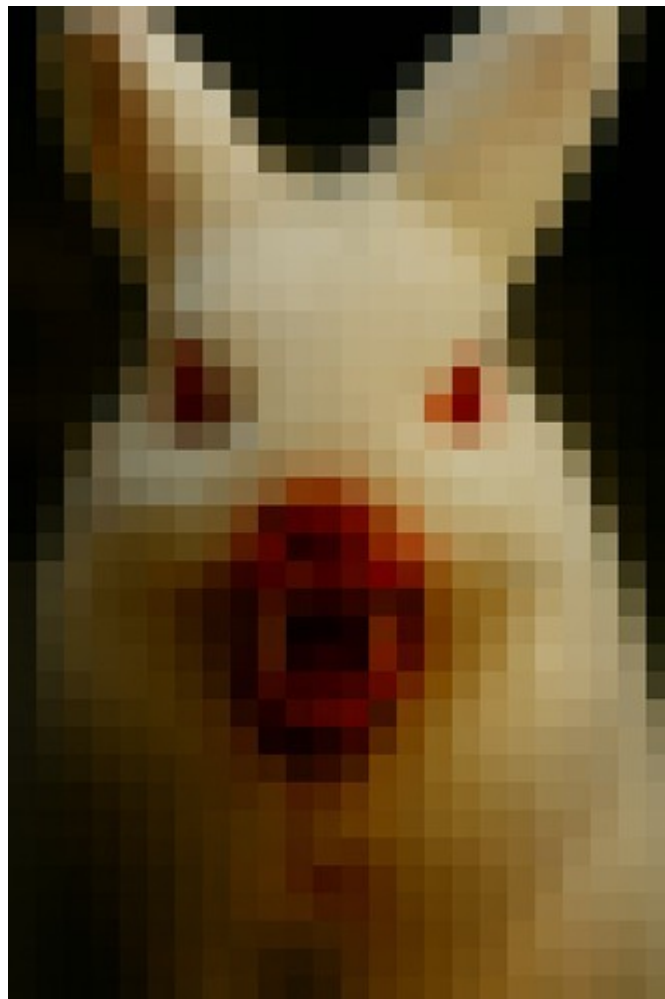


# Lagomorphes maudits : les fantômes des jours fériés passés

*Un scénario de six heures environ pour Paranoïa, édition post-post-post moderne, pour 5 joueurs maximum.*



30595 caractères (annexes exclus)

## Table des matières

|  |    |
|--|----|
| Résumé pour le MJ.....   | 3  |
| Adaptations.....   | 3  |
| Préambule.....   | 4  |
| Matériel.....  | 5  |
| Le secteur ERT.....  | 5  |
| Arrivée dans le secteur ERT.....                               | 5  |
| Les salles des jours fériés.....                               | 5  |
| Le 1 <sup>er</sup> janvier – Le jour de la gueule de bois..... | 5  |
| Noël – Le jour du Jugement.....                                | 6  |
| Halloween – La fête des monstres qui font peur.....            | 8  |
| Saint-Valentin – La fête des roses et du chocolat.....         | 8  |
| Pâques – La fête de la cloche.....                             | 9  |
| Fin de partie, Debriefing et points XP.....                    | 10 |
| Ajustement et précision de règles.....                         | 10 |
| Difficulté des jets.....                                       | 10 |
| Combattre les Lagomorphes.....                                 | 10 |
| Récupération de points de sang-froid.....                      | 11 |
| Pouvoirs mutants.....  | 11 |
| Points de Trahison.....  | 11 |
| Sur-buter.....   | 11 |
| Sonorisation du scénario.....                                  | 11 |
| Utilisation de l'IA / d'outils logiciels.....                  | 11 |
| Plan du secteur ERT.....                                       | 12 |
| Backgrounds secrets.....                                       | 13 |

« Vous savez ce que c'est le lapin en espagnol ?  
El conejo, ... la touffe » (Loli, Gazon Maudit)

## Résumé pour le MJ

Ce scénario est un scénario « spécial jour férié », il est donc préférable de le faire jouer à l'approche d'un jour férié.

Pour l'écriture de ce scénario, uniquement les livres de base de l'édition post-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.

Les PJ vont devoir s'aventurer dans le secteur ERT pour résoudre une infestation de lapins. Ce secteur est un ancien secteur abandonné.

Il y a de nombreuses années, l'amélioration des Frot-bots et le changement de formule du Chaud-Bouillant-Marron ont entraîné des gains de productivité d'environ 0,78 %. Le grand Ordinateur a alors prédit l'apparition du chômage et la hausse de la criminalité. Pour résoudre ce problème, les grands programmeurs se sont plongés dans les archives et ont proposé la « résurrection » de deux jours fériés. Le secteur ERT pour « expérimentation d'une réduction du travail » a été construit pour déterminer quel jour férié devrait être réintroduit dans le quotidien des clones. L'expérience s'est soldée par un échec, et une mesure alternative de perte de productivité a été mise en place sous la forme d'une réunion « stand-up » d'environ 15 minutes pour expliquer ce qu'on allait faire en début de journée et ce qu'on avait fait la veille. La journée de travail des clones a ainsi été augmentée de 11 minutes pour tenir compte de l'introduction de cette réunion obligatoire de motivation MSMM pour « Motivation Stand-up Mandatory Meeting ».

Bien évidemment, les grands programmeurs qui ont voulu tester les jours fériés n'avaient qu'une connaissance partielle de ceux-ci.

