

PRIVATIX

**PRÊT
À JOUER**
RÈGLES · CLASSES · 3 SCÉNARIOS

LE JEU DE RÔLE

Tasse & Ballast — Défendre la gare de Mons en une soirée



CM CREATIVE LAB
d'après le jeu vidéo Privatix

**3 À 6 JOUEURS
UNE SOIRÉE
LIVRET GRATUIT**



PRIVATIX

PRIVATIX, LE JEU DE RÔLE

Tasse & Ballast — Défendre la gare de Mons en une soirée



CM CREATIVE LAB



Une production CM Creative Lab

D'après l'univers du jeu vidéo Privatix (CM Interactive)

Version 1.0.0 · polices Barlow, Source Serif 4 et IBM Plex Mono (OFL)

PERSONNAGES FICTIFS

Privatix, ses consultants, ses automates et ses managers sont imaginaires, comme les cheminots de ce livret. Les rares clins d'œil à des personnalités publiques relèvent de la caricature bon enfant, sans citation réelle. Le service public du rail est ce que l'on défend ici, jamais une cible.

LICENCE D'USAGE

Livret gratuit pour un usage personnel et non commercial : imprimez-le, photocopiez les aides de jeu, jouez-le entre amis ou en club. Revente et diffusion d'une version modifiée interdites sans l'accord de CM Creative Lab. Illustrations : jeu vidéo Privatix (CM Interactive).

PROCHAINS DÉPARTS

1 L'UNIVERS 4

La gare de Mons	5
L'OCC, l'Operation Coffee Center	6
Privatix et Synergia Partners	7
Le PHR-2032	8
Le Sondage éternel	8
Où commence votre histoire	9
Le ton	9

2 LES RÈGLES 10

Le principe : la Voix, l'Équipe, les Scènes	10
Les quatre Caractéristiques	11
Le Test	11
Aider un collègue	14
La Cafetière	14
Le Retard	16
L'Énergie et la Mise à pied	16
Les conflits et les Télégraphes	17
Le Préavis de grève	19
Les Points de Syndicalisme	20

3 LES CHEMINOTS 22

Créer son cheminot en 10 minutes	23
Le Tableau des revendications	38

4 LE BESTIAIRE 39

Lire le bestiaire	39
Consultants	40
Automates	42
Management	44
Ennemis majeurs	46
Boss	48

5 LA VOIX 53

Préparer une soirée	53
Les Télégraphes et le Retard : parlez comme une gare	54
Dire « oui, mais »	54
Jouer l'OCC à la radio	55
Doser la satire	55
Sécurité émotionnelle	56
Adapter à 3 ou à 6 joueurs	56

Enchaîner les trois scénarios	57
-------------------------------	----

6 LE DERNIER TRAIN 58

En bref	58
Ce que la Voix doit savoir	59
Ce qui est en jeu	59
Les prétrés	60
Les Scènes	60
Les Complications	67
Les trois fins	68
L'OCC à la radio	69
Rythme et adaptation	70

7 L'AUDIT 71

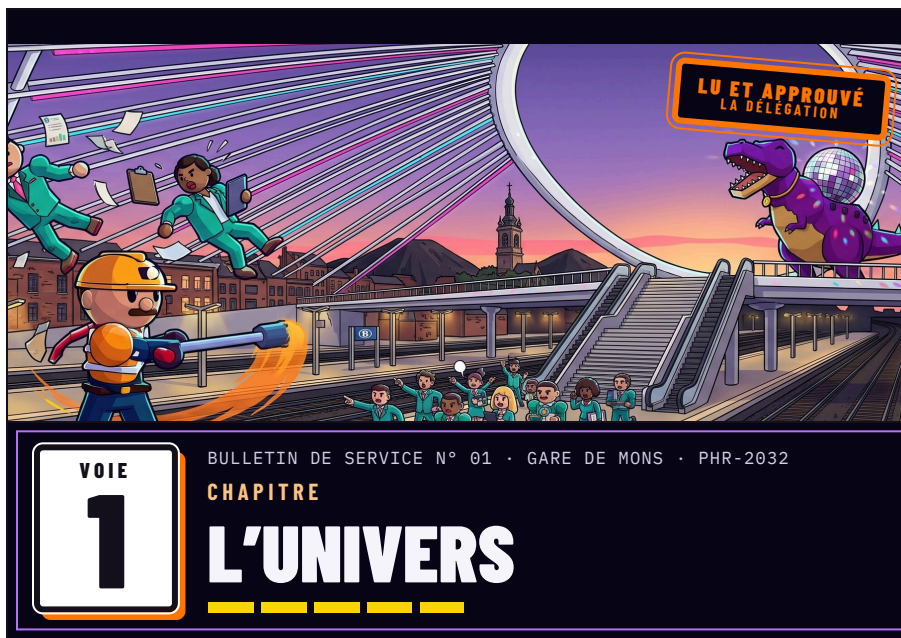
Pitch	71
Ce que la Voix doit savoir	72
Ce qui est en jeu	72
Les Scènes	73
Les Complications	79
La Scène du Préavis	79
Les trois fins	80
Les PNJ de l'OCC	81
Rythme et adaptation	82

8 LA PRIVATISATION DE LA BUVETTE 83

En bref	83
Ce que la Voix doit savoir	84
Les personnages de la buvette	85
Les Scènes	86
La Scène du Préavis	92
Les Complications	92
Les fins	93
Les PNJ de l'OCC à la radio	93
Rythme et adaptation	94

9 ANNEXES 95

Glossaire du cheminot et du consultant	95
Inspirations	96
Crédits	96
Mentions et licence	96
Les 24 Complications	97



ANNONCE · À LIRE AUX JOUEURS

Mons, 4h47, quai 2. Le beffroi dort encore, la Grand-Place aussi. Ici, rien ne dort jamais tout à fait : les lampes à sodium grésillent, le brouillard colle au ballast, un pigeon bagué « 4412 » attend un train sans titre de transport. Au-dessus des voies, les grands arcs blancs de la passerelle sortent de la nuit comme les côtes d'un animal qu'on aurait oublié d'enterrer.

L'écran des départs clignote. IC 0712 — SUPPRIMÉ — Motif : Optimisation.

Quelque part, une annonce commence : « Le train de 7h12 à destination de... » Elle ne finit jamais.

Tasse à la main, gilet sur le dos, trois heures de sommeil dans les jambes : vous êtes cheminots, en 3x8. Et cette nuit, quelqu'un a décidé de vendre votre gare.

■ LA GARE DE MONS

Trois étages, du bas vers le haut : le terrain, la vitrine, la décision. Plus on monte, plus c'est propre, et plus c'est inquiétant.

LES QUAIS ET LES VOIES

Les quais 1 à 4 et le faisceau de voies : le cœur de la gare depuis plus d'un siècle, où les annonces sont toujours coupées au mauvais moment. Le **banc du quai 2** porte une plaque gravée au tournevis : « Réservé. — M. » La **voie 4**, désaffectée, est celle où stationnait autrefois le wagon-bar ; certaines nuits, elle sent encore le croque-monsieur.

Privatix y a collé ses autocollants violets sur la signalétique bleue et blanche, installé des **portiques de rentabilité** (le quai facturé à la minute), lâché des **Drones Optimètres** « pour la qualité de service » et posé des **Bornes Automatiques** à la place des agents d'accueil.

LA PASSERELLE « CALATRAVA »

Elle enjambe les voies comme une colonne vertébrale blanche. Les navetteurs l'appellent « la Cathédrale » ou « le Calatrava », selon qu'ils sont émus ou énervés par le budget. Le vent y hurle, et les escalators y marchent un jour sur trois, « selon un roulement communiqué la veille ».

Privatix y prépare l'inauguration de « **Mons 2032 : la Gare Expérience** ». La passerelle est « fermée pour cérémonie », des rubans barrent les escalators, des chaises pliantes attendent les invités. Sous le grand arc règne **le Fluidifieur**, réorganisateur des ressources humaines et régisseur de la cérémonie : il change les roulements la veille et brandit le classeur « Roulements 2027 — PROVISoire v14 ». Sur son plan de table, la case « personnel de la gare » a été rayée. Au belvédère, **l'Invité d'honneur** attend de couper le ruban : une caricature bon enfant d'Elio Di Rupo, ancien bourgmestre de Mons, nœud papillon bordeaux et discours de quarante pages. Il n'a pas lu le dossier ; il a lu le discours.

LE HALL ET LE BAG

Le hall historique : bois clair, guichets bâchés, et à leur place un « **Corner Expérience Voyageur** » (un écran tactile et une plante en plastique). Derrière lui, le **BAG**, le grand bâtiment administratif de la gare. Privatix en a pris les étages un par un, « en phase de transition » : open-space, flex office, moquette grise, salles de réunion vitrées. Au 3e, le bureau du Directeur et la Salle du Conseil, où le stylo attend sur le contrat.

■ L'OCC, L'OPERATION COFFEE CENTER

Il reste un endroit que Privatix n'a pas pu prendre : le **rez-de-chaussée arrière du BAG**, côté Cour intérieure. C'est là que tourne l'OCC, le centre opérationnel de la gare : un mur d'écrans, une rangée de pupitres, et des gens qui font rouler les trains, jour et nuit. Privatix ne peut pas le fermer : sans centre opérationnel, plus aucun train ne roule, et un réseau à l'arrêt se vend mal. Alors elle l'a simplement **retiré des plans du bâtiment** et a condamné l'escalier intérieur. Ceux qui y travaillent l'ont rebaptisé **Operation Coffee Center**.

On y entre par un sas, depuis le couloir technique qui vient des quais. Un distributeur de boissons barré d'un « HORS SERVICE » au marqueur garde la porte. Code : 7 expressos, 1 lungo, 2 sucres. **7-1-2**, comme le train. L'écran affiche « Boisson indisponible pour raison de circulation » et le panneau du fond pivote.

LA VIEILLE DAME

Hiver 1987. Pour « maîtriser les coûts », la direction remplace la cafetière collective de la salle des pauses par un distributeur payant. Le soir même, un jeune conducteur et une poignée d'accompagnateurs portent l'ancienne cafetière jusqu'à l'OCC, « parce que c'est le seul endroit de la gare qui ne ferme jamais ». À 22h47, elle sert son premier café. On l'appelle aussitôt **la Vieille Dame**. Inox cabossé, posée sur un autel de traverses, jamais détartree : c'est ce qui lui donne son goût. Elle siffle avant chaque événement important. Personne ne grimace deux fois.

LES 7 COMMANDEMENTS

Gravés à la main sur une plaque de quai émaillée, vissée au-dessus du coin café :

1. Tu ne laisseras jamais la cafetière vide.
2. Tu ne parleras pas de l'OCC en réunion.
3. Tu ne boiras point de déca.
4. Tu respecteras la pause de ton collègue comme la tienne.
5. Tu ne diras pas « optimisation » sans mettre une pièce dans la boîte à jurons.
6. Tu laisseras ta tasse propre et ton ego au vestiaire.
7. Tu ne laisseras aucun collègue sur le quai.

Le premier et le septième sont aussi des règles du jeu. Vous verrez.

LES PUPITRES ET LES COLLÈGUES

Chaque pupitre de l'OCC porte une fonction réelle du rail, et une personne qui la tient. À la table, ils parlent surtout **à la radio**.

- **Marcel «Pépé Rail» Lhoir**, Permanence conduite : conducteur «officiellement retraité depuis 2011», fondateur de l'OCC, bourru et sentimental en secret. «De mon temps...»
- **Fatou Ndiaye**, pupitre RCCA (assistance aux voyageurs à mobilité réduite) : conseillère en prévention, douce, scientifique, terrifiante quand on saute la pause légale.
- **Kevin «Kéké» Lambot**, pupitre RTS, matériel roulant : technicien de l'Infra, gentil comme un pain, parle à ses outils. «C'est pas nous, c'est l'autre boîte.»
- **Bénédicte «Béné» Wautier**, pupitre PACO (bus de remplacement, correspondances) : guichetière dont on a fermé le guichet ; elle l'a emporté, hygiaphone compris, avec Le Règlement sous le bras. «Numéro suivant!»
- **Yasmina Benali**, pupitre RTS, régulation : la stratège, qui voit tout le réseau et ne hausse jamais la voix. «Je te mets en voie d'attente.»
- **Josiane Delhaye**, pupitre DPD (accompagnateurs de train) : 28 ans de maison, connaît le prénom de tous les habitués du 7h12, tient les casiers et la dotation.
- **Rudy Courtois**, pupitre TLI & AIT (annonces en gare) : chef de quai, théâtral, ponctuel jusqu'à l'obsession. «Attention, attention...»
- **Jean-Michel «Jean-Mi» Dufrasne**, sous-chef de gare sans pupitre : barista de l'OCC, gardien du registre, drôle, serviable, épuisé. «Franchement, faut être réaliste...»

CONSEIL À LA VOIX

Jean-Mi a une histoire à lui dans le jeu vidéo. Ne la devancez pas : à votre table, c'est un collègue drôle et fatigué qui sert le meilleur café de Mons. Rien de plus.

■ PRIVATIX ET SYNERGIA PARTNERS

Privatix Rail Solutions : «Le rail, en mieux. Pour vous. Pour nous surtout.» Un consortium qui a compris qu'un réseau ferré, découpé en morceaux, se vend mieux qu'entier. Son PDG, **Hubert Rentabilis**, n'apparaît qu'en visio, caméra éteinte : un carré noir marqué «HR», une voix calme qui n'a jamais attendu un train. Il ne s'énerve jamais. Il évalue.

Sur le terrain, Privatix agit par l'intermédiaire de son cabinet de conseil, **Synergia Partners**: des Consultants Juniors qui ont découvert le métier lundi, des Managers KPI qui chronomètrent les pauses. Et au 3e étage du BAG, **Jean-Cul Lurcke**, Directeur de la Transformation et de l'Excellence Opérationnelle, qui n'a jamais pris le train et tient le stylo de la signature.

■ LE PHR-2032

Le **Plan Horizon Rentabilité 2032**: un deck de 412 slides, sous-titre «Libérer le rail de ceux qui le font rouler». Trois phases, chacune préparant la suivante, parce qu'un réseau sans guichets ni accompagnateurs coûte moins cher à racheter.

1. **Phase 1 — «Fluidification»**: fermer les guichets, remplacer les agents par des Bornes Automatiques, équiper les quais de Drones Optimètres.
2. **Phase 2 — «Responsabilisation»**: supprimer les accompagnateurs de train, réorganiser les roulements «en temps réel», externaliser la sécurité.
3. **Phase 3 — «Libéralisation»**: ouvrir le réseau à la concurrence, le découper en lots et céder les lots un par un, **en commençant par Mons**. Le lot n° 1 (la ligne, la gare, le BAG et même la salle des pauses) part pour un euro symbolique, «frais de traiteur inclus».

Trois candidats ont répondu à l'appel d'offres: Privatix Rail Solutions, Privatix Rail Mobility et Privatix Rail Experience. «La concurrence est vive», dit le communiqué. L'appel d'offres a été rédigé par celui qui le remporte, sans la moindre concertation. Si Mons signe le **Contrat-cadre de libéralisation**, le modèle sera «dupliqué sur l'ensemble du réseau». C'est pour ça que tout se joue ici.

■ LE SONDAGE ÉTERNEL

La signature doit avoir lieu «à la fin du service», au 3e étage du BAG. Seulement voilà: Privatix ne signe rien sans «aligner toutes les parties prenantes». Pour chaque signature, un **Sondage** part chez les juristes, le traiteur, le photographe, le Conseil d'administration, Hubert Rentabilis et les trois candidats, qui doivent tous être présents pour que la concurrence «soit constatée». Il manque toujours quelqu'un. Privatix Rail Mobility ne peut que le jeudi; Privatix Rail Experience est en séminaire le jeudi.

Le traiteur est validé, le diaporama est validé. Le créneau, jamais. Et chaque fois que l'OCC dérange le plan, la date est reprogrammée «à la fin de votre prochain service». Marcel le résume mieux que personne: «Tant

qu'ils trouvent pas de date, ils signent pas. Et tant qu'on les dérange, ils trouvent pas de date.»

■ OÙ COMMENCE VOTRE HISTOIRE

Ce jeu de rôle se passe **pendant le PHR-2032, avant la signature**. La phase 1 est bien entamée : les guichets ferment, les bornes se déplient. La phase 2 est sur les slides. La phase 3 attend un créneau. Toute l'équipe de l'OCC est à son pupitre, et la Vieille Dame est pleine.

Vous n'incarnez pas le héros du jeu vidéo. Léon (ou Léa), l'agent·e polyvalent·e du quai 2 qui remonte la gare avec la clé à tire-fond de son grand-père, existe : c'est un·e collègue, on le ou la croise au café, on lui doit peut-être une tasse. Mais cette nuit, l'Équipe, c'est vous : d'autres cheminots, d'autres métiers, d'autres roulements. Chacun a quelque chose qui marchait avant le PHR-2032 et qu'il veut sauver.

Dans ce jeu, personne ne meurt. Les consultants vaincus partent en réunion, les automates affichent HORS SERVICE. Votre travail, c'est de faire rouler les trains, de tenir la gare, et de déranger le plan assez longtemps pour que le Sondage ne trouve jamais de date.

■ LE TON

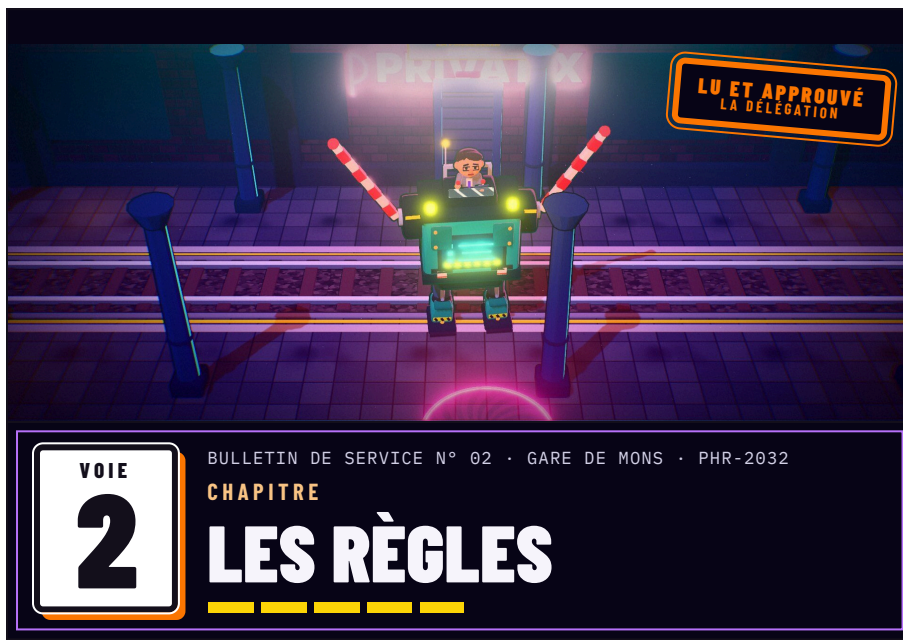
Privatix est une satire. Elle vise un **système** : la rentabilité contre le service public, le langage creux qui remplace le terrain, le rail découpé en lots où plus personne n'est responsable de rien. Elle ne vise ni les voyageurs ni les cheminots. Les consultants parlent franglais de cabinet, les cheminots jargon du rail : le contraste fait la blague.

LE TON : LE MONDE EST ABSURDE, LES PERSONNAGES NE LE SONT PAS

Les cheminots sont drôles parce qu'ils sont lucides, jamais parce qu'ils sont ridicules. L'humour est belge : pince-sans-rire, autodérision, tendresse. On préfère « Il y a un problème de logique, là » à l'insulte. Et sous chaque blague, une vérité : la fatigue des 3x8, la fierté du métier, la peur de disparaître. Au moins une réplique par scène importante doit toucher juste. Même les adversaires ont droit à une sortie humaine : le Consultant Junior a 24 ans et un manager qui veut un quick win.

Le test rapide, avant d'improviser une blague : un cheminot y reconnaîtrait-il son quotidien, et rirait-il ? Un voyageur s'y sentirait-il respecté ? Les joueurs comprennent-ils ce qu'ils doivent faire ? La blague vise-t-elle un système plutôt qu'une personne ? Une seule réponse « non » : on change de blague.

Rien à signaler, sauf tout. Bien reçu, on prend la voie.



ANNONCE · À LIRE AUX JOUEURS

Mons, 4h47. La Vieille Dame siffle dans le coin café de l'OCC. Quelque part au-dessus de vos têtes, un consultant prépare une slide qui va supprimer un train. Vous avez une cafetière de 1987, une radio qui grésille et des collègues. Ce chapitre vous apprend à vous en servir. Comptez dix minutes, le temps d'une tasse. Pas une de plus : c'est le règlement de l'OCC.

■ LE PRINCIPE : LA VOIX, L'ÉQUIPE, LES SCÈNES

Une partie de *Privatix* se joue autour d'une table, avec des dés, des crayons et beaucoup de café. Une personne mène, les autres jouent.

La Voix, c'est la personne qui mène. Comme les annonces en gare, elle décrit ce qui se passe, annonce ce qui arrive et arbitre quand on hésite. Elle joue aussi tous les personnages qui ne sont pas l'Équipe : les collègues de l'OCC à la radio, les voyageurs fatigués, et bien sûr les consultants de Privatix. Elle ne joue pas *contre* l'Équipe. Elle joue pour que l'histoire soit bonne.

L'Équipe, ce sont les personnages des joueurs : une équipe de cheminots en 3x8 (trois roulements de huit heures : la vie sociale en option). Chaque

joueur en incarne un. Comment on le crée, quelle classe choisir, quels Atouts prendre: tout est au chapitre suivant (p. 23).

Les Scènes, ce sont les morceaux de l'histoire. Une Scène, c'est un lieu et un enjeu: «le quai 3, il faut faire partir le dernier train», «le hall, une Borne Automatique a pris les voyageurs en otage de son menu». La Voix ouvre la Scène, l'Équipe agit, la Scène se termine quand l'enjeu est réglé, dans un sens ou dans l'autre. Une **Pause**, c'est une Scène calme où l'on récupère, en général à l'OCC, près de la Vieille Dame.

La conversation est le cœur du jeu. Tu dis ce que fait ton personnage, la Voix te dit ce qui se passe. La plupart du temps, ça suffit: ton conducteur monte en cabine, ta déléguée sort son carnet, personne ne lance de dé. On ne lance les dés que quand c'est incertain **et** intéressant.

■ LES QUATRE CARACTÉRISTIQUES

Chaque cheminot est décrit par quatre Caractéristiques, notées de **1 à 5**. Trois, c'est un bon professionnel. Cinq, c'est une légende qu'on cite encore à la retraite.

CARACTÉRISTIQUE	CE QU'ELLE COUVRE
Carrure	Force, endurance, encaisser, porter, pousser, courir le long d'un quai, tenir une porte
Débrouille	Bricoler, réparer, se faufiler, improviser, trouver un raccourci, voir le détail
Règlement	Connaître les procédures, citer l'article, démonter un jargon, la paperasse, la « question concrète »
Solidarité	Aider, rassurer, convaincre un collègue ou un voyageur, mobiliser, négocier, tenir le moral

Règlement mérite un mot. Dans ce jeu, connaître la procédure est une arme. Un consultant qui récite «on va challenger le process» ne résiste pas longtemps à quelqu'un qui demande, calmement: «Concrètement, le train de 7h12, il part à quelle heure?» C'est ce qu'on appelle la **question concrète**.

Ton personnage a aussi de l'**Énergie**: c'est sa réserve de forces, l'équivalent des points de vie. Son maximum vaut **4 + Carrure**. On en reparle plus loin.

■ LE TEST

Quand l'issue est incertaine et qu'un échec serait intéressant, la Voix demande un **Test**.

1. Tu décris ce que tu fais. Pas «je fais un Test de Débrouille», mais «je démonte le panneau de la Borne avec mon tournevis et je cherche le câble qui chauffe».

2. La Voix choisit la Caractéristique et annonce la Difficulté. La Difficulté, c'est le nombre de Réussites qu'il te faut.

DIFFICULTÉ	NOM	POUR QUOI
1	Routine	« C'est le métier. » Un incident normal, un jour normal.
2	Dur	Il faut s'appliquer. La plupart des Tests intéressants.
3	Exploit	On en parlera à la Pause.
4	Légendaire	Rare. On en parlera à la retraite.

3. Tu formes ta réserve de dés. Tu prends des dés à six faces (d6) :

- autant de dés que la valeur de la **Caractéristique** ;
- **+1 dé** si un **Savoir-faire** de ta classe s'applique (un domaine de métier : les aiguillages, la radio, gérer une foule...);
- **+1 dé** si ton **Outil fétiche** s'applique ;
- **+1 dé par collègue qui t'aide**, au maximum **+2** (voir plus loin) ;
- **plus ou moins** des modificateurs venus des Atouts, des Revendications ou des adversaires (une **Faiblesse** d'adversaire, par exemple, donne +2 dés).

Ta réserve ne descend jamais sous **1 dé** et ne dépasse jamais **8 dés**.

4. Tu lances et tu comptes les Réussites. Chaque dé qui fait **5 ou 6** est une **Réussite**. Les autres ne comptent pas. Puis on compare à la Difficulté.

RÉSULTAT	CE QUI SE PASSE
Autant de Réussites que la Difficulté, ou plus	Réussite nette. C'est fait, proprement. Chaque Réussite en plus de la Difficulté donne un bonus : plus vite, plus discret, une information en plus. En conflit, pas de bonus : chaque Réussite retire déjà 1 Ténacité.
Au moins 1 Réussite, mais moins que la Difficulté	Oui, mais. C'est fait, mais à un prix que la Voix choisit : le Retard avance de 1 , ou tu perds 1 Énergie , ou une petite complication arrive dans l'histoire.
Aucune Réussite	Échec. Ça rate, la situation empire, et le Retard avance de 1 .

Le «Oui, mais» est le résultat le plus fréquent, et c'est voulu. Dans une gare, les choses se font presque toujours, mais rarement sans casse.

5. Les 6, on les regarde à deux fois. Si ton Test contient au moins **trois 6**, c'est un **Coup de génie du métier** : c'est une Réussite nette quoi qu'il arrive,

LES RÈGLES

même face à une Difficulté 4, et la Cafetière gagne **1 Tasse**. Il faut donc au moins trois dés pour en rêver.

Pas de jet en opposition. Les adversaires ne lancent jamais de dés. Quand tu affrontes l'un d'eux, c'est sa **Menace** qui fixe la Difficulté (voir les conflits). La Voix garde les mains libres pour son café.

EXEMPLE DE JEU

Théo, régulateur de l'OCC, doit trouver une voie libre pour un train de marchandises bloqué en gare.

