

# **INTRODUCTION**

Cette Équipe jouera des éboueurs. Le métier a bien changé depuis l'apparition des souterrains et n'a plus grand chose de commun avec sa version actuelle: c'est un travail de protection, effectuée par des « commandos » paramilitaires et perçu comme un travail prestigieux.

Les furries étant interdits de port d'arme, leur position est un peu spéciale: ils sont le plus souvent des « appâts professionnels ».

Le rôle de l'équipe dans la machination de Delcroix est de préparer le terrain en s'assurant de la présence d'enterrés dangereux sur les lieux du futur lâché.

# **SPEECH D'ACCUEIL**

Il est donné par Danser (Présentation du perso en annexe), sur un ton très sérieux et visiblement appris par coeur.

Danser se présente comme l'instructeur de la section Entretien Souterrains de Securitech Corporation. Et souhaite la bienvenue à tous en 2135.

Elle leur annonce qu'ils sont des dupliqués, des copies d'humains du passé créées dans le cadre du programme de recrutement: la section entretien recrute mal parce que « les gens sont devenus des lavettes » et la cité « à besoin de personnes courageuses et motivées comme vous ».

Securitech leur propose « un travail motivant et stimulant » pour le salaire de 10 000 Terras par mois (elle n'a aucune idée de l'équivalence en monnaies anciennes) plus couverture médicale, logement et nourriture.

C'est une proposition et non un ordre, mais on sent que Danser ne considère pas le refus comme une option et qu'elle est pressée d'en finir avec les formalités pour commencer aussitôt que possible. Voir immédiatement.

Elle répondra tout de même patiemment aux questions posées.

Si les personnages hésitent à s'engager, elle mettra en avant leur « CV préhistorique » et la Parentelle.

S'ils demandent des détails sur leur travail, le mot éboueur tombera accidentellement et elle le décrira comme l'entretien et la surveillance des structures souterraines de la ville. A moins que les joueurs n'aient du flair et ne posent de questions directes, elles ne dira rien quant aux enterrés.

Des remarques désobligeantes sur Securitech ou sur le métier d'éboueur seront prises avec une grande indignation: Danser est très fière et loyale.

# **SCENE 1 :** **DECOUVERTE**

## **CONTENUS**

Après leur accueil, les personnages sont en « perm » jusqu'à nouvel ordre.

Danser à mieux à faire que de les mater mais les redirige vers Michka s'ils veulent un tour guidé de leurs quartiers ou des environs.

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. En l'absence de Danser, ils ne seront pas mobilisés.

## **BUTS DU MJ**

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

Leur présenter leurs collègues et les laisser en apprendre plus sur le métier d'éboueur.

Les laisser découvrir l'existence des 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'événement. Au\_Boulot, qui peut être avancé par tous les MJ si leurs joueurs manquent d'inspiration.

# **SCENE 2A:** **AU BOULOT!**

## **CONTENUS**

Danser appelle tout le monde: « On a une intervention sous le centre commercial, revenez immédiatement à la base il est temps de gagner votre salaire ».

Au central, l'équipe se prépare à partir en guerre: on stock des cages dans un camion, les humains reçoivent ce qui paraît être des armes lourdes et des armures modernes... Côté personnage, on n'a pas le droit aux armes (c'est la loi) à part des sprays paralysants et des petits bâtons avec une boucle au bout. Les protections sont plus légères (« pour ne pas entraver tes mouvements: il se pourrait que tu aies à courir »).

Direction le centre commercial pendant le briefing: des sujets auraient été localisés dans les galeries du coin. Peut-être de nouveaux mutants, il faut tenter de capturer un spécimen pour l'examiner et on pourra gazer le secteur avec le bon poison pour l'éliminer.

On ouvre une bouche d'égout format coffre fort, on passe une grille électrique et c'est parti: votre mission consiste à placer des appâts dans ces long couloirs tout noirs. Il faut trouver le bon endroit: cherchez des empreintes ou traces de griffes montrant une activité. Si quoi que ce soit bouge, soyez sur vos gardes mais rassurez vous, normalement vous bougez plus vite qu'eux. Attention aux fissures et recoins. On vous couvrira au mieux, mais les hommes restent en arrière pour verrouiller la sortie.

Les joueurs pourront aussi localiser et capturer un vers.

## **BUTS DU MJ**

Un maximum de frousse. On présente les bêtes.

## **AMBIANCE**

Stress. Chasser et être chassé.

## **DUREE**

Scène courte, le temps que les personnages fassent leur travail.

# **SCENE 2B: LES PILLARDS**

## **CONTENUS**

Le vers capturé est ramené à Sécuritec. En chemin, Michka explique aux personnages qu'ils viennent d'être « bizutés »: l'équipe les a surveillé de prêt tout le temps en les laissant croire qu'on les abandonnait seuls dans leur trou. Il s'en excuse, mais Danser tenait à les tester. Elle est sur les dents car depuis quelques temps des pillards sont en activité.

