

## MENAGE DE PRINTEMPS : VOLET III

### 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'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

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.

Lors du scénario précédent, les Résistants ont fait connaissance avec le milieu des mafiosi. Maintenant ils vont intégrer le FNFR, et découvrir le milieu Terroriste.

La donnée que les Résistants ne possèdent pas encore, c'est que le leader du FNFR, alias le Duc, est mêlé au complot de l'Agence.

C'est un Agent de l'Agence Noire Europolitaine. Il est donc sous les ordres direct de l'Agence.

Sa mission était d'infiltrer le milieu Terroriste, et de faciliter la propagation de la rumeur concernant la fabrication d'une arme surpuissante pendant la Grande Réunion.

Il a tellement bien réussi qu'il a monté son propre groupuscule Terroriste, le FNFR, et que chacun de ses adepte est persuadé qu'il est vraiment un Terroriste. Cela n'a rien d'étonnant au vu de ses capacités de combat et de commandement.

Pour l'instant, il a décidé d'intégrer les Résistants dans son équipe afin de pouvoir les manipuler et garder un certain contrôle sur eux.

Il compte aviser Hoover de leur existence lors de leur

prochain rendez-vous. C'est le même rendez-vous que celui où Hoover doit rencontrer Vittorio, c'est à dire celui qui doit avoir lieu dans 7 jours à « La Marmite à Mamie ».

Pendant ce temps, Vittorio s'il est toujours en vie, ou son remplaçant sinon, va faire mener une enquête sur le compte de ces Résistants qui l'ont si bien dépouillé. Il compte se venger d'eux de façon assez subtile...

## Moteur...Aaaction !

Le Duc a donc recruté les Résistants, ou tout au moins les a convaincu d'accepter sa collaboration.

Le lendemain de cette décision, il les contacte. Chaque Résistant trouve une pub pour « Patozeu, les pâtes avec des œufs, Patozeu, il vaut mieux en prendre deux » dans sa boîte aux lettres. Au dos est écrit au crayon de papier : Chien à Trois Têtes, 23h.

Logiquement, les Résistants devraient se rendre au rendez-vous sans trop rechigner, car ils n'ont encore aucune vraie raison de se méfier du Duc.

Au bar, ils doivent encore demander à voir Cerbère. Cette fois le barman leur indiquent, comme lors de leur première venue, la porte du fond.

Le Duc les attend dans la petite pièce mal éclairée qu'ils ont déjà vu. Il est accompagné de trois autres hommes. Sa première phrase est pour déclarer qu'il compte sur l'aide des Résistants pour empêcher cette Réunion d'avoir lieu, ou au moins pour en connaître le contenu.

Il annonce aux Résistants qu'il a passé la journée à prendre des renseignements, et qu'il peut d'ores et déjà donner les grandes lignes de ses idées.

La Marmite à Mamie est un bouge miteux de Res-Antony. La plupart des clients sont des Agents ouvriers. C'est l'endroit idéal pour une rencontre anonyme.

Le restaurant comporte une salle principale au rez-de-chaussée, ainsi qu'une dizaine de petites salles particulières au

premier étage, destinées à recevoir les clients qui désirent s'isoler (prostitués ou hommes d'affaires discrets et plutôt louches, voire les deux).

Selon le Duc, il sera possible de savoir où doivent se rencontrer Hoover et Vittorio en regardant sur le registre, ou tout simplement en les regardant entrer. Cela implique qu'il faudra improviser à partir de là.

Toujours selon lui, une attaque des lieux sans avoir sous les yeux un plan du bâtiment à de grande chance de rater. En effet, il y a un bureau de l'Agence de la Paix à 500 mètres du restaurant. Il faudra donc que l'opération se déroule en un éclair. Il propose d'attaquer le bureau de l'Urbanisme d'Alt-Paris 1 dès demain soir, et de se procurer les plans.

Si on lui parle de méthodes d'infiltration discrète, il balaie la remarque d'un revers de main en déclarant que ce n'est bon que pour les froussards ou les enfants.

Rendez-vous est donc fixé au lendemain soir minuit, devant le bâtiment du bureau de l'Urbanisme de Res-Antony.

