

POLYEDRE

LES HASARDS DE LA VIE



SCENARIO POUR
JEUX DE ROLE
FUTURISTES

Lecteur ! Voici le PREMIER scénario de ce qui sera une longue campagne.

Si vous pratiquez régulièrement votre boutique ou librairie spécialisée, vous avez sans doute remarqué la disproportion entre le Médiéval Fantastique et la Science Fiction. Il est temps de rétablir l'équilibre.

Aussi faisons parler la poudre :
A l'assaut et pas de quartier !
Signifions notre présence !

Polyèdre va éditer plusieurs scénarios. L'histoire de chacun d'entre eux se termine, en laissant un fil conducteur pour le suivant. Mis à la suite les uns des autres VOUS AUREZ UNE QUETE à dénouements successifs.

Le suivant arrive.

Pourquoi Un androïde Perd Son Contrôle.

Je remercie particulièrement pour leur participation

Denis Lapierre : Artiste peintre Dessinateur
Isabelle Pereur : Lycéenne

Ce premier numéro de polyèdre je le dédie à tous mes amis du Club de J.de R. de Gradignan Bourg pour leurs encouragements amicaux et bruyants. Cordialement à tous.

Bruno DARTIAILH
Bruno PAYRE
François CROIZET
Jean-Christophe BARCOS
Jean-François PEYRELONGUE
Laurent CERE
Laurent KITIASCHVILI
Laurent MIEZE
Lauris PITOLET
Patrick PETIT

ET Cie.....

Copyright **ERIC PEREUR** Adresse : POLYEDRE
10 Impasse du Courneau 33170 GRADIGNAN

CHRONOLOGIE DES EVENEMENTS

MERCREDI

Après-Midi (15H)

- Défilé de l'armée pour le jour de l'Indépendance.

Soirée (20 H)

- Enlèvement du ministre et de son aide de camps.
- Tentative d'élimination d'un personnage.

JEUDI

Matin (0H 30)

- Violation des domiciles des personnages.
- Arrivée du courrier concernant les personnages chez Melle Mac LAREN.

VENDREDI & SAMEDI

Rien à remarquer.

DIMANCHE

Soir (20H 30)

- Réunion à l'amphithéâtre du Palais Présidentiel, élimination des derniers commandos humains, tentative de prise du pouvoir.

LUNDI

Matin (6H)

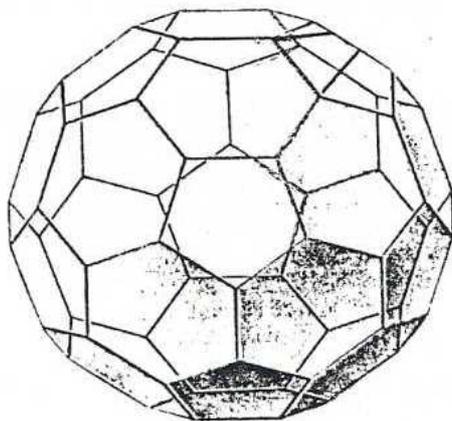
- Changement des groupes de gardes gouvernementaux par tiers.

DIMANCHE

Matin (2H)

- Seconde tentative de prise de pouvoir

**En cas d'impossibilité fuite des responsables
avec tous les documents.**



LES HASARDS DE LA VIE

(Par Eric Pereur)

SCENARIO POUR JEU DE ROLE FUTURISTE

CHAPITRES

- 1 Conseils
- 2 Personnages et matériel
- 3 Introduction
- 4 Une serveuse - Sophie Mac LAREN-
- 5 Tentative d'assassinat
- 6 La découverte
- 7 Fuite de la limousine
- 8 Dans la limousine
- 9 L'appartement de Sophie Mac LAREN -Matériel & cache-
- 10 Une autre limousine
- 11 La malette
- 12 A l'embarcadère
- 13 Les commandos gouvernementaux
- 14 L'habitation d'Angus LEVRAUD
- 15 L'amphithéâtre du Palais Présidentiel
- 16 La source de renseignement -Johnnie C LAVIL-
- 17 Additifs

1) CONSEILS

Ce plateau est conseillé pour tous les jeux de rôle futuristes.

L'important est de pouvoir adapter des androïdes au jeu si les règles ne les comportent pas. En désespoir de cause, on peut remplacer les droïdes par des clones. Le maître de jeu est juge, mais il est nécessaire d'avoir des substituts d'humains deux fois plus forts et résistants que la normale.

CARACTERISTIQUES DESIREES POUR CES ERZATS :

- * Hormis ce qui vient d'être décrit, ils doivent être indétectables à l'œil nu.
- * De taille et d'apparence humaine, ils ont un anti-G incorporé afin de rendre leur poids plus proche de la réalité. Cet anti-gravité ne leur permet pas de voler, ni même d'annuler leur masse.
- * Leurs sens sont très proches de nos normes, ils sont cependant munis d'une vision de nuit (nyctalope).
- * Ils possèdent des connaissances moins approfondies que la moyenne des personnages, mais étendues à plus de domaines, ce qui les rend extrêmement polyvalents et adaptables.
- * Les points de dommage qu'ils peuvent subir sont variables suivant le jeu et les armes utilisées. Globalement, imaginez la résistance d'un quinze tonnes et vous aurez une bonne idée de leur solidité.

2) PERSONNAGES ET MATERIEL

Pour les personnages, quelles que soient les règles utilisées, il est conseillé d'avoir des connaissances dans les systèmes de détection, d'écoute, d'espionnage et de combat.

Les médecins sont bien sûr acceptés. La façon de guérir importe peu.

Les connaissances astronautiques ne sont pas nécessaires (Pourquoi donc y aurait-il toujours des vaisseaux à ces jeux-la ?).

Le matériel est limité, les personnages ne doivent pas être déguisés en cuirassés : l'essentiel du scénario se déroule en ville. On précise qu'à cette époque "les flics ne sont pas des fins".

En armement, on possède au maximum une arme de poing et un fusil. Un écran de force si cela existe, mais en aucun cas une armure que l'on ne peut camoufler. Pour le reste, du moment qu'il est possible de ranger le matériel chez soi tout en pouvant aller aux toilettes sans trébucher dessus à chaque pas, il n'y a pas de limitation particulière.

3) INTRODUCTION

On célèbre l'unification de la planète, un peu notre quatorze juillet. Les "joueurs" sont assis à la terrasse d'un des plus grands cafés de la ville. En face, sur les estrades du palais présidentiel, se trouvent toutes les personnes importantes du régime politique du moment.

Il y a une vingtaine de militaires : du général de brigade aux maréchaux et amiraux de flotte. Durant tout l'après-midi, l'armée défile, les blindés, l'infanterie, les troupes d'élites en armures de combat, les lance-missiles, l'aviation et même quatre vaisseaux passent en formation au-dessus de l'avenue, projetant une ombre immense.

Les mesures de sécurité employées sont suffisamment importantes pour éviter un quelconque accident.

En début de soirée les "personnages" se décident à partir. Le défilé est terminé. Ils remarquent alors, se dirigeant vers une limousine officielle, le ministre des armées et son aide de camps le maréchal Masterson. IL est important de décrire le fait qu'ils ne bénéficient cette fois d'aucune protection particulière. Ils montent dans le véhicule qui se met à tanguer très fortement pendant quelques secondes, puis démarre en trombe percutant un réverbère.

IL faut donner aux joueurs la possibilité d'intervenir, de savoir si ils désirent suivent la voiture lorsqu'elle reprend la route ou s'ils décident d'aller voir ailleurs. Le maître de jeu doit les laisser faire...

SAUF UN...



4 - LA SERVEUSE

Une serveuse interpelle les personnages au moment où ceux-ci s'en vont afin que l'un d'entre eux paye les consommations.

Elle s'arrange pour s'adresser à celui qui a le plus de responsabilités, de grades ou de facultés PSY dans le groupe. Ainsi si l'équipe veut suivre la limousine, elle doit laisser celui qui paye. En effet, la demoiselle prend tout son temps pour rendre la monnaie ou la carte de crédit, ce pourquoi elle doit aller à la caisse.

C'est un agent du contre espionnage travaillant plus particulièrement pour Angus Levraud, colonel et chef de son service. C'est une femme de 26 ans, d'environ 1,75 m et de 67 kilos. On lui accorderait 18/20 en beauté. Elle possède une très forte personnalité et ne néglige rien pour arriver à ses fins.

Elle va tenter de charmer le personnage chargé de régler la note. Elle connaît l'heure et la date de l'enlèvement. Son rôle consiste simplement à éviter qu'on le remarque. Sinon se débarrasser des témoins gênants. Elle espère pouvoir remplacer le personnage par un androïde qui par la suite s'infiltrera dans le groupe et devra le détruire.

Elle se laissera emmener chez sa victime et tentera là-bas de l'endormir grâce à un lance dards à air comprimé ou magnétique, rempli de somnifère.

ATTENTION

Il faut laisser des chances au joueur, donc l'arme utilisée sera peu précise, de faible portée et surtout dans des mains trop sûres d'elles.

Avant de tirer elle dira :

"Désolée beau gosse ! Deux fois la même personne c'est trop"
ou une phrase équivalente.



5 - TENTATIVE D'ASSASSINAT



Dans le cas où Melle Mac LAREN échouerait à enlever le personnage, on vient l'aider. En effet avant d'engager la conversation avec les joueurs elle a alerté son patron et lui a envoyé une photo de chacun des personnages. On vient donc à son aide à l'appartement où elle se trouve. L'appui en question est un androïde munit d'un anti-G de vol et d'une arme de très gros calibre. Quand celui-ci s'aperçoit que la femme est hors de combat, il transforme les lieux en champs de bataille. La jeune femme doit mourir pour ne pas livrer de renseignements. Le joueur doit voir le tueur par la fenêtre au moment où celui-ci arme son canon. Après l'action, le robot monte sur la terrasse où il prend un hélicoptère qui est venu le chercher. De toute façon, il faut éviter de tuer le possesseur de ce qui fut un appartement.

6 - LA DECOUVERTE



Le jeudi, les joueurs découvriront leur appartement respectif sans dessus dessous. L'armoire dans laquelle ils ont l'habitude de ranger leur matériel est piégée à l'explosif, dès que l'on essaie de l'ouvrir ou de la relever elle saute ; l'explosion n'est pas automatique, pour laisser des chances aux personnages.

L'un d'eux avait une porte métallique protégée, quand il rentre chez lui, elle est perforée comme si quelque chose ou quelqu'un était passé au travers. Un androïde a déchiré la porte plutôt que de l'ouvrir et y a laissé un morceau de peau. Un bio-chimiste est nécessaire pour pouvoir l'analyser et en tirer des conclusions.

