

MENAGE DE PRINTEMPS : VOLET I

Synopsis

L'idée de base du scénario consiste à faire visiter aux Résistants les Agences et les différentes factions de la marge. Ils vont se retrouver confrontés à tour de rôle à chacune de ces factions, qu'ils vont devoir apprendre à amadouer ou affronter pour parvenir à leurs fins.

La « Grande Menace »TM à laquelle les personnages devront faire face est une machination de l'Agence. Celle-ci a décidé qu'elle en avait assez des résistants, et a choisi de frapper fort pour en éliminer le plus possible d'un seul coup.

Elle va donc organiser un grand rassemblement de tous les scientifiques d'Europole. Le but officiel de la réunion sera de coordonner l'ensemble des scientifiques pour améliorer la préparation de la Terre à la venue des Etrangers (ca ne doit pas être le cas puisque les Etrangers ne se sont pas encore pointés...).

En parallèle, elle va laisser filer la rumeur selon laquelle cette réunion a en fait pour but de trouver une arme contre la Résistance. Ce qui n'est pas totalement faux puisqu'il s'agit d'un piège. L'Agence compte bien faire réagir les Résistants avec cette annonce, et en « réhabiliter » un maximum.

Introduction

Le seul pré-requis pour la campagne est que la cellule de vos Résistants soit affiliée à un Réseau. Le fait d'opérer dans les environs de Alt-Paris 1 pourra simplifier les choses, mais ce n'est pas nécessaire.

Tout commence au moment où le contact entre leur Cellule et leur Réseau veut les rencontrer. Lieu du Rendez-Vous : la station de tramway de Res-Vincennes.

Une fois qu'ils ont retrouvé leur contact, celui-ci leur annonce qu'une autre Cellule a besoin de leur aide. Il est vital de parvenir à sauver ses membres car ils détiennent des informations précises sur une action que les Agences comptent mener contre la Résistance.

L'autre Cellule, nommée « Ambre », a été capturée par l'Agence de l'Hygiène Mentale. Ils n'ont pas encore été tués, sans doute parce que l'Agence veut savoir ce qu'ils savent avant de les lobotomiser. Le but des Résistants est alors de parvenir à « implorer » un bureau de l'Agence de l'Hygiène Mentale, c'est à dire prendre la place de ses membres, récupérer l'enquête sur Ambre, sauver ses membres et disparaître dans la nature. Une attaque frontale n'aurait aucune chance de réussir. En effet, c'est risqué, mais on n'a rien sans rien.

Leur contact leur remet alors une mallette contenant les données plus précises de leur

mission, ainsi qu'un rappel de leurs objectifs et un numéro de téléphone à contacter une fois la Cellule Ambre en sécurité.

A peine leur a-t-il donné cette mallette que des Agents de la Paix arrivent dans la station en bloquant les issues, des mégaphones hurlant de leur voix nasillardes : « Chers administrés, nous sommes à la recherche de dangereux terroristes, veuillez rester calmes, les mains sur la tête et tout se passera bien. »

Leur contact se fond dans la foule, et les Résistants devraient essayer d'en faire autant. S'ils ne tentent rien d'inconsidéré, faites leur peur en les faisant contrôler par des Agents qui les regardent d'un sale œil avant de les laisser passer. S'ils veulent jouer les rambos, vous pouvez les calmer à grands coups de crosse.

Soudain c'est la bousculade, les Agents ont repéré leur contact et se ruent sur lui, au moment où ce dernier s'engouffre dans une rame de tramway qui démarre. Ouf...

Moteur...Action !

Le premier acte des Résistants sera sans doute de regarder à l'intérieur de la mallette. En voilà le contenu :

- Le code d'un bureau de l'Agence de l'Hygiène Mentale, avec la liste des membres du bureau (noms, coordonnées, poste, etc...). Voir l'annexe. Adaptez là à votre groupe de Résistant.

- Le plan de l'étage où se trouve le bureau en question, et les différents autres bureaux attenants (Voir Annexe).

