

INTRODUCTION

Cette Équipe jouera des ouvriers du bâtiments « de choc » qui vont aller braver les danger du sous-sol pour étayer une galerie fragile et éviter un éboulement.

La construction moderne se fait avec un matériel de pointe et est devenu plus un travail d'ingénieurs que de travailleurs manuel. C'est un métier respecté et nécessitant normalement un haut niveau d'études... mais lorsqu'il s'agit d'aller creuser dans le territoire des enterrés, on admet des membres moins pointus mais plus aventureux.

Le rôle de l'équipe dans la machination de Delcroix est d'ouvrir la galerie fragile qui devra s'effondrer et de fournir les explosifs.

SPEECH D'ACCUEIL

Il est donné par Mr Frédérique (Présentation du perso en annexe), qui cherche un peu ses mots et ne sait pas trop comment aborder les personnage.

Il se présente comme un ingénieur en génie civil et s'excuse immédiatement de ne pas avoir l'habitude de traiter avec des dupliqués.

Il leur parle de « voyage vers le futur » et leur explique qu'on les a fait venir car ils ont besoin de leur aide pour reconstruire une galerie souterraine qui menace de s'effondrer et de provoquer une catastrophe.

Si on lui demande pourquoi faire venir des hommes du passé pour ce genre de travail, il avoue que le sous-sol est dangereux et que « les gens d'aujourd'hui ne sont plus capable de faire face à ce genre de situation ».

Il en appelle à leur bon coeur et précise que toutes les précautions seront prises pour leur sécurité, que leur équipe compte sur leur aide et qu'ils seront bien sûr grassement payé (Il a oublié combien exactement; c'est 7 500 Terras par mois).

Mr Frédérique à tendance à utiliser des métaphores et à rester vague quant on lui pose des questions sur les dupliqués parce qu'il craint de les choquer. Mais si on insiste un peu, c'est un scientifique qui connaît parfaitement le sujet.

Il souhaite ardemment une collaboration amicale et fera tout son possible pour accorder de petits avantages aux personnages s'ils le lui demandent, dans la mesure de ce que sa direction acceptera.

SCENE 1 : **DECOUVERTE**

CONTENUS

Après leur accueil, les personnages sont libres le temps que l'équipe de forage ai percé un accès dans le centre commercial (les accès habituels ont été fermés par les éboueurs à cause d'une alerte).

Mr Frédérique est timide et il hésitera à emmener les personnages dehors (mais ne les dissuadera pas de visiter). En revanche il se fera un point d'honneur de leur montrer l'équipe, les machines et leurs logements.

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 leurs collègues.

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'évntmt. Au_Boulot, qui peut être avancé par tous les MDJ si leurs joueurs manquent d'inspiration.

SCENE 2A: **OBJECTIF LUNE**

CONTENUS

Pendant que les joueurs faisaient du tourisme, Mr Frédérique s'est un peu renseigné à leur sujet et il a découvert que Sécuritec ne comptait pas les garder après les travaux. Très ennuyé, il vas aller discuter de ça avec eux.

Les dupliqués étant vus comme des sauvages par la plupart des gens, se faire jeter après usage par Sécuritec est une situation difficile: ils auront toutes les peines du monde à retrouver un travail valable. Mais Mr Frédérique connaît un truc pour nettoyer le CV embarrassant de ses nouvelles recrues. L'émigration vers la Lune ou vers Mars.

Cette émigration est en théorie très stricte et difficile à obtenir... sauf dans le bâtiment où le besoin de main d'oeuvre est tel que, si on connaît les bonnes personnes, on peut contourner les formalités. Des centaines de clandestins sont ainsi blanchis chaque année, et les personnages peuvent obtenir de nouveaux papiers et un nouveau dossier vierge de la même façon.

Il pourront alors facilement revenir sur Terre ou changer de métier comme ils le souhaiteront et leur situation sera parfaitement légalisée, mais leur état de dupliqué aura été oublié définitivement.

Les personnages vont juste devoir trouver un « dévermineur » et désactiver le traceur de leur puce de dupliqués...

BUTS DU MDJ

Monter les joueurs contre Sécuritec et laisser filtrer quelques détails qu'on leur avait caché (comme la présence d'un traceur dans leur crane).

Rythmer la recherche: tranquillement mais sans que les joueurs ne s'ennuient. Essayer de les laisser réussir juste avant la scène suivante.

AMBIANCE

Recherche et conspiration.

DUREE

Jusqu'à l'évènement
Creuser_Trou.

MDJs – Darthen – 2/7

NOTES SCENE 2A

Où trouver un dévermineur:

- Ils s'intéressent surtout aux clandestins, donc à des voyageurs, et tournent souvent autour des hôtels.
- Ce sont des fous de technologie et ils squattent souvent les arcades vidéos.
- Il n'y a pas vraiment de « quartier chaud » dans la ville moderne, mais on traite souvent ce genre d'affaires discrètes dans les couloirs immenses des blocs de logement.
- En observant les bons endroits assez discrètement, on peut voir Haxel au travail: il guette discrètement, aborde des gens qui marchent dans l'ombre en regardant partout autour d'eux et échange de petits paquets contre de petites enveloppes.
- En interrogeant autour de soi et en écoutant les rumeurs, on peut apprendre qu'un certain Haxel qui passe le plus gros de ses journées aux arcades et vend toutes sortes de matériels électroniques « exotiques ».
- Haxel a son propre site web, bien sûr...