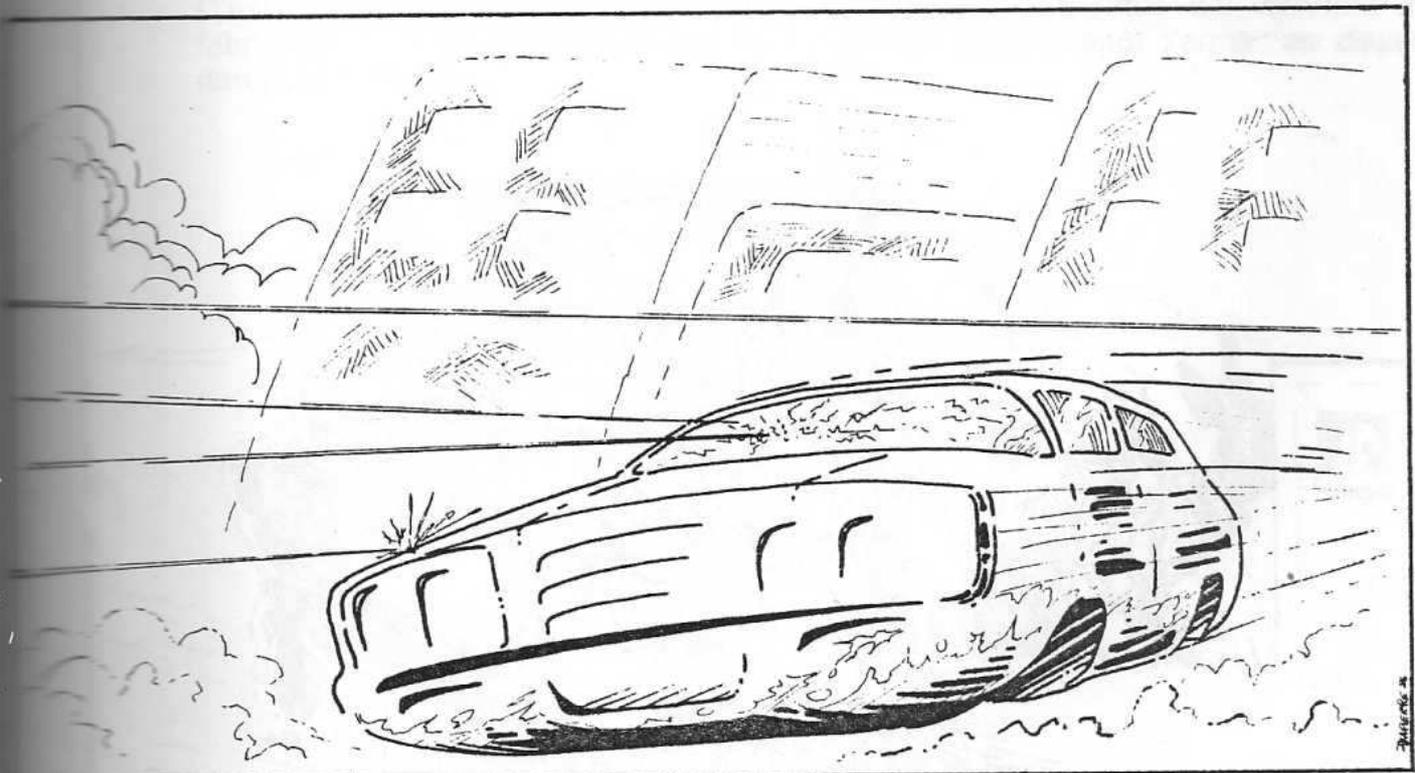
7 - FUITE DE LA LIMOUSINE

Elle poursuit son trajet jusqu'au parc de la ville : c'est une énorme surface partagée entre une foire, des arbres, et un lac. Sur le lac se trouvent cinq ilots qui sont les demeures du gouverneur.

La voiture se dirige vers l'embarcadère où se tiennent habituellement deux vedettes qui permettent la traversée. En fait, après avoir pénétré lentement tout feu éteint, l'engin entreprend une marche arrière à la vitesse maximum.

De l'embarcadère un V.A.E. (véhicule anti-émeute) armé d'un canon bitube la rattrape et tire dans le moteur qui explose. Douze hommes en descendent et s'approchent de l'auto, ils ouvrent les portes, font sortir quatre personnes dont une décapitée. Deux sont chargées dans le camion et la dernière est tuée de sang froid. Le V.A.E. part, abandonnant les soldats en uniforme.

Un demi-heure plus tard un autre transport vient chercher les deux corps. A l'aide d'un aimant, il charge le glisseur détruit et récupère tous les débris. Les soldats embarquent et le véhicule part. Il ne reste aucune preuve tangible.



8 - DANS LA LIMOUSINE

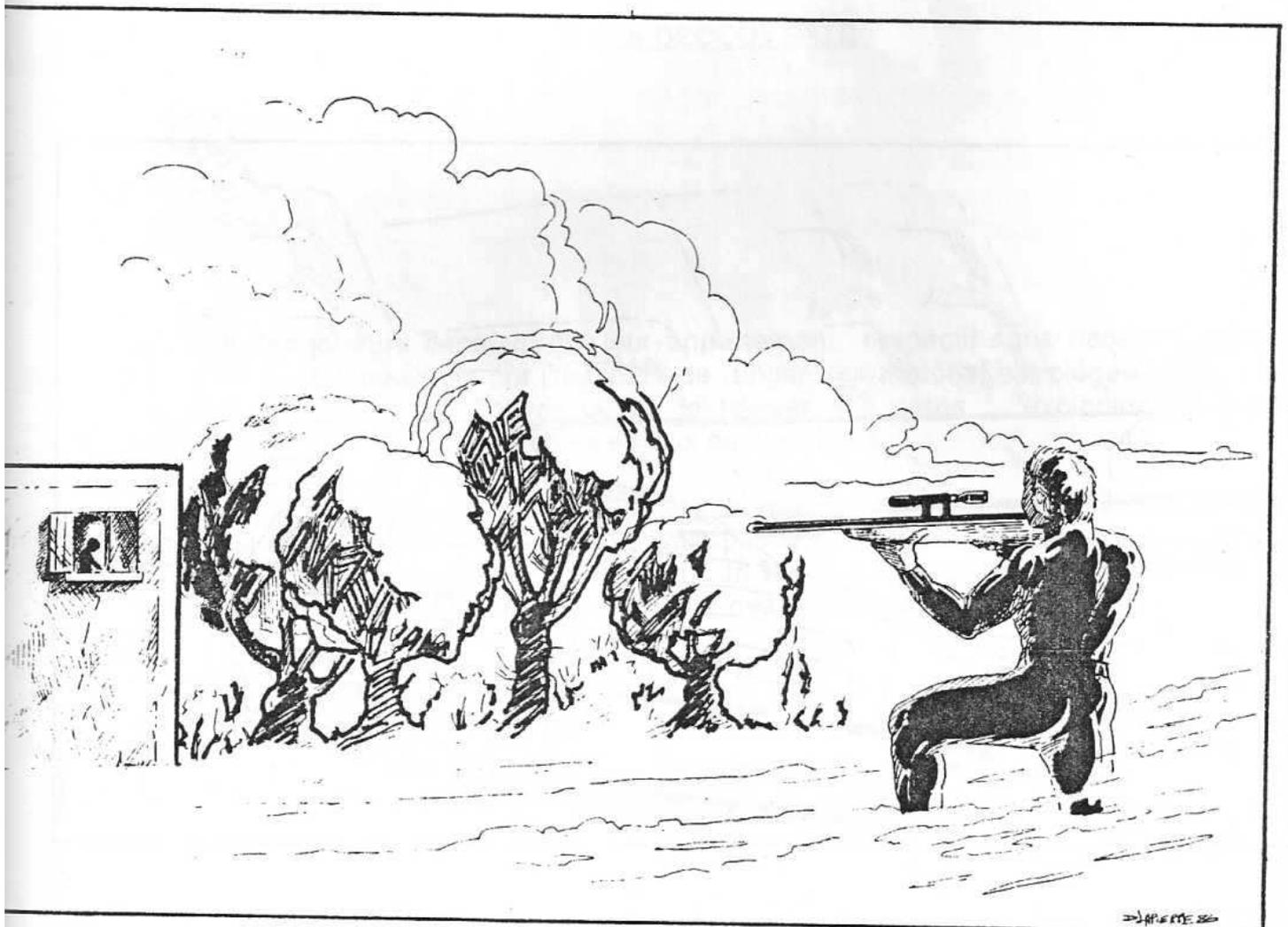
En entrant dans la limousine, un androïde les attend, tenant en respect le chauffeur ; ce dernier tente lors du démarrage de neutraliser la machine, aussitôt aidé par le ministre et son aide de camps.

En tenant compte de la force du robot tout tourne court. Le chauffeur est blessé. Le soldat prend le volant et tente à nouveau de mettre hors de combat l'agresseur en percutant un réverbère, sans succès.

Arrivé dans le parc, le ministre parvient à prendre une arme camouflée dans son siège et tire à plusieurs reprises. Automatiquement le conducteur fait marche arrière, mais trop tard car la rafale détruit le moteur et plonge les occupants de la voiture dans l'inconscience.

Le ministre et son aide de camps sont donc enlevés et le chauffeur abattu. L'androïde est décapité après le tir du ministre.

Les deux camions se rendent à la base militaire et passent par une entrée. Il est possible de remarquer l'insigne des soldats quand l'un d'eux donne les papiers nécessaires pour entrer.



9 - L'APPARTEMENT DE SOPHIE MAC LAREN

En plein centre ville, c'est un petit appartement pour célibataire, bien agencé. Les fenêtres donnent sur le Palais présidentiel. Près de l'une d'entre elles se trouvent un télescope de forte puissance ainsi qu'un matériel d'écoute très perfectionné permettant d'espionner en fonction de la direction donnée à l'antenne.

En fouillant un peu, il est possible de découvrir, outre des papiers compromettants n'ayant rien à voir avec l'histoire, un itinéraire détaillé afin de rejoindre une cache.

Dans le tas de courrier, se trouve une lettre de grand format qui peut les intéresser : contenant un dossier sur chacun d'entre eux ; tout au moins ceux qui étaient au bar le premier soir. Ainsi qu'un mot :

" Suite au rapport que vous m'avez envoyé, j'ai trouvé un dossier sur les compétences de chacune des personnes photographiées. Veuillez me faire connaître dans les plus brefs délais les dispositions que vous comptez prendre à leur sujet. Avec mes sincères félicitations pour votre travail"

ANGUS LEVRAUD

MATERIEL D'ÉCOUTE ET DE VUE

Il lui sert à parler sans être épiée avec son ex-chef. Elle espionne les responsables gouvernementaux en écoutant leurs discussions et en lisant à distance les lettres confidentielles.

CACHE NOMMÉE PLUS HAUT

C'est un appartement en ville où sont stockés les androïdes qui viennent d'être fabriqués et qui ne sont pas encore en activité. Un petit entrepôt d'armes est disponible dans une des pièces.



10 - AUTRE LIMOUSINE

C'est le même modèle que celle qui a explosée, en effet, le gouvernement change ses voitures régulièrement et possède un fournisseur attiré.

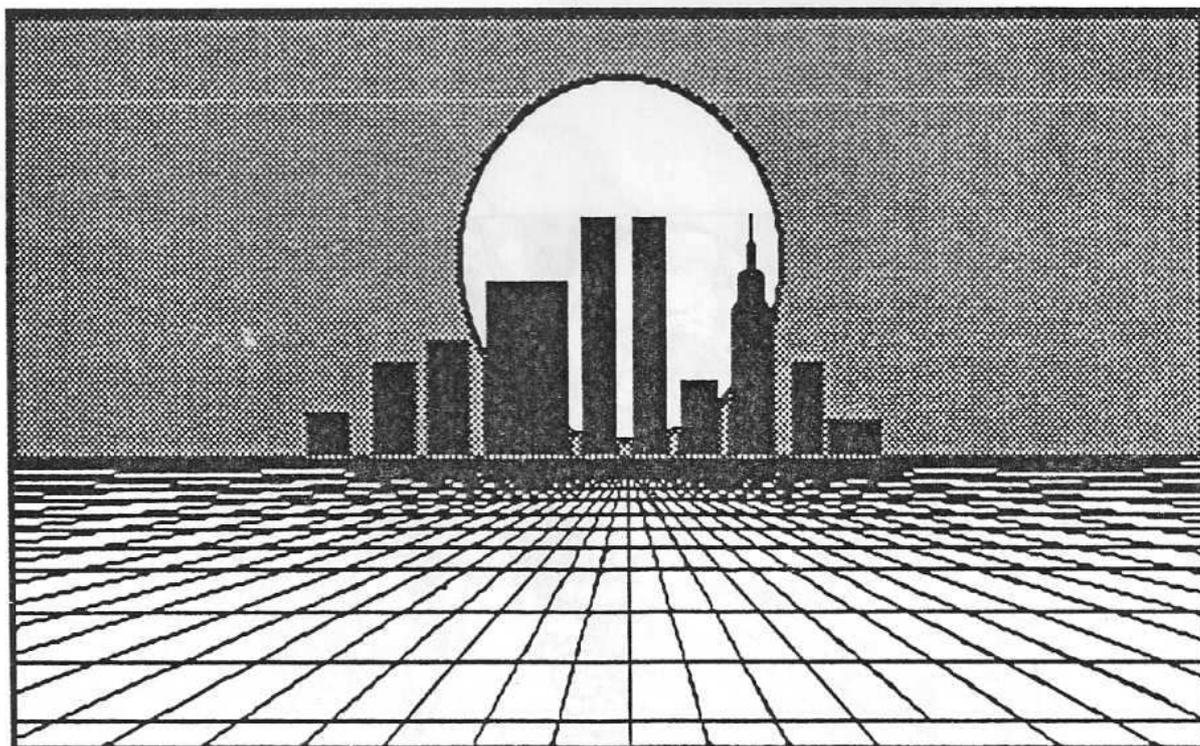
Cette voiture, hormis le week-end, a des trajets et des horaires réguliers. Il lui faut une demi-heure de trajet entre le palais présidentiel et le parc où habite le ministre. De 22H à 7H, elle se trouve dans un garage près de l'embarcadère. De 7H30 à 11H30 elle est garée dans l'enceinte du palais. Entre 12H et 15H elle retourne à l'embarcadère, puis durant l'après-midi au palais.

