

INTRODUCTION

Cette Équipe jouera des chercheurs de trésor. Il y a des années, la ville abritait une grande galerie commerciale souterraine qui a été désaffectée brutalement lors de l'arrivée des premiers enterrés. On a récemment découvert de vieux documents attestant qu'un faussaire de tableaux y travaillait. Il est presque certain qu'il a dû abandonner sur place un original qu'il recopiait et n'a pas pu le récupérer ensuite.

Le tableau doit encore s'y trouver et il vaut cher (Note pour le MDJ: l'histoire est vraie et le tableau existe, mais il ne vaut pas tant que ça).

Le rôle de l'équipe dans la machination de Delcroix est de piéger accidentellement tout le monde dans le sous-sol.

SPEECH D'ACCUEIL

Il est donné par Nathan (Présentation du perso en annexe), qui veut surtout en finir vite et risque de s'éclipser en un clin d'oeil si on ne le retient pas.

Nathan n'est pas très doué pour se mettre à la place de ses interlocuteurs et annonce aux personnages qu'ils sont des dupliqués engagés par Securitec pour la surveillance souterraine sans donner spontanément la moindre explication à tous ces termes.

Il insiste sur le fait que les joueurs sont en quarantaine pour une semaine et ne doivent pas quitter le quartier, qu'ils seront mutés après ce délai et que la parentelle les « oblige » pratiquement à coopérer...

...aussitôt sortis, ils seront suivis puis abordés par Fyn qui leur fera une autre proposition.

Fyn ne se présente pas en détail (« Je suis Fyn ») et rentre vite dans le vif du sujet: en évitant le terme « dupliqués », il détaillera ce que Nathan a laissé flou puis leur offrira une chance de se libérer de la parentelle.

Il s'agit d'organiser une expédition archéologique, bien payée, sur un site un peu hostile. Leur connaissance du passé et leur côté plus aventureux que les humains modernes seront précieux.

Fyn laisse l'enthousiasme le gagner rapidement si on lui pose des questions sur l'expédition et oubliera vite l'archéologie pour parler de chasse au trésor. Il refusera catégoriquement de donner des détails précis tant que les personnages ne se seront pas engagés car il est paranoïaque à propos d'autres chercheurs sur l'affaire.

Ensuite, il racontera l'histoire du faussaire et du tableau et avouera qu'il y a « quelques bêtes » dans le sous-sol de la ville.

Fyn misera tout sur l'appât du gain pour convaincre: « c'est la chance de votre vie », « vous toucherez une part du butin », « bien entendu vous toucherez aussi un salaire de 20 000 Terras pour l'expédition »,... mais surtout sur le fait qu'ils sont coincés par la parentelle et que le salaire de l'expédition leur permettra de s'en libérer avant la fin de leur semaine de quarantaine.

Fyn ne sait pas ce que représente un Terra en ancienne monnaie, mais il assure que c'est beaucoup aujourd'hui.

SCENE 1 : DECOUVERTE

CONTENUS

Après leur accueil, les personnages sont libres le temps que Fyn obtienne des infos pour pénétrer le sous-sol (il y a des grilles de protection à ouvrir).

Fyn sera ravi de leur payer à boire et de leur faire visiter les environs et leurs appartements. Ils peuvent aussi se déplacer seuls s'ils le préfèrent.

Il y aura une alerte aux enterrés en soirée, avec annonce public par un camion d'éboueurs suggérant à tous d'évacuer le parc et de rester dans les bâtiments pour un moment.

BUTS DU MDJ

Laisser les joueurs découvrir le monde qui les entoure et les ententes s'organiser.

Leur présenter leur collègue.

Les laisser se renseigner sur les enterrés.

Facultativement, premiers contacts entre les équipes (ils se remarqueront parmi les autres à cause de leur uniforme).

AMBIANCE

Tranquille et « touristique » jusqu'à ce que l'alerte fasse fausse note.

DUREE

Jusqu'à l'évnt. Au_Boulot, qui peut être avancé par tous les MDJ si leurs joueurs manquent d'inspiration.

SCENE 2A: AU BOULOT!

CONTENUS

Fyn appelle tout le monde/est appelé: « Il y a du nouveau, et deux mauvaises nouvelles hélas: d'abord notre billet d'entrée en sous-sol viens d'expirer. Mais surtout, on a vu d'autres personnes tourner autour du coin et j'ai peur que nous ne soyons plus les seuls sur le coup. »

A partir de maintenant, c'est la course. L'équipe que Fyn pense concurrente est en fait l'équipe optionnelle.

