



# Retro futur : "opération Goggle"

Scénario Retrofutur par [Sylvain.Plagne@scenariotheque.org](mailto:Sylvain.Plagne@scenariotheque.org)



## Introduction

Ce court scénario Retrofutur peut être utilisé comme scénario d'introduction à l'univers, bien qu'il puisse facilement être adapté à des Résistants expérimentés.

Sa présentation est particulièrement succincte, et demandera au meneur de jeu soit un travail de préparation, soit d'improvisation.

Il est composé d'un pré-générique, qui met en oeuvre des PNJ... joués par les PJ ! En fait les PJ ne le savent pas, ils croiront jouer des personnages amnésiques, vu la mise en situation initiale (ils ne comprennent pas comment commence le scénario).

En fait ils jouent les membres d'une cellule du réseau Nemo, qui ont dérobé un objet Etrange et qui doivent le remettre à l'Armée des Ombres. Cet objet va déterminer ensuite l'Armée des Ombres à confier une seconde mission aux PJ (avec leurs vrais personnages donc) !

Le fait que les joueurs jouent le pré-générique avec d'autres personnages ne doit leur être expliqué qu'à la fin de l'épisode évidemment. Pour ce qui est des feuilles de personnage, le meneur de jeu fera semblant de les prendre en compte, bien que cela n'ait aucune importance. Les personnages ne disposent que de l'équipement de base (vêtements, une arme blanche ou à feu, au choix) pour cet épisode.

Pourquoi cette mise en scène ? Pour différentes raisons: d'une part cet artifice permet de rentrer immédiatement dans l'univers, de manière brutale et stressante, sans avoir à expliquer ou à poser le scénario. D'autre part, pour que ce pré-générique permette au MJ de faire un pré-générique tellement stressant que des PJ (des PNJ en fait) pourront être mortellement blessés. Oui oui vous avez bien lu ! Cet artifice permet en effet de faire mourir des PJ sans scrupule, vu que les "vrais" personnages entrent en jeu à la fin de ce court épisode. Tout cela devrait permettre de poser un décor bien noir et bien féroce... Enfin ça permettra aux Résistants, lorsque leur véritable mission leur sera confiée (Episode 1), de savoir que d'autres Résistants en ont bavé pour leur fournir les informations qu'ils doivent exploiter.

## Episode Zéro - Pré-générique

Pour le pré-générique, on s'inspire du même effet théâtral que le scénario Retrofutur proposé dans Jus de Radis #2. Commencer l'épisode dans le noir, dans le calme... Soudain des coups sur une porte, et un avertissement hurlé dans un mégaphone: "Agence de la Réhabilitation Mentale, vous avez 10 secondes avant qu'on enfonce la porte !!!".

Les personnages sont donc réveillés brutalement au milieu de la nuit par une lampe frontale, et par un homme qui leur demande de quitter les lieux par un escalier de secours extérieur. Ils ne savent pas où ils sont. L'escalier qu'ils dégingolent est complètement rouillé et pourri, et la descente

peut même exiger quelques acrobaties... *[jet Fur Assez Difficile]*

Pendant la descente, l'homme qui les a réveillés jettera par la fenêtre une mallette que les personnages avaient du oublier dans leur fuite. Dans la mallette, 4 objets: ce qui ressemble à des lunettes de moto, une carte postale, un petit cube noir et poli fait dans une matière inconnue (note: cet objet ne sert pas dans ce scénario, mais on le retrouvera peut-être plus tard...), et enfin un calepin rempli de notes, visiblement à propos d'une usine...

Soudain les balles pleuvent: les personnages sont pris en chasse par 5 Agents en noir qui descendent les escaliers à toute allure.

A partir de là on peut improviser une petite poursuite, par exemple en bateau sur des canaux...

Lorsque tout paraît perdu (et éventuellement après quelques morts du côté des joueurs...), une "équipe d'intervention" vient récupérer les Résistants. Faites là spectaculaire, avec par exemple un autogyre qui surgit de nulle part, au pire moment. Si la poursuite se fait sur des canaux, une équipe en moto jet équipée de gazogènes, ça peut avoir de l'allure...

Les personnages terminent l'épisode dans un hangar, où les ont conduits leurs "sauveurs". Là le meneur leur doit quelques explications sur cette entrée en matière musclée. Non ils n'ont pas joué leurs personnages, mais les membres d'une équipe du réseau Nemo (un "nodule", pour ceux qui n'auraient pas le supplément sur ce réseau), chargé de voler à l'Agence des Objets Etrangers les objets contenus dans la mallette... pour les remettre à l'Armée de l'Ombre, qui saura quoi en faire. Tomber de rideau.

