

Introduction

Dans l'ombre, des trains mystérieux passent entre les mondes transportants aventuriers, contrebande et indésirables entre les lieux et les époques. Les personnages sont l'équipage d'un tel convoi.

Le jeu parle d'uchronies rouillées, de voies envahies par la végétation, de trains fantômes et de gares abandonnées, de l'exploration de ces lieux qu'on croit oubliés. C'est un jeu «*Dieselpunk*» centré sur deux éléments importants du genre: les trains, et les uchronies.

Il parle surtout de la tension entre l'oubli, la nostalgie, et de ceux qui refusent d'être prisonniers d'un monde, d'être condamnés à l'oubli, de la lutte entre le *diesel* et le *punk*.

Les joueurs incarnent l'équipage d'un convoi, capable de voyager entre différentes réalités. Si les mondes accessibles sont infinis, le voyage est comme le bowling, contraint par des règles. La plus importante est celle de l'oubli, le convoi doit être discret, son passage facile à oublier. En même temps, les personnages doivent être mémorables, ils doivent rester *punk*.

Chaque monde dans *Convoï* est sa petite uchronie que les personnages explorent au travers des passages et visitent depuis les voies.

Version 1 – 23.10.21

Pourquoi ?

En écrivant *Convoi*, j'ai essayé de régler des problèmes récurrent que j'avais avec les jeux de rôle. Il y a bien des années, *Roboduck* avait une fois remarqué qu'une campagne, avec ses séances qui se suivent, ressemble plus à une série télévisée qu'à un roman ou même un film: une durée contrainte, chaque partie doit être une histoire raisonnablement complète, même s'il peut y avoir un film conducteur entre les épisodes.

Si les personnages progressent au travers des épisodes, cette progression est lente, on est bien loin de l'inflation de puissance typique des premiers jeux de rôle, qui a été largement entérinée par le jeu sur ordinateur.

C'était le gros problème du jeu *Cyberpunk* : autant l'idée qu'un aventurier devienne un seigneur est normale dans un contexte médiéval fantastique, autant elle va contre le genre implique un *Punk*. Or c'est ce que j'ai vécu, le *Cyber* a toujours triomphé sur le *Punk*. J'avais adoré l'idée du jeu *Cyber Generation*, qui ramenait le *punk* à la génération suivante, mais je n'ai jamais réussi à faire jouer ce jeu.

Rêve de Dragon m'a beaucoup influencé, évidemment, et une idée que j'ai beaucoup apprécié est celle de l'univers construit *pour* les histoires, déchirures, gris-rêve sont des éléments de background créés pour expliquer des phénomènes de jeu. Les rêves d'archétypes expliquent pourquoi un personnage devient meilleur musicien en tapant sur des monstres. Bref, le jeu offrait des rails pour permettre des histoires plus intéressantes.

J'aimais beaucoup l'idée de pouvoir jouer dans des uchronies, à la manière du Docteur Who, mais un jeu de rôle basé sur un personnage sur-puissant ne marchent pas. Il fallait une histoire qui nécessite une

équipe, un Tardis qui a besoin d'un équipage, et qui est bien plus limité, fixé sur des rails.

Technologie et magie tendent à rendre la conception de scénario difficile, il y a toujours un gadget, un pouvoir qui permet de résoudre un élément clef de l'histoire. Je voulais un jeu dans un monde moderne, avec des machines, le télégraphe, des bibliothèques, la radio, voire la télévision, sans que cela rende la création de scénario un cauchemar. Il fallait limiter drastiquement le matériel qui pouvait passer d'un monde à l'autre, d'un scénario au suivant.

L'univers de Convoi est conçu pour permettre des histoires intéressantes dans des uchronies, sans que le jeu soit rendu complexe par un background trop touffu, pour permettre des scénarios intéressants dans des mondes avec de la technologie, sans pour autant devoir utiliser des deus ex-machina pour éviter qu'un système comme le téléphone torpille l'histoire. Le but est d'avoir un jeu qui encourage à l'action, l'héroïsme, sans pour autant avoir des personnages surpuissants.

La Mécanique

La quantité d'oubli que subit un convoi durant un passage est proportionnelle à la quantité d'oubli nécessaire dans le monde de départ pour revenir à la normale.

Le Convoi

Le convoi est l'entité centrale du jeu: c'est le moteur des histoires. Un personnage qui quitte le convoi redeviendra normal et perdra ses pouvoirs. Les personnages qui forment l'équipage, comme le matériel ferroviaire qui le compose peuvent changer, mais le convoi en tant qu'entité demeure. Si le convoi est détruit, l'histoire cesse. Les personnages peuvent s'éloigner de leur convoi, mais pas changer de monde sans lui. Les personnages sont une extension du convoi, s'ils meurent, ils s'y réincarnent, et ils héritent des aspects de leur convoi.

Un convoi est d'abord défini par son *identité visuelle*, ce qui le rend mémorable. Cela veut dire les couleurs de la livrée, mais aussi des aspects dont les personnages héritent. Dans sa version la plus simple, un convoi est une locomotive, en général elle est accompagnée de wagons qui servent de logement et de base aux personnages. Un plus gros convoi veut dire une meilleure base, mais moins de discrétion.

Création

À la création, les joueurs choisissent ensemble le style et les couleurs

de leur convoi. Ils choisissent aussi un plusieurs aspect pour le convoi. Le convoi de départ comporte une locomotive (avec éventuellement son tender), un wagon d'équipage qui sert de logement aux personnages et un autre wagon aux choix. Ces choix définissent les aspects du convoi. On distingue les aspects intrinsèques du convoi qui ne peuvent changer (son style), de ceux qui proviennent d'une locomotive ou d'un wagon.

Par exemple, les joueurs décident que leur convoi aura une livrée ivoire et bleu marine, avec l'aspect «*classe*», une locomotive à vapeur carénée et le wagon supplémentaire est un wagon restaurant de première classe. Le convoi aura donc trois traits: *classe*, *rapide* et *gastronome*. Tous les personnages hériteront de ces trois attributs.

Chaque aspect a un niveau, au début, un aspect, s'il est présent, a le niveau 1.

Exemples de Locomotives

Nom	Description	Aspect	Km/h	Wagons ¹
BR 52	Locomotive de type « <i>Decapod</i> » produite en masse durant la 2 ^e guerre mondiale.	Solide	80	12
Big Boy	Gigantesque locomotive américaine de 350 tonnes. Attirera forcément l'attention.	Puissant e	130	42
Mallard	Locomotive de type « <i>Pacific</i> » anglaise, rapide et carénée. Détentrice du recode du monde de vitesse à 200 Km/h.	Rapide	200	10

¹ Le nombre de wagon est la puissance de la locomotive en KW divisé par 100.

Tigerli	Petite locomotive de manœuvre suisse.	Discrète	50	3
141R	Locomotive de type « <i>Mikado</i> » de fabrication américaine, utilisée par la SNCF après la 2 ^e guerre mondiale.	Modern e	100	21

On considère qu'une locomotive à vapeur consomme 25 Kg de charbon par heure et par wagon tiré à 50 Km/h.

Exemples de Wagons

Un aspect associé à un type de wagon ne peut être gagné qu'une seule fois: deux wagons restaurants ne donnent pas un niveau supérieur. Un wagon prestigieux peut donner un niveau supérieur.

Nom	Description	Aspect
Wagon Atelier	Wagon contenant un atelier	Mécanique
Wagon Restaurant		Gastronomie
Wagon Dispensaire		Médecine
Wagon Laboratoire	Contient un laboratoire	Science
Wagon Passager	Permet de transport des passagers	-
Wagon Kangourou	Permet le transport d'un camion.	-
Wagon Couvert	Permet de transporter des marchandises.	-
Bétaillère	Permet de transport du bétail.	-

Canon ferroviaire	Canon monté sur rail. Attirera invariablement l'attention. Compte comme deux wagons.	Militaire
-------------------	---	-----------

Progression

Un convoi peut gagner des aspects (ou en perdre) de deux manières, d'abord en ajoutant ou en changeant le matériel roulant: par exemple un wagon avec un laboratoire ajoutera un aspect scientifique. L'autre moyen consiste à se forger une réputation: si le convoi a la réputation de toujours arriver à l'heure, il gagnera cet aspect.

Technologie

Le passage entre les mondes tend détruit les systèmes délicats, notamment électriques. La majorité des convois sont donc tirés par des locomotives à vapeur qui ont l'avantage d'utiliser un carburant commun: du charbon, du gazole ou même du bois, et de l'eau. Tout convoi comporte en général un mécanicien capable d'adapter sa locomotive au carburant à disposition dans un monde donné.

Cargaison

Un convoi peut transporter des passagers ou des marchandises, mais les limitations des passages rendent une activité commerciale un peu compliquée.

Passagers

Un voyage à bord d'un convoi est généralement un aller simple, une fois qu'il aura quitté son monde d'origine, le passager y sera oublié, et il arrivera de l'autre côté sans identité ni documents. C'est donc surtout une option pour gens qui veulent disparaître, que ce soient des réfugiés, des criminels, ou simplement des gens qui veulent refaire leur vie.

Sinon, il y a l'attrait d'un monde nouveau, ce qui motive artistes, aventuriers et mystiques. Autant dire qu'il n'y a pas de billet, et le paiement se fait en nature, et par avance.

Pour pouvoir transporter des passagers, le convoi doit posséder un wagon passager.

Marchandises

Ce qui est commun dans un monde est rare dans l'autre. Pour peu qu'un convoi dispose d'un wagon approprié, il peut transporter des marchandises à travers un passage. Toutefois le commerce à travers les passages n'est pas aisé, car bien des denrées sont peu pratiques pour ce genre de négoce:

- Les appareils électriques ou électroniques plus complexes qu'une ampoule seront détruits.
- Livres, illustrations, ainsi que d'autres supports d'information comme les disques vinyl ou les bandes magnétiques seront effacés.
- Les articles de luxe ou de marques deviendront génériques, dégriffés. Leur qualité restera la même après le passage.
- Les matières premières brutes ou raffinées ne sont pas affectées par le passage. Des matériaux comme l'aluminium dont la valeur change dramatiquement avec l'évolution technologique sont particulièrement prisés. À la moitié du XIX^e siècle l'aluminium valait presque le double de l'or. Évidemment vendre des barres d'aluminium sur le marché noir n'est pas toujours simple.
- Des produits de consommation comme le chocolat, la bière, les boîtes de conserve, les pâtes sont peu onéreux à acheter dans des mondes où la technologie est avancée et faciles à écouler, surtout dans les zones en crise. Après le passage, tout ces produits seront génériques, avec des étiquettes simplistes ou vierges.

- Cigarettes, alcool, médicaments et drogues se transportent aisément, et peuvent se vendre cher, selon le monde d'arrivée.
- Les produits fabriqués à la main comme les tapis sont intéressants à transporter depuis les mondes moins avancés au niveau de la technologie. Les motifs abstraits et géométriques ont tendance à mieux supporter le passage.

Les Personnages

Les personnages forment l'équipage d'un convoi. Ils sont définis par un ou plusieurs **rôles**, et des aspects. Le rôle définit ce que le personnage fait dans le convoi, il est visible via son uniforme. Un personnage dispose de toutes les compétences associées au rôle: un conducteur pourra conduire des engins, un mécanicien pourra réparer des choses, etc. Les aspects représentent la dimension visuelle du personnage, c'est à dire de quoi ils ont l'air.

Création

Chaque joueur ou joueuse décide de l'apparence de leur personnage, d'un rôle et de deux aspects. Dans tout convoi, il faut au moins un conducteur et il vaut mieux avoir un mécanicien. À la création, rôle et aspects on un niveau 1.

Exemple: J. décide que son personnage sera agent de sécurité, ce sera une femme perspicace et mystérieuse avec de long cheveux noirs et un accent slave. Le personnage aura donc tous les aspects du convoi (classe, rapide, gastronome), et ceux qui lui sont propre (perspicace, mystérieux, slave). Le personnage aura toutes les compétences liées à

son rôle: utiliser des armes, se battre, poursuivre des gens, faire des enquêtes.

Progression

Les personnages peuvent gagner des aspects par le jeu, si un personnage exhibe au travers des scénarios un aspect particulier mémorable, il sera attaché au personnage. Certains artefacts peuvent aussi procurer un aspect. À l'opposé, si un aspect n'est jamais joué, il sera oublié, le personnage le perdra. Ainsi si J joue son personnage de manière régulière comme un casse-cou, aucunement mystérieux, alors il perdra l'aspect «mystérieux» et gagnera l'aspect «casse-cou».

Un personnage peut gagner un niveau dans ses aspects, mais aussi dans son rôle (auquel cas on parle de grade). Cela fait typiquement en ayant fait des choses mémorables dans son rôle.

Matériel

Les personnages disposent du matériel normal pour leur rôle, avec éventuellement les accessoires typiques pour un aspect. Par exemple, un personnage d'un convoi classe aura toujours une serviette propre dans ses poches. Tous les personnages ont aussi une *clef de Berne*, il s'agit d'un clef doté de deux embouts carrés. Elle permet d'ouvrir les fermetures de différents trains, c'est aussi un signe de reconnaissance pour *les gens qui savent*.

Tout autre matériel sera oublié au prochain passage, à moins soit d'être devenu l'expression d'un aspect du personnage, soit d'être ou de devenir un artefact, c'est à dire un objet dont les autres joueurs se souviennent d'une partie à l'autre.

Le matériel souffre des mêmes limitation technologiques qui affectent le convoi: il doit être mécanique. De l'équipement plus exotique est possible s'il fait partie de la *punkitude* d'un personnage.

Les Passages

Grandes Aiguilles

Les passages d'un univers à l'autre ne peuvent se faire qu'à des endroits déterminés sur une voie de chemin de fer, généralement sur des segments cachés (par exemple tunnels) ou abandonnés. Les passages ne peuvent se faire que sur des voies à écartement standard de 1435mm.

Le point de passage, appelé une *grande aiguille*, envoie vers un point précis d'un segment de voie dans un autre univers. La précision de la connection est telle que le train reste parfaitement aligné sur les rails. Le passage est généralement un acte volontaire, provoqué par le conducteur du convoi ferroviaire. Certaines aiguilles peuvent envoyer vers plusieurs points d'arrivée, si c'est le cas, l'agent peut, s'il le connaît, choisir l'univers d'arrivée.

Les grandes aiguilles sont généralement marqués par des signes spéciaux que seuls les initiés connaissent, communément appelés des runes. Les personnes qui utilisent un passage sont appelées des passeurs, les trains qui traversent les passages sont appelés des *trains de passage*.

Le fait que les passages ne sont font que via les rails restreint donc le terrain de jeu à des mondes après la construction de la première ligne de chemin de fer avec cet gauge (Liverpool and Manchester Railway 1830) et les zones ayant adopté cet écartement: l'Espagne, La Russie, le Japon et l'Inde ont des écartement différents. Naturellement, il est parfaitement possible d'avoir un monde où les choses sont différentes – après tout, chacun est sa petite uchronie.

Perte d'Information

La perte d'information qui accompagne le passage d'un monde à l'autre peut-être vu comme un phénomène d'adaptation de

compatibilité: si les constantes physiques sont les mêmes dans tous les mondes, le référentiel culturel ne l'est pas: ainsi si un sac de luxe d'une marque prestigieuse dans le monde *A*, rien ne garantit que la même marque soit prestigieuse, ou même une marque de sac à main dans le monde *B*. Plus les informations sont liées à des personnalités et un référentiel culturel, plus elles sont liées à un monde donné et donc incompatibles avec les autres mondes.

Le même phénomène frappe l'apparence des choses, si une personne quitte un monde où le vêtement par défaut est une pair de jeans, mais qu'à l'arrivée ce sont des pantalons de toile, le vêtement changera pour se maintenir au même niveau d'information. Bref ce qui est commun dans le monde de départ sera commun dans le monde d'arrivée. Seul est préservé ce qui est spécial, on appelle cela le *punk*.

Les marchandises qui traversent un passage sont donc invariablement génériques, dépourvues de marque – une part non négligeable des denrées anonymes présentes dans les différents univers est issue de trains de passages. La destruction des circuits électriques et électroniques fait que les agents ne peuvent utiliser à long terme que des appareils mécaniques. La perte d'information signifie aussi que toute forme de monnaie tend à devenir générique et donc sans valeur.