Approcher Haxel:

- L'écureuil est d'un naturel méfiant et une approche directe le surprendra. Il laissera planer les sous entendus mais évitera de se mouiller et s'esquivera avant de les recontacter par le net ou le téléphone.
- Haxel peut être contacté par le net ou par téléphone, c'est son média préféré. Il baladera les personnages au quatre coins du quartier en cachant son identité (voix de synthèse, ...) pour vérifier qu'ils sont seuls avant de les confronter devant un jeu vidéo pour discuter. Battre Haxel a son jeu favori est une très mauvaise idée, mais heureusement très difficile.
- Si les joueurs manquent trop de discrétion en interrogeant tout le monde, c'est Haxel qui les trouvera et les contactera.

Convaincre Haxel:

- Le service demandé par les personnages est « super chaud » et Haxel ne sera que peu enclin à coopérer même pour une bonne somme.
- Manière douce: cajoler Haxel et son égo pour s'en faire un ami, jouer sur son plaisir à conspirer ou sur son sens du déficit. C'est la voie la plus simple et la plus directe.
- Manière brute: la force et l'intimidation sont à déconseiller. Haxel donnera un gadget inefficace et n'hésitera pas à dénoncer les joueurs à la police. En l'absence de preuves, ils ne risquent pas grand chose.
- Manière perfide: Vu les activités d'Haxel, le faire chanter est tout à fait envisageable si on s'y prends bien.

Effectuer le déverminage:

- Le mode d'emploi détaillé et fourni et la procédure est facile... à condition de trouver un endroit où on ne capte pas le réseau téléphonique. Il n'y en a pas dans le quartier, du moins pas en surface.

SCENE 2B: **AU BOULOT'**

CONTENUS

Mr Frédérique appelle tout le monde/est appelé: « Tout est prêt pour la descente dans les galeries, on n'attends plus que nous. Il va aussi falloir convoier une caisse d'explosifs sur place pour ouvrir la galerie. ».

Direction le centre commercial dans une camionnette de service, avec la caisse en question. Il est défendu de fumer à côté de l'objet, on doit éviter les chocs, etc... En fait l'emballage de sécurité évite tout risque quoi qu'il arrive, mais Mr Frédérique est un anxieux pour qui tout explosif est de la nitro en bouteille.

Sur place il y a un grand trou et une équipe en attente. Les joueurs sont sensés les escorter lorsqu'un petit rampeur (voir description en annexe) s'infiltrer par une fissure, effraie tout le monde et s'enfuit.

La créature n'est pas très dangereuse, mais elle peut provoquer une véritable panique. La fissure n'aurait pas dû être là et Mr Frédérique risque sa place, il n'a pas du tout envie de l'ébruiter en alertant la sécurité.

Il ne reste qu'une option: organiser une chasse discrète et exterminer la bestiole sans faire de vagues.

Détails: il faut aussi boucher cette fissure et, si les joueurs sont trop rapide, le rampeur peut pondre des oeufs ici et là.

BUTS DU MJ

Un maximum de chaos pour les joueurs.

Séparer Mr Frédérique du groupe avant la scène 3.

Eloigner les joueurs du trou avant la scène 3.

Laisser l'équipe d'Ozone rentrer dans le trou.

AMBIANCE

Cache cache un peu stressante: « attrape-moi si tu peu avant que je ne mange un doigt à quelqu'un ».

DURÉE

On attends que l'équipe d'Ozone déclenche l'évènement Grille_Ouverte pour passer à la scène suivante sans attraper le rampeur... puis il péri d'une écrasé devant les joueurs par une roue de caddie. Spouich.

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

CONTENUS

Horreur! Après la fissure, c'est une catastrophe encore plus épouvantable qui viens de se produire: quelqu'un à découpé la grille de sécurité au fond du trou, ouvrant tout grand la porte aux enterrés... et Mr Frédérique a disparu.

Il a peut être été attrapé par un monstre et tiré à l'intérieur? En réalité, l'ingénieur a repéré Fyn et son indignation et son sens du devoir l'ont emporté sur sa peur: il l'a suivit à l'intérieur pour comprendre ce qu'il tramait.

Il est temps de rappeler aux personnages qu'ils sont ici pour protéger l'équipe et de les envoyer à la recherche de Frédérique armés de pelles et de pioches, les autres ouvriers viennent aussi, ainsi que la caisse d'explosifs qu'on ne peut pas laisser sans surveillance.

Bien sur on vas aussi appeler les autorités, mais ils mettront du temps à arriver: les personnages doivent partir devant.

BUTS DU MDJ

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

AMBIANCE

L'incompréhension... et la première visite en plein dans le territoire des enterrés.

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 ouvriers sont aussi sensés retrouver Mr Frédérique et surveiller leurs explosifs. 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.

Amener la caisse d'explosifs dans la cabane D (sur la carte) qui est « l'endroit le plus sûr ».

AMBIANCE

Tout se complique.

DUREE

Jusqu'à l'évntmt 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 attend 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 imprévu 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 pris 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.