Quant au « billet d'entrée », c'était un trou qu'une équipe d'ouvriers devaient percer dans le parc. A cause de l'alerte, les travaux ont dû être déplacés (heureusement pas annulés) et Fyn ignore leur position exacte. Ca ne peut pas être très loin, mais il vas falloir enquêter pour trouver.

L'équipe devrait parvenir à ses fins en localisant et soudoyant un des castors ouvriers de l'équipe de Darthen.

BUTS DU MDJ

Monter l'équipe contre celles de BlankHare (les éboueurs sont des empêcheurs de creuser en rond) et optionnelle (identifiés à tors comme concurrente).

Laisser tomber quelques allusions à un informateur de Fyn... qui n'est autre que Kristo.

AMBIANCE

Enquête.

DUREE

C'est cette équipe qui détermine la durée de cette section de scénario. On tentera de se cadrer sur l'évènement Creuser_Trou, qui peut être avancé ou reculé si besoin.

NOTES SCENE 2A

Fyn connaît la liste des membres de l'équipe de Darthen ainsi que leurs adresses. Il sait que seuls Mr Frédérique et ses 3 castors savent déjà où ils vont creuser.

Approche directe:

- Pour des raisons de sécurité, les lieux de travaux en sous-sol ne sont pas donnés au public.
- Mr Frédérique et ses ouvriers ont le sens du devoir et ne se laisseront pas facilement extirper les informations, même si on les menace ou soudoie... sauf un des castors qui est achetable à condition qu'on lui rappelle explicitement ses problèmes de dettes.
- Au centre commercial, seul le directeur est au courant et il a trop peur des conséquences publicitaires pour parler d'un trou dans son établissement.
- Le trou est commencé dans le centre commercial, mais il est bien caché sous une estrade.

Fouille d'appartements:

- Aucun document sur place ne donne l'information, divers fichiers informatiques pourraient la contenir mais ils sont cryptés.
- Mr Frédérique a reçu une note de service l'avertissant d'ouvrir l'oeil car des « individus suspects » rôdent autour des travaux.
- L'addiction d'un des castors pour les arcades vidéos est flagrante.

Filature, renseignement sur l'équipe:

- Un des castors tâte volontiers de la bouteille (fausse piste, il encaisse bien et si on l'imbibe assez malgré tout sombrera dans un profond sommeil sans parler).
- Un des castors est un fou de jeu vidéos... si on le suit d'assez près, on découvrira qu'il joue pour de l'argent et perds beaucoup. Ces dettes sont le levier qui permettra de le soudoyer.

Tromperie:

- En se faisant passer pour des ouvriers ou autre interception de communication, les personnages obtiendront facilement le lieu de creusage... sous forme codée. C'est le « cinquième mètre de la corde 47n ».

SCENE 2B: SISAME OUVRE-TOI

Le trou étant enfin repéré, direction le centre commercial pour s'y infiltrer. Il faudra être discret ou malin car les travaux ne sont évidemment pas ouverts au visiteurs, et voler une bonne pince: il y a une grille électrifiée à percer et les portiques détecteurs de métaux à l'entrée du bâtiment ne permettent pas d'en amener une.

Si les joueurs sont rapides, on peu s'amuser à leur faire un peu peur une fois sous la terre en faisant bouger des choses dans l'ombre sur le chemin de la grille.

Si au contraire ils ont du mal, Fyn a plus d'un tours dans son sac et peut leur mâcher le travail. En cas d'intervention du service de sécurité ce sera un simple sermon et l'éjection du centre commercial, mais il est facile d'y retourner.

Les ouvriers qui creusent sont l'équipe de Darthen, les deux équipes peuvent se rencontrer...

BUTS DU MJ

Ne pas hésiter à s'amuser avec l'équipe de Darthen (« c'est qui ces zouaves qui viennent s'infiltrer dans notre trou? »).

Atteindre et découper la grille A (marquée sur la carte).

AMBIANCE

Mission Impossible vas au supermarché.

DUREE

Une vingtaine de minutes. Cette équipe déclenchera alors l'évènement Grille_Ouverte.