Après le départ d'un convoi, chaque monde a tendance à revenir à son état normal, rejettent les informations issues d'ailleurs qui sont *inexplicables*. On appelle cela la *Loi d'Endos généralisée*. Certains y voient une extension de la seconde loi de la thermodynamique, alors que d'autres y voient au contraire un principe d'ordre supérieur.

Échappent à cette règle toutes les créations artistiques, qui sont toujours possibles, et les découvertes scientifiques, surtout si elles sont théoriques et n'ont donc pas besoin d'éléments concrets pour être expliquées.

La perte d'information et les différents moyens utilisés pour la contrer sont une des clefs de l'univers de jeu. La perte d'information suit les règles suivantes:

- *La perte d'information est distribuée sur l'ensemble du convoi qui est passé.*
- *La perte d'information est proportionnelle au niveau d'attention au moment du passage, i.e. un train de marchandise qui passe de nuit a beaucoup moins d'impact qu'un train inaugural ou un prototype qui disparaît en plein jour.*
 - *La perte d'information sur les objets se traduit par la disparition de l'information encodée dans l'objet: les circuits électroniques grillent, les inscriptions textuelles et les images s'effacent. Les serrures deviennent de plus en plus simples à crocheter.*
 - *Le style n'est pas une information.*
 - *La perte d'information sur les humains se traduit par l'oubli, mais aussi la perte de marques (tatouages, cicatrices), ces marques ne subsistent que si elle font partie de l'essence du personnage, ce qu'on appelle le punk.*

L'Oubli

Par définition, toute chose qui a traversé un passage est étrangère au monde où elle est arrivée. L'univers tend à vouloir résoudre cette tension en normalisant le corps exotique, que ce soit une personne ou un objet. On pense que c'est cette force normalisatrice qui est la cause de la perte d'information lors d'un passage, mais elle continue d'agir après le passage de manière plus subtile sur les personnes.

Loi d'Endos généralisée stipule que le départ d'un convoi se solde par une quantité d'oubli proportionnelle à ce qu'il faut à l'univers de départ pour revenir à son état normal. Évidemment, la notion de «normal» est très subjective, et dépend beaucoup du contexte: un ce qui est normal dans un lieu plongé dans le chaos de la guerre est tout à fait anormal dans une société en paix et policée.

L'unité d'oubli est le *Billy*, cela équivaut à l'information contenue dans une étagère à livres scandinave, soit une bonne caisse de livres. Une machine à entropie standard, qui a la taille d'un téléscrip-teur mécanique (Telex) a une capacité nominale de 2 Billy. Une manière de

quantifier le Billy est la quantité de temps et de personnes que les hommes en noir devraient effacer avec leur lumière rouge pour que tout revienne dans l'ordre. Un Billy correspond à une personne / heure...

Pour connaître l'impact d'un départ, on somme l'impact de tous les évènements et on multiplie le tout par les différents modificateurs.

Niveau	Description	Billy
Désert	Un train passe sans aucun témoin, et ne laisse que des trace mineures (usure des rails)	¼
RAS	Un train normal en apparence passe	½
Train spécial	Un train sortant de l'ordinaire passe, quelques personnes le remarquent.	1
Convoi Exceptionnel	Un train remarquable passe, l'organisation ferroviaire est affectée.	2
Fait Divers	Un évènement inexplicable suffisant pour être noté dans un un journal local.	+1
Nouvelle	Un évènement inexplicable suffisant pour causer la une du journal local.	+2
Scoop	Un évènement inexplicable suffisant pour être à la une des nouvelles nationales.	+4
Révolution	Un évènement inexplicable suffisant pour être dans les livres d'histoire.	+8
Personne Invisible	Une personne socialement invisible (clochard, prostituée, espion) disparaît de manière inexplicable	+1

Personne	Une personne normale disparaît de manière inexplicable	+2
Notable	Une personne notable disparaît de manière inexplicable	+4
Communauté	Une petite communauté (≤ 100 personnes) disparaît de manière inexplicable.	+6
Société Structurée	La société du monde de départ est structurée, avec une administration qui sait ce qui se passe.	$\times 2$
Situation Chaotique	La société est dans une situation chaotique: corruption, fête ou carnaval.	$\times \frac{1}{2}$
Cataclysme	La société est sous le coup d'un cataclysme, qui occupe tout les esprits: guerre, tremblement de terre.	$\times \frac{1}{4}$
Répression	Société répressive, les gens ont appris à ne pas poser de question	$\times \frac{1}{4}$

Protections

Il existe différentes techniques pour se protéger de l'oubli lors d'un passage, toutes consistent à emporter de l'information qui sera détruite durant le passage, plus la quantité d'information est grande, le mieux les personnages sont protégés. À noter que cette technique fonctionne uniquement si le support de l'information survit au passage. Les supports magnétiques, optiques ou électroniques sont trop denses et

sont détruits durant le passage et ne fonctionnent plus. Le principal point négatif de cette technique est le style: l'essence de l'information et du support affecte le convoi. Les moyens de protection les plus populaires sont les livres et les boîtes à entropie.

À noter qu'une machine détruite durant le passage n'offre aucune protection: prendre un disque dur d'un monde avancé aura juste comme conséquence d'avoir une boîte en métal, potentiellement anachronique, dans le monde d'arrivée.

Les Livres

Les livres sont une solution simple au problème du passage: on achète un gros volume de livres destinés au pilon, on les charge dans un wagon attaché au convoi, et on vend une collection de cahiers vierges de l'autre côté du passage. C'est la technique la plus pratique pour peu que l'on se trouve dans un endroit urbain avec beaucoup de livres. Les journaux invendus peuvent aussi faire l'affaire. Le choix des livres a son importance: vu que le style influencera le convoi. Il est généralement admis qu'un mélange hétérogène est l'approche la moins dangereuse, les textes scientifiques et la littérature scandinave sont considérés comme ayant peu d'effets secondaires, vu qu'ils sont dénués de style. À l'opposé, un passage avec un wagon rempli de textes religieux peut se révéler désastreux – tous parlent des équipages pris de ferveur religieuse après avoir passé avec comme seule protection un wagon rempli de bibles.

Les boîtes à Entropie

Les boîtes à entropie sont des systèmes mécaniques qui peuvent stocker des informations, le texte est encodé au moyen soit de leviers, ou pour les modèles plus grands et plus sophistiqués, de claviers, similaires aux machines télex. Les machines sont conçues pour que les informations s'effacent lors du passage sans (trop) endommager la machine. On les charge avec un texte qui non seulement sera effacé lors

du transfert, mais l'information équivalente dans le monde de départ sera atténuée. Ainsi si on entre «*John Wilcroft était l'amant de Maria Wolfgang*» cette information sera partiellement oubliée dans le monde de départ. On se sait pas dans quelle mesure la machine affecte seulement le bon couple John - Maria. Lors du passage entre les univers, cette information est perdue, mais la machine n'est pas endommagée.

Les boîtes à entropie sont le moyen de choix pour se protéger lors des passages, et les grands convois ont typiquement plusieurs wagons remplis de ces machines. Malheureusement leur fabrication est un art délicat et secret et chaque machine a un style propre lié au fabricant. Ce sont des machines précieuses, et c'est une des rares choses que les convois se volent parfois.

Les Livres de Schrödinger

Il s'agit de livres particuliers dont la couverture est un système d'engrenage et agit comme une mini-machine à entropie: le contenu du livre est toujours protégé lors d'un passage, sans qu'il soit nécessaire de compenser avec d'autres livres ou une boîte à entropie.

Ce sont des objets rares car leur fabrication est aussi complexe que celle des machines à entropie, avec de la miniaturisation en sus. Ils sont aussi très dangereux, car si la mauvaise personne lit le contenu du livre, cela peut causer de gros problèmes. C'est pour cela que les livres de Schrödinger sont généralement dotés de serrures, et leur contenu formulé pour qu'un lecteur puisse croire qu'il s'agit d'une forme de fiction.

Le Punk

Lorsqu'une personne traverse un passage, elle est, par définition, exceptionnelle dans le monde d'arrivé, de ce fait, elle a le potentiel d'agir de manière exceptionnelle. Plus cette personne se normalise par rapport

au monde ambiant, plus ce potentiel s'érode. Au sortir d'un passage chaque personne a donc le choix de protéger ce potentiel, ou bien au contraire de se fondre dans le monde autours de lui.

Pour maintenir le potentiel il est donc important de ne pas être trop normal, de maintenir la tension, bref il faut être *punk*. La notion de « *punkitude* » est connu de toutes les personages qui tournent autours des passages, les équipages des convois, naturellement, mais aussi dans une moindre mesure les pignons. Le terme est même utilisé, secrètement, dans les mondes ou la mouvance punk n'est pas encore apparue.

Le punk est ce qui fait que les personnages sont des héros, et que l'on se souvient d'eux. S'ils perdent ce « *je ne sais quoi* », il perdent leur aptitude à passer d'un monde à l'autre. En terme de jeu ce sont des aspects du personnage, mais s'ils ne sont pas *joués*, ils disparaissent. La manière dont le punk est joué a un rôle important lors de la mort des personnages.

Beaucoup de caractéristique peut-être un aspect «punk», pour peu qu'elles se traduisent par un style et qu'elles soient mémorables, et permettent de jouer des scènes additionnelles. La table ci dessous donne quelques exemples d'aspects punks.

Aspect	Description	Scène Additionnelle
Balèze	Le personnage a une forme physique imposante qui teinte ses interactions avec les personnages.	Le personnage abime des choses.
Rebelle	Le personnage rejette l'ordre social établi. Il est habillé de manière provocante.	Le personnage choque des personnes et s'attire l'ire des autorités.

Séducteur	Le personnage est attirant, soigne son apparence et cherche à séduire tout son entourage.	Le personnage choque des personnes et provoque des drames sentimentaux.
Scientifique	Le personnage est un nerd, et obsédé par la science. Il porte différents outils et machines.	Le personnage se perd dans des considérations scientifiques, ou fait des expériences.
Suspect	Le personnage a l'air suspect et n'inspire pas la confiance.	Le personnage a des ennuis avec les autorités.

Chroniqueurs

Dans toute histoire, il y a un personnage qui n'a pas besoin d'être mémorable: le narrateur. Une forme de punk spéciale est celle d'artiste, de chroniqueur. Elle est réservée aux personnages dont le joueur ou la joueuse tiennent un chronique de la partie, cela peut-être sous la forme de rédaction de résumés, de dessins, de cartes. Leur personnage gagne automatiquement l'aspect «artiste», et le personnage ne doit pas jouer ce rôle.

La Mort

La mort d'un personnage est un évènement sérieux. On observera donc autour de la table de jeu une minute de silence. Cette minute sera mise à profit pour décrire sur une feuille de papier le personnage décédé.

Le personnage réapparaîtra dans le convoi, mais sa forme exacte dépendra de ce dont on se souvient de lui, c'est à dire ce que les autres joueurs auront noté sur leur feuille. Le MJ aura pour tâche de faire une synthèse. Tout aspect qui aura été oublié disparaîtra. Les aspects peuvent

changer pour peu qu'il y ait a) un consensus parmi les souvenirs des joueurs et b) que le niveau général (nombre d'aspects) du personnage n'augmente pas.

Les Artefacts

Un artefact est un objet qui a un nom et qui est suffisamment mémorable pour qu'on s'en souviennent à travers les épisodes. En terme de jeu, l'objet possède un aspect, que son propriétaire peut utiliser.

N'importe quel joueur peut créer un artefact en nommant un objet et en jouant des scènes intéressantes et mémorables avec l'objet. Si le MJ et les autres joueurs décident que l'idée plait, l'artefact existe. À noter que si un personnage meurt, l'objet peut-être redéfini comme le personnage.

À l'opposé, les personnages peuvent obtenir un artefact, mais si l'objet est oublié ou l'aspect de l'objet n'est pas utilisé durant deux scénarios, il perdra son punk et son aspect.

Exemple: Amélie la mécanicienne se déplace toujours avec une grosse clef à molette, surnommée «martine» et l'utilise surtout comme argument lors de rixe. Après plusieurs situations où martine est la solution, l'idée colle et martine est devenu un artefact.

Le Système de Jeu

Convoi utilise le système de jeu «*Ipsum Lorem*», ainsi nommé car il n'a aucun intérêt, et que chacun est invité à le remplacer par un vrai système qui lui plait.

Pour tester si une action on ajoute les rôles et les aspects dont le personnage dispose, chaque aspect ou rôle de niveau 1 donne 1D6, le niveau 2 donne 1D8, le niveau 3 1D10 etc. On assumera qu'il n'y a pas de niveau 5.

Pour réussir, on doit atteindre un certain seuil de difficulté:

Action	Difficulté	Description
Normale	3	Tirer sur quelqu'un, crocheter une serrure normale avec des outils
Difficile	6	Tir de sniper, crocheter un coffre fort
Héroïque	9	vaincre 3 personnes au corps à corps, crocheter une serrure avec un trombone

L'Univers

Ce chapitre décrit l'univers du jeu Convoi, cela veut dire d'un côté les individus à travers les mondes qui connaissent l'existence des convois, les créatures spéciales

Le Carnet de Passage

Il n'existe pas de manuel pour les convois, après tout, il aurait été effacé au première passage, mais il y a tout une série de tradition, de pratiques qui sont transmises orale, on les appelle «*Le Carnet de Passage*».

Danse d'arrivée

On appelle ainsi les différents choses que doit faire l'équipage d'un convoi à son arrivée dans un nouveau monde. Si le passage en soi est

instantanée, la danse d'arrivée prend pas mal de temps. En général, tous les convois suivent ces étapes.

1. **Céder le passage** – c'est dire quitter la voie où émerge le passage.
2. **Se mettre à l'Ombre** – parquer le convoi sur une voie de garage, si possible discrète.
3. **Trouver le pignon** – la plupart des passages ont un pignon, une personne qui sait qui peut renseigner l'équipage sur la situation, les risques et les opportunités.
4. **Faire l'eau et le charbon**, trouver de l'eau et du carburant pour alimenter la locomotive.
5. **Faire le ménage** – vider les cendres de la locomotive, nettoyer

Les gens qui savent

L'existence des passages n'est *généralement* pas connue, mais il existe différents groupes de personnes qui **sachent**.

La Société de Berne

C'est l'organisation la plus importante de l'univers. La puissance que tous les convois craignent, et qui peut faire tomber un gouvernement: une armée de fonctionnaires. Les agents de Berne sont les membres d'une société secrète qui a pour but de maintenir les passages entre les mondes et de s'assurer que les différentes compagnies de chemin de fer utilisent l'écartement standard et le gabarit passe partout de la convention de Berne. Bref, ils s'assurent que les trains puissent circuler entre les mondes. Ils ont généralement des liens avec les différents gouvernements, les compagnies ferroviaires, et l'Union Internationale

des Chemins de Fer (ou son équivalent).

Les agents de Berne ont généralement l'apparence de fonctionnaires, l'aspect soigné et discret, souvent appelés les hommes en gris. De nombreuses rumeurs existent à leur sujet, notamment qu'ils ont la capacité de transférer des fonds entre les mondes, sous la forme de Francs UIC. Les agents de Berne ne possèdent pas leur propre train, ils voyagent généralement avec un wagon salon ou un wagon de service prêté par une compagnie ferroviaire quelconque. La majorité des convois acceptent très volontiers un wagon des agents de Berne, c'est la garantie d'un passage sans encombres.

Ce qui est certain, c'est que c'est le réseau de contacts à travers les mondes qui donne à la société de Berne son influence: elle sait ce qui se passe, et donne souvent à l'un ou l'autre convoi des informations qui leur permet d'acquérir du matériel ou des marchandises précieuses, en échange, elle attend un ou plusieurs *services*. Il s'agit de mission pour le compte de la société, souvent le maintien ou la création d'un nouveau passage, peut-être même une action plus complexe, comme encourager un gouvernement à adopter l'écartement standard. Il y a aussi les missions de *nettoyage*, qui consistent à aider un monde à oublier un convoi particulièrement peu discret.

Les équipages et les individus qui reconnaissent l'autorité de la société de Berne – et c'est la majorité – le montrent avec un signe particulier fait avec une clef de Berne.

