

NOM \_\_\_\_\_ JOUEUR·SE \_\_\_\_\_

 ROULEMENT ☐ Matin ☐ Après-midi ☐ Nuit ANCIENNETÉ \_\_\_\_\_

CE QUI MARCHAIT AVANT LE PHR-2032 \_\_\_\_\_

*Six cents tonnes à atteler sous la drache, d'accord. Une réunion de deux heures, non merci.*

**CARRURE** +1

Encaisser, porter, pousser, courir, tenir une porte


**DÉBROUILLE**

Bricoler, réparer, se faufiler, improviser, voir le détail


**RÈGLEMENT**

Procédures, articles, jargon, paperasse, la question concrète


**SOLIDARITÉ**

Aider, rassurer, convaincre, mobiliser, négocier


**ÉNERGIE**


max = 4 + Carrure · à 0 : Mis-e à pied, jamais mort

**SAVOIR-FAIRE**

+1 dé

+1 dé · Atteler, dételer, aiguillages à la main

+1 dé · Matériel lourd

**OUTIL FÉTICHE**
**PIED-DE-BICHE**

+1 dé : +1 dé pour forcer, soulever, caler ou coincer quelque chose de lourd : porte, attelage, caisse, portique, Borne.

1× / scénario : Une fois par scénario : annule sans Test un Télégraphe d'un adversaire de catégorie Automate (le pied-de-biche dans le mécanisme).


**ATOUTS**

cochez les 2 choisis (3 PS : un 3e)

- ☐ **Attelage serré** · +1 dé à tes Tests pour tenir, bloquer ou repousser un adversaire au contact.
- ☐ **Tampon contre tampon** · Une fois par scène, transforme un Oui, mais en Réussite nette sur un Test de Carrure.
- ☐ **Épaule de manœuvre** · Une fois par scène, donne +2 dés au Test d'un collègue que tu couvres (tu te places entre lui et le danger).
- ☐ **Septième commandement** · Une fois par scène, récupère 1 Tasse quand tu vas chercher un collègue Mis-e à pied.

**REVENdicATIONS**

2 PS chacune

- ☐ **Gros calibre** · +1 dé à tous tes Tests contre un adversaire de Menace 2.
- ☐ **Butoir de fin de voie** · Une fois par scénario, annule sans Test n'importe quel Télégraphe, même celui d'un Boss : tu te mets en travers.
- ☐ **Voie dégagée** · Une fois par scénario, recule le Retard de 1 en dégageant à la force des bras ce qui bloque la circulation.

**POINTS DE SYNDICALISME**


Gagnés en fin de scénario · dépensés entre deux scénarios

**LIEN AVEC UN COLLÈGUE**

OCC : Rudy Courtois, au pupitre TLI &amp; AIT, t'appelle « mon tracteur » à la radio depuis qu'il était chef de quai sur la passerelle : chaque manœuvre que tu fais, c'est lui qui l'annonce, et il te garde toujours un yaourt étiqueté à ton nom.

**NOTES**

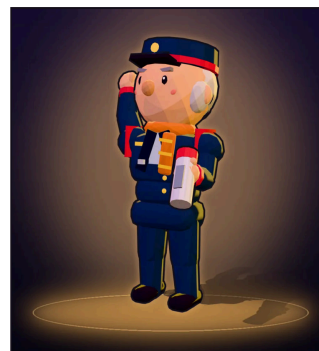

Test : Caractéristique +1 (Savoir-faire) +1 (Outil fétiche) +1 par collègue qui aide (max +2), de 1 à 8 dés · chaque 5 ou 6 = une Réussite · trois 6 = Coup de génie du métier

NOM \_\_\_\_\_ JOUEUR·SE \_\_\_\_\_

 ROULEMENT ☐ Matin ☐ Après-midi ☐ Nuit ANCIENNETÉ \_\_\_\_\_

CE QUI MARCHAIT AVANT LE PHR-2032 \_\_\_\_\_

Connaît le prénom des habitués du 7h12, et le numéro de chaque porte qui coince.