Le secteur ERT est constitué des plusieurs salles, chacune figurant un jour férié. Dans la salle figurant Pâques, des lapins ont été livrés à

eux-mêmes, et ont fait ce qu'ils savaient le mieux faire : se reproduire et ronger tous les câbles qui étaient à leur portée.

Le mot lapin ne sera pas prononcé par le MJ, et prononcé par un personnage, portera malheur (chute de néon, grenade défectueuse...).

Les lapins sont tabous pour le Grand Ordinateur puisque le mot « lapin » désigne le sexe féminin en espagnol. Les lapins seront donc pixelisés par l'interface Core-Tech des personnages.



Figure 1: Un lagomorphe:  
version non censurée

Du fait de ressources restreintes, les lapins ont muté et sont devenus carnivores.

## Adaptations

Pour des joueurs expérimentés, utiliser le background optionnel et préparez-vous à du PvP. Pour des joueurs plus novices, supprimez ce background pour limiter le PvP. Le scénario sera plus simple pour vos joueurs.

Si vous voulez moduler la durée du scénario, il est possible de rajouter ou d'enlever des jours fériés. Les seules salles obligatoires sont celles du 1<sup>er</sup> Janvier et celles de Pâques. Il est possible de rajouter d'autres jours fériés : Saint-Patrick, Mardi Gras, Le Jour de la marmotte, Kwanzaa, le 1<sup>er</sup> mai (manifestations et Buncy Bubble goût merguez), Le Jour de Guy Fawke...

Une bande-son est disponible pour ce scénario (voir le chapitre « sonorisation »), avec au moins une chanson par scène.

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

Si vous utilisez ce scénario dans le cadre d'une campagne, ignorez le background secret, et remplacez les gains de points de trahison par des pertes de 100 points XP.

Vous pouvez prévenir vos joueurs qu'il y faut s'attendre à un peu de frustration dans ce scénario : PvP, morts de clones à la chaîne, devoir assumer les conséquences des mauvais choix des autres joueurs.

Placez au centre de la table des post-its de différentes couleurs pour communiquer en secret avec les joueurs. S'ils utilisent les mauvais post-its, leur donner un point de trahison.

## Préambule

Les PJ sont tous convoqués dans le bureau d'un superviseur machiste Vir-J-HYL-2, bedonnant, un immonde cigare aux lèvres. Il est membre de la libre entreprise. Les PJ n'ont jamais travaillé ensemble. Sur un jet de « connaissance complexe alpha », ils reconnaissent Delt-O-IDE, qui est une véritable légende chez les clarificateurs : il a été plusieurs fois « Clarificateur du mois ». Il a la réputation de finir ses missions tout seul, ses coéquipiers ayant de fâcheux accidents ou étant dénoncés. Il paraîtrait même qu'il aurait dénoncé plusieurs superviseurs.

« Bon, cette mission est simple, Clarificateurs. Vous devez vous rendre dans le secteur ERT pour mettre fin à la menace de créatures nuisibles. Elles pullulent dans ce secteur abandonné, et commencent à envahir les secteurs adjacents. Nous aurons donc besoin de vos talents de nettoyeurs. Delt-O-IDE sera le chef de mission et répartira les fonctions obligatoires complémentaires. C'est une réelle opportunité pour vous d'apprendre au contact du « Numéro Uno » des clarificateurs. Vous

bénéficierez un matériel spécial grand froid, ainsi que d'un matériel d'extermination de nuisibles. Merci de vous rendre au centre logistique le plus proche pour récupérer votre matériel. Vous me ferez votre rapport une fois la mission remplie. »

Donnez la carte « Leader d'équipe » à Delt-O-IDE, et chargez-le de répartir les fonctions obligatoires complémentaires suivantes :

- Responsable du matériel,
- Officier garant du bonheur,
- Officier tactique,
- Officier garant de la loyauté.

Vir-J-HYL-2 n'en sait pas plus sur la mission que ce qu'il en dit, mais il pourra être poussé à accorder du matériel supplémentaire si les joueurs s'y prennent correctement.

Si Alapech-O-MUL cherche à se renseigner sur le secteur ERT, il pourra trouver dans son réseau de connaissances les renseignements suivants :

- le secteur ERT a été abandonné depuis très longtemps,
- il s'agissait d'un secteur expérimental,
- il y a peut-être des reliques de l'ancien temps là-bas,
- sur d'anciennes cartes, il se trouve entre les secteurs POM et CUV.

Si le personnage d'Alapech-O-MUL n'est pas joué, les PJ peuvent se tourner vers le comité local de recherche historique pour avoir ces informations.

Une flèche s'affiche alors sur leur CoreTech pour guider les PJ vers le dépôt « Production Logistique et Intendance » le plus proche.

Pendant leur trajet, les PJ reçoivent des instructions de leur société secrète (distribuez le background optionnel). Un membre de leur société secrète leur fait la poignée de main qui sert de signe de reconnaissance et leur donne leurs instructions.

## Matériel

Pour leur mission, les PJ auront droit à :

- une cagoule en laine synthétique qui gratte mais qui tient chaud, à la couleur de leur niveau d'accréditation,
- 1 carton de Bouncy Bubble goût Vin Chaud,
- 1 sachet de chips d'algues goût bacon. Le sachet est vide, mais il reste quelques miettes,
- 3 chewing-gums emballés dans du papier d'aluminium,
- 1 lance-flamme exterminateur de nuisibles ainsi que de communistes,
- 1 pulvérisateur à poudre ainsi que de la poudre insecticide,
- 3 grenades par clarificateur,
- 1 lance-grenade.

