



COMPLICATION · RAIL

AIGUILLAGE PRIS PAR LE GEL

L'itinéraire prévu est bloqué : tant que l'aiguillage n'est pas dégagé, Retard +1 à la fin de chaque Scène.

S'EN DÉBARRASSER : Manœuvrer l'aiguille à la main : Test de Carrure, Difficulté 2 ; ou bricoler un réchauffeur : Test de Débrouille, Difficulté 2.

RAIL

Il fait moins deux. L'aiguillage, lui, fait la grève du zèle.



COMPLICATION · RAIL

IL DRACHE

Jusqu'à la fin de la Scène suivante, tout Test en extérieur (quais, voies, passerelle) perd 1 dé (minimum 1).

S'EN DÉBARRASSER : Sortir les cirés oubliés de la DPD : dépenser 1 Tasse et un personnage y consacre son action, sans Test.

RAIL

Le ciel de Mons a reçu le même roulement que vous.



COMPLICATION · RAIL

PANNE DE SIGNALISATION

Tous les signaux du faisceau passent au rouge : Retard +1 maintenant, puis +1 à la fin de chaque Scène tant que ce n'est pas réparé.

S'EN DÉBARRASSER : Réparer l'armoire de signalisation : Test de Débrouille, Difficulté 3 ; ou faire circuler en marche à vue sur ordre écrit : Test de Règlement, Difficulté 2.

RAIL

Motif affiché : « pour raison de circulation ». Motif réel : personne ne sait.



COMPLICATION · RAIL

CATÉNAIRE EN DÉFAUT

Plus de courant sur une voie, un train est immobilisé : l'objectif de la Scène a +1 Difficulté jusqu'à résolution.

S'EN DÉBARRASSER : Après consignation dans les règles, réparer : Test de Débrouille, Difficulté 3 ; Difficulté 2 si l'on dépense 1 Tasse pour appeler Kevin à la Radio.

RAIL

« C'est pas nous, c'est l'autre boîte. » Ce soir, l'autre boîte, c'est nous.



COMPLICATION · RAIL

ESCALATORS EN RÉGIME SOBRIÉTÉ

Pour passer par la passerelle jusqu'à résolution, chaque personnage perd 1 Énergie (à pied, toutes les marches), ou l'Équipe accepte Retard +1.

S'EN DÉBARRASSER : Relancer l'escalator : Test de Débrouille, Difficulté 2 ; ou trouver la clé du local technique : Test de Règlement, Difficulté 1.

RAIL

« En service (aujourd'hui). » Aujourd'hui, c'était hier.



COMPLICATION · RAIL

RAME MAL COMPOSÉE

Le train attendu arrive avec une voiture de trop : il ne peut pas partir avant d'être recomposé, et chaque Scène d'attente fait avancer le Retard de 1.

S'EN DÉBARRASSER : Dételer la voiture : Test de Carrure, Difficulté 2 ; ou obtenir un échange de matériel au RTS : Test de Règlement, Difficulté 2.

RAIL

Le plan de transport prévoyait quatre voitures. La réalité en a livré cinq, dont une en option.



COMPLICATION · RAIL

FEUILLES SUR LES RAILS

Les roues patinent : le prochain Test pour conduire, freiner ou faire avancer un train a +1 Difficulté, et un Échec à ce Test fait avancer le Retard de 2.

S'EN DÉBARRASSER : Sabler les rails ou nettoyer la file : Test de Débrouille, Difficulté 1, avant le Test concerné.

RAIL

Les feuilles d'automne : le seul phénomène naturel qu'aucun consultant n'a encore facturé.



COMPLICATION · RAIL

RADIO BROUILLÉE

Plus de contact avec l'OCC : la dépense Radio est impossible et les PNJ de l'OCC n'interviennent plus jusqu'à résolution.

S'EN DÉBARRASSER : Bricoler une antenne : Test de Débrouille, Difficulté 2 ; ou courir jusqu'au téléphone de quai le plus proche, sans Test, en acceptant Retard +1.