Les motivations des agents de Berne restent obscures. Certains avancent l'idée d'un plan de domination multi-mondiale, mais personne n'a trouvé d'élément tangible pour étayer cette théorie.

Son rôle est simple: maintenir le réseau ferroviaire entre les mondes.

Les agents de la société de Berne affectionnent une apparence peu remarquable de petit fonctionnaire, par définition, ils n'ont pas de punk et sont facile à oublier. La plupart travaillent pour l'administration, qu'elle soit ferroviaire ou non, ou bien de grandes sociétés. Ils savent oublier l'aura d'oubli que génèrent les convois à leur propre avantage: ils dirigent des départements oubliés, qui échappent invariablement aux réorganisations, changement de gouvernement et autres aléas de la vie civilisée.

En terme de jeu, la société de Berne joue le rôle de l'aubergiste, l'entité qui offre les missions. Les services de la société sont aussi la seule unité monétaire reconnue

Les Pignons

Espions, trafiquants, mendiants ou artistes maudits, ces personnes connaissent l'existence des passages et gardent cette information secrète. Ils offrent souvent assistance aux convois, en échanges d'informations, de denrées rares, d'un passage vers un monde meilleur, ou d'inspiration. Si leur moyens sont en général limités, ils savent où trouver ce dont un convoi à besoin: carburants, livres à détruire pour le passage, etc.

Un pignon qui a le contrôle ou la responsabilité d'une grande aiguille est appelé un aiguilleur.

Un pignon se doit d'être mémorable: il a un nom, et sert d'ancre de la narration dans un monde donné. C'est aussi un bon personnage pour présenter un monde.

Les Vampires

Les vampires sont des humains qui à force de passer à travers des passages ont exacerbé l'aspect séducteur de leur personne. Ils ont largement oublié la personne qu'ils étaient – ne reste que le style. Les

vampires se nourrissent d'attention et de sang, et se vouent tout entiers à une existence hédoniste. N'étant par nature pas des créatures organisées, les vampires sont incapable de gérer un convoi et se déplacent par le biais d'autres convoi. *Le train de nuit* est l'exemple le plus connu.

Les vampires affectionnent les mondes urbains ou ils peuvent agir à leur guise, mais évitent les mondes trop modernes. Un univers doté de caméra infra-rouges et de scientifiques très curieux n'est pas sain pour un vampire. Certains vampires sautent de monde en détournant des trains normaux et en les forçant à traverser un passage, on les appelle des *sirènes*. Les sirènes sont unanimes détestées et pourchassées par la société de Berne.

Il est très rare de voir les vampires agir pour le compte d'une organisation, il existe des rumeurs de vampires servant les agents de Berne, cette rumeur provoque rage et la fureur des vampires, ce qui laisse soupçonner qu'il y a un fond de vérité.

Les vampires ne sont pas réellement des prédateurs implacables, plutôt des parasites qui sont un moteur de scénario.

Les Gouvernements

De manière diffuse, certains gouvernements connaissent l'existence des convois.

Glossaire

Les gens qui savent partagent un vocabulaire particulier pour désigner les passages et ce qui les entoure. Quelques termes.

Clef de Berne

Clef de section carrée permettant d'ouvrir les portes des wagons et

des entrepôts ferroviaires. Les clefs portent souvent la marque du convoi et servent de signe de reconnaissance.

Voie Mauve

Voie qui comporte un passage, la section où se trouve le passage est appelée la section mauve.

Mettre à l'Ombre

Manœuvrer un convoi hors de la voie d'arrivée d'un passage afin d'éviter un accident avec le prochain train en arrivée.

Ligne des Elfes

Se dit d'un tronçon de chemin de fer qui n'est utilisable uniquement par des trains de passages, n'étant plus connectée au réseau ferré normal.

Marie Antoinette

Voie qui ne respecte pas la gabarit de Berne.

Nain

Enthousiaste ferroviaire qui a connaissance des passages, mais n'est pas un aiguilleur.

Troll

Clochard qui a connaissance des passages.

Mallet

Locomotive à vapeur dotée d'un châssis articulé: les roues avant possèdent leur propre piston et sont montées sur un bogie. Les locomotives mallet sont très appréciées par les convois car elles peuvent tourner dans des courbes étroites.

Gabarit de Berne

Écartement standard de 1435mm.

Kriegslok

Locomotive de la classe 52 produite en masse par l'Allemagne nazi pour l'effort de guerre. Elles sont très appréciées des convois car elles sont résistantes et simple à réparer. Comme elles ont été en grande quantité, on en trouve dans toute l'Europe dans la plupart des mondes après la seconde guerre mondiale, elles passent donc inaperçues.

Gadgetbahn

Toute forme de train qui n'utilise pas de rails conventionnels: monorail, train pneus etc.

Mission Victor

Une mission de nettoyage, qui consiste à aller remettre de l'ordre dans un monde après le passage d'un convoi peu discret.

Les Mondes

Il existe littéralement une infinité de mondes, chacun avec son histoire et ses passages. En voici quelques uns. Chaque monde est désigné par l'année et la personne où le chemin de fer a été inventé et l'année du présent. Notre monde est ainsi *Trevithick 1804 / 2021*.

Felsenstein

Trevithick 1850 [+46] / 2010

Le Monde

La seconde guerre mondiale est appelée la **très grande guerre** et a

duré de 1939 [1939] à 1946 [1946], mais n'a pas vu d'alliance entre la Russie et les États-Unis. La guerre s'est terminée avec une série de détonations nucléaires en Europe, qui est à présent une zone dévastée souffrant d'un hiver nucléaire, les températures dépassent rarement les dix degrés, et la végétation se limite à des forêts de conifères. La majorité des survivants a quitté l'Europe continentale, le reste vit dans des villes liées par un important réseau ferroviaire. La guerre s'étant terminée sur une armistice vague, et le moyen de transport dominant étant le rail, les échanges avec le Royaume Uni et les États-Unis sont limités. C'est un des rares mondes où l'existence des passages est connue du grand public, on soupçonne qu'ils ont eu une grande influence sur le déroulement de la guerre.

La région

Felsenstein est une ville située dans la région des alpes qui fut la frontière entre l'Allemagne et l'Autriche, la ville est devenu un nœud ferroviaire, mais surtout un nexus de passages – de nombreuses voies aux alentours de la ville, et parfois dans la gare même sont des grandes aiguilles. La ville ne survit dans ce monde hostile que grâce au commerce. Les vallées alentours ont été transformées en bassins d'accumulation, qui alimentent un labyrinthe de barrages électriques, tous sillonnés de lignes de chemin de fer. Les montagnes alentours sont hérissées d'antennes et généralement nimbées dans les nuages.

La Ville

Felsenstein est la juxtaposition de trois villes: d'abord la ville originelle, une vieille-ville de maisons à colombages sertie dans des vieux remparts formant un triangle entre l'église baroque, la gare et le château, autour d'une ceinture de maisons dans le style XIX^e. La seconde ville est celle qui s'est développée depuis la fin de la guerre, structures art-déco dans de gigantesques cavernes creusées à même la montagne, c'est là que se trouvent les industries de la ville, notamment les fonderies qui

réparent et construisent les trains qui sont la ligne de vie de la ville.

La troisième ville se situe dans le dédale de voies qui entourent la ville: il y a à tout moment un grand nombre de convois stationnés à Felsenstein, attendant que les wagons soient triés, les passages embarqués ou débarqués, l'équipement réparé. Des petites boutiques et des gargotes ont été construites entre les voies, ou dans les passages souterrains sous celles-ci. Si l'endroit est officiellement dirigé par la Felsenstein Bahn-Polizei (FBP), elle n'intervient que très rarement, il règne sur les voies une trêve entre les différentes factions et rares sont ceux qui la violent.

La technologie correspond à celle des années 50, la mode est plus proche de celle des années 40, austère; même si la guerre est terminée, la vie est rude. Si le commerce est le moyen de subsistance de la ville, ses habitants ont en horreur la guerre et envoient régulièrement des trains pour emporter les réfugiés causés par les conflits dans les différents mondes accessibles vers des univers plus cléments. Si les autorités de Felsenstein insistent sur le fait que cette action est purement humanitaire, nombreux suspectent qu'il y ait anguille sous roche.

En termes de jeu Felsenstein est conçu pour servir de base pour les personnages – un endroit où leur existence n'est pas secrète. Le monde alentours est relativement hostile, mais peut servir de cadre pour une campagne sur la nature de la très grande guerre qui a eu lieu.

Castel Rosso

Trevithick 1850 [+76] / 1940

Dans ce monde, la locomotive à vapeur n'a été inventée qu'à la fin du XIX^e siècle (Trevithick 1880 [+76]). Grâce à une industrialisation plus tardive et plus distribuée, la Première Guerre Mondiale a bien eu lieu mais elle a ressemblé plutôt à une série de petites escarmouches locales. L'Europe vit une paix troublée par de nombreuses agitations nationalistes. [Inspiration Porco-Rosso]. La mode est typique des années

20-30, avec une technologie plus avancée en ce qui concerne les avions.

Les nations européennes se sont divisées le monde, sans que l'Angleterre prédomine. L'Italie s'est particulièrement développé dans ce monde: les colonies sont florissantes, la mécanique et les avions italiens réputés à travers le monde, et les ports italiens sont un point de transbordement majeur entre les lignes ferroviaires du continent européen et les navires qui voguent vers l'Asie à travers le canal de Suez.

Castel Rosso

Castel Rosso est une petite ville construite entièrement sur un rocher dans les montagnes au nord de Rome, de nombreuses maisons ont des caves taillées directement dans la falaise [Inspiration Calcata].

L'agglomération vit d'un mélange d'agriculture et de tourisme, c'est un lieu de destination pour les élites de Rome qui aiment passer quelques jours au calme. L'ambiance mystique et la distance de la capitale font que c'est un lieu prisé pour l'ésotérisme et le spiritisme.

Castel Rosso dispose d'une gare, qui ne se trouve pas dans la ville à proprement parler, mais au pied de celle-ci. La gare est bien plus grande que nécessaire pour desservir une petite ville touristique: la voie se sépare au nord de la ville, la branche ouest devrait rejoindre *Quinnipak*, et à plus long terme, *Orvieto*, la branche Est devrait atteindre *Terni*. Les deux chantiers sont embourbés dans des problèmes politiques, il manque environ deux kilomètres de voie pour sur le premier segment et à peu près le double sur le second, mais la connection jusqu'à Orvieto a la faveur du gouvernement.

Les dimanches d'été, un petit convoi emprunte les segments terminés pour permettre aux citadins d'admirer la campagne confortablement, mais ce train a souvent des problèmes techniques. Le train touristique est composé d'une locomotive 0-4-0 et de wagons à deux axes. Un wagon buvette accompagne généralement ce convoi, sinon, il stationne sur une voie de garage à la gare de *Quinnipak*.

La famille Paulini

La ligne touristique de Castel Rosso est exploitée par Luca et Graziella Paulini, les enfants du chef de gare de Castel Rosso, Maurizio. Tous les trois sont en fait des aiguilleurs et vivent de petits trafics entre les mondes.

Luca est un jeune homme de 25 ans, toujours habillé dans d'élégants costumes à rayures; il affectionne les cannes en bois exotiques. C'est un dandy, qui se veut indépendant, mais qui est incapable de résister à sa sœur. Il se venge en traitant ses conquêtes féminines de la pire manière. Les deux principales activités de Luca sont les petits trafics et les mondanités. Il obtient, grâce au passage, des vêtements et des étoffes exotiques, notamment des soies et des robes chinoises (Cheongsam) qu'il vend aux belles de Rome en échange il fournit vins et fromages typiques. Luca est de toutes les fêtes, toutes les soirées, à Castel Rosso même, mais aussi souvent à Rome, c'est pour lui l'occasion de trouver de nouvelles conquêtes et de nouvelles clientes. Luca est passionné par les étoffes et les vêtements qu'il acquiert, les mauvaises langues affirment qu'il ne séduit les femmes que pour pouvoir essayer les nouvelles toilettes sur elles. Une bonne part de l'entrepôt à côté de la gare est remplie de tenues qu'il a obtenues du passage, mais qui sont si exotiques que même lui n'ose pas les vendre.

Graziella est une très belle femme, un visage large et harmonieux, des yeux verts très intenses et des cheveux bouclés. C'est la mécanicienne attirée du village, elle répare et conduit le train touristique qui part de la gare Castel Rosso vers les montagnes, c'est aussi elle qui gère la logistique et les réparations des trains de passages. Elle s'enorgueillit de pouvoir réparer n'importe quelle locomotive. Elle porte invariablement une salopette maculée et une jaquette en toile qui semble être issue d'un uniforme. Graziella est connue dans toute la région pour son caractère impétueux et son manque total et flagrant de diplomatie: bagarres, insultes et cris sont son lot quotidien. Le dimanche est l'exception, elle met alors une sobre robe noire et se rend pieusement à l'église. Ce qui

fait que le curé et toutes les vieilles dames de la ville l'adorent et défendent en toute occasion «la pauvre orpheline».

Maurizio est le chef de gare, sa femme, la mère de Luca et Graziella est morte alors qu'ils étaient encore très jeunes, Maurizio a éduqué ses enfants comme il a pu. Même s'il est le premier à admettre que le résultat n'est pas parfait, il est très fier de sa progéniture. À présent, il se contente de surveiller les trains et les équipes de trains de passage. Il a souvent des invités et aime siroter du vin avec ses amis locaux, la gare a des airs de petit bistrot. Malgré ses airs débonnaires, Maurizio suit d'un œil attentif la politique locale, mais aussi ce qui se passe ailleurs. Il soupçonne que comme dans d'autres mondes, il risque d'y avoir une grande guerre et prépare secrètement tout ce qu'il faut pour s'éclipser à travers un passage avec ses enfants le jour où les choses iront trop mal.

Castel Rosso est conçu comme un petit monde pour une aventure d'introduction.

Quinnipak est une bourgade qui s'est construite autour de la verrerie éponyme là où il n'y avait qu'un petit hameau, Bari. Le directeur de la verrerie, Ettore Reali, a fait sa fortune en fournissant les plaques pour de nombreuses serres et halles d'expositions à travers le monde, c'est un original d'extraction modeste, fasciné par les nouveautés et la technologie. S'il s'habille de manière sobre, avec des costumes gris élégants, il porte invariablement des montres ou des petites machines étranges. Sa femme, Anna, fort belle, porte toujours des toilettes magnifiques mais de matériaux exotiques, comme l'aluminium ou la bakélite, attirant la fascination de son époux.

Le rêve d'Ettore Reali est d'avoir une ligne de train depuis la ville qu'il a construite, jusqu'à Rome. Il a investi la majorité de sa fortune dans la construction de la voie. Son influence politique est malheureusement très limitée, et malgré ses grands airs, Ettore Reali ne fait pas réellement partie de la haute société.

Tunis Gare Centrale

Trevithick 1874 [+70] / 2014

Le Monde

Dans ce monde, la seconde guerre mondiale bat son plein. En 2010 (1940), plutôt que de capituler, les troupes françaises se retirent vers l'Algérie, y établissant leurs bases militaires. Une plateforme industrielle est développée à Tunis. Une offensive commune avec les troupes anglaises sur la Libye en 2011 (1941) met fin aux ambitions coloniales italiennes, mais permet aux forces de l'axe de se concentrer sur le front est: l'opération Barbarossa est un succès et la majeure partie de la Russie fait partie du III^e Reich. La flotte Italienne conquiert l'île de Malte. Nizza (Nice), la Corse et la Dalmatie sont intégrés à l'Italie.

Les lourdes pertes font que la Wehrmacht prend le pouvoir et plutôt que de pousser plus avant les conquêtes, entreprend d'assoir la structure du Reich: grands travaux d'infrastructure et mise en place d'une administration efficace. À partir de 2012 (1942), les opérations militaires sont surtout autour du nord de la Russie et à la frontière entre la Turquie alliée de l'Allemagne et la Syrie sous protectorat Français.

En 2014 l'Alliance coloniale (France et Empire Britannique) lance une vaste opération navale avec pour but la conquête de la Sicile, ils se heurtent à la flotte allemande et surtout ses forces aériennes équipées d'avion à réaction. La mer Méditerranée devient rapidement le front principal entre les forces du III^e Reich au Nord et l'alliance Coloniale au Sud, avions et navires s'y affrontent dans ce qui est souvent appelé la Grande Guerre Punique. Les États-Unis, en conflit avec le Japon impérial, hésitent toujours à s'engager dans ce conflit opposant d'un côté un III^e Reich européen qui a débouté les communistes, et de l'autre une alliance de nations coloniales de plus en plus métissée.

