

PARADIS PERDU

MODULES DE

SECOURS

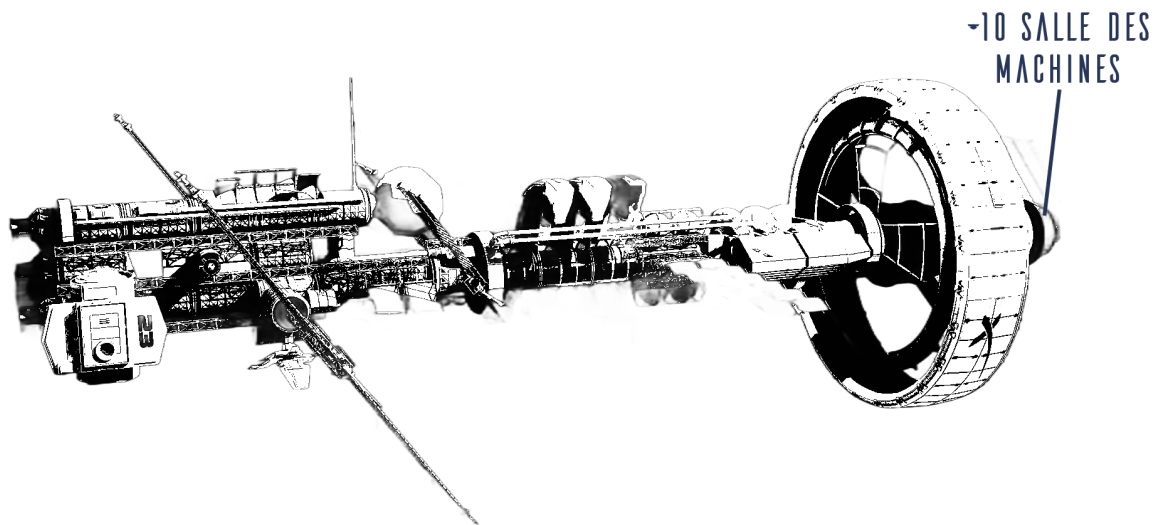
Ceci est une aide de jeu pour [Paradis Perdu](#), un excellent jeu de rôle « Nuit Blanche » d'Anthony "Yno" Combrexelles. Il se compose d'un ensemble de modules optionnels, que vous pourrez adopter pour ajouter des rebondissements supplémentaires au scénario original. Ces modules m'ont également beaucoup aidé en tant que MJ pour préparer ma partie, et compléter quelques points non détaillés dans le jeu de base.

Sommaire

- [Plan de la station Terra Nova](#)
- [Terminaux CommLinks](#)
- [PNJs](#)
- [Intro - Connivences](#)
- [Acte 1 - L'oeil pour le détail](#)

TODO : à compléter + vérifier que liens fonctionnent + intégrer sections du README.md

PLAN DE LA STATION TERRA NOVA



Déplacements

À rédiger : en substance, l'idée est de réaliser des micro-ellipses lorsque les PJs progressent à travers des étages où il ne se passe rien. + rappel table des **Rencontres** avec des androïdes page 63

À chaque fois que les PJs veulent se rendre d'un point A à un point B dans la station, indiquez le ou les itinéraires qu'ils peuvent envisager, ils en choisissent un, puis je leur indique la ou les situations qu'ils rencontrent en chemin

TERMINAUX COMMLINKS

github.com/jacksonbenete/email_terminal

Tout le monde peut y accéder si on montre la manip' à effectuer, mais au début seuls Arora et Sullivan connaissent l'existence de cette fonctionnalité cachée. Donne accès :

- infos générales : coordonnées de la station (mouvantes), population, liste des étages, référents du personnel...
- inscription pour consultation auprès du Dr Aberdeen (après 3 inscriptions -> msg de détection d'un usage abusif du système)
- système d'audit des télécommunications : nécessite mdp fourni à Arora, tout est OK mais ghost de son ancien amour qui insère des msgs
- liste des vaisseaux à quai Secrets / énigmes :

- infos sur le projet Hunter via Daryl, qui a beaucoup de temps libre et s'est amusé à mettre en ligne sur le réseau de la station un petit easter-egg challenge, permettant s'il est battu d'échanger avec lui + il mentionnera la réception d'une émission radio cryptée, qui une fois déchiffrée permet de capter un échange d'info avec le vaisseau de « La Sécurité » envoyé par Deware

TODO : préparer une 2e version "dégradée" publiée en ligne durant la partie : plus aucun vaisseau listé à quai, gros soucis remontés par l'audit de communication, niveau d'oxygène de la station réduit, etc.

PNJS

En complément des informations données dans le scénario, cette section propose quelques éléments supplémentaires pour jouer les PNJs, en détaillant notamment leurs objectifs durant les actes 2 et 3, leur attitude face aux PJs, la manière la plus probable dont ils décèderont, et un conseil sur comment interpréter théâtralement chaque personnage.

