

Hollywood : Five to Seven

Synopsis

Ce scénario a été conçu pour des personnages pré-tirés fournis en annexe.

Un groupe de bandits (les PJs) va être engagé pour braquer une petite banque. Un plan sans accroc, leur dira le commanditaire. Malheureusement les PJs seront en fait manipulés et ils devront comprendre qui est derrière tout ça.

Mélangez autant que possible le thème des gangsters et celui, très proche, du roman noir, dans l'esprit de films comme Casino et, plus particulièrement pour ce scénario, le braquage d'ouverture de The Dark Knight, d'Inside man, de Reservoir Dogs. Inspirez-vous également du côté manipulateur du méchant de Die Hard with a Vengeance.

Dans la famille des petites frappes qui ont percé, Tony Pesci sortirait vainqueur haut la main. Arrivé comme une fleur tout droit de Chicago dans la famille Grachetti (p78 Livre de base), on lui a très vite confié un petit quartier. Mais le monsieur est très ambitieux, un peu trop même, et il a oublié d'être idiot. Il est donc devenu petit parrain local. Il fricote plus ou moins avec une nana belle comme un cœur : Alicia Morreau, caricature de la femme fatale, blonde au regard sulfureux. Cette dernière croit tenir Tony par les sentiments, ce qui la rend très sûre d'elle-même. Elle est la commanditaire des personnages pour le casse. Elle dirige, sous la tutelle de Tony, un club, The Decade, qui est plus proche de la maison de passe que du cabaret chic et qui sert de repère et de lieu de rendez-vous à pas mal de gangster plus ou moins affiliés à la famille Grachetti. Moyennant finance, entendons-nous bien...

Tony Pesci a dit à Alicia qu'il veut faire un gros braquage : il compte braquer une très grosse banque fédérale. Sa particularité? L'argent du Crime y est entreposé. Un gros mouvement financier est prévu pour bientôt et Tony l'a appris...

C'est un coup qui lui permettrait de s'enfuir tranquillement et de mettre définitivement les doigts de pieds en éventail. Et Alicia croit naïvement qu'il partira avec elle. Pour cela il a besoin d'une diversion pour occuper la police. Il demande donc à Alicia, qui connaît pas mal de monde par son activité, de recruter une bande de braqueurs, de préférence un peu connus et costauds, histoire que les flics les prennent au sérieux. Tony est un passionné de religion et, joueur, il décide de glisser un petit jeu en demandant à Alicia de nommer les 5 personnages des PJs selon 5 des péchés capitaux.

Scène I – Un braquage à l'ancienne

Résumé : Alicia recrute donc les Pjs, avec éventuellement un amoureux dans la bande. Les PJs font leur braquage et ramènent leur butin genre un tableau, ou une œuvre d'art exposée dans une exposition temporaire, enfin un truc bien visible dans un musée connu, quelque chose dans ce style là.

Les PJs ont tous rendez-vous avec la commanditaire à The Decade. Ils se retrouvent dans une petite salle enfumée avec quelques tables de jeux et un verre de whisky frelaté pour chacun. Alicia les fait un peu attendre, les PJs peuvent alors se décrire et se présenter. Puis entrée magistrale de la propriétaire des lieux, une beauté fatale (pensez à Eva Mendez dans the Spirit ou la pin up dans Tex Avery) mais avec moins de pouvoir (elle peut se faire interrompre pendant la réunion par des gars de Pesci et obéir comme un petit toutou, tout cela devant les PJ, du coup ça évoque déjà des doutes sur elle et si elle organise ça toute seule). Elle leur expose le coup : objet du vol, lieu, rondes des gardes, etc.

Puis elle donne leurs noms de code (les péchés capitaux) et leur donne congé car elle est très occupée.

Les PJs peuvent décider de la marche à suivre pour élaborer leur plan d'attaque. A vous ensuite de semer le braquage d'embûches : alarme, pnj héroïque ou garde téméraire, tentative de négociation et leur sortie avec le faux otage, et potentiellement, course-poursuite dans tout Heaven Harbor jusqu'à leur planque ou un quelconque lieu de repli.