Tunis

En quatre ans, la ville de Tunis est devenue le centre industriel de l'Afrique du Nord. La région, riche en charbon et en fer, produit l'acier nécessaire pour l'effort de guerre. Les champs de pétrole au sud fournissent le carburant. Un important afflux de réfugiés européens et une politique d'éducation «*tout azimuth*» font que les gens affluent de toute l'Afrique du nord pour étudier ou travailler à Tunis, et cela malgré la proximité du front et les occasionnels bombardements. Marsala, en Sicile, est à moins de 300 Km. Le premier escadron de chasse berbère a fait la une des journaux dans tout le Maghreb d'un côté pour ses exploits militaires au dessus de la Sicile et ses frasques à terre.

La menace des sous-marins allemands dans la mer Méditerranée et les besoin industriels ont donné un coup de fouet au développement du réseau de chemin de fer: express et trains de marchandises sillonnent la ligne qui relie Tunis à Casablanca, où se trouve le principal port sur l'Atlantique. La ligne jusqu'au Caire est sur le point d'être mise en service. Dans ce souk industriel, où petits escrocs et espions boivent le thé ensembles, personne ne remarque un train qui apparaît ou disparaît.

En termes de jeu Tunis Gare centrale est conçu comme cadre pour une campagne avec une seconde guerre mondiale massive en toile de fond. C'est un monde dynamique: la bataille entre le III^e Reich et l'Alliance Coloniale peut tourner de l'une ou l'autre manière.

Dock 17

Imaginons qu'Alan Turing ait quitté la grande Bretagne après la guerre, pour s'installer à un endroit plus accueillant, par exemple San Francisco : il y devient professeur et a une longue carrière, formant une génération de brillants informaticiens, ce qui permet aux États-Unis de développer des systèmes cryptographiques et de gestion de logistique avancés.

Naturellement, l'Union Soviétique développe elle aussi ses capacités informatiques, donnant beaucoup d'importances et de ressources à des personnes comme Andreï Ershov. Doté d'une meilleure logistique, l'union soviétique est capable de produire plus. Une course aux technologies cryptographiques a lieu en parallèle avec la course aux étoiles. Le premier microprocesseur est russe, et produit en 1961, cette technologie permet aux soviétiques de devancer le programme Apollo, Valentina Tereshkova est la première personne à mettre le pied sur la Lune en 1967. La course aux étoiles continue de plus belle, la guerre des étoiles, commence en 1971 même si elle ne porte pas ce nom (le film éponyme sort en salle six ans plus tard).

La révolution micro-informatique commence en 1976 avec des composants bien plus avancés: processeurs 32 bits et mémoire mesurée en megabytes. L'Apple I dispose d'une interface graphique. Internet se répand dans toutes les universités et organisations étatiques à partir de 1981, dès 1986, la majorité des universités dans le monde occidental sont connectées, et de manière indirecte, de nombreuses université dans le bloc soviétique. Le réseau devient le cadre de nombreuses escarmouches entre pirates des deux côtés. L'incapacité du bloc est à contrôler son réseau informatique est une des raisons principales pour la chute du mur en 1989...

Dock 17 est conçu pour des scénarios de Formica-punk.

Underbelly

Trevithick 1750 [+54] / 2000

Dans ce monde, l'industrialisation a eu lieu très tôt, la guerre froide ne s'est pas terminée avec la défaite de l'axe, mais a continué en un affrontement entre le bloc communiste et les pays occidentaux, pour se terminer par un échange de tirs nucléaires. L'armistice résulta par la mise en place d'un directorat responsable de la réparation des dégâts et d'un programme spatial agressif. L'agriculture, la re-terraformation de la

terre et le programme spatial occupent la quasi totalité des activités humaines. Si le gouvernement du directorat dirige la planète d'une main de fer, elle tolère des poches de chaos où les marginaux vivent en relative autarcie. La technologie dans ce monde est très avancée: implants, informatique avancée, matériaux intelligents.

Les radiations et la pollution sont les principaux problèmes dans ce monde, en 1994 le directorat a mis en circulation une drogue qui réduit significativement les risques de cancers liés à la pollution et aux radiations, malheureusement dans de rares instances, le patient devient une créature psychopathe et douée de surprenantes capacités de régénération. Le terme officiel est *syndrome Cheney*, mais la majorité des gens parlent de zombies. Les zombies fuient instinctivement les zones peuplées pour vivre dans les franges, se nourrissant de tout et n'importe quoi. Les zombies n'hésitent pas à attaquer les humains pour les manger.

Pittsburgh

Underbelly est une de ces poches, il s'agit d'une zone qui couvre les ruines de ce qui fut la ville de Pittsburgh. La majorité a été recouverte par des nouveaux bâtiments, qui furent abandonnés lors d'une importante crue de la rivière Monongahela, qui mina les fondations du complexe. Cette zone contient un des derniers réseaux de voie de chemin de fer classique, et par conséquent les seuls passages connus dans ce monde. Underbelly est un endroit dangereux, les franges sont infestées de zombies, et les zones plus peuplées sous le contrôle de divers gangs et organisations. Les passages se trouvent tous sur des tronçons dans les franges.

Les Gangs

Locomotive est la cheffe du gang qui possède et gère le système de trains qui sert de transports publics dans Underbelly, elle est aussi *pignon* et gère le trafic avec les autres mondes: matériaux exotiques

dans un sens, matériaux épuisés, graines et espèces rares dans l'autre. Elle a une réputation très sulfureuse – elle a fait disparaître beaucoup de groupes gênants – nombreux sont ceux qui pensent qu'elle les a tués, alors qu'elle organise simplement des convois de réfugiés.

Locomotive est une femme avec une grande prestance et les traits asiatiques. Elle doit son surnom au fait qu'elle a des jambes artificielles, qu'elle ne recouvre pas de vêtements, exposant la mécanique de celles-ci. Locomotive porte une combinaison moulante dotée d'éléments d'armure faits à partir de plaques et d'indicateurs ferroviaires en métal émaillé.

La base de locomotive est une ancienne gare sur ce qui fut Liberty Avenue. La gare est de fait une petite forteresse entourée d'une myriade d'agents et de drones. La gare a été renommée «*Bitte Nicht Einsteigen*». Les trains locaux sont composés de petites locomotives construites à partir d'éléments de véhicules électriques. Les wagons ont en général été construits à partir de vieilles rames de métro et de wagons de marchandises.

Underbelly est conçu comme un monde pour un scénario d'action dans un monde post-apocalyptique avec zombies.

Dark Water

Trevithick 1874 [+30] / 2014

Dans ce monde, l'industrialisation est un peu plus avancée, la première guerre mondiale lieu en 1905 a vu le déploiement d'avions et d'unités mécanisées. La seconde guerre mondiale commença en 1928 et fut dominée par les combats d'avions à réaction et le déploiement de missiles, qui culmina avec le tir de missiles nucléaires sur le Japon. La guerre de Corée fut remportée par les alliés et la Corée unifiée, est, dès

les années 80 un second poids lourd industriel au côté du Japon. Le rideau de fer tombe en 1984, alors que la guerre fait rage en Afghanistan.

En 2014, après 30 ans de croissance économique galopante, le monde est touché par une crise économique généralisée: dématérialisation de la production, pollution galopante, crise énergétique et infrastructures dans un piteux état font que de nombreux états sont en faillite. Le bloc est a poussé le développement des techniques cybernétiques et robotiques, et la tendance est à la cybernétisation à outrance.

Les Grand Convois

Il existe un certain nombre de trains de grande taille, des communautés de grande taille qui sont toujours en mouvement entre les mondes. On les appelle des *grands convois*.

La Forteresse de fer

Ce convoi est une petite armée mobile, composée de locomotives et de wagons blindés, il comporte en outre quelques pièces d'artillerie mobile, dont un canon de 30 cm monté sur un wagon de 12 bogies (cf Krupp k5 / Canon de Kra). Tout le matériel roulant est peint avec un motif de camouflage gris, et décoré d'un aigle stylisé noir. Les locomotives sont du type 1E. Les membres du convoi, en majorité jeunes et beaux, sont organisés en une structure militaire fascisante et portent des uniformes noirs impeccables, d'où leur surnom de *fashion police*.

L'origine de ce convoi, bien que récente, est très floue. La théorie la plus communément admise est qu'il s'agit d'une équipe de tournage d'un film qui a traversé un passage de manière accidentelle, oubliant largement son origine. Le convoi a récolté différents militaires réels ou

d'opérette en chemin, grossissant ses rangs. Clairement l'apparence et le style font partie des critères de recrutement, et la punkitude est appliquée avec une rigueur militaire.

Comme il se doit, le convoi est dirigé par un général, surnommé César par son équipage, un homme de taille moyenne à la carrure très massive. Le but officiel du convoi est secret, et tous se perdent en conjectures. L'hypothèse la plus communément admise est que le général César veuille retrouver un monde où les fascistes dominent de manière satisfaisante et y arrêter le convoi. Ce qui est sûr, c'est que la forteresse de fer déploie une grande énergie à acquérir divers artefacts technologiques capables de survivre à un passage, et toutes forme d'information concernant *Evgeny Kovalchuk*.

Les interactions avec les civils sont le domaine de *Mlle van Buren*, une rouquine au visage criblé de tache de rousseurs. Elle est armée d'un enthousiasme et d'une bonne humeur indestructible et porte toujours des uniformes impeccables. C'est elle qui gère la logistique, les interactions avec les autres convois. Sa passion est l'acquisition de matériel de guerre ferroviaire. Lorsque l'on demande à un membre du convoi de fer n'est pas un peu trop souriante, trop gentille, on obtient invariablement un haussement d'épaule comme réponse «*C'est Mlle van Buren*».

Le convoi vend ses services de mercenaires: coups d'états, renversements et autres opérations de police, il y a toujours un endroit où une petite armée qui apparaît subrepticement sur une voie abandonnée est appréciée.

La forteresse de fer possède un grand nombre de boîtes à entropie et de bonnes connaissances des différents mondes. Le général emploie parfois des équipes indépendantes pour des travaux d'intendance ou bien pour collecter des informations sur un monde. Ce convoi semble aussi avoir une obsession avec les horaires et le fait que les autres trains doivent partir à l'heure.

Ce convoi est parfois appelé le convoi des drapeaux.

Le Train de Nuit

Le train de nuit est un gigantesque convoi gothique qui se déplace de monde en monde. C'est un lieu de fête permanent qui fait office de club itinérant entre les mondes. C'est aussi un des rares trains de passage dépourvu de boîtes à entropie, ce qui fait que les occupants du convoi ont largement perdu la mémoire, en un sens, c'est la raison même d'être du train de nuit – on y embarque pour oublier.

Le convoi est composé de deux locomotives à vapeur de type Pacific (2C1) tractant une cinquantaine de wagons à bogies. Les locomotives sont carénées et tout le matériel est peint bleu et blancs avec des décorations dorées. Une rose fait office de blason et décore chaque élément. L'intérieur du train est décoré de manière luxurieuse.

Une bonne partie du personnel du train est composé de vampires. Comme les autres membres du convoi, ils cherchent surtout à prendre du plaisir. S'il est accepté qu'ils se nourrissent de la clientèle, en général ils ne tuent pas. Le convoi est dirigé par un personnage excentrique d'apparence androgyne, qui se fait appeler le Fou par les habitués du train de nuit. S'habillant de manière excentrique, paillettes, dentelles, plumes et chapeaux exubérants, personne ne sait si c'est un vampire ou non. Les passeurs et les aiguilleurs l'appellent Axel Bauer.

Le Fou emploie souvent des petites équipes ferroviaires pour préparer l'arrivée dans un monde, ou pour retrouver un des vampires qui aurait quitté le convoi sans son autorisation.

Ce convoi est parfois appelé le convoi des feux.

Le Train d'Encens

Ce convoi est le plus grand répertorié, avec près d'une centaine de wagons qui composent plusieurs trains à proprement parler. Ces trains voyagent toujours ensembles, chacun étant un monastère d'une religion ou d'une autre. La nature exacte de ces religions est quelque peu floue, il reste surtout l'idée et le style: un couvent chrétien, un monastère zen.

Le train d'Encens est un des rares convois à suivre une route très complexe, mais largement circulaire, les novices rejoignent un monastère lors de son passage, et le quittent au passage suivant, ayant découvert la paix intérieure et l'oubli.

Ce convoi est parfois appelé le convoi des cloches.

Le Kovalchuk

Le Kovalchuk est généralement considéré comme un mythe: tous les passeurs en ont entendu parler, ont parlé avec un vieil aiguilleur qui l'a vu passer, mais personne ne l'a jamais *vu* directement. Selon les légendes, le Kovalchuk serait une rame tractée par une locomotive nucléaire, son réacteur étant construit grâce à une technologie capable de survivre à un passage. Tous s'accordent à dire que le Kovalchuk est un train qui ne s'arrête jamais, selon certains, son équipage est mort depuis belle lurette, et le train avance grâce à ses mécanismes automatiques, capables de suivre les passages, et même de contrôler les aiguillages à distance. Selon d'autres une communauté vivrait en autarcie parfaite sur ce train.

Le Kovalchuk doit son nom à un personnage tout aussi mythique, Evgeny Kovalchuk, savant fou, renégat des agents de Berne, prince mort-vivant. c'est un homme qui a dédié sa vie à la compréhension des

passages, et la recherche de technologies capables de survivre à un passage.

Ce convoi est parfois appelé le convoi des sémaphores.

Le Cirque Bodoni

Le cirque Bodoni est un convoi composé d'un cirque. Le cirque ne comporte qu'un nombre restreint d'animaux de petite taille: quelques poneys, un vieux lion, et une ribambelle de chiens savants. Le cirque et son convoi ont un style relativement passe partout, bien que dans certains mondes, ils aient un air un peu désuet. Le tout est dirigé par Madame Zlatana, une femme à la carrure impressionnante, invariablement habillée en Monsieur Loyal et parlant avec un fort accent slave. Personne ne sait d'où vient le nom Bodoni, mais il est peint sur les wagons et les tentes et semble survivre aux passages.

Scénarios

Le Canon de Castel Rosso

Scénario d'introduction: il introduit la genèse des personnages; se passe principalement dans le monde de **Castel Rosso**.