- Les noms des différents membres de la Cellule Ambre, avec leur date d'arrestation et une photographie de chacun d'eux (Voir Annexe).

Les Résistants ont plusieurs méthodes possibles pour arriver à leurs fins, mais nous n'allons passer ici en revue que les plus évidentes.

Pour ceux qui aiment jouer de leur influence

La première solution est une affaire administrative. Les joueurs font marcher leurs relations, ou manœuvrent eux-mêmes pour se procurer des faux papiers, les tampons nécessaires, et obtenir ainsi de fausses identités. Ensuite il ne leur reste plus qu'à muter le personnel en poste dans le bureau ciblé vers d'autres postes, et de prendre leur place dans le bureau.

C'est une manœuvre assez difficile et risquée car il faut penser à enregistrer leur nouvelles identités dans les registres de l'Agence du Concours, dans ceux de l'Agence de l'Urbanisme, et dans tout autre registre que

vous jugerez utile de faire falsifier aux Résistants.

Même si sur le papier cette méthode ne prend pas longtemps à décrire, elle est beaucoup plus longue à mettre en œuvre. En effet, pour chacun des registres cités, il leur faut soit faire jouer leurs contacts – qui vont sans doute finir par se lasser et demander quelque chose en retour – soit trouver les renseignements nécessaires à une intervention musclée (plans des bureaux, nombres d'agents sur place, etc...).

Pour ceux qui aiment jouer de leurs muscles

La seconde solution est plus musclée et requiert aussi pas mal de jugeote de la part des Résistants. Ils doivent se procurer les horaires de travail de chacun des membres du bureau, leurs familles, etc...

Ensuite, leur action nécessite soit une grande coordination, soit une grande rapidité d'exécution. En effet, l'idée est d'arriver à neutraliser chacun des membres du bureau durant une seule nuit, et de prendre leur place le lendemain matin.

Qu'ils décident de se répartir le travail, ou bien qu'ils agissent tous ensemble, leur action doit être nette et sans bavure. Trop d'agitation dans un appartement attirerait l'attention des voisins, et par là même peut être celle d'Agents un peu trop soucieux de bien faire leur travail. Et ne parlons même pas des coups de feu...

Même si les Résistants décident de suivre cette voie, il ne faudrait pas qu'ils oublient de préparer des faux badges pour leur arrivée dans le bureau le lendemain matin. Se

retrouver devant la porte du bâtiment et ne pas pouvoir l'ouvrir serait vraiment trop bête...

A little less conversation, a little more action

Une fois arrivés à l'intérieur de leur nouveau bureau, ils va falloir qu'ils effectuent le travail qui leur est demandé, sous peine d'attirer rapidement l'attention d'un supérieur. Parallèlement à ça, ils vont devoir rechercher les membres de la Cellule « Ambre ». Ils sont quand même là pour ça ne l'oublions pas...

Comme s'ils n'avaient pas assez de problèmes à gérer, le destin va s'acharner sur eux.

Sur les coups de 9 heures, alors qu'ils commencent à crouler sous la tonne de paperasse qu'ils n'arrivent pas à remplir (il faut être au moins Assez Administré pour ne pas succomber sous la charge de travail), on frappe à leur porte.

C'est Ernest Grand, Agent Vérificateur des Bureaux de l'Agence de l'Hygiène Mentale. Il se présente en demandant aux Résistants s'ils ont bien reçu son pneumatique dans la journée d'hier qui les avertissait de sa visite.

Il est là pour contrôler la qualité de leur travail et va les suivre durant une semaine. A vous de voir comment ils vont se débrouiller avec lui. Il est possible de le faire disparaître, mais à ce moment là, un autre Vérificateur sera envoyé dans la demi journée pour voir pourquoi Ernest n'a pas envoyé de rapport. Si ce deuxième Vérificateur vient à disparaître lui aussi, l'Agence enverra une escouade appréhender les

Résistants pour une explication musclée.

