

# **INTRODUCTION**

Cette Équipe n'est pas nécessaire à l'histoire et ne sera jouée que si on a besoin d'une quatrième Équipe pour dispatcher les joueurs.

Ils seront sensé être hors du contrôle de Delcroix (qui en réalité tire discrètement les ficelles) et avoir été détournés par un jeune journaliste furry idéaliste persuadé que son peuple est opprimé par l'homme.

Balancés reporters-espions, ils recevront comme mission de suivre les autres équipes envoyées en sous-sol pour rassembler des preuves des risques qu'on leur fait subir et de leurs mauvaises conditions de travail.

Delcroix a été un peu pris de cours par ce groupe qui n'était pas prévu dans son plan de départ: ce sont des membres du drame du Col Blanc qu'il n'a découvert que tardivement. Il était trop tard pour les intégrer aux autres équipe et hors de question de les laisser de côté: il s'est donc contenté de faire en sorte qu'ils suivent les autres.

# **SPEECH D'ACCUEIL**

Il est donné par Armand (Présentation du perso en annexe), sur un ton de conspiration: Armand est impatient de quitter le centre de recrutement pour éviter que ces nouveaux amis ne soient trop vus.

La première chose qu'il annonce c'est qu'il manque de temps et qu'il faut vite partir d'ici. Sa présentation sera très courte, mais si les personnages le suivent jusqu'à un bar, il se détendra et en dira bien plus.

Il s'appelle Armand, il est journaliste au Furet et il a appris l'arrivée des personnages il y a peu. Il les décrit comme des victimes du système, arrachées à leur temps... et oui, nous sommes en 2135... Securitec n'a vraiment aucune étique.

Il leur raconte qu'on les à fait venir pour travailler à l'entretiens du sous-sol de la ville, qui est infesté de monstres, parce que personne d'aujourd'hui ne veut accepter ce travail.

En graissant quelques pattes il a pu les détourner et leur propose de travailler comme reporters pour lui. Il ne peut leur offrir que 3500 Terras par mois mais si le coup qu'il a en tête marche, ils peuvent gagner bien plus tout en défendant la cause de leurs frères: il leur expose son projet.

Armand voit tout noir ou blanc et ne recule pas devant un mensonge de temps à autres pour défendre sa cause. Il parlera racisme, expérimentation animale, esclavage... C'est généralement faux. Il jouera sur le sens du devoir et la solidarité des personnages pour les rallier à sa croisade.

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

### **CONTENUS**

Après leur accueil, les personnages sont libres car Armand attends l'appel d'un informateur pour localiser les sujets de son article.

Armand jouera volontiers les guides touristiques et montrera leur logement s aux personnages.

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:** **JUSTE UN EMPRUNT**

### **CONTENUS**

Armand reçoit son appel: il y a en fait deux équipes parfaites pour l'article, une d'éboueurs et une d'ouvriers.

Le problème est qu'Armand n'a pas les meilleures relations du monde avec Sécuritétec... en fait, il pense que s'ils s'aperçoivent qu'il veut écrire son article, ils risquent de muter tous les nouveaux furries au loin.

Il n'est pas question que ça arrive, alors il faudra agir sous couvert: Armand fournit des cartes et uniformes de membres du service d'entretien aux personnages et leur recommande la discrétion.

Reste à se tenir au courant des mouvements des cibles, pas si facile. Le mieux serait d'intercepter les communications des éboueurs, ils sont au courant de tout ce qui se passe sous la surface de la ville travaux compris et en direct. Mais ils encodent leurs communications.

...évidemment, si on pouvait voler un téléphone d'éboueur au building Sécuritétec... Justement, les personnages y ont leurs entrées.

### **BUTS DU MDJ**

Faire quelques frayeurs aux apprentis cambrioleurs mais les laisser obtenir leur téléphone.

### **AMBIANCE**

Opération d'infiltration.

### **DUREE**

Pas trop longue, le temps nécessaire aux joueurs pour obtenir ce qu'ils cherchent.

## **SCENE 2B:** **AU BOULOT'**

### **CONTENUS**

En étant capable d'espionner le central des éboueurs, les informations coulent à flot: les personnages connaîtront les noms de tous les membres des équipes de BlankHare et de Darthen et leurs affectations. Le reportage peut commencer.

La mission est très simple: en savoir autant que possible sur tout le monde, et si possible trouver de jolies histoires: le côté personnel et affectif marche toujours auprès du public.

Et bien entendu, surtout, maintenant on vas essayer de prouver que Sécuritétec est pourrie jusqu'à la moelle, ça devrait venir tout seul.

### **BUTS DU MDJ**

Bien surveiller les déplacements des joueurs à l'écran et se renseigner auprès de Darthen et BlankHare pour animer l'enquête.

Les joueurs peuvent intervenir et mettre leur grain de sel à condition de ne pas tuer l'enterré ni passer la grille électrifiée au fond du trou.

### **AMBIANCE**

Reportage discret et espionnage. Une situation plutôt confuse.

### **DUREE**

On attends que l'équipe d'Ozone déclenche l'évènement Grille\_Ouverte pour passer à la scène suivante, que les personnage aient compris ou pas les histoires des autres équipes.

## **NOTES SCENE 2B**

Cette équipe suit les autres plus qu'elle n'a d'histoire propre.

Pour faciliter la vie aux joueurs, on lancera Armand à la chasse: comme il est très doué comme pisteur (tricher avec la carte pour le diriger), il repérera les personnages des autres équipes et pourra aider les journalistes à retrouver facilement leurs cibles.

Pour rappel:

- BlankHare (éboueurs): Enquêtent sur l'alerte du parc.
- Ozone (chercheurs de trésor): Cherchent à savoir où les travaux vont avoir lieu.
- Darthen (ouvriers): Tentent de contacter un dévermineur pour se débarrasser de leur puce de traçage.

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

### **CONTENUS**

A la fin de la scène 2, les deux équipes du centre commercial s'enfoncent sous terre par un trou creusé dans une grille de sécurité... Armand a eu des infos comme quoi un groupe d'éboueurs lourdement armés se dirige par ici pour condamner ce trou.

Si on veut finir l'article, et il est en train de devenir de plus en plus mystérieux et passionnant, c'est maintenant ou jamais qu'il faut aller sous terre. Dans quelques minutes, l'accès sera bloqué.

### **BUTS DU MDJ**

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

### **AMBIANCE**

Le scoop de leur vie en direct, mais il vas falloir prendre des risques pour le mériter.

### **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. 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'événement 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 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.**