## Le secteur ERT

L'ascenseur ne propose pas un accès direct au secteur ERT, les joueurs peuvent soit :

- se rendre au secteur CUV ou POM et prendre un escalier,
- convaincre l'ascenseur de s'arrêter à un étage « interdit » (le pirater, lui faire du chantage...),
- trouver une autre idée.

Si les joueurs n'ont pas d'idée, faire un jet de « Neurone ».

## Arrivée dans le secteur ERT

À leur arrivée dans le secteur ERT, une mise à jour s'installe sur leur interface Core-Tech. Une barre de chargement reste 20 bonnes minutes devant leurs yeux et occasionne une gêne pour tous les jets basés sur la vision. L'ascenseur s'ouvre au milieu d'un corridor circulaire autour duquel des portes sont réparties régulièrement (voir plan plus bas). Le nom de chaque salle est indiqué sur l'interface Core-Tech des joueurs, par exemple « Salle du jour de la gueule de bois ».

Toutes les portes s'ouvrent à l'approche des joueurs, à l'exception de la salle de la fête de la cloche. À côté de la porte de la salle de la fête de la cloche, un module de gestion de porte indique différents diagnostics d'erreur :

– « Perte de pression pneumatique, impossible d'ouvrir la porte. » Si on interroge le système, un regard sur l'alimentation pneumatique est présent dans la salle du jour de la gueule de bois.

– « Sectionnement de l'alimentation du verrou électronique enclenché. » Le sectionneur se trouve dans un placard technique, dans la salle du jour du Jugement.

– « Auto-diagnostic du fusible du verrou électronique en erreur. » Le système de fusible est dans un boîtier de dérivation dans la salle de la fête des roses et du chocolat.

– « Verrouillage d'urgence manuel : le système de verrouillage d'urgence est enclenché. » Il se pilote depuis la salle des monstres qui font peur, dans une armoire électrique.

– « État du sous-système de suppression de clones franchissant la porte : activé et fonctionnel. » Le sous-système de suppression de clone peut être désactivé depuis la porte (Jet d'ingénierie ou de programmation, difficulté Moyen).

Si les joueurs font sauter la porte du jour de la fête de la cloche, pas de problème : ils commenceront par le combat final, mais devront quand même faire les autres salles pour vérifier que les Lagomorphes ont bien tous été exterminés. Comme leur « Maman » aura été tuée, ils seront d'autant plus enragés et effectueront 2 attaques par tour.

## Les salles des jours fériés

Les noms ont été mis pour faciliter la vie du MJ ; il ne faut pas ne pas donner les noms « officiels » des fêtes aux joueurs.

## Le 1<sup>er</sup> janvier – Le jour de la gueule de bois

Au moment où les PJ entrent dans la pièce, la porte se ferme et est verrouillée par d'immenses barres métalliques. De la techno remplit les oreilles des joueurs, et les met dans un état d'esprit festif. Ils ont du mal à s'empêcher de danser (Jet très difficile de Volonté pour résister).

Danser ça donne soif. Il y a une statue de clone dorée avec du Bouncy Bubble goût « Ice Tea » qui coule de son entrejambe (pixelisé par le Core-Tech). Il y a également des chips trop salées qui donnent soif (Jet très difficile pour ne pas boire).

Note au MJ : c'est en fait un cocktail « Long Island / Bouncy Bubble ».

Les joueurs peuvent faire un jet difficile de « Résistance » (ils n'ont pas la compétence) pour ne pas devenir saoul. Demander si quelqu'un à la compétence autour de la table mérite un point de trahison.

Les chansons s'enchaînent, et avec elles le cycle : Danser, picorer des chips, boire... À plus ou moins brève échéance, tous les PJ sont fin saoul.



Figure 2: Un clone en costume de Bunny Réveil au son de la cornemuse (Scotland the Brave), alors que les PJ ont la pire gueule de bois de leur vie (en bon MJ sadique, appliquez un malus à tous les jets), et aucun souvenir de la

fin de la soirée. La cornemuse leur vrille le cerveau (Malus supplémentaire sur tous les jets qui exigent de la concentration). C'est un chaos à la « Very Bad Trip ». Vous pouvez sortir : l'absence de pantalon, la cravate en guise de cache-œil, le slip sur la tête... Un des PJ se réveille en costume de Bunny. Sa tête est pixelisée. L'Ordinateur aura du mal à le reconnaître.

Et, à la place du tigre du film, quelques Lagomorphes enragés (1 par PJ + 2) qui attaquent les mollets et l'entre-jambe.

L'Ordinateur a tout filmé et pourra ressortir les pires moments de la soirée au moment le plus opportun. Par exemple : le moment où un PJ à insulter l'Ordinateur, le moment où un PJ a déclaré sa flamme à un autre membre du groupe...

La porte n'est plus verrouillée, les PJ trouvent facilement le regard sur l'alimentation pneumatique, mais il faut un jet difficile d'ingénierie pour arriver à extraire un string à nœud rose du tube d'alimentation pneumatique.

À leur sortie, les joueurs sont invités à noter leur expérience de 1 à 5. Ceux qui ne donnent pas la note maximale gagnent un point de trahison. Les joueurs qui refusent de noter gagnent deux points de trahison.

## Noël – Le jour du Jugement

À leur entrée dans une pièce en béton (teintée en rouge), la voix de l'Ordinateur, robotique, invite les PJ à s'asseoir sur des fauteuils en métal inconfortable. S'ils n'obéissent pas immédiatement des armes lourdes sortent des murs.