A 10 heures, un pneumatique arrive dans leur bureau, signé par le Dirsec lui-même. Les Résistants – ou plutôt les employés du bureau – ont pour mission de se rendre au domicile de Francis Lee, subver-e de classe 3 et de l'intercepter, lui et d'éventuels complices. Francis Lee habite dans un bloczone à l'est de Alt-Paris 1, au 23^{ème} étage d'un immeuble.

Si les Résistants se rendent sur place, leur nouvel ami Ernest Grand les suit pour « évaluer leur travail sur le terrain ».

Au domicile de Francis Lee, leurs coups à la porte et leurs sommations restent sans réponses. S'ils se décident à enfoncer ou crocheter la porte pour entrer, Francis apparaît au bout du couloir, à la porte de l'ascenseur, au moment où la moitié des Résistants sont entrés.

Dès qu'il voit les Résistants avec leurs uniformes de l'Hygiène Mentale, il referme la porte de l'ascenseur et redescend. Les Résistants qui l'ont vu vont sans doutes vouloir le poursuivre. Pour les autres, il y a une petite surprise à l'intérieur de l'appartement. En effet, au moment où Francis défile comme un lapin, les Résistants se font attaquer par un grille-pain, un sèche cheveu, un aspirateur, etc... Rajoutez en assez pour occuper les Résistants assez longtemps.

Au cas où les Résistants planqueraient devant l'immeuble où habite Francis, et qu'ils forcent sa porte une fois celui-ci rentré, il saute par la fenêtre et

s'enfuit à l'aide d'un parapluie battant des ailes...

Pour ceux qui n'auraient pas encore compris, Francis est un Non-A qui s'ignore. Il a récupéré ces objets abandonnés, et ceux-ci ont pris vie à son contact.

Dans le cas où les Résistants courent après Francis, celui-ci tente de s'enfuir dans un blocwagen. S'ils l'attrapent, deux options s'offrent à eux. Soit ils réussissent à détourner l'attention de leur Vérificateur, Ernest Grand, et ils peuvent le laisser partir, soit celui-ci est avec eux et ils sont forcés d'emmener Francis Lee à leur bureau pour interrogatoire. Même s'ils sont seuls, ces deux options s'offrent à eux.

Pour ceux qui trouvaient que c'était beaucoup trop facile jusque là

Leur deuxième jour de travail ne va pas être non plus de tout repos.

A 11 heures, ils reçoivent à leur bureau un pneumatique qui attire leur attention.

Il s'agit de l'annonce officielle faite à tous les Agents concernant la Grande Réunion de Scientifiques d'Europole. Si un des Résistants est Très Administrés et travaille dans les domaines de la science, il va recevoir à son bureau (où il n'est pas puisqu'il se trouve dans le bureau de l'Hygiène Mentale) une invitation nominative pour cette réunion.

Vers 13 heures, après les 35 minutes de pause déjeuner réglementaires, les Résistants trouvent leur premier indice concernant la Cellule « Ambre ». En effet, le directeur de l'étage convoque

tous les chefs de bureau dans la salle de réunion. Ils sont une quarantaine tassés dans cette pseudo salle de réunion qui n'est rien d'autre qu'un bureau réaménagé, donc le (ou les) joueurs présents passent inaperçus tant qu'ils ne dansent pas la lambada sur une table.

Le directeur leur annonce que des Terroristes ont été arrêtés par les brigades d'intervention de l'Agence. L'Agence les a laissés fermenter un peu dans la Maison du sous-sol, et il leur revient maintenant d'étudier ces individus pour déterminer s'ils doivent ou non être « Réhabilités ». Aux joueurs de se montrer persuasifs pour récupérer l'enquête sur les individus qui les intéressent.

Il risque de se poser un problème par rapport aux prévisions des joueurs. D'une part, il se peut qu'ils aient déjà dans leur bureau Francis Lee dont ils doivent s'occuper. Le Directeur ne va pas tolérer qu'ils récupèrent trop d'enquêtes supplémentaires.

D'autre part, le premier subver dont ils se voient attribuer la charge se nomme Alberto Scarpullazi. C'est un mafioso dont le nom de famille est connu de tout Résistant au moins Peu Corrompu. Sa famille est très influente en Europole et il y a de fortes chances qu'un des Résistants au moins en ait entendu parler.

