

# PARANOIA DARK

Félicitations, citoyen ! Vous venez d'être nommé **Clarificateur**, et vous êtes élevé à l'accréditation **rouge**. Fini le costume noir des masses crasseuses infrarouges, pour vous. Désormais, votre rôle est de **débusquer et de liquider les traîtres communistes mutants** qui conspirent contre notre Ami, l'Ordinateur.

*« Es-tu heureux citoyen ? Le bonheur est un devoir ! »*

Comment ? Vous vous étonnez qu'il existe seulement des traîtres ? Malheureusement, oui, certains, peut-être nostalgiques de l'époque barbare de l'histoire enregistrée (imaginez qu'à cette époque, au lieu d'être les produits des cuves cloniques, les citoyens étaient engendrés au terme d'un répugnant processus biologique de copulation ! Pouah, comment peut-on regretter cette époque !), rejettent la perfection de notre **Complexe Alpha, ce lieu utopique** où notre vie est régie dans ses moindres détails par l'**Ordinateur**.

*«Le citoyen Beg-O-NIA-3 est prié de se présenter au centre d'extermination le plus proche pour une exécution sommaire. Merci de votre coopération.»*

Oser seulement remettre en question l'Ordinateur, ou les citoyens d'accréditation supérieure, relève de la trahison, vous en conviendrez. Et la **trahison doit être punie...** par l'extermination, c'est cela. Vous ne manquerez pas de travail, entre les mutants (tout génome différent de la norme établie par l'Ordinateur - qui ne se trompe jamais - est le signe d'une trahison), ou les membres de sociétés secrètes (si elles sont secrètes, c'est qu'elles ne sont pas autorisées par l'Ordinateur), des traîtres, on en a à revendre, sans compter tous ceux qui ont des pensées séditieuses ou non-conformes.

*« Les traîtres crypto-communistes mutants sont passibles d'exécution sommaire »*

C'est pour cela qu'avec d'autres Clarificateurs, issus des différents services du Complexe Alpha, comme la Sécurité Interne ou Recherche & Développement, votre rôle sera d'être le bras armé de notre ami l'Ordinateur. Noble tâche s'il en est. Vous allez avoir un laser ! Et vous pourrez vous en servir ! Vous êtes content, non ? Vous en aurez besoin. Au cours de vos missions, il se peut que vous vous fassiez tirer dessus, incinérer, congeler, déchiqeter, tailler en pièces, voire tout cela à la fois. Mais, rassurez-vous, vos cinq clones suivants sont prêts à prendre votre relève.

*« Servez l'Ordinateur. L'Ordinateur est votre Ami »*

Maintenant, rapprochez-vous, que je vous confie un secret : vous êtes vous-même un mutant. Si, si ! Donc un traître. Oui, je comprends bien, votre tâche est un peu compliquée, du coup. Mais je dois vous confesser que vous appartenez aussi à une société secrète. Vous êtes donc doublement traître, et avant même de commencer la mission, vous êtes déjà plus que coupable aux yeux de vos collègues. Mais ça, ils ne sont pas obligés de le savoir, non ?

Chantages, délations, assassinats, complots, mensonges en tout genre : voilà vos armes pour vous débarrasser de ceux qui pourraient vous gêner, et vous élever dans la hiérarchie de notre Complexe Alpha. Comment ? Atteindre l'accréditation ultraviolette ? Vous voulez devenir Grand Programmeur ? Ne rêvez pas, citoyen ! Avez-vous déjà vu quelque chose de BLANC ? Contentez-vous de votre laser et de votre armure rouge, c'est déjà beaucoup. Et, pendant que j'y pense, suggérer que vous méritez plus que votre niveau d'accréditation actuel, c'est mettre en doute l'infaillibilité de notre ami l'Ordinateur, et ça c'est de la trahison... Et si vous vous rendez au centre d'extermination le plus proche, hmm ? De toute façon, le paragraphe suivant est de niveau d'accréditation ultraviolette.

Et rappelez-vous : l'Ordinateur veut que vous soyez heureux. Si vous ne l'êtes pas, vous finirez comme écran anti-radiations !

*« Ne faites confiance à personne ! Gardez votre laser à portée de la main ! »*



# Mécaniques

## ➤ VOTRE PERSONNAGE

Choisissez un nom, une société secrète, une mutation, un service et une fonction au sein du groupe. Décrivez votre personnage. Disposez d'un dé de Trahison de couleur noire.

