

MENAGE DE PRINTEMPS : VOLET IV

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 » 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'Europol. 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

A la fin de l'épisode précédent, les Résistants ont découvert que la Grande Réunion, et la création d'une arme surpuissante destinée à éradiquer la Résistance n'étaient qu'un leurre.

Ils savent désormais que le but de cette manœuvre est d'attirer le maximum de Résistants dans la gueule du loup pour en attraper le plus possible.

Ils ont aussi découvert où le Duc recevait ses ordres et faisait ses rapports. Il s'agit du Bureau de Regroupement des Factures d'Electricité de Res-Versailles.

Bien sûr ce nom est totalement bidon, il ne s'agit que d'une façade pour une antenne locale de l'Agence Noire Europolitaine. Cependant le bureau existe bel et bien et peut être trouvé à l'adresse indiquée.

Une recherche de ce côté là devrait permettre aux Résistants de remonter loin dans le complot, si ce n'est à sa source.

Pour faire échouer la machination de l'Agence, les Résistants devront réussir à faire parvenir au plus de personnes possibles les informations qu'ils possèdent.

Dans cette optique, la confidentialité des Agences Noires, ainsi que leur mode de travail et la souveraineté dont elles disposent par rapport aux autres Agences va fortement avantager les Résistants.

Certains passages de ce volet risquent d'avoir pour les Résistants un goût de déjà vu. Espérons que ça leur serve à ne pas répéter les mêmes erreurs.

Par ailleurs, les Résistants ayant perdu leurs identités, il va leur falloir la retrouver. Nous verrons cela plus tard, mais il est possible de traiter les deux affaires en parallèle, même si les Résistants auront fort à faire dans ce cas.

Moteur...Aaaction !

Si les Résistants se rendent sur place pour repérer les lieux, ils se retrouvent face à un immeuble d'une trentaine d'étages, entouré par d'autres du même style. L'endroit est plutôt propre, ce qui change agréablement de la Marmite à Mamie.

Le bureau qu'ils recherchent est indiqué sur le plan. Situé au 17^{ème} étage, il tient en deux pièces séparées. En comparaison, tous les autres bureaux occupent entre deux et dix fois cette surface (Voir Annexe 1).

Quelle que soit l'heure à laquelle les Résistants vont au bureau, il est occupé par trois personnes. Le seul problème est que si ils font le guet devant le bâtiment pour suivre ces personnes, ils ne les voient jamais sortir.

La raison est simple. Un ascenseur privé ne pouvant porter qu'une seule personne à la fois relie directement le bureau au parking du dernier étage.

Deux des postes de ce bureau sont occupés par 6 agents qui disposent tous d'autogyres, et effectuent un roulement permanent.

Le troisième poste est occupé par un Agent très spécial. Il s'agit en fait d'un Agent Très Gangrené, et qui ressemble à une trieuse-photocopieuse-agrafeuse qui aurait été disposée dans un coin du bureau.

Il s'agit néanmoins du plus efficace des Agents travaillant ici, puisqu'il travaille nuit et jour, sans salaire et sans nourriture. Les Agents qui

viennent prendre leurs ordres ici ne l'apprécient pas particulièrement et préfèrent traiter avec les autres Agents présents.

Dans le bureau, aucun Agent ne voit jamais les autres. En effet, ils travaillent tous dans des box séparés pour préserver leur identité secrète.

Les Résistants ont plusieurs moyens de parvenir à pénétrer dans le bureau, du plus subtil comme le remplacement un par un des Agents arrivant par le toit, au plus brutal comme la prise de force du bureau. En cas de violence à proximité, la photocopieuse fait des grands bruits et de grands éclairs de lumière, inoffensifs mais impressionnants.

Une fois qu'ils ont pris possession des lieux, ils peuvent fouiller à leur guise les centaines de dossier qui sont rangés là par dates.

S'ils se concentrent sur les dossiers de moins d'un mois, un test de Fouiller dans les Archives Assez Difficile leur permet de trouver des renseignements relatifs à la Grande Réunion. S'ils cherchent dans l'ensembles des documents, le test est Très Difficile.

Petit coup de pub

Leur fouille des dossiers leur apprend que l'Agence a prévu de diffuser un message sur toutes les photo-réclames de la titanopole dans 3 jours.

Les Résistants vont pouvoir se servir de cette annonce pour transmettre leur message.