## Episode 1, pour ceux qui aiment qu'on pose le décor

Les Résistants (les vrais PJ !) sont invités pour une courte excursion par un responsable de leur Cellule à bord d'un bateau mouche. Lors du trajet, il leur explique qu'une cellule de Nemo vient de révéler l'existence d'un "Objet Etrange" permettant de détecter les non-A. Il s'agit de lunettes, au travers desquelles tous les corps apparaissent en gris, sauf les non-A, qui apparaissent dans des tons allant du gris-rose pour les Peu Schizoïdes au rouge sang pour les Très Schizoïdes (ces détails ne sont peut-être pas à donner aux personnages). Des informations annotées dans un calepin laissent à penser qu'une chaîne de production de cet Objet est en place pour en construire à grande échelle. La Résistance ne voit évidemment pas cela d'un bon oeil, et souhaite que cette usine soit détruite.



La mission des Résistants est simple :

- localiser la chaîne de production
- la détruire (par un moyen laissé à leur discrétion, des contacts dans la marge notamment Terroristes pourront aider :-)

Les Résistants ne disposent que d'une piste pour localiser l'usine: une carte postale, qui leur est remise pendant l'entretien (voir annexe).

A ce moment de l'entretien, l'interlocuteur des PJ marque une pause et scrute les alentours. Le bateau-mouche passe à proximité d'un quai. Il est visiblement reconnu par des Agents de la paix accompagnés d'un homme en costume noir. Les Agents de la Paix se mettent à courir vers un pont pour sauter sur le bateau mouche... Le responsable des Résistants leur fait un petit signe pour leur souhaiter bonne chance, sort un petit appareil de sa poche qu'il se place dans le nez et la bouche, et se laisse tomber du bateau mouche, dans des eaux noisâtres qui n'inspirent guère confiance. Quelques bulles remontent à la surface, puis plus rien. Les Agents de la paix arrivent quelques secondes plus tard, demandant à l'assemblée si quelqu'un connaît l'homme qui s'est jeté à l'eau.

Si personne ne répond, les Agents quittent le bateau, dépités.



L'Agence des Objets Etrangers du Secteur Biz-Billancourt, près de Alt-Paris

## Episode 2, pour ceux qui aiment faire jouer leurs contacts

Le lieu de la chaîne de production est gardé caché, mais sa localisation figure quand même sur certains documents des Agences, de façon cryptée. C'est le cas de la carte postale, utilisée par les Agences à l'aide d'une technique de cryptographie particulière: la sténographie. La localisation de la chaîne de production figure sur une carte de l'Europole imprimée par dessus le motif de la carte postale, invisible à l'oeil nu (tout au plus, des Résistants équipés d'un microscope pourront détecter des irrégularités dans le motif de la photographie). Pour voir la carte cachée il faut baigner la carte postale dans un bain chimique, dont la composition est codée dans le message au dos de la carte (voir l'annexe)...

Les Résistants devront sans aucun doute se faire aider par un Contact, qui pourra très bien recevoir une visite inopportune précisément pendant que la photographie trempe dans le bain de Révélateur...

Une fois ce problème réglé, les Résistants auront enfin localisé l'usine: il s'agit d'une île, le Bloc Ile-Seguïn, Secteur Biz-Billancourt.

Si vraiment les Résistants ont du mal à déchiffrer la carte postale, donnez leurs des indices s'ils réussissent un *Décrypter Très*

Difficile. S'ils ratent ça, laissez tomber et quittez la table de jeu.



Le Bloc Ile-Seguine, Secteur Biz-Billancourt

### Episode 3, pour ceux qui aiment quand ça bagarre

L'île est sous la garde des Triades. Paradoxalement c'est l'Agence des Etrangers qui paie discrètement les Triades pour surveiller le bloc, pour plus d'efficacité (mais les Agences n'en sont pas à un paradoxe près...). Si un Résistant est mafieux, il peut se renseigner voire se faire aider.

L'Episode consiste donc :

- A trouver un moyen pour accéder à l'île
- A localiser précisément l'usine et à y entrer par effraction (pour info l'île abrite de nombreuses autres usines et locaux divers)
- A détruire la chaîne de production

Deux obstacles majeurs viendront perturber les Résistants : les Triades d'abord, et un petit effet « surnaturel » ensuite...

Les Triades sont donc organisées pour surveiller l'île, qui rappelle les abrites diverses industries et services des Agences. Elle est cependant désertée la nuit.

Ce que les Agences ne savent pas, c'est que les Triades en ont profité pour organiser un casino sur l'île... Un Résistant mafieux ou disposant d'un bon Contact pourra accéder difficilement à cette information. Au culot, aller jouer au casino peut d'ailleurs être un excellent moyen de gagner l'île. Des navettes discrètes sont en effet organisées depuis les quais de Seine, sur des sortes de « vaporetto » vénitiens. A l'entrée du casino, il faut cependant montrer patte blanche, faute de se faire refouler de manière « musclée ». Le code d'accès varie souvent, et n'est exigé que pour les visiteurs qui ne sont pas connus du service d'ordre (le cas des Résistants). Ce soir le code d'accès est un code

vestimentaire : il faut arborer un œillet jaune à la veste. Bien sûr obtenir cette information devrait coûter cher en Contacts et négociation de la part des Résistants.