## Un plan sans accroc (ou presque...)

Durant la journée du lendemain, Vittorio (ou son remplaçant) va contacter le Duc pour avoir des renseignements sur les Résistants. Le Duc va lui dire tout ce qu'il sait : des adresses s'il en a, des noms sinon, etc...

De plus, il proposera à Vittorio d'envoyer quelqu'un suivre les Résistants à partir de ce soir. Il lui donne le lieu et

l'heure du rendez-vous. Vittorio enverra alors trois mafiosi faire une filature tournante.

Au rendez-vous le soir, se retrouvent donc les Résistants, le Duc avec 7 hommes à lui, et de loin, un mafioso qui surveille le tout.

Aux Résistants de se mettre d'accord avec le Duc quand à la méthode à adopter pour pénétrer dans le bureau de l'Urbanisme.

La garde est peu nombreuse et pas très efficace, car il ne s'agit pas réellement d'un endroit stratégique. Dans l'ensemble l'opération doit bien se passer, à un détail près.

Alors qu'ils mettent la main sur les plans voulus, la sirène d'alarme retentit. Le Duc rejoint les Résistants l'air affolé, et leur dit qu'il faut partir tout de suite. En réalité, c'est lui qui vient de déclencher l'alerte.

A leur sortie dans la rue, les Résistants voient les phares des cars des CRS (Compagnie de Répression Sociale). Le temps qu'il rejoignent leurs véhicules, les CRS sont sur eux et sortent des cars, armes aux poings.

Laissez les Résistants fuir sans trop de difficulté. La seule obligation est qu'ils voient le Duc prenant une rafale de mitraillette et s'effondrant au sol. Quelques FNFR sont eux aussi abattus.

Tout ceci n'est qu'un stratagème du Duc. Les Agents de la Paix lui ont tiré dessus avec des balles à blanc, et il a simulé la mort. Son but est de tendre une embuscade aux Résistants lors de leur attaque de la Marmite à Mamie. Les

autres FNFR eux sont biens morts par contre.

Le mafioso en planque ne perd rien de ces évènements et suit les Résistants quand ils s'enfuient.

### **Pendant ce temps là...**

Le lendemain, les Résistants sont libres de faire ce qu'ils veulent. Cependant, la journée leur réserve une petite surprise.

En effet, lorsqu'ils vont au travail, les Résistants Agents se rendent compte que leur poste est occupé par quelqu'un d'autre. Ceux qui n'ont pas de travail ne peuvent plus payer qu'en liquide, leurs chèques ne sont plus acceptés. Toute action requérant une vérification d'identité est refusée, etc...

La vengeance de Vittorio Scarpullazi est en train de porter ses fruits. En effet, grâce à ses relations bien placées, il a réussi à faire « effacer » les Résistants. Cependant il n'a pu effacer que leur DAF (Dossier Administratif Fixe). Il reste leur DAP (Dossier Administratif Personnel) aux Résistants pour tenter de prouver qu'ils existent.

En attendant, ils se font virer de chez eux par les nouveaux propriétaires, qui s'accaparent les lieux comme des rapaces, ils n'ont plus de travail (pour les Agents bien sûr), et ne peuvent plus payer qu'avec les liquidités qu'ils avaient sur eux.

Que des bonnes nouvelles...

### **Bienvenue dans le Monde des Exclus**

Les jours suivants, les Résistants vont devoir se débrouiller pour survivre. Considérez que tous les

Résistants sont devenus Pas Fortunés en TUS.

Ils peuvent chercher de l'aide auprès des FNFR. S'ils cherchent à les rencontrer au Chien à Trois Têtes, ils n'obtiennent pas de réponse. En revanche, le soir même, un homme les accoste et leur demande de le suivre.

Il les guides jusqu'à une ruelle étroite où attendent 5 autres hommes. Ce sont les seuls rescapés des FNFR. Pour l'instant, ils se mettent à la disposition des Résistants car ceux-ci constituaient le cerveau de l'opération actuelle, et qu'ils ne veulent pas rompre l'engagement de leur chef mort.

Les FNFR peuvent fournir aux Résistants une planque pour les 5 jours restant jusqu'à l'opération, mais après ils devront se débrouiller seuls. Ils leur indiquent un grand hangar désaffecté au fond d'un parking de camions, situé au sud d'Alt-Paris 1.