L'objet du braquage est à votre guise, que ce soit une banque contenant un collier très précieux ou une galerie d'art, ou tout autre lieu bien gardé. Vous pouvez tout à fait imaginer commencer le scénario dans le feu de l'action pendant le braquage et faire un léger flash back après, cela permet d'accélérer le début de partie, à vous de voir le temps consacré à ce premier braquage.. Si vous voulez que l'ambiance soit au braquage à main armée, allez-y, ça sera plutôt une banque à l'ouverture, et si vous préférez l'infiltration, optez pour le musée en pleine nuit !

Scène II – Home sweet home ?

Résumé : Le lendemain les PJs ont rendez-vous dans un entrepôt avec Alicia. Malheureusement pour elle, elle est morte...mais bon ça arrive à tout le monde...

Que s'est-il passé? Tony Pesci est de mèche avec William Mc Cullen (fils de Sean Mc Cullen p74), un flic ripou jusqu'à l'os, du genre à vendre sa sœur sur le trottoir de Paddy Hill pour se payer une bonne bouteille. Tony Pesci n'en a rien à foutre d'Alicia, qui est juste bien valorisante en soirée, mais qui commence à l'agacer par son assurance et croit un peu trop qu'elle le mène par le bout de la queue. Il demande donc à William de faire en sorte que les flics choppent les PJs et donc d'arriver au bon moment une fois que les joueurs sont entrés sur le lieu de rendez vous. Ensuite le ripou doit prévenir Tony Pesci pour qu'il profite de l'affrontement PJs/ flics pour lancer son propre braquage. Pour cela William est donc en planque sur les lieux, histoire de rameuter les flics au bon moment. De plus, Tony lui a demandé de s'assurer qu'Alicia, qui en sait trop, reste sur le carreau.

William, prudent, décide donc de buter Alicia avant l'arrivée des joueurs. Il met alors en place toute une mise en scène, histoire que les PJs perdent du temps à aller décrocher le corps (pendu à plusieurs mètres) et inspecter

Hollywood : Five to Seven

les lieux.

Dès qu'il voit les PJs entrer, il appelle ses collègues d'une cabine, puis il appelle Tony Pesci qui n'attend que son signal pour lancer son propre braquage.

Les PJs vont devoir échapper aux flics : cette scène n'est pas obligatoirement musclée, et elle est vraiment ouverte aux propositions des joueurs : que ce soit la course poursuite à l'ancienne, l'étripage en bonne et due forme (n'hésitez pas à calmer les PJs avec un peu de chevrotine pour les plus audacieux), la diversion, ou autre. Si vous le souhaitez ils peuvent capter un gars louche sur les lieux (William) et tenter de l'interroger, il peut dans ce cas cracher le morceau, se faire descendre ou être sauvé par les flics, ou William peut simplement arriver à s'échapper, ce qui permet d'avoir une piste supplémentaire.

Scène III -Bon maintenant qu'on est dans la merde...

Après ça, les PJs vont vouloir comprendre ce qui s'est passé (ou alors c'est qu'ils n'ont pas compris que dans le milieu criminel, se faire baiser avec consentement c'est égal à un arrêt de mort).

Un des PJs peut lui-même avoir un contact parmi les flics qui le prévient avant la fusillade... du genre le lendemain du cambriolage il se lève en retard, et rejoint les autres PJs à l'entrepôt juste à temps pour les prévenir. N'oubliez pas que les PJs vont se faire un malin plaisir d'utiliser leurs flashbacks maintenant, tant mieux c'est le but ! (Il faut donc bien leur expliquer le concept de flashbacks en début de partie et notamment, que c'est à utiliser pour avoir de nouvelles pistes, des contacts et relancer l'intérêt du scénario).

Une fois que les joueurs s'en sont sortis et sont dans leur planque, ils peuvent apprendre que pendant qu'ils se battaient avec les flics, un 2ème braquage a eu lieu dans un lieu assez mythique (une banque fédérale gardant des plaques pour imprimer des billets par exemple). Cette info peut survenir de la presse, de la radio, d'un contact ou de toute autre solution que vous envisagez. Il y a des chances pour qu'ils fassent le lien : leur braquage comme diversion d'un plus gros braquage, avec trahison à la clef. S'ils ne font pas le lien, rien ne les empêche de continuer à creuser la piste sur le meurtre d'Alicia et sur qui les a balancés.