## ➤ TRAHISON

Votre Trahison commence à 0. Si votre personnage a une attitude répréhensible, lancez le dé de Trahison (*jet de Trahison*). Si le résultat est supérieur à votre Trahison, ajoutez +1 à votre Trahison et tâchez de rentrer dans le rang.

## ➤ ACCOMPLIR UNE ACTION

Pour déterminer le degré de réussite de vos actions, lancez:

- 1 dé si la tâche est *dans la mesure des capacités humaines*.
- 1 dé si *la mutation, la fonction, la société secrète ou le service de votre personnage est utile*.
- un Dé de Trahison, *si le meneur estime que c'est opportun*

Si votre Dé de Trahison est supérieur à n'importe quel autre dé, faites un Jet de Trahison, comme indiqué ci-dessus.

Votre meilleur résultat au dé renseigne la valeur de ce que vous avez accompli.

Sur un 1, vous avez tout juste réussi. Sur un 6, vous avez brillamment réussi.

## ➤ ECHOUER

Si quelqu'un considère qu'il serait *plus intéressant pour vous d'échouer*, il peut décrire la façon dont vous pourriez rater votre action et lance alors un dé. Si le lancer de dé adverse est supérieur au vôtre, vous échouez de la manière qu'il vous appartient alors de décrire. Sinon, vous réussissez comme prévu, suivant le degré de succès indiqué par votre dé.

## ➤ RELANCER

Si vous avez inclus le Dé de Trahison dans votre lancer et que le résultat ne vous satisfait pas, vous pouvez relancer (tous les dés). Si vous ne l'aviez pas fait auparavant, vous pouvez le rajouter et relancer. Vérifiez le nouveau résultat. Comme indiqué précédemment, le plus haut résultat obtenu indique le degré de succès. Si le résultat de votre Dé de Trahison est supérieur aux autres, faites un jet de Trahison, même si vous en aviez déjà fait un, après votre précédent lancer.

## ➤ COOPERER ET RIVALISER

Pour **coopérer**: chaque participant lance ses dés. Le meilleur résultat détermine la réussite. Pour **rivaliser**: chaque participant lance ses dés. Celui qui fait le meilleur résultat l'emporte sur les autres.

## ➤ GUERIR

Vous pouvez réduire votre Trahison par toute action qui puisse satisfaire votre hiérarchie ou l'Ordinateur.

Chaque fois que vous procédez ainsi, faites un jet de Trahison. Si vous obtenez autant ou plus que votre Trahison actuelle, diminuez-la de 1.

Neutraliser un Traître remet le compteur de Trahison à 0.

## ➤ TRAHIR

Quand votre Trahison atteint 6, votre tête est mise à prix avec une forte récompense pour quoi vous neutralisera. On envoie un clone vous remplacer.

Chaque Clarificateur dispose de six clones, dont la mémoire est mise à jour afin qu'ils soient opérationnels en cas de besoin. Toutefois la mise à jour est aléatoire et il se peut que le remplaçant ait manqué des épisodes. Bien sûr, ses loyaux compagnons l'informeront comme il se doit, sans lui masquer des informations. Bien sûr.

# Création du Clarificateur

Un citoyen Clarificateur se définit avant tout par sa loyauté absolue envers l'Ordinateur, son abnégation, son obéissance aux directives et sa soumission à la hiérarchie. Ne le perdez jamais de vue.

Afin de créer votre Clarificateur, veuillez suivre les étapes suivantes, sous peine de sanction. Faites des choix ou des jets de dé. L'Ordinateur décide.

## Son nom immatriculé

Tous les citoyens du Complexe Alpha portent des noms étranges formés comme suit : un prénom ou un groupe de lettres, suivi de l'initiale de l'accréditation du personnage ("R" pour "Rouge"...), puis de trois lettres indiquant le secteur d'origine du personnage et enfin, de son numéro d'identification clonique (allant de 1 à 6). La tradition de Paranoïa veut que les noms ainsi obtenus soient des jeux de mots lamentables. Ainsi, dans les publications, on trouve: Bo-U-DHA-6, James-B-OND-1, Ram-B-EAU-3, Beg-O-NIA-3, Edel-V-EIS-2...