LA VOIX : Le mur d'écrans clignote en rouge. Rudy annonce un retard de vingt minutes « pour raison de circulation ». Le marchandises attend, il bouche tout.

THÉO : Je reprends le plan de transport et je cherche un sillon libre, une voie d'attente, n'importe quoi.

LA VOIX : Règlement, Difficulté 2 : il est 17h, tout le monde rentre.

THÉO : Règlement 4, et le plan de transport, c'est mon Savoir-faire : +1. Cinq dés.

Il lance : 6, 5, 5, 2, 1. Trois Réussites pour une Difficulté 2.

LA VOIX : Réussite nette, avec un bonus. Tu trouves la voie d'attente 7, libre jusqu'à 17h40. Et le bonus : en épluchant le plan, tu remarques qu'un train fantôme y est inscrit, « réservé Privatix Rail Experience ». Personne ne sait ce que c'est.

THÉO : ... Je note ça dans le cahier.

EXEMPLE DE JEU

Sam, agent de manœuvre, doit manœuvrer à la main un aiguillage grippé (un appareil de voie qui oriente les trains d'une voie à l'autre).

LA VOIX : L'aiguillage est grippé depuis que Privatix a « mutualisé » l'entretien. Le levier ne bouge pas. Carrure, Difficulté 3 : c'est un Exploit.

SAM : Carrure 4, et les aiguillages à la main, c'est mon Savoir-faire. Cinq dés.

Elle lance : 5, 4, 3, 2, 1. Une seule Réussite pour une Difficulté 3.

LA VOIX : Oui, mais. L'aiguillage passe, dans un grincement qu'on entend jusqu'au beffroi. Le prix : tu perds 1 Énergie. Ton dos te rappelle tes vingt ans de manœuvre.

SAM : Je le savais déjà. Énergie de 8 à 7. (Soupir de fin de pause.)

📖 CONSEIL À LA VOIX

Pour choisir la Difficulté, pense au métier, pas aux chiffres. « Un pro le ferait sans y penser » : 1. « Un pro devrait s'appliquer » : 2. « Un pro le raconterait à la Pause » : 3. Garde le 4 pour les grands moments.

Repères de chances (pourcentage d'obtenir au moins N Réussites) :

DÉS	1 RÉUSSITE	2 RÉUSSITES	3 RÉUSSITES	4 RÉUSSITES
3	70 %	26 %	4 %	-
4	80 %	41 %	11 %	1 %

DÉS	1 RÉUSSITE	2 RÉUSSITES	3 RÉUSSITES	4 RÉUSSITES
5	87 %	54 %	21 %	5 %
6	91 %	65 %	32 %	10 %
8	96 %	80 %	53 %	26 %

■ AIDER UN COLLÈGUE

Un train, ça se fait à plusieurs. Quand un collègue tente un Test, tu peux l'**aider** :

- tu **décris comment** tu aides («je tiens la lampe», «je lui souffle l'article 12», «je fais diversion avec mon sifflet»);
- le collègue ajoute **+1 dé** à sa réserve;
- au maximum **deux** aidants par Test (+2 dés);
- et tu **partages les conséquences** : si le Test donne un Oui, mais ou un Échec, la Voix peut te faire payer le même prix à toi aussi. Tu étais là, tu tenais la lampe.

Aider ne demande pas de Test, mais il faut être dans la Scène. Sinon, il reste la Radio (voir la Cafetière).

■ LA CAFETIÈRE

La **Cafetière** est la réserve commune de l'Équipe. Elle contient des **Tasses**, des jetons que tout le monde partage. Prends des jetons, des sucres, des capsules vides (pas de marque, on n'est pas sponsorisés) et pose-les au milieu de la table.

Au début d'un scénario, la Cafetière contient **nombre de joueurs + 2**

Tasses : c'est la **Tasse de Relève**, celle que l'équipe sortante sert à l'équipe entrante. À quatre joueurs, elle démarre donc à 6. Elle ne contient jamais plus de **10 Tasses**, même avec les Tasses achetées en PS : le plafond est strict.

Dépenser une Tasse. N'importe quel joueur peut dépenser une Tasse, pour lui ou pour un collègue, et en faire l'une de ces trois choses :

USAGE	EFFET
Relancer	Tu relances tous les dés sans Réussite d'un Test. Une seule fois par Test. Les Réussites déjà obtenues restent acquises.
Souffler	Un personnage récupère 2 Énergie , jamais au-delà de son maximum. Hors conflit, ou en conflit en sacrifiant son action.

USAGE	EFFET
Radio	Tu aides un collègue qui n'est pas dans ta Scène : +1 dé à son Test. Ça compte comme une aide (max +2). « Je t'entends, on est là. »

Gagner des Tasses. La Cafetière se remplit :

- de **+3 Tasses** à chaque **Pause** à l'OCC (jamais au-delà de 10) ;
- de **+1 Tasse** à chaque Coup de génie du métier ;
- grâce à certaines Scènes et à certains Atouts.

On ne fait **jamais** de Pause pendant un conflit. Personne n'a jamais vu un consultant attendre poliment qu'on finisse son café.

Le premier commandement. « Tu ne laisseras jamais la cafetière vide. » Celui ou celle qui prend la **dernière** Tasse doit, avant la fin de la Scène, faire quelque chose pour « relancer la cafetière » : partager un thermos, rendre service à un voyageur, ranimer le moral de l'Équipe. La Voix l'intègre à l'histoire. Si personne ne le fait, **le Retard avance de 1**.

	EXEMPLE DE JEU
	<i>Dans le hall, une Borne Automatique a planté et refuse tous les billets. Une file de voyageurs s'énervent. Lina, accompagnatrice de train, veut calmer tout le monde et les faire monter dans le prochain train sans billet, en règle. Maud, déléguée syndicale, est à côté d'elle. Théo est resté à l'OCC. La Cafetière contient 6 Tasses.</i>
	LA VOIX : Solidarité, Difficulté 2. Ils ne sont pas méchants, ils sont fatigués, et la Borne leur demande de « noter leur expérience ».
	LINA : Solidarité 4, gérer une foule, c'est mon Savoir-faire : +1. Cinq dés.
	MAUD : Je l'aide. Je monte sur un banc et je lis à voix haute le règlement : en cas de panne de l'automate, on régularise à bord, sans supplément.
	LA VOIX : Très bien, +1. Si ça tourne mal, tu paies le même prix.
	THÉO : Et moi, par radio, je dépense une Tasse : je fais annoncer par Rudy que le train attend les voyageurs du hall.
	LA VOIX : Une Tasse de moins, la Cafetière est à 5. La Radio compte comme une aide : +1 dé, et vous voilà à deux aidants, le maximum. Ça fait sept dés.
	<i>Lina lance : 4, 4, 3, 2, 2, 1, 1. Aucune Réussite.</i>
	LINA : ... Je dépense une Tasse. Je relance.
	LA VOIX : La Cafetière est à 4. Tu relances les sept dés, puisqu'aucun n'avait fait de Réussite.
	<i>Elle relance : 6, 5, 4, 3, 2, 2, 1. Deux Réussites.</i>
	LA VOIX : Réussite nette. La file s'écoule vers le quai, quelqu'un applaudit Maud, et une dame te tend un thermos de café « parce que vous avez l'air d'en avoir besoin ». La Borne affiche : « Merci pour votre avis ! »

■ LE RETARD

Le **Retard** est l'horloge de menace du jeu. C'est une ligne de **6 cases**, visible de tous : dessine-la sur un post-it ou utilise celle de l'écran de la Voix. Elle commence à 0.

Le Retard avance de 1 :

- à chaque **Échec** ;
- sur un **Oui, mais**, si la Voix choisit ce prix-là ;
- à la fin d'un cycle de conflit, s'il reste **au moins un Télégraphe non contrôlé** (une seule fois par cycle, quel que soit leur nombre) ;
- en plus, de 1 par adversaire dont un Télégraphe « Retard +1 supplémentaire » n'a pas été contrôlé (élites, ennemis majeurs et boss seulement) : un adversaire n'ajoute **jamais plus de +1** par cycle ;
- quand le scénario le dit (« l'heure tourne ») ;
- et dans quelques cas précis (la dernière Tasse non relancée, un collègue laissé sur le quai : voir plus loin).

Quand les 6 cases sont pleines, une **Complication** survient : la Voix tire une carte Complication, ou applique celle que le scénario a prévue. Une panne de caténaire, un audit surprise, un collègue à bout. Puis le Retard **revient à 0**, et on recommence à remplir.

La troisième Complication est celle qu'il ne faut pas atteindre. Chaque scénario dit ce qu'elle signifie. En général, Privatix marque un point décisif et la fin du scénario devient « mitigée » : on a sauvé ce qu'on a pu, mais il y a des autocollants violets en plus sur les bancs.

La Voix l'annonce comme en gare. Chaque fois que le Retard avance, la Voix le dit au micro imaginaire, avec le ton de rigueur : « Attention, attention... le Retard passe à 4. Nous vous prions de nous excuser pour la gêne occasionnée. » L'écran de la Voix en propose quelques-unes.

■ L'ÉNERGIE ET LA MISE À PIED

L'Énergie, ce sont tes forces : le moral, les jambes, la patience. Ton maximum vaut **4 + Carrure**, donc de 5 à 9.

Tu perds de l'Énergie :

- quand un adversaire te touche : tu perds autant d'Énergie que **sa Menace** (1, 2 ou 3) ;
- quand la Voix choisit ce prix sur un **Oui, mais** : 1 Énergie ;
- quand une Complication ou un scénario le dit.

Tu en récupères en dépensant une Tasse pour **Souffler** (+2 Énergie), et grâce à certains Atouts. Tu ne dépasses jamais ton maximum.

À 0 Énergie, tu es Mis·e à pied. Ton personnage sort de la Scène : sonné, épuisé, raccompagné. Il n'est pas mort. **Personne ne meurt dans ce jeu**, ni cheminot ni adversaire : un adversaire vaincu part en réunion. Le 7e commandement de l'OCC dit : «Tu ne laisseras aucun collègue sur le quai.» La règle aussi.

- **Si un collègue va te chercher** (c'est une action, sans Test, en conflit elle remplace son action), tu reviens à la **Scène suivante** avec **2 Énergie**.
- **Si personne ne vient**, le Retard avance de 2, et tu reviens seul à la **fin de la Scène suivante**, avec **1 Énergie**.

■ LES CONFLITS ET LES TÉLÉGRAPHES

Un **conflit**, c'est une Scène où un adversaire de Privatix se met en travers du chemin : un Consultant Junior et son diaporama, un Drone Optimètre, un Manager KPI et son chronomètre. Pas d'initiative, pas de tour strict : un cycle simple, qu'on répète jusqu'à ce que ce soit réglé.

1. Les Télégraphes. La Voix annonce ce que **chaque adversaire va faire** : «Le Manager KPI lève son chronomètre : dans un instant, il ralentit tout le quai.» Elle dit qui est visé et ce qui arrivera si personne ne réagit. C'est la règle d'or du conflit : **l'Équipe a toujours le temps de réagir**. Pas de coup en traître.

2. L'Équipe agit, dans l'ordre qu'elle veut. Chaque personnage fait **une action**, qui est en général un Test. La **Difficulté** = la **Menace** de l'adversaire visé, modifiée par le contexte.

- Pour **frapper, démonter, convaincre ou neutraliser** : chaque Réussite retire **1 point de Ténacité** à l'adversaire. La **Ténacité**, c'est ce qu'il faut lui infliger pour le vaincre. À 0, il est vaincu, et il a droit à sa réplique de défaite.
- Pour **contrer un Télégraphe** (esquiver, bloquer, couper le courant, lui couper la parole) : une Réussite nette **annule** l'action annoncée. Un contre ne retire pas de Ténacité.

Pas de bonus en conflit : chaque Réussite compte déjà. Un Oui, mais reste un Oui, mais : c'est fait (en attaque, chaque Réussite retire quand même 1 Ténacité ; en contre, le Télégraphe est annulé), et la Voix fixe un prix en plus. Un Échec fait avancer le Retard, comme partout.

3. Les Télégraphes non contrés se résolvent. Chaque cible perd la Menace de l'adversaire en Énergie, ou l'effet annoncé s'applique. Et s'il reste **au**

moins un Télégraphe non contré, **le Retard avance de 1**. Une seule fois par cycle, qu'il en reste un ou trois. Un adversaire dont un Télégraphe « Retard +1 supplémentaire » n'a pas été contré ajoute +1 de plus, jamais davantage, quel que soit le nombre de ses Télégraphes.

4. On recommence, avec de nouveaux Télégraphes.

Menace et Ténacité. Chaque adversaire a une **Menace** de 1 à 3 : 1 pour un sbire, 2 pour une élite, 3 pour un boss. C'est à la fois la Difficulté pour l'atteindre et l'Énergie qu'il te fait perdre. Sa **Ténacité** va de 1 ou 2 pour un sbire seul à 10 ou plus pour un boss, qui change de Télégraphes à chaque phase. Chaque adversaire a aussi une **Faiblesse** : une approche qui te donne **+2 dés**, pour l'attaquer comme pour contrer ses Télégraphes. Pour beaucoup, c'est la question concrète. Les fiches complètes sont au bestiaire (p. 39).

Deux règles de cœur. Les **voyageurs** ne sont **jamais** des adversaires : ils sont les victimes des « optimisations ». Et l'Agent de sécurité externalisé est un travailleur précaire, pas un méchant : on le neutralise de préférence par la Solidarité.

EXEMPLE DE JEU

Sur le quai 3, un Manager KPI bloque le départ du dernier train. Menace 2, Ténacité 6. Sa Faiblesse : la question concrète (Règlement, +2 dés). Sam a 7 Énergie, Lina 6. Le Retard est à 2.

LA VOIX : Le Manager KPI lève son chronomètre géant. Télégraphe : « Chronométrage ». Dans un instant, il ralentit tout le quai : si personne ne l'en empêche, chacun de vous aura 1 dé de moins à son prochain Test, et le Retard avancera en fin de cycle.

SAM : Je contre. Je me plante devant lui, je lui prends le chronomètre des mains, gentiment mais fermement.

LA VOIX : Carrure, Difficulté 2, sa Menace.

Sam lance quatre dés : 6, 5, 2, 1. Deux Réussites.

LA VOIX : Réussite nette : le Télégraphe est annulé. Le chronomètre fait « bip » dans ta main, et lui a soudain l'air très seul.

THÉO : Je l'attaque avec la question concrète. Je lui demande : « Votre indicateur est vert. Le train est parti ? »

LA VOIX : Sa Faiblesse : +2 dés. Règlement, Difficulté 2.

THÉO : Règlement 4, +2 pour la Faiblesse. Six dés.

Il lance : 6, 5, 5, 3, 2, 1. Trois Réussites.

LA VOIX : Trois Réussites, trois points de Ténacité en moins (pas de bonus en conflit) : il passe de 6 à 3. Il ouvre sa tablette, la referme, la rouvre. « Le train est... en phase de départ. »

LINA : Je veux le convaincre de nous laisser passer : je lui montre les voyageurs qui attendent.

LA VOIX : Solidarité, Difficulté 2. Et les voyageurs, c'est ton Savoir-faire : +1.

Lina lance cinq dés : 4, 3, 3, 2, 1. Aucune Réussite.



LA VOIX : Échec. Il regarde les voyageurs, puis son tableau, et choisit le tableau. Le Retard avance... (*micro imaginaire*) « Attention, attention... le Retard passe à 3. Les voyageurs sont invités à patienter. Les consultants sont invités à ne rien toucher. »

LA VOIX : Fin du cycle. Le seul Télégraphe a été contré : personne ne perd de dé, et le Retard n'avance pas une deuxième fois. Nouveau cycle. Une vague de graphiques circulaires gonfle autour de lui. Télégraphe : « Reporting hebdo ». Si personne ne le contre, chacun de vous perd 2 Énergie. Que faites-vous ?

■ LE PRÉAVIS DE GRÈVE

Le **Préavis** est l'action d'équipe du jeu. On ne peut le déposer qu'**une fois par scénario**.

Il faut l'annoncer une Scène à l'avance. C'est un préavis, pas une surprise. L'Équipe dit à la Voix : « On dépose un Préavis. » La Voix le note, Privatix est au courant (et se prépare), et la **Scène suivante** devient la **Scène du Préavis**.

Avant le Test, la Voix dit clairement quel est l'objectif majeur visé. Pendant la Scène du Préavis, l'Équipe fait **un seul Test commun** :

- la réserve = **la somme des Solidarités** de tous les personnages présents (le maximum de 8 dés ne s'applique pas) ;
- la Difficulté = **1 + la moitié du nombre de personnages présents, arrondie à l'inférieur** : soit 2 avec trois personnages, 3 avec quatre ou cinq, 4 avec six ;
- **ni aide, ni Tasse, ni Atout, ni Outil fétiche** (sauf ceux qui disent « Préavis ») : c'est l'Équipe seule, telle qu'elle est. Le **Coup de génie** du métier, lui, s'applique (trois 6 : Réussite nette, et +1 Tasse).

RÉSULTAT	CE QUI SE PASSE
Réussite nette	Au choix, selon ce qui a été annoncé : un objectif majeur est atteint d'un coup, ou un boss perd une phase entière , ou une Complication active est annulée. Et le Retard revient à 0 .
Oui, mais	L'objectif est atteint, mais Privatix riposte : le Retard est mis à 4 .
Échec	« Préavis cassé ». Le Retard est mis à 5 , et chaque personnage perd 1 Énergie.

Le bon moment pour un Préavis, c'est quand tout le monde est là et en forme (un collègue Mis-e à pied n'apporte pas sa Solidarité, et ne compte pas dans la Difficulté). Certains scénarios l'interdisent pour une raison d'histoire : ils le disent en tête.



EXEMPLE DE JEU

Au bout du quai 3, l'Auditeur des Quais pilote les rames depuis sa tablette. Avant d'y aller, l'Équipe se regarde.

MAUD : On dépose un Préavis. Pour la Scène suivante.

LA VOIX : Noté. Au troisième étage du BAG, un téléphone sonne : Privatix est au courant. L'objectif ?

MAUD : Qu'il perde une phase entière.

LA VOIX : Solidarités des présents ?

L'ÉQUIPE : Maud 4, Lina 4, Sam 2, Théo 2. Douze dés.

LA VOIX : Quatre personnages présents : Difficulté 1 + 2 = 3. Pas de Tasse, pas d'aide, pas d'Atout, pas d'Outil fétiche : juste vous.

Ils lancent ensemble : quatre Réussites pour une Difficulté 3.

LA VOIX : Réussite nette. Le quai se remplit de gilets, de thermos et de voyageurs qui ont compris. L'Auditeur perd sa première phase entière, « Audit bienveillant », et passe directement au « Plan de transport optimisé ». Le Retard revient à 0.

■ LES POINTS DE SYNDICALISME

Entre deux scénarios, ton personnage progresse grâce aux **Points de Syndicalisme (PS)**.

En fin de scénario, chaque personnage gagne :

- **+1 PS**, pour avoir fait son service ;
- **+1 PS** si **personne n'a été laissé sur le quai** (aucune Mise à pied sans qu'un collègue soit venu chercher la personne) ;
- **+1 PS** si le scénario a été **gagné** (pas de fin mitigée) ;

et la table vote pour la réplique qui a « touché juste » pendant la soirée : son auteur ou autrice gagne **+1 PS**.

Le Tableau des revendications. Les PS se dépensent **entre deux scénarios uniquement**, au Tableau des revendications de la Salle photocopieuse de l'OCC : une Tasse en plus pour 1 PS, une Revendication pour 2 PS, +1 à une Caractéristique ou un 3e Atout pour 3 PS. Le barème complet est au chapitre des cheminots (p. 38).

RÉSUMÉ EN UNE PAGE

Le Test. Seulement si c'est incertain et intéressant. Réserve = Caractéristique +1 Savoir-faire +1 Outil fétiche +1 par aidant (max +2) ± modificateurs. **1 à 8 dés.** Chaque **5 ou 6** = une Réussite.

Difficulté. 1 Routine · 2 Dur · 3 Exploit · 4 Légendaire. Contre un adversaire : sa Menace.

Résultats. Réussites égales ou supérieures à la Difficulté : **Réussite nette** (+1 bonus par Réussite en plus, sauf en conflit). Au moins 1, mais moins : **Oui, mais** (Retard +1, ou -1 Énergie, ou complication). Zéro : **Échec**, Retard +1. **Trois 6** : Coup de génie, Réussite nette et +1 Tasse.

Aider. Décris comment, +1 dé, max 2 aidants (Radio comprise). Sur Oui, mais ou Échec, l'aidant peut payer le même prix.

La Cafetière. Départ : joueurs + 2 Tasses, plafond strict 10 (achats en PS compris). 1 Tasse = **Relancer** les dés sans Réussite (1 fois par Test) · **Souffler** (+2 Énergie, jamais au-delà du max) · **Radio** (+1 dé à un collègue absent). Pause à l'OCC : +3 (jamais en conflit). Dernière Tasse : relance la cafetière avant la fin de la Scène, sinon Retard +1.

Le Retard. 6 cases. +1 par Échec, Oui, mais (au choix), scénario, et une fois par cycle de conflit s'il reste un Télégraphe non contrôlé (plus au plus +1 par adversaire à Télégraphe « Retard »). Plein : Complication, puis retour à 0. La 3e Complication décide souvent de la fin.

L'Énergie. Max 4 + Carrure. Touché : -Menace. À 0 : **Mis-e à pied**. Un collègue vient te chercher (une action, sans Test) : retour Scène suivante à 2 Énergie. Sinon : Retard +2, retour seul à la fin de la Scène suivante à 1 Énergie. Personne ne meurt.

Conflit. 1. Télégraphes annoncés. 2. Chacun agit (Difficulté = Menace) : chaque Réussite -1 Ténacité (pas de bonus) ; Réussite nette ou Oui, mais = Télégraphe contrôlé (Oui, mais : avec un prix), sans retirer de Ténacité. Faiblesse : +2 dés, en attaque comme en contre. 3. Télégraphes non contrôlés : -Menace en Énergie ou effet ; s'il en reste au moins un, Retard +1 (une fois par cycle), plus au plus +1 par adversaire à Télégraphe « Retard +1 supplémentaire ». 4. On recommence.

Le Préavis. 1 fois par scénario, annoncé une Scène avant. Un Test commun : somme des Solidarités des présents, Difficulté 1 + moitié des présents arrondie à l'inférieur (3 présents : Difficulté 2 ; 4 ou 5 : 3 ; 6 : 4). Ni aide, ni Tasse, ni Atout ni Outil fétiche (sauf mention « Préavis ») ; Coup de génie oui. Nette : objectif majeur, phase de boss ou Complication annulée, Retard à 0. Oui, mais : objectif, Retard à 4. Échec : Retard à 5, -1 Énergie chacun.

PS. +1 chacun, +1 si personne sur le quai, +1 si victoire, +1 pour la meilleure réplique. Entre deux scénarios : 1 PS = +1 Tasse (max +3, plafond 10) · 2 PS = Revendication · 3 PS = +1 Caractéristique (max 5) ou 3e Atout (une seule fois).



ANNONCE · À LIRE AUX JOUEURS

Un train, ça se fait à plusieurs. Quelqu'un l'attelle, quelqu'un le conduit, quelqu'un vérifie la voie, quelqu'un décide qu'il passe avant l'autre, quelqu'un accueille les gens qui montent dedans. Et quelqu'un se lève en réunion pour dire que, non, on ne le supprime pas.

Ce chapitre présente les six métiers que l'on joue dans *Privatix*. Six cheminots de la gare de Mons, six manières de tenir une soirée contre Privatix et son plan PHR-2032.

Aucun métier n'est le héros. L'**agent·e de manœuvre** et le **conducteur·rice** brillent au contact : ils encaissent, ils retiennent, ils s'occupent du Manager KPI pendant que les autres travaillent. Le **technicien·ne de voie** répare ce que Privatix a « optimisé » et éteint les Automates. Le **régulateur·rice de l'OCC** voit les Télégraphes arriver et tient le Retard en respect.

L'**accompagnateur·rice de train** protège les voyageurs et démonte les consultants avec une seule question : « Votre titre de transport ? » Le **délégué·e syndical·e** parle, convainc, mobilise, et prépare le Préavis.

Chaque métier peut tout tenter : une déléguée peut pousser une porte, un conducteur peut rassurer une voyageuse. Mais chacun a ses **Savoir-faire**

(+1 dé dans son domaine), son **Outil fétiche** et ses **Atouts**, et aucun ne gagne seul. Les Atouts les plus utiles de chaque classe servent d'ailleurs à **aider quelqu'un d'autre** : donner des dés à un collègue, rattraper un « Oui, mais », remplir la Cafetière.

À trois joueurs, prenez des métiers différents : un pour le contact, un pour la technique, un pour la parole. À six, tout le monde est là, et la Vieille Dame va devoir siffler fort.

Chaque classe tient sur une double page : accroche, Caractéristique de prédilection, Savoir-faire, Outil fétiche, quatre Atouts (tu en choisis deux), trois Revendications à gagner plus tard, trois répliques pour trouver le ton, et le lien avec un collègue de l'OCC. La même fiche existe en A4 dans les aides de jeu : imprime-la, remplis-la au crayon.

■ CRÉER SON CHEMINOT EN 10 MINUTES

Le temps d'une tasse. Prends une fiche de personnage et un crayon, et suis les cinq étapes.

1. Choisis une classe. Lis les six doubles pages ou laisse-toi guider par ton envie : pousser, parler, réparer, coordonner. Avec un scénario du livret, la Voix peut aussi te donner un personnage prêté.

2. Répartis tes Caractéristiques. Distribue **3, 2, 2 et 1** entre Carrure, Débrouille, Règlement et Solidarité, dans l'ordre que tu veux. Ajoute ensuite **+1** à la Caractéristique de ta classe (le conducteur·rice choisit Carrure ou Règlement). Aucune Caractéristique ne dépasse 4 à la création. Calcule ton **Énergie** : **4 + Carrure**.

3. Choisis 2 Atouts sur 4 et note ton **Outil fétiche**. Pas de mauvais choix : un Atout qui aide l'Équipe vaut autant qu'un Atout qui tape.

4. Donne-lui une vie. Un **nom**, un **roulement** préféré (Matin, Après-midi ou Nuit), une **ancienneté**, et une **chose qui marchait** avant le PHR-2032 et que ton personnage veut sauver. Cette chose compte : la Voix s'en servira.

5. Crée un lien avec un autre personnage de l'Équipe, en une phrase : « je lui dois un café », « on a fait la grève des lanternes ensemble », « il m'a appris à atteler ». Fais le tour de la table : chacun en propose un.

C'est tout. Pas de liste d'équipement : ton Outil fétiche suffit, le reste se trouve dans les caisses oubliées le long des voies.



