



sden - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > Paranoïa > Scénarios > **La suite n'était que le commencement**

La suite n'était que le commencement

Une épopée starwarsienne pour Paranoïa

lundi 15 septembre 2003, par [ElvenHunter](#)

Vous connaissez l'épisode 4 de Star Wars ? Et bien, découvrez ce qu'il peut devenir dans l'univers de Paranoïa. Une véritable épopée à l'horizon qui permettra aux Clarificateurs, après être allés dans un bar de commies mutants, de sauver le Complexe Alpha d'une attaque de communistes de l'Extérieur. Ils découvriront l'arme secrète des communistes et devront la détruire. Star Wars, quoi

Episode 1 : A New Hope

Alors qu'ils sont dans leur box de clones en train de discuter, de boire, de jouer aux cartes, de courir nus après des ctu... euh... alors qu'ils font ce que des clones normaux doivent faire, les Clarificateurs voient un robot pétaradant et sifflant arriver devant eux. Il

stoppe alors et projette un petit film très mal fait. On ne voit qu'une femme vêtue d'orange (Leïa-O-RGA-Na, nan nan, n'insistez pas, le numéro du clone est non accessible, vérifiez votre accréditation) qui se penche en disant : "*secours, Kenob-I-OBI-1, vous êtes mon seul espoir. Au secours, Kenob-I-OBI-1, vous êtes mon seul espoir.*"

Et puis, plus rien. Il semblerait que le robot fasse de la rétention d'information. Aux Clarificateurs de le faire parler et d'obtenir les données si précieuses. En fait, les données supplémentaires sont juste une publicité pour un bar du Complexe nommé la Cantine Alpha. C'est maigre comme piste, mais cela suffira sûrement à des Clarificateurs mal réveillés.

Lorsque les Clarificateurs arrivent à la Cantine Alpha (Cantine A pour les habitués) ils ont un véritable choc. Cet endroit est le repaire d'une société secrète *Psion* et tous les clones peuvent utiliser

leurs pouvoirs mutants sans être inquiétés. Il est même

recommandé de le faire. Une autre chose peut choquer dans ce bar, c'est la présence de nombreux clones ratés. Il semblerait que l'Ordinateur n'ait pas réussi à toujours créer des êtres parfaits comme le peuvent l'être les Clarificateurs. Et cela se voit ici... Ajoutez à cela une musique électronique du plus mauvais goût et vous pourrez être sûr que les personnages auront très vite mal à la tête. Mais il leur est déconseillé de tirer dans le tas ou alors ils risquent de perdre beaucoup de clones dans l'histoire.

Ici, ils vont devoir retrouver l'homme qui a bien pu leur envoyer le robot. Ou du moins, quelqu'un qui a des informations sur Kenob-I-OBI-1. Ils devront mener

un semblant d'enquête, quoi. A vous de faire intervenir un pivrot vraiment très laid qui leur dira "qu'ils ont une sale gueule" et d'autres petits désagréments du genre.

Soudain, un coup de feu résonne. Tout le monde se tait et se tourne vers la source du bruit... avant que les discussions ne reprennent, indifférentes. C'est un clone avec un masque qui s'est fait descendre par un homme au sourire Colgate accompagné par un



citoyen très étrange. Bien plus grand que la moyenne, mais surtout très poilu et muet (il s'agit d'un clarificateur envoyé par l'Ordinateur au pôle nord. R&C lui ont greffé des poils et il a eu sa langue collée au palais

par le froid). L'homme range son arme laser avant de s'approcher des personnages. Il se présente comme étant Hans-O-LAU-3 et leur dit que contre quelques crédits, il a peut être des infos. Il sait que Kenob-I-OBI-1 a été envoyé à l'Extérieur et propose aux personnages de les conduire à leur tour. Naturellement, ils n'ont pas le choix et il ne leur reste plus qu'à rejoindre le véhicule d'Hans-O-LAU-3, un hovercraft rafistolé de partout et qui fuit par endroits.

Episode 2 : L'attaque des clones

Dès qu'ils sont dehors, les personnages s'aperçoivent que le Complexe Alpha est bâti à côté d'une vaste étendue d'eau. Mais Hans-O-LAU-3 semble savoir où il va et une île est bientôt en vue (à noter que tout le matériel que vous jugerez nécessaire pour les personnages se trouve au fond des cales). La mauvaise nouvelle est qu'un comité d'accueil attend les

personnages. Des petites embarcations très rapides commencent à tourner autour de l'hovercraft et malgré les efforts du pilote et de Wo-O-KIE-4 (le clone très

poilu), les assaillants vont parvenir à pénétrer à bord. Sentant le coup venir, Hans-O-LAU-3 se cache avec tout son petit équipage en fond de cale. Quand tout

semble calmé, l'équipe peut quitter sa cachette et découvrir qu'ils sont dans une sorte de base étrange. Des Infrarouge montent la garde, mais ils le font avec tout le zèle qui peut les caractériser. Les personnages devraient donc pouvoir quitter l'hovercraft sans trop de problème. Il ne leur reste plus qu'à partir à la recherche de Kenob-I-OBI-1.

