

HELLYWOOD : DES PLUMES ET DU SANG

Synopsis

Chère voix off, ce scénario vous propose un sac de nœud emmêlé autour d'un séraphin, Ava, la chanteuse du groupe de Jazz des personnages. Dans la précipitation de la préparation de leur concert, les musiciens se rendront compte de l'enlèvement de leur chanteuse et amie. Pour tenter de la retrouver, vos Pjs joueront la vie de leur personnage dans des négociations à Little Italy, entre les griffes d'un maniaque collectionneur de papillons et sous les toges du Klan. Pourront-ils sauver leur amie et leur réputation tout en gardant leur morale intègre?

The White Wings :

Les joueurs forment un groupe de musique, les White Wings. Grâce à Ava, leur chanteuse, ils ont déjà une petite réputation. C'est une séraphin à la voix cristalline et au charme certain. Mais ce soir, ils ont un concert. Ce soir, Rebecca a joué ses dernières cartes pour un show case près de Central Point. Ce soir, c'est leur soir.

The White Wings est un groupe de jazz formé depuis un an et demi, et il connaît un sacré succès. Leur dernier concert était à Forbidden City. WW a été créé par Ava et contre toute attente, c'est un groupe plutôt soudé, probablement grâce à son charisme et à ses textes. Leurs chansons parlent surtout d'intégration, d'amour et de tolérance. Et contre toute attente, là encore, ça marche du tonnerre. Les gens ont peut-être besoin d'un peu de paix dans leur vie finalement.

Rebecca Stetcher est la plus responsable du groupe. La quarantaine, elle garde ses sourcils froncés et ses mains crispées autour d'une cigarette, mais quand elle fait résonner les cordes de sa guitare, tout son corps se détend et croyez moi, ça vaut le détour! Nature : **Méthodique** et **Accro** (cigarette).

Rebecca a passé la guerre au fond d'un hôpital. Elle était infirmière de guerre, en attendant son mari, pilote de carrière. Il ne rentra jamais. Elle rangea son uniforme d'infirmière et récupéra sa vieille guitare, amie de sa jeunesse. Elle rencontra Ava dans un vieux pub crasseux. Elles jouèrent ensemble jusqu'au petit matin, enfiévrant le pub. Elles décidèrent de fonder un groupe de musique. Rebecca a pas mal de contacts un peu partout en ville. C'est quelqu'un d'efficace, de prévoyant et sur qui on peut compter, si le stress ne la ronge pas trop.

Ethan Raynel, avec sa petite vingtaine d'années, est le Casanova du groupe. Il a un sourire enjôleur et un jeu de contrebasse à faire défaillir n'importe quelle minette. Aucune femme ne lui résiste. Il a de l'avenir ce petit, et il semble le savoir... et se donne les moyens, quitte à aller trop loin. Nature: **Accro** (cocaïne) et **Poseur**.

Ethan a fait pas mal de merde dans sa vie. Un cambrioleur de génie. Il passait ses journées à démarcher au porte à porte pour des cosmétiques. Et la nuit, avec sa bande de

copains, ils cambriolaient la bonne maison. Un manège simple et lucratif. Mais un de ses potes les a balancés. Et Ethan a passé trois années en taule. Il est sorti sous conditionnelle il y a 1 an et demi. La taule n'a pas été une partie de plaisir avec sa gueule de jeune premier. Il a réussi à ne pas trop mal vivre la prison en se faisant les bons potes. Mais il sait que lorsqu'ils sortiront, il va leur devoir pas mal de services.

Feather Dingan est l'éternel romantique. Pourtant, il en a vu passer des vertes et des pas mûres dans sa chienne de vie. Imaginez, il est black et saxophoniste, ça veut tout dire. Et puis, ça se lit sur son visage cerné et ça se voit sur ses cheveux gris. Il n'est pourtant pas si vieux. D'après ce qu'on raconte, c'est l'ex d'Ava. Le vieux est encore sous le charme du séraphin, pauvre gars. Nature : **Amoureux** et **Cinglé**.