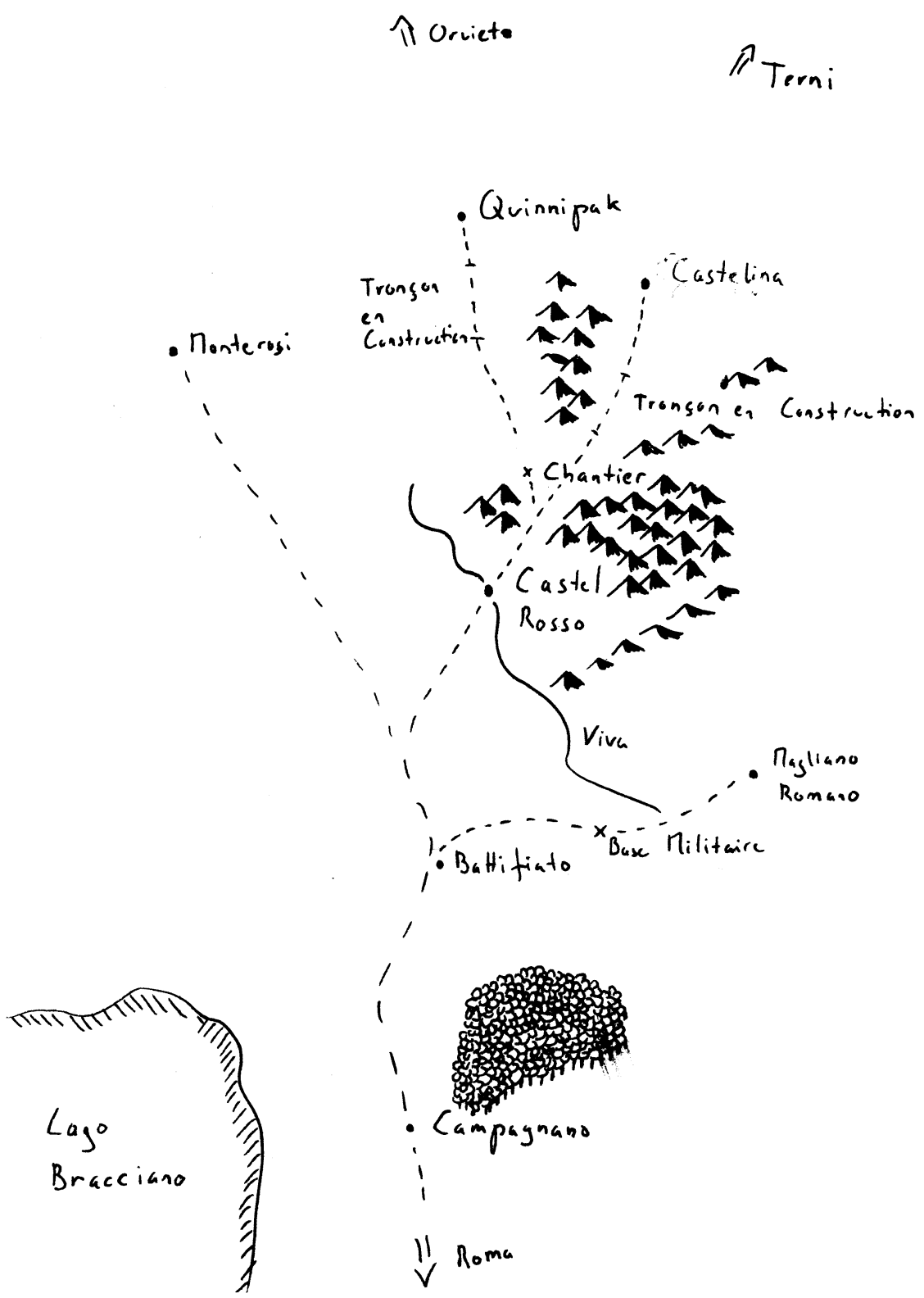
Le scénario dans les grandes lignes

Les brigades vertes, une faction nationaliste, veut prendre le pouvoir à Rome. Suite à une indiscretion de Luca Paulini, un aiguilleur, une

équipe des brigades vertes a appris l'existence d'un passage à proximité de Castel Rosso, et sont parvenus à passer dans un autre monde et à y dérober un gigantesque canon ferroviaire qu'ils ont pris avant de revenir dans leur monde d'origine. Pour semer d'éventuels poursuivants, ils ont fait sauter le passage qu'ils ont utilisé. Cela n'a pas été sans casse: cette destruction a provoqué la création d'un nouveau passage entraînant un autre train au travers: celui des personnages.

Les personnages ont complètement perdu la mémoire et sont pris sous la protection de Luca et Graziella Paulini qui cherchent à réparer la gaffe de Luca: c'est par leur faute que les brigades vertes ont pu passer et ils craignent les répercussions. Il faut que les personnages volent le canon, et ramènent celui-ci à ses propriétaires, la forteresse de fer.

Le canon est parké sur une voie au nord de Castel Rosso, sur un segment qui menait à une ligne de montagne en construction. Depuis son retour le mouvement nationaliste se déchire: le canon affute les passions, et la perte de mémoire a provoqué plusieurs schismes dans le mouvement. La présence du canon et des nationalistes bloque le chantier de la ligne entre Castel Rosso jusqu'à Quinnipak, et empêche donc les personnages d'amener une locomotive vers le passage et quitter ce monde.



Acte I – Arrivée

Les personnages se réveillent dans un wagon de service dévasté, criblé de balles. Ils portent des uniformes d'employés ferroviaires, mais toutes les traces, toutes les marques sont effacées. Ils ne se souviennent de rien. Le wagon est arrêté sur un court tronçon de voie qui mène au chantier de ce qui sera la gare de Quinnipak.

Une voiture est parquée à côté du wagon, le majordome de monsieur Reali attend visiblement les personnages. Il leur annonce que monsieur Reali aimerait accueillir comme il se doit l'équipage du premier train qui a atteint Quinnipak. Il les conduit à un petit château, visiblement construit récemment, qui domine la zone industrielle de la ville. Arrivés à la demeure Reali, ils sont traités comme des héros. Le soir, il y a d'autres invités: Luca Paulini de Castel Rosso et Monsieur Rossi, un homme à l'allure quelconque qui porte un complet brun et un petit nœud papillon.

Après le repas, au fumoir, Luca expliquera la situation plus clairement aux personnages: suite à un passage accidentel, ils ont perdu la mémoire et sont devenus des passeurs. Leur passage a été provoqué par les actions des Chemises Vertes, un groupe nationaliste, qui après avoir apporté le canon dans ce monde, ont fait sauter le viaduc qui faisait office de passage. Un nouveau passage s'est formé sur la voie à Quinnipak. Luca se présente comme un aiguilleur: une personne qui aide les passeurs, comme les personnages.

Il est important de rapporter le canon dans son monde d'origine et de le rendre à son juste propriétaire, la Forteresse de Fer. Le canon est trop gros et d'une technologie trop avancée pour passer inaperçu; il va provoquer des perturbations, sans parler du fait que la Forteresse de Fer pourrait débarquer. Pour cela il faut finir la voie jusqu'à Quinnipak et faire passer le canon par le nouveau passage créé par les personnages.

De là, il faudra retrouver le propriétaire originel du canon.

Cette tâche incombe aux personnages, mais ils auront le soutien de Luca, monsieur Reali ainsi que de monsieur Rossi. Monsieur Rossi restera très vague concernant son rôle, mais il expliquera qu'il est un citoyen engagé et qu'il fera tout son possible pour aider les personnages s'ils ont des problèmes administratifs.

Acte II – Le chantier

Il ne manque pas grand chose pour terminer la ligne entre Quinnipak et Castel Rosso, il faut poser environ deux kilomètres de voie. Malheureusement, les nationalistes ont établi leur base dans le campement des ouvriers, les chassant de là. Les ouvriers sont à présent dispersés dans divers villages de la région. La bonne nouvelle est qu'ils sont remontés contre les nationalistes, et prêts à reprendre le travail, dès qu'ils pourront retourner à leurs baraquements où se trouvent leurs outils.

La meilleure manière de faire bouger les nationalistes est de voler le canon, avec comme seule direction possible Rome. Le canon est naturellement gardé, mais depuis que Carlo, le leader nationaliste, est passé à travers le passage, il agit de manière un peu lunatique. Pour déplacer le canon, plusieurs options: voler la locomotive des nationalistes, venir avec une autre locomotive, ou, plus dangereux libérer les freins du canon et le faire se déplacer en le tirant, le recul sera largement suffisant pour mettre le canon en route. D'une manière où d'une autre, les personnages seront en fuite à bord du canon, les brigades vertes chercheront naturellement à les rattraper, s'ils ont encore une locomotive, il l'utiliseront. Une petite équipe cherchera aussi à les rattraper à cheval (six personnes).

Les brigades vertes comportent une trentaine de membres, tous sont armés au moins d'un pistolet et d'un couteau. Outre le canon, ils

disposent d'une locomotive à vapeur surchauffée 2-2-0 [notation française], ainsi que trois wagons qui font office de réserve, notamment de munition. Ils dorment dans les baraquements des ouvriers.

Le canon

Le canon est une pièce d'équipement impressionnante: un canon de 20 mètres de long, avec un calibre de 30 cm, monté sur un wagon de 30 mètres à deux bogies, chacun doté de douze axes pour une masse totale de 220 tonnes. Le canon à proprement parler est toujours attelé à un wagon de service qui inclut une grue de chargement pour les munitions, ainsi que six obus de 30 cm. Le canon est une source de style liée à la forteresse de fer.

Carlo

Leader nationaliste, homme d'action et de charme, très ambitieux il a un succès indéniable auprès des dames et est très fier de sa moustache. Il porte la chemise verte qui donne son nom au groupe et un gilet rouge. Si en apparence le passage dans un autre monde n'a pas changé sa position politique et ses plans, depuis le passage sa personnalité s'est fracturée, la grande Italie n'est pour lui qu'un simple rêve de pacotille, il a vu les machines de guerres qui sont possible dans d'autres mondes, il veut développer les industries italiennes et conquérir le monde. Le canon, n'est que la première pièce d'un arsenal titanesque.

Adriana

Égérie du groupe, compagne de Carlo, Adriana est issue d'une bonne famille. Elle a rejoint le mouvement dans un élan romantique et une certaine attraction pour Carlo. Elle a été profondément affectée par le passage: elle souffre de crises de rages, qu'elle associe avec le sentiment d'impuissance lié à son status de femme dans ce monde qu'elle considère comme arriéré. Elle doute à présent du sens des actions du groupe.

Elle est là seule du groupe à porter l'uniforme complet: un chemise

verte, un cravate noire, des Jodhpurs beige et des bottes. Elle passe une grande partie de son temps à l'écart, à s'occuper des chevaux.

Gian-Paulo

Mécanicien, il est parvenu à faire traverser la locomotive du groupe vers le monde où le canon se trouvait, et à revenir avec le canon. Il a été gravement blessé lors de la fuite, et il se remet lentement dans une des cabanes. Il souffre d'hallucinations, et est convaincu que voler le canon était une grossière erreur. Gian-Paulo est un grand gaillard avec les cheveux frisés qui encadrent un visage rond avec de grand bajoues. Son œil gauche est couvert par un bandeau.

Acte III – Dans la campagne italienne

Les personnages doivent à présent se cacher durant une semaine avec un canon de 20 mètres monté sur un wagon de 30 mètres de long avec un groupe de nationalistes enragés aux troussees. Les options sont multiples: la plus évidente serait de trouver un segment de voie peu utilisé et discret et stationner là: Luca suggèrera une carrière abandonnée près de Battifati. Selon la discrétion des personnages, ils subiront une attaque des chemises vertes. Une option plus osée serait de cacher le train dans une caserne de l'armée, prétendant être des agents secrets du gouvernement, monsieur Rossi peut aider les personnages dans ce cas. Ses hommes voudront naturellement inspecter l'engin, mais cela ne devrait pas trop poser de problèmes aux personnages.

La carrière

Située près de Battifati, on y extrayait du Feldspar et du Quartz, elle est abandonnée depuis plus de 20 ans. La voie qui y mène est envahie par la broussaille, mais utilisable. Une centaine de mètres avant d'atteindre la carrière, la voie traverse un tunnel de 400 mètres de long,

assez pour y cacher un petit convoi. La carrière comporte trois baraquements, et un fourgon-frein abandonné.

Malgré les apparences, la carrière n'est pas complètement abandonnée, un ermite nommé Sergio y vit. C'est un vieil homme qui passe ses journées à tailler dans les murs de la carrière des bas-reliefs illustrant la mythologie romaine. Sergio ne désire pas de compagnie, et à l'arrivée d'un train il se cachera. Pour peu que les personnages inspectent les lieux, ils découvriront la partie de la cabane qu'il habite et ses œuvres.

Sergio a fait beaucoup de choses dans sa vie: soldat, politicien, moine, il fut défroqué suite à une bagarre au monastère de Battifati, il y a vingt ans. Il a à présent 60 ans, mais reste en relativement bonne condition physique. S'il aspire au calme et la sérénité, il n'en reste pas moins curieux. Selon comment les personnages s'y prennent, il pourra les renseigner sur la région, ou bien au contraire leur empoisonner la vie. Il connaît la carrière et la région comme sa poche, et dispose d'un fusil de chasse et d'amples réserves de munition.

La base militaire

La base du douzième régiment d'infanterie se situe à mi-chemin entre Battifati et Maglio Romano, c'est un relativement grand complexe, avec une caserne, un arsenal, des champs d'entraînement. La base peut contenir jusqu'à 400 personnes, mais en ce moment, une seule compagnie (~100 personnes) s'y trouve. Une voie de service pénètre dans la base pour se connecter aux entrepôts de l'arsenal.

Attente

Le temps d'attente sera l'occasion pour les personnages de se familiariser avec leur rôle de passeur. S'ils se fondent bien dans le décor, ils commenceront à sentir qu'ils se normalisent, perdent leur spécificité. Luca les aura mis en garde contre ce phénomène. Il leur aura aussi fait un briefing sur les boîtes à entropie et leurs alternatives: beaucoup de

livres. Il faudra peut-être cambrioler une bibliothèque, ou chercher un éditeur en faillite.

L'autre question qui se posera aux personnages sera celle de l'armement, avec les chemises vertes prêtes à tout pour récupérer le canon, être armé est une bonne idée, les joueurs pourront aussi «découvrir» jusqu'à quel point leur personnage est doué militairement. Le canon représente une source de style brut liée à la Forteresse de Fer.

Une fois la voie jusqu'à Quinnipak terminée, les personnages devront faire le trajet inverse, avec le risque d'être découverts par les nationalistes. Puis ce sera l'occasion pour les personnages de faire leur premier passage, en espérant qu'ils se soient bien préparés.

Acte IV – Underbelly

Émergence

Le convoi des personnages émerge sur une voie abandonnée dans des ruines. Attaqués par les zombies, près d'un signal abandonné, une jeune femme dotée d'un jet-pack sautera sur le convoi. Toupille est aiguilleuse et travaille pour Locomotive, elle ordonnera aux personnages d'aller plein pot pour se débarrasser des zombies et les guidera vers la gare centrale, royaume de Locomotive.

Locomotive

L'arrivée du convoi des personnages est à la fois bienvenue et une source de problèmes pour Locomotive. Bienvenue car elle aimerait évacuer un groupe de réfugiés vers Felsenstein. Malvenue car un canon de 20 mètres n'est pas quelque chose de discret, et il éveille l'avidité des autres gangs, ainsi que l'attention des autorités.

La bonne nouvelle c'est que des convois transite régulièrement par ce monde, et Locomotive échange régulièrement des messages avec Felsenstein: le convoi de fer s'y trouve en escale. Locomotive connaît

aussi un passage qui permet de rejoindre Felsenstein. Locomotive sera prête à aider les personnages à repartir avec leur canon, mais en échange de deux services: d'abord réduire les ambitions du gang des rotors, par exemple en détruisant leur base fortifiée au moyen du canon, ensuite en évacuant un certain nombre de réfugiés vers un autre monde.

Pour ce faire, il manque au convois deux choses: du charbon pour leur locomotive, une denrée rare dans ce monde avancé, et des wagons pour mettre les réfugiés. Enfin l'utilisation du canon implique qu'il leur reste au moins un obus fonctionnel.

Les Rotors

Comme leur nom l'indique, les Rotors sont spécialisés dans les engins volants, si ce gang est jusqu'à là resté en marge de la communauté d'Underbelly, mais le gang a, depuis peu, un nouveau leader, Johnny, qui a des ambitions sur Underbelly. La base des Rotors est située dans l'ancien aéroport de Pittsburgh, à une vingtaine de kilomètres à l'ouest, nord-ouest de la ville. L'endroit est protégé par de nombreuses défenses, et le QG situé dans un ancien bunker des forces aériennes.

Le gang est composé d'une cinquantaine de personnes, qui se déplacent en général au moyen d'hélicoptères ou de petits avions VTOL. Le gang dispose aussi d'une armada de drones volants.

Vu la portée du canon (60 km), les personnages ne devront pas s'approcher pour l'utiliser contre la base des Rotors.

Charbon

Les personnages pourront apprendre que le seul endroit où les personnages ont une chance de trouver du charbon est l'ancienne mine de New Kensington à un trentaine de kilomètres au nord-est. L'endroit est abandonné et infesté de zombies, mais la voie qui suit la rivière Allegheny est encore utilisable. De fait, les personnages pourront y trouver non seulement du charbon, mais aussi des anciens wagons qui

sont réparables.

Acte V – Felsenstein

Les personnages font un second passage, cette fois-ci avec un grand convoi: en plus du canon, ils transportent des réfugiés issus d'Underbelly. L'arrivée à Felsenstein est tout le contraire de celle à Underbelly: le convoi des personnages n'est qu'un parmi une multitude, les aiguilleurs portent les uniformes et dirigent le convoi vers une voie libre tout en leur faisant remplir des formulaires. Il est impossible de ne pas remarquer la Forteresse de Fer stationnée sur d'autres voies. Et il y a fort à parier, que l'équipage de la Forteresse aura remarqué le convoi des PJs et le canon.