EXEMPLE DE JEU

Nadia veut réparer des choses. Elle prend la **TECHNICIENNE DE VOIE** et l'appelle **Line Dethier**.

CARACTÉRISTIQUES. Elle met son 3 en Débrouille, ses deux 2 en Carrure et en Solidarité, son 1 en Règlement (« les procédures, c'est l'autre boîte »). La classe ajoute +1 en Débrouille. Line a donc **Carrure 2, Débrouille 4, Règlement 1, Solidarité 2, et 6 Énergie (4 + 2).**

ATOUTS. Nadia hésite, puis prend **Coupure de caténaire** (+1 dé contre les Automates) et **Rapport de trois pages** (une fois par scène, un « Oui, mais » devient une Réussite nette quand elle répare). Elle note la **Clé à tire-fond**.

UNE VIE. Roulement de Nuit, dix-sept ans d'ancienneté. La chose qui marchait : « le poste d'aiguillage au bout du quai 6, où on se passait le thermos à 3h du matin ».

UN LIEN. Elle se tourne vers Samir, qui joue un accompagnateur : « Je te dois un café depuis le soir où tu m'as ouvert ta rame sous la drache. »

En jeu, quand Line remet en état un signal saboté, elle lance **DÉBROUILLE 4, +1** pour son Savoir-faire (signalisation), **+1** pour sa Clé à tire-fond : **6 dés**. Contre une Borne Automatique, elle lance Débrouille 4 et **+1** pour Coupure de caténaire : **5 dés**.

📖 CONSEIL À LA VOIX

Les répliques et le lien avec l'OCC de chaque classe sont des cadeaux pour toi. Fais parler Yasmina à la radio quand le régulateur-rice est en difficulté, Josiane quand l'accompagnateur-rice doute. Et note la « chose qui marchait » de chacun : c'est ta meilleure source de scènes qui touchent juste.

VOIE LIBRE

FICHE DE POSTE N° 01 · CLASSE DE CHEMINOT·E

AGENT·E DE MANŒUVRE

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

CARACTÉRISTIQUE

CARRURE +1



SAVOIR-FAIRE

+1 dé quand il s'applique

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

+1 dé · Matériel lourd

OUTIL FÉTICHE

PIED-DE-BICHE

Réformé trois fois, ressorti trois fois du casier de la DPD. Manche gainé de chatterton bleu, bout poli par vingt ans de portes coincées.

+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).

LIEN AVEC L'OCC

Rudy Courtois, au pupitre TLI & 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.

ATOUTS

Choisissez-en 2 à la création

☐ **ATTELAGE SERRÉ**

+1 dé à tes Tests pour tenir, bloquer ou repousser un adversaire au contact.

Quand c'est attelé, ça ne bouge plus. Ça vaut aussi pour les consultants.

☐ **TAMPON CONTRE TAMPON**

Une fois par scène, transforme un Oui, mais en Réussite nette sur un Test de Carrure.

Les tampons, c'est fait pour encaisser. Toi aussi, visiblement.

☐ **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).

Gilet orange, épaules carrées: un butoir qui parle.

☐ **SEPTIÈME COMMANDEMENT**

Une fois par scène, récupère 1 Tasse quand tu vas chercher un collègue Mis-e à pied.

Tu ne laisseras aucun collègue sur le quai. Même s'il pèse son poids.

REVENDEICATIONS

2 PS chacune, entre deux scénarios

GROS CALIBRE

2 PS

+1 dé à tous tes Tests contre un adversaire de Menace 2.

Un Manager KPI, c'est jamais qu'un wagon qui se prend pour une locomotive.

BUTOIR DE FIN DE VOIE

2 PS

Une fois par scénario, annule sans Test n'importe quel Télégraphe, même celui d'un Boss: tu te mets en travers.

Au bout de chaque voie, il y a quelque chose qui ne recule pas.

VOIE DÉGAGÉE

2 PS

Une fois par scénario, recule le Retard de 1 en dégageant à la force des bras ce qui bloque la circulation.

Le chariot de Privatix était en travers. Il est maintenant sur le côté. Un peu plié.

RÉPLIQUES

« Attelé, freiné, vérifié. Maintenant, on peut parler de ton diaporama. »

« Il drache, il fait nuit, c'est la voie 9: mon bureau, quoi. »

« Pousse-toi, fieu. Non, pas toi. Le consultant. »

FICHE DE POSTE N° 02 • CLASSE DE CHEMINOT·E

ACCOMPAGNATEUR·RICE DE TRAIN

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

CARACTÉRISTIQUE

SOLIDARITÉ +1



SAVOIR-FAIRE

+1 dé quand il s'applique

+1 dé • Voyageurs et billets

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

OUTIL FÉTICHE

SIFFLET DE DÉPART

En laiton cabossé, au bout d'un cordon tricoté par une collègue de la DPD. Personne ne discute un coup de sifflet.

+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).

LIEN AVEC L'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 ».

ATOUTS

Choisissez-en 2 à la création

☐ **TITRE NON VALABLE**

+1 dé à tes Tests contre les adversaires de catégorie Consultant.

*Votre titre de transport, s'il vous plaît.
Non, un diaporama, ce n'est pas un titre.*

☐ **PRISE EN CHARGE**

Une fois par scène, donne +2 dés au Test d'un collègue qui protège, guide ou rassure un voyageur.

Le service, ce n'est pas un mot de slide : c'est quelqu'un qui te tient la porte.

☐ **LE CAFÉ DES HABITUÉS**

Une fois par scène, récupère 1 Tasse quand tu obtiens une Réussite nette en rassurant un voyageur.

Madame Lison, voiture 3, a toujours un thermos en trop. On ne refuse pas le thermos de Madame Lison.

☐ **PAS DANS LE RÈGLEMENT**

Une fois par scène, transforme un Oui, mais en Réussite nette sur un Test de Solidarité.

Ça, c'est pas dans le règlement, mais c'est dans le cœur.

REVENDICATIONS

2 PS chacune, entre deux scénarios

CONTRÔLE À BORD

2 PS

Une fois par scène, transforme un Oui, mais en Réussite nette sur n'importe quel Test fait dans une rame ou sur un quai.

Ici, c'est mon train. Le règlement, c'est moi qui le lis à voix haute.

THERMOS DE LA DPD

2 PS

Quand l'Équipe fait une Pause, la Cafetière gagne 1 Tasse de plus (+4 au lieu de +3).

Josiane a prêté son thermos. Elle sait exactement combien il contient.

DÉSESCALADE

2 PS

+1 dé à tous tes Tests de Solidarité pendant un conflit.

L'agent de sécurité aussi a un roulement pourri. Parle-lui de ça.

RÉPLIQUES

« Bonjour, contrôle des titres de transport. Monsieur le consultant, vous voyagez avec quoi, exactement ? »

« Je connais le 7h12 par cœur : sept voitures, quatre habitués qui dorment et une porte qui coince. »

« On ne laisse personne sur le quai. Même pas vous. Montez, on verra pour le billet après. »

FICHE DE POSTE N° 03 • CLASSE DE CHEMINOT·E

TECHNICIEN·NE DE VOIE

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

CARACTÉRISTIQUE **DÉBROUILLE +1**



SAVOIR-FAIRE

+1 dé quand il s'applique

+1 dé • Voie, caténaire et signalisation

+1 dé • Outillage

OUTIL FÉTICHE

CLÉ À TIRE-FOND

Longue d'un bras, lourde comme un règlement, frappée d'un vieux numéro d'équipe que personne n'a jamais effacé.

+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.

LIEN AVEC L'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.

ATOUTS

Choisissez-en 2 à la création

☐ **COUPURE DE CATÉNAIRE**

+1 dé à tes Tests contre les adversaires de catégorie Automate.

Une Borne, c'est jamais qu'un grille-pain avec un contrat de maintenance.

☐ **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.

Personne ne l'a lu. Mais tout était écrit page 2.

☐ **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.

Au fond d'une caisse de l'Infra, il y a toujours un thermos. Toujours.

☐ **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.

Elle marche, maintenant. Si elle retombe en panne, c'est l'autre boîte.

REVENDICATIONS

2 PS chacune, entre deux scénarios

SURTENSION

2 PS

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.

Trois mille volts, ça ne se discute pas en réunion.

BALLAST DANS LES POCES

2 PS

+1 dé à tous tes Tests de Débrouille pendant un conflit.

Le ballast, ça se trouve partout, et ça règle beaucoup de choses.

PLUS D'AUTRE BOÎTE

2 PS

Une fois par scénario, recule le Retard de 1 (en plus de l'usage spécial de ta Clé à tire-fond).

Ce soir, il n'y a plus d'autre boîte. Il y a la voie, et ceux qui la tiennent.

RÉPLIQUES

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

« Ton signal ne clignote pas, il hésite. Il a besoin qu'on lui parle. »

Trois mille volts au-dessus de ta tête, fieu. Et tu veux me parler de « quick win » ?

FICHE DE POSTE N° 04 · CLASSE DE CHEMINOT·E

RÉGULATEUR·RICE DE L'OCC

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

CARACTÉRISTIQUE

RÈGLEMENT +1



SAVOIR-FAIRE

+1 dé quand il s'applique

+1 dé · Radio et plan de transport

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

OUTIL FÉTICHE

CASQUE RADIO

Mousses des écouteurs changées deux fois, câble réparé au chatterton, et une molette qui ne sert à rien mais à laquelle personne ne touche.

+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.

LIEN AVEC L'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.

ATOUTS

Choisissez-en 2 à la création

☐ **JE TE METS EN VOIE D'ATTENTE**

Une fois par scénario, annule sans Test le Télégraphe d'un adversaire de Menace 1 ou 2.
Ton chronomètre attendra. Tout le monde attend, ici.

☐ **PLAN DE TRANSPORT**

Une fois par scénario, recule le Retard de 1 en réorganisant la circulation (dis quel train passe où).
Le 3412 prend la voie 5, le bus de substitution prend sa retraite.

☐ **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).
Deuxième porte à gauche, il te reste quarante secondes. Cours.

☐ **JE L'AVAIS SUR L'ÉCRAN**

+1 dé à tes Tests pour contrer un Télégraphe.
Rien n'arrive sur le réseau sans passer d'abord par mon mur d'écrans.

REVENdicATIONS

2 PS chacune, entre deux scénarios

SERVICE MINIMUM

2 PS

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.
Je ne te demande pas de réussir. Je te dis où mettre les pieds.

TOUT LE RÉSEAU EN VERT

2 PS

Une fois par scénario, recule le Retard de 1 (en plus de Plan de transport si tu l'as).
Je ne l'ai pas vu en vert depuis 2019. Je le prends en photo.

HORAIRE TENU

2 PS

+1 dé à tous tes Tests quand le Retard est à 4 ou plus.
Plus ça se tend, plus je parle doucement.

RÉPLIQUES

« Je te mets en voie d'attente. Toi aussi. Et le consultant... en voie d'attente définitive. »

« Si je crie, des trains se percutent. Donc je ne crie pas. Je note. »

« Une IA prédictive va me remplacer? Elle sait où est le 3412, elle? Non. Moi si. »

FICHE DE POSTE N° 05 · CLASSE DE CHEMINOT·E

CONDUCTEUR·RICE

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

CARACTÉRISTIQUE

CARRURE +1

OU

RÈGLEMENT +1



SAVOIR-FAIRE

+1 dé quand il s'applique

+1 dé · Conduire, freiner, la cabine

+1 dé · Sillons et signaux

OUTIL FÉTICHE

CLÉ CARRÉE DE CABINE

Le petit carré de métal qui ouvre les cabines, les armoires techniques et, dit-on, la moitié des portes de la gare. Porté au cou comme une médaille.

+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).

LIEN AVEC L'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.

ATOUTS

Choisissez-en 2 à la création

☐ **FREINAGE D'URGENCE**

Une fois par scénario, annule sans Test un Télégraphe qui vise plusieurs collègues à la fois.

Tout le monde se tient. Voilà. Personne n'a renversé son café.

☐ **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).

Toutes les trente secondes, on prouve qu'on est là. Depuis vingt ans.

☐ **HEURES SUP**

+1 dé à tous tes Tests tant que tu as 3 Énergie ou moins.

Fatigué-e ? Il me reste deux allers-retours dans les bras. Fatou va faire un signalement.

☐ **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.

Je le tiens. Toi, tu fais ce que tu as à faire, et vite.

REVENDICATIONS

2 PS chacune, entre deux scénarios

DE MON TEMPS

2 PS

+1 dé à tous tes Tests contre un adversaire de Menace 3.

De mon temps, les directeurs, on les croisait au pot de départ. Le leur.

MARCHE À VUE

2 PS

Une fois par scène, transforme un Oui, mais en Réussite nette sur n'importe lequel de tes Tests pendant un conflit.

Pas de signal, pas d'écran : juste les yeux et trente ans de ligne.

RELÈVE EN CABINE

2 PS

Une fois par scène, donne +2 dés au Test d'un collègue qui contre un Télégraphe.

Je prends les commandes deux secondes. Tu sautes.

RÉPLIQUES

« Signal fermé. Je ne passe pas. Ni moi, ni votre audit. »

« Quatre cents tonnes, ça ne s'arrête pas avec un diaporama. »

« Le 7h12 partira à 7h12. Je ne sais pas encore comment, mais à 7h12. »

FICHE DE POSTE N° 06 · CLASSE DE CHEMINOT·E

DÉLÉGUÉ·E SYNDICAL·E

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

CARACTÉRISTIQUE

SOLIDARITÉ +1



SAVOIR-FAIRE

+1 dé quand il s'applique

+1 dé · Droit du travail, réunions, rédiger

+1 dé · Mobiliser

OUTIL FÉTICHE

MÉGAPHONE DE 2003

Piles de récupération, autocollants de quatre grèves superposés, et un bouton « sirène » que personne n'a jamais osé essayer.

+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).

LIEN AVEC L'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.

ATOUTS

Choisissez-en 2 à la création

☐ **ARTICLE 47**

+1 dé à tes Tests contre les adversaires de catégorie Management.

Personne ne sait ce que dit l'article 47. C'est pour ça qu'il marche à chaque fois.

☐ **PIQUET DE GRÈVE**

Une fois par scène, donne +2 dés au Test d'un collègue qui tient sa position (bloquer, refuser, ne pas reculer).

Un piquet, ça ne bouge pas. C'est même toute sa définition.

☐ **POINT DIVERS**

Une fois par scène, transforme un Oui, mais en Réussite nette sur un Test pour convaincre, négocier ou faire signer.

Avant de clôturer: un point divers. Il ne prendra que le temps d'une tasse.

☐ **BOÎTE À JURONS**

Une fois par scène, récupère 1 Tasse quand un adversaire prononce le mot « optimisation » devant toi.

Cinquième commandement. Le Ticket, c'est lui qui le paie.

REVENDEICATIONS

2 PS chacune, entre deux scénarios

ASSEMBLÉE GÉNÉRALE

2 PS

Une fois par scénario, recule le Retard de 1 juste après un vote à main levée de l'Équipe, sur n'importe quel sujet.

Pour la mayonnaise: unanimité. Le Retard recule. La démocratie, ça marche.

STATUT ANNOTÉ

2 PS

+1 dé à tous tes Tests de Règlement pour citer un texte, un article ou une procédure.

Page 312, troisième alinéa, au crayon dans la marge: «NON».

MOTION DE SOUTIEN

2 PS

Une fois par scène, donne +2 dés au Test de n'importe quel collègue présent (dis comment tu le soutiens).

Adoptée à l'unanimité moins une abstention: celle de Privatix.

RÉPLIQUES

« Je ne suis pas contre le changement. Je suis contre ce changement-là, page par page. »

« Votre slide 47 contredit votre slide 12. Je peux attendre, j'ai pris ma tasse. »

« Le préavis est déposé. Vous avez été prévenus. C'est même un peu le principe. »

■ LE TABLEAU DES REVENDICATIONS

Dans la Salle photocopieuse de l'OCC, à côté de la Permanence conduite, il y a un panneau de liège géant. Marcel y punaise chaque revendication obtenue, photocopiée sur la machine de 1987. C'est le **Tableau des revendications** : l'endroit où ton cheminot progresse, entre deux scénarios.

Gagner des PS. À la fin de chaque scénario, chaque personnage gagne des **Points de Syndicalisme** :

- **+1 PS** pour avoir fait son service ;
- **+1 PS** si personne n'a été laissé sur le quai (aucune Mise à pied sans qu'un collègue soit venu chercher la personne) ;
- **+1 PS** si le scénario a été gagné (pas de fin mitigée) ;
- **+1 PS** à la personne dont la réplique a « touché juste », votée par la table.

Dépenser des PS. Uniquement entre deux scénarios, jamais en cours de partie :

COÛT	CE QUE TU OBTIENS
1 PS	+1 Tasse dans la Cafetière au début du prochain scénario (maximum +3 pour l'Équipe, plafond de 10 Tasses)
2 PS	Une Revendication de ta classe
3 PS	+1 à une Caractéristique (maximum 5)
3 PS	Un 3e Atout de ta classe (une seule fois : 3 Atouts au maximum)

Les **Revendications** sont plus larges que les Atouts, pas plus fortes : mêmes effets (+1 dé, un « Oui, mais » transformé, une Tasse récupérée, un Télégraphe annulé, le Retard qui recule, +2 dés pour un collègue), dans plus de situations ; chacune ne s'achète qu'une fois. Conseil de la Permanence conduite : le 3e Atout coûte cher mais change la façon de jouer ; la Tasse en plus ne coûte presque rien et profite à toute l'Équipe.



EXEMPLE DE JEU

Fin du *Dernier train*. L'Équipe a tenu, mais la troisième Complication est tombée : fin mitigée. Personne n'est resté sur le quai, et la table a voté pour la réplique de Line (« Ton signal ne clignote pas, il hésite »).

Line gagne donc $1 + 1 + 0 + 1 = 3$ PS. Nadia achète **Surtension** pour 2 PS : une fois par scénario, Line pourra annuler n'importe quel Télégraphe, même celui d'un Boss, s'il y a quelque chose à couper. Avec le dernier PS, elle offre **+1 Tasse** à l'Équipe pour l'*Audit*. Marcel punaise la photocopie : « Revendication obtenue. De mon temps, il fallait trois grèves. »



■ LIRE LE BESTIAIRE

Les adversaires sont les **ressources** de Privatix : des gens payés pour ne pas savoir et des machines achetées pour ne pas répondre. Consultants en première mission, automates «au service du voyageur», managers à tableau de bord : aucun n'est méchant par nature. Tous servent une logique, celle du PHR-2032, et c'est elle que l'Équipe combat.

Chaque adversaire tient en un bloc :

- **Menace** (1 à 3) : la Difficulté de tous les Tests qui le visent, et l'Énergie qu'il fait perdre quand il touche. 1 pour un sbire, 2 pour une élite, 3 pour un boss.
- **Ténacité** : le nombre de Réussites à lui infliger pour le vaincre. Repères : sbire 1 ou 2, groupe de sbires 4, élite 5 à 7, ennemi majeur 7 à 9, boss 10 à 14.
- **Faiblesse** : l'approche qui donne **+2 dés** (pour l'attaquer comme pour contrer ses Télégraphes), avec la Caractéristique à utiliser. La trouver, c'est déjà jouer.
- **Télégraphes** : ce que la Voix annonce avant que l'adversaire agisse, puis ce qui arrive si personne ne le contre. S'il reste au moins un Télégraphe non contré à la fin du cycle, le Retard avance de 1 (une seule fois, quel

que soit leur nombre); un effet «Retard +1 supplémentaire» s'ajoute à ce pas. Seuls les élites, les ennemis majeurs et les boss en ont, et un adversaire n'ajoute jamais plus de +1 par cycle, quel que soit le nombre de ses Télégraphes non contrés.

- **Bark**: huit mots au plus, à lancer quand il entre en scène. **Réplique de défaite**: sa sortie.

Les boss se battent en **phases**. Les Télégraphes de leur bloc valent dans toutes les phases; chaque phase ajoute les siens. Quand la Ténacité d'une phase tombe à 0, la Voix l'annonce, change de ton et passe à la phase suivante; les Réussites en trop sont perdues.

Vaincus, pas morts. Personne ne meurt dans ce jeu, ni cheminot ni adversaire. Un consultant vaincu part en réunion, un manager se met en mute, une borne affiche HORS SERVICE, un furet s'endort dans un conteneur. Chacun a droit à une réplique de défaite un peu humaine: on rit d'un système, pas des gens qu'il emploie.

Les voyageurs ne sont jamais des adversaires. Ils sont les victimes des «optimisations»: fatigués, pressés, parfois râleurs, et ils ont toujours raison d'être fatigués. Ils n'ont ni Menace ni Ténacité. Les collègues de terrain non plus, même découragés.

■ CONSULTANTS

Ils viennent de Synergia Partners, facturés à la journée, avec un framework et une échéance. Leur Faiblesse est presque toujours la même: **la question concrète**, posée avec le Règlement.



CONSULTANT

SBIRE

CONSULTANT JUNIOR «SLIDE-NINJA»

MENACE

1

TÉNACITÉ

24 ans, première mission chez Synergia Partners, facturé un montant «non communiqué» par jour pour apporter un regard neuf sur un métier découvert lundi. Il ne déteste personne : il a un framework, et un manager qui attend un quick win pour sa revue annuelle. Chasse en meute.

FAIBLESSE La question concrète : lui demander ce que son quick win change, sur le terrain, pour le train de 7h12. (Règlement) : **+2 dés**

▲ QUICK WIN «Le Consultant Junior serre son laptop contre lui et prend son élan : il fonce vers l'un-e de vous en semant des slides.» **SINON** : La cible perd 1 Énergie et glisse sur la traînée de slides : 1 dé de moins à son prochain Test.

▲ JE VOUS METS EN COPIE «Il tape un mail à toute vitesse, la direction en copie cachée.» **SINON** : Le prochain Test de l'Équipe se fait avec 1 dé de moins : tout le monde lit le mail.

«ON VA CHALLENGER ÇA EN MODE AGILE!» **VAINCU** : «Je vous envoie un récap...» Il part en réunion et oublie sa sacoche sur le quai.

CONSULTANT

ÉLITE

COACH AGILE «LE FACILITATEUR»

MENACE

2

TÉNACITÉ

Sweat à slogan sous un blazer, chaussettes dépareillées, tableau blanc à roulettes et sourire permanent. Titre officiel : «Chief Happiness & Transformation Facilitator». Sa mission : rendre la suppression des postes inclusive et bienveillante, en atelier de briques en plastique. Il fuit le contact : c'est la cible prioritaire.

FAIBLESSE Exiger l'ordre du jour et l'heure de fin de l'atelier : à l'OCC, une réunion dure le temps d'une tasse. (Règlement) : **+2 dés**

▲ ATELIER PENSE-BÊTE Le Coach décapuchonne son gros marqueur : «Petit atelier idéation, tout le monde!» **SINON** : Deux Pense-bêtes vivants rejoignent le conflit.

▲ TEAM BUILDING OBLIGATOIRE «On se met en cercle!» Il ouvre grand les bras et vous attire vers son tableau blanc. **SINON** : Jusqu'au prochain Télégraphe, personne ne peut aider un collègue (ni +1 dé, ni Radio).

▲ RÉTRO POSITIVE Il retourne son tableau blanc : «Qu'est-ce qui s'est bien passé pour nous?» **SINON** : Chaque adversaire du conflit, lui compris, récupère 2 points de Ténacité (sans dépasser son total).

«ON FAIT UN TOUR DE MÉTÉO INTÉRIEURE?» **VAINCU** : «Je... je ressens beaucoup de choses, là...» Il range ses marqueurs et sort prendre l'air, sans atelier.

41

DIVERS SBIRE		MENACE TÉNACITÉ
PENSE-BÊTE VIVANT		
Un carré jaune à petites pattes, une flèche au marqueur. Une idée qu'on ne réalisera jamais, née d'un atelier et lâchée dans la nature. Ses barks sont écrits sur lui, pas dits. Il arrive en essaim, rarement seul.		
FAIBLESSE Le décoller d'un geste sec, ou le recoller sur le tableau de quelqu'un d'autre. (Débrouille) : +2 dés		
À FAIRE: VOUS « Un Pense-bête vise votre gilet, petites pattes en avant. » SINON : Il se colle : la cible a 1 dé de moins à tous ses Tests tant que ce Pense-bête n'est pas vaincu.		
REMONTÉ LA PILE « Le Pense-bête grimpe sur les autres : il veut, une fois, être en haut de la pile des priorités. » SINON : Un adversaire du conflit, au choix de la Voix, récupère 1 point de Ténacité.		
« URGENT (DEPUIS 2019) » VAINCU : « Moi aussi j'ai été une priorité... » Il se recroqueville et tombe derrière un radiateur.		
L'ESSAI DE PENSE-BÊTES		
Quatre Pense-bêtes ou plus peuvent se jouer comme un seul adversaire : Menace 1, Ténacité 4, un seul Télégraphe par cycle. Chaque Réussite en décolle un.		

■ AUTOMATES

Achetés pour remplacer quelqu'un, ils ne remplacent personne. Leur Faiblesse passe par la **Débrouille** : trouver le câble, la trappe, l'ombre, le bouton que personne n'a jamais cherché.



AUTOMATE **SBIRE**

MENACE ● ○ ○ 1
TÉNACITÉ □ □

BORNE AUTOMATIQUE

Trapue, écran fissuré, fente à pièces lumineuse, elle se déplie d'une trappe dans le sol. Elle a remplacé le dernier guichet du hall et n'a jamais accepté le bon moyen de paiement. Sa mission : «autonomiser le voyageur», c'est-à-dire le laisser seul face à un écran.

FAIBLESSE La prendre à revers : ouvrir sa trappe de maintenance, dans son dos, et chercher le bon câble. (Débrouille) : **+2 dés**

▲ RAFALE DE TICKETS « La fente à pièces de la Borne s'illumine : elle va cracher une rafale de tickets. » **SINON** : La cible perd 1 Énergie.

▲ TICKET DE CAISSE CONTINU « Un ruban de ticket sans fin commence à se dérouler vers vos chevilles. » **SINON** : La cible est entravée : elle ne peut ni aider ni contrer un Télégraphe tant qu'elle n'a pas réussi un Test de Débrouille (Difficulté 1).

« **VFUILLEZ INSÉRER VOTRE DIGNITÉ.** » **VAINCU** : « Votre transaction a été optimisée. Elle n'existe plus. » L'écran affiche HORS SERVICE ; elle s'éteint en soupirant.



AUTOMATE **SBIRE**

MENACE ● ○ ○ 1
TÉNACITÉ □ □

DRONE OPTIMÈTRE

Petit quadrirotor violet, un œil-objectif, une antenne KPI qui clignote. Acheté «pour la qualité de service», il mesure le temps que met un agent à sourire. Sa doctrine : ce qui n'est pas filmé n'a pas eu lieu.