**CARRURE**

Encaisser, porter, pousser, courir, tenir une porte


**DÉBROUILLE**

Bricoler, réparer, se faufiler, improviser, voir le détail


**RÈGLEMENT**

Procédures, articles, jargon, paperasse, la question concrète


**SOLIDARITÉ** +1

Aider, rassurer, convaincre, mobiliser, négocier


**ÉNERGIE**


max = 4 + Carrure · à 0 : Mis-e à pied, jamais mort

**SAVOIR-FAIRE**

+1 dé

+1 dé · Voyageurs et billets

+1 dé · Gérer une foule, l'intérieur d'une rame

**OUTIL FÉTICHE**
**SIFFLET DE DÉPART**

+1 dé : +1 dé pour calmer, regrouper, guider ou faire évacuer des voyageurs.

 1\* / scénario : Une fois par scénario : annule sans Test un Télégraphe qui menace des voyageurs (un coup de sifflet, et tout le monde recule derrière la ligne blanche). ☐
**ATOUTS**

cochez les 2 choisis (3 PS : un 3e)

- ☐ **Titre non valable** · +1 dé à tes Tests contre les adversaires de catégorie Consultant.
- ☐ **Prise en charge** · Une fois par scène, donne +2 dés au Test d'un collègue qui protège, guide ou rassure un voyageur.
- ☐ **Le café des habitués** · Une fois par scène, récupère 1 Tasse quand tu obtiens une Réussite nette en rassurant un voyageur.
- ☐ **Pas dans le règlement** · Une fois par scène, transforme un Oui, mais en Réussite nette sur un Test de Solidarité.

**REVENdicATIONS**

2 PS chacune

- ☐ **Contrôle à bord** · Une fois par scène, transforme un Oui, mais en Réussite nette sur n'importe quel Test fait dans une rame ou sur un quai.
- ☐ **Thermos de la DPD** · Quand l'Équipe fait une Pause, la Cafetière gagne 1 Tasse de plus (+4 au lieu de +3).
- ☐ **Désescalade** · +1 dé à tous tes Tests de Solidarité pendant un conflit.

**POINTS DE SYNDICALISME**


Gagnés en fin de scénario · dépensés entre deux scénarios

**LIEN AVEC UN COLLÈGUE**

OCC : Josiane Delhaye, au pupitre DPD, gère ton roulement, ton casier et ta dotation depuis tes débuts : c'est elle qui t'a appris à raccompagner un sanglier avec politesse, et elle t'appelle encore « ma recrue ».

**NOTES**


Test : Caractéristique +1 (Savoir-faire) +1 (Outil fétiche) +1 par collègue qui aide (max +2), de 1 à 8 dés · chaque 5 ou 6 = une Réussite · trois 6 = Coup de génie du métier

NOM \_\_\_\_\_ JOUEUR·SE \_\_\_\_\_

 ROULEMENT ☐ Matin ☐ Après-midi ☐ Nuit ANCIENNETÉ \_\_\_\_\_

CE QUI MARCHAIT AVANT LE PHR-2032 \_\_\_\_\_

Connaît chaque tire-fond de la gare, et la moitié par leur petit nom.


**CARRURE**

Encaisser, porter, pousser, courir, tenir une porte


**DÉBROUILLE** +1

Bricoler, réparer, se faufiler, improviser, voir le détail


**RÈGLEMENT**

Procédures, articles, jargon, paperasse, la question concrète


**SOLIDARITÉ**

Aider, rassurer, convaincre, mobiliser, négocier


**ÉNERGIE**


max = 4 + Carrure · à 0 : Mis-e à pied, jamais mort

**SAVOIR-FAIRE**

+1 dé

+1 dé · Voie, caténaire et signalisation

+1 dé · Outillage

**OUTIL FÉTICHE**
**CLÉ À TIRE-FOND**

+1 dé : +1 dé pour réparer, démonter, bloquer ou remettre en état un élément de voie, de caténaire ou de signalisation.

 1× / scénario : Une fois par scénario : recule le Retard de 1 en remettant en service, de tes mains, une installation que Privatix a laissée en panne. ☐
**ATOUTS**

cochez les 2 choisis (3 PS : un 3e)

- ☐ **Coupure de caténaire** · +1 dé à tes Tests contre les adversaires de catégorie Automate.
- ☐ **Rapport de trois pages** · Une fois par scène, transforme un Oui, mais en Réussite nette sur un Test pour réparer, bricoler ou diagnostiquer une panne.
- ☐ **Caisse oubliée le long des voies** · Une fois par scène, récupère 1 Tasse quand tu fouilles du matériel abandonné (caisse, casier, sacoche) avec une Réussite nette.
- ☐ **C'est pas nous, c'est l'autre boîte** · Une fois par scène, donne +2 dés au Test d'un collègue qui utilise une installation ou un outil que tu viens de réparer.