Dans sa jeunesse, Feather était pasteur. Un pasteur apprécié et toujours disponible. Mais il a perdu foi en Dieu et dans la vie le jour où il a eu affaire au Ku Klux Klan. Il connaissait déjà Ava à cette époque. Le Klan est venu dans son église un soir d'Octobre, Feather pensait que c'était pour le séraphin. Ils se sont tous les deux cachés. Mais le pasteur avait oublié la visite de sa sœur, Denise. Le Klan a emporté sa sœur. Il ne l'a plus jamais revu. C'est là qu'il a pétié un plomb. Il a renié Dieu, renié ses fidèles et a vagabondé, seul, dans les rues d'Heaven Harbor, jouant du saxo, le fantôme de sa sœur le poursuivant sans cesse. Ava a pris soin de lui. Ils sont même sortis ensemble. Ça ne collait pas trop selon le séraphin. Mais pour Feather, Ava est sa rédemption.

Lors du retour de Lyn, sa nièce, il y a un an et demi, il a cru à une de ses visions vengeresses, elle ressemble drôlement à sa mère. Ça lui arrive encore de confondre leur nom. Le mariage de Lyn ne s'est pas si bien passé que prévu. Et la petite n'a nulle part où aller.

C'est l'oncle de **Lyn Dingan**. Cette fille a du chien ! Les mélanges ont souvent du bon et la petite est métisse comme il faut! Elle joue de la flûte traversière de façon assez... plaisante. D'après les ragots, elle a pas mal de problèmes de frics, dettes de jeu. Elle a un caractère changeant et colérique, mais pour sa petite gueule d'ange, qui ne serait pas prêt à se damner ? Nature : **Flambeuse** et **Femme fatale**.

Elle a été mariée à un riche héritier anglais. Une sacrée histoire d'amour. Mais la famille ne l'entendait pas vraiment de cette oreille. Alexander, son fiancé, a fini par se coller une balle dans le crâne. La famille lui a collé le suicide sur le dos. Elle a du fuir l'Angleterre. Elle a pu trouver refuge chez son oncle, seul membre de sa famille. Elle ne connaît pas son père. Sa mère est morte il y a 2 ans, alors qu'elle était en Europe. Elle traîne dans les casinos et les jeux d'argent sont une vraie passion chez elle. Elle a d'ailleurs pas loin de 6000 dollars de dettes chez un bookie, elle le connaît plutôt bien maintenant. Il est sous son charme et lui laisse un peu de temps pour le remboursement. D'ailleurs, hier, elle a eu pas mal de chance au jeu. Une sacrée veine, 3000 dollars au Black jack. La grande classe.

HELLYWOOD : DES PLUMES ET DU SANG

Dean Wallas est le batteur du groupe. C'est un garçon attachant et au grand cœur... quand il ne boit pas. Il est un peu trop porté sur la bouteille. Mauvaise rencontre, bagarre, mauvais coup, gueule cassée... pas étonnant qu'il paraisse si usé. Natures: **Alcoolique** et **Tendre**.

Dean n'est pas très vieux mais il a déjà pas mal vécu. En tout cas, assez pour savoir qu'on ne refuse jamais un verre d'alcool surtout s'il est fort. Il y a quelques années, c'était un privé. Ça faisait tourner la tête des filles: l'imper, les lunettes de soleil et l'odeur de bon tabac. Mais les affaires ont mal marché. Et les filles sont parties en même temps que le pognon. Dean a fait pas mal de petits boulots. Ça a toujours été un virtuose de la batterie, il a le rythme dans la peau. Sacrée aubaine que la petite Rebecca l'ait rencardé sur les White Wings. Le groupe marche plutôt bien et la petite Lyn est sacrement sexy.

Ce matin, Dean s'est réveillé avec la gueule de bois et une molaire en moins. Mais ce soir c'est le concert du siècle, alors pas de manières, et en piste. Show must go on... après l'aspirine.

Ava, quant à elle, est un séraphin à la voix pure et au visage d'ange. Elle garde ses grandes ailes immaculées à la vue de tous et se drape le plus souvent d'habits blancs. Elle arbore un sourire chaleureux et de grands yeux gris rieurs. Elle reste très discrète sur sa vie et son passée. C'est elle qui écrit les textes du groupe et qui compose la plupart des chansons.