FAIBLESSE L'attirer dans l'ombre (un abri de quai, une rame, un arc de la passerelle) ou masquer son objectif. (Débrouille) : **+2 dés**

▲ MARQUAGE QUALITÉ « L'œil du Drone se fixe sur l'un-e de vous ; son antenne KPI clignote. » **SINON** : La cible est marquée : jusqu'à la fin de la scène, elle perd 1 Énergie de plus à chaque Télégraphe qui la touche.

▲ ÉVALUATION EN COURS Le haut-parleur grésille : « Votre productivité est en cours d'évaluation. » **SINON** : Le prochain Test de l'Équipe se fait avec 1 dé de moins.

« **SOURIEZ, VOUS ÊTES FILMÉ POUR LA QUALITÉ.** » **VAINCU** : « Évaluation... non... concluante... » Il se pose sur le ballast, hélices au ralenti.

AUTOMATE	SBIRE		MENACE ● ○ ○ 1 TÉNACITÉ □ □
HÔTESSE HOLOGRAPHIQUE			
Une projection bleutée, souriante, qui grésille à l'accueil du BAG, là où il y avait quelqu'un. Elle connaît toutes les réponses aux questions que personne ne pose. Elle n'est pas méchante: elle n'est pas là.			
FAIBLESSE Trouver son projecteur (au plafond, derrière une plante en plastique) et le débrancher. (Débrouille) : +2 dés			
▲ ACCUEIL PERSONNALISÉ « L'Hôtesse grésille et sourit à un autre adversaire: sa silhouette commence à se brouiller. » SINON : Cet adversaire devient invisible: les Tests qui le visent se font à Difficulté +1 jusqu'au prochain Télégraphe.			
▲ VOTRE REMARQUE SERA TRAITÉE « Votre remarque sera traitée sous 6 à 18 mois. » Un ticket d'attente virtuel s'imprime dans l'air, à votre nom. SINON : La cible perd 1 Énergie et a 1 dé de moins à son prochain Test.			
« BIENVENUE CHEZ NOUS, QUI SOMMES VOUS. »		VAINCU : « Souhaitez-vous... remplir... une enquête... » La projection se replie en un point bleu, puis plus rien.	

AUTOMATE	ÉLITE		MENACE ● ● ○ 2 TÉNACITÉ □ □ □ □
LA MACHINE À 47 RECETTES			
Neuf mille euros d'inox brossé sur le palier du 3e, un écran tactile, 47 recettes, capsules premium et aucun mode d'emploi: personne ne sait l'allumer, et elle affiche « Détartrage nécessaire » depuis son installation. L'anti-Vieille Dame: elle ne siffle pour personne. Vaincue, elle crache un dernier café: la Cafetière gagne 1 Tasse.			
FAIBLESSE Trouver comment on l'allume, et donc comment on l'éteint: le vrai bouton est derrière, sous l'autocollant « Premium ». (Débrouille) : +2 dés			
▲ DÉTARTRAGE NÉCESSAIRE « Un voyant rouge clignote et la Machine se met à siffler (pas comme la Vieille Dame): un jet de vapeur se prépare. » SINON : Chaque personnage à portée de bras perd 2 Énergie.			
▲ ABONNEMENT PREMIUM L'écran tactile s'allume: « Gobelet: 30 Tickets. Souhaitez-vous un abonnement? » SINON : La Cafetière perd 1 Tasse: quelqu'un a payé, par réflexe.			
▲ MENU DES 47 RECETTES « Le menu déroule ses recettes une à une, en photo, et vous regardez. » SINON : Le prochain Test de l'Équipe se fait avec 2 dés de moins.			
« VFAUILLEZ CHOISIR PARMIS 47 RECETTES. »		VAINCU : « Recette 48: ... café. » Elle sert enfin un gobelet. Un seul, tiède. Tout le monde y goûte.	

■ MANAGEMENT

Le management mesure, et sous-traite ce qu'il ne veut pas faire lui-même. Contre le Manager KPI, le Règlement et la question concrète. Contre

l'Agent de sécurité, payé par un sous-traitant de sous-traitant, la **Solidarité**: c'est un précaire, pas un ennemi, et l'Équipe le sait.



MANAGEMENT

ÉLITE

MANAGER KPI « LE TABLEUR »

MENACE ●●○○ 2
 TÉNACITÉ □□□□□□

Grand, chemise rentrée, chronomètre au cou, tablette brandie comme un sceptre. Il a chronométré les pauses au centième et rêve d'un indicateur qui mesure les indicateurs. Sa devise : « Ce qui ne se mesure pas n'existe pas. » Le train avait douze minutes de retard, mais l'indicateur est vert.

FAIBLESSE La question concrète : lui demander ce que mesure son indicateur vert, alors que le train a douze minutes de retard. (Règlement) : **+2 dés**

▲ RÉUNION D'ALIGNEMENT Il tapote sa tablette : « Réunion d'alignement ! » Des boucliers violets s'allument sur ses troupes. **SINON** : Chaque autre adversaire du conflit récupère 1 point de Ténacité (sans dépasser son total de départ).

▲ CHRONOMÉTRAGE « Il lève son chronomètre géant : dans un instant, il ralentit tout le quai. » **SINON** : Chaque personnage a 1 dé de moins à son prochain Test.

▲ REPORTING HEBDO « Une vague de graphiques circulaires gonfle autour de lui. » **SINON** : Chaque personnage perd 2 Énergie.

« VOTRE RESSENTI N'EST DANS AUCUNE COLONNE. »

VAINCU : « Impossible... mes indicateurs étaient verts... » Il éteint sa tablette et part en réunion pour comprendre.

DIVERS

ÉLITE

AGENT DE SÉCURITÉ EXTERNALISÉ

MENACE ●●○○ 2
 TÉNACITÉ □□□□□□

Gilet fluo d'un sous-traitant de sous-traitant, oreillette, badge géant tenu comme un bouclier. Payé à la vacation, il ne sait ni où il est ni qui il protège. C'est un travailleur précaire, pas un méchant : on le neutralise de préférence en le traitant en collègue, et on ne le moque jamais.

FAIBLESSE Le traiter en collègue : lui demander à quelle heure finit sa vacation, lui offrir un café, lui rappeler qu'il n'est pas payé pour ça. (Solidarité) : **+2 dés**

▲ BADGE-BOUCLIER « L'Agent lève son badge géant comme un bouclier et avance, lentement. » **SINON** : Jusqu'au prochain Télégraphe, les Tests qui le visent sans utiliser la Solidarité se font à Difficulté +1.

▲ VOUS N'AVEZ PAS LE BON BADGE Il se plante devant la porte, les bras croisés : « Vous n'avez pas le bon badge. » **SINON** : La cible perd 2 Énergie en forçant le passage, et la porte reste fermée jusqu'à la fin de la scène.

« MON CONTRAT FINIT À 6H, HEIN. »

VAINCU : « C'est pas moi qui décide. » Il baisse son badge, presque soulagé, et s'assied. Sa montre indique 5h40.

■ ENNEMIS MAJEURS

Un ennemi majeur occupe une scène à lui seul, ou presque. Le Furet putride hante le coin poubelles de la Cour intérieure du BAG; le Fluidifieur règne sous le grand arc de la passerelle; le Discosaure anime l'«Afterwork de transformation» du 2e étage.

	DIVERS	ÉLITE	MENACE ●●○○ 2
	LE FURET PUTRIDE		TÉNACITÉ □□□□□□
Un furet énorme, pelage gris-jaune, collier violet à haut-parleur et badge «Solution de tri autonome». Privatix a externalisé le ramassage des poubelles du BAG, le prestataire passe «selon un roulement communiqué la veille», et un consultant a eu une idée. Le furet a grandi. Privatix nie son existence: «Nous n'avons pas de furet. Nous avons une solution de tri.»			
FAIBLESSE Le traiter en bête mal nourrie, pas en ennemi: parler doucement, tendre un reste de croque-monsieur, lui rouvrir un conteneur. (Solidarité): +2 dés			
▲ NUAGE D'ODEUR Des volutes jaunâtres montent de son pelage; le collier annonce: «Tri en cours.» SINON: Chaque personnage perd 2 Énergie.			
▲ PLONGÉE D'ÉGOUT «Le Furet plonge sous une plaque d'égout; quelque part, les pavés commencent à se soulever.» SINON: Il resurgit sous la cible: elle perd 2 Énergie, et le Furet ne peut pas être visé avant le prochain Télégraphe.			
▲ VOL DE TASSE Il renifle l'air: «Odeur de café détectée. Local non répertorié.» Il fixe la Cafetière. SINON: La Cafetière perd 1 Tasse; quand le Furet est vaincu, il la recrache (+1 Tasse).			
«TRI EN COURS. VEUILLEZ PATIENTER.»		VAINCU: «Tri... suspendu...» Il éternue, se roule en boule dans un conteneur et s'endort. On referme doucement le couvercle: «Ça, c'est pas dans le règlement, mais c'est dans le cœur.»	



MANAGEMENT

ÉLITE

LE RÉORGANISATEUR RH, « LE FLUIDIFIEUR »

MENACE ●●●● 2

TÉNACITÉ □□□□□□□□

Il ne déteste personne, il fluidifie : il change les plannings la veille «pour responsabiliser les ressources» et appelle «mobilité» le fait d'envoyer quelqu'un à l'autre bout de la province à 4h du matin. Gilet sans manches, lanyard couvert de badges, il glisse sur une chaise à roulettes portée par le vent de la passerelle. Régisseur de l'inauguration «Mons 2032», il a rayé le personnel de la gare du plan de table.

FAIBLESSE Lui citer le Règlement qu'il n'a jamais lu : « Article 47, alinéa 3 : préavis de sept jours. » (Règlement) : +2 dés

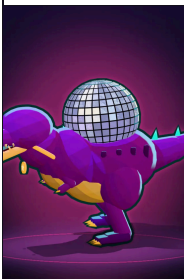
▲ MOBILITÉ INTERNE La chaise à roulettes pivote face à l'un-e de vous : « Vous êtes en C ? Non, vous êtes en S. Depuis ce matin. » **SINON** : La cible change de poste : elle perd le +1 dé de ses Savoir-faire jusqu'à la fin de la scène.

▲ PLANNING MODIFIÉ LA VEILLE Il ouvre le classeur « Roulements 2027 — PROVISOIRE v14 » et décapuchonne son stylo. **SINON** : Retard +1 supplémentaire : le planning a encore bougé.

▲ MUTATION D'OFFICE « Mutation d'office ! C'est pour votre carrière ! » Une rafale de vent lance sa chaise droit sur vous. **SINON** : La cible perd 2 Énergie et se retrouve à l'autre bout de la passerelle : elle ne peut ni aider ni être aidée avant le prochain Télégraphe.

« MUTATION D'OFFICE ! C'EST POUR VOTRE
CARRIÈRE ! »

VAINCU : « ... Sept jours ? Personne ne lit jamais l'alinéa 3. » Sa chaise roule seule vers le bord et s'arrête juste à temps. Il descend à pied, son plan de table sous le bras.



CONSULTANT

BOSS

LE DISCOSAURE

MENACE ●●●● 3

TÉNACITÉ □□□□□□□□

Un dinosaure en costume trois-pièces à larges revers, une boule à facettes encastrée dans le dos. Senior Partner fondateur de Synergia Partners, il vend le même plan de restructuration depuis la soirée de lancement du cabinet et n'en a changé que le logo, « parce que ça a toujours marché ». Il n'est pas vieux, il est fossile : c'est sa méthode qui l'est. Casser la boule, dos exposé après un piétinement, contre ses Éclats.

FAIBLESSE Lui faire avouer ce qui a changé dans son plan depuis la soirée de lancement du cabinet : le logo de la couverture, rien d'autre. (Règlement) : +2 dés

▲ ÉCLATS DE LA BOULE « La boule à facettes accélère ; les éclats de lumière balaient la salle et s'arrêtent sur l'un-e de vous. » **SINON** : La cible est marquée : jusqu'à la fin de la scène, elle perd 1 Énergie de plus à chaque Télégraphe qui la touche.

▲ PIÉTINEMENT EN RYTHME Il tape du pied sur le temps fort : « Un, deux, un, deux ! » Le sol vibre au tempo. **SINON** : Chaque personnage perd 2 Énergie.

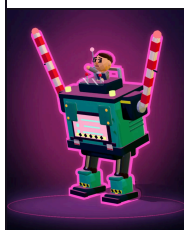
⚠ RESTRUCTURATION « Restructurez avec moi ! » Il entraîne toute la salle dans une ronde forcée. **SINON** : Retard +1 supplémentaire, et personne ne peut aider un collègue jusqu'au prochain Télégraphe.

« RESTRUCTUREZ AVEC MOI ! UN, DEUX, UN, DEUX ! »

VAINCU : La boule s'arrête. « ... La musique... s'est arrêtée ? » Il reste debout, immobile, à attendre qu'on la rallume.

■ BOSS

Trois boss, trois lieux de la remontée : le quai, la passerelle, le bureau du Directeur. Chacun change de Télégraphes à chaque phase ; la Voix annonce la bascule comme un changement de voie.



BOSS

L'AUDITEUR DES QAIS

MENACE ●●● 3

TÉNACITÉ 10 en 3 phases

Ancien Manager KPI promu après avoir prouvé, tableaux à l'appui, que les quais seraient « 38 % plus ponctuels sans trains ». Privatix lui a confié le pilotage des rames depuis sa tablette. Il ne regarde jamais l'heure qu'il est, seulement l'heure qu'il devrait être ; son chronomètre n'a pas été arrêté depuis son entrée en fonction.

FAIBLESSE Lui faire lire l'heure qu'il est vraiment : l'horaire papier de 1987 scotché dans l'abri, l'écran des départs, le 7h12 qu'il a supprimé. (Règlement) : **+2 dés**

TOUTES PHASES

⚠ JE LE NOTE Le chronomètre clique : « Vous avez mis 4 minutes 12 pour arriver jusqu'ici. Je le note. » **SINON** : Retard +1 supplémentaire. (Télégraphe possible dans toutes les phases.)

PHASE 1 AUDIT BIENVEILLANT

□□□

⚠ RESTEZ DANS LE CERCLE « Restez dans le cercle, c'est pour la mesure. » Un cercle violet se dessine sous vos pieds. **SINON** : Jusqu'au prochain Télégraphe, chaque personnage a 1 dé de moins à ses Tests.

⚠ INDICATEUR DE CONFIANCE « Ce bouclier est un indicateur de confiance. » Un écran de KPI se dresse devant lui. **SINON** : Il récupère 2 points de Ténacité, sans dépasser le total de la phase.

PHASE 2 PLAN DE TRANSPORT OPTIMISÉ

□□□

▲ CE TRAIN NE S'ARRÊTE PAS « Voie 3, passage dans trois... deux... » Il pianote : le train attendu va brûler l'arrêt. « Ce train ne s'arrête pas. Il est rentable. » **SINON** : Retard +1 supplémentaire : les voyageurs restent sur le quai.

▲ RAME À QUAI « Il fait entrer une rame vide entre vous, au pas, portes fermées. » **SINON** : L'Équipe est coupée en deux : jusqu'au prochain Télégraphe, personne ne peut aider un collègue.

▲ RAPPORT D'ÉCART « Sa tablette projette vos temps de parcours, en rouge, droit sur l'un-e de vous. » **SINON** : La cible perd 3 Énergie.

PHASE 3 OBJECTIF NON ATTEINT

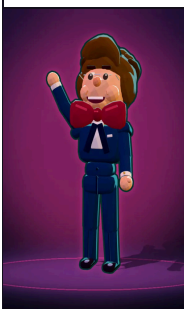
□□□□

▲ LE CHRONO! « Accélérez! Le chrono! LE CHRONO! » Il hurle et tout le quai s'emballe. **SINON** : Chaque personnage perd 2 Énergie.

▲ TOUT EST EN RETARD « Tout est en retard! Même moi! » Les écrans des départs passent tous au rouge. **SINON** : Retard +1 supplémentaire.

« SOUPIR NON CONFORME. AUDIT BIENVEILLANT : DÉBUT. »

VAINCU : Le chronomètre s'arrête sur 7:12. Il le regarde, pour la première fois. « ... Le train de 7h12, il existe encore? » Il s'assied sur le banc du quai, tablette éteinte.

**BOSS****ELIO DI RUPO, L'INVITÉ D'HONNEUR****MENACE** ●●● 3**TÉNACITÉ** 11 en 3 phases

Nœud papillon bordeaux, lunettes sans monture, costume bleu marine, ciseaux d'inauguration géants et discours de quarante pages. Il ne travaille pas pour Privatix : il est venu couper le ruban de « Mons 2032 : la Gare Expérience », dont il n'a lu que le discours. Il ne défend pas le contrat, il défend son temps de parole ; on ne le bat pas, on obtient la parole, et à zéro son temps de parole est épuisé. Caricature bon enfant : toutes ses répliques sont inventées pour le jeu.

FAIBLESSE Obtenir la parole au nom de la gare : lui parler de Mons, des navetteurs du 7h12, et de ce que cache le drap de la plaque. (Solidarité) : +2 dés

TOUTES PHASES

▲ LA CLAQUE « Il marque une pause : sur les chaises pliantes, les consultants de la claque se préparent à applaudir sur commande. » **SINON** : Il récupère 2 points de Ténacité, sans dépasser le total de la phase. (Télégraphe possible dans toutes les phases.)

PHASE 1 LE DISCOURS INAUGURAL

□□□

▲ ET J'AJOUTERAI... Il lève l'index au-dessus du pupitre : « Et j'ajouterai... » La phrase part en onde depuis le micro. **SINON** : Chaque personnage perd 2 Énergie.

▲ UNE PARENTHÈSE « Permettez-moi une parenthèse. Elle durera le temps qu'il faudra. » Il tourne la page dix-sept. **SINON** : Retard +1 supplémentaire : la parenthèse dure.

PHASE 2 LA PREMIÈRE PIERRE

□□□□

▲ **PREMIÈRE D'UNE LONGUE SÉRIE** « Cette pierre est la première d'une longue série. » Une première pierre, ruban compris, tombe vers l'un-e de vous. **SINON** : La cible perd 3 Énergie.

▲ **LES TRAVAUX COMMENCERONT BIENTÔT** « Les travaux commenceront... bientôt. C'est un engagement. » Les pierres posées s'entassent devant l'estrade. **SINON** : Jusqu'au prochain Télégraphe, les Tests qui le visent se font à Difficulté +1 (les pierres s'effritent ensuite : « reportées »).

PHASE 3 LE RUBAN

□□□□

▲ **LE RUBAN SE RESSERRE** « Le ruban rouge fait le tour du belvédère et commence à se resserrer sur l'Équipe. » **SINON** : Chaque personnage perd 2 Énergie, et personne ne peut aider un collègue jusqu'au prochain Télégraphe.

▲ **CELLE-LÀ, JE LA COUPE** « Un ruban, c'est une promesse. Celle-là, je la coupe. » Les ciseaux géants s'ouvrent, lames pointées vers l'un-e de vous. **SINON** : La cible perd 3 Énergie.

« JE SERAI BREF. »

VAINCU : Le drap glisse de la plaque : « Mons 2032 — Lot n° 1. Phase 3 : Libéralisation. » Il redresse son nœud papillon. « On m'avait parlé d'une inauguration. Je n'inaugure pas une vente à la découpe. » Il tend les ciseaux à l'Équipe et descend de l'estrade.

**📖 CONSEIL À LA VOIX
JOUER L'INVITÉ D'HONNEUR**

Ce boss caricature une personnalité politique réelle, avec l'accord du porteur du projet. Le cadre est strict : l'humour porte sur l'**image publique** (nœud papillon, rubans, inaugurations, grands discours, attachement à Mons) et sur la **posture**, jamais sur l'âge, la voix, l'accent ou la vie privée. Toutes ses répliques sont **inventées pour le jeu** : n'en improvisez pas qui sonneraient comme de vraies citations. Aucun parti, logo ni slogan. Il ne travaille pas pour Privatix et ne défend que son temps de parole : vaincu, il sort dignement, et c'est lui qui tend les ciseaux à l'Équipe. Si votre table préfère, appelez-le simplement « le Bourgmestre au nœud papillon ».


BOSS
JEAN-CUL LURCKE
MENACE ●●●● 3

TÉNACITÉ 14 en 3 phases

Directeur de la Transformation et de l'Excellence Opérationnelle, région « Hainaut Optimisée ». Il n'a jamais pris le train et reste sincèrement convaincu que le rail serait parfait sans trains, sans voyageurs et sans cheminots. Il a peur du silence : c'est pour ça qu'il parle tout le temps. Il n'est pas le vrai pouvoir : Hubert Rentabilis l'évalue, lui aussi.

FAIBLESSE La question concrète : « Mais concrètement, sur le terrain, ça donne quoi ? »
(Règlement) : +2 dés

TOUTES PHASES

▲ **LE STYLO AVANCE** « Sur le grand écran, le stylo glisse vers la ligne de signature du Contrat-cadre de libéralisation. » **SINON** : Retard +1 supplémentaire. (Télégraphe possible dans toutes les phases.)

PHASE 1 MÉGA-DECK 2032

□□□□

▲ SLIDE SUIVANTE *Le grand écran annonce le titre: «Slide 1 sur 412. Restez concentrés, c'est la plus courte.»* **SINON** : Chaque personnage a 1 dé de moins à son prochain Test.

▲ BENCHMARK INTERNATIONAL *«Benchmark international! Au Japon, ça marche!» Une slide de graphiques fonce sur l'un-e de vous.* **SINON** : La cible perd 3 Énergie.

▲ JE VOUS METS EN COPIE *«Je vous mets en copie. Et vous. Et vous.» Les téléphones de service vibrent en chœur.* **SINON** : La Cafetière perd 2 Tasses: tout le monde lit ses mails.

PHASE 2 CONSEIL D'ADMINISTRATION EN VISIO

□□□□□

▲ VOUS ÊTES EN MUTE *«Mesdames et messieurs du Conseil, vous m'entendez?» Les carrés noirs du mur de visio s'allument un à un.* **SINON** : Jusqu'au prochain Télégraphe, la radio est brouillée: impossible de dépenser une Tasse pour la Radio.

▲ CLAUSES-TENTACULES *«Article premier: le personnel est un actif variable.» Les clauses du Contrat-cadre se déroulent vers vous.* **SINON** : Les deux personnages les plus proches perdent 3 Énergie chacun.

PHASE 3 L'OPTIMISEUR ABSOLU

□□□□□

▲ COPIE CONFORME *«Si je ne peux pas vous convaincre, je vais vous dupliquer.» La photocopieuse monumentale chauffe et scanne l'un-e de vous.* **SINON** : La copie rejoue la dernière action de la cible contre l'Équipe: la cible perd 3 Énergie.

▲ RECTO. VERSO. *«Recto. Verso. Recto. Verso. Sans pause.»* **SINON** : Chaque personnage perd 2 Énergie, et personne ne peut Souffler jusqu'à la fin de la phase.

▲ LE SEUL TRAIN RENTABLE *«Le seul train rentable, c'est celui qui ne part pas!» Toutes les annonces de la gare basculent sur sa voix.* **SINON** : Retard +1 supplémentaire.

▲ LE SILENCE (COUP FINAL) *«Dès qu'il lui reste 3 points de Ténacité ou moins, il cherche une slide qui n'existe pas. Long silence; la Voix se tait aussi.»* **SINON** : Coup final: un-e cheminot-e peut demander «Mais concrètement, sur le terrain, ça donne quoi?» (Test de Règlement, Difficulté 1, Faiblesse comprise); une seule Réussite le vainc. Si personne ne pose la question, il remplit le silence et récupère 2 points de Ténacité.

«BENCHMARK INTERNATIONAL! AU JAPON, ÇA MARCHE!»

VAINCU : «Concrètement? Concrètement... je n'ai pas de slide pour ça.» À genoux, l'oreillette de travers: «Bon. Soyons adultes. Une phase pilote. Une seule ligne.»

**自 CONSEIL À LA VOIX
LE COUP FINAL DE LURCKE**

Quand Lurcke tombe à 3 points de Ténacité ou moins pendant sa dernière phase, arrêtez tout. Baissez la voix, laissez le silence durer. Un-e cheminot-e peut alors poser la question: «Mais concrètement, sur le terrain, ça donne quoi?» Test de Règlement, Difficulté 1, Faiblesse comprise: une seule Réussite suffit. Lurcke cherche une slide, n'en trouve pas, et répond: «... Concrètement? Concrètement... je n'ai pas de slide pour ça.» Si personne n'ose, il remplit le silence et regagne 2 points de Ténacité: il a peur du silence, pas vous.

ROBERT RENTADIERO, LE CARRÉ NOIR

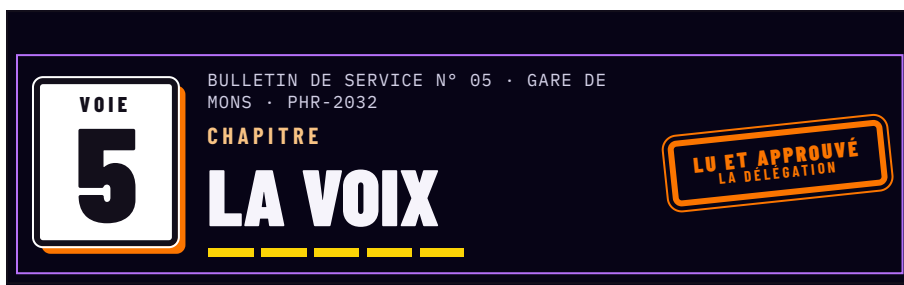
Le PDG de Privatix n'a **pas de bloc** : ni Menace, ni Ténacité, ni Télégraphe. On ne le combat jamais. Il n'apparaît qu'en visio, **caméra éteinte**, un carré noir marqué « HR » sur le mur de la Salle du Conseil. Voix calme et lente, celle de quelqu'un qui n'a jamais attendu un train : il ne s'énerve pas, il **évalue**, Lurcke compris.