Brett Bettany

- a connaissance d'une arme de contrebande planquée dans un recycleur du niveau 4.
- **Objectifs :**
- **Attitude :**
- **Mort probable :**



Isaac Cameron

- **Objectifs :**
- **Attitude :**
- **Mort probable :**



Darcy Cotton

- **Objectifs :**
- **Attitude :**
- **Mort probable :**



Daryl

- **Objectifs :**
- **Attitude :**
- **Mort probable :**

Ellen Frost

- est persuadée que l'attaque des androïdes est un coup de GEC pour mater les ouvriers suite à la révolte sur Cepheus
- sait qu'il peut y avoir du matériel utile pour se défendre dans le bureau de GEC au niveau 2
- dans sa cabine du niveau 7 il y a un émetteur-récepteur longue portée lui permettant de contacter en secret d'autres leaders syndicalistes de stations et colonies environnantes. Cela peut sembler un moyen pour demander de l'aide, mais il faudra compter plus de 16h avant d'avoir une réponse une fois un message envoyé à son contact le plus proche.
- **Objectifs** : durant les premières heures après l'attaque, elle s'efforcera de sécuriser une zone de repli au niveau 9, bien que l'androïde du poste de garde, armé, s'avère difficile à neutraliser. Ensuite :
 - sauver et rassembler un maximum de dockers et manœuvres
 - lutter contre les androïdes et reprendre la station
 - envoyer un SOS avec son récepteur
- **Attitude** : elle sera ouverte à l'entraide avec des PJs ayant des objectifs compatibles, et combatifs.
- **Roleplay** : pour
- **Mort probable** :



Jada Jones

- **Objectifs** :
- **Attitude** :
- **Mort probable** :



Léo-Léa Waschenski

- **Objectifs** :
- **Attitude** :
- **Mort probable** :

Watters et le culte de l'Ascension

Là où le scénario détaille parfaitement les actions de Watters, le culte et ses membres sont très peu mentionnés.

INTRO - CONNIVENCES

D'expérience, il est intéressant d'avoir des raisons diégétiques pour que les personnages se fassent confiance, ou au moins aient un bon prétexte pour ouvrir la conversation : les PJs entre eux, mais aussi les PJs envers les PNJs.

Dans cette idée, voici donc un tableau de *Connivences*, des liens entre PJs / PNJs que vous pourrez découper, puis les faire piocher à chaque joueur en début de partie (un ou deux chacun, comme vous voulez) :

Votre voisin de gauche vous semble familier... L'auriez-vous déjà croisé lors d'un précédent job ?	Votre voisin de droite est un parent éloigné, que vous n'aviez pas revu depuis l'enfance.	Le PJ du joueur en face de vous a une tête qui t'inspire confiance.
On dit que Brett Bettany est sur Terra Nova : tu l'as déjà croisé, c'est un ouvrier borné mais réglo.	On dit qu' Ellen Frost est sur Terra Nova : tu l'as déjà croisée, c'est une syndicaliste intègre.	On dit que Kenneth O'Neil est sur Terra Nova : tu l'as déjà croisé, c'est un marshal strict mais juste.
On dit que l'église de l' Ascension est présente sur Terra Nova : leur culte a sale réputation.	Tu as entendu dire que Terra Nova comporterait un laboratoire secret d'expérimentation.	D'après les rumeurs, ça chauffe sur Cepheus , entre la <i>Global Extraction Corporation</i> et les colons.
D'après les rumeurs, une nouvelle drogue de synthèse circulerait sur Terra Nova		

ACTE 1 - L'OEIL POUR LE DÉTAIL

La table ci-dessous fournit quelques éléments pour étoffer les descriptions de la station orbitale, et réaliser un peu de *foreshadowing* des événements à venir.

Durant l'acte 1, quel que soit l'endroit où se situent les PJs dans Terra Nova, demandez leur un jet de **Percevoir (+ Observation)**.

Décrivez alors au(x) PJ(s) avec le plus grand nombre de réussites l'élément ci-dessous correspondant à ce niveau de réussite, en déterminant un élément

au hasard dans la liste avec 1D6. Barrez ensuite le résultat obtenu : s'il est tiré à nouveau lors d'un prochain jet, ignorez-le et passez au suivant.

1-2 réussites :

1. À travers un hublot vous apercevez **Cepheus**. À cet instant, la planète est éclairée d'un halo surréel, saisissant de beauté... Puis cet instant de grâce se dissipe.
2. Un peu plus loin, un employé en uniforme vert fouille dans sa poche en se dirigeant vers un CommLink, et **trébuche**. Heureusement un **androïde** « *Miranda* » le rattrape *in-extremis*, lui évitant de se fracturer le crâne sur un rebord de métal. L'employé repousse le robot avec mépris... et lui crêpe même au visage.
3. Un spot vidéo de **Revolve** vante l'autonomie révolutionnaire et l'incroyable précision des gestes de leurs androïdes
4. Un spot vidéo de pub pour **Global Extraction Corporation**, où le PJ attentif aperçoit un exosquelette faire un bras d'honneur en arrière-plan d'une séquence. Les PJs pourront ensuite apprendre que'il s'agit de Frost.
5. Dans l'espace, on voit à travers un hublot deux dockers en combinaison intercepter adroitement un petit astéroïde et en **découper un morceau au cutter-plasma**. Les PJs pourront ensuite apprendre que cette opération avait pour but de récupérer du minerai précieux détecté dans cette météorite.
6. Plus loin, une paroi rassemble plusieurs **graffitis** : « *L'Intergalactique sera le genre humain* », « *Mort aux androïdes* », « *Pour échapper à votre condition, rejoignez l'église de l'Ascension* »...