La même voix scande :

*Un jugement éclairé sera prononcé*

*Expiez vos fautes et vous serez récompensés.*

*Justifiez, Expliquez, Dénoncez : vous vivrez.*

*Persistez dans l'erreur et vous serez châtiés.*

À ce moment-là une lumière très vive est dirigée vers leurs yeux (perte d'un point de sang-froid), et une chanson de Noël se fait entendre : au choix *Jingle Bells* ou *All I want for Christmas is*

you. Ces chansons en boucle tapent sur le système des clones.

Des menottes sortent des bras des fauteuils, et un marteau va écraser les doigts des PJ s'ils mentent trop effrontément.

L'Ordinateur va alors leur poser des questions du style :

– « Pourquoi avez-vous échoué dans votre mission alors qu'elle a tout juste commencée ? »,

– « Qui soupçonnez-vous de trahison ? Pourquoi ne l'avez-vous pas encore dénoncé ? »,

– « Pensez-vous qu'une fausse dénonciation c'est de la trahison ? Qui soupçonnez-vous de fausse dénonciation ? Prouvez que ce n'est pas vous le faux délateur »,

– « Ne pas dénoncer un traître c'est être pire qu'un traître, c'est être un méta-traître, ne pensez-vous pas ? »,

– « Pourquoi pensez-vous que cela devrait être vous l'officier responsable du matériel ? »,

– « Que pensez-vous du Bouncy Bubble goût Vin Chaud ? »,

– « Des rapports indiquent la présence de traîtres dans ce secteur. Citoyen, êtes-vous un traître ? »,

– « Quel est votre parfum de Bouncy Bubble préféré »,

– « Citoyen, qu'est ce qui est pire : être traître, être communiste ou être un mutant ? Pourquoi ? »,

– « Citoyen, pourquoi êtes-vous insatisfait ? » (sachant que le bonheur est obligatoire).

... Ne pas hésiter à en rajouter en fonction du comportement des joueurs au cours de la partie.

Ne chargez pas le Clarificateur Uno (Delt-O-IDE). L'Ordinateur l'a à la bonne. Lui il a droit à des questions du type :

– « D'après vous, quel serait le parfum de Bouncy Bubble préféré d'un traître ? »

– « De -5 à -10, vous évalueriez cette équipe à combien ? »,

– « Citer au moins trois situations différentes où

vos subordonnés ont tellement échoué qu'il ne peut s'agir que de trahison ? ».

Les joueurs qui expliquent de manière convaincante en quoi ils ont échoués depuis le début de la mission, et pourquoi c'est d'abord la faute des autres, et peut-être de traîtres communistes, gagnent un set cadeau comprenant une cannette de Bouncy Bubble goût « Foie Gras », deux grenades commémoratives gravées « L'Ordinateur est ton ami !!! », une paire de chaussons Mignons et un serre-tête avec des cornes de rennes en peluche. Évidemment les chaussons sont pixelisés. Utiliser une grenade, c'est détruire une preuve d'amour de l'Ordinateur, et cela apporte un point de trahison. Ne pas porter ses chaussons Mignons ou son serre-tête, c'est aussi ne pas faire confiance à l'Ordinateur (et ça rapporte aussi un point de trahison).

Les joueurs qui sont désignés comme traîtres perdent des points de sang-froid.

Les traîtres et les joueurs qui n'arrivent pas à se justifier gagnent des points de trahison.



Figure 3: Publicité pour les chaussons Mignons Il est facile d'accéder au placard technique et de basculer le sectionneur de haut en bas.

À leur sortie, les joueurs sont invités à noter leur expérience de 1 à 5. Ceux qui donnent la note maximale sont des fayots et gagnent un point de trahison.

## Halloween – La fête des monstres qui font peur

La porte s'ouvre sur le départ d'un petit train, qui traverse un cimetière de pacotille avant d'aller dans un train fantôme. Une musique inquiétante avec de la contrebasse emplie la pièce et donne une atmosphère oppressante.

Jouer le côté monstre en plastique, et la maison hantée qui tombe en ruine, avant une attaque de Lagomorphes. Les Lagomorphes ont rongé les câbles.

Évènements à adapter par le MJ (l'ordre peut varier) :

– un câble électrique sous tension qui tombe sur leur voiture (Jet de combat pour esquiver, difficile, car les joueurs sont retenus par le système de sécurité du petit train),

– un rire dément qui tourne en boucle (Le rire du Joker, version Marc Hamill) et qui fait perdre des points de sang-froid,

– un spectre en hologramme qui traverse le petit train,

– le petit train doit passer une guillotine géante, mais elle est dérégulée et va s'abattre sur le train.

À la fin du parcours, un cercueil s'ouvre et une vague de Lagomorphes en sort (Nombre de joueurs x 2). Elle passe à l'attaque alors qu'ils sont coincés par le système de sécurité du petit train.

Pour se décoincer du système de sécurité, demander un jet d'ingénierie.

À leur sortie, les joueurs sont invités à noter leur expérience de 1 à 5. Les joueurs qui donnent des notes impaires (1,3,5) gagnent un point de trahison.

## Saint-Valentin – La fête des roses et du chocolat

Les PJ arrivent dans une pièce éclairée par des bougies, et sont accueillis soit par une version robotisée de Arnold Schwarzenegger (version Terminator 1) pour les PJ féminins et par Sigourney Weaver (version Alien) pour les PJ masculins. Les grands programmeurs ont parfois des goûts particuliers...

Les PJ sont donc séparés en fonction de leur sexe, et il y a donc uniquement deux tables (avec seulement deux chaises, les PJ vont devoir se débrouiller). Une douce musique invite à la tendresse et éveille chez les clones des sensations langoureuses inconnues.