Le document parlant de ce coup de pub précise aussi que ce sont les membres du Bureau de Regroupement des Factures

d'Electricité de Res-Versailles qui sont chargés de transmettre le message aux Agents des Communications Photofluidiques.

Le seul problème ? Pour transmettre son message, l'Agent en question doit traverser des dizaines de contrôles d'identité, de droit de passage, de détecteur de métaux, etc... le tout à l'intérieur d'un Central de l'Agence des Communications Photofluidiques, seul...

Si les Résistants étaient motivés, la découverte des difficultés devraient légèrement leur faire peur. Sinon, tant pis pour eux...

Les Résistants ont plusieurs choix pour mener à bien la mission. La première est de la jouer « à la James Bond ». Ils tirent à la courte paille, et le perdant tente de rentrer seul dans le central.

S'ils adoptent cette solution, celui qui rentrera dans le complexe à intérêt à avoir des faux papiers plus vrais que nature.

Les Résistants peuvent en fabriquer à partir des papiers des membres du Bureau qu'ils viennent de braquer. Le jet de Falsifier nécessaire est Très Difficile. Un plantage indique que les papiers sont inutilisables et qu'ils doivent essayer à partir d'autres papiers d'identité.

Mettez la pression au Résistant qui rentre dans le complexe. Faites lui passer des contrôles à n'en plus finir. Faites le arrêter à l'improviste par des gardes qui lui demandent ce qu'il fait là, etc...

Hélas, trois fois hélas...

Si les Résistants réussissent à faire diffuser leur message, ils vont sans doute être assez fiers d'eux. Ils ont quand même réussi à braver presque ouvertement les Agences. Cependant cette action va avoir des conséquences néfastes pour la suite.

Si le message est diffusé, il ne reste affiché que quelques secondes sur les photoréclames. Cela permet néanmoins de prévenir les autres cellules résistantes.

Immédiatement après, les Agences contre-attaquent, avec un message de propagande, discréditant le message des Résistants, et mettant en cause une panne du réseau photofluidique. De plus, l'Agence décide de renforcer la sécurité autour de la Grande Réunion.

Le jour J

Sept jours plus tard à lieu la Grande Réunion. Les Résistants ont le champ libre pour se préparer. Comme ils l'ont vu dans le premier volet, la Réunion se tiendra à Univ-London Prestige.

Ils peuvent donc se rendre sur les lieux pour faire du repérage (Voir Annexe 2). Cependant l'Université est interdite d'accès trois jours avant la Réunion pour préparer les lieux.

Lors de la Réunion, toutes les factions en présence depuis le début de la campagne vont être représentées.

On trouvera donc des scientifiques qui sont vraiment venus là pour travailler. Les pauvres...

Ensuite, il a intérêt à sortir très vite de là, et les autres Résistants devraient se tenir prêt à le faire évacuer le plus vite possible.

En effet, une fois qu'il aura saisi son message sur la console photofluidique, celui-ci mettra environ 5 minutes à s'afficher sur tous les murs munis de photoréclames.

Et une fois qu'il sera affiché un peu partout en Europole, les Agence de la Paix et des Etrangers ne vont pas tarder à arriver.

Chronométrez le trajet du Résistant lors de son trajet aller, et comptez qu'il lui faut deux fois moins de temps pour sortir s'il ne tente rien d'inconsidéré.

Si les autres Résistants l'attendent dehors avec une voiture ou un autogyre, à peine est-il installé à l'intérieur que les Agents déboulent de toutes les rues en même temps.

Si les Résistants démarrent en trombe et tente de fuir, les Agents les poursuivent. S'ils partent tranquillement comme si de rien n'était, ils doivent franchir un barrage d'Agent de la Paix qui vérifient les véhicules, les coffres et sous le capot.

Ils cherchent des faux papiers, des vêtements noirs dissimulés en hâte, ou des objets illégaux. Ils arrêtent ainsi des gens qui n'ont rien à voir avec « l'attentat », comme le nomme déjà les Agences.

Les Résistants peuvent aussi choisir de fuir par les égouts, si le cœur les en dit. Ils peuvent aussi emprunter la voie des airs s'ils disposent d'un autogyre.

Les Résistants peuvent aussi décider d'y aller de manière légèrement plus musclée. L'un d'entre eux se déguise de façon à passer les contrôles de sécurité, et les autres le suivent et s'engouffrent à chaque porte ouverte pour neutraliser les Agents avant qu'ils aient le temps de sonner l'alarme.

