

## MENAGE DE PRINTEMPS : VOLET II

### 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 confronter 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 »<sup>TM</sup> 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 (ça 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.

### Rappel pour les têtes en l'air

Pour le moment, les Résistants ne sont pas au courant que la Grande Réunion est un piège destiné à les attirer, et qui fonctionne plutôt bien pour l'instant.

Ce scénario sera plus facile s'ils ont fait évader Alberto Scarpullazi en même temps que les membres de la Cellule « Ambre ». En effet, celui-ci propose de mettre les Résistants en contact avec son Capo, Don Vittorio Scarpullazi, pour qu'ils négocient l'obtention du code nécessaire pour décrypter le document en leur possession.

Si Alberto n'est pas avec eux, ils devront prendre contact eux-mêmes avec le Capo (et ces gens-là ne se laissent pas approcher facilement), et tous leurs tests d'interaction sociale avec les mafiosi seront majorés de deux niveaux.

N'hésitez pas à rendre cette approche difficile. Il est clair que tout le monde dans l'ouest d'Alt-Paris 1 connaît le Capo, mais personne ne veut se mouiller à les présenter. Ils doivent négocier encore et encore pour approcher un homme plus proche du Capo.

Quand vous sentez que vos joueurs commencent à en avoir marre de se balader entre troquets miteux et ruelles sordides pour trouver des contacts tous plus loufoques les uns que les autres, vous pouvez les mettre en relation avec un homme de main directement sous les ordres du Capo.

### Moteur...Aaaction !

Après quelques discussions et en échange de quelques TUS, il accepte de leur présenter le Capo, mais après ce sera à eux de se débrouiller pour obtenir ce qu'ils veulent.

Si c'est Alberto Scarpullazi qui les présente, il fait d'abord un récit détaillé de son évasion, ce qui donne des circonstances favorables aux Résistants pour tous leurs tests liés à la négociation.

Logiquement, les Résistants devraient demander la clef de décryptage du message codé qu'ils ont récupéré. Non seulement, ils ne vont pas l'obtenir aussi facilement, mais en plus cette demande va avoir des conséquences pour le moins désagréables.

En effet, Don Vittorio Scarpullazi est au courant du véritable but de la Grande Réunion : l'annihilation de la Résistance. Il les considère comme des gêneurs bien trop encombrants, et tente d'entrer dans les petits papiers des Hauts dirigeants des Agences pour bénéficier des retombées de ce futur « coup d'éclat ». Il soupçonne l'existence de l'Agence, mais ne se doute pas qu'elle est à la base de cette Réunion. Si les Résistants se présentent directement comme tels, il essaiera de faire d'une pierre deux coups, et de les éliminer tout en récupérant le message.

Quels que soient les arguments des Résistants, le Capo va leur demander un petit

service (à prononcer avec l'accent du parrain) en échange de la clef.

Il leur demande de procéder pour lui à une vente d'arme importante qui doit avoir lieu entre sa Famille et un groupuscule Terroriste naissant, le « FNFR » (Front Nationaliste Français Républicain). Comme ils ne sont pas encore bien organisé, ils manquent de matériel, et se sont donc adressés aux Scarpullazi.

Les Résistants vont donc devoir rencontrer les Terroristes, leur vendre les armes, et rapporter le produit de la vente à Alberto, qui leur donnera à sont tour la clef. Si les Résistants ont décidé de ne pas sauver Alberto au scénario précédent, c'est un homme de main quelconque qui est désigné comme contact.

Il y a deux détails dans le plan du Capo dont les Résistants ne sont pas au courant. Tout d'abord, les armes qu'ils vont fournir aux terroristes sont « truquées » pour exploser à la première utilisation.

Deuxièmement, il compte faire exécuter les Résistants et Alberto (pour lui avoir présenté des résistants, ce qui correspond pour lui à un acte de haute trahison) au moment de la remise de l'argent. Si ce n'est pas Alberto, son remplaçant n'a aucune raison d'être éliminé par le Capo.