Les androïdes réagissent violemment si on les contraire.



Figure 4: Rendez-vous de la Saint-Valentin pour les clones féminins

L'androïde « Arnold Schwarzenegger » est équipé d'un fusil à pompe et le « Sigourney Weaver » d'un lance-flamme.

Arnold Schwarzenegger s'attend à recevoir en cadeau de l'huile pour mettre en valeurs ses muscles, et offre une boîte de chocolat au clone qui fait le mieux la conversation (les chocolats sont périmés depuis bien longtemps, mais ils sont emballés individuellement dans du papier d'aluminium). Si un clone est particulièrement convainquant, il pourra lui donner son fusil à pompe. Lui donner du chewing-gum lui donnera envie de botter des culs. Phrases types : « Hasta la vista, baby », « Je reviendrais » « Je veux tes vêtements, tes bottes et ta moto ».

Le menu sera constitué de toasts SojAvocat / SojaSaumon trop secs. On leur sert un verre de

Bouncy Bubble, goût cerise éventé (sans bulle).

Sigourney Weaver ne se sent pas bien. Elle pense qu'un Alien grandit en elle et demande aux clones à sa table de l'aider à se suicider. À ce moment-là, son ventre gonfle puis éclate, et deux Lagomorphes en sortent. L'androïde Sigourney Weaver pète un câble et sort son lance-flamme. Phrases Types « Je suis la mère du monstre », « Viens ici mon minou ».



Figure 5: Rendez-vous de la Saint Valentin pour les clones masculins

Ne pas oublier la perte de points de sang-froid pour les clones.

Il est facile d'accéder au boîtier de dérivation contenant les fusibles, et d'identifier le fusible défectueux. Les PJ peuvent soit court-circuiter le fusible (opération sous tension, 1 blessure en cas d'échec), soit mettre du papier d'aluminium autour du fusible (permet de regagner 1 point de sang-froid).

À leur sortie, les joueurs sont invités à noter leur expérience de 1 à 5. Les joueurs qui donnent des notes différentes de 4 gagnent des points de trahisons.

## Pâques – La fête de la cloche

Quand les PJ entrent dans la pièce, un son de cloche se met à retentir, puis la chanson *Hells Bells* emplie la pièce, rendant une ambiance épique. Sortant d'une immense cloche en fonte, un Lagomorphe Géant approche : la Maman des Lagomorphes.

À ce stade de la partie, vos PJ doivent être amochés, ne pas hésiter à adapter la difficulté du monstre : son nombre de point de vie, ou le nombre de Lagomorphes « normaux » qui l'accompagne.

Le Lagomorphe Géant à 12PV (il faut 12 attaques réussies pour le tuer) et attaque 2 fois par tour. Il est accompagné de Lagomorphes « normaux » : 2 par PJ.

Il a les attaques suivantes à sa disposition :

– Saut : Le Lagomorphe Géant saute à une distance de 5 m, écrasant le clone sur lequel il saute, et occasionnant 2 blessures.

– Lancement de Lagomorphes : Le Lagomorphe Géant pond un œuf blanc qu'il propulse sur un PJ, occasionnant une blessure. Un Lagomorphe « normal » sort de l'œuf.

– Éviscération à coups de griffes : Le Lagomorphe Géant attaque avec les griffes de ses pattes avant, occasionnant 2 blessures.

– Chute : Le Lagomorphe Géant fait chuter un personnage et le maintient au sol, occasionnant une blessure. Un clone au sol subit un malus de 1 à tous ses jets, et peut se relever en 1 tour.

– Attaque à la jugulaire : Le Lagomorphe Géant cherche à égorger un clone : 3 blessures, mais bonus de 2 pour esquiver.

– Cri du lapin : un cri infra-sonique entre en résonance avec les intestins des PJ. Il faut réussir un jet de résistance pour ne pas se faire dessus. Un échec conduit à la perte d'un tour et d'un point de sang-froid. Cette attaque est « gratuite » (elle ne compte pas dans les deux attaques par tour) pour le Lagomorphe Géant, et ne peut pas être esquivée. Le Lagomorphe Géant ne peut réaliser cette attaque que tous les 3 tours. Elle affecte également les Lagomorphes « normaux », qui passent leur tour.

Toutes les attaques ci-dessus peuvent être esquivées, à l'exception du cri du lapin.

Tuer le Lagomorphe Géant rapporte 500 points XP.



Figure 6: Le Lagomorphe géant, scène tellement horrible que l'Ordinateur renonce à pixeliser la scène

Après le combat, la musique de la victoire retentit : Easter Bunny Bop de Bounce Patrol.

À leur sortie, les joueurs sont invités à noter leur expérience de 1 à 5. Les joueurs qui donnent des notes différentes de 3 gagnent des points de trahison.

## Fin de partie, Debriefing et points XP

Une fois les PJ sortis de la salle de la fête de la cloche, l'Ordinateur fait les comptes et annonce aux PJ leur jour férié préféré, mais explique qu'il ne sera pas mis en place, car les Grands Programmeurs ont préféré la solution du « Daily Standup Meeting » pour faire baisser la

productivité (voir début du scénario). Cette information étant classifiée, les joueurs gagnent tous un point de trahison.

Une flèche sur leur Core-Tech guide les PJ survivants vers le dépôt « Production Logistique et Intendance » pour le retour du matériel. Puis elle va les guider vers leur superviseur. Les joueurs auront une dernière possibilité de se dénoncer les uns les autres. Le fait d'être en vie à la fin du scénario permet de gagner 100 points XP. Ne pas oublier d'enlever 20 points XP par matériel manquant. Faire pleuvoir les points de trahison.