Cette méthode est beaucoup plus risquée pour le trajet aller, mais le retour se fait largement plus vite, puisqu'il n'y a plus personne pour les freiner.

Cependant, si les Agents ont le temps de déclencher l'alarme, les Résistants vont se retrouver devant un dilemme. En effet, ils vont devoir choisir entre faire passer leur message, ou s'en sortir vivant.

S'ils décident de continuer vers l'intérieur du complexe, ils pourront probablement faire passer leur message avant l'arrivée des Agents de la Paix, mais leur sortie est très grandement compromise.

En revanche s'ils décident de se ruer vers la sortie, ils vont sans doute pouvoir s'enfuir avant l'arrivée des Agents de la Paix, mais leur message n'aura pas été diffusé.

Au cas où ils réussissent à diffuser leur message, leur fuite du bloc se déroule de la même façon que si un seul d'entre eux était entré.

En revanche, si les Résistants décident de s'attaquer au bâtiment comme des brutes, armés jusqu'aux dents et tirant sur tout ce qui bouge, soyez intraitable. Noyez les sous un déluge de plomb jusqu'à ce qu'ils renoncent et fassent demi-tour.

Seront présent aussi une bonne quantité d'Agents de la Paix et des Etrangers pour la surveillance officielle de la Réunion.

Plus discrètement, on trouve aussi des Hommes En Noir, planqués dans les coins ou déguisés en scientifiques. Ceux-ci sont coordonnés par Hoover en personne. Enfin presque puisqu'il ne s'agit que d'une copie mécanique.

Tout aussi discret se trouvent plusieurs membres de la Résistance infiltrés dans les scientifiques, ou bien aux aguets alentours.

Et enfin, au milieu de tout ce petit monde, les Résistants qui vont tenter de saborder les plans de l'Agence. Bon courage...

La Réunion va se dérouler sur trois jours non stop. Chaque scientifique est invité à se reposer dès qu'il est fatigué, mais il y aura une activité continue pour éviter les lenteurs de fin et de début de journée.

Les scientifiques sont répartis en groupes hétérogènes dans différents bâtiments de la Faculté. Le but est d'arriver à une découverte commune à plusieurs disciplines.

Ils y a plusieurs options disponibles pour les Résistants mais ils vont devoir jouer contre la montre. En effet, le premier jour, les Hommes En Noir se contentent de repérer les différents intrus dans la Réunion.

Mais au soir du deuxième jour, ils vont lancer leur coup de filet. Si les Résistants n'ont rien fait, l'Agence attrape des dizaines de résistants et les emmène pour interrogatoire.

La première solutions offerte aux Résistants est la plus désespéré. Elle consiste à aller voir au petit bonheur la chance les individus présents et de leur raconter ce qu'ils savent pour les mettre en garde.

Cependant en procédant ainsi, ils ont 3 chances sur dix de tomber sur un résistant, 3 sur dix de tomber sur un Homme En Noir infiltré, et quatre sur dix de tomber sur un scientifique.

Bien entendu, s'ils font leur confiance à un des Homme En Noir, celui-ci ne les quitte plus des yeux et tente de les intercepter dès qu'ils sont un peu à l'écart.

La tension qui règne est telle que le moindre début de bagarre se transforme tout de suite en fusillade généralisée. Bonne chance alors aux Résistants pour s'en sortir vivants.

La deuxième solution consiste à adopter la technique de l'Agence. Repérer pour mieux cibler. Ils peuvent consacrer une journée à la découverte des différents Résistants présents sur les lieux, ainsi que des Hommes En Noir.

Ils peuvent aussi reconnaître Hoover (ou plutôt Mr Aspirateur pour eux) qui se balade un peu partout l'air de rien. Il porte un micro-cravate, et coordonne l'action des Hommes En Noir.

Pour chaque tranche d'un quart d'heure passé à observer les individus présent, chaque Résistants peut faire un jet de Détecter Difficile. Chaque jet réussi permet de reconnaître un Résistant.

Il suffit ensuite de l'informer de la situation et de lui dire de transmettre le message et de partir le plus vite possible. Ils peuvent ainsi prévenir une trentaine de résistants chacun en une journée.

Aux alentours de 17 heures, si l'Ubik est à plus de 10 SM, alors un des résistant qu'ils ont prévenu s'est fait repérer, et une fusillade générale éclate.

Les Résistants feraient alors bien de ne pas traîner sur place. S'ils s'enfuient simplement, ils peuvent se faire passer pour des scientifiques affolés. S'ils se défendent, ils risquent d'y laisser leurs peaux.