Quelles sont leurs pistes?

- Alicia. En creusant sur elle, ils peuvent découvrir qu'elle a un petit ami chef de bande/parrain, là aussi ils peuvent soit déjà le savoir (à vous de voir lors du briefing des PJs si vous voulez leur filer un coup de pouce et accélérer le tout mais attention à ne pas trop accélérer justement), soit l'apprendre rapidement par un de leur contact du genre « Putain quand Tony va apprendre que sa donzelle est morte il va pas falloir trainer ses guêtres près de lui... »
- Un PJ a un contact dans la police et peut leur apprendre qu'ils ont été balancés par William.

- Si ils pataugent trop, vous pouvez leur faire débouler une série de flics car un de leurs contacts les a balancés, ça motivera tout le monde à se bouger un peu et à chercher pourquoi les flics ont ordre de tirer à vue et sans sommation, et aussi pourquoi ils les traquent avec autant d'acharnement

Scène IV – Mise à prix

Résumé : Où que soient les pj ils seront traqués, que ce soit par la police ou que ce soit par la famille voire par des mercenaires tous plus cramés les uns que les autres.

William et Tony se sont arrangés pour mettre rapidement à prix la tête des PJs mais surtout ils ont réussi à leur faire porter le chapeau pour le 2nd braquage, bien qu'à l'évidence ça ne peut pas être eux. Vous pouvez imaginer une scène avec toute une bande de tueurs à gage qui viennent les tuer pour la récompense (ex : des frangins étant persuadés d'être chevalier de l'ordre du KKK, le frenchie Antoine (p56 du Livre de base), voir même un gang chicanos du genre à réfléchir tous les cycles lunaires...Et les flics qui s'en mêlent ne devraient pas laisser aux PJs le temps de laisser refroidir leurs bières. Les PJs peuvent aussi se prendre quelques bastos, jouer avec leur flashback et autre !

Scène V – Où les sirènes s'en mêlent.

Résumé : Toute les bonnes choses ont une fin, le groupe pourra apprendre le pourquoi du comment et tenter de chopper par les cojones l'enfant de salaud qui a tenté de les baiser.

Tony Pesci et sa bande décident de quitter la ville suite à leur gros coup, et pour ça ils se rendront à The Yards - le chantier naval d'Heaven Harbor- en passant par The Piers (qui sont les installations portuaires bourrées d'entrepôts, de friches et de grues), tout cela pour embarquer sur un gros paquebot en partance. Course-poursuite dans les bagnoles de l'époque et attaque avec fusil mitrailleur pour rattraper ce salaud. Scène finale sur un paquebot sur le port quasi fantôme, de nuit . Ils peuvent soit récupérer le butin et se casser au Mexique ou bien dénoncer Pesci et sa bande, mais laisser le 2ème butin comme preuve. Bref comme ils veulent.

Scènes possible en plus :

Pour plus d'action : Tony Pesci, quand il apprend que les Pjs n'ont pas été arrêtés, peut recruter des gars (un démon?) pour les tuer. Cet option permet de muscler un peu le scénario, et de jouer sur des courses poursuites en plein Heaven Harbor.

Pour une fin plus épique : Vous pouvez faire intervenir tous les groupes (police, mercenaires, les gars de Pesci, etc..) sur le bateau, laissez donc les PJs s'en sortir dans ce beau bordel et tout éclater de partout.

Pour une fin plus ésotérique : Si vous préférez vous la jouer plus étrange, en relation avec les noms de code « religieux » attribués aux Pjs, Pesci peut ne pas être l'auteur de cette idée de surnom. Il s'agirait alors d'une manipulation depuis longtemps planifiée par un asservi

Hollywood : Five to Seven

pour des raisons personnelles. Dans ce cas, les protagonistes peuvent avoir un coup de pouce d'un démon au bon moment (que ce soit un étrange mec en costard, ou un gars en camisole sentant l'urine). Cette option s'adapte tout à fait avec la suivante.