## Ajustement et précision de règles

### Difficulté des jets

Rappel de règle : les joueurs lancent compétence + caractéristique + bonus – malus dés 6. Les 5 et 6 sont des réussites, le reste des échecs.

Degré de difficulté :

1 réussite : Normal

2 réussites : Ardu

3 réussites : Difficile

4 réussites : Très Difficile

5 réussites : Dur, dur, même pour le meilleur expert humain

6 réussites : Au-delà des compétences humaines normales

Si un clone aide un autre, ajouter 1 dé au pool de dés.

### Combattre les Lagomorphes

Lors de combat avec les Lagomorphes, on utilise des règles simplifiées. Les Lagomorphes meurent en 1 coup mais attaquent en meute. Les PJ doivent réussir un jet de combat facile pour esquiver une morsure. Les Lagomorphes n'esquivent pas. Si un joueur n'arrive pas à esquiver un Lagomorphe, il coche une case blessure. Tuer un Lagomorphe rapporte 50

points XP.

Pour le combat contre le Lagomorphe Géant, je déconseille d'utiliser le système du livre de règle, pour utiliser le même système que pour les Lagomorphes. Les combats seront plus rapides, et pas de cartes lire et distribuer. Pour gérer l'initiative, il est possible de s'appuyer sur Jet de violence : cumuler le score des dés pour avoir l'initiative.

## 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, hallucination...). La prononciation de certaines phrases par les PJ peut donner lieu à d la récupération de points de sang-froid. À la discrétion du MJ !

## Pouvoirs mutants

L'assignation des pouvoirs mutants a été prévue comme suit, mais peut être adaptée par le MJ. Il s'agit de pouvoir du jeu de base ; il est possible de les retrouver dans le jeu de cartes.

- Alapech'-O-MUL : Téléportation
- A-R-LET : Télépathie
- Delt-O-IDE : Télékinésie
- J-O-ZII : Charme
- Krisp-R-OLS : Electro-chocs

## Points de Trahison

Un PJ qui cumule 5 points de trahison est un traître. Abattre un traître entraîne une

récompense de 1000 points XP.

## Sur-buter

Sur-buter un clone, c'est tuer un clone tout neuf qui vient d'être livré sans raison. C'est pas bien, car un nouveau clone, c'est une nouvelle personne. Cela coûte donc 1000 points XP et 3 points de trahison.

## Sonorisation du scénario

Messe pour le temps présent (Henry, Colombier) : 1<sup>er</sup> mai ou la mise en place

Techno type Manu le Malin / La Carioca (la Cité de la peur) puis La chenille (La Bande à Basile) / The Worst Hangover Ever (Offsprings) : Jour de l'an

Easter Bunny Bop (Bounce Patrol) : Pâques

Hell bells (AC/DC) : Pâques

My Funny Valentine (Frank Sinatra), Saint-Valentin

Thriller (Mickaël Jackson) : Halloween

BO de Resident Evil (1<sup>er</sup> jeu) : Halloween

Aux armes et caetera (Gainsbourg) : 14 juillet

Scotland the Brave : 1<sup>er</sup> Janvier

Le rire du Joker (Mark Hamill) : Halloween

Jingle Bell : Noël évidemment

All I want for Christmas Is You (Mariah Carey) : Noël

## Utilisation de l'IA / d'outils logiciels

Toutes les images illustrant ce scénario ont été générées par Copilot.