Bien sûr, ces horaires sont ceux que les personnages rencontreront, mais un ministre doit de temps en temps s'absenter, ou faire des extras.

Dans le tableau de bord, une malette est fixée, retenue par des griffes. Si l'on essaie de forcer le tout, la voiture explose. Pour la libérer, il faut un code numérique de 8 chiffres : 56 89 06 25 et une clef en H magnétique.

REMARQUE

Il y a sous le vide poche une prise d'ordinateur qui sert habituellement à changer le code, mais qui peut aussi bien servir à le déterminer.



11 - LA MALETTE

Elle s'ouvre grâce à un code numérique. Mais il est possible de la forcer sans danger, elle n'est pas piégée.

SON CONTENU EST INTERESSANT

- Un discours dont le thème général est : "Joignez-vous à moi, vous serez les meilleurs après moi sinon il se pourrait que vous ayez des problèmes de santé non remboursés par la sécurité sociale."

- Une arme de poing puissante.

- Le schéma fonctionnel des androïdes.

Il est nécessaire d'étudier ces schéma. Ils peuvent, après examen donner les faiblesses des machines. Le problème, sans être compliqué est long. En fin de compte on peut noter une défaillance au niveau des perceptions. les systèmes auditifs font disjoncter le cerveau artificiel si la note "FA" est jouée avec suffisamment d'intensité. A 1m. un diapason suffit mais a plus longue distance, il est nécessaire d'avoir un enregistrement.

- Un fichier complet de tous les commandos encore humains et ceux échangés. Il comprend :

- une photo,

- nom et adresse,

- situation familiale.

Les 3.000 hommes sont présents.

- Dans une pochette se trouve une bande magnétique sur laquelle est inscrit : "A passer dans l'amphi de réunion, dimanche 20H30".

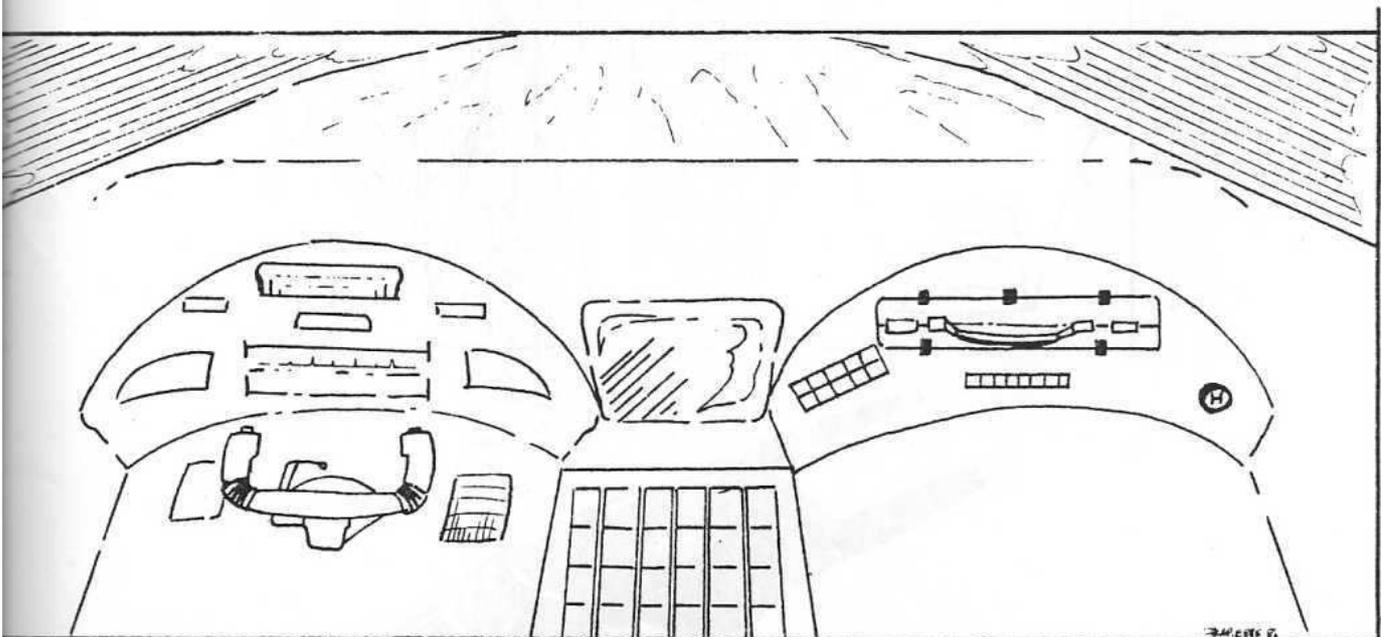
- Un agenda sur lequel est noté :

* l'adresse d'Angus LEVRAUD,

* un rendez-vous du ministre à 20H 30 dans la salle de réunion n° 7 au palais (amphi ou la cassette doit être passée).

LA CLEF D'OUVERTURE DE LA MALETTE

Le "ministre" en possède une qui est sensée être unique. En fait il y en a deux, car l'ancien avait la sienne, disparue au moment de l'attentat. Cette clef est encore dans le camion qui a emporté les débris de la voiture.



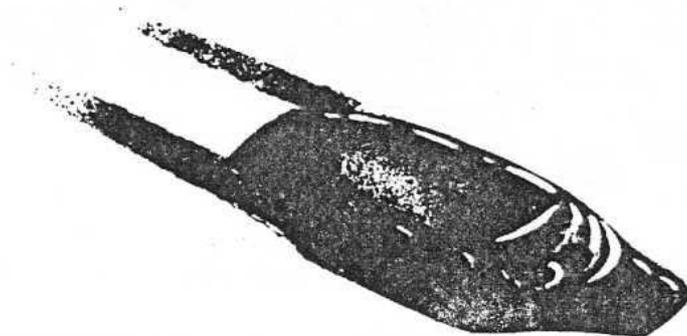
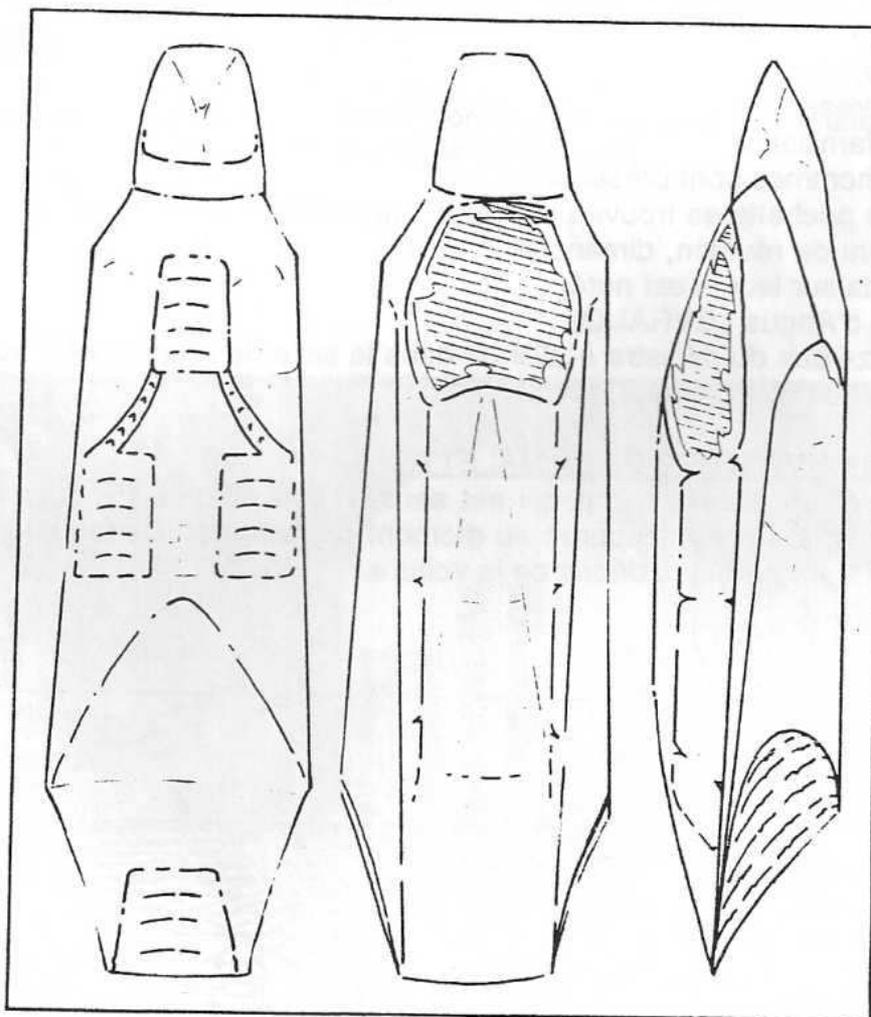
12 - A L'EMBARCADERE

Restent toujours deux personnes de garde appartenant au corps des gouvernementaux.

Le nouveau ministre fait tous les jours un aller et retour afin d'emmener deux droïdes qui changeront les gardes du moment.

Chaque jour entre 12H et 15H la limousine ramène le responsable des armées en même temps que les remplaçants.

Le transfert se fait de la façon suivante : A 13H et 14H un des gardes doit inspecter la voiture, ceci chacun leur tour, deux robots s'enclanchent 5 mn. avant le tour de garde, neutralisent le soldat et l'un des robot prend sa place. Les soldats sont mis dans la malle de la voiture. Une des portes est ouverte, ainsi que le coffre dans lequel on peut trouver les humains "endormis".



13 - LES COMMANDOS GOUVERNEMENTAUX

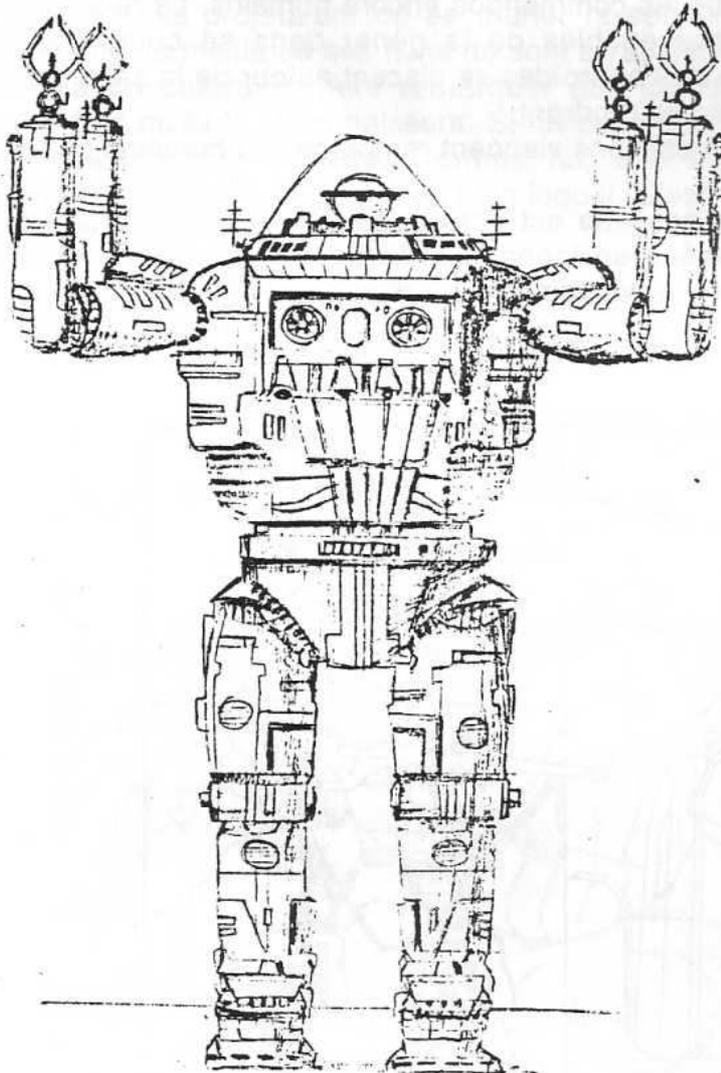
C'est une troupe d'élite formée par les 3 000 meilleurs soldats de toute l'armée. Ils ont un baraquement particulier dans l'enceinte de la base. Ce corps est divisé en trois :

- Le premier tiers est chargé de la surveillance du palais.
- Le deuxième, des îlots et du lac en général.
- le troisième est au repos à la base.