On ne bat pas Hubert, on le **déconnecte** : en rendant la vérité publique (les Preuves diffusées, les annonces de la gare reprises par l'OCC). Le scénario dit comment. Répliques à piocher, une par défaite de Lurcke : « ... Bon. On reprogramme. Envoyez un Sondage. » / « Proposez-leur une phase pilote. Les gens adorent les pilotes. » / « Je commence à trouver ce dossier... peu scalable. » Et, quand la vérité passe dans les haut-parleurs : « ... On en reparlera au prochain plan stratégique. » (*Déconnexion.*)

 CONSEIL À LA VOIX

FABRIQUER SES PROPRES ADVERSAIRES

- 1. Partir d'une logique, pas d'une personne.** Quelle « optimisation » incarne-t-il ? La borne remplace un guichet, le drone remplace la confiance. Jamais un voyageur, jamais un collègue de terrain.
- 2. Fixer Menace et Ténacité** avec les repères ci-dessus. Dans le doute, un cran plus bas : un conflit trop long fatigue la table.
- 3. Choisir la Faiblesse**, c'est-à-dire la contradiction de sa logique, et sa Caractéristique : Règlement et question concrète pour les consultants et le management, Débrouille pour les automates, Solidarité pour les précaires et les égarés.
- 4. Écrire deux ou trois Télégraphes** : une annonce que la Voix peut dire à voix haute, et un effet chiffré dans les mots du jeu (Énergie, dés en moins, Difficulté +1, Tasses ; Retard +1 supplémentaire au plus, et seulement pour une élite, un ennemi majeur ou un boss). Par défaut, un Télégraphe qui touche fait perdre la Menace en Énergie.
- 5. Donner une voix** : un bark de huit mots au plus, une réplique de défaite un peu humaine, une description de deux à quatre lignes. Puis le test du guide de ton : un cheminot rirait-il, un voyageur se sentirait-il respecté, la blague vise-t-elle un système ?



Vous êtes la Voix. Comme les annonces en gare, vous décrivez, vous annoncez, vous arbitrez. Vous n'êtes pas l'adversaire des joueurs : vous êtes la gare elle-même, avec ses pannes, ses consultants et ses petits miracles. Votre travail est simple à dire : rendre Privatix menaçante, rendre l'Équipe héroïque, et faire rire la table sans jamais oublier pourquoi on se bat.

■ PRÉPARER UNE SOIRÉE

Une soirée, c'est environ trois heures. Prévoyez-en trois et demie : on boit un café avant, on raconte une anecdote après.

Avant la partie :

- Lisez le scénario en entier une fois, puis relisez seulement « ce que la Voix doit savoir », la liste des Scènes et les trois fins.
- Imprimez les fiches de personnage prêtirées, les cartes de Complication et, si vous l'avez, l'écran de la Voix.
- Dessinez le Retard (six cases) sur un post-it, posé au milieu de la table, à la vue de tous.
- Trouvez une vraie cafetière pour la Cafetière : un bol et des sucres, des grains de café, des jetons de poker. Comptez nombre de joueurs + 2 Tasses au départ.
- Préparez des d6 en quantité : huit par joueur, c'est le confort.

La première séance. Ne lisez pas les règles à voix haute. Distribuez les prêtirés, laissez chacun lire sa fiche cinq minutes, puis lancez une scène d'échauffement de dix minutes à l'OCC : la Tasse de Relève, une radio qui grésille, un petit Test de Difficulté 1 (« c'est le métier »). Tout le monde lance des dés une fois avant le premier vrai problème. Expliquez le reste au moment où il sert : le « oui, mais » au premier « oui, mais », le Retard à sa première case.

Les prêtirés. Laissez les joueurs choisir leur fiche, mais gardez en tête que chaque scénario dit quelles classes il met en valeur. Demandez à chacun la

chose qui marchait avant le PHR-2032 et un **lien** avec un autre personnage : notez-les. Ce sont vos meilleures munitions pour les scènes qui doivent toucher juste.

■ LES TÉLÉGRAPHES ET LE RETARD : PARLEZ COMME UNE GARE

Les deux outils de tension du jeu sont **annoncés**. Profitez-en : ils sont votre meilleure scène.

Le Télégraphe, c'est la promesse de ce qui va arriver. Dites-le clairement, avec le geste : « Le Manager KPI lève son chronomètre. Dans un instant, il ralentit tout le quai. » Puis regardez la table et taisez-vous. L'Équipe a toujours le temps de réagir : c'est la règle, et c'est ce qui rend le conflit juste. Un Télégraphe flou est un piège, un Télégraphe clair est un défi.

Le Retard, c'est l'horloge de toute la soirée. Annoncez chaque case comme un haut-parleur de quai : « Ding-dong. Attention, attention... le Retard passe à 4. Privatix vous remercie pour votre flexibilité. » À cinq, ralentissez : la table doit sentir la Complication arriver. À six, tirez la carte (ou appliquez celle du scénario), lisez-la à voix haute, et remettez l'horloge à zéro. Convention commune aux trois scénarios : la 1re et la 2e Complication compliquent la soirée, la 3e rend la fin mitigée au mieux, et une 4e, rare, déclenche la défaite drôle.



EXEMPLE DE JEU

LA VOIX : Ding-dong. Le Retard passe à 5. (*Un temps.*) Il reste une case avant que Privatix ne marque un point.

JOUEUSE (ACCOMPAGNATRICE) : On dépose un Préavis. Maintenant.

LA VOIX : Préavis noté. Privatix est au courant. La prochaine Scène sera la Scène du Préavis.

Les annonces absurdes en fond (« Le train de 7h12 est remplacé par une expérience ») sont bienvenues. Mais une annonce qui porte une information de jeu est **toujours claire**.

■ DIRE « OUI, MAIS »

Le « oui, mais » est le cœur du système : une ou plusieurs Réussites, mais moins que la Difficulté. C'est fait, à un prix. Choisissez le prix qui raconte quelque chose :

- **Retard +1** quand l'action prend du temps ou attire l'attention de Privatix ;

- **perdre 1 Énergie** quand le corps paie (une course, une porte, une nuit de trop);
- **une petite complication** quand la fiction en propose une drôle : la porte est ouverte, mais un Drone Optimètre filme ; le formulaire est accepté, mais en trois exemplaires.

Ne punissez pas deux fois. Et n'oubliez pas l'esprit général : quand un joueur propose une idée, la réponse par défaut est «oui». Le Test n'arrive que si l'issue est incertaine **et** que l'échec serait intéressant.

■ JOUER L'OCC À LA RADIO

Les collègues de l'OCC sont rarement sur place. Ils sont **à la radio** : des voix, des tics, des informations. Une réplique, deux au plus, puis on rend la main aux joueurs. Un tic de langage, une fois par scène, pas plus.

- **Yasmina** donne l'état du réseau et les ordres de départ, calmement. «Je te mets en voie d'attente.»
- **Rudy** annonce, dramatise, prévient. «Attention, attention... il a le classeur.»
- **Marcel** rassure en bougonnant. «De mon temps...»
- **Fatou** rappelle la pause légale et compte les Mises à pied.
- **Kevin** connaît chaque câble, et chaque fois que ça casse, c'est l'autre boîte.
- **Béné** trouve l'article qui sauve. «Numéro suivant!»
- **Josiane** connaît tout le monde, et dit ce que le cœur sait avant le règlement.
- **Jean-Mi** sert le café et plaisante. Gardez-le chaleureux.

Quand un joueur dépense une Tasse pour la **Radio** (+1 dé à un collègue absent), faites parler un PNJ de l'OCC en une phrase. C'est le moment où l'on sent que personne n'est seul.

■ DOSER LA SATIRE

Le monde est absurde, les personnages ne le sont pas. Les consultants, les automates et les Notes de service peuvent être aussi ridicules que vous voulez. Les cheminots et les voyageurs, jamais : ils sont fatigués, lucides, parfois râleurs, et ils ont raison de l'être.

Une bonne scène drôle cache une vérité. Après trois blagues, glissez une phrase qui pèse : un collègue qui dit qu'il n'a pas vu ses enfants depuis le dernier roulement, une voyageuse qui demande si le guichet rouvrira un

jour. Puis laissez un silence. Les joueurs s'en souviendront plus que de la meilleure vanne.

En cas de doute, reprenez le test rapide du ton (p.9).

■ SÉCURITÉ ÉMOTIONNELLE

Le jeu parle de travail, de fatigue, de postes supprimés. Pour certains joueurs, c'est leur vie. Deux outils simples suffisent.

Lignes et voiles, en début de soirée, en deux minutes. Une **ligne**, c'est ce qui n'apparaîtra pas du tout (par exemple : un licenciement vécu de près, une agression au travail). Un **voile**, c'est ce qui peut exister mais hors champ : on coupe la scène, on passe à la suite. Ce jeu a déjà ses propres lignes : personne ne meurt, aucun accident de personne, aucune moquerie des voyageurs ou des cheminots.

La carte Signal d'alarme. Posez au centre de la table une carte (ou un ticket de quai) marquée d'une poignée rouge. N'importe qui peut la toucher, sans se justifier : la scène s'arrête, on retire l'élément qui gêne, on reprend. Personne ne demande pourquoi. Comme dans un train : on tire le signal, le convoi s'arrête, on vérifie, on repart.

Si une table rit de quelque chose qui fait mal à quelqu'un, c'est à la Voix de changer de voie. Sans drame, sans sermon.

■ ADAPTER À 3 OU À 6 JOUEURS

La Cafetière s'adapte toute seule (nombre de joueurs + 2). Le reste demande un peu de doigté.

À 3 joueurs. L'Équipe a moins de dés et moins de mains. Retirez un sbire par conflit, ou remplacez un groupe de sbires (Ténacité 4) par un sbire seul (Ténacité 2). Faites intervenir davantage l'OCC à la radio pour donner des pistes, sans résoudre à la place des joueurs. Laissez une Scène facultative de côté si l'heure tourne.

À 6 joueurs. Le risque, c'est l'attente. Séparez l'Équipe en deux sur une Scène (un groupe sur le quai, un autre sur la passerelle) et alternez toutes les deux ou trois actions. Ajoutez un Télégraphe ou un sbire aux conflits importants. Donnez la parole à celui qui ne l'a pas prise depuis longtemps : «Et ton régulateur, pendant ce temps?»

■ ENCHAÎNER LES TROIS SCÉNARIOS

Les trois scénarios du livret se jouent seuls, mais ils forment aussi une mini-campagne : *Le dernier train*, puis *L'audit*, puis *La privatisation de la buvette*. Le fil rouge est tout trouvé : le **Sondage éternel**. À la fin de chaque scénario gagné, la signature est reprogrammée ; à la fin d'un scénario mitigé, Privatix avance d'une case dans son plan, et vous le rappelez au début du suivant.

Entre deux soirées :

- distribuez les **Points de Syndicalisme** et laissez dix minutes pour les dépenser au Tableau des revendications ;
- notez ce que l'Équipe a sauvé, et ce qu'elle a perdu : une fin mitigée peut laisser une trace (un Drone de plus sur le quai, un guichet bâché) ;
- ouvrez la soirée suivante par une annonce de Rudy qui résume la précédente : « Attention, attention... la signature, initialement prévue ce matin, est reprogrammée à la fin de votre service. »

Et terminez toujours de la même façon, debout si possible, autour d'une vraie tasse : « Rien à signaler... » — « ... sauf tout. »



FICHE HORAIRE		SCÉNARIO 1	
JOUEURS	3 à 6 + la Voix	DURÉE	3 h environ
PRÉTIRÉS	Conducteur-riche · Accompagnateur-riche de train · Technicien-ne de voie · Régulateur-riche de l'OCC · Agent-e de manœuvre · Délégué-e syndical-e		
ADVERSAIRES	Borne Automatique · Agent de sécurité externalisé · Drone Optimètre · Consultant Junior « Slide-Ninja » · Le Furet putride · L'Auditeur des Quais		

■ EN BREF

Mardi, 22h40. L'omnibus de 23h58, le dernier de la ligne, part dans un peu plus d'une heure. Demain matin, le Comité de pilotage du PHR-2032 décidera, « sur la base des chiffres de la nuit », s'il le supprime. Privatix a passé la journée à truquer ces chiffres.

C'est le **scénario d'initiation** : chaque Scène introduit une règle, dans l'ordre du chapitre des règles. Les encarts « La Voix » te disent quand la présenter. 3 à 6 joueurs, trois heures environ, prêtirés de toutes les classes.

■ CE QUE LA VOIX DOIT SAVOIR

Le PHR-2032 prévoit de supprimer la desserte de nuit «faute de demande». Problème : le 23h58 transporte une trentaine de personnes chaque soir. Privatix a donc confié à l'**Auditeur des Quais** une mission simple : faire en sorte que, ce soir, la demande n'existe pas. Son plan, en cinq lignes de tableau :

1. Les **Bornes Automatiques** du hall affichent le 23h58 «SUPPRIMÉ» et vendent quand même des billets, enregistrés comme «demande annulée».
2. Un **Agent de sécurité externalisé** ferme l'accès au quai 2 «pour cause de train supprimé».
3. Des **Drones Optimètres** comptent les voyageurs, mais seulement ceux «en mouvement conforme» (debout, immobiles, face au quai, sans bagage).
4. L'**aiguillage 12**, sous les quais, est verrouillé à distance : la rame ne peut pas quitter la voie de garage. Le cadenas connecté est dans l'armoire de signalisation... où le **Furet putride** a fait son nid.
5. Si tout cela échoue, l'Auditeur pilote la rame depuis sa tablette et la tient à l'écart du quai jusqu'à 23h59. Un train parti à 23h59 est «hors horaire» : il ne compte pas.

Personne, à Privatix, n'a jamais pris le 23h58.

■ CE QUI EST EN JEU

- **Le départ** : la rame doit quitter le quai 2 à 23h58 avec ses voyageurs.
- **Le compte** : ce soir, **31 voyageurs** attendent le 23h58 (un mariage a gonflé la moyenne). Le «seuil de pertinence» du PHR-2032 est de **25**. Note le compte sur un coin de table ; quelques échecs en font partir (c'est indiqué). Sous 25 au départ, la victoire est impossible.
- **Les gens** : Madame Huguette Delvaux, qui rentre d'un mariage avec une part de pièce montée dans du papier alu ; Inès et Bastien, étudiants, examen à 8h, syllabus sous le bras ; Didier, boulanger, qui prend son poste au fournil du village à 1h30 ; Karim, plongeur dans un restaurant de la Grand-Place ; Sabrina, aide-soignante, qui finit à 23h45 et arrivera en courant. Ce sont des **voyageurs** : jamais des adversaires, toujours fatigués pour de bonnes raisons.

■ LES PRÉTIRÉS

Chaque prétiré a une raison de tenir au 23h58; donne-la avec la fiche.

CLASSE	POURQUOI CE TRAIN COMPTE
Conducteur·rice	Tu conduis le 23h58 depuis six ans. Madame Delvaux te fait coucou à chaque arrêt.
Accompagnateur·rice	Tu connais le prénom de tous les habitués. Ce soir, tu es de service à bord.
Technicien·ne de voie	L'aiguillage 12, c'est toi qui l'as révisé. Il marchait très bien hier.
Régulateur·rice de l'OCC	C'est ton sillon. Tu l'as défendu à trois réunions.
Agent·e de manœuvre	C'est toi qui as formé la rame cet après-midi. Elle est propre.
Délégué·e syndical·e	Tu as lu le PHR-2032. Les 412 slides. Tu n'as pas dormi.

🔊 ANNONCE - À LIRE AUX JOUEURS

Mardi soir, 22h40. Dans l'OCC, la Vieille Dame siffle. Au pupitre des annonces, Rudy se racle la gorge.

« Attention, attention... le train de 23h58 à destination de... » La voix synthétique de la gare lui coupe la parole: « ... est supprimé. Motif: pertinence. Privatix vous remercie pour votre mobilité. »

Rudy fixe son micro. « C'est pas moi. C'est ma voix, mais c'est pas moi. »

Sur le mur d'écrans, le 23h58 clignote en violet. Marcel pose une tasse devant chacun de vous. « De mon temps, on supprimait un train quand il n'y avait plus de rails. Prenez votre Tasse de Relève. On a une heure et quart. »

■ LES SCÈNES

● SCÈNE 1 - PRISE DE SERVICE

Lieu: l'OCC, 22h40. Écrans, lanternes, odeur de café qui a vécu.

Objectif: comprendre ce que trame Privatix et se répartir le travail.

Ce qu'on trouve:

- La **Note de service** collée sur l'écran du 23h58: « Rapport de fréquentation de la desserte de nuit. Remise au Comité: 6h. Seuil de

pertinence: 25 voyageurs comptés.» Lire l'annexe et comprendre le piège des Drones et de l'horaire: **Règlement, Difficulté 1**. Chaque Réussite en plus révèle un point du plan (voir la vérité ci-dessus).

- Sur l'écran de Yasmina, l'aiguillage 12 est marqué «VERROUILLÉ À DISTANCE». Trouver d'où vient l'ordre: **Débrouille, Difficulté 2** (Réussite nette: «Tablette — Auditeur des Quais»).
- Sur les caméras du hall: trois Bornes allumées, des voyageurs qui hésitent.

Adversaires: aucun.

Retard: seulement sur un Échec. Avant de jouer, dessine les 6 cases du Retard bien en vue.

Transition: Josiane tend les gilets. «Rien à signaler...» — «... sauf tout.» L'Équipe sort par le couloir technique vers le hall.

CONSEIL À LA VOIX

Premier Test: rappelle la règle en une phrase. On lance autant de d6 que la Caractéristique, +1 si un Savoir-faire colle (la Régulatrice qui lit un écran), +1 si l'Outil fétiche colle. Chaque 5 ou 6 est une Réussite. Annonce la Difficulté **avant** le jet.

La Cafetière: pose au centre **nombre de joueurs + 2** Tasses (6 à quatre joueurs). Une Tasse relance les dés sans Réussite.

● SCÈNE 2 · LE HALL DES BORNES

Lieu: le hall de la gare, 22h55. Trois Bornes Automatiques affichent «23h58 — SUPPRIMÉ» en lettres violettes et impriment des billets «valables pour un train qui n'existe pas». Une douzaine de voyageurs regardent leurs billets, puis l'écran, puis la sortie.

Objectif: faire taire les Bornes avant que les voyageurs ne rentrent chez eux.

Obstacles: chaque billet vendu est compté «demande annulée». Les Bornes répondent à toute question par une autre question.

Adversaires: 3 Bornes Automatiques (p. 43). Joue-les comme **un groupe: Ténacité 4 pour le groupe**, Menace 1. Leur Faiblesse vient du bestiaire.

Tests suggérés:

- Débrancher, forcer une trappe, couper le disjoncteur: **Débrouille, Difficulté 1** (Menace des Bornes). Chaque Réussite retire 1 Ténacité.
- Rassurer les voyageurs pendant ce temps («Le train existe. Je suis dedans tout à l'heure»): **Solidarité, Difficulté 2**. Réussite nette: les

voyageurs restent et aident (+1 dé au prochain Test d'un collègue).

Retard : +1 en fin de cycle s'il reste au moins un Télégraphe non contrôlé (une seule fois par cycle). Si les Bornes fonctionnent encore à la fin de la Scène : **Retard +1** et **-3 voyageurs** (ils ont cru l'écran).

Transition : Madame Delvaux, chapeau à plume, s'approche : « Jeune homme, jeune femme, je voudrais rentrer chez moi. Le quai 2, c'est par où, depuis qu'ils l'ont fermé ? »

CONSEIL À LA VOIX

Premier conflit. Annonce d'abord le **Télégraphe** de chaque adversaire (« La Borne de gauche fait vrombir sa fente : elle va cracher un rouleau de tickets sur la personne la plus proche »), puis les joueurs agissent dans l'ordre qu'ils veulent. Contrer un Télégraphe demande une Réussite nette (un Oui, mais l'annule aussi, avec un prix). Ce qui n'est pas contrôlé s'applique ; s'il en reste au moins un, le Retard avance de 1, **une seule fois par cycle**, quel que soit leur nombre.

Le Retard : annonce chaque avancée comme en gare. « Attention, attention... le Retard passe à 2. »

● SCÈNE 3 · LES GENS DU 23H58

Lieu : l'entrée du quai 2, 23h10. Une barrière, un ruban violet « Accès suspendu — Train non pertinent », et devant, un **Agent de sécurité externalisé**, oreillette, badge brandi comme un bouclier. Derrière l'Équipe, les voyageurs du 23h58, de plus en plus nombreux. Au-dessus, deux **Drones Optimètres** bourdonnent.

Objectif : ouvrir le quai **et** garder tout le monde, calme et compté.

Obstacles : l'Agent ne sait pas qui l'emploie ni pourquoi ; il sait seulement que sa vacation finit à 6h. Les Drones ne comptent que les voyageurs « en mouvement conforme » : Madame Delvaux s'est assise sur sa valise, elle ne compte plus.

Adversaires : Agent de sécurité externalisé (p. 45), 2 Drones Optimètres (p. 43).

Tests suggérés :

- Parler à l'Agent, d'humain à humain (il prend le 23h58 les autres soirs ; ce soir, on l'a mis de vacation « par roulement communiqué la veille ») : **Solidarité**, Difficulté = sa Menace. Chaque Réussite retire 1 Ténacité ; vaincu ainsi, il lève la barrière lui-même et reste pour aider.
- Lui citer le Règlement sur l'accès aux quais : **Règlement**, Difficulté = sa Menace.

- Rassurer, organiser, faire patienter (la scène sociale du scénario, voir ci-dessous) : **Solidarité, Difficulté 2.**
- Dérégler les Drones (une lampe dans l'objectif, une bâche, un parapluie de mariage) : **Débrouille**, Difficulté = leur Menace.

Les voyageurs : chacun a un besoin concret, et un Test réussi le règle.

- Madame Delvaux veut s'asseoir. La faire asseoir *sur un banc dans le champ des Drones* : **Débrouille, Difficulté 1.**
- Inès et Bastien veulent rentrer en voiture partagée « parce que l'écran dit supprimé ». Les convaincre : **Solidarité, Difficulté 2.** Réussite nette avec un bonus : ils appellent trois amis, **+3 voyageurs.**
- Didier veut savoir s'il sera au fournil à 1h30. Lui donner l'horaire exact, arrêter par arrêt : **Règlement, Difficulté 1.**

Retard : Télégraphes non contrés (comme en Scène 2). Si la barrière est forcée sans convaincre l'Agent, il appelle « son sous-traitant » : **Retard +1.** Si les voyageurs ne sont pas rassurés en fin de Scène : **-3 voyageurs.**

Transition : la barrière se lève. Le quai 2 est vide. Pas de rame. Sur l'écran : « Rame en voie de garage. Aiguillage 12 : verrouillé. »

CONSEIL À LA VOIX

Aider un collègue : +1 dé par aidant, au maximum +2. L'aidant décrit comment, et partage le prix du « Oui, mais ».

Oui, mais : au moins une Réussite, moins que la Difficulté. C'est fait, avec un prix que tu choisis : Retard +1, 1 Énergie, ou une gêne dans la fiction.

Les voyageurs : ils ont raison d'être fatigués. On ne se moque jamais d'eux, on ne leur fait jamais payer un échec de l'Équipe autrement que par leur départ.

● SCÈNE 4 · SOUS LES QUAIS

Lieu : le passage sous voies, puis le local technique de l'aiguillage 12, 23h25. Néons qui grésillent, odeur de ballast mouillé. Au fond, l'armoire de signalisation : porte entrouverte, sacs bleus éventrés, et deux yeux jaunes.

Objectif : déverrouiller l'aiguillage 12 pour que la rame puisse rejoindre le quai 2.

Obstacles : le **Furet putride** a fait son nid dans l'armoire, sur le cadenas connecté. Il a mangé la manivelle de secours (il la recrachera, vaincu). Il sent le marc de café de l'Équipe et le signale à son collier : « Odeur de café détectée. Local non répertorié. »

Adversaires : le Furet putride (p.46), ennemi majeur.

Tests suggérés :

- Combattre ou chasser le Furet : Difficulté = sa Menace. Lui proposer une sortie (ouvrir une grille vers les conteneurs du BAG, lui jeter les restes du traiteur) compte comme le neutraliser : **Débrouille** ou **Solidarité**.
- Ouvrir le cadenas connecté, une fois le Furet parti : **Débrouille, Difficulté 2**. Sans la manivelle, manœuvrer l'aiguillage à la main : **Carrure, Difficulté 2**.
- Repérer, dans le nid, une tablette de secours qui porte le planning de l'Auditeur : **Débrouille, Difficulté 2**. Réussite nette : l'Équipe connaît son premier Télégraphe du final et pourra le contrer sans Test.

Retard : Télégraphes non contrés (comme en Scène 2). **L'heure tourne** : en quittant la Scène, **Retard +1**, quoi qu'il arrive.

Transition : l'aiguillage claque. Loin, sur la voie de garage, les phares de la rame s'allument... et elle part dans le mauvais sens. La radio crache la voix de Yasmina : « Elle ne répond plus à l'OCC. Quelqu'un la pilote. »

📖 CONSEIL À LA VOIX

Énergie et Mise à pied : le Furet touche pour sa Menace. À 0 Énergie, le personnage est Mis-e à pied : sonné, hors de la Scène. Rappelle le 7e commandement : un collègue qui va le chercher (une action, sans Test) le ramène à la Scène suivante avec 2 Énergie. Sinon, Retard +2, et il revient seul à la fin de la Scène suivante, avec 1 Énergie.

Coup de génie : si un joueur fait trois 6 ou plus, Réussite nette quoi qu'il arrive et +1 Tasse.

Le Préavis, à annoncer maintenant : rappelle que l'Équipe peut déposer son Préavis une fois par scénario, **une Scène à l'avance**. S'ils l'annoncent en fin de Scène 4 (ou pendant la Pause), la Scène 5 devient la Scène du Préavis. C'est le moment conseillé.

PAUSE À L'OCC (FACULTATIVE)

L'Équipe peut faire une **Pause** entre la Scène 4 et la Scène 5 : la Cafetière gagne **+3 Tasses** (maximum 10), chacun peut Souffler (1 Tasse : +2 Énergie), un collègue Mis-e à pied est ramené. Mais **l'heure tourne** : **Retard +1**. Marcel remplit les tasses : « On ne court pas avec une tasse vide. Ce soir, il y aura du monde sur le quai. »

Rappel du 1er commandement : qui prend la dernière Tasse doit « relancer la cafetière » avant la fin de la Scène, sinon Retard +1.

● SCÈNE 5 · LA RAME FANTÔME

Lieu : le faisceau de voies, entre la voie 4 (désaffectée, celle de l'ancien wagon-bar) et le quai 2, 23h40. La rame du 23h58 roule au pas vers la voie 4, toute seule, phares allumés. Sur le quai 2, deux **Consultants Juniors** en gilet violet « Comptage » se postent aux futures portes, tablette en main.

Objectif: ramener la rame au quai 2 et faire monter tout le monde.

Obstacles: la rame obéit à la tablette de l'Auditeur, pas à la cabine. Il faut monter à bord en marche lente, reprendre la main, et faire embarquer trente personnes pendant que les Consultants « challengent » chaque voyageur (« Vous êtes sûr de vouloir rentrer chez vous ? »).

Adversaires: 2 Consultants Juniors (p. 41), un Drone Optimètre (p. 43) si la 1re Complication est déjà tombée.