Si vous souhaitez ajouter un 3ème antagoniste : L'idée que les personnages sont l'instrument d'une complexe manipulation est tout à fait dans le ton du roman noir. Vous pouvez donc tout à fait mêler occultisme (à la Hollywood bien sur) et les thèmes manipulation/corruption.

Annexes :

Le Groupe de PJ :

Les cinq Pjs constituent un groupe de braqueurs de banques pas du tout mauvais. Chacun est lié à un des péchés capitaux. En effet, Pesci est du genre à fricoter avec les asservis et à un peu trop partir dans ces idées de manipulations et de complots. Le genre de mec qui trippe en s'imaginant que le Titanic n'a jamais coulé ou que Hitler n'est jamais mort... Il est persuadé que les asservis présents depuis la pluie de cendres sont des avatars des sept péchés, et il aime jouer de ça.

- **Le chauffeur** : l'acédie (Acedia en latin). Le catéchisme de l'Église catholique définit l'acédie, terme disparu du langage courant, comme « une forme de dépression due au relâchement de l'ascèse ». Il s'agit en effet de paresse morale. L'acédie, c'est un mal de l'âme qui s'exprime par l'ennui, l'éloignement de la prière, de la pénitence, de la lecture spirituelle. Son démon est Belphégor ;

- **Le faux otage** : la luxure (Luxuria en latin) : plaisir sexuel recherché pour lui-même. Ce péché est appelé impureté dans le catéchisme de l'Église catholique. Son démon est Asmodée ;

- **Le gros bras** : la colère (Ira en latin) : courte folie déjà pour les Anciens, entraînant parfois des actes regrettables. Son démon est Satan ;

- **Le perceur** : l'avarice (Avaritia en latin) : accumulation des richesses recherchée pour soi-même. Son démon est Mammon ;

- **Un as de la gâchette** : l'orgueil (Superbia en latin) : attribution à ses propres mérites de qualités vues comme des dons de Dieu (intelligence, etc.). Son démon est Lucifer.

Les pnj :

- **William Mc Cullen** : Flic ripou

Les 2 pnjs principaux auront eux aussi un lien particulier avec un des péchés.

- **Le salop derrière tout ça Tony Pesci** : l'envie (Invidia en latin) : la tristesse ressentie face à la possession par autrui d'un bien, et la volonté de se l'approprier par n'importe quel moyen et à tout prix (à ne pas confondre avec la jalousie). Son démon est Léviathan. Tony est clairement

fasciné par tout, l'envie de savoir, l'envie d'être puissant, et il le sait, c'est pourquoi il s'est proclamé digne représentant de ce péché.

- **Shérif à la ramasse** : Darrin H. Morton (p53), la gourmandise (Gula en latin) : ce n'est pas tant la gourmandise au sens moderne qui est blâmable que la glotonnerie, cette dernière impliquant davantage l'idée de démesure et d'aveuglement que le mot gourmandise. Par ailleurs, on constate que dans d'autres langues ce péché n'est pas désigné par un mot signifiant «gourmandise» (gluttony en anglais, par exemple). Son démon est Belzébuth. Pesci sait que ce sera ce gros tas de Morton aux commandes de l'affaire: il a placé assez de biftons pour s'assurer que cet incapable se verra chargé de l'affaire. Il est sûr que Morton suivra bêtement le chemin tout tracé qu'il lui indiquera, tout droit vers les coupables parfaits : les pj !

Renseignements sur les péchés : La liste actuelle a été citée par Thomas d'Aquin dans sa Somme théologique au XIIe siècle. Il y mentionne que certains d'entre eux ne sont pas en eux-mêmes à proprement parler des péchés, mais plutôt des vices, c'est-à-dire des tendances à commettre certains péchés. Hors dans Hollywood, certains démons se font un malin plaisir à jouer avec les vices de chacun, et n'hésitent pas à fouiller au fond de chacun et à en faire ressortir le pire.