Les tiers tournent toutes les semaines. Le lieutenant colonel dirigeant cette troupe est directement sous les ordres du responsable du contre-espionnage: Angus LEVRAUD. Or ce personnage désire faire main basse sur le pouvoir et a remplacé lui même le chef des commandos par un androïde.

Depuis le début de la semaine la majorité du tiers en repos a été remplacée et celui-ci sera mis à la surveillance du palais présidentiel. Dès cet instant le reste du gouvernement sera aux mains des putschistes.

L'enlèvement a eu lieu mercredi à 20H, le prochain changement va se faire lundi matin à 6H. Il est à noter que parallèlement on a remplacé les gardes des îlots pour permettre d'avoir des "hommes" dans la base la semaine prochaine.



14 - L'HABITATION D'ANGUS LEVRAUD

C'est une grande demeure à l'extérieur de la ville, bâtie sur un terrain de 6 à 7 hectares de bois. Elle est bien protégée. Dans le domaine 8 dogues allemands sont constamment en liberté. Tout autour de la clôture un système d'alarme prévient au cas où l'on passe la barrière, à travers ou au dessus.

Il est possible pour quelqu'un de compétant de la désamorcer. La sonnerie alerte inmanquablement les chiens et deux androïdes armés qui se déplacent pour voir de quoi il retourne.

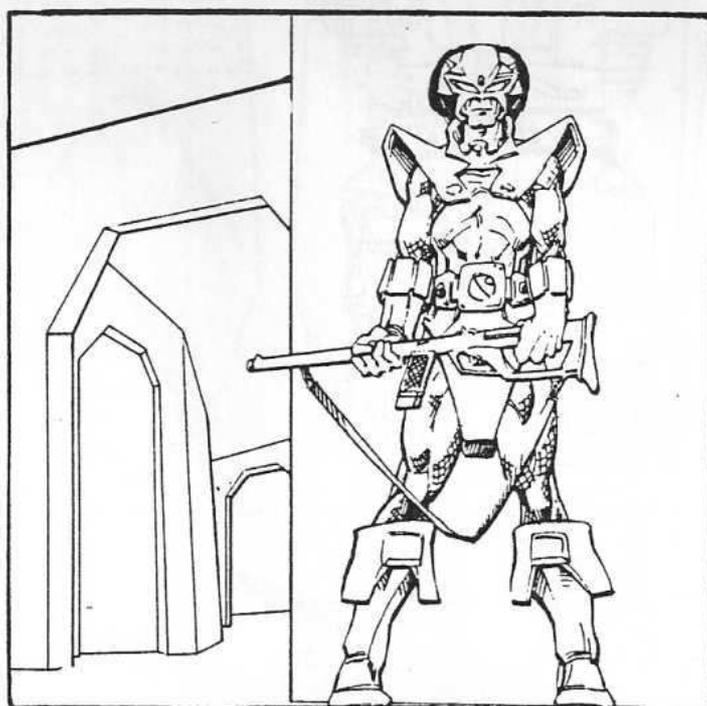
A l'intérieur, rien d'intéressant hormis le cadavre d'Angus Levraud, faisande depuis 6 ou 7 jours dans un sac plastique à la cave. Il devient évident qu'un androïde a pris la place de l'homme et garde la même envie de pouvoir que son ex-patron. Cette machine supérieure s'est mise à penser par elle-même, et a constaté son efficience face aux humains.

15 - L'AMPHITHEATRE

Le "ministre" qui est désormais le chef des mutins va faire la lecture du discours rangé dans la malette, à tous les commandos encore humains. La réunion lui permet de réunir tous les éléments susceptibles de le gêner dans sa course au pouvoir sous son contrôle... Une partie des androïdes se placent autour de la salle en position de tir. Ainsi les hommes désarmés se rendront.

Aussitôt après, quatre camions viennent remplacer les humains par des robots.

De ce moment là, la cassette est passée sur le circuit audio de la salle. Ce sont des informations condensées en langage ordinateur concernant les différentes actions à pratiquer pour prendre le pouvoir dans la demi-heure qui suit.



16 - LA SOURCE DE RENSEIGNEMENTS

- Johnnie C Lavil-

Les personnages connaissent, dans les services de renseignements, un lieutenant travaillant à la base militaire. Il y a quelques années il a été leur agent de liaison dans une affaire d'espionnage (voir le scénario Médecins, Escrocs et Espions du même auteur). Il est resté depuis ce temps là, un de leurs amis. Il n'est pas difficile de le joindre puisqu'il est assigné aux relations extérieures.

Mr. LAVIL est cependant versé dans le secret des dieux. En effet, il n'est plus lieutenant mais capitaine et a travaillé sur un projet d'infiltration d'une planète fort peu amicale. Il sait qu'on a autorisé Angus LEVRAUD à utiliser des robots pour ses propres services. Par contre il ignore le défaut qu'on leur a introduit, mais sait que celui-ci existe qui permet de courts-circuiter une machine devenant incontrôlable. Hormis ces renseignements, il peut leur fournir des laissez-passer pour entrer dans la base elle-même, et le plan du palais présidentiel.

REMARQUE

Dans le cas où Melle Mac LAREN n'a pas réussi à éliminer un personnage et a donc elle-même disparu, il leur parlera de l'absence de celle-ci. Il sortait avec elle depuis six mois. Ensemble, ils projetaient de se marier la semaine prochaine. Bien décrire sa fatigue physique, la moitié de ses nuits ne sont qu'anxiété et insomnies.

Mais la situation contraire, faire remarquer aux joueurs la photo sur le bureau du capitaine. Il faut qu'ils la reconnaissent. Si on pose des questions à Johnnie, il répond tout fier, que c'est sa fiancée. Comme lui, elle travaille dans les services de renseignements, mais ne sait pas très bien lequel. C'est un métier ou même à son futur mari moins on en parle et mieux c'est.



17 - ADDITIF -I-

Si les joueurs peinent trop, le maître de jeu peut modifier l'histoire de façon à ce que le vrai ministre et les commandos soient enfermés. S'ils sont délivrés, faire un combat factice, obtenir l'appui de l'armée et la destruction de la totalité des androïdes (Sauf celui qui réussit à s'échapper en vaisseau).

ADDITIF -II-

Dans le cas où les joueurs récupèrent la cassette de la malette, les androïdes vont chercher à la reprendre par tous les moyens. Si elle est détruite, le coup d'état est repoussé d'une semaine, le temps d'en faire une autre. Les remplacement se font toujours au même rythme.

ADDITIF -III-

Le maître de jeu possède l'option d'ajouter un gynoïde dans l'appartement de Melle Mac LAREN. En effet, il peut avoir été décidé de faire un échange avec la vrai. Ce robot attend son double pour l'éliminer au moment où les personnages pénètrent dans le studio.

(Gynoïde : droïde ayant une apparence de femme).

ADDITIF -IV-

La conception des doubles d'humains comporte une faille que désire rectifier un des androïdes supérieurs possédant les schémas. Celui-ci ne se trouve pas à la réunion de l'amphithéâtre, mais y assiste par radio. Dès qu'il apprend (si cela arrive) que tous ses "frères" sont hors de combat, il prend le premier vaisseau en partance pour une autre planète. Il laisse un message promettant son retour : Ceci permettra de lancer un nouveau scénario venant plus tard.



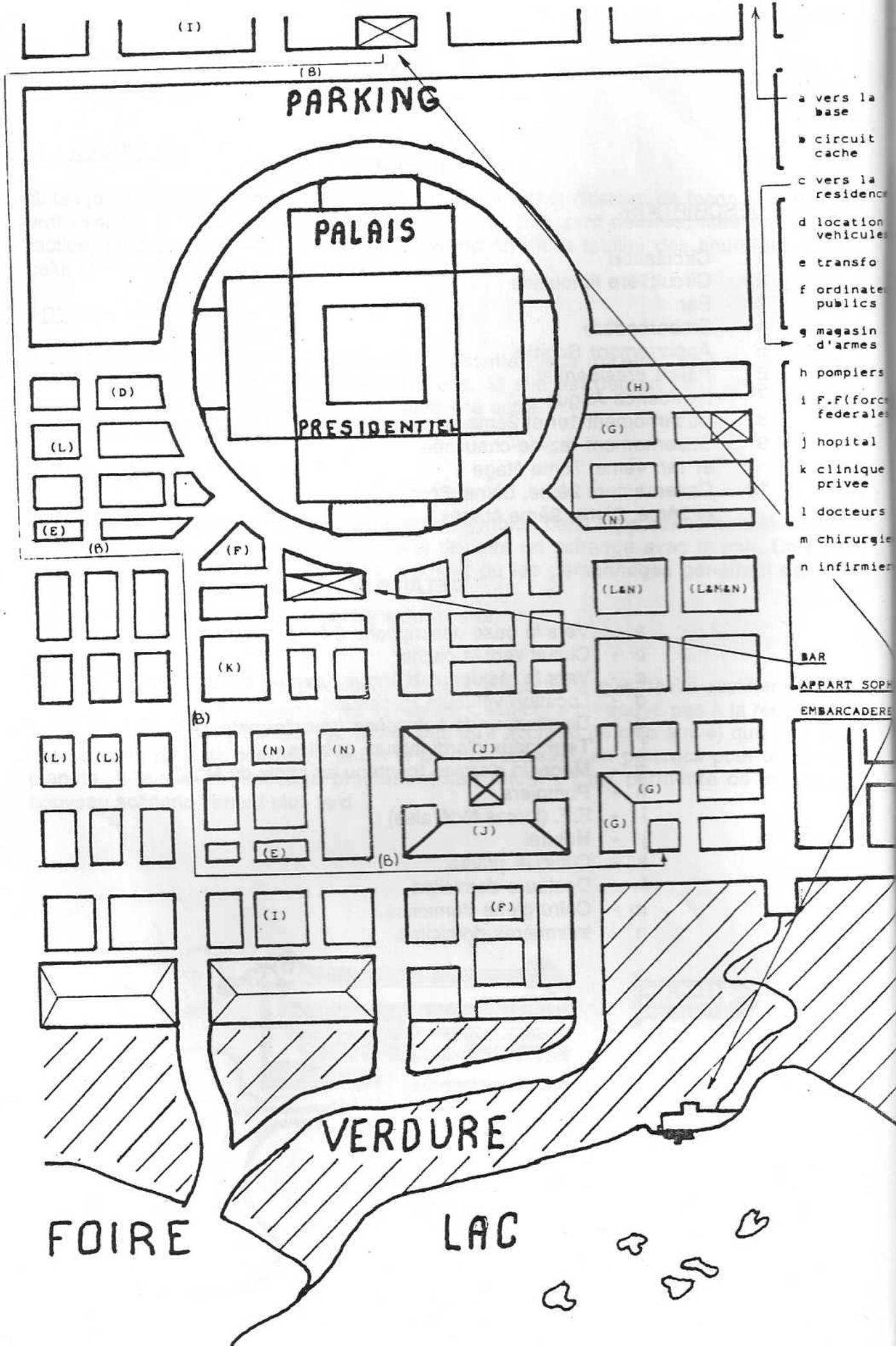
PLAN DE LA VILLE

DESCRIPTION

1	Circulation	
2	Circuit 1ère limousine	voir plan général.
3	Bar	voir plan général.
4	Embarcadère	voir plan général.
5	Appartement Sophie	voir agrandissement I
6	Palais présidentiel	voir agrandissement II
7	Résidence Angus	voir agrandissement III
8	Casernement 1er et 2ème sous-sol	voir agrandissement IV
9	Casernement rez-de-chaussée et 1er, 4ème, 7ème étage	voir agrandissement
10	Casernement 2ème, 5ème, 8ème et 3ème, 6ème, 9ème étages	voir agrandissement

DETAILS PONCTUELS

- a - Vers la base descriptions 8-9-10
- b - Circuit vers la cache
- c - Vers la résidence d'Angus Levraud description 7
- d - Location véhicule (glisseurs)
- e - Distributeur de puissance (transformateur)
- f - Terminaux d'ordinateurs publics
- g - Magasin d'armes (contenu au choix du M.J.)
- h - Pompiers
- i - F.F. (forces fédérales)
- j - Hopital
- k - Clinique privée
- l - Docteurs domiciles
- m - Chirurgiens domiciles
- n - Infirmières domiciles.