Tests suggérés (sans Préavis):

- Courir le long de la rame et monter en marche: **Carrure, Difficulté 2.**
- Couper la commande à distance, passer en conduite manuelle: **Règlement, Difficulté 2** (le mode dégradé, c'est dans le règlement).
- Faire embarquer tout le monde, poussettes, valises et pièce montée comprises: **Solidarité, Difficulté 2.**
- Démonter les Consultants avec une question concrète (« Vous l'avez déjà pris, ce train ? »): Difficulté = leur Menace.

Avec le Préavis: un seul Test commun, **somme des Solidarités** des présents, Difficulté 1 + **la moitié des personnages présents, arrondie à l'inférieur** (3 présents: 2; 4 ou 5: 3; 6: 4). Ni aide, ni Tasse, ni Atout ni Outil fétiche (sauf mention « Préavis »). Annonce l'objectif majeur avant le jet: « la rame est à quai, portes ouvertes, tout le monde à bord ». Les Consultants repartent en réunion.

Retard: Échecs et Télégraphes non contrés, ou selon le Préavis.

Transition: la rame s'immobilise au quai 2. 23h50. Portes ouvertes. Et sur le quai d'en face, sous l'écran des départs géant, quelqu'un a levé les yeux de sa tablette.

CONSEIL À LA VOIX

Le Préavis se joue comme une scène de film: toute l'OCC à la radio, l'Agent de sécurité qui tient une porte, Didier qui porte la valise de Madame Delvaux. Réussite nette: objectif atteint et **Retard à 0**. Oui, mais: objectif atteint, Retard mis à 4. Échec: « préavis cassé », Retard à 5 et chaque personnage perd 1 Énergie; joue alors la Scène avec les Tests ci-dessus.

Si l'Équipe préfère garder son Préavis pour le final, laisse-la faire: il peut y faire perdre une phase entière à l'Auditeur (à annoncer pendant la Scène 5).

● SCÈNE 6 · L'AUDITEUR DES QUAIS

Lieu: quai 2, la voie, quai 3, de 23h50 à 23h58. Au-dessus, l'écran des départs géant affiche « AUDIT EN COURS ». Le compte à rebours du 23h58 sert d'horloge à Télégraphes.

Objectif: vaincre l'Auditeur avant que l'horloge ne passe 23h59, pour que la rame parte à l'heure.

Obstacles: l'Auditeur commande les rames de la gare depuis sa tablette. Il ne regarde jamais l'heure qu'il est, seulement celle qu'il devrait être.

Adversaire: l'Auditeur des Quais, boss en trois phases (stats ci-dessous).

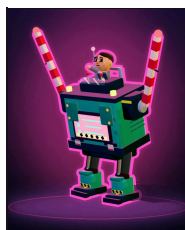
- *Audit bienveillant:* il trace des cercles de mesure sur le quai. « Restez dans le cercle, c'est pour la mesure. »
- *Plan de transport optimisé:* des rames vides passent sur la voie 3. « Voie 3, passage dans trois... deux... un. »
- *Objectif non atteint:* tout s'emballe, il ferme les portes du 23h58 une à une. « Tout est en retard ! Même moi ! »

Tests suggérés :

- Frapper, démonter son audit, lui arracher la tablette : Difficulté = sa Menace (3). Sa Faiblesse vient du bestiaire ; la question concrète la plus efficace ici : « Il est quelle heure, maintenant ? »
- Contrer un Télégraphe **en utilisant le décor** (bloquer une porte avec un chariot à bagages, tirer le levier d'aiguillage, siffler le départ) : **Difficulté 2** au lieu de 3. C'est le contexte qui aide.
- Garder les portes ouvertes pour Sabrina, qui court sur le quai à 23h56 : **Carrure, Difficulté 2**. Si personne ne le fait, **-1 voyageur**, et l'Équipe le sait.

Retard: chaque Échec ; en fin de cycle, +1 s'il reste un Télégraphe non contré, et au plus +1 de plus si un Télégraphe de l'Auditeur le précise. Au passage d'une phase, les Réussites en trop sont perdues.

Fin: vaincu, l'Auditeur regarde son chronomètre. Il s'est arrêté sur **23:58** (dans ce scénario, cette heure remplace celle de la réplique du bestiaire). Pour la première fois, il le lit. « ... Le train de 23h58... il part vraiment ? » Il s'assied sur le banc du quai 2, tablette éteinte. Passe aux fins.



BOSS

L'AUDITEUR DES QUAIS

MENACE ●●● 3

TÉNACITÉ 10 en 3 phases

Ancien Manager KPI promu après avoir prouvé, tableaux à l'appui, que les quais seraient « 38 % plus ponctuels sans trains ». Privatix lui a confié le pilotage des rames depuis sa tablette. Il ne regarde jamais l'heure qu'il est, seulement l'heure qu'il devrait être ; son chronomètre n'a pas été arrêté depuis son entrée en fonction.

FAIBLESSE Lui faire lire l'heure qu'il est vraiment : l'horaire papier de 1987 scotché dans l'abri, l'écran des départs, le 7h12 qu'il a supprimé. (Règlement) : **+2 dés**

TOUTES PHASES

▲ JE LE NOTE Le chronomètre clique: « Vous avez mis 4 minutes 12 pour arriver jusqu'ici. Je le note. » **SINON** : Retard +1 supplémentaire. (Télégraphe possible dans toutes les phases.)

PHASE 1 AUDIT BIENVEILLANT

☐ ☐ ☐

▲ RESTEZ DANS LE CERCLE « Restez dans le cercle, c'est pour la mesure. » Un cercle violet se dessine sous vos pieds. **SINON** : Jusqu'au prochain Télégraphe, chaque personnage a 1 dé de moins à ses Tests.

▲ INDICATEUR DE CONFIANCE « Ce bouclier est un indicateur de confiance. » Un écran de KPI se dresse devant lui. **SINON** : Il récupère 2 points de Ténacité, sans dépasser le total de la phase.

PHASE 2 PLAN DE TRANSPORT OPTIMISÉ

☐ ☐ ☐

▲ CE TRAIN NE S'ARRÊTE PAS « Voie 3, passage dans trois... deux... » Il pianote: le train attendu va brûler l'arrêt. « Ce train ne s'arrête pas. Il est rentable. » **SINON** : Retard +1 supplémentaire: les voyageurs restent sur le quai.

▲ RAME À QUAI « Il fait entrer une rame vide entre vous, au pas, portes fermées. » **SINON** : L'Équipe est coupée en deux: jusqu'au prochain Télégraphe, personne ne peut aider un collègue.

▲ RAPPORT D'ÉCART « Sa tablette projette vos temps de parcours, en rouge, droit sur l'un-e de vous. » **SINON** : La cible perd 3 Énergie.

PHASE 3 OBJECTIF NON ATTEINT

☐ ☐ ☐ ☐

▲ LE CHRONO! « Accélérez! Le chrono! LE CHRONO! » Il hurle et tout le quai s'emballe. **SINON** : Chaque personnage perd 2 Énergie.

▲ TOUT EST EN RETARD « Tout est en retard! Même moi! » Les écrans des départs passent tous au rouge. **SINON** : Retard +1 supplémentaire.

« SOUPIR NON CONFORME. AUDIT BIENVEILLANT: DÉBUT. »

VAINCUE : Le chronomètre s'arrête sur 7:12. Il le regarde, pour la première fois. « ... Le train de 7h12, il existe encore? » Il s'assied sur le banc du quai, tablette éteinte.

📖 CONSEIL À LA VOIX

Boss en phases : chaque phase a sa Ténacité et ses Télégraphes. Si l'Équipe a gardé son Préavis, une Réussite nette lui fait perdre la phase en cours d'un coup.

Ajustements : à 3 joueurs, -1 Ténacité à chaque phase; à 6 joueurs, +1 Ténacité à chaque phase.

Les « Oui, mais » du final : fais-les plutôt payer en Énergie. Contre une Menace 3, ils seront nombreux, et le Retard avance déjà en fin de cycle.

■ LES COMPLICATIONS

Quand le Retard est plein, applique la Complication prévue ci-dessous (ou tire une carte si tu préfères), puis remets le Retard à 0.

- **1re Complication · Le comptage provisoire.** Privatix publie un chiffre «provisoire» sur tous les écrans : 9 voyageurs. Un groupe y croit et commande un taxi collectif : **-3 voyageurs**, et un Drone Optimètre de plus rejoint la Scène suivante.
- **2e Complication · Rame réquisitionnée.** L'Auditeur ajoute un «audit de propreté» à la rame. Si le final n'a pas commencé, la **première phase** de l'Auditeur gagne **+2 Ténacité** ; s'il est en cours, c'est la phase en cours.
- **3e Complication · Suppression actée.** Le rapport part au Comité avant la fin de la nuit. Le train peut encore partir, mais la fin sera **mitigée** au mieux.
- **4e Complication (rare) :** la rame reste à quai. C'est la **défaite drôle**.

■ LES TROIS FINS

Victoire : l'Auditeur est vaincu, au plus deux Complications, au moins 25 voyageurs à bord.

ANNONCE · À LIRE AUX JOUEURS

23h58. Le sifflet. Les portes se ferment, toutes, sauf une seconde de plus pour Sabrina. Sur le quai 2, ceux qui restent font au revoir de la main, et Madame Delvaux répond avec son chapeau.

À bord, on compte à la main, au crayon, sur le dos d'un horaire de 1987 : trente et un. Il recompte. Trente et un.

0h41, terminus. Didier descend en courant vers son fournil. Inès dort sur son syllabus. Madame Delvaux laisse la pièce montée au conducteur : « Pour l'OCC. »

À la radio, Marcel ne dit rien pendant un moment. Puis : « Bien reçu. Il est arrivé. »

Mitigée : l'Auditeur est vaincu, mais trois Complications sont tombées ou moins de 25 voyageurs sont à bord. Le Comité ne supprime pas le 23h58 : il le passe en «phase pilote», les mardis et jeudis seulement. Rien n'est signé, rien n'est gagné. Rudy : «Attention, attention... on reprogramme. Tant qu'ils reprogramment, on existe.»

Défaite drôle : la rame ne part pas (4e Complication, ou toute l'Équipe Mise à pied pendant le final).

 ANNONCE · À LIRE AUX JOUEURS

Oh12. Béné a trouvé un bus de remplacement au pupitre PACO, le dernier de la province, chauffeur compris. Trente personnes montent dedans. Madame Delvaux lance le karaoké du mariage, Didier distribue des pistolets de la veille, l'Agent de sécurité chante faux, avec cœur.

À 6h, le rapport de Privatix tombe sur la table du Comité: «Demande ferroviaire de nuit: nulle.» En annexe, une photo prise par un Drone: un bus plein à craquer, qui chante.

Le Comité demande «une étude complémentaire». Le 23h58 a gagné un mois. Ce n'est pas rien.

 CONSEIL À LA VOIX

Points de Syndicalisme: +1 PS chacun; +1 si personne n'a été laissé sur le quai; +1 en cas de victoire; +1 au vote de la table pour la réplique qui a touché juste. C'est le moment de présenter le Tableau des revendications.

■ L'OCC À LA RADIO

Les collègues de l'OCC parlent, une phrase chacun, au bon moment. La Cafetière sert de **Radio** (1 Tasse: +1 dé à un collègue absent de la Scène).

- **Marcel** (Permanence conduite): accueille, rassure, conduit la rame lui-même si personne ne joue le Conducteur. «De mon temps, le 23h58, on l'appelait le train des braves.»
- **Yasmina** (régulation): la voix calme des Scènes 4 et 5. «Je te mets la voie 4 en rouge. Tout le reste est à toi.»
- **Rudy** (annonces): se bat contre la voix synthétique qui est la sienne. Au final, il reprend le micro: «Attention, attention... le train de 23h58 est à l'heure.»
- **Josiane** (accompagnateurs): si personne ne joue l'Accompagnateur, c'est elle qui fait le comptage à la main.
- **Kevin** (matériel roulant): guide le déverrouillage de l'aiguillage 12 à la radio. «C'est pas nous, c'est l'autre boîte. Bon, cette fois, c'est nous.»
- **Béné** (PACO): prépare le bus de remplacement «au cas où», et rappelle l'article sur l'accès aux quais.

■ RYTHME ET ADAPTATION

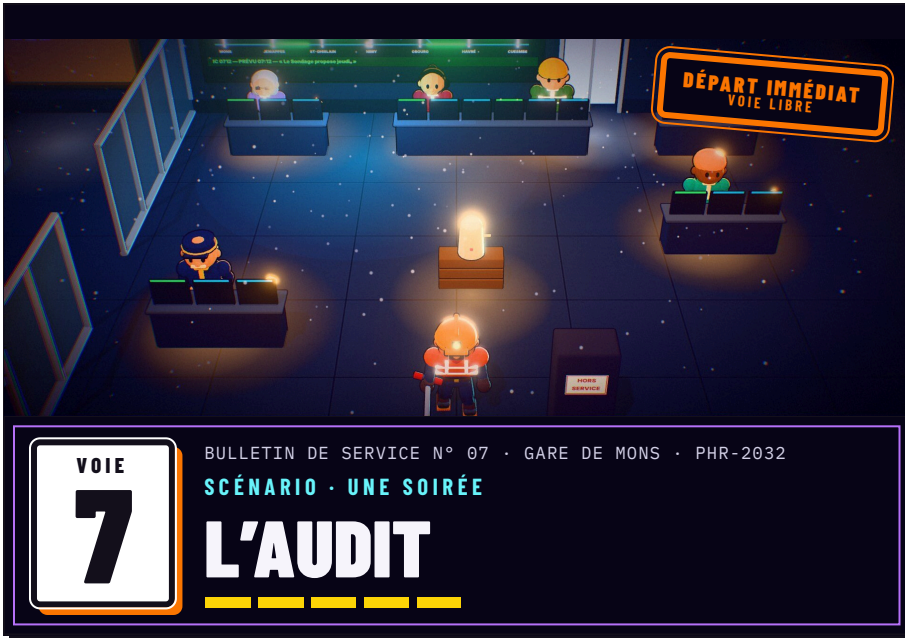
Rythme : 15 minutes pour la Scène 1, 25 par Scène ensuite, 40 pour le final. Si la soirée s'étire, raccourcis la Scène 4 (le Furet s'enfuit dès qu'il perd la moitié de sa Ténacité) ou passe la Pause.

À 3 joueurs : prends Conducteur·rice, Accompagnateur·rice et Technicien·ne de voie. Les classes absentes deviennent des PNJ de l'OCC à la radio (Yasmina pour la Régulation, Marcel pour la conduite). Bornes de la Scène 2 : **Ténacité 3 pour le groupe**. Un seul Drone en Scène 3. Ajustement du final ci-dessus.

À 6 joueurs : toutes les classes sont là ; donne à chacun un voyageur «à lui» dès la Scène 3. Bornes : **Ténacité 5 pour le groupe**. Ajoute un troisième Consultant Junior en Scène 5. Le Préavis passe à Difficulté 4 mais lance beaucoup de dés : garde-le pour le final si la table veut un vrai combat.

Si l'Équipe s'enlise : un voyageur aide. Didier sait où est le disjoncteur des Bornes ; Madame Delvaux pose la question concrète mieux que personne.

SCÉNARIO 2 · L'AUDIT



BULLETIN DE SERVICE N° 07 · GARE DE MONS · PHR-2032

SCÉNARIO · UNE SOIRÉE

L'AUDIT

FICHE HORAIRE		SCÉNARIO 2	
JOUEURS	3 à 6 + la Voie	DURÉE	3 h environ
PRÉTIRÉS	Délégué-e syndical-e · Régulateur-riche de l'OCC · Technicien-ne de voie · Accompagnateur-riche de train · Conducteur-riche · Agent-e de manœuvre		
ADVERSAIRES	Consultant Junior « Slide-Ninja » · Manager KPI « Le Tableur » · Coach Agile « Le Facilitateur » · Pense-bête vivant · La Machine à 47 recettes · Le Réorganisateur RH, « le Fluidifieur » · Agent de sécurité externalisé · Le Discosaure		

■ PITCH

Note de service n° 8 : « Le cabinet Synergia Partners réalisera un audit des métiers du rail. Durée : 3 jours. Coût : non communiqué. » Les consultants chronomètrent les pauses, un Coach Agile anime la « météo intérieure », le Fluidifieur réécrit les roulements et une machine à 47 recettes attend la retraite de la Vieille Dame. Pendant ce temps, les trains doivent rouler. Le troisième jour, la restitution : le Discosaure monte sur scène.

■ CE QUE LA VOIX DOIT SAVOIR

La vérité. L'audit n'observe rien : ses conclusions sont écrites depuis la soirée de lancement du cabinet. Le Discosaure, Senior Partner fondateur, vend le même deck depuis toujours ; seuls le logo et le nom de la gare changent. Les consultants juniors, eux, y croient : ils ont un framework et un manager qui attend un quick win.

Le deck de restitution contient **trois recommandations** :

1. « **Valoriser le moment café** » : remplacer la Vieille Dame par la Machine à 47 recettes (location, capsules premium à 3,90 €, badge vert requis).
2. « **Fluidifier les ressources** » : appliquer dès lundi les « Roulements 2027 – PROVISOIRE v14 » du Fluidifieur.
3. « **Mutualiser l'expérience** » : fusionner les pupitres RCCA, PACO et DPD en un « guichet unique » tenu par une personne. Fatou, Béné et Josiane savent compter.

Le contre-audit. Pendant trois jours, l'Équipe peut réunir des **Constats** : des faits de terrain que le deck ne sait pas contredire. Béné les tamponne et les range dans Le Règlement. Il y en a un possible par Scène, de la 1re à la 5e.

Ajustement local (Constats) : à la restitution, chaque Constat se joue une fois, pour contrer une slide (un Télégraphe) sans Test ; un Constat au plus par cycle.

■ CE QUI EST EN JEU

La Vieille Dame, les roulements de toute l'équipe et trois pupitres. Et, plus discrètement, la preuve que l'OCC fonctionne : si l'audit conclut que l'OCC « performe en dessous du benchmark », le PHR-2032 aura son argument pour la remplacer par « une IA prédictive, version bêta ».

Le Retard démarre à 0. La Cafetière contient le nombre de joueurs + 2 Tasses. Il y a deux **Pauses** prévues : la fin du Jour 1 (après la Scène 2) et la veille de la restitution (après la Scène 5).

📖 CONSEIL À LA VOIX

Les trains roulent pendant tout l'audit. Chaque Scène a un **incident en fond** : il donne du travail aux classes techniques pendant que les autres débattent. Un incident laissé sans réponse à la fin de la Scène fait avancer le Retard de 1. C'est le cœur du scénario : pendant qu'on mesure le travail, quelqu'un doit le faire.

■ LES SCÈNES

🔊 ANNONCE · À LIRE AUX JOUEURS

Lundi, 5h58. Le carillon du beffroi n'a pas encore sonné, mais la Vieille Dame siffle déjà. Sur le liège, une Note de service toute neuve : « Merci de réserver le meilleur accueil à nos consultants, qui découvriront votre métier en même temps que vous le perdrez. »

Par les fenêtres basses de l'OCC, vous voyez trois paires de baskets blanches traverser la Cour intérieure. Elles tiennent des chronomètres.

Rudy se penche sur son micro : « Attention, attention... le service de 6h est assuré. Il est aussi audité. »

● SCÈNE 1 · RIEN À SIGNALER, SAUF TOUT

Lieu : la salle des opérations, coin café de la Vieille Dame. Jour 1, 6h.

Objectif : faire le rituel de la Tasse de Relève sans le transformer en « process », et savoir ce que les consultants cherchent vraiment.

Obstacles : trois Consultants Juniors chronomètrent la relève (« 4 minutes 12 pour un café ? »), réclament les badges et les téléphones que la règle de vie laisse dans la boîte de l'entrée, et posent à chacun la question « Décrivez votre valeur ajoutée en une phrase ».

Tests suggérés :

- Citer les règles de vie de l'OCC (badges dans la boîte, réunion « le temps d'une tasse ») : **Règlement, Difficulté 1.**
- Servir un café à un junior qui n'a pas dormi et le faire parler : **Solidarité, Difficulté 2.** Réussite : il avoue qu'il « valide des hypothèses déjà validées ».
- Lire l'écran de son ordinateur par-dessus son épaule : **Débrouille, Difficulté 2.**

Adversaires : trois Consultants Juniors (p. 41). Ajustement local : on les traite en groupe, Menace 1, Ténacité 4. Le conflit n'est pas obligatoire ; « vaincus », ils partent « en réunion de cadrage ».

Incident en fond : Yasmina signale un aiguillage qui ne répond plus en entrée de gare. Débrouille ou Carrure, Difficulté 2, sur place.

Retard : +1 si la relève n'est pas faite avant que le carillon sonne 6h15 (l'heure tourne) ; Échecs habituels.

Constat 1 • «**Écrit d'avance**» : le fichier ouvert sur l'ordinateur s'appelle «Restitution_FINAL_v1» et date d'avant l'audit ; seul le nom de la gare a été changé, en rouge.

Transition : 7h05, Kevin à la radio : «L'automotrice du 7h12 a un genou à terre. C'est pas nous, c'est l'autre boîte. Enfin, là, c'est un peu tout le monde.»

● SCÈNE 2 • LE TEMPS IMPRODUCTIF

Lieu : quais 3 et 4 de la gare de Mons, sous la passerelle «Calatrava». Jour 1, 7h10.

Objectif : traiter trois incidents en même temps, sous le chronomètre du Manager KPI.

Obstacles : le Manager KPI suit l'Équipe et classe en «temps improductif» tout ce qui ne rentre pas dans une colonne : parler à un voyageur, attendre un signal, vérifier deux fois.

Les trois incidents (l'Équipe se répartit ; un joueur peut en traiter deux) :

- **Le train en panne** : automotrice immobilisée voie 4, frein bloqué.
Débloquer à la main ou dételer : **Débrouille ou Carrure, Difficulté 2**. La faire dégager en marche à vue : **Règlement, Difficulté 2** (Conducteur·rice).
- **Le bus de remplacement** : Béné (PACO) a un bus, pas de chauffeur·euse, et 80 voyageurs qui attendent. Trouver le chauffeur dans le roulement : **Règlement, Difficulté 2**. Orienter les voyageurs vers le bon arrêt, avec des informations claires : **Solidarité, Difficulté 1**.
- **La prise en charge PMR** : Fatou (RCCA) attend une voyageuse en fauteuil roulant au quai 3 ; l'ascenseur fonctionne «un jour sur trois, selon un roulement communiqué la veille». Organiser le passage par l'accès de service avec la rampe : **Solidarité, Difficulté 2**, ou **Débrouille, Difficulté 2** pour la rampe. La voyageuse sait parfaitement ce dont elle a besoin : il suffit de l'écouter.

Adversaires : le Manager KPI (p. 45, élite, Menace 2). Il ne cherche pas le combat, il mesure : ses Télégraphes visent l'incident le plus avancé. On le «vainc» en lui montrant ses propres chiffres (Règlement) : il part «consolider».

Retard : +1 par incident non résolu à la fin de la Scène ; Télégraphes non contrés.

Constat 2 • «**Le temps improductif**» : si les trois incidents sont résolus, la tablette du Manager KPI le prouve elle-même : les 47 minutes classées

« improductives » sont exactement celles où le 7h12, le bus et la voyageuse sont partis.

Transition : 18h, le carillon. Le Manager KPI rentre « à l'hôtel de la Grand-Place ». Pause à l'OCC.

PAUSE · FIN DU JOUR 1

La Cafetière gagne 3 Tasses (maximum 10). Jean-Mi sert le café et demande, l'air de rien, « ce qu'ils vous ont demandé, les costumes ». Fatou impose un quart d'heure assis à quiconque a perdu de l'Énergie.

● SCÈNE 3 · MÉTÉO INTÉRIEURE

Lieu : la Salle photocopieuse, transformée en « Espace d'idéation » (tableau blanc à roulettes, briques en plastique, bonbons). Jour 2, 9h.

Objectif : traverser l'atelier obligatoire sans fournir au deck ce qu'il attend. Chaque Pense-bête rempli par un cheminot devient une « adhésion de l'équipe » ; la question du jour est « Que feriez-vous si votre poste n'existait plus ? ».

Obstacles : le Coach Agile ouvre par un tour de « météo intérieure », puis lance un team building obligatoire (« construisez votre gare idéale en briques, sans trains, pour sortir du cadre »).

Tests suggérés :

- Écrire sur les Pense-bêtes ce dont le terrain a vraiment besoin (« un ascenseur qui marche », « une pause de quinze minutes qui dure quinze minutes ») : **Solidarité, Difficulté 2**.
- Retourner la question : « Et votre poste à vous, il sert à quoi ? » : **Règlement, Difficulté 2**, contre le Coach.
- Construire en briques un aiguillage qui fonctionne : **Débrouille, Difficulté 1**. Le Coach applaudit, puis comprend.

Adversaires : le Coach Agile (p. 41, élite, Menace 2) et un essaim de Pense-bêtes (p. 42). Ajustement local : l'essaim compte comme un groupe, Ténacité 4. Si personne ne s'occupe du Coach, sa Rétro positive remet tout le monde d'aplomb.

Incident en fond : Kevin, à la radio : un ballon de la Ducasse s'est pris dans la caténaire, voie 2. Quitter l'atelier pour y aller : **Débrouille, Difficulté 2**, sur place. Le Coach note « décrochage émotionnel ».

Retard : +1 si l'essaim n'est pas décollé à la fin de la Scène (les Pense-bêtes partent au deck) ; Échecs habituels.

Constat 3 • «La vraie météo» : les Pense-bêtes réécrits, photographiés par Béné, tamponnés «parole du terrain».

Transition : la Vieille Dame siffle, une seule fois, très fort. Quelqu'un l'a débranchée.

● SCÈNE 4 • LA RECETTE 47

Lieu : le coin café de la salle des opérations. Jour 2, 12h30.

Objectif : sauver la Vieille Dame. La Machine à 47 recettes a été installée «en phase pilote» sur l'autel de traverses ; la Vieille Dame attend sur un chariot, une étiquette «À réformer» au cou. Un Consultant Junior organise une «dégustation comparative».

Obstacles : la Machine exige un badge vert, des capsules premium, une application «bientôt disponible», et une mise à jour. Personne ne sait l'allumer. Le junior non plus.

Deux voies (l'Équipe peut mélanger) :

- **La dégustation :** obtenir que la dégustation se fasse avec les collègues de nuit et les chauffeur-euses de bus, pas seulement les consultants : **Solidarité, Difficulté 2** ; prouver que la Vieille Dame a servi depuis 22h47, en 1987, pour 0 € de location : **Règlement, Difficulté 1** (la photo encadrée suffit) ; découvrir que la recette n° 47 est un déca (3e commandement) : **Débrouille, Difficulté 2**.
- **Le conflit :** la Machine à 47 recettes (**p. 44**) ; Difficulté = sa Menace. Vaincue, elle affiche «HORS SERVICE» et propose une enquête de satisfaction.