S'en suivra une certaine danse diplomatique: les autorités de Felsenstein ne veulent pas de troubles, l'équipage de la Forteresse de Fer veut son canon, les personnages veulent probablement s'en débarrasser. Pour peu que les personnages restent calmes, tout s'arrangera, et ils pourront probablement avoir droit à la reconnaissance de la Forteresse de Fer, peut-être sous la forme d'une boîte à entropie.

Area 42

Un scénario *classique* ou il faut libérer une voie situé dans les USA des années 80, sur thème de conspiration avec une inspiration *X-Files*.

Le Scénario dans les grandes lignes

Les personnages sont engagés par les *Agents de Berne* pour rétablir une voie qui a été coupée dans une petite ville des États-Unis, en pleine guerre froide. Les informations sont maigres: un convoi a été contraint de rebrousser chemin, aucune nouvelle du passeur local.

Il y a eu un accident lors du dernier passage du *convoi de la nuit*, trois wagons sont restés dans la ville, ainsi qu'une vampire. L'armée est intervenue et a bloqué la ville (ainsi que la voie) et monté une base de recherche nommée *Area 42*.

Malgré une perte de mémoire complète, la vampire est parvenue à prendre le contrôle de la base, sous le nom de Générale *Mansfield*. Elle est suffisamment Punk pour garder ses pouvoirs, mais ne se souvient plus de son convoi, ni de sa nature exacte. Elle utilise le laboratoire pour comprendre sa propre origine.

Le moyen le plus simple pour rétablir la ligne serait de faire disparaître la base, qui n'existe que pour examiner le matériel laissé derrière lui par le convoi de la nuit: trois wagons, dont un contenant une machine à entropie nazie. Mais pour cela il faudra convaincre la vampire.

Introduction

Le convoi des personnages se trouve dans un grand *hub*, comme par exemple [Felsenstein](#). Ils sont contactés par des *Agents de Berne* qui ont besoin d'une action ponctuelle: rétablir une ligne du réseau. En compensation ils offrent un *service*, c'est à dire que les personnage pourront, dans le futur, demander l'aide des agents de Berne, ces services sont précieux, et tiennent lieu de monnaie.

Les informations sont maigres: la voie qui a été interrompue est un segment au milieu des États-Unis dans un monde en pleine guerre froide (années 80). Ce monde est nommé *Smith 1805*. L'homme qui a mis le premier le pied sur la lune s'appelle *Kincheloe*.

Un convoi arrivé du côté sud de la ville de Greenwald a dû rebrousser chemin, la voie étant bloquée par des militaires au niveau de la ville.

Les Agents de Berne recommandent une arrivée par le nord, car le

tronçon avant la ville est long, et inclut plusieurs dessertes industrielles, dont certaines abandonnées. Le passeur local, un certain *Grigo*, vit normalement dans une caravane abandonnée au sud de la ville, on est sans nouvelles de lui. Les Agents de Berne fournissent toutes les informations pour rejoindre l'endroit, les grandes aiguilles qui connecte ce monde dans cette région.

Rumeurs

Si les personnages se renseignent sur les convois qui ont récemment transité par *Smith 1805*, ils apprendront que le convoi de la nuit devait passer par là. C'est un très grand convoi, qui est connu pour son manque de discrétion et sa négligence.

Le convoi de la nuit est surtout connu du fait qu'une bonne partie de son équipe est composé de *vampires*. Il ne s'agit pas d'êtres qui se nourrissent de sang, mais de personnes dont l'identité a été débordée par le *punk* – leurs capacités sont surnaturelles et leur besoin d'attraction, d'être spécial les consomme tout entier.

Les informations concernant *Smith 1805* sont relativement maigres, c'est un monde qui est considéré comme peu intéressant, le seul segment de voie connu est celui qui traverse Greenwald, et les échanges avec ce monde sont rares: la ville est un trou perdu.

Greenwald, Kansas

Greenwald est un petit centre agricole situé dans le Kansas. Pendant la guerre, la société Yoyodine Corporation avait ouvert une usine qui fabriquait des éléments en aluminium, des ailes d'avions de guerre, notamment, ce qui donna à la ville une certaine prospérité.

L'usine ferme en 1958, l'année suivante, elle sert de décor pour plusieurs épisodes de la série télévisée *Captain Rocket*, notamment «*Captain Rocket and the space amazons*». Les autorités de la ville firent de multiples tentatives pour rouvrir l'usine dans la «*space amazon town*»

sans jamais y parvenir. Aujourd'hui l'usine est une ruine envahie par la végétation et *Captain Rocket* et ses délicieuses antagonistes ont été oubliés.

La ville est traversée selon l'axe nord-sud par une route et une voie unique de chemin de fer. La voie est uniquement utilisée pour le transport de marchandises. L'accident du convoi de la nuit a eu lieu au sud du centre. L'armée a construit une base temporaire en forme de dôme autour des wagons. Un périmètre de sécurité encercle une bonne partie de la ville. Une route de contournement a été tracée, les travaux de revêtement sont en cours.

Les habitants sont incommodés par les contrôles, mais nous sommes dans une zone très patriotique, les soldats et la construction amènent de l'argent frais, donc on ne se plaint pas trop. Le nouveau centre commercial au nord de la ville, en dehors du périmètre de sécurité, est devenu le centre de la vie sociale.

À l'est de la ville se trouvait un vieil hôtel abandonné peu après la fermeture de l'usine, le «*North Star Palace*», sur le tracé de la route de contournement. Remis en service en toute précipitation, et toujours en chantier, il abrite, pêle-mêle, travailleurs temporaires, agents du gouvernement en visite, prostituées et quelques fouineurs.

Area 42

Le centre de la base est constitué d'un immense dôme en poutrelles métalliques recouvert de deux enveloppes en plastique translucide. La structure fait environ 250 mètres de diamètre et englobe trois bâtiments en bois. Ils ont été évacués et sont à présent occupés par des laboratoires et des bureaux. Le dôme est pressurisé, et compte deux entrées, protégées par des sas et de nombreux gardes. Outre les trois wagons, le dôme contient plusieurs containers qui abritent laboratoires, entrepôts et matériel technique.

Le périmètre de sécurité de la base est démarqué par des barrières

métalliques surplombées de barbelés, avec des portes gardées aux intersections. Les barrières sont suffisamment grandes pour laisser entrer un camion. Le périmètre contient plusieurs maisons d'habitations, évacuées elles aussi. Elles sont à présent habitées par les chercheurs et les officiers. La Générale Mansfield vit dans un petit appartement au dessus d'un magasin de disques. À proximité du dôme se trouve un stade qui a été reconverti en caserne pour l'unité qui protège le site et soutient les chercheurs.

Les Wagons de l'Ombre

Alors qu'il traversait Greenwald, le *convoi de la nuit* a été heurté par un *pickup* conduit par des adolescents ivres. Cela a provoqué le déraillement des trois derniers wagons et le bris de l'attelage. À bord: une vampire, des réserves de nourriture et une machine à entropie nazie. La vampire, blessée, a pris la fuite, mais elle a été abattue par le shérif. Résultat, elle s'est réincarnée, amnésique, dans les wagons qui sont techniquement devenus un convoi.

Alertée, l'armée est intervenue très rapidement, mais de manière un peu désordonnée. La vampire a profité du chaos pour prendre le commandement. Sous le nom de Générale Mansfield, elle supervise les travaux de recherche. Elle a pris l'apparence d'une militaire extrêmement sexy et s'est assurée que tous les chercheurs et les officiers soient sous son influence.

Sous les ordres de la générale, les militaires ont vidé les wagons de leur contenu et les ont remis sur les rails. Les chercheurs analysent les différents objets qui ont été trouvés, et sont confrontés à plusieurs énigmes:

- La machine à entropie nazie endommagée.
- Les wagons issus de nulle part et dénués de marques ou d'indications.

- Les vivres dénuées de marques, dont les analyses révèlent des anomalies: ainsi les vins semblent tous dater d'avant la première explosion nucléaire.
- Un effet d'amnésie généralisée qui semble frapper la ville. Certains chercheurs craignent un gaz ou un virus.

Logistique

Le premier souci des personnages sera de cacher leur propre convoi. Heureusement la voie traverse, au nord de la ville, une zone d'entrepôts qui offre deux options: un entrepôt abandonné marqué *Porter & Sons* et l'ancienne usine *Yoyodine*. Les deux sont accessibles par des voies de service. L'entrepôt est plus proche de la voie (et de la route), en meilleur état, mais moins discret. L'usine est plus éloignée, mais il faudra dégager quelques buissons des voies.

L'entrepôt Porter & Sons

C'est une construction en forme de L, avec des murs en béton et un toit en tôle. Le nom *Porter & Sons* est peint en lettres rouges sur le mur de devant. D'après les différentes couches de peinture et le bric-à-brac à l'intérieur de l'entrepôt, il a été utilisé par différentes compagnies. Le bâtiment est encore connecté au réseau électrique, et à l'eau courante.

En fouillant un peu, les personnages réalisent qu'il cache un laboratoire souterrain, probablement destiné à la fabrication d'amphétamines de contrebande. Les occupants ont déserté l'endroit avec l'arrivée des militaires.

L'Usine Yoyodine

L'ancienne usine est un peu à l'écart, sur une parcelle délimitée par un mur de brique. À côté de l'entrée principale, fermée par un grand portique en métal rouillé, un grand panneau publicitaire aux couleurs passées représente une jeune femme dans un costume kitch adossée à un texte qui proclame «*Welcome to the Space Amazon Factory*». La voie

d'accès est bloquée par des buissons et un portique en métal à moitié défoncé.

L'usine est un endroit très étrange, les choses sont restées comme elles ont été après la fin du tournage: des éléments en aluminium et les machines furent disposés et peints pour créer les décors de la planète des amazones de l'espace.

L'armée

La Générale

C'est une vampire, c'est-à-dire une passeuse dont les pouvoirs sont si grands qu'elle a oublié son origine et une partie de son humanité. Elle se nourrit principalement d'émotions humaines. Si elle est amnésique, elle n'en reste pas moins très intelligente et rapide. Elle a décidé que son nom est Judith, mais se fait généralement appeler *Générale Mansfield*.

Elle a littéralement mis le commandement militaire et les chercheurs à sa botte principalement par séduction, mais aussi un peu de violence. Si en apparence elle contrôle parfaitement la situation, elle n'a aucune idée sur ce qu'elle est et cherche simplement à comprendre ce qui se passe, elle sait intuitivement que son convoi est important, et qu'il lui faut rester spéciale (punk). Cela déplaît beaucoup aux militaires.

Rôle: Générale

Aspects: Sexy, Gothique, Mystérieuse (convoi).

Les civils

Le Shérif Quincy

Shérif de la ville, toute sa vie a basculé après l'accident: convaincu que la jeune femme qui s'est enfuie du train était une terroriste écologique, il l'a traquée jusqu'en bordure de la ville où il l'a abattue, il n'a jamais été capable de retrouver le corps. La jeune femme est réapparue en tant que générale de l'armée sans pour autant sembler se

souvenir de son meurtrier.

Depuis, le shérif n'en mène pas large, et il se contente de faire la circulation et les petites tâches administratives pour l'armée. Il vit dans la crainte que la générale se souvienne de lui.

Miss Jones

Cette vieille dame tient une boulangerie *tea room* au centre de la ville. C'est une forte tête qui a ses idées sur un peu tout. Elle est convaincue que la générale est en fait une amazone venue d'ailleurs et qu'elle devrait y retourner avant qu'elle ne corrompe complètement la ville.

Le seul argument que Miss Jones peut donner en faveur de sa théorie est l'apparence de la générale et ses tenues indécentes, et le fait que son arrivée à Greenwald ne peut être une coïncidence. Malgré sa logique spéciale et son attitude hautaine, Miss Jones peut être une alliée précieuse vu qu'elle a fondamentalement raison, et que ses objectifs correspondent largement à ceux des personnages.

Les Fouineurs

Une opération militaire d'une telle envergure ne se fait pas sans laisser de traces. Si officiellement Area 42 n'existe pas, l'opération a attiré l'attention de plusieurs personnes extérieures.

Jacob Milow

Journaliste local, il est bien déterminé à savoir ce qui se cache dans cette base secrète. Il pense qu'il s'agit d'un accident lié aux transports de matériel nucléaire que le gouvernement tente de cacher. Il a appris qu'il y a eu un accident routier la nuit avant que l'armée n'arrive, et que le Shérif cache quelque chose.

L'Agent Applepie

Agent du FBI, il aimerait savoir ce que cache une opération menée par une générale qui n'existe pas. Il sait que les chercheurs souffrent de

pertes de mémoire, sa théorie est qu'un matériau qui rend amnésique a été découvert dans une ancienne mine de la région, les wagons au centre du dôme abritent du matériel secret de l'armée. Pour lui, la générale est une diversion.

Plans d'action

Il y a plusieurs solutions pour rétablir la ligne. La plus directe consiste à infiltrer la base, découvrir le pot au rose et convaincre la vampire de quitter Greenwald. Elle acceptera de partir à condition que l'on emporte son convoi à elle, c'est-à-dire les trois wagons. Ils sont fonctionnels et la voie en bon état, mais il faudra passer à travers l'enveloppe du dôme et le périmètre de sécurité. Si en théorie elle a l'autorité pour mettre en route une telle opération, cela attirera l'attention des autorités militaires qui voudront tirer cela au clair.

Une solution plus subtile serait soit de déplacer la base hors du tronçon de voie principal, ou bien de construire un nouveau tronçon de voie qui contourne la base. Convaincre la générale que c'est une bonne idée, ne serait-ce que pour des raisons de sécurité, est certainement possible. La seconde option, construire une nouvelle voie, impliquerait de manipuler les autorités locales.

Ambiance

Le cadre de jeu est l'arrière pays américain dans les années 80 – il y a donc de la technologie: téléphones, ordinateurs, caméras, mais elle reste rare et encombrante. Les militaires et la police ont des radios mais pas de système d'information unifié, de toute manière la censure est quasi-complète.

La ville de Greenwald est largement isolée, on y parvient principalement par la route. L'étranger est loin, le Japon n'est connu que pour ses marchandises en plastique, il y a dans la population quelques vétérans de la guerre du Vietnam, mais on n'en parle pas. MTV est le

nouveau programme à la télévision.

Les voitures sont lourdes et américaines, les gens portent un mélange de jeans et de vêtements athlétiques. La coupe mulet est populaire chez les hommes, comme la moustache de Magnum. Les femmes portent souvent des pièces de vêtement pour l'aérobic. Les bracelets cloutés et les vêtements en cuir noir sont un truc de rebelle, et non pas de bourgeoises.

Le Dock du Dr Stein

Un autre scénario sur le thème de la voie bloquée, cette fois-ci sur le thème Cyberpunk, avec évidemment une grosse trahison.

L'épisode dans les grandes lignes

Le convoi émerge dans un monde très avancé, *Ferguson 1799*, style Cyberpunk, sur une voie de marchandise dans un port abandonné. La voie commence dans une série d'entrepôts en ruine, suit un quai où un gigantesque concert à lieu et aboutit à une gare de triage.

La voie sur le quai est bloquée par la scène du concert, une grande aiguille dans la gare de triage permet de quitter ce monde et de rejoindre Felsenstein. La tenancière d'un petit café dans les friches qui entourent la gare de triage est une aiguilleuse et peut renseigner les personnages.

Le point d'émergence

Le convoi émerge sur une voie de service dans une zone d'entrepôts en ruine. On peut sentir la proximité de la mer. Il pleut. Une partie des bâtiments s'est effondrée, les autres ont vu leurs entrées et fenêtres condamnées par des plaques en tôle recouvertes de graffitis. Partout on trouve des déchets et des carcasses de véhicules, certaines incendiées.

La seule trace de vie se trouve à proximité des bâtiments détruits, sur

une autre voie de service: une série de containers posés sur des wagons, les containers comportent quelques fenêtres et une enseigne lumineuse rose: «*clinique du Dr Stein*».

La clinique du Dr Stein

Il s'agit effectivement d'une clinique installée dans des containers médicaux militaires, des inscriptions fanées indiquent «*US corps – latin america division*». La clinique est gardée par un homme blond coiffé de dreadlocks, lourdement armé et cybernétisé, il n'est pas hostile et s'appelle Jakob. Il pourra donner quelques renseignements aux personnages.