Après avoir un peu erré dans les installations (et avoir pu rassembler toutes les preuves qu'ils se trouvent bien chez des Communistes, surtout à cause du coeur des Rouge qui résonne en fond), ils

découvriront la zone où l'Indigo est emprisonné. Il ne leur reste plus qu'à agir. A noter que pendant toutes ces recherches, Wo-O-KIE-4 et Hans-O-LAU-3 resteront dans leur véhicule, prêts à partir le plus vite possible.

Dans le couloir qui mène aux cellules, les personnages tomberont dans une embuscade. Ils se retrouveront acculés avec Kenob-I-OBI-1 et Leïa-O-RGA-Na sur les bras. Il ne leur restera qu'une solution pour fuir... descendre dans les égouts. Manque de chance, la

pièce où ils atterriront après une longue glissade est totalement inondée... et est toute jaune. Ils ne sont donc pas habilités à s'y trouver. Ce qui est encore plus désagréable, ce sont ces choses qu'ils sentent bouger contre leurs chevilles. Kenob-I-OBI-1 sait ce qu'il se passe et il leur dira très vite. Des restes de robots dessoudés sont présents partout ici et tentent de se venger de leurs créateurs humains en les noyant. Aux personnages de trouver un moyen pour fuir... sachant que leur position a été repérée et que les murs commencent à se rapprocher dangereusement.

Heureusement pour eux, Leïa-O-RGA-Na finira par leur avouer lamentablement qu'elle est une mutante douée du pouvoir *lévitation*. Après plusieurs tentatives infructueuses qui seront bientôt couronnées de succès l'ensemble du groupe atteindra finalement une corniche qui leur permettra de fuir vers l'hovercraft... Eh non, raté, ça aurait été trop simple...

A l'endroit où leur véhicule est stationné, un homme en noir avec un gros casque (pour bien montrer à ses hommes qu'il n'a que faire des couleurs et que pour

lui, tous les clones sont égaux) interpelle Kenob-I-OBI-1. Ce dernier sort une épée de force et un combat commence. Si les Clarificateurs n'en profitent pas

pour fuir, ils pourront entendre Kenob-I-OBI-1 et son opposant (Vado-R-DAK-2) murmurer des choses à propos de l'achstuch ou d'un truc du genre.

Une nouvelle course poursuite s'engagera dès que l'hovercraft aura quitté la base secrète des



communistes, mais Hans-O-LAU-3 est pressé de rentrer car Leïa-O-RGA-Na lui tape sur le système (il lui a d'ailleurs volé ses écouteurs pour espérer ne plus l'entendre, mais c'est l'effet inverse qui s'est produit).

Episode 3 : Seul l'Ordinateur connaît son titre...

Quand les personnages rentrent dans le Complexe Alpha, ils se font descendre. En effet, ils n'avaient pas reçu l'ordre de quitter la base et l'Ordinateur ne supporte pas qu'on lui manque de respect comme ça. Les nouveaux clones sont quand même convoqués devant Monm-O-TMA-2 qui, suite au rapport fait par Leïa-O-RGA-Na, leur demande d'arrêter la machine de guerre des commies mutants communistes qui en veulent à la sécurité du Complexe.

Ils recevront tout l'équipement nécessaire (vêtements imperméables, armes lasers, etc...) ainsi que des prototypes de R&C... des scooters des mers. Le tout sera chargé dans l'hovercraft d'Hans-O-Lau-4.

Dehors, un immense tas de ferraille en forme de C se dirige vers le Complexe Alpha. Une seule solution pour les personnages : passer dans l'étroit corridor entre les deux barres du C pour atteindre le centre de commandement du véhicule, avant que ce dernier ne défonce les portes du Complexe et ne

décharge sa cargaison d'Infrarouge. Oui oui, jouez ça comme l'attaque de l'Etoile Noire.



Sauf qu'à la fin, un personnage passera avec son scooter à travers une grande baie vitrée (Vado-R-DAK-2 ne se refuse rien, il a beau être communiste, c'est lui le chef) et tombera malencontreusement sur un bouton rouge qui déclenchera un compte à rebours. Il ne reste plus qu'à tout ce beau monde à fuir et à être

accueilli en héros dans le Complexe. Il y a de la promotion dans l'air et les petits écarts de conduite seront vite oubliés par l'Ordinateur.

Ce dernier décide d'ailleurs de faire un film de l'histoire des personnages, cela pourra divertir et rendre heureux les citoyens, se dit-il (mais une version pirate, vantant des pouvoirs mutants est aussi sortie dans la foulée...)