RAIL

« Kchhh... Yasmina... kchhh... voie d'attente... kchhh. »



COMPLICATION · HUMAIN

COUP DE BARRE DE 4H

Le personnage qui a le moins d'Énergie (au choix de la table en cas d'égalité) perd 1 Énergie et ne peut plus aider un collègue jusqu'à résolution.

S'EN DÉBARRASSER : Souffler : dépenser 1 Tasse pour lui ; ou passer par une Pause.

HUMAIN

Ce n'est pas de la fatigue. C'est le roulement qui se rappelle à vous.



COMPLICATION · HUMAIN

APPEL DE LA MAISON

Un personnage choisi par la Voix reçoit un appel : la garde des enfants tombe à l'eau. Son prochain Test perd 2 dés (minimum 1).

S'EN DÉBARRASSER : Un collègue arrange le coup en échangeant un roulement : Test de Solidarité, Difficulté 1 ; ou Josiane s'en charge à la Radio (1 Tasse).

HUMAIN

« C'est quand que tu travailles le jour ? » Bonne question.



COMPLICATION · HUMAIN

COLLÈGUE À BOUT

Un cheminot de la gare (aiguilleur, agente d'accueil) veut tout lâcher : tant que personne ne l'a épaulé, Retard +1 à la fin de chaque Scène.

S'EN DÉBARRASSER : L'écouter vraiment, un café à la main : Test de Solidarité, Difficulté 2. Pas de blague.

HUMAIN

« Vingt ans que je tiens ce poste. Ils l'ont mis dans un lot. »



COMPLICATION · HUMAIN

REPOS SUPPRIMÉ LA VEILLE

Un personnage apprend par message que son repos de demain est supprimé « par mobilité interne » : il perd 2 Énergie.

S'EN DÉBARRASSER : Contester : Test de Règlement, Difficulté 2 (article 47, alinéa 3) ; sur une Réussite nette, il récupère les 2 Énergie.

HUMAIN

Mutation décidée la veille, pour le lendemain, dans un esprit de flexibilité mutuelle.



COMPLICATION · HUMAIN

QUI A PRIS LA DERNIÈRE TASSE ?

La Cafetière perd 2 Tasses (minimum 0) et l'ambiance se tend : plus personne ne peut aider un collègue (+1 dé) jusqu'à résolution.

S'EN DÉBARRASSER : Relancer la cafetière ensemble (1er commandement) : un personnage y consacre son action, sans Test ; ou réconcilier tout le monde : Test de Solidarité, Difficulté 1. Personne n'a « pris » ces Tasses : la carte ne déclenche pas le Retard du 1er commandement, mais cette relance le satisfait aussi.

HUMAIN

Personne ne l'a prise. Elle est vide quand même.



COMPLICATION · HUMAIN

VENTRE VIDE

Personne n'a mangé depuis le début du service : à la fin de la Scène suivante, chaque personnage perd 1 Énergie si rien n'a été fait.

S'EN DÉBARRASSER : Un personnage court chercher des frites : il ne fait aucun Test de la Scène, et chaque personnage récupère 1 Énergie à son retour.

HUMAIN

Le distributeur propose des chips à 3,90 €. La friterie, des frites et des nouvelles.



COMPLICATION · HUMAIN

PREMIER JOUR

Un-e collègue à son premier jour suit l'Équipe : tant qu'on ne lui a pas montré le métier, chaque Échec fait avancer le Retard de 2 au lieu de 1.

S'EN DÉBARRASSER : Lui montrer le métier : Test de Solidarité ou de Règlement, Difficulté 2 ; ensuite, il ou elle aide gratuitement (+1 dé) une fois dans le scénario.

HUMAIN

Il connaît les 7 commandements par cœur. Pas encore le huitième : « on improvise ».



COMPLICATION · HUMAIN

SERVICE DOUBLÉ

Un personnage choisi par la Voix enchaîne un deuxième service : son Énergie maximale baisse de 2 jusqu'à résolution (si son Énergie dépasse le nouveau maximum, elle y redescend).

S'EN DÉBARRASSER : Passer par une Pause à l'OCC (Fatou y veille) ; ou un collègue prend son relais : Test de Solidarité, Difficulté 2.

HUMAIN

Fatou a noté. En rouge. Avec un cœur, pour adoucir.