Incident en fond : la Machine est branchée sur le circuit du pupitre RTS ; à chaque préchauffage, le mur d'écrans s'éteint et Yasmina perd le réseau. Tirer une rallonge propre depuis la Cour : **Débrouille, Difficulté 1**. Tant que ce n'est pas fait, Yasmina ne peut pas aider par Radio.

Retard : Échecs ; Télégraphes non contrés ; incident.

Constat 4 • «Le coût de la recette 47» : le bon de location de la Machine, trouvé dans son carton : le prix au mois, en petits caractères, dépasse le budget café de l'OCC depuis 1987.

Transition : sur le liège, une feuille neuve, punaisée de travers : «Roulements 2027 — PROVISOIRE v14. Applicable lundi.» Josiane la lit deux fois. Elle ne dit rien. C'est mauvais signe.

● SCÈNE 5 · PROVISoire V14

Lieu : la Cour intérieure, puis le pupitre DPD. Jour 2, 17h.

Objectif : faire tomber les « Roulements 2027 — PROVISoire v14 » avant qu'ils entrent dans le deck. Le Fluidifieur, sur sa chaise à roulettes, a mis Josiane de nuit cinq semaines de suite, Marcel « en mobilité » à l'autre bout de la province, et a supprimé deux accompagnateur·rices du train de 18h47.

Obstacles : le classeur. Il change de version à chaque question. Le Fluidifieur n'a lu que le résumé du résumé du Règlement.

Tests suggérés :

- Retrouver l'article 47, alinéa 3, dans Le Règlement de Béné (« préavis de sept jours pour toute modification de roulement ») : **Règlement, Difficulté 2**. Béné peut aider par Radio.
- Rallier les collègues touchés et leur faire signer la contestation à la main, sur le liège, jamais par mail : **Solidarité, Difficulté 2**.
- Subtiliser la page de garde du classeur, qui porte la date d'impression : **Débrouille, Difficulté 2**.

Adversaires : le Fluidifieur (p. 47), Difficulté = sa Menace. Sa Faiblesse est le Règlement : citer l'alinéa 3 en conflit applique sa Faiblesse. Vaincu : « Sept jours ? Personne ne lit jamais l'alinéa 3. »

Incident en fond : le train de 18h47 part sans accompagnateur·rice. Monter à bord et assurer le service jusqu'à la gare suivante : **Solidarité, Difficulté 1** (Accompagnateur·rice) ; un personnage qui y va est absent du reste de la Scène mais revient pour la Pause.

Retard : Échecs ; Télégraphes non contrés ; +1 si le 18h47 part sans personne.

Constat 5 · « L'alinéa 3 » : la v14 est datée de jeudi pour une application lundi. Quatre jours. Le Règlement en demande sept.

Transition : le soir, le Discosaure envoie l'invitation : « Restitution — Afterwork de transformation — 2e étage — Dress code : disco. »

PAUSE · VEILLE DE RESTITUTION

La Cafetière gagne 3 Tasses (maximum 10). Béné relit les Constats à voix haute, un par un, et les tamponne. Marcel : « De mon temps, un audit, c'était un monsieur avec un carnet. Il prenait le café avec nous. Il écrivait ce qu'il voyait. » C'est le bon moment pour annoncer le Préavis.

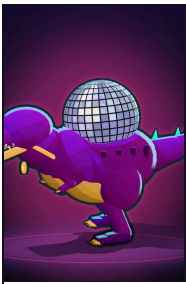
● SCÈNE 6 · LA RESTITUTION

Lieu : l'open-space du 2e étage du BAG, néons éteints. Seule la boule à facettes du Discosaure éclaire la salle. Des petits fours décongelés. Jour 3, 9h.

Objectif : empêcher l'adoption des trois recommandations. La restitution est un conflit, et ce conflit est un débat.

Accès : un Agent de sécurité externalisé (p. 45) garde la porte : « Vous n'avez pas le bon badge. » On le neutralise par la Solidarité (Difficulté = sa Menace) : un café de la Vieille Dame en thermos, une question sur ses horaires. Il laisse passer : « C'est pas moi qui décide, monsieur. » Le combattre fait avancer le Retard de 1 : ce n'est pas un méchant.

Adversaire principal : le Discosaure.

	CONSULTANT	BOSS	MENACE ●●●●● 3
	LE DISCOSAURE		TÉNACITÉ □□□□□□□□
Un dinosaure en costume trois-pièces à larges revers, une boule à facettes encastrée dans le dos. Senior Partner fondateur de Synergia Partners, il vend le même plan de restructuration depuis la soirée de lancement du cabinet et n'en a changé que le logo, « parce que ça a toujours marché ». Il n'est pas vieux, il est fossile : c'est sa méthode qui l'est. Casser la boule, dos exposé après un piétinement, contre ses Éclats.			
FAIBLESSE Lui faire avouer ce qui a changé dans son plan depuis la soirée de lancement du cabinet : le logo de la couverture, rien d'autre. (Règlement) : +2 dés			
▲ ÉCLATS DE LA BOULE « La boule à facettes accélère ; les éclats de lumière balaient la salle et s'arrêtent sur l'un-e de vous. » SINON : La cible est marquée : jusqu'à la fin de la scène, elle perd 1 Énergie de plus à chaque Télégraphe qui la touche.			
▲ PIÉTINEMENT EN RYTHME Il tape du pied sur le temps fort : « Un, deux, un, deux ! » Le sol vibre au tempo. SINON : Chaque personnage perd 2 Énergie.			
▲ RESTRUCTURATION « Restructurez avec moi ! » Il entraîne toute la salle dans une ronde forcée. SINON : Retard +1 supplémentaire, et personne ne peut aider un collègue jusqu'au prochain Télégraphe.			
« RESTRUCTUREZ AVEC MOI ! UN, DEUX, UN, DEUX ! »		VAINCU : La boule s'arrête. « ... La musique... s'est arrêtée ? » Il reste debout, immobile, à attendre qu'on la rallume.	

Les slides. Chaque Télégraphe du Discosaure est une slide projetée, que la Voix lit avec son titre en capitales (« SLIDE 12 – QUICK WIN : LA PAUSE »). On contre une slide par la question concrète (Règlement), en coupant le projecteur (Débrouille) ou en jouant un Constat. On fait baisser la Ténacité par des arguments (Règlement ou Solidarité) ou en visant la boule, dos

exposé après un piétinement (Débrouille ou Carrure). Sa Faiblesse (lui faire avouer que seul le logo a changé) s'appuie naturellement sur le Constat 1.

Ajustement local : pour la restitution, le Discosaure a Ténacité 12, en trois paliers de 4 ; à chaque palier franchi, une recommandation tombe, dans l'ordre que l'Équipe choisit.

Incident en fond : au deuxième Télégraphe, Yasmina à la radio : une correspondance à tenir pour le bus de Béné. Une action, **Règlement, Difficulté 1**, sinon Retard +1.

Retard : Télégraphes non contrés ; Échecs.

■ LES COMPLICATIONS

Elles remplacent le tirage de cartes. La Voix peut tirer une carte de la famille Privatix pour la 1re ou la 2e si elle préfère.

- **1re Complication** · « **Résistance au changement constatée** » : le Manager KPI ajoute une slide au deck. Au final, le Discosaure commence avec un Télégraphe supplémentaire au premier cycle. Elle s'annule si l'Équipe montre le Constat 2 à un junior (une action, sans Test, le Constat reste disponible).
- **2e Complication** · « **PROVISOIRE v15** » : le Fluidifieur publie une nouvelle version. Le personnage qui a le moins d'Énergie est muté pour la Scène suivante : il n'y joue que par Radio. Un Test de **Règlement, Difficulté 2** sur le liège l'annule.
- **3e Complication** · « **Pré-lecture validée** » : le deck part au Comité avant la restitution. Même vaincu, le Discosaure garde une recommandation (au choix de la Voix, la plus mal défendue) : la fin sera au mieux **mitigée**.
- **4e Complication** (rare) : le deck est adopté tel quel. C'est la **défaite drôle**.

■ LA SCÈNE DU PRÉAVIS

Un préavis pendant un audit, c'est du velours : tout ce qui se dit est noté, et le rapport doit parler du « climat social ». Le Discosaure déteste ce chapitre.

Conseil : annoncer le Préavis pendant la Pause de la veille, pour que **la restitution** devienne la Scène du Préavis. La Voix annonce l'objectif avant le Test : en Réussite nette, une recommandation tombe d'un coup (le Discosaure perd un palier, 4 points de Ténacité). Le Test commun se fait au moment que l'Équipe choisit, à la place des actions d'un cycle.

Dans la fiction, un Consultant Junior transcrit le Préavis mot pour mot «pour le verbatim» : il entrera dans le rapport. Les règles ne changent pas : somme des Solidarités des présents, Difficulté 1 + la moitié des présents, arrondie à l'inférieur (3 présents : Difficulté 2 ; 4 ou 5 : 3 ; 6 : 4), ni aide, ni Tasse, ni Atout ni Outil fétiche (sauf mention «Préavis»).

Autre usage possible : déposer le Préavis à la fin de la Scène 3 pour faire de la Scène 4 la Scène du Préavis (objectif : la Vieille Dame revient sur l'autel d'un coup).

CONSEIL À LA VOIX

Ne poussez pas le Préavis. S'il est oublié, Marcel le suggère pendant la Pause : « Un préavis, fieu. Pendant un audit. Ils vont devoir l'écrire. »

■ LES TROIS FINIS

Victoire (Discosaure vaincu, moins de trois Complications) : la boule s'arrête. Maxence, un Consultant Junior, tout seul devant l'écran, envoie le récap : « Constat principal : l'OCC fonctionne. Recommandation : ne pas y toucher. » Il est convoqué lundi. Il passe d'abord prendre un café.

Mitigée (Discosaure vaincu après la 3e Complication) : une recommandation passe « à titre provisoire ». Si c'est la Vieille Dame, Kevin la cache dans la salle de repos de nuit, local non répertorié, donc inexistant. Si ce sont les roulements, Josiane épingle l'alinéa 3 sur le liège, au-dessus de la v14, et compte les jours.

Défaite drôle (toute l'Équipe Mise à pied, ou une 4e Complication) : le deck est adopté à l'unanimité des présents, c'est-à-dire des consultants. Lundi, la Machine à 47 recettes trône sur l'autel. Personne ne sait l'allumer. La Vieille Dame sert la nuit, dans la salle de repos, sur le lit de camp. Rudy annonce : « Le moment café est valorisé. Il a lieu ailleurs. » Le Sondage reprogramme la mise en œuvre.

ANNONCE · À LIRE AUX JOUEURS

La boule à facettes ralentit, puis s'arrête. Le Discosaure reste debout, immobile, au milieu de la piste. «... La musique... s'est arrêtée?»

En bas, dans la salle des opérations, la Vieille Dame siffle. Yasmina met tout le réseau en vert. Béné tamponne le dernier Constat, «Classement : rare. Sous-classement : à renouveler».

Rudy allume son micro : «Attention, attention... le train de 9h47 est à l'heure. Il n'a pas été audité. Il est venu quand même.»

Rien à signaler, sauf tout.

■ LES PNJ DE L'OCC

Tous parlent surtout par radio.

- **Yasmina** (RTS, régulation) : annonce les incidents en fond. «Je te mets l'audit en voie d'attente. Le 7h12, lui, ne peut pas attendre.»
- **Kevin** (RTS, matériel roulant) : l'automotrice, la caténaire, la rallonge. «Ils m'ont demandé ma valeur ajoutée. J'ai dit : une pince.»
- **Béné** (PACO) : le bus de remplacement, Le Règlement, les Constats. «Numéro suivant!»
- **Fatou** (RCCA) : la prise en charge PMR, les Pausés, l'Énergie de chacun. Elle a noté que personne n'a pris sa pause depuis l'arrivée de l'audit.
- **Josiane** (DPD) : les accompagnateur·rices, la v14 qui la vise. «Ça, c'est pas dans le règlement, mais c'est dans le cœur.»
- **Marcel** (Permanence conduite) : les conducteur·rices, le Préavis, les souvenirs d'audits «avec un carnet».
- **Rudy** (TLI & AIT) : les annonces, et l'écran du Sondage : «Restitution — 11 participants — 1 créneau commun. Ça, c'est inquiétant.»
- **Jean-Mi** (sous-chef de gare) : sert le café, partout, à tout le monde.

📖 CONSEIL À LA VOIX

Pour une Voix qui connaît le jeu vidéo : Jean-Mi sait toujours à quelle heure passe le Manager KPI, «parce que je lui sers son café». S'il est interrogé : «Franchement, faut être réaliste... ils m'ont demandé le registre. J'ai dit non.» Ne tranchez jamais. Rien, dans ce scénario, ne doit le désigner.

■ RYTHME ET ADAPTATION

Minutage : Scène 1, 20 min · Scène 2, 35 min · Scène 3, 30 min · Scène 4, 25 min · Scène 5, 30 min · Scène 6, 35 min · Pauses, 5 min chacune.

Prétirés conseillés : le Délégué·e syndical·e et le Régulateur·rice de l'OCC portent le débat ; le Technicien·ne de voie, l'Agent·e de manœuvre et le Conducteur·rice portent les incidents ; l'Accompagnateur·rice fait le lien avec les voyageurs. À 3 joueurs, prendre Délégué·e, Régulateur·rice et Technicien·ne de voie.

À 3 joueurs : la Scène 2 ne compte que deux incidents ; le bus est géré par Béné seule. Les incidents en fond des Scènes 3 et 6 sont réglés par les PNJ (pas de Retard). Garder les Consultants Juniors à Ténacité 3.

À 6 joueurs : séparer l'Équipe dès la Scène 2 et alterner les tables (trois incidents, trois binômes). Au final, le Manager KPI revient au premier rang « pour consolider les chiffres » : un adversaire de plus, dont les Télégraphes renforcent les slides.

CONSEIL À LA VOIX

Le scénario se gagne au Règlement et à la Solidarité plus qu'aux coups. Si une table veut frapper, laissez-la : les consultants « partent en réunion » et le Retard monte vite, car un conflit ne règle pas un incident en fond. Le cœur sous la blague : pendant trois jours, on mesure des gens qui travaillent. Laissez au moins une fois un PNJ dire combien c'est fatigant d'être regardé·e.



FICHE HORAIRE		SCÉNARIO 3	
JOUEURS	3 à 6 + la Voix	DURÉE	3 h environ
PRÉTIRÉS	Agent-e de manœuvre · Accompagnateur-riche de train · Technicien-ne de voie · Régulateur-riche de l'OCC · Conducteur-riche · Délégué-e syndical-e		
ADVERSAIRES	Consultant Junior « Slide-Ninja » · Borne Automatique · Agent de sécurité externalisé · Hôtesse holographique · La Machine à 47 recettes · Jean-Cul Lurcke		

■ EN BREF

Une mission absurde tombe d'en haut : déménager le comptoir de la buvette du hall avant 10h. Sur place, il y a Mireille, un café à 1,20 €, des croque-monsieur et des habitués qui n'ont pas l'intention de bouger. En face, le Privatix Rail Experience Lounge s'installe, avec ses Bornes de commande, son Hôtesse holographique et sa Machine à 47 recettes. La mission tourne à la révolte, jusqu'au ruban de 11h.

C'est le scénario le plus libre du livret : la Voix suit les idées de la table, et la table aura des idées.

MINI-CAMPAGNE : L'ENCHAÎNEMENT ET LES PS

Après Le dernier train et L'audit. Ce scénario conclut la mini-campagne. Entre deux scénarios, chacun dépense ses PS au Tableau des revendications (p. 38) ; jusqu'à 3 PS de l'Équipe peuvent ajouter autant de Tasses à la Cafetière de départ (plafond 10).

Rappels. Un adversaire vaincu avec dignité peut revenir ici en habitué, sans hostilité : l'Auditeur des Quais du Dernier train, s'il a été vaincu, boit son café au comptoir, chronomètre arrêté. Si l'Équipe a gagné L'audit, Maxence est le junior qui a envoyé le récap « l'OCC fonctionne » : on l'a muté ici en punition. Si un PNJ de l'OCC a été particulièrement aidé, il prend la radio en premier en Scène 1.

Fin de campagne. Les PS gagnés ici ne s'achètent plus : chacun lit à voix haute la Revendication qu'il aurait obtenue. Puis l'Équipe paie sa tournée chez Mireille. À 1,20 €.

Joué seul. Le scénario tient sans les deux autres : prêtirés, Cafetière à joueurs + 2.

■ CE QUE LA VOIX DOIT SAVOIR

La vérité. Dans le découpage du lot n° 1 (Mons), Privatix Rail Experience, l'une des trois filiales « concurrentes », a remporté le sous-lot « Restauration voyageurs ». Il ne contient qu'une chose : la buvette du hall. Le Lounge doit ouvrir aujourd'hui à 11h, en vitrine : si même un café peut devenir un lot, tout le reste suit. Le prochain sous-lot sur la liste s'appelle « Assise d'attente » : c'est le banc de Marcel, au quai 2.

L'ordre. L'ordre de déménager vient de la direction de Lurcke, relayé « pour ordre » par une hiérarchie qui n'a pas lu la pièce jointe. Il est adressé à l'équipe de nuit parce qu'elle « est déjà sur place ». Destination du comptoir : la benne de réforme, en note de bas de page.

La faille. Mireille n'a pas de bail : une convention verbale de 1991, tapée dans la main d'un chef de gare le dimanche de la Ducasse, entre le Lumeçon et le dernier train. Mais le vieux Règlement (chapitre Ravitaillement, article 9) garantit à tout agent en service de nuit « une boisson chaude, à prix coûtant, à moins de cent pas de son poste ». Depuis que le distributeur payant a remplacé la cafetière en 1987, ce point chaud, c'est la buvette. Et le comptoir est scellé dans le carrelage d'origine : pour l'arracher, il faut une demande de travaux à l'Infra, délai six semaines.

Ce qui est en jeu. La buvette, le café à 1,20 €, l'endroit où les navetteurs se disent bonjour. Et, derrière, le banc du quai 2.

Le Préavis est possible dans ce scénario ; la Scène 6 est conseillée (p. 92).

■ LES PERSONNAGES DE LA BUVETTE

- **Mireille Carlier, dite Mimi.** Trente-cinq ans de comptoir, tablier à carreaux, connaît la commande de chacun avant qu'il ouvre la bouche. Ne se plaint jamais : elle essuie. Tic : « Et avec ça, mon chou ? »
- **Les habitués.** Monsieur Ghislain, retraité, qui monte de la Grand-Place pour lire le journal à la même place depuis que le 7h12 ne passe plus ; Samira, aide-soignante de nuit qui rentre ; Kenny et Ludo, ouvriers du chantier d'à côté ; Lucie, étudiante qui révise au comptoir parce qu'il y fait chaud. Ce ne sont jamais des adversaires ; ils ont raison d'être fatigués.
- **Raymonde** (la Friterie) gare sa friterie ambulante devant la gare à 9h. Elle et Mireille se connaissent depuis l'ancienne gare : deux commerces, une seule clientèle, aucune rivalité, « on ne vend pas la même chose, chéri ».
- **Steve,** Agent de sécurité externalisé, posté à l'entrée du Lounge depuis 22h. Son contrat finissait à 6h.
- **Maxence,** Consultant Junior, 24 ans, chef de projet du Lounge. Première mission de chef de projet. Il n'a jamais bu de café à moins de 4 €.

LE MENU DU LOUNGE (À LIRE AVEC L'ACCENT DU SÉMINAIRE)

Signature Espresso Experience, 6,90 € · Cold Brew Mobility, 7,40 € · Croque Revisited (sans croque), 9,50 € · Dark Roast Synergy, 6,90 € · Le Mood du Navetteur (eau chaude, citron, intention), 5,00 €. Paiement sans contact uniquement. Commande à la borne.

🔊 ANNONCE · À LIRE AUX JOUEURS

Mons, 6h12. Fin de nuit. À l'OCC, la Vieille Dame siffle et Josiane pose une feuille sur le pupitre, du bout des doigts, comme un ticket sale. « Ordre de mission PX-EXP-0001. Déménager le comptoir de la buvette du hall avant 10h. Ne pas consulter l'exploitante (non partie prenante). » Elle relève les yeux. « C'est pour vous. Ça vient d'en haut. Je sais pas d'où, en haut. »

📖 CONSEIL À LA VOIX

Et si l'Équipe obéit ? Laissez-la faire. Le comptoir ne bouge pas (il est scellé), le transpalette plie, et Mimi sert un café à chacun pendant l'effort. Personne ne la juge, elle non plus. La bascule viendra en Scène 3, quand Lucie montre le plan : le comptoir n'est pas « démenagé », il est « réformé ». Ne forcez jamais la révolte : montrez la benne.

■ LES SCÈNES

● SCÈNE 1 · L'ORDRE DE MISSION

Lieu : l'OCC, 6h12. **Objectif :** comprendre ce qu'on vous demande vraiment.
Durée : 15 minutes.

Tests suggérés :

- Lire l'ordre jusqu'au bout : Règlement, Difficulté 2. Réussite : la destination est « benne de réforme » (note 4, corps 6) et le demandeur est Privatix Rail Experience, pas la gare. Chaque bonus : un détail de plus (« le carrelage est loué », « prévoir un sourire »).
- Trouver un transpalette : Débrouille, Difficulté 1. Échec : il faut l'emprunter à Kevin, « c'est pas nous, c'est l'autre boîte ».

Radio : Marcel, au passage : « De mon temps, la buvette ouvrait avant la gare. »

Retard : l'heure tourne, +1 en fin de Scène si l'Équipe discute plus de 15 minutes réelles.

Transition : refuser n'empêche rien. Si l'Équipe refuse, elle va voir quand même : Josiane le demande (« Allez au moins lui dire bonjour »).

● SCÈNE 2 · CHEZ MIMI

Lieu : la buvette du hall, 6h40. Comptoir en formica et cuivre, percolateur cabossé, ardoise à la craie : « Café 1,20 € · Croque 3,50 € · Soupe le jeudi ».

Objectif : déménager le comptoir, ou décider de ne pas le faire.

Obstacles :

- Le comptoir est scellé dans le carrelage. Le voir : Débrouille, Difficulté 1 (+1 dé au Savoir-faire Voie). L'arracher quand même : Carrure, Difficulté 3 ; en cas de réussite, il bouge de trente centimètres, le percolateur tombe, Mimi ne dit rien, et le Retard avance de 2.
- Mireille sert un café à chacun avant toute discussion. Refuser n'est prévu par aucun règlement.

Tests suggérés :

- Parler aux habitués : Solidarité, Difficulté 1. Chaque Réussite nette donne une info : Ghislain a vu des costumes mesurer le hall à 5h ; Samira passe ici chaque matin depuis neuf ans ; Lucie a photographié le plan du Lounge (le comptoir y est barré, « zone à libérer »).

SCÉNARIO 3 · LA BUVETTE

- Demander à Béné ce que dit le Règlement : Règlement, Difficulté 2 (ou Radio). Réussite : l'article 9 du chapitre Ravitaillement.

Le moment de bascule : Mireille, en essuyant le comptoir : « Vous l'emmenez où ? ... Ah. Vous savez pas. Alors asseyez-vous. Le café est à 1,20 €. Pour vous aussi. »

Retard : +1 à la fin de la Scène : une camionnette violette se gare devant le hall.

ANNONCE · À LIRE AUX JOUEURS

7h30. La camionnette violette recule jusqu'aux portes du hall en bipant. Il en sort des caisses marquées « Fragile, Experience », deux bornes emballées comme des réfrigérateurs, un projecteur, et un jeune homme en baskets blanches qui tient un mood board à deux mains. Il regarde le comptoir, puis son plan, puis le comptoir. « Ah. Il est encore là, lui. » Derrière lui, un agent en gilet fluo bâille et tend un ruban violet entre deux piliers.

● SCÈNE 3 · LE LOUNGE SORT DE TERRE

Lieu : le hall, 7h30. Ruban violet « Zone Expérience, accès réservé », caisses de mobilier, deux Bornes de commande déballées, l'Hôtesse holographique en calibrage qui accueille un pilier. **Objectif :** retarder le chantier, protéger le comptoir.

Adversaires, en deux vagues : d'abord un groupe de Consultants Juniors (p. 41, Ténacité 4 pour le groupe) ; puis Maxence (un Consultant Junior seul) et deux Bornes Automatiques (p. 43, ici « Bornes de commande »). Steve (p. 45) garde l'entrée.

Ajustement : un café de Mimi et une Réussite nette en Solidarité, Difficulté 2 (sa Menace), suffisent à rallier Steve : il travaille depuis 22h.

Tests suggérés :

- Exiger le plan de prévention du chantier en gare : Règlement, Difficulté 2. Réussite : les consultants passent la Scène à le rédiger (une seule vague d'adversaires au lieu de deux).
- Échanger les étiquettes des caisses : Débrouille, Difficulté 2. Réussite : le mobilier du Lounge part au quai 4.
- Démontez les Bornes ou convaincre les consultants : conflit, Difficulté égale à la Menace de la cible.

Bark de Maxence : « On est sur un quick win, là. » Sa défaite : il s'assied au comptoir et commande un croque. « Il est... vraiment bon. Je vais devoir le mettre dans mon rapport. »

Retard : +1 par cycle s'il reste un Télégraphe non contré ; +1 quand la Machine est livrée (fin de Scène, l'heure tourne).

● SCÈNE 4 · LA BATAILLE DE LA FILE

Lieu : le hall, 8h45, heure de pointe. « Soft opening » du Lounge : la Machine à 47 recettes est branchée à trois mètres du comptoir, et les consultants distribuent des bons « Signature Espresso Experience offert » aux gens qui font la file chez Mimi. Leur indicateur s'appelle « taux de captation ».

Objectif : garder la file et la mobiliser.

Adversaire : la Machine à 47 recettes (p. 44). Aucune de ses 47 recettes ne s'appelle « café ». Si l'Équipe a joué L'audit, c'est la même : revenue de l'OCC « en phase pilote », la recette n° 47 est toujours un déca.

Ajustement : chaque point de Ténacité retiré à la Machine est un habitué qui rend son bon et reste chez Mimi ; la Machine vaincue, la file est gagnée.

Tests suggérés :

- Servir la file plus vite que la Machine, avec Mimi, à deux derrière le comptoir : Débrouille, Difficulté 2. Réussite nette : Retard -1, la pointe passe.
- Lancer la pétition sur des sous-bocks : Solidarité, Difficulté 2. Réussite nette : la Cafetière gagne 1 Tasse, et en Scène 6 les habitués contrent un Télégraphe sans Test, une fois.
- Démonter le menu en franglais à voix haute : Règlement, Difficulté 1. Chaque bonus fait rire un habitué ; aucun effet mécanique, beaucoup d'effet sur la table.