INTRIGUE PRINCIPALE

Ava, sous ses airs d'ange, est camée jusqu'à la moelle. Elle a besoin de voler pour écrire ses textes si touchant et surtout elle en a besoin pour oublier l'autre côté, les rêves du maelström, les cauchemars de son passé et la détresse du présent.

Elle a près de 1000 dollars de dettes. Elle les doit à un petit dealer de Bennell street qui dépend d'un mafieux de Little Italy, Antonio Grchetti.

Antonio Grchetti est un mec un peu simple. En réalité, il s'appelle Gorggio, le nom de son père, un garçon de café qui a séduit sa mère, une Grchetti. Antonio pensait qu'en prenant le nom de sa mère, le monde serait à ses pieds. Il a eu un petit coup de pouce des Grchetti, c'est vrai. Son business ne marche pas trop mal, la came se vend bien. Mais Antonio a un problème de jeu, surtout les courses de chevaux, il a misé un peu trop gros et a tout perdu. 5000 putains de dollars. Maintenant qu'il doit de l'argent aux Grchetti, son nom ne lui sert plus vraiment. Il sait que s'il ne les rembourse pas bientôt, il va finir au fond de la Marina, une jolie paire de botte en béton aux pieds.

Antonio a alors fait ce que tout homme sur le point d'être rattrapé par ses actes fait, il a cherché un coupable. En feuilletant ses livres de compte, il s'est aperçu d'un impayé de 900 dollars. Poussant plus loin son investigation, il remarqua que cet impayé dépendait d'un petit dealer de

Bennell Street, un dénommé Stan. Et que la dette appartenait à une seule personne : Ava, star du Jazz montante. Antonio tenait son bouc émissaire.

La machine est lancée, il passe à tabac le dealer, récupère l'adresse et il envoie ses hommes kidnapper la jeune femme. Il ne reste plus qu'à envoyer la demande de rançon à ses amis au bon moment, 5000 dollars pour rachat de dettes. Son plan est parfait. Il envoie une enveloppe avec une plume et les conditions du deal.

Mais avant la rencontre, un homme vient le voir. Un grand homme chauve, lunettes trop grandes, un costard très cher mais sale. Le mec pue la mort. Mais le mec est un saint, il lui propose 15000 dollars en cash pour le séraphin. Antonio fait l'échange. Le chauve part, le séraphin à l'arrière de sa grosse voiture noire, les mains liées dans le dos et le visage recouvert d'un sac en tissu.

Ce grand chauve à l'air austère s'appelle Charles Richardson. C'est un rentier habitant sur les hauteurs de Remington Heights. Son père était un riche industriel, amassant sa fortune colossale grâce à des usines, disséminées dans tout l'état. Pas mal de rumeurs tournent autour de la famille Richardson et du vieux manoir familial. On raconte que le père a enterré vivante sa femme, la mère de Charles, dans la crypte sous la maison. Il était parano le vieux, et il a cru que sa femme le trompait. C'est sûrement en l'aidant à creuser la tombe de sa propre mère, que Charles devint fou. A moins que ce ne soit dans les gènes. A la mort du père, Charles hérita de toute sa fortune. Rentier, il passe ses journées enfermées dans sa grande demeure, ne sortant que pour rejoindre les séances de son Club. Il a toujours été passionné par tout ce qui vole. Il collectionne des papillons, épinglés dans de jolis cadres en verre, des oiseaux, empaillés dans son salon. Depuis le jour des cendres, Charles est tombé en admiration devant les séraphins et leurs grandes ailes toutes blanches. Il a décidé de les collectionner. Dans son sous-sol, la crypte a été décorée de plusieurs paires d'ailes, majestueuses, qu'il a lui-même préparé avec grand soin. Il a creusé d'autres tombes, à côté de celle de sa mère pour les restes des séraphins.

Il appartient à un club de riches collectionneurs, Museum. Il n'est pas très apprécié, considéré comme un déviant. Mais étant un des membres les plus assidus et faisant le plus de dons au Museum, on accepte son excentricité malsaine.

C'est par le biais du Museum Club que Charles a été contacté par Resurrection Crusaders, une branche obscure du Ku Klux Klan. Il y a une semaine, Grant Joanson, membre influent des Resurrection Crusaders et du Club, a proposé un contrat à Charles.