En effet les Agents et les Hommes En Noir ne leur laissent pas de répit, et les poursuivent même hors de l'Université.

Si au cours de la fusillade, ils abattent Mr Aspirateur, celui explose, occasionnant les mêmes dégâts qu'un Panzerfaust.

La troisième solution est risquée aussi, puisqu'elle consiste à repérer les Hommes En Noir par le même procédé que pour les résistants, mais le test est Très Difficile.

Ils peuvent ensuite tenter d'attirer leur cible dans un endroit calme et la neutraliser.

Cependant, cette stratégie est très risquée, puisque pas moins de deux cents Hommes En Noir sont présents sur le site. Ils peuvent au mieux réduire leurs effectifs. Sans compter les patrouilles d'Agent de la Paix et des Etrangers qui peuvent surgir à tout moment.

Un fiasco ?

Quels que soient les actions des Résistants durant cette Réunion, l'Agence réussi à emmener quelques Résistants. Leur nombre dépend de l'efficacité des Résistants.

Plus ils ont prévenu de monde, moins les Hommes En Noir font de prisonniers. Au minimum, une quinzaine de résistants se font attraper.

Bien sûr il est possible que les Résistants soient eux mêmes prisonniers. Dans ce cas, pas de problème de filature, mais la suite sera plus difficile.

Il est assez facile de suivre les camionnettes des Hommes En Noir qui emmènent les prisonniers. Les Résistants vont alors découvrir qu'ils les emmènent jusqu'à une ancienne usine d'assemblage d'avions (Voir Annexe), au sud de Res-London.

Les Hommes En Noir entraînent les prisonniers au sous sol. Si les Résistants sont parmi eux, on leur masque la tête pour les empêcher de reconnaître les lieux.

En revanche, s'ils sont à l'extérieur du bâtiment, et qu'ils font un tour d'inspection, les Résistants risquent fort de tomber nez à nez avec d'autres cellules de la Résistance.

Au final, plus d'une vingtaine de résistants sont massés autour du lieu où les prisonniers sont retenus.

Pendant ce temps, au sous sol, les Hommes En Noir s'affairent à obtenir le plus de renseignements possibles, le plus rapidement possible, car il savent que les cellules des prisonniers vont effacer toute

trace de leur passage dès qu'ils auront appris les événements récents. Pour une fois, le temps joue contre l'Agence.

Il peut sembler aux Résistants que la meilleure solution est l'attente. Dans ce cas, un des autres résistants présent leur dit que plus ils attendent, plus les Hommes En Noir risquent d'obtenir les informations qu'ils veulent.

Il ne reste donc plus aux Résistants qu'à prendre le taureau par les cornes et à pénétrer dans les lieux.

Leur tour de repérage leur a permis de détecter trois conduits d'aération qui semblent mener vers le sous-sol (jet de Détecter Assez Difficile).

Ils peuvent donc se séparer en plusieurs groupes pour pénétrer dans le bâtiment.

Leur attaque des lieux devra être nette et sans bavures. En effet les Hommes En Noir présents ont beau être occupés aux interrogatoires, ils n'en restent pas moins très dangereux.

Le combat risque de se révéler assez ardu. Des Résistants trop inconscients vont sans doute se retrouver truffés de plomb avant de pouvoir faire quoi que ce soit.

Il est possible de prendre certains des Hommes En Noir par surprise, en progressant de salle en salle. Cependant, le moindre coup de feu déclenche alors l'alerte et transforme leur combat en conflit généralisé.

Calquez le résultat de l'assaut sur celui des Résistants. S'ils subissent beaucoup de pertes, les autres résistants aussi, etc...

Il serait très intéressant pour eux d'arriver à libérer certains des prisonniers. En effet, ceux ci ont une dette d'honneur et pourront les aider par la suite.

Conclusion

Les Résistants ont donc réussi (ou pas, ça peut arriver) à empêcher l'Agence d'exécuter son plan. Dans quelques semaines, leurs noms de code seront connus par presque toute la Résistance, mais hélas pour eux, aussi par l'Agence, et les Agences en général.

Il leur reste encore à retrouver leur identité, et pour ce faire, ils vont avoir besoin de retourner voir leurs amis de la Cosa Nostra, les Scarpullazi.

Selon leurs différentes actions tout au long de la campagne, ils pourront se faire aider par Francis Lee, Alberto Scarpullazi, et les résistants qu'ils ont réussi à libérer.