SCENE 3: **TOUT LE MONDE** **DESCEND**

CONTENUS

Fyn et sa fine équipe ont réussi à pénétrer le sous-sol et pour le moment, il n'y a pas de trace de concurrents.

Fyn reste prudent et s'inquiète que leur effraction ne soit repérée, mais il a un plan. Il envoie les personnages en avant pendant qu'il ressort pour « aller chercher quelque-chose ».

En fait, Fyn vas dérober un outil de forage et reboucher le trou par un petit éboulement. Il a prévu un autre chemin pour sortir (la bouche B sur la carte) mais il ignore que cet accès n'existe pas. Tout le monde est donc piégé à l'intérieur.

BUTS DU MDJ

Faire rentrer l'équipe dans le trou le plus vite possible et les écarter de son entrée.

Laisser le temps aux autres équipes de rentrer et de s'écarter du trou puis déclencher l'évènement « Trou bouché ». Fyn peut alors rejoindre son groupe.

AMBIANCE

Légère paranoïa, mais l'équipe se croise première dans la course.

DUREE

Très courte, ce n'est qu'une scène de transition et on passe à la suite aussitôt que l'équipe est en place.

SCENE 4: **6 PIEDS SOUS** **TERRE**

CONTENUS

Peu après que les personnages soient entrés, un bruit d'éboulis se fait entendre vers le trou: ils viennent d'être enfermés par Fyn dans l'ancienne galerie commerciale.

Le déroulement de cette scène est très libre: on laisse les joueurs réagir comme ils l'entendent, visiter et se rencontrer avant de poursuivre. L'endroit est menaçant mais ils n'y rencontreront que d'inoffensifs rampeurs (description en annexe).

Il y a de quoi s'occuper: toutes les équipes devraient se trouver dans le coin, chacune avec sa propre quête. Les « archéologues » ont aussi un trésor à trouver. Accessoirement ils auront peut-être envie de trouver une nouvelle sortie.

Ici, les téléphones portables ne fonctionnent plus: on est trop profond.

Kristo est sur place, il vas céder à la panique et devenir incontrôlable. Il ne connaît pas les détails de la machination mais s'empressera de cracher que Delcroix les a tous piégés ici.

BUTS DU MDJ

Faire monter la tension à propos des souterrains et s'amuser en orchestrant les rencontres entre équipes.

Pousser les joueurs à se poser des questions et à commencer à enquêter sur la machination (voir la fiche d'indices en annexe).

Rendre Kristo visible.

AMBIANCE

Tout se complique.

DUREE

Jusqu'à l'évnmnt Monstre_Entre.

SCENE 5: **LE MONSTRE**

CONTENUS

Dans le rôle du chien enragé, je vous présente le cheveux-du-diable (description en annexe), agrémenté d'une meute de vers (en annexe aussi). Ils pénètrent les galeries en défonçant le mur E (sur la carte).

A partir de maintenant les personnages ne sont plus seuls dans la galerie commerciale et ils ont intérêt à avoir bien progressé dans l'enquête s'ils veulent avoir une chance de gagner.

Les monstres vont envahir progressivement les lieux et acculer de plus en plus les personnages, jusqu'à les amener à la cabane D (sur la carte).

Bonus remarquable, le passage ouvert par les créatures mène à l'ancienne bibliothèque, pleine entre autres de journaux anciens: si les personnages arrivent à y aller malgré les vers, ils auront accès à toutes les pièces du puzzle et en particulier au compte rendu détaillé de l'accident du Col Blanc.

BUTS DU MDJ

Une bonne traque avec autant de rebondissements que possible.

Aider les personnages à réaliser que la bibliothèque contient beaucoup d'informations si besoin (mais ne pas les forcer à y aller, c'est leur choix).

Finalement, amener les personnages à la cabane aussi prêt que possible de l'évènement Cabane.

AMBIANCE

C'est la scène d'action finale de l'histoire, ne pas hésiter à mettre la paquet et à tuer des PNJs.

DUREE

Jusqu'à ce que toutes les équipes se retrouvent dans la cabane, ce qu'on essaiera de faire coïncider avec l'évènement Cabane pour le timing de la partie.

SCENE 6: **DENOUEMENT**

CONTENUS

C'est la fin de l'histoire, et la victoire ou l'échec dépendent des dernières décisions des joueurs. On peut se retrouver tous à la même table de jeu pour la fin.