PARKING

PALAIS

PRESIDENTIEL

VERDURE

LAC

FOIRE

- a vers la base
- b circuit cache
- c vers la residence
- d location vehicules
- e transfo
- f ordinate publics
- g magasin d'armes
- h pompiers
- i F.F (force federales)
- j hopital
- k clinique privee
- l docteurs
- m chirurgie
- n infirmiers

BAR
APPART SOPH
EMBARCADERE

(B)

(D)

(L)

(E)

(B)

(F)

(K)

(N)

(N)

(E)

(J)

(J)

(H)

(G)

(N)

(L&N)

(L&N)

(L)

(L)

(I)

(F)

(G)

(G)

LA VILLE : AMANDA CAPITALE DE LA PLANETE

LES VOIES DE CIRCULATION

C'est une ville de 16 millions d'habitants, une grande surface. Les immeubles d'habitations ne dépassent jamais dix étages. Les bureaux par contre en ont vingt fois plus. Bien que ceux-ci soient centralisés dans une autre partie de la ville qui ne nous intéresse pas. Il y a trois genres de voies :

Les avenues :

Elles traversent toutes AMANDA d'est en ouest avec un intervalle de 600 m. entre chacune d'elles.

Les cours :

Comme les avenues mais dans l'axe nord-sud.

Les rues :

Ce sont les voies de déplacement à l'intérieur d'un quartier. Ce dernier est un carré délimité par deux avenues et deux cours.

Les parkings :

Il y a un parking souterrain par quartier.

Il y a des feux seulement pour entrer et sortir d'une avenue ou d'un cours. La vitesse y est limitée à 140 km/h. On a une chance sur deux de tomber au rouge, mais on peut le brûler. (sur 1d6 : 1-2-3 rouge et 4-5-6 vert)

Aux croisements des grandes artères ce sont des champs amortisseurs qui ralentissent les glisseurs, jusqu'à les arrêter sur 150 m. quelle que soit leur vitesse. Cette dernière est limitée à 200 km/h. Et les champs ne sont pas synchronisés. Il y en a un sur quatre qui vous laisse passer.

(sur 1d4 : 1-2-3 rouge et 4 vert).

FUITE LIMOUSINE

Elle démarre de l'aile sud du palais présidentiel, part vers l'est, tourne sur la première rue à droite et reprend immédiatement sur la gauche afin de rejoindre le cours. Au moment d'entrer dans l'artère le conducteur décélère, il dépassait jusqu'à présent le 260 km/h. La limousine reprend vers l'est au grand croisement suivant et descend ensuite plein sud jusqu'au parc à une vitesse tout à fait normale.

BAR

Il est situé à la gauche de la rue d'honneur et en face des estrades. C'est un grand établissement, un des plus luxueux de la ville. Il possède une terrasse sur l'avenue circulaire, où près de soixante personnes peuvent s'asseoir. Les tables sont organisées en box, ce qui rend les lieux plus personnels. Peu de monde a remarqué l'enlèvement, et ceux qui l'ont vu pensent plutôt à en rire. Le palais présidentiel est à une distance de cent mètres juste de l'autre côté de la voie de circulation. Il y a possibilité de garer son véhicule derrière le bâtiment, c'est là certainement que les personnages mettront le leur.

REMARQUE

La seule façon de traverser les voies principales, c'est d'utiliser les passages piétons souterrains. En effet à chaque croisement, entre un cours et une avenue, un tunnel en forme de carré, joint tous les trottoirs entre eux.

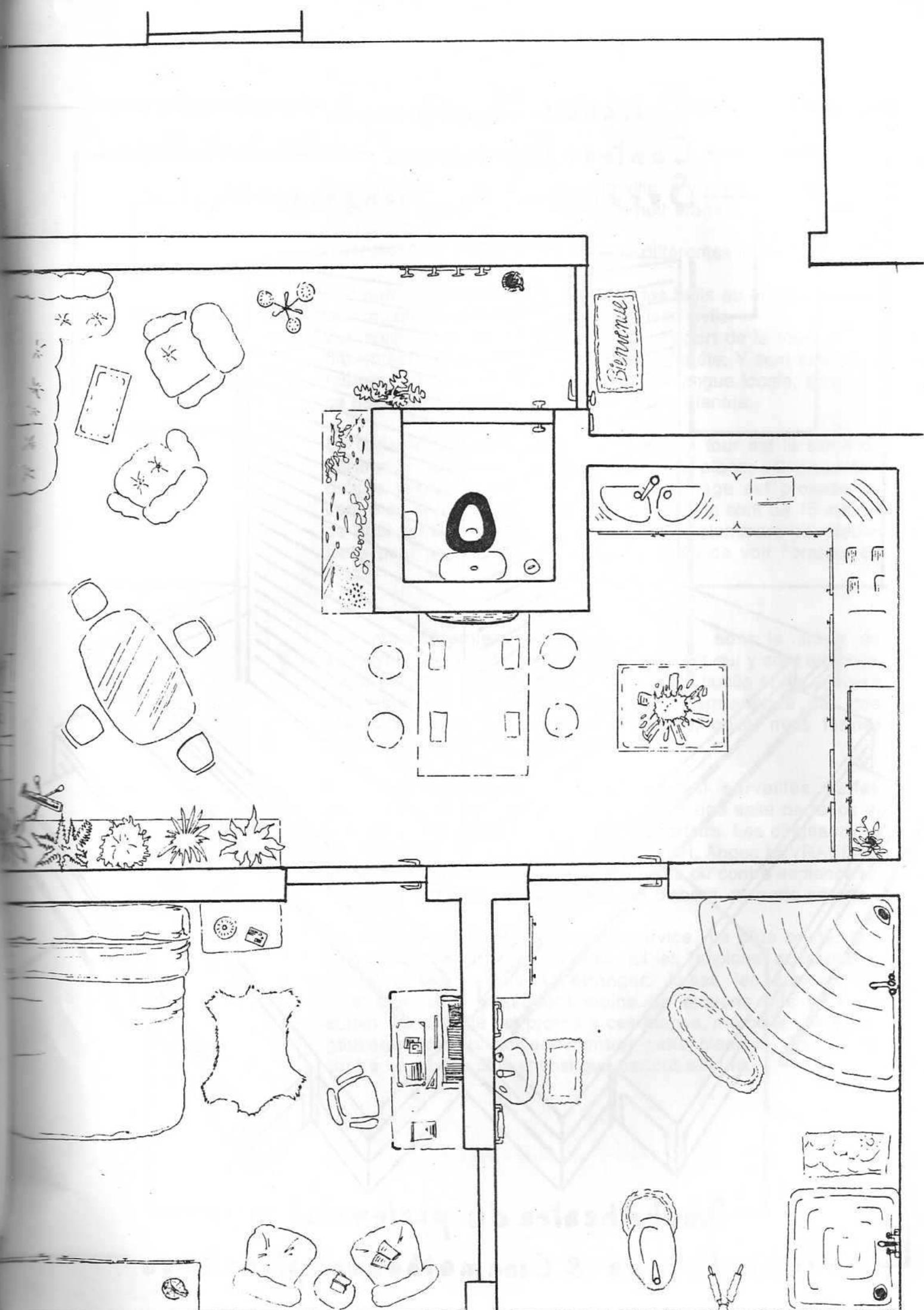
EMBARCADERE

De la ville, un chemin tapissé d'herbes fines traverse une forêt, et débouche sur une immense pelouse. Cet espace est bordé au nord et à l'ouest par des arbres. L'est et le sud, ainsi qu'une partie restreinte de l'ouest, font face au lac. Un ambarcadère, tout en bois, permet l'amarrage de deux vedettes, avec, en angle un bâtiment servant de bureau de surveillance où s'abritent deux gardiens. A l'opposé se trouve un parking goudronné où l'on peut garer cinq glisseurs de tailles importantes. L'ensemble fait spartiate, mais pourtant d'un entretien raffiné.

APPARTEMENT DE SOPHIE MAC LAREN

Face au palais, il est situé de l'autre côté du parking, dans le bâtiment du centre. Celui-ci comporte dix étages avec quatre ascenseurs ; l'un d'eux monte jusqu'au toit, piste d'atterrissage pour hélicoptère. Le studio est situé juste en dessous : une échelle dépliant est fixée près d'une des fenêtres afin de pouvoir monter sur la terrasse.

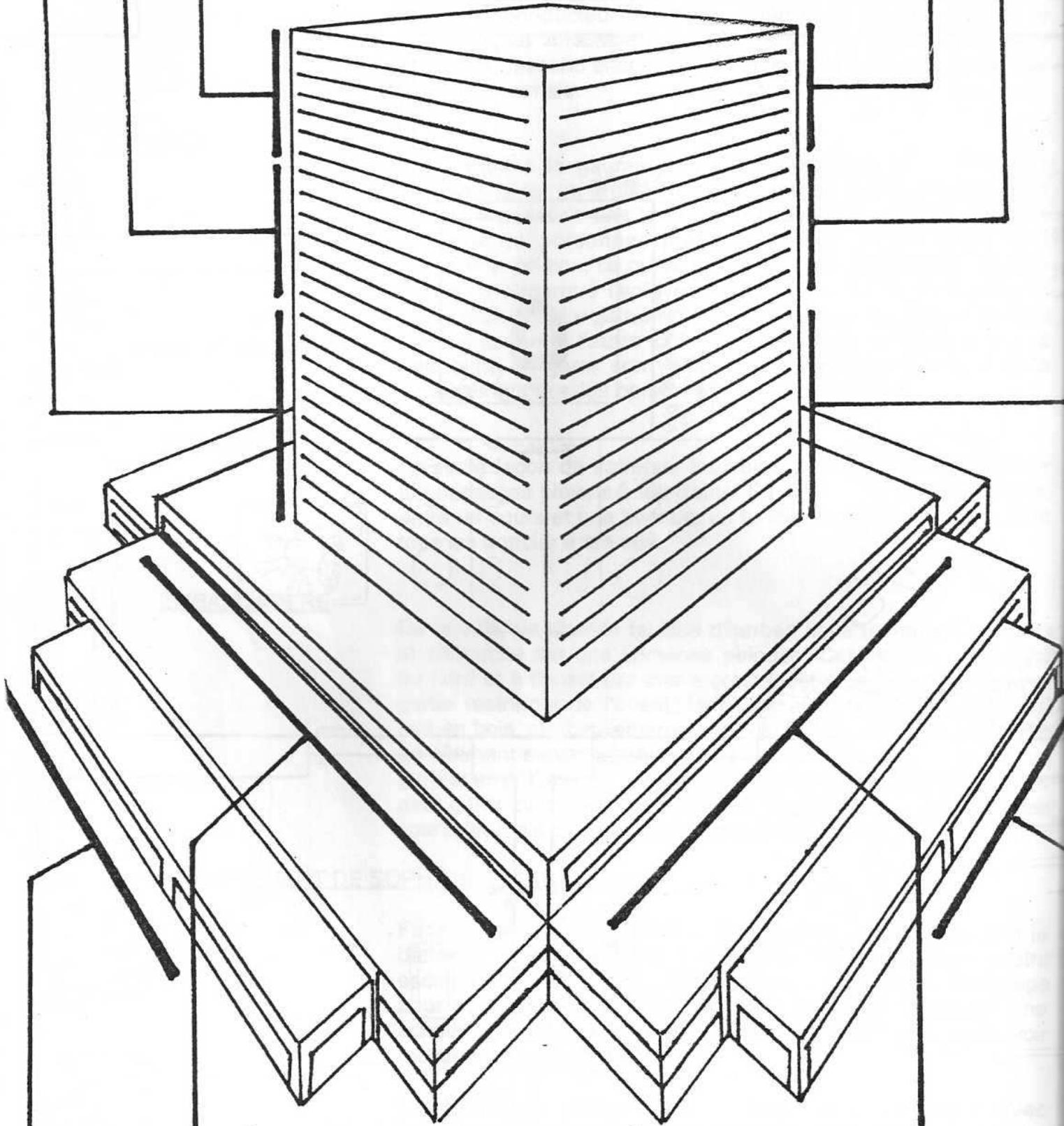
L'intérieur des pièces est clair, des meubles en bois, avec beaucoup de bibelots et une moquette épaisse. Le salon est éclairé par une baie vitrée polarisée.