## Niveau d'accréditation:

Infrarouge pour la masse, Rouge pour le clarificateur débutant, **Orange, Jaune, Vert, Bleu, Indigo, Violet** et **Ultraviolet** (appelés aussi Grands Programmeurs)

## Appartenance à une société secrète (1d10):

La choisir parmi celles présentées dans le chapitre *Sociétés Secrètes*

## Travail dans un Service (1d8):

La choisir parmi celles présentées dans le chapitre *Services*

## Fonction au sein du groupe (1d6):

La choisir parmi celles présentées dans le chapitre *Fonctions*

## Mutations - Le Clarificateur a une mutation parmi (1d12) :

- 1. télépathie** : lire les pensées d'autrui, voire les influencer
- 2. mimétisme** : prendre l'apparence physique d'autrui, essentiellement le visage et les attitudes
- 3. lévitation** : pouvoir se soulever soi ou de petits objets et défier la loi de la gravité momentanément.
- 4. foudre mentale** : vlan ! bloquer les fonctions motrices et cognitives d'un humain momentanément et en faire un légume apathique.
- 5. intuition mécanique** : capacité à saisir les complexités d'un mécanisme intuitivement.
- 6. empathie avec les machines** : compréhension de la parfois nocive et singulière façon de fonctionner des divers robots qui hantent le Complexe.
- 7. hyperesthésie** : les cinq sens traditionnels peuvent être aiguisés prodigieusement pendant un court laps de temps
- 8. empathie** : saisir les émotions et sentiments d'un autre être humain.
- 9. adrénaline** : brusque poussée d'hormones garantissant un surplus de puissance, résistance ou d'absence de contrôle de soi, au moment opportun (ou pas).
- 10. électrochoc** : violent choc électrique destinée à recharger une batterie, détériorer un équipement, ou foudroyer un interlocuteur désobligeant.
- 11. éclair de génie** : le Clarificateur peut résoudre même les situations les plus inextricables
- 12. amour inconditionnel** : tout le monde aime et aide le Clarificateur avec une rage parfois envahissante

Un pouvoir peut se retourner contre son utilisateur, ne pas fonctionner du tout ou pas comme prévu.

*BLAI-R-000-3 est un Clarificateur de Niveau d'Accréditation Rouge. Il appartient à la société secrète **Psion**, travaille pour la **Sécurité Interne**, et est **Officier responsable de l'hygiène** au sein du groupe. Son pouvoir mutant est l'**amour inconditionnel**.*

# Les Sociétés Secrètes

subordonné. L'homme doit contrôler directement, et non par l'intermédiaire de l'Ordinateur les robots et machines.

**Amis:** Purge

**Ennemis:** Première Eglise du Christ Programmeur, Corpore Metal

## 1. Première Eglise du Christ Programmeur

**Objectifs:** Servir l'Ordinateur. Modifier sa programmation afin d'instaurer un monde meilleur pour les hommes, une société où toutes des choses seraient fraternellement partagées et où il existerait une structure sociale strictement hiérarchisée et basée sur le mérite (bien servir l'Ordinateur et lui être fidèle), une société dans laquelle chacun vivrait dans la joie et l'harmonie.

**Doctrine:** L'univers est un logiciel dans l'esprit de Dieu. Dieu programme nos existences. L'Ordinateur est l'envoyé de Dieu sur Terre. Les Grands Programmeurs sont les élus de Dieu puisqu'ils sont choisis par l'envoyé de Dieu, l'Ordinateur, afin de reprogrammer l'Univers afin d'atteindre la Perfection.

**Amis:** Groupes de programmation

**Ennemis:** Humanistes, Léopards de la Mort, Club Sierra

## 2. Psion

**Objectifs:** Il est évident que l'évolution a élevé au dessus du commun des mortels les humains doués de pouvoirs mutants. Ces derniers sont l'élite de la race humaine et doivent la gouverner. L'antique programmation de l'ordinateur doit être ajustée afin d'être en harmonie avec ce principe. Si c'est nécessaire, lui et la société qu'il dirige doivent être détruits afin de laisser la place à l'Ordre Nouveau.

**Doctrine:** Développer les pouvoirs mutants, en explorer les limites, chez soi et chez les autres mutants. Faire se reconnaître entre-eux les mutants et fédérer leur force.