Il leur confie donc deux caisses remplies à ras bord d'explosifs, AK-47 et autres armes discrètes, Au minimum Assez Illégales. Interdiction pour eux d'y toucher bien entendu, sous peine de mort. Il leur donne aussi un numéro de

téléphone pour joindre Alberto (ou son remplaçant) une fois la vente effectuée.

### **FNFR, première**

Les Résistants ont rendez-vous le lendemain soir à 23 heures 30 dans un bar clandestin à l'est d'Alt-Paris 1, le Chien à Trois Têtes (Voir Annexe). Ils doivent aller au bar et demander à rencontrer Cerbère.

Le barman leur indique du menton une porte au fond du bar. Celle-ci donne dans une petite pièce mal éclairée, où attendent trois types vêtus de noir de la tête au pieds, le visage masqué par l'ombre d'un chapeau. Le plus petit d'entre eux se présente comme « Le Duc », et demande le nom de ses interlocuteurs.

Ils semblent plutôt nerveux, mais la vente se passe bien si aucun des Résistants ne les provoque. Sinon, ils reprennent leur argent et s'en vont. Tant pis pour les Résistants. La vente faite les trois types sortent par une porte arrière donnant sur une ruelle et disparaissent dans la nuit.

Les Résistants ont accomplis la première partie de leur travail, mais c'est maintenant qu'arrivent les complications.

### **Entourloupe à l'italienne**

Quand ils téléphonent à Alberto (ou son remplaçant, mais je vais arrêter de le dire, je crois que tout le monde à compris), celui-ci leur fixe rendez-vous sur le toit de l'immeuble I-HR-3 dans le bloc B-KF-63, pour le soir même, à 2 heures du matin.

Une prise de renseignement minimum indique qu'il s'agit là d'un bloczone, et que

l'immeuble à de fortes chances d'être dans un état de délabrement avancé.

Lorsqu'ils arrivent, les Résistants découvrent un bâtiment dont l'état est tel que rares sont les Egaré qui y ont élu domicile. Deux escaliers permettent d'accéder au toit : l'escalier principal, à l'intérieur du bâtiment, et un l'escalier de secours, à l'extérieur, tellement rouillé que certains barreaux ou certaines marches ont tout à fait disparus.

Si les Résistants passent là, il y a une chance sur dix qu'une marche cède sous leur poids. S'ils courent, cela monte à 2 chances sur dix. L'ascenseur est bien sûr hors service.

Sur le toit balayé par les vents les attends Alberto Scarpullazi. Il tient dans sa main une mallette noire attachée à son poignet par une menotte.

Au moment où ils vont procéder à l'échange entre l'argent et la clef, trois hommes surgissent par l'escalier principal, armés d'AK-47 et de grenades.

Leur première cible est Alberto, qui va sans doutes succomber sous leurs tirs si les Résistants ne font rien pour le sauver.

Après un Round de combat, un quatrième homme arrive par l'escalier de derrière. Il est lui aussi armé comme les trois autres.

Laissez les Résistants jouer le combat, et ne soyez pas trop tendre. Après tout, une embuscade est une embuscade, et des joueurs prévoyants se seront doutés qu'on ne se fie

pas impunément à la parole d'un Mafioso.

Les Mafiosi ne combattent tout de même pas jusqu'à la mort, et se rendent dès que deux d'entre eux sont morts, ou trois hors combat.

Ils peuvent renseigner les Résistants sur certains points. Leur mission était de blesser les Résistants, d'en laisser fuir un ou deux, et de ramener l'argent à Vittorio. La clef ? Ils devaient la laisser sur place, c'est un faux.

### FNFR, deuxième

Pendant que les Résistants se font joyeusement étripés sur le toit d'un immeuble, les membres du FNFR viennent de subir quelques pertes à cause des cadeaux piégés de Vittorio Scarpullazi. Naturellement, les premiers coupables auxquels ils vont penser seront les Résistants, et pas ce cher vieux Don qui les a reçus chez lui comme un père.