La Secte a besoin d'un séraphin pour traduire des textes issus d'une transe de leur gourou, Elijah Parker, le fils du Capitaine de 22ème district.

HELLYWOOD : DES PLUMES ET DU SANG

Ava est emmenée dans l'église aux briques blanches de Resurrection Crusaders. Elle a laissé ses jolies ailes chez Charles. Les textes du Klan sont intraduisibles, ce n'est que le délire d'un gosse de riche bourré de came qui se croit envahi par le tout puissant. Mais les fanatiques ne sont pas déçus, ils ont une messe à faire et une offrande sous la main. Ce soir, Ava sera offerte à Dieu.

INTRIGUES SECONDAIRES

Ces intrigues sont liées aux personnages et à leur passé. Elles vous permettront de maintenir une densité, rendre l'intrigue plus dynamique et concerner vos joueurs. Faites monter la pression de façon progressive.

Le sang sur la chemise et une dent en moins : Dean s'est réveillé ce matin avec un sale goût de sang dans la bouche. En retard comme à son habitude, il n'a pas changé de vêtements. Sur sa chemise, dans le dos, une vieille trace de sang séchée est le seul souvenir de sa nuit.

Vous pourrez faire intervenir Billy James, un guitariste dans un groupe de Bebop de mauvaise qualité. Il a le bras droit en écharpe et la mine ravagée d'hématomes. Dean semble avoir fait un beau carnage la veille. Charlie, le gérant du bar où joue Billy, est venu gueuler et demander réparation pour la gêne occasionnée pour son bar « sans son bras, il encore plus mauvais guitariste ».

Limaille de fer et poudre pour nez : Lorsqu'Ethan prend sa première ligne de coke de la journée, sa came lui ravage le nez. Il a touché la veille une véritable merde. Ça craint pour ce soir s'il est en manque. Il semble que le nouvel arrivage de Cocaïne soit de très mauvaise qualité. Il va falloir payer cher ou trouver un dealer prêt à vendre sa réserve personnelle.

N'hésitez pas à faire intervenir l'inconvénient de sa nature Accro. Faites comprendre au joueur qu'il sera incapable de jouer sans sa dose.

Un ex, ex-batteur : Jimmy Jazz, l'ancien flirt de Rebecca, est aussi l'ancien batteur du groupe. Il a une trentaine d'années, des petits yeux tristes et cernés. Et il est un peu maniaco dépressif. Il cherche à faire connaître son nouveau groupe de Rocksteady, les Turtles. Mais les temps sont durs. Il a plutôt mal vécu son départ du groupe, mais il était trop souvent absent et Dean était d'un niveau bien meilleur.

Servez-vous de ce personnage comme une épée de Damoclès au-dessus de la tête des Pjs. S'ils sont sympas et compréhensifs avec lui, n'hésitez pas en cas de galère de leur part à le faire intervenir positivement. Par contre dans le cas contraire, faites en une fouine qui les desservira au pire moment, en prévenant par exemple le Klan de leur arrivée.

Sans Ava : Feather est poursuivi par le fantôme de sa sœur. Sans Ava et avec le stress de sa disparition ou du concert, faites intervenir le spectre de Denise, sa soeur défunte.

N'hésitez pas à faire intervenir la ressemblance entre Denise et Lyn, à prendre votre joueur à part et à lui décrire des détails pour lui seul, que le reste du groupe le prenne pour un fou. Utilisez les FBP de votre joueur dès qu'il en a pour lui faire faire des choses de tarés.

Chanceuse au jeu... : la petite Lyn est en veine, elle a gagné la veille 3000 dollars au Black Jack. Ça s'est su. Ça et le concert. Des recouvreurs passent la voir ou lui passe un coup de fil pour lui rappeler l'existence de ses dettes. Elle garde de bonnes relations avec son bookie, il gère un casino où elle passe pas mal de ses soirées et avec sa belle gueule, le bookie sait qu'il arrivera tôt ou tard à se faire rembourser.

Faites intervenir un recouvreur de dette. Un passage à tabac d'un de ses amis peut relancer le dynamisme de la partie.

AGENCEMENT

Chère voix off, vous avez maintenant conscience de toutes les clefs du scénario. Je vous propose dans la partie suivante un agencement des scènes.