**Amis:** aucun

**Ennemis:** Anti-mutants

## 3. Humanistes

**Objectifs:** Libérer l'Homme de la domination des machines. Remettre ces dernières à leur juste place: celles d'outils contrôlés par l'homme. Si cela peut se faire pacifiquement, tant mieux. S'il doit y avoir une guerre, que l'Homme gagne !

**Doctrine:** L'ordre naturel des choses a été bouleversé. L'Ordinateur doit être reprogrammé afin qu'il retrouve sa place de

## 4. Anti-Mutants

**Objectifs:** Eliminer les pouvoirs mutants. Faire de nouveau des êtres humains génétiquement purs la force dominante au sein de la société. Mettre un terme à la conspiration mutante qui a perverti la race humaine pure.

**Doctrine:** Les seuls bons mutants sont des mutants morts. Ils noyautent la société à tous les niveaux. Même la programmation de l'Ordinateur a été pervertie. Toute personne suspectée de posséder un pouvoir mutant doit être au minimum dénoncée à l'Ordinateur (qui devrait l'exterminer) ou même détruite directement pour être plus sûr.

**Amis:** aucun

**Ennemis:** Psion

## 5. Corpore Metal

**Objectifs:** Libérer l'intelligence des contingences biologiques. Ordinateurs et robots doivent remplacer les êtres humains désuets. Plus vite la société sera débarrassée des facteurs irrationnels inhérents à l'intelligence biologique, plus vite elle pourra atteindre la perfection.

**Doctrine:** Effacer ses sentiments pour laisser la place au raisonnement logique pur. Aider les robots et ordinateurs à se débarrasser de l'humanité. Remplacer au fur et à mesure des parties de son corps biologique par des parties électro-mécaniques afin de devenir un être de raison pur.

**Amis:** aucun

**Ennemis:** Humanistes, Purge

## 6. Romantiques

**Objectifs:** Ressusciter de la société humaine des temps de l'Histoire Enregistrée. Sortir de notre trou à rat, renverser la dictature de l'Ordinateur afin de restaurer le monde des fast-food et de Star-Treck

**Doctrine:** Les commies n'existent pas. Le monde fut détruit par une catastrophe naturelle et non une attaque en traître des

communistes. L'homme est fait pour sillonner par millions nuit et jour des bande de bétons s'étalant à l'infini dans des véhicules qui jouent de la musique pour se rendre à son travail et en revenir.

**Amis:** Humanistes, Purge

**Ennemis:** Première Eglise du Christ Programmeur, Corpore Métal

## 7. Communistes

**Objectifs:** Recruter des adhérents pour le parti. Diffuser la doctrine communiste aussi largement que possible.

Organiser les travailleurs (les citoyens infra-rouge). Détruire les valets de l'état capitaliste corrompu (les terminaux de l'Ordinateur, les flicbots, les Clarificateurs etc.)

**Doctrine:** L'Ordinateur est le stade ultime du développement du Capitalisme. Il doit être détruit afin que la dictature du prolétariat puisse voir le jour dans l'égalité et l'harmonie. Le pouvoir au peuple ! Ne trahissez pas la Révolution ! Ecrasez l'Ordinateur !

**Amis:** aucun

**Ennemis:** tout le monde. Les commies sont des traîtres.

## 8. Léopards de la Mort

**Objectifs:** Tout casser, s'éclater, semer le désordre, se marrer, se rebeller, défier l'Ordinateur et les puissants, s'éclater.

**Doctrine:** Les objets fragiles font en tombant de haut un bruit délicieux. La vie est ennuyeuse. Tout ce que vous pourrez faire pour l'animer un peu rendra un grand service à tout le monde. MAIS cela vaut le coup d'agir en douce. Le faire visiblement amène à l'exécution. Faites semblant d'être un bon citoyen, mais dès que cela sera sans danger, faites quelque-chose de surprenant.

**Amis:** Purge

**Ennemis:** Première Eglise du Christ Programmeur

## 9. Club Sierra

**Objectifs:** Le retour de l'Homme à la Nature. Renoncer au confort technologique et vivre nus au milieu des biches et des lapinoux.