# Plan du secteur ERT

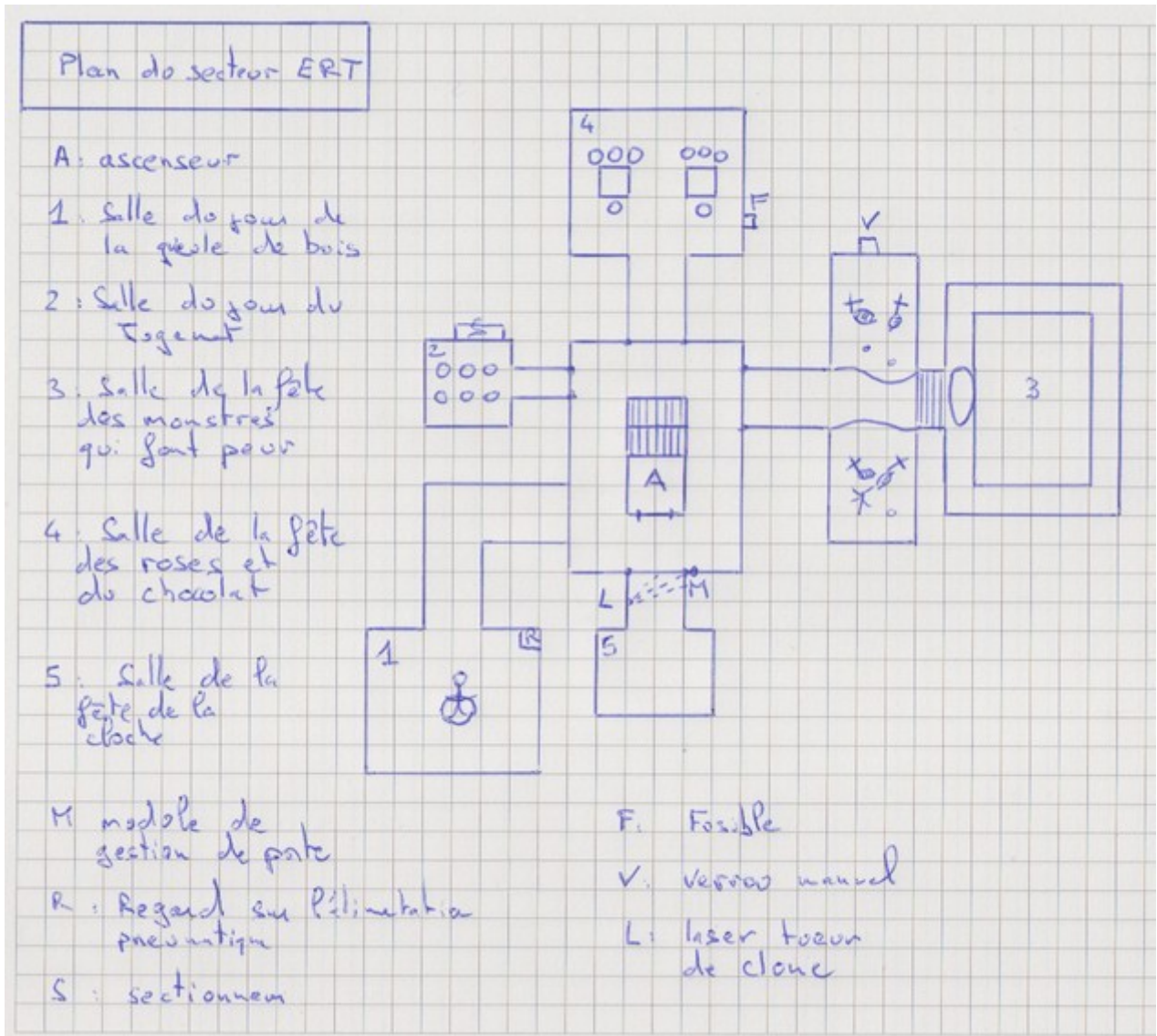


Figure 7: Proposition pour le MJ, à adapter, à ne pas montrer aux joueurs.

# Backgrounds secrets

A imprimer, découper et distribuer à vos joueurs

| Personnage | Background   |
|------------|--|
| A-R-LET    | <p>Vous êtes non seulement une communiste, mais en plus une trotskiste. Vous voulez la fin de la lutte des classes, que tout le monde soit Rouge, et surtout la fin de l'Ordinateur, comme ces salauds de staliniens. Mais vous, vous allez faire la Révolution comme il faut.</p> <p>Non seulement tout le complexe alpha est à vos trousses, mais également le parti communiste "Officiel".</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 trotskistes. Il est de bon ton pour favoriser votre progression au sein du parti de dénoncer des staliniens.</p> <p>Vous avez 3 objectifs :</p> <ul style="list-style-type: none"><li>– recruter de nouveaux membres du parti,</li><li>– éliminer les staliniens, les sympathisant staliniens et les traîtres,</li><li>– se faire bien voir de l'Ordinateur pour pouvoir se retourner contre lui le moment venu.</li></ul> <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> |
| J-O-ZII    | <p>Tu faisais partie des Léopards de la Mort. Tu as voulu les quitter, parce que tu as compris que le vrai esprit du punk c'était pas de tout péter. C'est alors que tu as appris que l'on "ne quitte pas les Léopards de la Mort, c'est la vie qui te quitte".</p> <p>Tes objectifs :</p> <ul style="list-style-type: none"><li>– rester en vie,</li><li>– trouver des alliés,</li><li>– éliminer toute menace.</li></ul> <p>Tu as un poing américain et une veste en synthé-cuir orange.</p> <p>Le MJ peut t'accorder la récupération d'un point de sang-froid à chaque fois que tu fais exploser quelque chose, ou sur certaines citations: "No future!", "Faites du bruuuuuuuuuit!" ... et puis merde, tu vas pas te laisser guider par un script à la con, non?</p>   |

|                |   |
|----------------|---|
| Krisp-R-OLS    | <p>Tu fais partie des Léopards de la Mort. Tu sais que dans le groupe, il y a quelqu'un qui veut quitter les Léopards de la Mort, or, "on ne quitte pas les Léopards de la Mort, c'est la vie qui te quitte".</p> <p>Tes objectifs :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Éliminer le traître,</li> <li>- Faire péter des trucs,</li> <li>- Emmerder le système.</li> </ul> <p>Pour mener à bien ta mission, le gang t'as accordé des pilules d'NRJix pour t'exciter, et une petite quantité de SojaBeuh pour aider lors de la descente. Tu as un cran d'arrêt et une veste en synthé-cuir rouge.</p> <p>Le MJ peut t'accorder la récupération d'un point de sang-froid à chaque fois que tu fais exploser quelque chose ou sur certaines citations: "No future!", "Faites du bruuuuuuuuuit!" ... et puis merde, tu es un Léopard de la Mort, tu vas pas te laisser guider par un script à la con, non?</p> |
| Delt-O-IDE     | <p>Vous avez à cœur d'accomplir votre mission. C'est le principal moyen de rester en vie, et vous voulez rester en vie. Les traîtres sont partout et principalement dans votre équipe, donc le meilleur moyen de finir votre mission en vie, c'est de la finir en solo. Les bêtes accidents de grenade sont votre marque de fabrique.</p> <p>Le MJ peut vous accorder la récupération d'un point de sang-froid à chaque fois que vous dénoncez les actes de vos camarades.</p>  |
| Alapech'-O-MUL | <p>Membre du comité local de recherche historique du complexe alpha, vous recherchez à repousser les limites de la connaissance du complexe. Vous pouvez puiser dans les réserves du comité pour y piocher : du matériel de spéléologie (crampons, cordes), des pains de C4 artisanaux pour déblayer les vieux conduits, des biscuits, du Chaud-Bouillant-Marron.</p> <p>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.</p>   |