**REVENDEICATIONS**

2 PS chacune

- ☐ **Surtension** · Une fois par scénario, annule sans Test n'importe quel Télégraphe, même celui d'un Boss, si la Scène contient une installation électrique à couper.
- ☐ **Ballast dans les poches** · +1 dé à tous tes Tests de Débrouille pendant un conflit.
- ☐ **Plus d'autre boîte** · Une fois par scénario, recule le Retard de 1 (en plus de l'usage spécial de ta Clé à tire-fond).

**POINTS DE SYNDICALISME**


Gagnés en fin de scénario · dépensés entre deux scénarios

**LIEN AVEC UN COLLÈGUE**

OCC : Kevin « Kéké » Lambot, détaché de l'Infra au pupitre RTS, t'appelle dès qu'une caténaire « fait un bruit bizarre » ; vous vous disputez sur l'autre boîte depuis des années, et il garde tes rapports punaisés à côté des siens.

**NOTES**


---

---

---

---

---



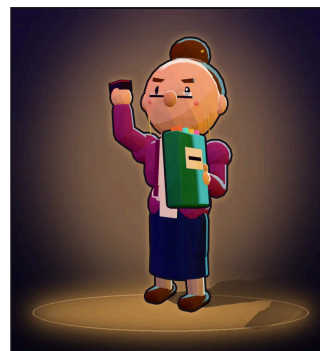
Test : Caractéristique +1 (Savoir-faire) +1 (Outil fétiche) +1 par collègue qui aide (max +2), de 1 à 8 dés · chaque 5 ou 6 = une Réussite · trois 6 = Coup de génie du métier

NOM \_\_\_\_\_ JOUEUR·SE \_\_\_\_\_

 ROULEMENT ☐ Matin ☐ Après-midi ☐ Nuit ANCIENNETÉ \_\_\_\_\_

CE QUI MARCHAIT AVANT LE PHR-2032 \_\_\_\_\_

Voit tout le réseau, pense en sillons, et ne hausse jamais la voix.


**CARRURE**

Encaisser, porter, pousser, courir, tenir une porte


**DÉBROUILLE**

Bricoler, réparer, se faufiler, improviser, voir le détail


**RÈGLEMENT** +1

Procédures, articles, jargon, paperasse, la question concrète


**SOLIDARITÉ**

Aider, rassurer, convaincre, mobiliser, négocier


**ÉNERGIE**


max = 4 + Carrure · à 0 : Mis-e à pied, jamais mort

**SAVOIR-FAIRE**

+1 dé

+1 dé · Radio et plan de transport

+1 dé · Horaires, écrans, savoir où est qui

**OUTIL FÉTICHE**
**CASQUE RADIO**

+1 dé : +1 dé pour coordonner l'Équipe à distance, joindre l'OCC ou localiser quelqu'un ou quelque chose dans la gare.

 1× / scénario : Une fois par scénario : donne +2 dés au Test d'un collègue absent de la Scène, par radio, sans dépenser de Tasse. ☐
**ATOUTS**

cochez les 2 choisis (3 PS : un 3e)

- ☐ **Je te mets en voie d'attente** · Une fois par scénario, annule sans Test le Télégraphe d'un adversaire de Menace 1 ou 2.
- ☐ **Plan de transport** · Une fois par scénario, recule le Retard de 1 en réorganisant la circulation (dis quel train passe où).
- ☐ **Correspondance assurée** · Une fois par scène, donne +2 dés au Test d'un collègue à qui tu viens de donner une information exacte (horaire, plan, position d'un adversaire).
- ☐ **Je l'avais sur l'écran** · +1 dé à tes Tests pour contrer un Télégraphe.

**REVENDICATIONS**

2 PS chacune

- ☐ **Service minimum** · Une fois par scène, transforme un Oui, mais en Réussite nette sur le Test d'un collègue que tu guides, à la radio ou de vive voix.
- ☐ **Tout le réseau en vert** · Une fois par scénario, recule le Retard de 1 (en plus de Plan de transport si tu l'as).
- ☐ **Horaire tenu** · +1 dé à tous tes Tests quand le Retard est à 4 ou plus.