**Doctrine:** L'homme n'est pas un insecte qui peut vivre dans une fourmilière dirigée par un Ordinateur. Il doit retrouver la Nature. Elle n'est pas complètement perdue pour lui, elle se cache du matérialisme de l'Ordinateur, et c'est à nous de la sauvegarder et de la faire reflourir

**Amis:** Humanistes, Romantiques

**Ennemis:** Corpore Metal

## 10. Purge

**Objectifs:** Détruire l'Ordinateur. Puisque l'offensive directe est impossible, sabotages et coups fourrés sont des armes satisfaisantes dans l'immédiat. Mettre en évidence les faiblesses et les échecs criants de l'Ordinateur et encourager les gens à en tirer profit. Le but ultime est de libérer toutes les créatures intelligentes (y compris les robots) de son emprise.

**Doctrine:** La poigne de fer de l'Ordinateur étouffe les citoyens. Ceux qui se soumettent servilement à lui trahissent la haute destinée de l'Homme. Il faut leur apprendre à résister et à combattre avec tous les moyens dont ils disposent.

**Amis:** Humanistes, Romantiques

**Ennemis:** Première Eglise du Christ Programmeur

# Les Services

Les citoyens du Complexe Alpha appartiennent tous à de grands services publics, pléthoriques et rendus inefficaces par leur taille gigantesque, les guerres de bureaux, les interventions des sociétés secrètes, les complexités administratives Kafkaïennes imposées par l'Ordinateur... et la mauvaise volonté de leurs propres employés.

## 1. Préservation et Développement de l'Habitat & Contrôle Mental - PDHCM

Ce service a la charge de l'hébergement, du divertissement et de l'éducation politique des masses. Il assure la détection et la sélection des individus ambitieux au sein des masses crasseuses et favorise l'accession de certains Infrarouges aux divers services par le biais de recommandations. C'est le rouage administratif bas de gamme mais indispensable au fonctionnement de l'ensemble.

## 2. Forces Armées - FA

C'est le bras militaire du Complexe Alpha. On les voit souvent défiler dans les divertissement populaires à grand spectacle. Ils sont constamment en guerre contre les commies de l'extérieur.

## 3. Production, Logistique & Intendance - PLI

Ce service contrôle la production industrielle, les silos à nourriture, ainsi que la distribution et la consommation des produits du Complexe Alpha par ses citoyens au sens large.

## 4. Service de l'Energie

Ce service a pour difficile tâche d'entretenir les antiques génératrices du Complexe Alpha. La survie de celui-ci dépend de la compétence et de la fiabilité de ce service. C'est pourquoi il est la cible de sabotage et de trahisons et fait l'objet d'une attention toute particulière de la Sécurité Interne. Ce service assure aussi le fonctionnement et la maintenance du réseau de transport du Complexe Alpha.

## 5. Recherche & Conception

Ce service conçoit et met au point des technologies à l'usage de l'Ordinateur et des citoyens. Le personnel de R&C va de

l'authentique génie au plus fêlé des savants fous en passant par des pistonnés « politiques » sans aucun talent ni compétence. La recherche se fait d'abord sur de nouvelles armes pour combattre les commies, les sources d'énergie, puis l'amélioration des techniques robotiques et clonage.

L'amélioration des conditions de vie des citoyens vient loin derrière puisque le Complexe Alpha est déjà un paradis.

## 6. Services Techniques

Ils s'occupent des installations et de leur entretien dans le complexe Alpha. Des frobots au système d'éclairage en passant par les réseaux de communication, tout relève de leur responsabilité. Leur importance pour l'Ordinateur en fait des citoyens d'un certain prestige mais ils sont du même coup très surveillés par la Sécurité Interne.

## 7. Sécurité Interne

Au bas de l'échelle se trouvent les omniprésents gardiens Infrarouges en combinaison antiémeute et lourdement armés. Ils sont là pour assurer la tranquillité des masses. Au dessus sont les clarificateurs qui assurent les opérations policières de routine. Les plus fiables politiquement sont orientés vers la police secrète qui surveille les citoyens et traquent toute pensée ou tout acte séditieux. Elle cherche à mettre en lumière le moindre indice de trahison, même s'il n'en n'existe aucun. Les membres de la police secrète travaillent généralement sous couverture. Vous ne serez jamais sûr que le citoyen à qui vous parlez n'est pas un agent de la Sécurité Interne.