Et dernier problème, de taille celui-là, un des membres de la Cellule « Ambre » est attribué à un autre groupe d'agents, le bureau ZK-53, situé à trois portes du leur.

Lorsqu'on leur confie la charge d'enquêter sur ces

subvers, on leur donne aussi les objets qu'ils avaient sur eux au moment de leur arrestation (armes non comprises).

Ainsi, les membres de la Cellule « Ambre » ont-ils en leur possession un document codé, dont ils ne connaissent pas le code (Voir Annexe). Si les Résistants se renseignent un peu, ils vont découvrir que la Cellule « Ambre » était en négociation avec Alberto Scarpullazi et que celui-ci venait de leur donner ce document, en échange d'un futur service à lui rendre.

Malheureusement, il ne possède pas la clé pour le décrypter. Pour l'instant, seul son Capo la connaît, il ne lui avait pas encore confiée. Tout test pour déchiffrer ce document s'avère infructueux.

Il semble donc qu'il soit nécessaire de le faire évader lui aussi. Si les Résistants ne semblent pas en faire cas, les membres de la Cellule « Ambre » se manifestent et insistent sur ce point.

A partir du moment où ils ont la charge des membres de la Cellule, à eux de se débrouiller pour les faire sortir vivant.

Si l'un d'eux dispose d'un autogyre, ils peuvent les faire disparaître petit à petit par la fenêtre de leur bureau. Ils peuvent tenter aussi une sortie par la grande porte, mais il leur faut soit des déguisements pour chacun des « évadés », soit une bonne raison de faire sortir les prisonniers.

Il ne faut pas oublier non plus que Ernest Grand – ou son remplaçant – est sans arrêt sur leurs talons. Ils vont donc devoir réussir à l'occuper le

temps qu'ils réussissent leur exfiltration.

Ils peuvent aussi tenter une sortie musclée, mais ils risquent de passer un sale quart d'heure. Les brigades d'intervention de l'Hygiène Mentale, c'est pas des charlots...

Happy End ? Or to be continued...

Il est très probable que si ils ont décidé de laisser Alberto Scarpullazi et Francis Lee sur place (malgré les conséquences fâcheuses que cela pourrait avoir), ceux-ci manifestent leur mécontentement au dernier moment, donnant l'alarme par des cris, ou même en se ruant dans le couloir s'ils le peuvent.

Si vous voulez rajouter un peu d'action au scénario, vous pouvez décréter qu'un collègue entre dans le bureau au dernier moment, ou remarque leur subterfuge et sonne l'alarme au moment même où les derniers Résistants quittent le bâtiment. Cela se traduit par une course-poursuite dans les rues de la titanopole. Personnellement je pense que les Résistants ont assez souffert. Pour l'instant...

Une fois en sécurité, les membres de la Cellule « Ambre » confient au Résistants qu'ils détiennent des informations primordiales pour la survie de la Résistance.

Révélation surprenantes

Lors de leur dernière mission, les membres de la Cellule « Ambre » ont découvert que la Grande Réunion de Scientifiques d'Europole qui doit avoir lieu à la fin du mois est en fait un piège destiné créer une arme pour détruire la Résistance, et pas du tout à rechercher de

meilleurs moyens de préparer la venue des Etrangers.

Ils ont aussi appris que la famille Scarpullazi, grâce à ses innombrables contacts infiltrés au sein des Agences, possède des informations importantes pour la Résistance concernant cette Réunion. C'est dans ce but qu'ils avaient contacté Alberto, et avaient réussi après maintes tractations à se procurer ce document quand ils se sont fait attraper.

S'il est avec eux, Alberto leur propose de les mettre en contact avec son Capo pour leur payer la dette qu'il leur doit pour son évasion. Sinon, à eux de se débrouiller pour le rencontrer.

Quoi qu'il en soit, il est clair que les Résistants vont devoir s'impliquer dans le démantèlement de ce piège s'ils ne veulent pas voir leur mouvement prendre fin subitement...