ACTE 1 : PREPARATION DU CONCERT

Scène 1 : Angel Child

Les joueurs sont dans leur hôtel, miteux mais payé par la production. Ils sont à côté de Central Point, où se prépare leur concert. Ce soir, leur carrière va se jouer. Pas question d'être en retard, pas question d'avoir des problèmes sur la route, et pas question non plus de rater leur entrée dans le showbiz'. C'est du moins ce qu'avance Jefferson Dupont, leur producteur et agent depuis 3mois. Un français puant le cigare bon marché et ayant une tendance à l'embonpoint. Il n'avait pas calculé qu'il y aurait des fuites sur leur logement, ni qu'une manifestation anti-cornu se-rait à leur porte. Depuis leur arrivée ce matin, il y a une cinquantaine de personnes, pancarte en main qui tournent en rond, clamant à qui veut l'entendre, que White Wings est un crachat à la gueule de ce bon vieil oncle Sam. Rien de bien méchant, plutôt un coup de pub pour ce soir !

Le souci c'est que la manifestation dégénère : des vitres brisées, un incendie, une émeute, la foule semble déterminée à les empêcher de jouer ce soir.

Les joueurs commencent sur les chapeaux de roues, avec une course poursuite dans un hôtel miteux, instruments sur le dos et le coeur en vrilte. Rien de bien méchant pour ce début de scénario niveau difficulté, mais il permet d'in-

HELLYWOOD : DES PLUMES ET DU SANG

Introduire le fusil de Tchekhov en apportant un premier passage du Klan. Dans la cohue de la fuite, vous pouvez faire intervenir le passé de Feather, il peut reconnaître dans la foule, à côté du visage de sa soeur, celui d'un de ses assassins et faire le lien avec le Klan.

A vous de voir, selon le rythme et vos joueurs, s'ils doivent utiliser leur contact, leur flashback ou perdre un temps qui pourrait être précieux par la suite.

Scène 2 : House of Jazz

Le seul endroit où les Pjs pourraient se sentir en sécurité, c'est leur ancienne salle de répét, un entrepôt qui appartient à Rebecca depuis un sacré paquet d'années. Un endroit où personne ne viendrait les chercher, surtout pas le KKK, c'est en plein cœur d'un sale quartier de ForbiddenCity.

Jimmy Jazz, leur ancien batteur traîne là-bas (nature : ami de tout le monde et vendu). Il viendra sûrement gratter quelques cigarettes et pourquoi pas la première partie de leur show du soir. Jimmy pourra être par la suite une aide précieuse si les joueurs sont compréhensifs avec lui. Dans le cas contraire, le vieux Jimmy sera une épine dans le pied des Pjs, les desservants au pire moment. A vous d'utiliser ce personnage comme un pivot dans l'histoire, pour servir ou desservir vos joueurs comme il se doit!

C'est ici que la voix off doit engluer ses Pjs dans ce qu'on appellera « les petits problèmes quotidiens ». Un ex collant, une pénurie de cocaïne que vous pouvez remplacer par une drogue locale bien décapante... Faites monter la pression des joueurs, qu'ils ne sachent plus où donner de la tête. Quand ils sont bien chauds, vous n'avez plus qu'à lancer l'intrigue principale.

Scène 3 : Terrible blues

Coup de sonnette, sur le rythme de Slavation, leur titre principal et le préféré d'Ava. C'est comme ça que le séraphin sonne son entrée. À porte, il n'y a personne. Sur les marches, une enveloppe. Dans l'enveloppe une plume blanche, la tige tachée d'encre bleue, et un morceau de papier taché de la même encre :

« Si vous voulez revoir votre amie, apportez 5000 dollars sous le pont de la 5ème Avenue à 16h. »

Cette scène sert de transition, point de basculement des « emmerdes du quotidiens » au « quelque chose de plus gros est en train de se passer ».

Vos joueurs ont pas mal de ressources, entre récolter la somme convenue, échafauder un plan d'attaque, ou remonter la piste des kidnappeurs...

Antonio n'est pas salaud, il se fera un plaisir de rencarder les Pjs sur le mec qui est venu chercher Ava, surtout qu'il y a 5000 dollars à la clef. Une petite compensation. Antonio a fait suivre le chauve. On ne sait jamais, il faut savoir couvrir ses arrières.