La clinique soigne surtout les marginaux et les démunis, et bénéficie d'un statut de neutralité de facto entre les différentes factions criminelles, la police et les corporations qui dominent la zone. C'est un endroit où l'on soigne les blessures, installe ou enlève des implants sans poser de questions, chacun paye comme il peut.

Outre le Dr Stein, trois infirmières travaillent dans la clinique, toutes trois étaient des prostituées laissées pour mortes à la clinique que le Docteur a soigné et reconstruit un peu à sa manière, elles s'appellent Jade, Onyx et Ruby, leur corps est largement cybernétique et chromé, elles se distinguent surtout par la teinte de leurs membres chromés. Le docteur est grand, maigre, il a de longs cheveux noirs, un nez aquilin et deux yeux cybernétiques. Il est difficile de parler au docteur si l'on est pas intéressant, ce qui en général veut dire pisser le sang.

La Cucaracha, la Grande Aiguille

En discutant un peu avec Jacob ou même les infirmières, les personnages pourront apprendre qu'une ancienne infirmière *Pearl*, tient à présent un petit café à l'autre extrémité de la voie de marchandise, à proximité de la gare de triage, la *Cucaracha*.

La *Cucaracha* est un petit café construit dans un ancien chateau d'eau, on y sert du café et quelques plats mexicains. Les personnages pourront

facilement apprendre que *Pearl* est une aiguilleuse, et elle pourra leur indiquer une grande aiguille qui mène à Felstenstein, là où tous les convois passent.

L'obstacle

Les personnages savent à présent où se rendre, seul problème, la gigantesque scène qui se trouve sur la voie. Les nombreuses affiches indiquent un concert exceptionnel de *Whip and the dead-men*, un très célèbre groupe gothique industriel. Les rails se trouvent exactement sous la scène. Les personnages vont donc devoir faire traverser à leur convoi cette scène, soit en infiltrant l'organisation du concert, soit en convainquant les membres du groupe qu'un train serait cool, soit en faisant dégager le concert. Le premier concert a lieu 1½ jours après l'arrivée des personnages.

Le groupe

Stellar

Star du groupe. Infernale pseudo diva, capricieuse et boudeuse, elle charme tout le monde sur scène avec sa voix et ses mimiques lascives. Soupe au lait, elle fait vivre un enfer à son groupe, qui ne rêve que de s'en débarrasser. Elle, de son côté, ne rêve que de liberté loin de ces bouseux qui empêchent sa carrière solo de prendre son envol. Voilà pourquoi, quand elle est approchée par la Patriot Corporation qui lui fait miroiter un avenir de super star planétaire, cette greluce accepte sans comprendre ce qu'ils lui proposent.

Skylar

Vrai leader charismatique du groupe, Skylar en est le bassiste. Vaguement attiré par la jeune Stellar à ses débuts, c'est lui qui l'a imposée comme chanteuse dans son groupe. Supportant tant bien que mal ses états d'âmes et ses crises de diva, il envisage de se débarrasser d'elle dès qu'une nouvelle chanteuse se présentera. C'est lui qui maintient la cohésion du groupe et c'est surtout lui qui arrive à canaliser

les caprices de la chanteuse.

De plus en plus lassé par cette dernière, il se retrouve sous le charme de l'Agent Eve Angel quand elle vient lui proposer de s'allier à la Patriot Corporation et de les avoir comme sponsors de leur concert...

(Elle est la directrice des Relations Publiques de la Patriot, laquelle Patriot s'intéresse au concert pour redorer son image de marque vieillissante et ils veulent du sang neuf pour se faire voir, voilà pourquoi ils veulent être les sponsors du concert)

Actarus²

Guitariste du groupe. Timide et réservé, c'est le seul vrai artiste des *Whip* et le seul qui est amoureux de Stellar. Prêt à tout pour elle, il ne se rend même pas compte de ce qu'elle est. Torturé et solitaire, c'est la proie la plus facile à approcher par la Patriot Corporation. Mais ce sera le seul à être compliqué à séduire.

Le manager Avast:

Surprotecteur envers sa poule aux oeufs d'or, *Whip*, il ne laisse personne rajouter de l'huile sur le feu. Les tensions au sein du groupe étant déjà suffisantes, il suspecte tous ceux qui s'approchent de ses stars. Au bord de la faillite personnelle à cause des caprices de Stellar, il est aux aguets pour toute éventuelle entrée ou sortie d'argent.

La complication

Le dock est plus qu'un quai abandonné. Caché en dessous se trouve une ancienne base de sous-marins nucléaires. Le sas d'accès a été condamné depuis longtemps, et le complexe largement oublié.

Suite à une séquence de privatisations et d'acquisitions, le dock et la base militaire sont devenus la propriété d'une compagnie de transports privée, la *Pacific Pathway Company (PPC)*. Si l'existence de la base secrète

² Désolé mais s'était trop tentant

devenait publique, la PPC devrait payer les coûts liés au démantèlement et à la dépollution d'un site nucléaire, donc une somme considérable.

La compagnie mère de la PPC est la *Patriot Corporation*, une compagnie militaire. Elle voudrait se débarrasser de ce problème financier, mais en même temps désirerait posséder les ogives nucléaires. Une équipe de choc a donc été envoyée pour *régler le problème*.

Le plan

Rude Tree est le chef de l'équipe chargée de régler le problème. Il a développé un plan qui implique le concert de Whip, ce qui lui permet de récupérer les ogives, se débarrasser du site, et faire un peu de profit à côté. Il est le seul de son équipe à connaître la présence d'ogives nucléaires sur le site.

Son plan: organiser une fausse attaque terroriste lors du concert. Durant la-dite attaque, son équipe s'infiltrer dans la base, récupère les ogives et pose suffisamment d'explosifs pour rendre la question de la dépollution académique.

À côté de cela, Rude Tree a investi dans les droits des chansons de Whip, son idée étant que l'émoi et la publicité causés par l'attaque terroriste fera grimper les ventes. Il compte faire de *Stellar* plus qu'une star: un bouc émissaire pour les autorités et une fugitive sous son contrôle.

Daho, un agent de Rude, est chargé de contacter discrètement Stellar et de lui faire croire que la maison de disque est prête à causer un petit accident qui mettrait hors service le reste du groupe, ferait grimper les ventes, et ouvrirait à Stellar une carrière solo en tant que "survivante". À cette fin, Daho lui fournit une puce chorégraphique avancée qui contient des compétences de survie.

Dans les faits, l'ordinateur de Stellar est infiltré et chargé d'indices prouvant que cette dernière est de mèche avec les terroristes, et la puce chorégraphique est bourrée de compétences de combat, garantissant que

Stellar survivrait à l'apocalypse de manière spectaculaire. La puce est piégée, empêchant celle-ci de l'enlever, et l'obligeant ainsi à suivre les instructions de Rude Tree.

Pour sa part, Eve est officiellement l'attachée PR de la Patriot, sa mission effective de séduire *Actarus* de manière très visible, afin de maximiser la jalousie de Stellar et éviter qu'elle réfléchisse trop, c'est aussi un moyen d'avoir un agent au milieu de l'action. Rude Tree n'a pas encore décidé si Eve doit survivre à l'attaque. Elle commence à en savoir un peu trop, et Rude veut se venger des provocations qu'elle lui fait subir, même si elle n'est pas une victime de l'attaque, sa carrière d'agent est terminée.

Si le plan de Rude se déroule comme prévu, la scène sera effectivement enlevée du dock, mais le dock et la voie, seront détruits, de plus le débarquement des autorités suivant l'attentat fait qu'un convoi ferroviaire avec un canon géant risque d'attirer l'attention. Si les personnages ne se sont pas éclipsés avec leur convoi, il feront de parfait terroristes pour les autorités.

La Patriot Corporation

Les agents:

Agent *Eve Angel*, code 008:

Belle, sensuelle et sexy, elle est l'atout charme de la Patriot. Peau de vache, sadique et sans foi, elle est prête à tout pour que ses missions soient de vraies réussites, vu le pactole que celà lui rapporte à chaque fois. Sa seule ambition: empocher suffisamment pour quitter ce boulot et s'installer en Floride, seul état couvert par un dôme solaire qui le protège de la pluie acide. Et avoir sa ferme d'oranges... Dernière mission avant la retraite anticipée: Burning Head. Elle soupçonne que Rude Tree ne lui dit pas tout de la mission, ni sur le contenu de la base. Eve a essayé d'enquêter sur la question, de tirer les vers du nez du vieux, sans succès.

Agent *Daho Manners*, code 016:

Petit dernier arrivé à la Patriot, ce jeune blanc bec veut faire ses preuves. Beau gosse, il est recruté pour séduire hommes, femmes ou enfants qui peuvent se montrer utiles aux missions.

Toujours souriant, ce bleu californien tape sur le système des vieux loups de son équipe. Sa mission au sein de Burning Head: approcher la superficielle Stellar et la retourner contre son groupe et son manager.

Daho se présente comme un employé de la maison de disques *Krop*, qui possède les droits de Whip.

Agent *Rude Tree*, code 003:

Le plus vieil agent encore en vie chez Patriot, c'est aussi celui qui forme au mieux ses équipes. Déterminé, bourru et aigri, sa gueule ravagée de cicatrices ne lui permet plus les rôles de diplomates ou séducteurs qu'il avait à une époque. Daho lui tape sur le système avec son sourire parfait et il mettrait bien Eve dans son lit si cette charogne lui permettait...

Rude Tree a servi dans l'armée. C'est le seul qui connaît la base sous les docks, et c'est aussi le seul qui ne fait pas trop confiance à la technologie, i.e. il utilise les implants un minimum, il a donc mémorisé les plans de la base dans sa tête, là où ses collègues ont simplement chargés les différents plans dans leur implants mémoriels.

Les développements

À moins que les personnages joueurs ne déraillent le cours des événements de manière significative, voici ce qui se passe les jours suivant l'arrivée des personnages.

- J0 – 08:00 arrivée du convoi sur le dock n°7
- J0 – 10:00 Stellar fait une scène à Skylar & Actarus concernant la chorégraphie du concert.

- J0 – 12:00 Daho emmène Stellar déjeuner et entreprend une opération de charme.
- J0 – 14:00 Eve organise une petite réception pour «*motiver les troupes*» avec toute l'équipe (sauf Stellar), elle commence à approcher Skylar.
- J0 – 17:00 Premier test son & lumière, Eve échappe de justesse à un faux «accident», un projecteur qui tombe. Elle est sauvée par Skylar, ce qui permet à Eve de jouer la princesse en détresse. Eve est suffisamment cybernétisée pour survivre à la chute d'un piano.
- J0 – 17:30 Stellar revient vers les lieux du concert, pour apprendre que les stars de la journée sont Skyllar et Eve. Elle est morte de jalousie.
- J0 – 18:00 début de la répétition.
- J0 – 19:00 Rude Tree infiltre la zone sous la scène, cherche et trouve une trappe d'accès à la base de sous-marins. La trappe est blindée et Rude Tree y place suffisamment d'explosifs pour l'ouvrir.
- J0 – 19:30 Le groupement terroriste (bidon) menace le concert à travers une série de vidéos pirates. Les autorités commencent leur enquête.
- J0 – 20:30 Avast fait une déclaration aux journalistes: le concert aura lieu malgré les menaces.
- J0 – 23:00 fin de la répétition, *after*. Eve fait tout pour rendre Stellar jalouse et réussit brillamment. Stellar fait une scène et s'en va seule sur les docks, elle y est rejointe par Daho.
- J0 – 23:05 Eve pirate l'ordinateur de Stellar et y ajoute des messages du faux groupe terroriste, avec pour but de l'impliquer.
- J1 – 06:00 Des extrémistes manipulés par Eve établissent leur camp non loin de l'endroit où se trouve le convoi des personnages.

Les extrémistes pensent protester contre le meurtre de leur idole, ils ont été manipulés pour croire que la Whip étaient les commanditaires du meurtre. Ils n'ont pas connaissance des menaces via vidéo pirates qu'a reçu la Whip, même si la dite vidéo utilise des extraits de leur vidéos de propagande.

- J1 – 08:00 Stellar s'entraîne avec la nouvelle puce. Elle ne peut plus l'enlever.
- J1 – 10:00 Dernière répétition générale.
- J1 – 14:00 Repas avec différentes personnalités importantes.
- J1– 16:00 Début des préparatifs du concert.
- J1 – 18:00 Ouverture des portes.
- J1 – 18:30 First act - Bobby and the Dumbphone.
- J1 – 20:15 Début du concert de Whip.
- J1 – 21:00 Rude s'infiltré sous la scène déguisé en nettoyeur.
- J1 – 22:00 Attaque terroriste.
- J1 – 22:03 Rude détonne les explosifs de la trappe d'accès à la base souterraine.
- J1 – 22:07 Deux gardes de sécurité, qui travaillent pour Rude, le rejoignent. Ils descendent dans la base.
- J1 – 22:15 Arrivée des secours.
- J1 – 22:25 Les trois hommes trouvent les ogives, placent des explosifs.
- J1 – 22:35 Les trois hommes émergent avec les ogives, qu'ils cachent sur un brancard.
- J1 – 22:45 Rude drogue Eve, blessée, et la pose sur le brancard, les

deux gardes changent de costume et deviennent des ambulanciers.

- J1 – 22:50 Évacuation d’Eve sur le brancard, avec dessous les ogives, vers une ambulance qui vient d’arriver. Rude redevient un nettoyeur et s’enfuit dans la foule.
- J1 – 22:55 Détonation des explosifs dans la base secrète, une bonne partie de la scène est soufflée dans l’explosion, l’eau de mer envahit la base, jets de vapeur.

Cité Acerbe

Scénario «*ostalgique*» utilisé convention Orc’Idée 2016.

Dans les grandes lignes...

Les personnages sont engagés par la Société de Berne pour une mission d’investigation: découvrir l’origine de passages non-ferroviaires suspects dans le monde Bachman 1807 en 1969. L’Union Soviétique a pris une avance technologique considérable et gagné la course vers la lune, Georgi Grechko a été le premier homme à marcher sur la Lune.

Les passages ont tous été observés dans les alentours de la ville de Niš, en Yougoslavie. Elles sont causées par un prototype de machine soviétique qui a été activé par accident lors de son transport vers la frontière Grecque. La machine a causé un grand nombre de passages entre deux versions de la ville de Niš. La première dans le monde

Bachman 1807, la seconde dans **Fischerman 1809**, un monde où la ville de Niš, est, en 2034, un protectorat du *Califat Corporatif Kaç-Sobanci*

(CCKS). Les passages causent des pertes de mémoire massives dans les deux mondes et du matériel et des idées passent librement. Bref, c'est le bordel.

La machine a été oublié par les militaires russes, volée par des gitans et prévue comme cadeau de noces. La fille du chef de clan, *Jeta* devrait épouser, *Ferka*, fils du chef d'un autre clan. Le problème: *Jeta* est passée par erreur de l'autre côté. Un échange du wagon contre la promise serait la solution la plus raisonnable pour récupérer le wagon et le désactiver.

De l'autre côté, la promise a été capturée par la police et enfermée dans le harem du gouverneur qui a fort à faire avec l'insurrection qui fait rage dans la ville: l'afflux d'armes et les rumeurs que dans un autre monde Niš est une ville libre, causent beaucoup d'agitation. Le chaos causé par les pertes de mémoires généralisées compliquent beaucoup les activités de la police.

La Mission

Les personnages sont engagés par les agents de Berne pour enquêter sur des évènements étranges qui ont lieu dans le monde Bachman 1807, en pleine guerre froide. Dans ce monde, le bloc soviétique a gagné la course à la lune et dispose d'une avance technologique et stratégique sur le bloc ouest. La guerre civile vient d'éclater en Grèce, et on craint une action du bloc est.

Les informations sont peu nombreuses et contradictoires, mais ce qui est certain c'est qu'un grand nombre de passages anormaux ont été observés dans les alentours de Niš, en République Fédérale Socialiste Yougoslave. D'après les rapports, ces passages sont:

- Non-ferroviaires – certains sont sur des rues, des corridors. Ce qui est totalement anormal.
- Faciles à ouvrir – ils ont été empruntés par des gens normaux.
- Non destructifs – des appareils électroniques ont traversé le

passage intact. Notamment une caisse de micro-contrôleurs portant des codes turques et datant de 2034.