Le casino est situé dans un sous-sol désaffecté de l'île, à 400 mètres environ de la chaîne de production, qui est à l'extrême sud de l'île (l'usine elle-même est au 5<sup>ème</sup> étage d'un bloc de bâtiments reliés entre eux par des coursives, comme un véritable paquebot de béton). Des fenêtres extérieures dans l'usine donnent directement sur la Seine, en contrebas.

Dès que l'on quitte la zone du casino on risque de tomber nez à nez avec des équipes de surveillance patrouillant dans l'île. En cas de rencontre, il n'y a guère d'issue car les Résistants auront du mal à trouver une explication crédible.

#### Caractéristiques des hommes des Triades

Déterminés, Endurants, Pas Protégés  
Détecter, Europol, Esquiver, Frapper, Mafia

Doués au Couteau de combat  
[Assez pénétrant dégâts 3]  
Doués à Mains Nues

Lorsque les Résistants atteindront enfin la chaîne de production, ils découvriront qu'il s'agit d'un bâtiment de la taille d'un petit hangar. Il y a différentes chaînes de montage, un stock de lunettes en cours de fabrication, et une sorte de robot articulé (du type des robots utilisés dans l'industrie automobile actuellement pour souder les pièces).

Pour y accéder, les portes sont verrouillées.  
[jet Crocheter Difficile circonstance <]

### Episode 4, la surprise du chef

La surprise du chef, c'est que pendant que les Résistants visiteront la chaîne de montage et réfléchiront aux moyens de la mettre hors d'état de fonctionner, le robot avec bras articulé va se mettre en route, et va essayer de blesser les Résistants à l'aide de 3 armes : une sorte de « rayon laser », un bras équipé d'une tenaille, et un bras équipé d'une perceuse. Les 2 derniers bras peuvent atteindre 3 mètres autour du corps principal du robot.

Les Résistants pourraient avoir l'idée de « débrancher » le robot : un câble part en effet du robot jusqu'à un mur. S'ils ont cette bonne idée... il ne se passera rien. En fait le robot est un employé travaillant dans l'usine. Clairement il paraît saugrenu d'utiliser un tel robot pour fabriquer des lunettes. Un des employés travaillant sur la chaîne avec ses outils (perceuse, tenaille...) est par contre devenu tellement Gangrené qu'il a atteint le stade de la fossilisation. Les responsables de

l'unité de production l'ont laissé en l'état, jugeant qu'il s'agissait sans doute du meilleur gardien possible pour cette usine !

Pendant le combat, les Résistants peuvent avoir l'étrange impression que le robot les « regarde »... Allez hop les Résistants perdent 2 points de Schizoïde !

#### Caractéristiques du « robot »

Très Déterminé, Assez Blindé  
Doué Tenaille (Pénétrant dégâts 2)  
Doué Perceuse (Perforant dégâts 4)  
Assez Doué Rayon (Perforant dégâts 4 portée 15 m)

Si les Résistants viennent à bout de cette difficulté, il ne leur reste plus qu'à trouver un moyen de saboter l'usine.

Remarque: lors de ma partie test, les joueurs ont pu dérober une paire de lunette et les enfilier, pour constater que l'un d'eux était un non-A, alors qu'il ne le savait pas... Ca peut faire une belle scène de fin...

### Annexe

Le texte au dos de la Carte Postale (je vous conseille d'utiliser une vraie carte postale en noir et blanc, et de recopier le texte au dos, ça fera quand même plus classe).

« Ce paysage a joué pour moi le rôle d'un véritable Révélateur, bien qu'il s'agisse d'un Cliché.

Pourtant je ne peux m'empêcher de continuer à penser aux **2 SONars** du Docteur **O**, qui lui permettent de détecter les objets navigant entre **5 eaux** »

Le texte souligné est 2 SONa O 5 eaux, soit dit autrement SONa SONa O 5 eaux, référence à S2O3Na2 5 eaux, ou encore S2O3Na2 5 H2O, la Formule de l'hyposulfite, utilisé en photographie comme fixateur (allusion faite dans le texte au terme « Révélateur », et au « Cliché »)...

Baigner la carte dans un bain composé d'hyposulfite permettra de révéler la carte... Bien entendu en dernier recours un jet de Cryptographie peut aider les Résistants. Sans connaissances particulières par contre, la formule chimique devra être trouvée par un Contact !

Scénario par Sylvain Plagne  
septembre 2003

[Sylvain.Plagne@scenarioteague.org](mailto:Sylvain.Plagne@scenarioteague.org)