Les pillards tentent de pénétrer sous la ville pour récupérer tout ce qui y a été abandonné. Leurs vols en soit ne gênent personne, le problème est qu'ils risquent la sécurité de tous en perçant des ouvertures. On les a même déjà vu attaquer des éboueurs pour leurs pass.

Du coup, tout le monde est paranoïaque envers les nouveaux. Michka lui-même y a eu le droit, là c'était le tour des personnages. Danser sera bien plus aimable à partir de maintenant et leur offrira une mission plus reposante: fouiner autour du parc pour tenter d'élucider l'alerte récente. On sait par quelle bouche d'égout l'enterré (un vers) est sorti. C'est tout pour l'instant car on n'a pas encore eu le temps d'enquêter.

## **BUTS DU MDJ**

Laisser les joueurs savoir que Danser enquête sur les circonstances suspectes de leur scan, et pourra éventuellement partager ses trouvailles s'ils gagnent totalement sa confiance.

Rythmer l'enquête: tranquillement mais sans que les joueurs ne s'ennuient. Ils n'auront pas le temps de clore le cas avant d'être interrompus par la scène suivante.

## **AMBIANCE**

Enquête.

## **DUREE**

On attends que l'équipe d'Ozone déclenche l'évènement Grille\_Ouverte pour passer à la scène suivante.

# **NOTES SCENE 2B**

Le vers à été lâché par Kristo pour appuyer la thèse de pillards. Il possède un pass.

Visite au parc:

- La bouche d'égout est fermée et parfaitement intacte.
- Un arbre juste à coté à été gravé d'un K (ce qui est un acte de vandalisme).

Interrogation témoins:

- Il y avait du monde au parc à l'heure de l'incident, et personne de « spécial » n'a été remarqué.
- Au moins cinq personnes ont remarqué la bouche ouverte et ont immédiatement prévenu les autres et le central des éboueurs.
- Un vers est sorti et a commencé à explorer en spirale, beaucoup l'ont vu mais il n'a eu le temps de faire de mal à personne.

Interrogation éboueurs:

- Ils étaient 5 sur les lieux.
- L'intervention fut facile et sans histoire. Pas de dégâts ni de blessés.
- La bouche était bien ouverte, ils ignorent comment. C'est eux qui l'ont refermée.
- En l'absence de conséquences grave, l'affaire est normalement classée sans suite.

Divers:

- L'incident s'est produit à une heure où la plupart des éboueurs étaient en perm, il y a donc une bonne cinquantaine d'éboueurs sans alibis.
- On ne peut pas ouvrir une bouche d'égouts du type de celle du parc sans l'endommager à moins de posséder un pass.
- Les pass sont inventoriés de façon stricte. Il n'en manque aucun ici.
- Seuls les éboueurs d'un certain grade possèdent des pass (ça inclue Danser).
- Michka est le seul nouveau, à part les personnages, dans l'équipe des éboueurs.

Autres équipes:

- Une équipe de doublé a quitté le building Sécuritec avec un inconnu (Fyn) qui viens de débarquer dans le quartier. Il loge au Luxos.
- Une équipe de doublés a quitté le building Sécuritec avec Armand, un journaliste à scandale connu par tous comme une source de problèmes.
- L'équipe optionnelle et celle d'Ozone sont « non affectées » d'après les dossiers de Sécuritec, c'est à dire qu'elles sont bien référencées et connues mais qu'on ne leur a pas encore attribué de travail (original pour des doublés).

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

### **CONTENUS**

Un imprévu interrompt brutalement la mission en cours: une grille de sécurité a été percée juste en dessous du centre commercial (elles sont équipées de capteurs), c'est une priorité maximale de foncer là bas pour voir ce qui se passe.

L'équipe se précipite sur les lieux en s'attendant à trouver une grosse bête: une grille électrifiée, c'est difficile à percer. Il ne devrait pas être difficile de rentrer malgré les armes mais une discussion avec le directeur peut faire perdre un peu de temps (le temps que les autres équipes ne rentrent dans le trou).

Très mauvaise nouvelle, on trouve un trou en travaux: il y a donc accès direct de la grille vers la surface.

Bonne nouvelle, la grille n'a pas été percée par un enterré.

Nouvelle plus difficile à interpréter, la grille a été découpée à la pince...

Comme il n'y a pas de trace des ouvriers qui devraient être ici, le risque pour qu'ils aient pénétré les égouts est réel et il n'est pas question de reboucher avant vérification. On poste donc des hommes pour garder l'ouverture et on envoie la vaillante Équipe de furries en éclaireurs.

### **BUTS DU MDJ**

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

### **AMBIANCE**

L'incompréhension.

### **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 éboueurs sont aussi sensés découvrir ce qui s'est produit et retrouver les ouvriers perdus. 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 à 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'évnt 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 paquette 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 infallible 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 dupliqués 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.**