**POINTS DE SYNDICALISME**


Gagnés en fin de scénario · dépensés entre deux scénarios

**LIEN AVEC UN COLLÈGUE**

OCC : Yasmina Benali, au pupitre RTS côté régulation, t'a formé-e sur ses propres écrans : c'est sa voix qui te répond la nuit, et quand elle dit « départ », c'est toi qui fais partir tout le monde.

**NOTES**


Test : Caractéristique +1 (Savoir-faire) +1 (Outil fétiche) +1 par collègue qui aide (max +2), de 1 à 8 dés · chaque 5 ou 6 = une Réussite · trois 6 = Coup de génie du métier

NOM \_\_\_\_\_ JOUEUR·SE \_\_\_\_\_

ROULEMENT ☐ Matin ☐ Après-midi ☐ Nuit ANCIENNETÉ \_\_\_\_\_

CE QUI MARCHAIT AVANT LE PHR-2032 \_\_\_\_\_

Quatre cents tonnes au bout du manipulateur, et pas une minute à perdre.



|                                                                                                                                                                                                                                                         |                                                                                                                                                                            |                                                                                                                                                                                                                                                                     |                                                                                                                                                                  |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>CARRURE</b> <span style="background-color: orange; color: white; padding: 2px;">+1 AU CHOIX</span><br>Encaisser, porter, pousser, courir, tenir une porte <div style="border: 1px solid black; width: 40px; height: 40px; margin: 10px auto;"></div> | <b>DÉBROUILLE</b><br>Bricoler, réparer, se faufiler, improviser, voir le détail <div style="border: 1px solid black; width: 40px; height: 40px; margin: 10px auto;"></div> | <b>RÈGLEMENT</b> <span style="background-color: orange; color: white; padding: 2px;">+1 AU CHOIX</span><br>Procédures, articles, jargon, paperasse, la question concrète <div style="border: 1px solid black; width: 40px; height: 40px; margin: 10px auto;"></div> | <b>SOLIDARITÉ</b><br>Aider, rassurer, convaincre, mobiliser, négocier <div style="border: 1px solid black; width: 40px; height: 40px; margin: 10px auto;"></div> |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|

**ÉNERGIE**

max = 4 + Carrure · à 0 : Mis-e à pied, jamais mort

## SAVOIR-FAIRE +1 dé

**+1 dé** · Conduire, freiner, la cabine

**+1 dé** · Sillons et signaux

## OUTIL FÉTICHE

### CLÉ CARRÉE DE CABINE

**+1 dé** : +1 dé pour ouvrir, démarrer, arrêter ou reprendre la main sur une machine : rame, armoire, porte, Automate.

**1\* / scénario** : Une fois par scénario : recule le Retard de 1 en rattrapant le temps perdu (le rattrapage horaire, ça se conduit). ☐

## ATOUTS cochez les 2 choisis (3 PS : un 3e)

- ☐ **Freinage d'urgence** · Une fois par scénario, annule sans Test un Télégraphe qui vise plusieurs collègues à la fois.
- ☐ **Dispositif de veille** · Une fois par scène, transforme un Oui, mais en Réussite nette sur un Test de la Caractéristique augmentée par ta classe (Carrure ou Règlement).
- ☐ **Heures sup** · +1 dé à tous tes Tests tant que tu as 3 Énergie ou moins.
- ☐ **Coup de sifflet d'antan** · Une fois par scène, donne +2 dés au Test d'un collègue qui agit pendant que tu retiens un adversaire au contact.

## REVENdicATIONS 2 PS chacune

- ☐ **De mon temps** · +1 dé à tous tes Tests contre un adversaire de Menace 3.
- ☐ **Marche à vue** · Une fois par scène, transforme un Oui, mais en Réussite nette sur n'importe lequel de tes Tests pendant un conflit.
- ☐ **Relève en cabine** · Une fois par scène, donne +2 dés au Test d'un collègue qui contre un Télégraphe.

## POINTS DE SYNDICALISME

Gagnés en fin de scénario · dépensés entre deux scénarios

## LIEN AVEC UN COLLÈGUE

OCC : Marcel « Pépé Rail » Lhoir, à la Permanence conduite, tient ton dossier de carrière à la main : c'est lui qui t'a lâché-e seul-e en cabine la première fois, et il te raconte encore, de son temps, comment on rattrapait un retard sans tableur.

