



sden - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > Paranoïa > Scénarios > **Rien ne va plus, les jeux sont faits**

Rien ne va plus, les jeux sont faits

UN SCÉNARIO POUR PARANOÏA

lundi 11 novembre 2002, par [ElvenHunter](#)

Premier épisode : le briefing

Les Clarificateurs se rendent jusqu'à leur salle de briefing où ils reçoivent les ordres relatifs à leur mission. C'est AL-I-CAP-1, le responsable du casino qui leur donnera le travail. Il s'agira simplement pour eux de se placer au centre des tables, de distribuer les cartes, de faire tourner les roulettes, etc... Il est certain que les personnages seront déçus, mais ils sont des nouvelles recrues après tout. Si un personnage a déjà un peu d'expérience et n'est plus un rouge, il pourra être assigné à la sécurité. Il patrouillera entre les tables pour surveiller que personne ne tente de voler l'Ordinateur. Le casino est séparé en deux zones : celle réservée aux Verts et plus, dans laquelle les personnages seront affectés, et celle réservée aux jaunes et moins. Naturellement, la qualité des machines et le gain potentiel changera du tout au tout entre les deux zones et on peut dire que l'Ordinateur s'est montré généreux en permettant aux personnages de travailler pour des verts et des bleus. Les personnages auront le droit, comme équipement, à une calette intégrée directement dans la table de jeu pour

calculer les gains des joueurs. Ils auront aussi le droit à une matraque et à un pistolet laser, pour le cas où ils détecteraient un tricheur à leur table (mais il est vrai que vu leur propre niveau d'accréditation, elle leur sera totalement inutile contre les personnages présents aux tables de niveau supérieur...) en plus de leur Armure réflec standard. Le R&C leur donnera aussi un peu de matériel pour le tester. Il s'agit de petits disques que l'on met dans les oreilles et qui permettent des petits sons crachotants déplaisants. Mais, de temps à autre, quand on a de la chance, on peut entendre l'Ordinateur, par leur intermédiaire, nous parler (ce sont des communicateurs très classiques mais miniaturisés, c'est tout mais il ne vaut mieux pas le dire à ceux du R&C). Un Clarificateur aura aussi droit à un cube en argent d'où peut sortir une flammèche (qui pourra devenir un chalumeau si on n'y prend pas garde) oeuvre du citoyen Zipp-O-FEU-4. Un robot leur est aussi affecté. C'est un Utilibot sur roue, qui sert à transporter les jetons de la banque vers les tables et vice et versa. La société secrète de chaque personnage profitera sûrement de l'occasion pour leur demander un petit service. (le club sierra



demandera de voler une plante en plastique vert qui décore la table de jeu, les communistes demanderont à faire passer des infrarouges dans la salle où le personnage travaillera, les destructeurs de Frankenstein demanderont au personnage de tenter de dérégler les machines à sous du casino ou autre, etc...)

Naturellement, selon le poste du personnage, il y aura des choses à faire respecter (qu'un joueur en train de perdre le fasse avec le sourire si il est l'officier garant du bonheur, qu'un autre qui vient à une table avec un verre de scotch ne le renverse pas dans un mouvement brusque même s'il vient de gagner le gros lot si un officier chargé de l'hygiène est ici, etc...)

Deuxième épisode : On prend ses marques

Les personnages se retrouvent dans le casino. A eux d'être le plus agréables possible avec ceux qui les entourent de faire attention où ils mettent les pieds : le sol est un damier de couleur rouge et bleu du plus mauvais goût. Dans le casino, on trouve :

- ⌘ des rangées de machines à sous de toutes les couleurs
- ⌘ des flippers qui ne permettent pas de gagner d'argent mais qui laissent s'écouler le temps paisiblement
- ⌘ des jeux de bras de fer contre des robots
- ⌘ des bornes d'ordinateur qui permettent de jouer aux échecs contre ce-dernier (impossible de gagner, donc)
- ⌘ des tables avec une roulette (pour les Vert et plus)
- ⌘ des tables de black-jack (pour les Verts et plus)
- ⌘ trois pistes de bowling (oui, dans un casino c'est peu classique mais on ne discute pas les directives de l'ordinateur)

réservées aux Vert et plus

- ⌘ des tables de poker ouvert (pour les Vert et plus)

A vous de faire jouer des scénettes qui pourraient amuser vos personnages.

- ⌘ Des humanistes ont déprogrammé un Utilibot qui traverse tout le casino en renversant derrière lui tous les jetons qu'il transportait.
- ⌘ Un mutant possédant /Contrôle de l'Adrénaline/ casse une machine bras de fer ce qui crée un mini mouvement de panique
- ⌘ Un croupier est victime du pouvoir /Empathie/ d'un mutant ce qui lui permet de gagner de manière éhontée au poker ouvert
- ⌘ Des membres de Libre Entreprise un peu saouls discutent fortement de la manière de racheter le casino pour gagner encore plus d'argent
- ⌘ Des membres de l'Unité Centrale de Traitement essaient de discuter avec des clients pour leur expliquer que comme le dit leur dernier formulaire B43-X22, les règles de la roulette ont changé et qu'ils doivent donc donner tout leur argent à la banque.



Le but de cette partie est que les personnages se familiarisent avec le casino et avec les personnes qui sont présentes dedans.