3+ réussites :

1. Des dockers **tabassent un androïde** prostré dans un coin. Libre au PJ d'intervenir où non. S'ils le font, les dockers s'en iront rapidement en grommelant.
2. Un ouvrier fébrile apostrophe le PJ : « *Hé ! Tu me regardes depuis tout à l'heure : t'en veux ? 100 crédits les 10 doses.* » Libre au PJ d'accepter ou non le deal ou de bavarder avec cet ouvrier, un grand maigrichon aux cheveux blancs noués en queue de cheval nommé **Curtis Oakes**. Celui-ci s'éloigne bien vite dès qu'il comprend qu'il n'a pas d'acheteur potentiel en face de lui.
3. Dans un coin de la pièce / coursive, vous apercevez une **flaque de vomi**, avec des restes d'aliments mal digérés, notamment des haricots blancs, de la viande, ainsi que de petites gélules.

4. Une employée de Revolve (l'ingénieure en chef **Cotton**) apostrophe un officier de la sécurité de la station (la marshal adjointe **Jones**). Les deux femmes semblent énervées mais n'élèvent pas la voix pour autant. Tout ce que le PJ peut distinguer de leur échange c'est qu'il est question de ressources manquantes.
5. Certaines personnes autour portent des **chaussures magnétiques**. Elles doivent leur permettant de se déplacer à l'extérieur de la station, ou lorsque l'anneau générateur de gravité de la station est arrêté.
6. Un androïde Arnie de sécurité, en uniforme bleu, transporte une caisse à bout de bras, sur laquelle le PJ distingue la mention « **explosif** ». Il disparaît dans l'ascenseur / dans l'angle d'un couloir.

ACTE 2/3 - BACK TO MEDBAY

Durant l'acte 2, je vous recommande d'infliger assez vite de sérieux dégâts aux PJs :

- ils prendront ainsi pleinement conscience de la dangerosité de l'environnement
- cela leur donnera une bonne raison de vouloir retourner au **cabinet médical** du niveau 5

...

ACTE 2 - TROLLEY DILEMMA

Un PNJ croisé par les joueurs VS plusieurs civils en danger, avec par exemple PJs dans une salle de contrôle en capacité de contrôler un sas

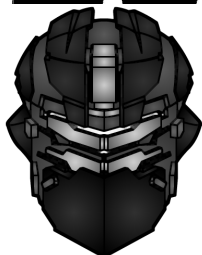
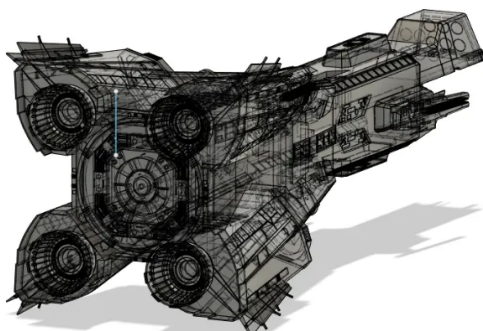
ACTE ...

S'inspirer des travaux de l'acte 1 pour créer des situations lors des actes suivants

- concevoir une situation spécifique au fantôme qui hante Arora

Les androïdes ne se pressent pas et donnent une mort la moins douloureuse possible





CRÉDITS & REMERCIEMENTS

Merci aux illustrateurs qui ont placé leur travail sous licence *Creative Commons* :

- [Blade Runner](#), [Delivery](#), [HAZMAT](#) & [HeadShots](#) de Fernando Correa - [CC BY](#)
- [Helmet concepts](#) de Godstime Ojinmah - [CC BY-NC](#)
- un dessin d'[Elliot Jolivet aka Tensei](#) réalisé lors d'[Inktober 2017](#)

Merci enfin aux développeurs des [logiciels libres](#) employés : [le navigateur Firefox](#), [le logiciel de dessin Gimp](#), [l'éditeur de texte Notepad++](#), [le lecteur de PDF Sumatra PDF](#), [le langage de programmation Python](#), les bibliothèques de code [mistletoe](#) & [weasyprint](#).

LICENCE & FEEDBACKS



Cette aide de jeu de Lucas Cimon est placée sous license [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/).

Les fichiers sources ayant permis de générer ce PDF sont disponibles [sur GitHub](#). Version : 1.0

Cette aide de jeu est diffusée à prix libre. Si vous souhaitez soutenir mes projets, vous pouvez me faire un don sur lucas-c.itch.io.

Je serais ravi d'avoir vos retours sur cette aide de jeu si vous l'employez. Racontez-moi comment s'est passée votre partie via un commentaire lucas-c.itch.io ou sur [mon blog](#).