Pensant que son plan se déroule sans accroc, Vittorio Scarpullazi contacte le Duc et lui dit qu'il peut trouver les Résistants sur le toit d'un immeuble, en train d'essayer encore une fois de le trahir. Ils peuvent tuer tous ceux qui sont là-bas.

Le grain de sable dans les rouages, c'est que les Résistants auront probablement survécus. Ils vont donc avoir le temps de s'enfuir juste avant l'arrivée de nos amis les terroristes.

S'ils arrivent à le garder en vie, Alberto vient avec eux. Il n'a pas vraiment apprécié d'être jeté en pâture aux lions, et va désormais chercher à laver son honneur. Il pourra ainsi

devenir un précieux soutien pour les Résistants.

Au moment où les Résistants quittent l'immeuble, ils voient les FNFR arriver sur les lieux. Ceux-ci tentent de les poursuivre mais se font distancer après quelques temps. C'était moins une...

### Un zeste de stratégie

S'ils font le point, les joueurs vont se rendre compte que leur situation n'est pas brillante. Ils ont peut-être réussi à garder l'argent de Vittorio, mais ils n'ont pas le code en leur possession, et le Capo a décidé de les éliminer. Ils ont peut-être vu aussi les Terroristes leur courir après...

A partir de là, plusieurs choix s'offrent à eux. Le plus brutal est une attaque en bonne et due forme de la maison de Vittorio. S'il est avec eux, Alberto tente de les en dissuader. En effet, la propriété est bien gardée, et les mafiosi ne sont pas précisément des enfants de cœur.

La deuxième solution est de faire marcher leurs contacts pour obtenir les plans de la maison (Voir Annexe), ou un emploi du temps du Capo, et de tenter une infiltration discrète ou une prise d'otages. C'est assez risqué – d'aucun diraient suicidaire – mais ça peut marcher si les Résistants prennent toutes leurs précautions.

S'ils attaquent Vittorio pendant un de ses déplacements, il est à l'intérieur d'une voiture blindée (Protégée / Protégée), et quatre mafiosi armés de colt 45 l'accompagnent. De plus, la rue est pleine de passant, voire d'Agents...

Une autre solution est de chercher à prendre à nouveau contact avec les FNFR pour tenter de les convaincre que le seul responsable est Vittorio. S'ils vont au bar et redemandent à parler à Cerbère, le barman répond que ce nom ne lui dit rien.

En revanche, lorsqu'ils quittent le bar, ils se font accoster dans une ruelle sombre par les membres du FNFR. Ils n'ont pas l'air content du tout, mais le Duc semble se poser des questions. Pourquoi les Résistants seraient-ils revenus le voir si ils avaient voulu le tuer, lui et son mouvement.

Il se laisse assez facilement convaincre. Les tests de persuasion sont Peu Difficiles, et des joueurs avec un bagout assez prononcé pourraient même se dispenser de jets.

Une fois qu'il est convaincu, il apporte une aide précieuse aux Résistants. Lorsqu'il devait rencontrer Vittorio pour négocier, le point de rendez-vous était les égouts sous la maison du Capo. Voilà qui ferait un très bon point d'entrée dans cette forteresse.

Techniquement, il ne peut fournir d'armes aux Résistants, mais il propose son aide ainsi que celle de son mouvement pour l'assaut. Lui et ses quatorze nationalistes sont bien équipés et bien entraînés.

Encore une solution consiste à s'introduire chez Vittorio par la ruse. Un bon déguisement et des faux papiers, associé à un formulaire signé par l'Agence de l'Urbanisme pour contrôler la largeur des portes et fenêtres de sa demeure peuvent très bien faire l'affaire.