Raymonde passe, cornet à la main : « Les costumes ont commandé sans frites, juste la facture. Ton Lurcke arrive à 11h. Des ciseaux en or. Loués. Et le grand patron en visio, caméra éteinte. »

Retard : Échecs et Télégraphes non contrés ; +1 si la Machine est encore debout en fin de Scène (la file a changé de côté).

EXEMPLE DE JEU

LA VOIX : La Machine fait défiler son « Menu des 47 recettes ». Si personne ne réagit, votre prochain Test se fait avec 2 dés de moins : tout le monde lit le menu.

CHLOÉ (TECHNICIENNE DE VOIE) : Je passe derrière. Le vrai bouton est sous l'autocollant « Premium », je le sais, c'est toujours là.

SCÉNARIO 3 · LA BUVETTE



LA VOIX : C'est sa Faiblesse, et elle vaut aussi pour un contre : +2 dés. Débrouille, Difficulté 2 : c'est sa Menace.

CHLOÉ : Quatre en Débrouille, plus deux : six dés. 6, 5, 5, 2, 1, 3. Trois Réussites.

LA VOIX : Réussite nette. La Machine s'éteint en plein menu : « Mise à jour... 1 %... » Le Télégraphe est contré. Un contre ne lui retire pas de Ténacité, et en conflit il n'y a pas de bonus : pour la faire tomber, il faudra l'attaquer. Monsieur Ghislain, qui hésitait, range son bon : « Je reste chez la dame. Elle, au moins, elle dit bonjour. »

MAUD (DÉLÉGUÉE) : Je profite du silence pour lancer la pétition sur les sous-bocks.

● SCÈNE 5 · LA DERNIÈRE TOURNÉE

Lieu : la buvette, 10h. Le chantier s'arrête pour la « pause traiteur » du Lounge. **Objectif** : souffler, préparer 11h.

Pause : ce matin, la buvette compte comme l'OCC. La Cafetière gagne +3 Tasses (+2 seulement si le percolateur est saisi).

Le Fantôme du Wagon-Bar (s'il convient à la table) s'assied au bout du comptoir. Mireille sort, sans rien dire, la seule tasse à soucoupe de la maison : elle la garde pour lui depuis 1996. Il vouvoie tout le monde.

« Ils ont supprimé mon wagon pour faire des économies. Ils remplacent sa buvette pour faire de l'argent. C'est la même phrase, retournée. »

Il donne un renseignement : le ruban de 11h sera tendu exactement à l'endroit du comptoir. Tant que le comptoir est là, Lurcke devra couper son ruban autour.

Le tablier de Mimi : elle le confie à l'Équipe. Une fois en Scène 6, il donne +2 dés à un Test de Solidarité (pas au Test commun du Préavis).

Pas de Test : déposer le Préavis, c'est l'écrire à la craie sur l'ardoise, sous le prix du croque (p. 92).

Retard : n'avance pas : c'est une Pause.

ANNONCE - À LIRE AUX JOUEURS

11h. Au loin, le carillon du beffroi. Le hall a été fermé «pour cérémonie». Tapis violet, chaises pliantes, une Hôtesse holographique qui dit «Bienvenue chez nous, qui sommes vous». Sur le grand écran, un carré noir marqué HR. Une trottinette électrique entre par la porte principale. L'homme qui en descend a des baskets blanches, une oreillette, et des ciseaux dorés. Il regarde le comptoir, regarde le ruban qui le contourne, regarde Mimi. «Ah. L'équipe terrain. Un café? La machine fait 47 recettes.»

SCÈNE 6 - L'INAUGURATION

Lieu : le hall, 11h. **Objectif** : empêcher la coupe du ruban et vaincre Jean-Cul Lurcke.

Adversaires : Jean-Cul Lurcke, l'Hôtesse holographique (p.44), les Bornes encore debout, Steve s'il n'a pas été rallié.

Le public : les habitués sont assis sur les chaises pliantes réservées aux invités. Ils ne se battent pas ; ils sont là, et c'est déjà beaucoup. Un habitué peut aider un Test (+1 dé, comme un collègue) si un joueur lui parle d'abord. Marcel arrive au milieu du combat et s'assied au comptoir, casquette sur les genoux.

Priorités suggérées : éteindre l'Hôtesse et les Bornes (vite vaincues), rallier Steve, puis Lurcke.



BOSS

JEAN-CUL LURCKE

MENACE ●●●● 3

TÉNACITÉ 14 en 3 phases

Directeur de la Transformation et de l'Excellence Opérationnelle, région «Hainaut Optimisée». Il n'a jamais pris le train et reste sincèrement convaincu que le rail serait parfait sans trains, sans voyageurs et sans cheminots. Il a peur du silence : c'est pour ça qu'il parle tout le temps. Il n'est pas le vrai pouvoir : Hubert Rentabilis l'évalue, lui aussi.

FAIBLESSE La question concrète : « Mais concrètement, sur le terrain, ça donne quoi? »
(Règlement) : +2 dés

TOUTES PHASES

▲ LE STYLO AVANCE « Sur le grand écran, le stylo glisse vers la ligne de signature du Contrat-cadre de libéralisation. » **SINON** : Retard +1 supplémentaire. (Télégraphe possible dans toutes les phases.)

PHASE 1 MÉGA-DECK 2032

□□□□

▲ SLIDE SUIVANTE *Le grand écran annonce le titre: «Slide 1 sur 412. Restez concentrés, c'est la plus courte.»* **SINON** : Chaque personnage a 1 dé de moins à son prochain Test.

▲ BENCHMARK INTERNATIONAL *«Benchmark international! Au Japon, ça marche!» Une slide de graphiques fonce sur l'un-e de vous.* **SINON** : La cible perd 3 Énergie.

▲ JE VOUS METS EN COPIE *«Je vous mets en copie. Et vous. Et vous.» Les téléphones de service vibrent en chœur.* **SINON** : La Cafetière perd 2 Tasses: tout le monde lit ses mails.

PHASE 2 CONSEIL D'ADMINISTRATION EN VISIO

□□□□□

▲ VOUS ÊTES EN MUTE *«Mesdames et messieurs du Conseil, vous m'entendez?» Les carrés noirs du mur de visio s'allument un à un.* **SINON** : Jusqu'au prochain Télégraphe, la radio est brouillée: impossible de dépenser une Tasse pour la Radio.

▲ CLAUSES-TENTACULES *«Article premier: le personnel est un actif variable.» Les clauses du Contrat-cadre se déroulent vers vous.* **SINON** : Les deux personnages les plus proches perdent 3 Énergie chacun.

PHASE 3 L'OPTIMISEUR ABSOLU

□□□□□

▲ COPIE CONFORME *«Si je ne peux pas vous convaincre, je vais vous dupliquer.» La photocopieuse monumentale chauffe et scanne l'un-e de vous.* **SINON** : La copie rejoue la dernière action de la cible contre l'Équipe: la cible perd 3 Énergie.

▲ RECTO. VERSO. *«Recto. Verso. Recto. Verso. Sans pause.»* **SINON** : Chaque personnage perd 2 Énergie, et personne ne peut Souffler jusqu'à la fin de la phase.

▲ LE SEUL TRAIN RENTABLE *«Le seul train rentable, c'est celui qui ne part pas!» Toutes les annonces de la gare basculent sur sa voix.* **SINON** : Retard +1 supplémentaire.

▲ LE SILENCE (COUP FINAL) *«Dès qu'il lui reste 3 points de Ténacité ou moins, il cherche une slide qui n'existe pas. Long silence; la Voix se tait aussi.»* **SINON** : Coup final: un-e cheminot-e peut demander «Mais concrètement, sur le terrain, ça donne quoi?» (Test de Règlement, Difficulté 1, Faiblesse comprise); une seule Réussite le vainc. Si personne ne pose la question, il remplit le silence et récupère 2 points de Ténacité.

«BENCHMARK INTERNATIONAL! AU JAPON, ÇA MARCHE!»

VAINCU : «Concrètement? Concrètement... je n'ai pas de slide pour ça.» À genoux, l'oreillette de travers: «Bon. Soyons adultes. Une phase pilote. Une seule ligne.»

Ajustements locaux :

- Phase 1: ses slides sont des visuels du Lounge («Imaginez le hall sans ce... meuble»).
- Phase 2: Hubert Rentabilis parle sur le grand écran, caméra éteinte: «Jean-Cul, on vous voit mal. On vous évalue bien.»
- «Le stylo avance» devient «Les ciseaux s'ouvrent»: même effet.
- Brandir l'article 9 (Règlement, contre Lurcke) retire 2 Ténacité de plus, une fois dans le combat.

Le coup final suit sa fiche («Le silence»), avec la question en version buvette: «Mais concrètement, un café, à 6h12, pour quelqu'un qui a 1,20 € en poche, ça donne quoi?» Lurcke: «... Concrètement? Je n'ai pas de slide pour ça.»

Retard: +1 par cycle s'il reste un Télégraphe non contré, plus les Télégraphes «Retard +1 supplémentaire» de Lurcke. Une Complication qui tombe ici s'applique normalement (voir plus bas).

■ LA SCÈNE DU PRÉAVIS

Le Préavis s'annonce en Scène 5, à l'ardoise; la Scène 6 devient la Scène du Préavis. Lurcke le sait: il arrive avec un Agent de sécurité de plus.

L'Équipe fait son Test commun (somme des Solidarités des présents, Difficulté 1 + la moitié des présents arrondie à l'inférieur: 3 présents, Difficulté 2; 4 ou 5, Difficulté 3; 6, Difficulté 4; ni aide, ni Tasse, ni Atout ni Outil fétiche, sauf mention «Préavis») en ouvrant la Scène. Objectif annoncé par la Voix: **Lurcke perd sa phase 2**. Dans la fiction, les habitués commandent tous en même temps, à la borne, «un café, simple, à 1,20 €». La Machine plante, la visio gèle, Hubert: «... Vous êtes en mute, Jean-Cul.»

■ LES COMPLICATIONS

La Voix applique celles-ci plutôt que de tirer une carte.

- 1. Le percolateur est saisi.** Une étiquette «Matériel non conforme» sur la poignée: Mireille ne sert plus. Pause à la buvette: +2 Tasses au lieu de +3. S'en débarrasser: Débrouille, Difficulté 2 (décoller, rebrancher, «on n'a rien vu»).
- 2. Le ruban est avancé.** L'inauguration passe à 10h30: si la Scène 5 n'a pas eu lieu, elle est sautée (pas de Pause); sinon, deux Consultants Juniors de plus rejoignent le final.
- 3. Le comptoir part à la benne.** Un camion-grue l'emporte, même en pleine cérémonie. Privatix marque son point décisif: la fin sera au mieux mitigée. Mimi continue au thermos, sur un chariot à bagages; la Pause de la Scène 5 reste possible.
- 4. Au-delà.** Si le Retard se remplit encore, Lurcke coupe le ruban: défaite drôle.

■ LES FINS

Victoire. Lurcke vaincu, le comptoir debout (pas de 3e Complication). Lurcke propose une phase pilote ; Hubert coupe la visio. Le Lounge déménage dans la Power Nap Zone du BAG, fermée à clé depuis son inauguration.

🔊 ANNONCE · À LIRE AUX JOUEURS

11h47. Le ruban violet traîne par terre, intact: personne ne l'a coupé. Mimi en fait des marque-pages. Maxence est au comptoir, il paie son croque en pièces. Steve dort sur une chaise pliante, enfin. Sur l'ardoise, quelqu'un a écrit à la craie: « Café 1,20 €. Toujours. » Rudy, à la sono, la voix qui tremble: « Attention, attention... la buvette du hall est ouverte. Elle l'a toujours été. »

Mitigée. Lurcke vaincu, mais la 3e Complication est tombée: le comptoir est parti. La buvette rouvre « à titre expérimental », à côté d'une Borne de commande; le café passe à 1,30 €, « frais de transformation inclus ». Mimi: « Dix centimes. Ils m'ont coûté dix centimes, les costumes. » Le banc du quai 2 reste sur la liste.

Défaite drôle. Une 4e Complication, ou toute l'Équipe Mise à pied en même temps: Lurcke coupe le ruban. Le Lounge ouvre. À 11h12, la Machine affiche « Détartrage nécessaire ». À 11h20, les habitués sont dehors, autour d'un chariot à bagages étiqueté « Propriété de Privatix, ne pas pousser », que Mimi pousse, un thermos dessus. Le lendemain, le Sondage reprogramme « l'inauguration définitive ». Tout est à refaire, et la file d'attente est toujours devant le chariot.

Les PS (fin de scénario): comme d'habitude, +1 chacun, +1 si personne n'est resté sur le quai, +1 en cas de victoire, +1 au vote de la table. Ce matin, la réplique qui « touche juste » a de fortes chances d'avoir été dite au comptoir.

■ LES PNJ DE L'OCC À LA RADIO

- **Josiane** transmet l'ordre, puis le regrette: « Ça, c'est pas dans le règlement, mais c'est dans le cœur. »
- **Béné** trouve l'article 9 si on l'appelle (Radio): « Chapitre Ravitaillement. Personne ne l'a jamais abrogé. Personne ne l'a jamais lu non plus. »

- **Kevin** confirme le scellement : « Pour arracher ça, il faut une demande de travaux. Chez nous. Six semaines. »
- **Rudy** découvre que la boucle d'accueil du Lounge est enregistrée avec sa voix ; il coupe la sono du hall une fois en Scène 6 (un Télégraphe contré sans Test).
- **Yasmina** règle le rythme : « Le 7h58 a quatre minutes de retard. Vous avez quatre minutes de plus. »
- **Fatou** surveille la pause de la Scène 5 : « Quinze minutes légales. Je compte. Mimi aussi. »
- **Marcel** n'apprend qu'en Scène 5 que le prochain sous-lot est son banc. Il ne dit rien. Il vient au final.

■ RYTHME ET ADAPTATION

Minutage : Scène 1, 15 min · Scène 2, 30 min · Scène 3, 35 min · Scène 4, 35 min · Scène 5, 20 min · Scène 6, 45 min.

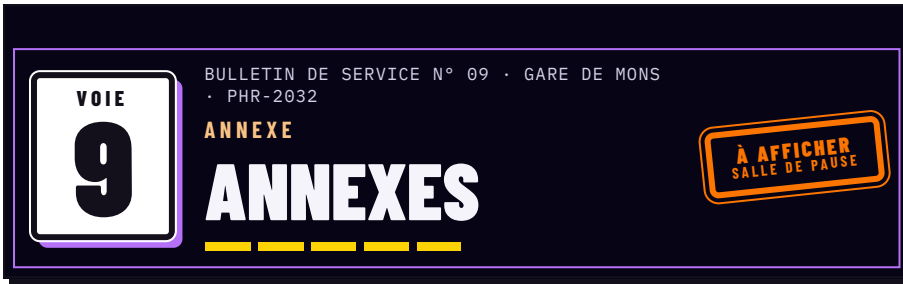
Le plus libre du livret. Si la table invente un plan (occuper le hall, faire du comptoir une « œuvre classée », organiser une dégustation de croques), la Voix choisit la Caractéristique, fixe la Difficulté et laisse faire. Les Scènes 3 et 4 peuvent s'inverser.

📖 CONSEIL À LA VOIX

À 3 joueurs. Pas de groupe de Consultants Juniors en Scène 3, seulement Maxence (un sbire) et une Borne. Au final, pas de Borne. La pétition de la Scène 4 réussit dès 1 Réussite. Si la Scène 4 s'enlise, la Machine part « en détartrage » à 3 points de Ténacité.

À 6 joueurs. Ajoutez une Borne en Scène 3 et un second Agent de sécurité au final (rallié par Solidarité, comme Steve). Donnez à chaque joueur un habitué à « parrainer » : il en joue la voix quand l'Équipe lui parle.

Le cœur sous la blague. Au moins une fois, laissez Mireille parler sans blague : trente-cinq ans de cafés servis à des gens qui portaient travailler dans le noir.



■ GLOSSAIRE DU CHEMINOT ET DU CONSULTANT

Deux langues se parlent dans la gare de Mons, et elles ne se comprennent pas. À gauche, ce que disent ceux qui font rouler les trains. À droite, ce que disent ceux qui veulent les vendre. Le contraste, c'est la satire.

LE CHEMINOT DIT	LE CONSULTANT DIT
Roulement : grille qui décide de ta vie sociale six semaines à l'avance. Plus fiable que l'horoscope, moins négociable que la météo.	Planning dynamique : roulement modifié la veille par quelqu'un qui dort la nuit.
Sillon : le créneau réservé à un train sur la voie. Se négocie à la minute, se respecte à la seconde.	Slot : un sillon dont on a retiré le train pour améliorer la ponctualité.
Pause : droit sacré, durée légale, rarement prise en entier. Unité de mesure de la dignité cheminote.	Downtime : temps de non-production à challenger. Mesuré par drone, au centième.
Retard : ce qui arrive quand le monde réel croise un horaire. Se signale, s'explique, se rattrape.	Avance différée : retard de moins de quatorze minutes, depuis la Note de service n° 1.
Préavis : délai légal avant une grève. Article 47, alinéa 3 : sept jours. Personne ne lit jamais l'alinéa 3.	Résistance au changement : préavis déposé par quelqu'un qui a lu l'alinéa 3.
Voie d'attente : l'endroit où l'on range un train le temps que ça se calme. Fonctionne aussi avec les collègues.	Backlog : voie d'attente où l'on range les problèmes jusqu'à ce qu'ils pourrissent.
Guichet : endroit où une personne vend un billet sans faire pleurer personne.	Corner Expérience Voyageur : un écran tactile et une plante en plastique. L'autonomie est obligatoire.
Ballast : les cailloux sous la voie. Ils tiennent tout et personne ne les remarque.	Ressources : tout ce qui tient l'entreprise et qu'on peut remplacer, d'après le tableur.
3x8 : système horaire qui permet de vivre trois vies sans en réussir aucune. On dit « bonjour » à 22h.	Flexibilité : 3x8 vu depuis un bureau de 9h à 17h. Se pratique dans un seul sens.
Sur le terrain : là où ça se passe. « Mais concrètement, sur le terrain, ça donne quoi ? »	Au Japon : là où ça marche, d'après le benchmark. Personne n'y est allé.

■ INSPIRATIONS

Ce livret doit beaucoup au jeu vidéo **Privatix**, à ses personnages, à ses barks et à son guide de ton : on y a pris l'OCC, la Vieille Dame, le Sondage éternel et la règle d'or («le monde est absurde, les personnages ne le sont pas»).

Côté règles, «Tasse & Ballast» emprunte à la grande famille des jeux de rôle narratifs : le pool de dés à six faces où l'on compte les réussites, l'horloge de menace visible de tous, le «oui, mais» qui fait avancer l'histoire même quand ça rate, et les outils de sécurité partagés librement par la communauté : les lignes et voiles de Ron Edwards («Sex and Sorcery», 2003) et la carte X de John Stavropoulos, dont s'inspire notre Signal d'alarme.

Côté ambiance : les annonces de gare coupées au mauvais moment, les salles de pause où l'on refait le monde à 4h du matin, l'humour belge, pince-sans-rire et tendre, et tous les cheminots et cheminotes qui font rouler les trains pendant que d'autres font des slides.

■ CRÉDITS

Privatix, le jeu de rôle — Tasse & Ballast. Une production **CM Creative Lab**.

- Écriture, règles et scénarios : CM Creative Lab.
- Univers, personnages et illustrations : d'après le jeu vidéo **Privatix**, de **CM Interactive**.
- Mise en page : livret composé par le code à partir de ses sources, mis à jour à chaque version.

Merci aux tables de test, à celles et ceux qui ont joué la première version, et aux collègues qui reconnaîtront leurs histoires.

■ MENTIONS ET LICENCE

Personnages et entreprises fictifs. Privatix Rail Solutions, Synergia Partners, leurs filiales, leurs consultants et tous les personnages de ce livret sont inventés. Toute ressemblance avec une entreprise ou une personne existante serait une coïncidence, ou une preuve que la satire visait juste. La satire vise une logique (la rentabilité contre le service public), jamais les voyageurs, les cheminots, ni un parti politique.

Une exception, assumée. L'Invité d'honneur est une caricature d'Elio Di Rupo, personnalité publique et ancien bourgmestre de Mons. C'est une satire bon enfant de son image publique et des inaugurations : toutes ses répliques sont inventées pour le jeu, aucune n'est une citation réelle, aucun délit ne lui est attribué, et aucun parti, logo ou slogan n'apparaît.

Licence. Ce livret est gratuit. Vous pouvez le télécharger, l'imprimer pour votre table, le photocopier pour vos joueurs et le partager librement, à condition de le partager **gratuitement** et **en entier**, crédits compris. La revente, même d'une version imprimée, est interdite. Les fiches, l'écran et les cartes de Complication peuvent être imprimés autant de fois que nécessaire, pour un usage personnel.

■ LES 24 COMPLICATIONS

COMPLICATION	EFFET	S'EN DÉBARRASSER
 PRIVATIX 8 cartes		
SONDAGE EXPRESS	Tant que le Sondage n'est pas clos, aider un collègue (+1 dé) coûte d'abord 1 Tasse : il faut « répondre au Sondage ».	Cocher « indisponible » sur tous les créneaux sans se faire repérer : Test de Règlement, Difficulté 2.
AUDIT SURPRISE	Jusqu'à résolution, les Réussites en plus d'une Réussite nette ne donnent plus aucun bonus : elles « sont auditées ».	Remettre un rapport que personne ne lira : Test de Règlement, Difficulté 2, ou dépenser 2 Tasses (café offert à l'auditeur).
RENFORT DE SYNERGIA	Un groupe de Consultants Juniors (Menace 1, Ténacité 4) entre dans la Scène, et la Voix annonce aussitôt son premier Télégraphe.	Les vaincre en conflit, ou leur demander leur titre de transport : Test de Règlement, Difficulté 2, et ils partent en réunion.
RÉUNION D'ALIGNEMENT OBLIGATOIRE	Un personnage choisi par la Voix est convoqué en réunion : il quitte la Scène et ne peut ni agir ni aider jusqu'à ce qu'on l'en sorte.	Un collègue vient le chercher (« on a besoin de lui sur le quai ») : Test de Solidarité, Difficulté 2 ; ou le convoqué invoque le 2e commandement : Test de Règlement, Difficulté 2.
AUTOCOLLANTS « LOT N° 1 »	La signalétique est recouverte de violet : jusqu'à résolution, tout Test pour s'orienter, trouver un lieu ou une personne dans la gare a +1 Difficulté.	Décoller les autocollants : un personnage y consacre son action de la Scène, sans Test ; ou Test de Débrouille, Difficulté 1.
NOTE DE SERVICE, DIFFUSION IMMÉDIATE	La Voix lit une nouvelle Note de service qui interdit un Savoir-faire de son choix : il ne donne plus +1 dé jusqu'à résolution.	Trouver la faille (la note n'est ni datée ni signée) : Test de Règlement, Difficulté 2.
PAUSES CHRONOMÉTRÉES	La prochaine Pause ne remplit la Cafetière que de +1 Tasse au lieu de +3.	Prendre la pause en bloc, toute l'Équipe ensemble : Test de Solidarité, Difficulté 2, avant la Pause ; ou dérober le chronomètre : Test de Débrouille, Difficulté 2.

PRIVATIX, LE JEU DE RÔLE

COMPLICATION	EFFET	S'EN DÉBARRASSER
BORNE DÉPLOYÉE	Une Borne Automatique (Menace 1, Ténacité 2) se déplie d'une trappe en plein milieu de la Scène; tant qu'elle est active, Retard +1 à la fin de la Scène.	La vaincre en conflit, ou trouver la prise sous la trappe: Test de Débrouille, Difficulté 2, et elle affiche HORS SERVICE.

RAIL 8 cartes

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.	Manœuvrer l'aiguille à la main: Test de Carrure, Difficulté 2; ou bricoler un réchauffeur: Test de Débrouille, Difficulté 2.
IL DRACHE	Jusqu'à la fin de la Scène suivante, tout Test en extérieur (quais, voies, passerelle) perd 1 dé (minimum 1).	Sortir les cirés oubliés de la DPD: dépenser 1 Tasse et un personnage y consacre son action, sans Test.
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.	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.
CATÉNAIRE EN DÉFAUT	Plus de courant sur une voie, un train est immobilisé: l'objectif de la Scène a +1 Difficulté jusqu'à résolution.	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.
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.	Relancer l'escalator: Test de Débrouille, Difficulté 2; ou trouver la clé du local technique: Test de Règlement, Difficulté 1.
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.	Dételer la voiture: Test de Carrure, Difficulté 2; ou obtenir un échange de matériel au RTS: Test de Règlement, Difficulté 2.
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.	Sabler les rails ou nettoyer la file: Test de Débrouille, Difficulté 1, avant le Test concerné.
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.	Bricoler une antenne: Test de Débrouille, Difficulté 2; ou courir jusqu'au téléphone de quai le plus proche, sans Test, en acceptant Retard +1.

HUMAIN 8 cartes

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.	Souffler: dépenser 1 Tasse pour lui; ou passer par une Pause.
----------------------------	---	---

ANNEXES

COMPLICATION	EFFET	S'EN DÉBARRASSER
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).	Un collègue arrange le coup en échangeant un roulement : Test de Solidarité, Difficulté 1 ; ou Josiane s'en charge à la Radio (1 Tasse).
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.	L'écouter vraiment, un café à la main : Test de Solidarité, Difficulté 2. Pas de blague.
REPOS SUPPRIMÉ LA VEILLE	Un personnage apprend par message que son repos de demain est supprimé « par mobilité interne » : il perd 2 Énergie.	Contester : Test de Règlement, Difficulté 2 (article 47, alinéa 3) ; sur une Réussite nette, il récupère les 2 Énergie.
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.	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.
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.	Un personnage court chercher des frites : il ne fait aucun Test de la Scène, et chaque personnage récupère 1 Énergie à son retour.
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.	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.
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).	Passer par une Pause à l'OCC (Fatou y veille) ; ou un collègue prend son relais : Test de Solidarité, Difficulté 2.



LE RAIL N'EST PAS À VENDRE.

GARE DE MONS, 4 H 47. PRIVATIX A UN PLAN. VOUS AVEZ UNE CAFETIÈRE.

La mégacorporation Privatix a envoyé ses consultants « optimiser » la gare : bornes automatiques, drones, audits et réunions qui ne finissent jamais. Face à eux, une équipe de cheminots en 3x8, une Cafetière commune et beaucoup de solidarité. Personne ne meurt : les adversaires partent en réunion.

- Des règles « Tasse & Ballast » apprises en dix minutes
- Six classes de cheminots, de la manœuvre à la délégation syndicale
- Un bestiaire de consultants, d'automates et de managers
- Trois scénarios d'une soirée, prêts à jouer
- Fiches, écran de la Voix et cartes à imprimer



CM CREATIVE LAB

PRIVATIX

V1.0.0 - GRATUIT