Le cheveux-du-diable est en train de percer un trou dans le mur avec ses sucs digestifs et il ne reste plus beaucoup de temps.

Si les joueurs n'ont pas compris la machination de Delcroix, le réflexe Monstre+Explosifs=Boom devrait naturellement les amener à faire ce qu'on attends d'eux...

...dans le cas contraire, inutile de les forcer: le plan n'était pas infailible et ils peuvent gagner par pure chance. Mais c'est peu probable.

En cas d'explosion, la galerie s'effondre et le cheveux-du-diable est libéré en plein centre commercial avec une armée de vers. Les personnages s'en sortent.

Si les joueurs décident de ne pas utiliser les explosifs, ils sont immédiatement contactés par téléphone par l'équipe d'éboueurs: ils ont rouvert le trou bouché par Fyn, sont entrés avec un émetteur (d'où le rétablissement de la communication) et arrivent à la rescousse.

La cavalerie pulvérisera l'adversaire et sauvera tout le monde. Avec un peu de chance les joueurs auront même reconstitué assez d'histoire et réuni assez de preuves pour que ce soit la dernière manigance de Delcroix.

BUTS DU MDJ

Conclure l'histoire.

AMBIANCE

Course contre la montre.

DUREE

Quelques minutes, le temps aux joueurs de décider de leur dernière action.

SCENE 7: CONCLUSION

CONTENUS

Quelle que soit l'issue de la partie, les personnages devraient s'en sortir et être libérés du trou avec de sérieux doutes quant à Delcroix. Reste à savoir s'ils ont des preuves...

Si les joueurs n'ont pas fait exploser la galerie:

Delcroix va vite réagir à son échec et il a suffisamment d'appuis auprès de la police pour faire incarcérer les personnages soit pour l'explosion soit en leur mettant sur le dos à tous le percement de la grille de sécurité.

Seul imprévus les éboueurs sont tous solidaires et, lorsque l'équipe de nettoyage envoyée en renfort reçoit l'ordre d'appréhender les personnages et de les garder au chaud pour la police, ils décident de les laisser leur échapper « accidentellement ».

Si les joueurs ont fait exploser la galerie:

Le police enquête et découvre rapidement qu'une masse de dupliques se trouvaient sur les lieux. Ils sont instantanément prit en chasse pour interrogatoire.

L'équipe apprend donc qu'elle est recherchée et on lui laisse une longueur d'avance pour essayer de s'enfuir... il lui reste comme possibilités d'échapper aux recherches (difficile avec la puce de traçage) ou de transmettre au public assez de preuves contre Delcroix pour retourner la situation.

Chaque PNJ encore présent pourra aider les personnages de son mieux.

BUTS DU MJ

Séparer à nouveau les équipes en ville.

Mettre la pression sur les joueurs en organisant la traque.

Une traque bien dosée: les joueurs doivent avoir leur chance d'agir mais on leur mènera la vie dure et ils seront capturés s'ils ne sont pas à la hauteur.

Graduer la difficulté avec le temps.

AMBIANCE

Seuls contre tous... Bataille contre Delcroix.

DURÉE

Jusqu'à ce que soit toute l'équipe se soit faite capturer, soit les preuves soient rendues publiques.

Si tous les membres de toutes les équipes sont pris, c'est l'échec et une fin bien sombre pour eux...

...mais si ils arrivent à accuser Delcroix avant, l'enquête plus poussée qui suivra les innocentera totalement. Delcroix tombera alors et même les personnages qui auront pris des libertés avec les lois pendant l'aventure seront pardonnés compte tenu du poids de l'opinion publique et du service rendu.

FIN

Si les joueurs font parvenir des preuves au public:

La police parvient à tous les arrêter, quoi qu'il arrive. Après une semaine de prison, ils découvrent tous que Delcroix a été mis en examen par l'intermédiaire de la télévision de la prison. L'enquête finale prouvera l'innocence des joueurs qui seront relâchés.

Fin.

Si les joueurs ne font pas parvenir de preuves:

Ils finissent tous en prison. Ils apprennent que suite à l'accident la population s'est mobilisée pour se battre contre les enterrés. Très rapidement, la société de Delcroix devient un centre militaire de haute technologie. Celui-ci parvient à trouver une arme bactériologique parfaite qui tuera tous les enterrés sur terre. La terre est enfin libérée.

Fin.