Quoi qu'il en soit, en cas de combat, les mafiosi se battent à mort. La mort plutôt que le déshonneur. Il en va de même pour Alberto s'il accompagne les Résistants.

Seul le Capo se rend avant de mourir. Il dit alors aux Résistants que le code du document n'est autre que son en-tête (Mr DEVOT B : soit D vaut B). Malheureusement, il n'en connaît pas la signification et ce sera aux Résistants de la trouver.

Cependant les Résistants ne vont pas avoir le temps de s'éterniser sur place. En effet, des bruits d'autogyres, d'hélicoptères et d'hommes se font entendre au dehors. Vittorio a eu le temps de déclencher le système d'alarme avant de se faire capturer.

Si les Terroristes sont avec eux, ils emmènent Vittorio pour discuter. Sinon, libres aux Résistants de décider ce qu'ils en font.

### La découverte

En décortiquant le document, les Résistants vont apprendre que certains Hauts Agents travaillent ensemble de façon régulière afin d'asseoir chaque jour un peu plus la domination des Agences.

Il n'est nulle part fait mention des Agences Noires, ni du nom de l'Agence, mais son existence semble bien réelle. Encore que les Résistants puissent la confondre avec l'Agence Européenne.

Le document leur apprend aussi que Vittorio Scarpullazi devait rencontrer un certain Mr Aspirateur 7 jours plus tard pour un déjeuner d'affaires

dans un restaurant du nom de « La Marmite à Mamie ».

Ce Mr Aspirateur n'est autre que J.E.Hoover (traduction anglaise de aspirateur), mais les Résistants n'ont pas à le savoir pour l'instant. Le thème annoncé de la réunion est les modalités concernant la participation des Scarpullazi dans le projet de la Grande Réunion.

Pour ceux qui ne possèdent pas le supplément « Les Agences », précisons que Hoover est un des cerveaux de l'Agence.

Au sein des dirigeants de l'Agence, c'est Hoover qui a été désigné pour les relations avec les pions nécessaires au plan de destruction de la Résistance. C'est pour cette raison qu'il doit rencontrer Vittorio.

### Conclusion

S'ils ont tué Vittorio Scarpullazi, celui-ci sera bien évidemment absent à la réunion. Il lui sera alors désigné un successeur.

S'il est encore en vie et en liberté, il fera mention à Hoover d'un « fâcheux contretemps » qui l'a retardé dans ses projets. Hoover lui demandera alors de se concentrer sur l'élimination du contretemps pour éviter tout risque de perturbations.

Si les Résistants le retiennent prisonnier et tentent de s'en servir comme taupe, il les trahira dès qu'il le peut, et cela à les mêmes conséquences que s'il est en liberté.

### Affaire à suivre

Si les Terroristes du FNFR n'ont pas réglé leurs comptes

avec les Résistants, ils se manifestent maintenant. Ils les interceptent alors qu'ils rentrent chez eux.

Aux Résistants de les convaincre que c'est Vittorio le vrai coupable. Leur montrer le document décrypté peut aider sur le moment, mais aura des conséquences fâcheuses pour la suite.

Quel que soit la manière dont les Résistants ont réalisé leur mission, le Duc leur propose d'intégrer sa faction, ou au moins de travailler en parallèle le temps de déjouer ce piège des Agences.

Bien évidemment, sa proposition est intéressée. Il se prétend impressionné par les qualités des Résistants, mais ses vraies motivations sont toutes autres : il souhaite seulement les garder à l'œil, le temps de décider ce qu'il va en faire.

Eh oui, le Duc est lui aussi lié au complot de l'Agence. Les twisted 50's sont un monde cruel...

Il est important pour la suite de l'histoire que les Résistants intègrent le FNFR, au moins temporairement, ou participe à ses opérations, même sans y être affilié. Insistez lourdement auprès de vos joueurs, en faisant miroiter la puissance de feu non négligeable que représente ce groupe, ainsi que l'utilité des conseils d'un homme de terrain comme le Duc.