: 3	Bluff:	Science: -5	Manipulation: -4
Flingues: 5	Charme:-2	Psychologie:4	Ingénierie:
Combat: 2	Intimidation:	Bureaucrate:1	Programmation:
Lancer:	Furtivité:-3	Complexe Alpha:	Démolition:-1
		Détection de la trahison: 2	
<b>Violence: 3</b>	<b>Culot: 0</b>	<b>Neurones: 2</b>	<b>Mécanique: 0</b>
Etat général			
Sang-froid: /	Etat: Egratigné <input type="checkbox"/> Blessé <input type="checkbox"/> Estropié <input type="checkbox"/> Mort <input type="checkbox"/>		
Equipement			
Mutations			
Séquelles Physiques			
Informations Personnelles			
Nom: Steg	Accréditation: O	Secteur: ZOR	Clone n°: 1
Genre: Masculin	Physique : taille moyenne, sec mais musclé		
Trahison: 5	Points XP: 0		
Fonction Obligatoire Complémentaire:			



**Background**

**Contacts**


**Données sauvegardées dans le CoreTech**




Informations Personnelles			
Nom: Toutanka	Accréditation: R	Secteur: TON	Clone n°: 1
Genre: Masculin	Description: Réfléchi, Débonnaire, Egocentrique Physique : Grand, un peu enveloppé, une calvitie naissante		
Séquelles Psychologiques			
Attribus et compétences			
Athlétisme: -3	Bluff:	Science:	Manipulation: -1
Flingues: 4	Charme:1	Psychologie: 3	Ingénierie: -5
Combat: 2	Intimidation: 5	Bureaucrate:	Programmation: -4
Lancer:	Furtivité: -2	Complexe Alpha: 1	Démolition:
Racket : 2			
<b>Violence: 2</b>	<b>Culot: 1</b>	<b>Neurones: 2</b>	<b>Mécanique: 0</b>
Etat général			
Sang-froid: /	Etat: Egratigné <input type="checkbox"/> Blessé <input type="checkbox"/> Estropié <input type="checkbox"/> Mort <input type="checkbox"/>		
Equipement			
Mutations			
Séquelles Physiques			
Informations Personnelles			
Nom: Toutanka	Accréditation: R	Secteur: TON	Clone n°: 1
Genre: Masculin	Physique : Grand, un peu enveloppé, une calvitie naissante		
Trahison: 5	Points XP: 0		
Fonction Obligatoire Complémentaire:			

**Background**




**Contacts**


**Données sauvegardées dans le CoreTech**




Informations Personnelles			
Nom: Fuss'	Accréditation: R	Secteur: ODA	Clone n°: 1
Genre: Masculin	Description: Béat, Bon samaritain, Couard Physique : La boule à zéro, petit, le regard magnétique		
Séquelles Psychologiques			
Attribus et compétences			
Athlétisme:	Bluff: -5	Science: 5	Manipulation:
Flingues:	Charme: 3	Psychologie: -2	Ingénierie: 1
Combat: -1	Intimidation: -3	Bureaucrate: -3	Programmation:
Lancer:	Furtivité: 4	Complexe Alpha: 2	Démolition:
Expérimenter une drogue et survivre : 2			
<b>Violence: 0</b>	<b>Culot: 2</b>	<b>Neurones: 2</b>	<b>Mécanique: 1</b>
Etat général			
Sang-froid: /	Etat: Egratigné <input type="checkbox"/> Blessé <input type="checkbox"/> Estropié <input type="checkbox"/> Mort <input type="checkbox"/>		
Equipement			
Mutations			
Séquelles Physiques			
Informations Personnelles			
Nom: Fuss	Accréditation: R	Secteur: ODA	Clone n°: 1
Genre: Masculin	Physique : La boule à zéro, petit, le regard magnétique		
Trahison: /5	Points XP: 0		
Fonction Obligatoire Complémentaire:			

## Background




## Contacts


## Données sauvegardées dans le CoreTech

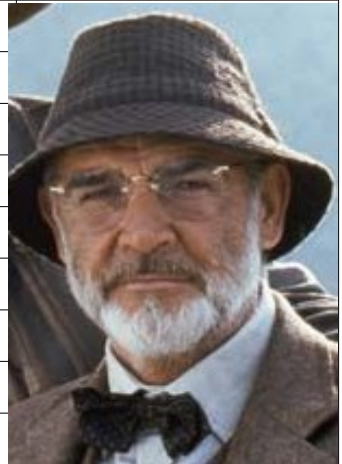





Informations Personnelles			
Nom: Alapech'	Accréditation: O	Secteur: MUL	Clone n°: 1
Genre: Masculin	Description: Tête en l'air, Brillant, Généreux Physique : Barbu, grisonant, toujours avec un bob sur la tête		
Séquelles Psychologiques			
Attribus et compétences			
Athlétisme: 3	Bluff: -4	Science: 2	Manipulation:
Flingues: -2	Charme:	Psychologie: -1	Ingénierie: 1
Combat:	Intimidation: -3	Bureaucrate:	Programmation:
Lancer:	Furtivité: 4	Complexe Alpha: 5	Démolition: -5
		Trouver l'entrée d'un conduit: 2	
<b>Violence: 1</b>	<b>Culot: 1</b>	<b>Neurones: 2</b>	<b>Mécanique: 1</b>
Etat général			
Sang-froid: /	Etat: Egratigné <input type="checkbox"/> Blessé <input type="checkbox"/> Estropié <input type="checkbox"/> Mort <input type="checkbox"/>		
Equipement			
Mutations			
Séquelles Physiques			
Informations Personnelles			
Nom: Alapech'	Accréditation: O	Secteur: MUL	Clone n°: 1
Genre: Masculin	Physique : Barbu, grisonant, toujours avec un bob sur la tête		
Trahison: /5	Points XP: 0		
Fonction Obligatoire Complémentaire:			



## Background

## Contacts


## Données sauvegardées dans le CoreTech