## NOTES

---



---



---



---

NOM \_\_\_\_\_ JOUEUR·SE \_\_\_\_\_

 ROULEMENT ☐ Matin ☐ Après-midi ☐ Nuit ANCIENNETÉ \_\_\_\_\_

CE QUI MARCHAIT AVANT LE PHR-2032 \_\_\_\_\_

A lu le statut en entier, deux fois, et sait à quelle page ça fait mal.


**CARRURE**

Encaisser, porter, pousser, courir, tenir une porte


**DÉBROUILLE**

Bricoler, réparer, se faufiler, improviser, voir le détail


**RÈGLEMENT**

Procédures, articles, jargon, paperasse, la question concrète


**SOLIDARITÉ** +1

Aider, rassurer, convaincre, mobiliser, négocier


**ÉNERGIE**


max = 4 + Carrure · à 0 : Mis-e à pied, jamais mort

**SAVOIR-FAIRE**

+1 dé

+1 dé · Droit du travail, réunions, rédiger

+1 dé · Mobiliser

**OUTIL FÉTICHE**
**MÉGAPHONE DE 2003**

+1 dé : +1 dé pour mobiliser des collègues, prendre la parole devant un groupe ou interrompre une réunion.

 1\* / scénario : Une fois par scénario : donne +2 dés au Test commun du Préavis (tout le monde a entendu). ☐
**ATOUTS**

cochez les 2 choisis (3 PS : un 3e)

- ☐ **Article 47** · +1 dé à tes Tests contre les adversaires de catégorie Management.
- ☐ **Piquet de grève** · Une fois par scène, donne +2 dés au Test d'un collègue qui tient sa position (bloquer, refuser, ne pas reculer).
- ☐ **Point divers** · Une fois par scène, transforme un Oui, mais en Réussite nette sur un Test pour convaincre, négocier ou faire signer.
- ☐ **Boîte à jurons** · Une fois par scène, récupère 1 Tasse quand un adversaire prononce le mot « optimisation » devant toi.

**REVENDEICATIONS**

2 PS chacune

- ☐ **Assemblée générale** · Une fois par scénario, recule le Retard de 1 juste après un vote à main levée de l'Équipe, sur n'importe quel sujet.
- ☐ **Statut annoté** · +1 dé à tous tes Tests de Règlement pour citer un texte, un article ou une procédure.
- ☐ **Motion de soutien** · Une fois par scène, donne +2 dés au Test de n'importe quel collègue présent (dis comment tu le soutiens).

**POINTS DE SYNDICALISME**


Gagnés en fin de scénario · dépensés entre deux scénarios

**LIEN AVEC UN COLLÈGUE**

OCC : Béné Wautier, au pupitre PACO, te prête Le Règlement, le vieux classeur du statut, à condition que tu le rendes tamponné ; et Fatou te glisse ses signalements « pour information », en espérant qu'un jour quelqu'un les lise à voix haute.

**NOTES**


Test : Caractéristique +1 (Savoir-faire) +1 (Outil fétiche) +1 par collègue qui aide (max +2), de 1 à 8 dés · chaque 5 ou 6 = une Réussite · trois 6 = Coup de génie du métier

NOM \_\_\_\_\_ JOUEUR·SE \_\_\_\_\_

ROULEMENT ☐ Matin ☐ Après-midi ☐ Nuit ANCIENNETÉ \_\_\_\_\_

CE QUI MARCHAIT AVANT LE PHR-2032 \_\_\_\_\_

PORTRAIT

### CARRURE

Encaisser, porter, pousser, courir, tenir une porte



### DÉBROUILLE

Bricoler, réparer, se faufiler, improviser, voir le détail



### RÈGLEMENT

Procédures, articles, jargon, paperasse, la question concrète



### SOLIDARITÉ

Aider, rassurer, convaincre, mobiliser, négociier



### ÉNERGIE



max = 4 + Carrure · à 0 : Mis-e à pied, jamais mort

### SAVOIR-FAIRE

+1 dé

### OUTIL FÉTICHE

### ATOUTS

nom et effet



### REVENDICTIONS

2 PS chacune



### POINTS DE SYNDICALISME

### LIEN AVEC UN COLLÈGUE



Gagnés en fin de scénario · dépensés entre deux scénarios

### NOTES



Test : Caractéristique + 1 (Savoir-faire) + 1 (Outil fétiche) + 1 par collègue qui aide (max +2), de 1 à 8 dés · chaque 5 ou 6 = une Réussite · trois 6 = Coup de génie du métier