Un grand nombre de cas de pertes de mémoire ont été observés dans la ville, le gouvernement blâme les manifestations d'étudiants dans l'université fondée en 1964. De telles fuites ont le potentiel de sérieusement déstabiliser le monde, et d'attirer l'attention sur les passages.

La mission des personnages est de trouver l'origine de ces passages, et si possible, de la neutraliser. En guise de rémunérations, ils auront droit à un service des agents de Berne. Deux s'ils parviennent à ramener la cause des passages intacte.

Bachman 1807

Ce monde est en encore en 1969. En Russie, en 1953 le complot des blouses blanches a causé indirectement un coup d'état, et Staline a été déposé. La détente résultante permet à l'économie et à la science soviétique de prendre une sérieuse avancée et le premier homme à mettre le pied sur la lune en 1967 est le cosmonaute *Georgi Grechko*.

Les relations avec la République Socialiste Yougoslave se sont détendues et la guerre civile en Grèce est une bonne occasion d'étendre l'empire socialiste. Les chercheurs russes ont développé une machine capable d'altérer la structure de l'univers et de causer des pertes de mémoire massives. Un plan secret serait de mettre en service cet appareil à la frontière entre la République de Macédoine et la Grèce, près de la ville de Gevgelija.

Malheureusement, l'appareil s'est déclenché aux alentours de la ville de Niš, en Serbie. Ce qui cause l'ouverture de nombreux passages vers la même ville dans un autre monde.

Niš

Niš est une ville industrielle, avec des industries métallurgiques

(fabrique de matériel ferroviaire), électroniques et textiles. L'université de Niš a été inaugurée en 1964 et compte un important département de sciences électrotechniques. Les micro-contrôleurs rapportés de l'autre Niš ont déjà commencé une petite révolution.

Fischerman 1809

Le monde Fischerman 1809 est très avancé (2034). L'empire Ottoman n'a pas perdu les guerres balkaniques et la république turque s'est engagée du côté des alliés en 1942, libérant la Grèce de l'occupation de l'axe. Le traité de Belgrade, signé à la fin de la seconde guerre mondiale, accorde à la Turquie le contrôle de la Thrace, de la Macédoine et de Chypre, hissant la république au rang de puissance régionale. Le premier homme sur la lune fut Selim Gul en 1969.

En 1998 des révoltes dans les provinces européennes causent la chute du gouvernement, et sous l'impulsion du conglomérat Kaç-Sobancı, s'organise une révolution islamiste qui se solde par l'instauration, l'année suivante, du Califat Corporatif Kaç-Sobancı (CCKS). Le nouveau gouvernement allie laisser-faire corporatif et une interprétation très marketing de l'Islam.

Niš

C'est une ville industrielle, loin d'Ankara où les corporations placent leurs usines les plus polluantes. La ville est officiellement un protectorat, dirigée par un gouverneur nommé pour dix ans par le conseil corporatif. Son rôle est surtout de relayer les ordres venus de la capitale et de faire régner l'ordre, à n'importe quel prix.

Les bureaux du gouverneur sont établis dans l'ancienne forteresse turque, sur la berge nord-ouest de la rivière Nišava. Le centre ville sur la berge opposée est un marché noir très actif: contrebande depuis et vers la nouvelle Yougoslavie, prostitution, implants illégaux, tout ce qui n'existe pas d'après les autorités corporatives.

Le Wagon Kx

C'était un wagon à quatre bogies, doté d'une partie centrale surbaissée où se trouve la machine. Le wagon est peint en gris militaire mais ne porte aucune marque apparente, ni aucun numéro. Les axes des bogies sont visiblement conçus pour s'adapter à un autre écartement.

Le wagon a été activé par accident, avec les effets suivants:

- L'escorte militaire du wagon a *oublié* sa mission.
- Une série de passages se sont ouverts entre *Niš-Bachman 1807* et *Niš-Fischerman 1809*.
- Ces passages sont différents des passages classiques – ils se trouvent au même endroit physique des deux côtés, ne sont pas toujours sur des voies ferrées et ne détruisent pas systématiquement l'information de ce qui les traverse – l'oubli se répand dans la ville. Les appareils électroniques et les documents peuvent passer d'un côté à l'autre.
- Une zone d'oubli entoure les deux villes, qui sont ainsi ignorées par leurs gouvernements respectifs.

Le chaos résultant a été l'occasion pour une troupe de Roms de voler un certain nombre de wagons du convoi qui transportait ce wagon.

Si la majorité a été vendue, le wagon Kx est si imposant qu'il serait difficile à écouler discrètement, les Roms l'ont donc amené sur une voie de service abandonnée dans la forêt au sud de l'aérodrome. Ils ont décidé de faire du wagon la plate-forme du mariage et de repeindre le véhicule.

Les Passages

Niš est important nœud ferroviaire, et la variante de Bachman 1807 comporte plusieurs passages normaux:

- Un passage vers une version une voie industrielle dans le nord américain dans les années 50.
- Un passage vers une voie de service de la ligne Bratislava-Vienne dans un monde victorien.

Un nouveau passage ferroviaire a été créé par le Wagon Kx, il relie les deux Niš et se trouve sur une des voies de service de la gare centrale. Le wagon a aussi causé l'apparition de plusieurs passages piétons:

- Dans un couloir sous le temple des crânes. Ce passage est connu d'un petit groupe de religieux qui amènent armes et vivres vers la Niš de Fischerman 1809 pour soutenir la rébellion.
- Dans un couloir sous le centre commercial sur la place centrale, en face de la forteresse.

Jeta

Fille du chef de clan local, elle est destinée à épouser Ferka, malheureusement durant le vol du wagon, elle s'est égarée et a fini de l'autre côté, i.e. dans la Niš de Fischerman 1809 où elle s'est fait arrêter, et comme elle est fort jolie, enfermer dans le harem du gouverneur. Elle a rapidement repris ses esprits, et entrepris trois choses:

- Séduire le gouverneur.
- Obtenir un maximum d'améliorations cybernétiques.
- Organiser une révolte du harem pour retourner chez elle.

La révolte n'est pour Jeta qu'une manière de s'évader, elle n'aura pas de scrupules à laisser tomber ses consœurs en cas de coup dur.

Résolution

Pour remettre la situation en place, les personnages doivent retrouver le wagon Kx et le désactiver. La solution la plus simple serait de libérer Jeta et de la ramener parmi les siens, et demander le wagon comme

récompense.

Minitel 2000

Un scénario Formic-punk, largement inspiré des deux tomes des albums de bande dessinée Valérian Agent spatio-temporel «*Métro Châtelet direction Cassiopée*» et «*Brooklyn station terminus cosmos*» .

Dans les grandes lignes

Le convoi des personnages fait une irruption abrupte sur la ligne de la petite ceinture, à Paris. Leur train a sauté sur un passage inconnu qui a disparu aussitôt. Quelque chose dans ce monde fait que les passages ne cessent d'apparaître et de disparaître. Les personnages ne peuvent quitter ce monde avant de régler le problème: les passages sont trop instables pour être utilisables.

Les personnages sont dans un monde Formica-punk dans les années 80: *Lemaistre 1803*. *Julius Edgar Lilienfeld* n'a pas émigré vers le Canada, mais vers la France, où il produit les premiers transistors peu après la fin de la guerre. L'industrie des semi-conducteurs s'y développe rapidement. Le Minitel est lancé en 1975 et se répand rapidement à travers le monde. La France est la capitale mondiale de l'informatique.

La cause de ces instabilités est le projet *Guinand 2000*, qui connecte un ordinateur au réseau ferré européen et détecte la position de tous les trains, y compris les convois, cela viole le principe d'oubli et cause des instabilités: les points de passage ne cessent de changer, ce qui les rend impraticables.

Les personnages vont devoir découvrir la cause des instabilités et désactiver l'ordinateur avec des alliés improbables: les francs-maçons infiltrés par les agents de Berne et l'espionnage est-allemand.

Arrivée

Le convoi émerge de manière impromptue dans la gare désaffectée de l'avenue de [Saint-Ouen](#), défonce la carcasse d'une voiture abandonnée avant de s'engager dans le tunnel en direction de la porte de Clignancourt, où espérons-le, il s'arrêtera. Il est trois heures du matin, et malgré le vacarme, Paris ne s'éveille pas. Nous sommes mardi 3 mars 1982.

Une fois que la situation se calme, Richard, le clochard qui vit dans ce tunnel s'approchera du convoi. La bonne nouvelle c'est qu'il connaît l'existence des passages, la mauvaise c'est qu'il est passablement ivre, et ses explications peu cohérentes. Il pourra néanmoins montrer aux joueurs un journal dont la manchette titre «*Le mystère du TGV*». Le jour précédent, un train à grande vitesse semble avoir battu tous les records de vitesse, mais toutes les personnes impliquées, passagers, conducteurs prétendent avoir perdu la mémoire.

Richard vit dans une pièce vaguement aménagée dans un tunnel annexe, il possède même une vieille télévision, mais à cette heure, elle n'affiche que la mire. Si on lui demande s'il a un contact qui interagit avec les convois, il explique, avec difficulté que Monsieur Nord à la gare d'Antonin, à moins que cela ne soit Monsieur Antonin à la gare du Nord en est. Il sera difficile d'extirper plus d'informations de Richard.

Minitel

La meilleure manière d'obtenir discrètement des informations est la *Minitel*, on peut en trouver en accès public dans les bureaux de poste, certains magasins, et les bibliothèques publiques. C'est un appareil très avancé pour son époque: écran haute résolution (320×200 pixels), 64 couleurs et un modem de 9600 bauds, le réseau Minitel s'étend dans toute l'Europe de l'ouest, et il existe un site encyclopédique collaboratif maintenu sous l'égide du ministère de la culture: la *Minipedia*.

Via le Minitel, les personnages pourront trouver les informations suivantes:

- Un certain Gaspard Antonin travaille à la gare du nord, à l'office de la coordination avec l'Union Internationale des Chemins de Fer (UIC).
- Les jumeaux *Ostasenko*, animateurs de la fameuse émission de télévision *Temps Y*, affirment qu'il s'agit d'une série de discontinuités spatio-temporelles – et se concentrent sur le cas du TGV Paris – Lyon qui semble avoir parcouru la distance à une vitesse de 700 km/h. Leur prochaine émission est dans cinq jours (dimanche), mais ils ont annoncé une conférence pour vendredi.

Gaspard Antonin

Son bureau se trouve dans le méandre des bureaux administratifs dans la gare. Si des visiteurs lui montrent une clef de Berne, il fera signe d'entrer, fermera la porte et souhaite la bienvenue aux voyageurs.

Monsieur Antonin est un homme de petite taille, noiraud avec une calvitie et une moustache. Il porte un uniforme élimé: pantalons gris, veste noire avec la griffe SNCF. Il fume la pipe. Sur les murs des posters de la fierté de la compagnie: le TGV, version originale orange et brun.

Il ne perd pas de temps et explique la situation en dépliant une carte de France ornée de marques rouges et de ronds de café. Chaque marque est un incident ferroviaire, il y a beaucoup de rouge. Ce ne sont pas des passages normaux, mais des anomalies comme celle qui a amené le convoi des personnages.

Monsieur Antonin ignore ce qui cause ces passages, ce qui est sûr, c'est que les personnages sont coincés dans ce monde jusqu'à ce que la situation soit réglée, et s'ils tergiversent trop, ils risquent fort de devenir normaux. Comme ils sont le seul convoi dans ce monde, c'est à eux qu'incombe la tâche de ramener la situation à la normale.

Les informations sont maigres: le problème a commencé soudainement il y a trois jours, s'étend sur tout le réseau SNCF, mais

aussi les réseaux adjacents (Belgique, Italie, Allemagne de l'est, Suisse), les contacts de Monsieur Antonin cherchent à confirmer les rumeurs. Le gouvernement blâme naturellement les terroristes d'extrême-gauche.

Monsieur Antonin pourra fournir aux personnages les choses suivantes:

- Environ 500 francs français en cash.
- Une carte bleue avec 1000 franc français.
- Une carte du réseau ferroviaire de Paris, y compris les lignes désaffectées (petite ceinture).
- Une carte du réseau SNCF avec les emplacements de tous les incidents.
- Un carnet de ticket de métro.
- Une carte de visite pour la loge maçonnique de la clef courbe – une société qui pourra peut-être aider les personnages.

Si les personnages évoquent la société de Berne, Monsieur Antonin aura un air gêné: à cause de la forte influence de la France dans ce monde, l'UIC est pratiquement une annexe de la SNCF, ce qui a beaucoup affaibli la société de Berne, les membres influents agissent à présent par le truchement de la loge maçonnique de la clef courbe.

La Loge Maçonnique

C'est une loge plutôt mineure, ses membres sont plus des originaux que des gens importants. Seule une fraction connaît l'existence des passages, et cette connaissance est mélangée avec diverses philosophies ou théories mystiques. Personne ne sait ce qui se passe réellement.

Les personnages seront bien reçus, et les canapés sont excellents, malheureusement les membres aiment beaucoup s'entendre parler, donc il faudra écouter pas mal d'exposés pour avoir des informations utiles.

La seule chose réellement intéressante qu'ils pourront apprendre, c'est que les gothiques de la ville préparent *quelque chose*. Le seul indice: un engouement pour deux albums de bande dessinée *Valérian et Laureline*, les tomes «*Métro Châtelet direction Cassiopée*» et «*Brooklyn station terminus cosmos*». Les personnages n'auront aucune peine à apprendre que le lieu de rassemblement des gothiques est un club nommé «*plastique sombre*».

Les jumeaux Ostasenko seront mentionnés, ils divisent les membres de la loge: génies ou escrocs, chacun à son opinion.

Plastique Sombre

C'est un ancien entrepôt décoré de manière très *New Wave*: du métal chromé, des néons ultra-violets et beaucoup de *Dépêche Mode*. En admettant que les personnages s'y rendent le premier soir après leur arrivée, l'ambiance n'est pas très cool, et le moindre incident dégènera en bagarre générale.

En interrogeant différents clients, les personnages pourront apprendre les choses suivantes:

- Les incidents ferroviaires sont le symptôme d'ouverture de porte entre les mondes [correct]
- Un groupe cherche à passer de l'autre côté [correct]
- Ce groupe est lié au satanisme [pas réellement]
- Martin Roulet, un bassiste qui joue parfois au club, dirige ce groupe [c'est ce qu'il croit].
- Mireille Boniface (généralement appelée MB), une des gérantes du club, dirige ce groupe [correct].
- Nombreux sont ceux qui veulent faire partie du groupe, rares sont les élus [exagéré]

- Les membres sont triés sur le volet – ce sont toutes des jolies filles [Martin est facile à influencer]
- Mireille et Martin sont un couple [c'est compliqué].
- Les membres sont triés sur le volet selon des considérations ésotériques [pas réellement]
- Mireille a volé le contenu de la caisse du club, qui risque de faire faillite [correct].
- Mireille est en fait étudiante en sociologie [correct].

Une des raisons pour lesquelles l'ambiance au club est si bizarre vient du fait que Mireille a ajouté une bonne dose de LSD à la bière.

MB, étudiante en sociologie

Si Mireille n'est pas au club, il y a suffisamment de photos de concerts passés et de découpes de presse pour pouvoir trouver une photo d'elle.

Mireille vit dans un petit studio, qui révélera les choses suivantes:

- Un livre de vulgarisation sur les locomotives à vapeur, datant de 1935.
- Les deux tomes de la bande dessinée, on a arraché toutes les pages contenant les événements dans le métro.
- Une analyse sociologique sur l'autre monde, basé, en grande partie sur les costumes de Laureline dans la bande dessinée.
- Une annonce découpée dans un journal: un certain Armand Roche vend une locomotive à vapeur.
- Mireille semble avoir rangé son appartement et fait ses bagages.

La locomotive Gothique

La Conférence Ostasenko

Elle se tient le vendredi à 13:00. Les jumeaux expliquent avec beaucoup de jargon qu'il y a des perturbations spatio-temporelles, qu'elles sont le fait d'agents communistes

Résolution

La solution est en fait très simple, il suffit d'infiltrer le centre de calcul de la SNCF et de détruire le système Guinand 2000.

À compléter...