Bureaux Ministeriels

Contre-Espionnage

Services de Renseignements



Amphitheatre du parlement

Bibliothèque & Cinémathèque planétaire

PALAIS PRESIDENTIEL

Construit en même temps que la ville, il y a déjà soixante ans. C'est une énorme bâtisse de vingt-huit étages et d'une surface de 1,35 Km². au rez-de-chaussé.

Il est divisé en plusieurs secteurs de différentes institutions.

Les quatre bâtiments d'entrés sont des halls ou on peut trouver des renseignements sur tous les services civils.

Les suivants qui sont juxtaposés au support de la tour, sont la bibliothèque et la cinémathèque de la planète. Y sont entreposé tous les livres écrits ou traduits dans la langue locale, ainsi que ce qui a été filmé depuis la création de la planète.

Le bâtiment immédiatement inférieur à la tour est le siège du parlement. C'est un cirque de dix mille places. Chaque fois qu'une personne prend la parole son image est projetée au centre de la pièce. Les dimensions de l'écran sont de 15 mètres de haut sur 8 m. de large. Celui-ci est constamment en rotation lente pour permettre à tous les délégués de voir l'orateur de face.

LA TOUR

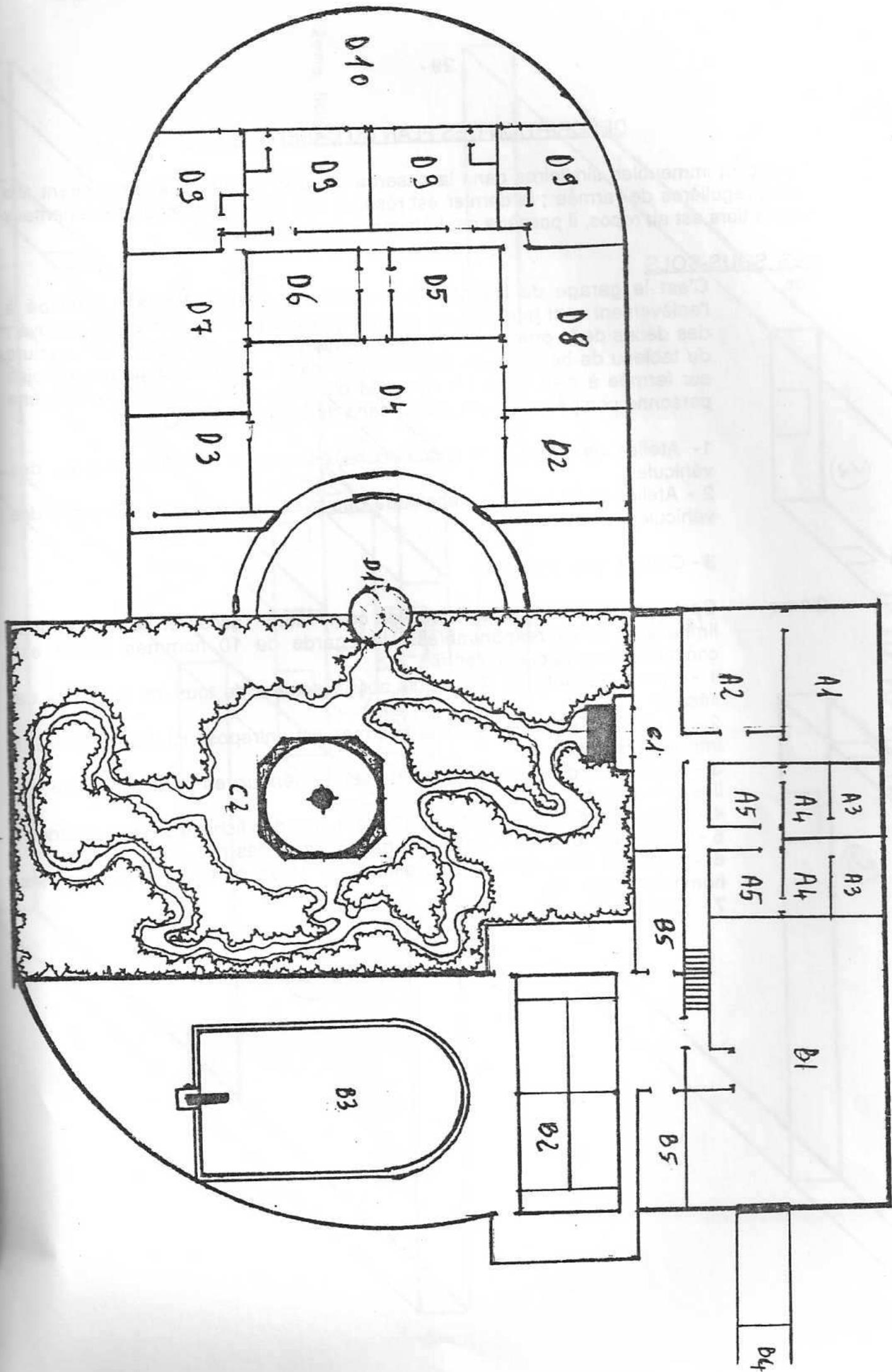
Les onze premiers étages de la tour sont le siège du gouvernement et des services administratifs qui y sont attachés. Cette partie de l'immeuble est interdite au public et les arrivées des ascenseurs sont surveillées en permanence par des gouvernementaux. Ceux-ci sont calmes, polis, mais fermes quand à la présence d'intrus dans la tour.

Les sept niveaux suivants sont aussi surveillés par les gouvernementaux. Ils y possèdent même une salle de repos et une armurerie, en plus, bien sûr, des dortoirs. Les dirigeants de ce corps d'élite y ont leur bureaux. En effet, Angus LEVRAUD en est le chef direct en tant que responsable du contre espionnage. Sur cette partie de l'immeuble, on tire d'abord, on parle ensuite.

La dernière partie appartient au service. Le plus brimé. Les démocraties voient d'un mauvais œil les "espions" susceptibles de créer des ennuis à l'étranger. Aussi, les services de renseignements possèdent moins de moyens que tous les autres. La sécurité est propre à ces étages, même les délégués gouvernementaux doivent montrer patte blanche. On est par contre beaucoup plus amical que partout ailleurs.

LEGENDE DES PLANS DE LA MAISON DE Mr. LEVRAUD

A1	Salle à manger-serviteur.
A2	Cuisine-serviteurs.
A3 A4 A5	Chambres serviteurs et enfants.
B1	Garage (3 glisseurs : 1 version sport et 2 versions luxe).
B2	Cours de tennis.
B3	Piscine et terrasse.
B4	Rampe d'accès garage.
B5	Vestiaires-douches.
C1	Entrée du parc.
C2	Parc et bassin au centre.
D1	Puit anti-G et Hall d'entrée.
D2	Chambre fille.
D3	Chambre parents.
D4	Salle de réception.
D5 D6	Petits salons
D7	Salle de jeux.
D8	Salle de projection/Salon.
D9	Chambres invités.
D 10	Terrasse invités.



DESCRIPTION DES PLAN DU CASERNEMENT

Il y a cinq immeubles similaires dans la caserne de la ville. Quatre appartiennent aux forces régulières de l'armée ; le dernier est réservé aux commandos gouvernementaux dont le tiers est au repos, il possède neuf étages et deux sous-sols.

LES SOUS-SOLS

1er C'est le garage de l'immeuble où tous les véhicules ayant participé à l'enlèvement sont parqués. Le camion grue n'a pas été totalement nettoyé : des débris de la première limousine traînent encore, dont la clef d'ouverture du tableau de bord de la deuxième limousine. La porte du garage est bien sur fermée à clef, mais les sécurités d'entrées sont peu importantes, une personne compétente peut l'ouvrir sans rien déclencher.

1- Atelier de réparation des circuits électriques et électroniques des véhicules.

2 - Atelier de réparation mécanique des systèmes anti-g et propulsifs des véhicules.

3 - Garage proprement dit.

2ième Centre de liaison et de logistique du commando. l'accès en est strictement limité aux seuls responsables. Une garde de 10 hommes armés est constante dans la pièce d'entrée.

1 - Central sécurité de l'immeuble, aboutissement de tous les systèmes de sécurité.

2 - Arsenal, tout l'armement des hommes est entreposé ici. Le matériel est impressionnant.

3 - Terminal ordinateur en jonction avec l'extérieur, en particulier avec les îles et le palais.

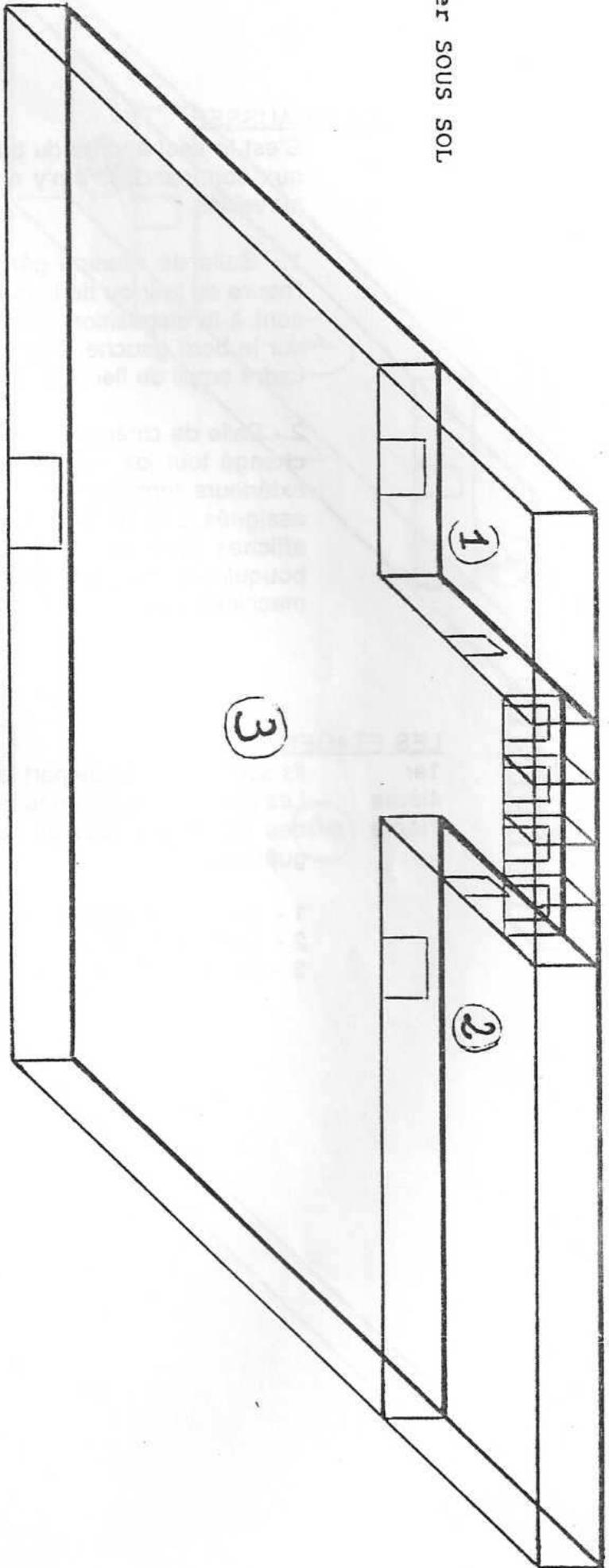
4 - Terminal ordinateur interne à la base, tenue des fichiers et des rapports.