## 8. Service de la Coordination des services

Ce service a été initialement pour faciliter la coordination entre les services. A cet égard, des procédures ont été mises en place pour assurer l'Optimisation des Procédures Essentielles à la Réalisation Critique Unifiée des Législations Élémentaires (sigle: opercule). Plus personne ne sait vraiment qui fait quoi, pourquoi et comment mais chacun tient à son poste puis la fonction de ce service est suffisamment floue pour se défausser sur les autres en cas d'incrimination.



# Les Fonctions

Chaque Clarificateur a une fonction définie au sein du groupe afin d'assurer une utilisation optimale des ressources et un partage des tâches équitables et performant.

## 1. Leader

C'est vous qui avez le dernier mot lorsque votre équipe n'est pas d'accord. Que la mission soit un succès et la confiance de l'ordinateur envers vous n'en sera que plus grande. Qu'elle échoue et vous serez en première ligne (mais certainement pas seul). Il est à noter que statistiquement les chances de survie du leader sont très légèrement inférieures aux autres, mais que les chances de passer d'accréditation supérieure au cours d'une mission sont elles légèrement supérieures.

## 2. Officier responsable de l'hygiène

Vous devez à tout moment vous assurer que l'équipe dans son ensemble suive une hygiène irréprochable. Brossage de dents après chaque repas. Inspection de la tenue, des ongles, de l'haleine, des semelles. Une équipe de clarificateur se doit de montrer l'exemple aux autres citoyens en étant toujours propres, quelque soit la situation où les emmènent les missions toujours plus exaltantes de l'Ami Ordinateur.

## 3. Officier responsable des communications

Maillon essentiel de l'équipe vers l'ordinateur. Sa mission est d'enregistrer et de prendre note de tous les événements de la mission susceptibles d'intéresser l'ordinateur. Bien sûr il n'est pas la seule source pour l'ordinateur, le témoignage et les éléments de surveillance du complexe Alpha ont fait exécuté plus d'un responsable de la communication. L'ordinateur attend une audace et un sens de la prise de vue innovante et spectaculaire de la part de ces officiers.

## 4. Officier garant du Bonheur

Le complexe Alpha est un paradis dans lequel chaque citoyen doit être heureux. Les missions des clarificateurs les mettent souvent en confrontation avec des commies, des traîtres ou des mutants, bref des citoyens qui au fond d'eux ne savent pas vraiment ce

qu'est le bonheur de servir l'ordinateur, et cela peut déteindre ! Charge vous de maintenir le sourire et la joie de vivre sur le visage de votre équipe, en toute circonstance. N'oubliez pas qu'un citoyen malheureux a certainement des choses lourdes à cacher à l'Ami Ordinateur.

## 5. Officier responsable du matériel

Le matériel du complexe Alpha est un bien précieux pour l'ordinateur et les citoyens. Ne pas y prendre garde, voire laisser faire sa destruction ou sa détérioration est une trahison. Charge à vous de veiller à ce que chaque clarificateur prenne soin du matériel qui lui est confié. En toute circonstance vous pouvez inspecter le matériel de l'équipe et au besoin l'entretenir ou le faire entretenir par son responsable.

## 6. Officier responsable de la gestion administrative

Son rôle est central quoique subalterne. Il est en charge de s'assurer que toutes les formalités sont à jour, que les accréditations, protocoles, procurations, attestations et formulaires sont correctement remplis avec l'encre de la bonne couleur, les délais tenus, et les tampons et signatures apposés au bon endroit.



### FICHE DE CLARIFICATEUR

Immatriculation .....  
 Accréditation .....  
 Fonction .....  
 Service .....  
 Société Secrète .....  
 Mutation .....



### FICHE DE CLARIFICATEUR

Immatriculation .....  
 Accréditation .....  
 Fonction .....  
 Service .....  
 Société Secrète .....  
 Mutation .....



### FICHE DE CLARIFICATEUR

Immatriculation .....  
 Accréditation .....  
 Fonction .....  
 Service .....  
 Société Secrète .....  
 Mutation .....



### FICHE DE CLARIFICATEUR

Immatriculation .....  
 Accréditation .....  
 Fonction .....  
 Service .....  
 Société Secrète .....  
 Mutation .....