# Annexes

## Inscription du scénario dans le concours

|   |   |
|---|---|
| Nom du jeu et sa version                          | <i>Paranoïa, édition post-post-post moderne</i>   |
| Nombres de caractères                             | 30595   |
| Nombres de pré-tirés                              | 5   |
| Annexes supplémentaires                           | Tout ce qui suit  |
| Pages où l'on peut trouver les ambiances sonores  | Chaque lieu majeur est associé à une ou plusieurs ambiances sonores. La liste se trouve au paragraphe "Sonorisation du scénario", et à chaque ambiance sonore est associé un état mental : le côté joyeux/festif puis l'état de fatigue pour la salle du « Jour de la gueule de bois », la peur pour la salle de « la fête des monstres qui font peur », la romance pour « la fête des roses et des chocolats », une atmosphère stressante pour « le jour du Jugement » et une ambiance épique pour la « fête de la cloche ». |
| Pages où l'on peut trouver le son d'une cloche    | - Le son de cloche se trouve au paragraphe "La fête de la cloche"   |
| Pages où l'on peut trouver les autres contraintes | - Les lapins sont présents tout au long du scénario<br>- Les 4 vers sont présent au paragraphe "Le jour du Jugement"  |

Ce scénario s'inscrit dans le thème « Un autre son de cloche » du fait de l'association pour l'Ordinateur entre le lapin et le sexe féminin. Pour tout le monde, un lapin, c'est un lapin, mais pas pour l'Ordinateur qui ne l'entend pas de cette oreille (de lapin). Ce qui constitue donc « Un autre son de cloche ».

| Informations Personnelles            |  |                   |                    |
|--------------------------------------|--|-------------------|--------------------|
| Nom: A                               | Accréditation: R   | Secteur: LET      | Clone n°: 1        |
| Genre: Féminin                       | Description: Charismatique, Engagée, Dissimulatrice<br>Physique : Machoire carrée, Coupe de cheveux officielle du Parti                  |                   |                    |
| 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: 1</b>  | <b>Neurones:1</b> | <b>Mécanique:2</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            |  |                   |                    |
| Trahison: /5                         |  | Points XP: 0      |                    |
| Fonction Obligatoire Complémentaire: |  |                   |                    |



| Informations Personnelles            |  |                    |                     |
|--------------------------------------|--|--------------------|---------------------|
| Nom: J                               | Accréditation: O   | Secteur: ZZI       | Clone n°: 1         |
| Genre: Féminin                       | Description: Volontaire, Fétarde, Impulsive<br>Physique : Taille moyenne, bien en chair cheveux courts                                   |                    |                     |
| 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: 0</b>                   | <b>Culot: 1</b>  | <b>Neurones: 3</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            |  |                    |                     |
| Trahison: /5                         | Points XP: 0   |                    |                     |
| Fonction Obligatoire Complémentaire: |  |                    |                     |



| Informations Personnelles            |  |                   |                     |
|--------------------------------------|--|-------------------|---------------------|
| Nom: Krips                           | Accréditation: R   | Secteur: OLS      | Clone n°: 1         |
| Genre: Masculin                      | Description: Fétard, Anti-social, Narquois<br>Physique : Dégingandé, cheveux courts,   |                   |                     |
| Séquelles Psychologiques             |  |                   |                     |
|                                      |  |                   |                     |
|                                      |  |                   |                     |
|                                      |  |                   |                     |
| Attribus et compétences              |  |                   |                     |
| Athlétisme: 2                        | Bluff:   | Science:          | Manipulation:       |
| Flingues: 4                          | Charme:-5  | Psychologie:3     | Ingénierie:-1       |
| Combat:5                             | Intimidation:3   | Bureaucrate:      | Programmation:-4    |
| Lancer:                              | Furtivité:-2   | Complexe Alpha:   | Démolition:2        |
| se déchaîner : 2                     |  |                   |                     |
|                                      |  |                   |                     |
|                                      |  |                   |                     |
| <b>Violence: 1</b>                   | <b>Culot: 1</b>  | <b>Neurones:3</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            |  |                   |                     |
| Trahison: /5                         | Points XP: 0   |                   |                     |
| Fonction Obligatoire Complémentaire: |  |                   |                     |



| Informations Personnelles            |  |                             |                     |
|--------------------------------------|--|-----------------------------|---------------------|
| Nom: Delt                            | Accréditation: O   | Secteur: IDE                | Clone n°: 1         |
| Genre: Masculin                      | Description: Sec, Inquisiteur, Impulsif<br>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: 0</b>                   | <b>Culot: 2</b>  | <b>Neurones: 1</b>          | <b>Mécanique: 2</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            |  |                             |                     |
| Trahison: 5                          | Points XP: 0   |                             |                     |
| Fonction Obligatoire Complémentaire: |  |                             |                     |



| Informations Personnelles            |  |                                  |                     |
|--------------------------------------|--|----------------------------------|---------------------|
| Nom: Alapech'                        | Accréditation: O   | Secteur: MUL                     | Clone n°: 1         |
| Genre: Masculin                      | Description: Tête en l'air, Brillant, Généreux<br>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: 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            |  |                                  |                     |
| Trahison: /5                         | Points XP: 0   |                                  |                     |
| Fonction Obligatoire Complémentaire: |  |                                  |                     |