5 - Ordinateur lui-même. Salle des mémoires et des microprocesseurs.

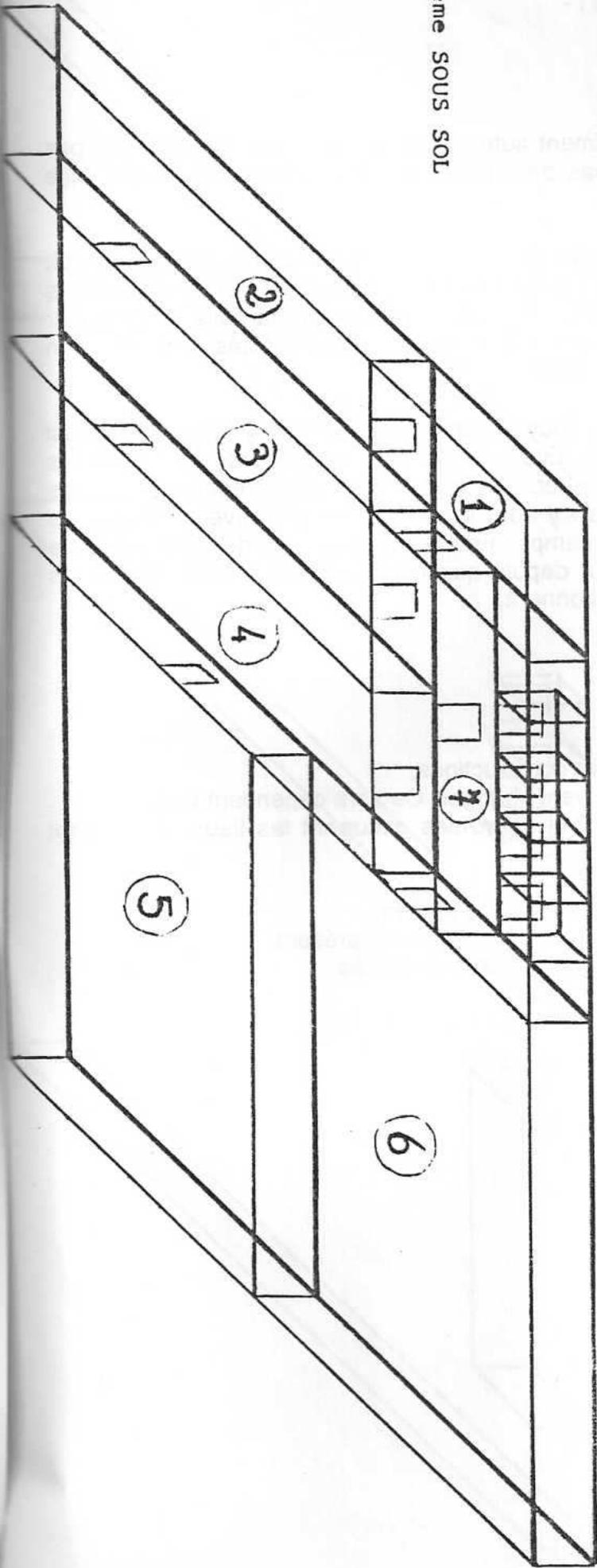
6 - Entrepôt sans utilisation particulière. Vous pouvez y enfermer les hommes échangés.

7 - Salle d'entrée.

1er SOUS SOL



2eme SOUS SOL



REZ-DE-CHAUSSEE

C'est le seul endroit du bâtiment autorisé aux personnes n'appartenant pas aux commandos. Il n'y a pas de restriction mais le local est un des plus surveillés.

1 - Salle de réunion générale. Il y a toujours du monde, quelle que soit l'heure du jour ou de la nuit. Nombre de jeux électroniques et de simulateurs sont à la disposition du public. Un grand bar traverse la salle en longueur sur le bord gauche. Des sièges et des tables sont éparpillés au milieu d'un cadre empli de fleurs et de plantes.

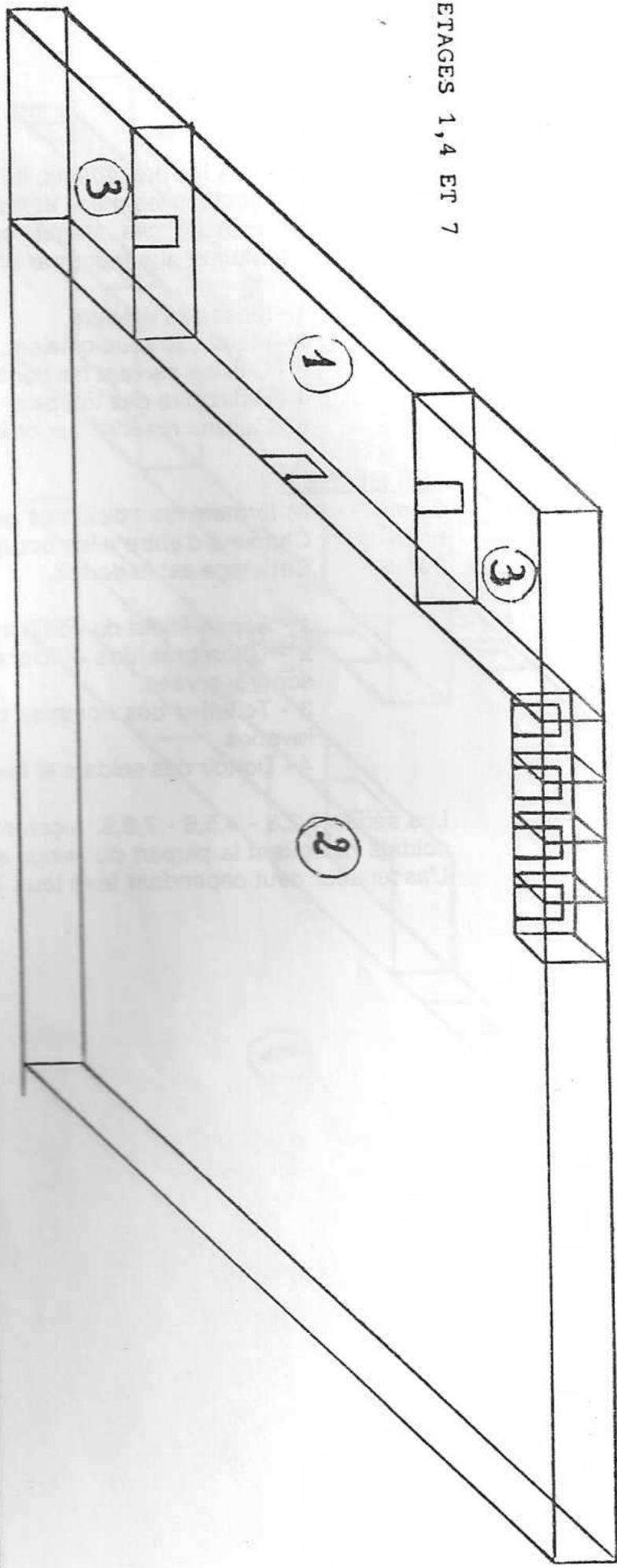
2 - Salle de cinéma ou tri-D. Tous les soirs a lieu une projection. Le film est changé tout les quatre jours. Elle contient cinq cents personnes et ici les extérieurs sont autorisés à rentrer. La pièce du fond est le repère des soldats assignés à la projection. Ils s'y sont installés : On y trouve un frigo, des affiches partout, un lit de camps, une armoire pleine de nourriture, de bouquins et de jeux. En fait, depuis que les androïdes y sont, seules les machines de projection fonctionnent.

LES ETAGES

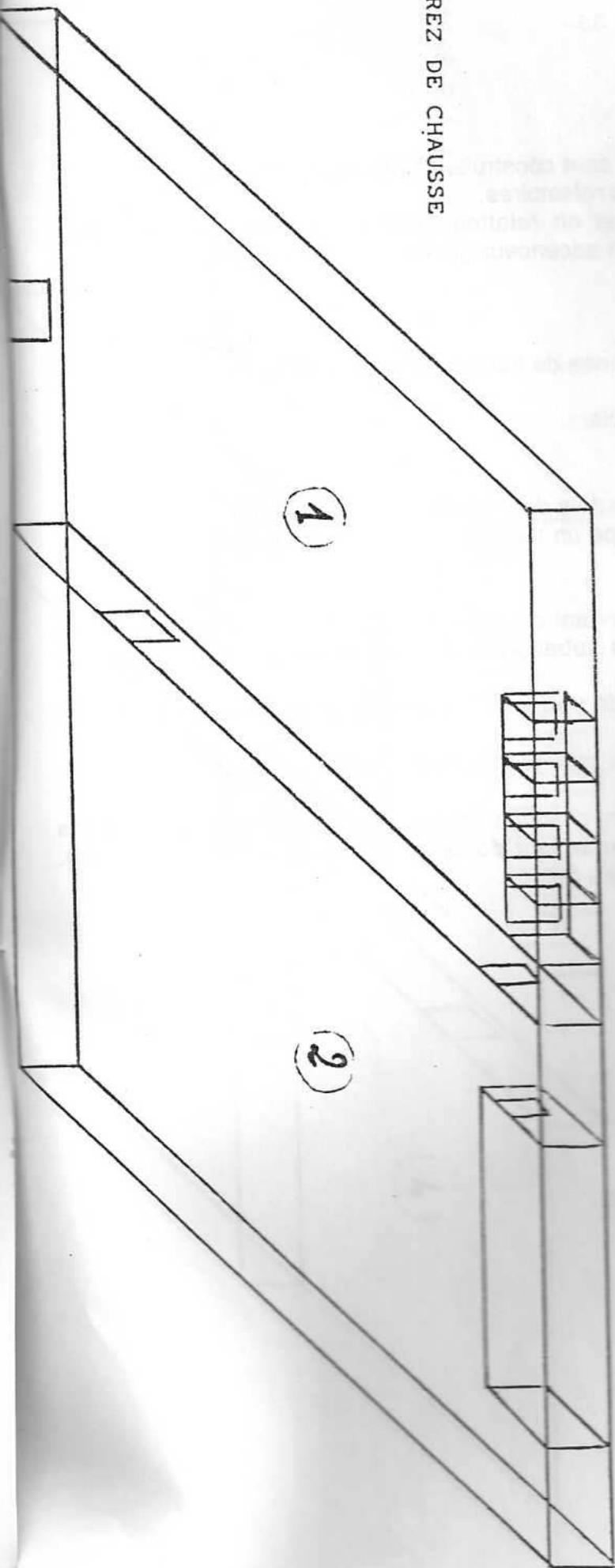
1er Ils sont similaires de part leurs constructions,
4ième Les dispositions internes peuvent changer. Ce sont cependant tous
7ième des gymnases. Depuis que les androïdes occupent les lieux, ils ne sont guère utilisés.

- 1 - Vestiaire - Chaque soldat y possède le sien.
- 2 - Gymnase - Tout l'équipement nécessaire est présent.
- 3 - Douche - Attention au savon par terre à l'entrée.

ETAGES 1, 4 ET 7



REZ DE CHAUSSE



LES ETAGES

2ème Comme les précédents, ils sont construits d'une façon similaire.
5ème S'y trouvent les mess et les refectoirs.
8ème Chacun de ces étages est en relation avec les étages immédiatement inférieur et supérieur par un ascenseur qui leur est préférentiel.

- 1 - Mess des officiers,
- 2 - Mess des sous-officiers,
- 3 - Cuisine servant les hommes de troupe et les sous-offs,
- 4 - Réfectoire des troupes,
- 5 - Cuisine réservé aux officiers.