En revanche ils ne peuvent pas les aider sur le plan financier. Avec le revers qu'ils viennent de subir, ils ne possèdent pas assez de réserve pour aider les Résistants.

Il est temps de faire rentrer en jeu un joker dont les Résistants ne vont bénéficier que s'ils ont été « humains » dans le premier volet.

En effet, dans le monde des exclus, une nouvelle comme l'arrivée simultanée de trois à cinq personnes se répand très rapidement.

S'ils ont laissé échapper volontairement, ou bien s'ils ont libéré Francis Lee (Voir Volet 1), celui-ci se présente

aux Résistants deux jours avant la date de l'opération.

Si les Résistants s'étaient montrés plutôt agréables avec lui, il leur parle spontanément, et leur propose de le rejoindre dès qu'ils le pourront. Il déclare pouvoir les aider à retrouver leur identité, pour leur payer sa dette.

### **Dans la Marmite**

Selon le but des Résistants – assister secrètement à la réunion, ou bien capturer les intervenants – la suite de ce volet va être légèrement différente, jusqu'au moment où tout semblera perdu pour les Résistants.

Les Résistants devraient logiquement contacter les membres du FNFR. S'ils ne le font pas, ce sont eux qui prennent contact. Ils suivront les ordres des Résistants à la lettre, et se battront jusqu'à leur dernier souffle, motivés par l'idée de suivre leur chef en enfer.

Le plan du restaurant (Voir Annexe) va permettre aux Résistants de mettre sur pied un plan aux petits oignons. Aussi n'hésitez pas à être dur avec eux s'ils y vont la fleur au fusil.

La Marmite à Mamie est vraiment un endroit qui n'attire pas la sympathie. C'est une petite franchise indépendante, située au rez-de-chaussée d'un bâtiment des plus cradingues.

De plus, lorsqu'on le regarde, le bâtiment donne l'impression de se tordre, d'onduler comme sous l'effet d'ondes de chaleur.

Tout ça est des plus normal quand on sait que cet endroit est Très Schizoïde. Oui, vous

avez bien lu. Oui, ça va déménager.

Plusieurs options s'offrent à eux pour la soirée.

La première est de se poster devant le restaurant, d'attendre l'arrivée de Vittorio, de le suivre à l'intérieur, et d'essayer de voir où il va. Cette solution n'est applicable que s'ils ont laissé Vittorio en vie.

La seconde solution est de prendre le restaurant lors de son ouverture, avant que les clients arrivent, et de prendre la place du personnel. Il faudra quand même penser à garder les cuisiniers disponibles, sinon ils vont devoir se coller eux mêmes aux fourneaux.

S'ils appliquent cette méthode, Hoover et Vittorio (ou son remplaçant) arrivent l'un après l'autre, suivis de peu par le Duc. Cette vision risque de faire un choc aux Résistants.

Si le Duc ou Vittorio voient les Résistants, ils appellent leurs gardes postés dehors. Le restaurant est immédiatement remplis de mafiosi et d'Hommes En Noir. La situation semble des plus désespérée pour les Résistants. Leur meilleure solution est de se rendre. S'ils commencent à tirer à tout va, mettez en un ou deux hors d'état de nuire. Ça devrait inciter les autres à se calmer.

Une autre solution pour les Résistants consiste à s'introduire dans le restaurant après l'heure du rendez-vous et de chercher dans les pièces individuelles du premier étage.

Alors qu'ils avancent dans le couloir de l'étage, toutes les portes s'ouvrent d'un seul coup, et laissent passer un flot

impressionnant d'Hommes En Noir, suivis par le Duc. Il est visiblement inutile de résister.