Quand les personnages se lassent un peu de tout ce que pourrez inventer, passez au troisième épisode.

*_Troisième épisode :_ Pat

*Une explosion retentit alors du côté des machines à sous.

Plusieurs clones sont tués ainsi qu'un robot qui passait par là.

La panique s'installe très rapidement dans



l'ensemble du casino
tandis que des lumières rouges emplissent la salle.
Tous les
accès sont bloqués par les Jaune chargés de la
sécurité tandis
que le contrôle des identités se fait (les Verts et les
Bleus ne
sont pas inquiétés et les contrôles commencent par
les Jaune,
puis se poursuit par les Orange avant de se finir par
les Rouge)
C'est à ce moment que des membres de la PURGE
profiteront pour
attaquer la zone de l'intérieur. Ils sont trois et sont
prêts à
perdre deux clones pour progresser dans leur
organisation.
Dehors, des Communistes sont venus avec des
Infrarouge privés
d'entrée dans le casino et qui tentent de pénétrer à
l'intérieur
maintenant que le chaos règne.
L'enquête des Clarificateurs se fera donc au milieu
d'une vive
agitation. Ils n'ont pas besoin de trouver qui est le
véritable
responsable (c'est l'Ordinateur en fait qui a très mal
pris de
perdre aux échecs, même en trichant, contre un
Rouge membre de
la Première Eglise du Christ Programmeur), acquérir
des preuves
contre le premier venu un peu trop bruyant peut
être suffisant.
De toute manière, il faudra qu'ils agissent vite et ils
seront
pressés pour cela. D'ailleurs, l'Ordinateur ne pourra
pas les
aider. On dit qu'il boude mais on ne sait pas
pourquoi...

Trois suspects semblent pouvoir faire des coupables
idéals :

1) /Ma-R-LEY-2/, un membre des Mystiques
complètement défoncé du
fait d'une trop importante prise de pastilles vertes
trouvées
sur lui et qui doivent lui permettre de trouver la

Vérité. En
fait, si on passe ces pastilles au dessus d'une
flamme, elles
explosent dans des petits nuages multicolores. Cela
peut passer
pour l'élément détonateur de l'explosion. En plus, il
se
trouvait à côté de la borne d'échecs qui a explosé et
a dû la
survie de son clone au fait qu'il se trouvait au
niveau du sol
quand l'explosion a retenti (il a eu un petit malaise).
Cette
chute peut laisser penser qu'il savait que cela allait
sauter et
qu'il voulait se protéger.

2) /Zack-R-IBM-4/, un membre des Dingues de
l'Ordinateur qui a
voulu pirater les machines à sous pour gagner un
peu d'argent.

Comme il se trouvait derrière les machines quand
tout a sauté,
en train de bidouiller quelques câbles, on peut
penser qu'il
n'est pas totalement innocent. Il a en plus été déjà
repris à
l'ordre une fois dans la soirée par des hommes de la
sécurité.

3) /Un Utilibot/ qui vidait une machine à sous juste
avant que
tout explose. Il a sûrement été contrôlé par un
mutant... oui,
mais lequel. N'importe qui dans l'assemblée pourra
faire

l'affaire (et la seule façon pour le citoyen de prouver
qu'il

n'a pas ce pouvoir mutant est d'utiliser le sien...
d'où la

perte d'un clone pour lui :))

/Si un Officier Responsable des Communications et
Enregistrements est présent parmi l'équipe des
Clarificateurs,
il pourra voir au fond de son film la "preuve" de la
culpabilité

d'un des trois suspects. Autrement, des personnes
interrogées se
feront un plaisir de dénoncer leur petit voisin (si ça
peut les



innocenter eux)

Laissez donc vos joueurs enquêter avant d'essayer de contrer leurs arguments (sauf s'ils accusent un membre de leur propre équipe)

Quatrième épisode : *Haute Voltige*/
/Quand les preuves sont enfin apportées et que le coupable est exécuté (et paf, un clone de moins)/, /des grilles descendent et bloquent toutes les portes et toutes les fenêtres du casino. Ce sont les gardes Jaune, totalement dépassés par les événements, qui tentent d'empêcher les Communistes et les Infrarouge de pénétrer dans le bâtiment. Les Clarificateurs vont devoir partir avant que toute la zone soit mitraillée. L'Ordinateur, l'Ami de tous, en a marre de ce raté et souhaite que tous oublient au plus ce qui s'est passé (sans qu'aucun témoin ne puisse en témoigner).

La seule façon de sortir est de passer par la salle des coffres.

Les personnages vont devoir descendre via un ascenseur (normalement utilisable uniquement par les Vert vu que les boutons sont verts...) dans le niveau-1, avant de devoir percer un trou dans le coffre fort (vide, mais l'Ordinateur avait vu dans une vieille série que chaque casino avait son propre coffre) qui leur permettra de rejoindre des égouts. Dedans, il y aura beaucoup de choses salissantes (à l'officier chargé de l'hygiène de faire son travail) et de petits animaux grouillants ainsi que de quelques robots. Quand les personnages seront à l'air libre, ils devront peut être justifier les raisons de leur fuite. Peut être perdront-ils un clone dans l'histoire, d'ailleurs...

Je ne mets pas les caractéristiques des PNJs, adaptez selon le niveau de vos joueurs.