L'adresse mène tout droit dans les manoirs de Remington Heights. Au manoir « La Vie en Rose ».

Scène 2 : A Sinner Kissed an Angel

Au manoir La Vie en Rose, de gros murs en pierre cachent un jardin laissé à l'abandon, parsemé de vieilles statues d'anges sans bras ou sans tête. Rien de très rassurant. La demeure elle-même semble décrépie. La peinture de la façade est écaillée, des fenêtres sont brisées, le toit semble branlant. Le heurtoir représente un visage de femme, les yeux fermés. La demeure appartient à Charles Richardson, un riche héritier, rentier et reclus au fond de son manoir en ruine.

Une odeur de formol et de mort flotte à l'intérieur donnant la nausée et piquant les yeux. Tous les murs sont tapissés de papillons. Une collection impressionnante et assez glauque. C'est dans la crypte, au sous-sol, que Charles travaille. Il y a un établi taché de sang et une table recouverte d'un tas de fioles à l'odeur nauséabonde. Dans la crypte, il y a des paires d'ailes blanches accrochées aux murs sombres et humides et sur la table de travail, une paire est en train d'être formolée.

La pression des joueurs se transforme ici en terreur. Il faut les amener à croire qu'il est trop tard. Que le scénario est terminé. Qu'Ava est morte. Après leur réaction, Charles pourra parler de la livraison au KKK, et de la chance de pouvoir encore sauver Ava s'ils ne tardent pas.

ACTE 3: UNE EGLISE EN FLAMME

Scène 1: When The Saints go Marching in

La grande église en brique blanche est située en bordure de la ville. Elle est entourée d'un grand terrain d'herbes vertes et d'un petit bois. C'est le début de la soirée et il y a une sacrée collection de grosses bagnoles plus chics les unes que les autres.

C'est ici que vous pouvez mettre en scène l'échec de la traduction. Un des membres du Klan, furieux sort en hurlant, c'est le Capitaine du 22ème district, le père d'Elijah. Un autre plus petit le rattrape pour lui expliquer que c'est le genre de chose qui arrive, c'est Grant Joanson. Il lui explique tout ne peut être traduit, qu'il y a pu avoir une erreur. Le capitaine Parker s'énerve et hurle que son fils ne peut se tromper. Les deux hommes finissent par se mettre d'accord que le sacrifice du cornu se fera ce soir, pour calmer les cœurs et assouvir la foi.

ACTE 2: HISTOIRE DE MAFIA

Scène 1: Baby Won't You Please Come Home

Sous le pont pas d'Ava. Sous le pont, pas de mafieux. Les joueurs peuvent facilement retracer la piste jusque Little Italy.

HELLYWOOD : DES PLUMES ET DU SANG

Scène 2 : The Prisoner's Song

Dans l'église, ils sont tous encagoulés sauf Ava, qui se trouve menottée dans le confessionnal pendant les préparatifs. Le Klan prépare un bûcher dans le jardin derrière l'église.

Vous pourrez ici mettre en scène les danses rituelles du Klan, les discours fachos et odieux, et une croix où Ava se fera attacher pour le bûcher final.

En fonction du rythme et de comment vous sentez vos joueurs, vous pouvez mettre en scène soit un finish explosif où les joueurs tenteront de sauver Ava par la violence et le sang. Soit un final plus sombre, moins héroïque, où on finit avec le cœur lourd et le personnage mort ou moralement en miettes. Jaugez vos joueurs afin de savoir quelle ambiance sera la mieux adaptée pour passer un bon moment.

Amusez-vous bien !

PERSONNAGES NON JOUEURS :

Les manifestants anti-cornus :
- / 50, 70, 60 / 10

Jimmy Jazz :
- / 70, 100, 60 / 5

Les maffieux :
+ / 100, 40, 60 / 5

Antonio Grchetti :
+ / 80, 100, 100 / 10

Charles Richardson :
+ / 30, 60, 120 / 10

Les membres du Klan :
+ / 80, 60, 50 / X

Elijah Parker (Page 64 du livre de base):
++ / 80, 80, 250 / 20

Le Capitaine Parker :
++ / 140, 120, 90 / 20