Le Duc fait signe à ses hommes de désarmer les Résistants, et sort un papier d'une mallette qu'il tient à la main. « Attendez que je vérifie mon ordre de mission, dit-il avec un sourire carnassier, oui c'est bien ça, je suis chargé de vous éliminer ». Il leur agite le document sous le nez en riant. « Vous auriez bien aimé savoir de qui ça provient, n'est-ce pas ? Il y a la signature, juste en bas. Et la dedans, il y a pleins de choses qui auraient pu vous intéresser. Mais à quoi bon parler aux morts... »

Juste après que les Résistants aient été désarmés par les Hommes En Noir, se produit un contrecoup schizogène. En effet, un des serveurs du restaurant est Assez Schizoïde, et le stress l'a rendu inconscient, ce qui provoque le contrecoup. Oui, c'est là que ça déménage...

Le mobilier commence à prendre une apparence organique, de même que tout ce qui est tuyauterie et électroménager. Chacun des meubles devenu vivant se jette sur les personnages qui sont encore armés pour les dévorer. Et ils sont sans pitié.

En deux rounds de combat, ne restent vivants que le Duc, Vittorio, deux Hommes En Noir, un FNFR, et les Résistants qui ont lâché leurs armes. Gisants au sol les Résistants peuvent voir les restes d'une bonne vingtaine de cadavres fraîchement boulotés, dont celui de Hoover. Ils remarquent qu'il ne s'agissait que d'un homme portant un

masque, et donc sans doute pas du vrai Mr Aspirateur.

Cependant le combat n'est pas fini pour autant. Même si Vittorio tente par n'importe quel moyen de se faire la malle, les autres se ressaisissent vite et s'en prennent aux Résistants pendant que les meubles s'acharnent sur les cadavres.

Tout en essayant de sauver leur peau face aux Hommes En Noir et au Duc, les Résistants devront penser à sortir de la Marmite. En effet, tout le restaurant est en train de se transformer en estomac géant, et les sucs digestifs commencent déjà à suinter du sol et des murs.

L'air devient difficilement respirable occasionnant des Circonstances Défavorables pour toute action, et les chaussures Pas Protégée sont rongées par les sucs en trois rounds. Les pieds suivront au rythme d'une case de vie par round. Tout contact avec la peau directement fait perdre une case de vie, plus une au round suivant.

Ils serait bon qu'ils pensent aussi à récupérer la mallette du Duc. S'ils ne le font pas, celui arrive à sortir du restaurant en rampant, à moitié dévoré par les sucs, et la mallette à la main.

Par contre ils ne trouvent aucune trace de Vittorio nulle part, sauf s'ils l'ont abattu eux-mêmes évidemment.

Une fois sortie du restaurant-estomac, ils peuvent à nouveau respirer normalement. S'ils se retournent pour jeter un œil au restaurant, ils remarquent que celui-ci commence à retrouver

son aspect normal, c'est à dire dégueulasse.

Ils peuvent retourner s'abriter dans la planque des FNFR. De toutes façons, le seul survivant du mouvement – enfin s'il a survécu – ne fait rien pour s'y opposer malgré les termes de leur engagement.

### **Conclusion**

Une fois remis de leurs émotions, ils vont pouvoir découvrir ce que contient la mallette.

A l'intérieur, ils découvrent tous les ordres de mission du Duc relatifs à la Grande Réunion. Eliminations d'individus gênants, infiltration du milieu Terroriste, propagation de la rumeur, etc...

Les Résistants apprennent donc en lisant ces documents que la Grande Réunion n'est ni destinée à préparer la venue des Etrangers comme annoncé officiellement, ni à créer une arme pour détruire la Résistance, mais bien un piège destiné à faire un grand coup de filet sur la Résistance.

Il y a aussi un document officiel indiquant où le Duc devait faire son rapport. Voilà qui devrait aider les Résistants à remonter à la source du complot.

Ils trouvent aussi dans la mallette un stylo-laser. C'est une arme redoutablement efficace de par sa discrétion et sa puissance, mais Très Illégale. C'est un concentré de Technologie Etrangère.

### **To be continued**

Les Résistants vont donc avoir maintenant deux objectifs majeurs. Le premier qui est le même depuis le début de la

campagne est de contrer le piège de l'Agence. Le deuxième est de réussir à retrouver leur identité et tout ce que Vittorio leur a volé.

Selon l'ordre dans lequel les joueurs voudront régler ces deux problèmes, vous pourrez d'abord leur faire jouer le volet quatre, ou le volet cinq. Voire seulement le quatrième si la clandestinité leur convient...