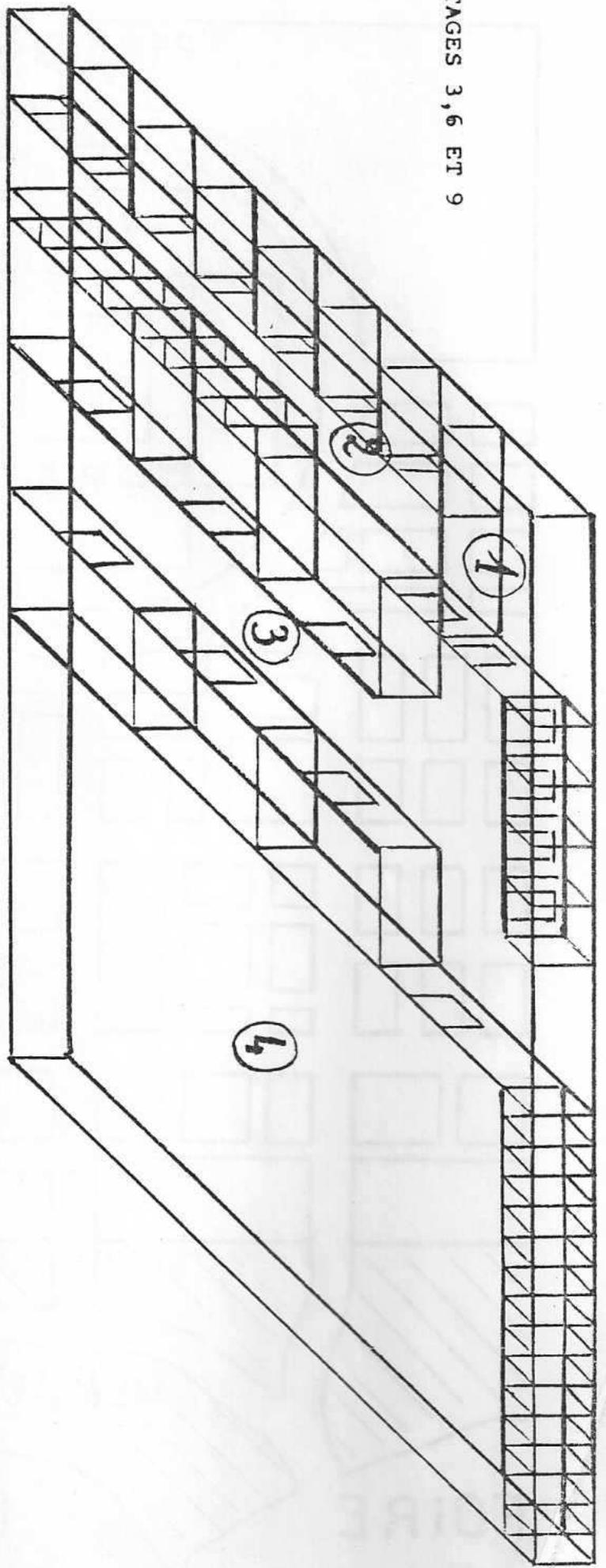
LES ETAGES

3ième Ils forment les troisièmes parties des habitations de l'immeuble.
6ième Chacune d'entre elles occupe un tiers de la journée des soldats.
9ième Cet étage est le dortoir.

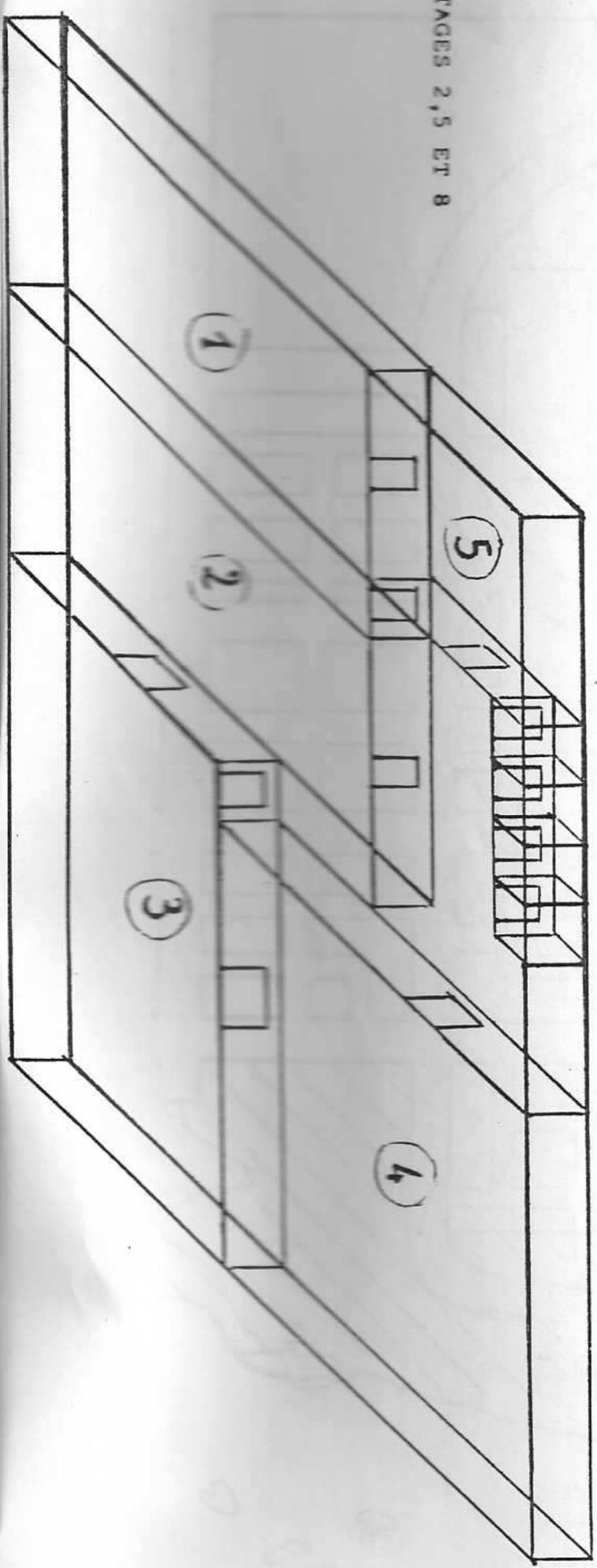
- 1 - Appartement du commandant ou du plus haut grade de l'étage.
- 2 - Chambres des officiers subalternes de l'étage et commodités qui leur sont réservées.
- 3 - Toilettes des hommes de troupe. Cela comprend seulement douches et lavabos.
- 4 - Dortoir des soldats et les commodités de ceux-ci.

Les séries 1,2,3 - 4,5,6 - 7,8,9, reçoivent chacune un ascenseur particulier. En effet, les soldats naviguent la plupart du temps entre leur dortoir, leur gymnase et leur réfectoire. L'ascenseur peut cependant faire tous les étages.

ETAGES 3, 6 ET 9

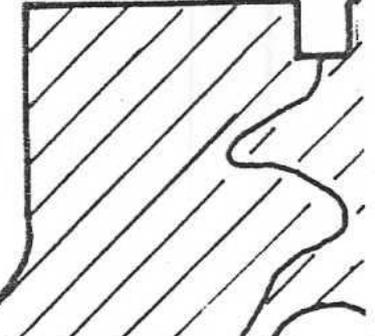
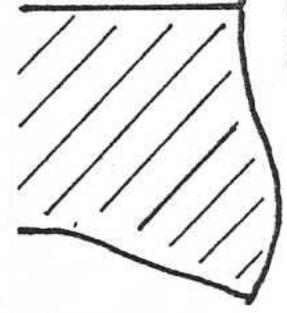
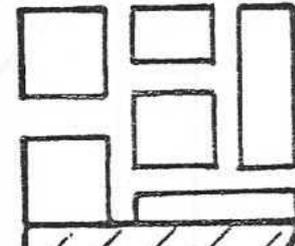
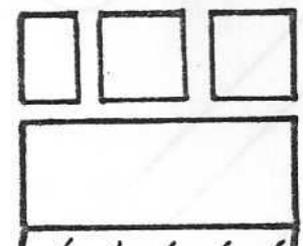
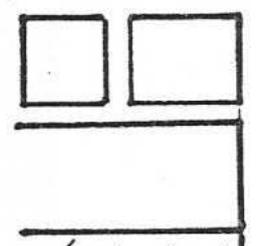
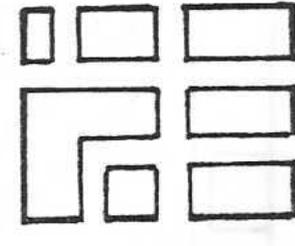
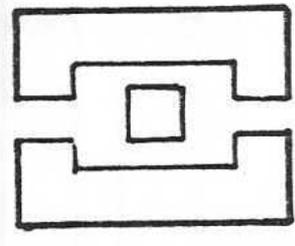
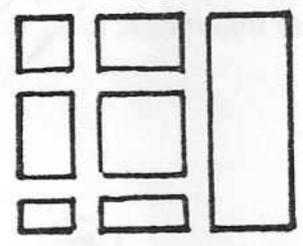
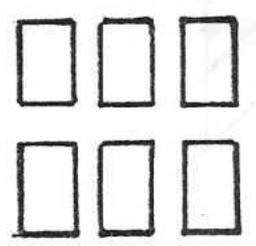
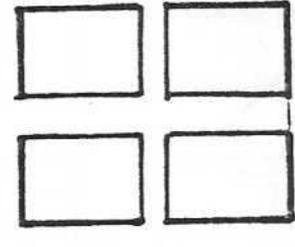
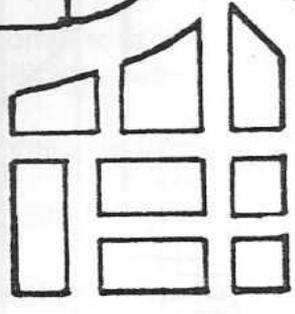
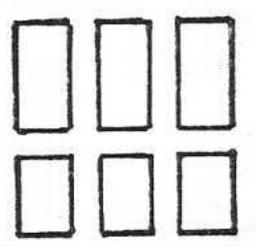
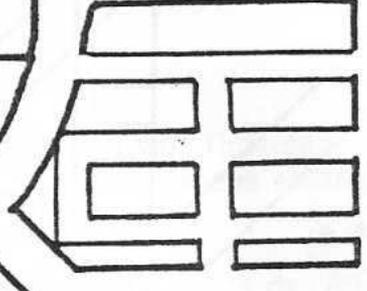
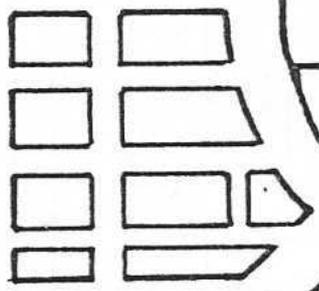
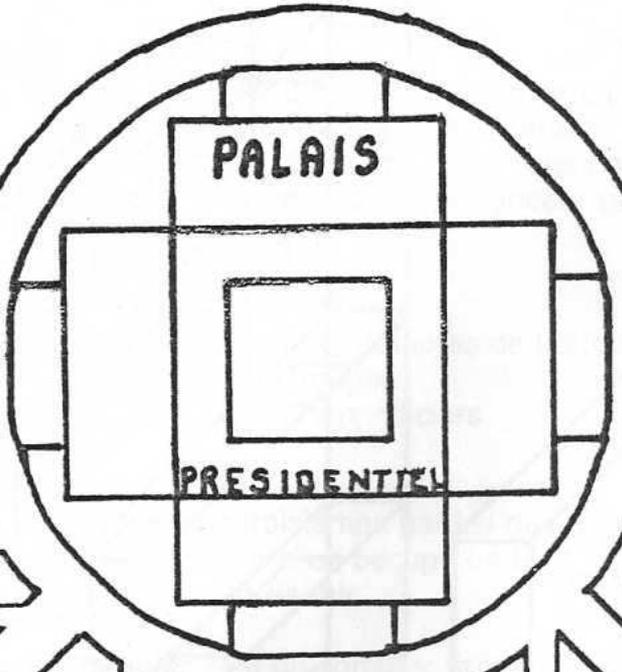


ETAGES 2, 5 ET 8





PARKING



VERDURE

FOIRE

LAC



