

Mickey's Dinner

Un scénario one-shot pour Hellywood

Textes : Emmanuel Gharbi, assisté de Loris Gianadda

Chiffrage des personnages prêts à jouer : Loris Gianadda

Corrections : Stéphane Treille

Mise en page : Pierrick "Akhad" May

C'est une nuit hivernale, triste, froide et mouillée. Le long de Caldwell Avenue, la seule lumière qui se reflète sur le macadam trempé est celle du Mickey's Dinner, un petit restaurant ouvert toute la nuit. A l'intérieur, quelques clients tentent de se réchauffer autour du café servi par Michelle, la serveuse au visage fatigué, qui a sans doute été belle avant que la réalité ne la rattrape. Personne ne parle : chacun s'occupe de ses affaires. La trotteuse de l'horloge art-déco semble tourner au ralenti...

Bienvenue, chère Voix Off, dans ce scénario « One-Shot », une aventure prête à jouer, fournie avec des personnages prédéfinis adaptés à la situation et qui explore une situation classique du genre Noir. Le présent one shot est un huis-clos basé sur une prise d'otages. Il est aussi idéal pour animer une démonstration de votre jeu préféré.

Chaque personnage-joueur se trouve, pour une raison qui lui est propre, attablé dans le Mickey's Dinner, un établissement qui ne paie pas de mine, situé près du port. Il est un peu plus de minuit, ce soir d'hiver. Les rues sont vides de tout promeneur et balayées par une bruine glacée. Comme les personnages, quelques clients ont trouvé refuge dans le seul restaurant ouvert des environs. Tout à coup surgit une bande de braqueurs poursuivis par la police après un casse raté. Ils vont s'enfermer dans Dinner's avec le personnel et les clients (et donc, les PJ), transformer le restaurant en camp retranché et défier les flics du HHPD groupés à l'extérieur. Naturellement, plusieurs événements vont ponctuer cette longue nuit.

Comment réagiront les joueurs ? Tenteront-ils de désamorcer la situation ou opteront-ils pour la confrontation, quitte à finir cette nuit blanche sur un bain de sang ? A eux d'en décider.

Chère Voix Off, vous aurez la responsabilité d'adapter le timing aux réactions de vos joueurs, qu'elles soient violentes ou mesurées. A vous de maintenir la pression, tout en rappelant les objectifs de leurs personnages aux joueurs.

Décor et acteurs

Les soirées du Mickey's

Le Mickey's appartient, comme son nom l'indique, à **Mickey Terrantine**. On y mange des plats sans imagination, gras mais nourrissants. La décoration, réalisée dans les années 20, est vieillotte, tout comme le mobilier qui a connu des jours meilleurs. Seul ajout récent, un jukebox flambant neuf se dresse fièrement dans le fond de la salle et diffuse les derniers standards jazz et crooners.

Comme vous le pouvez voir sur le plan, le Dinner's est très simple. Il fait le coin de la 21ème rue et de Caldwell Avenue, à quelques encablures des Piers, et c'est une salle en L, entièrement vitrée le long de ces deux rues. Un long comptoir, également en L, accueille les clients, qui peuvent aussi choisir de s'asseoir sur les tables qui longent les vitrines. Les dossiers des banquettes séparent ces tables les unes des autres. Derrière le comptoir se trouvent trois pièces rectangulaires : la plus large est la cuisine, où officie Mickey. Les deux autres sont respectivement la remise où Mickey stocke ses réserves et un petit bureau où il tient sa comptabilité. Enfin, les toilettes, comprenant une cabine homme et une cabine femme, complètent le tableau.

Pour entrer et sortir du Dinner's, deux possibilités : la double porte vitrée qui donne sur la 21ème rue et la porte de la remise qui s'ouvre sur une ruelle sale où s'étaient les poubelles du Dinner's. Notez que la ruelle possède l'un de ses issues fermée par un grillage. Si l'on est agile, on peut essayer de sortir par les deux vasisstas des toilettes et si l'on préfère la force brute, il doit être possible de faire un trou dans les murs en stuc avec un peu d'acharnement. Quand à être balancé à travers les vitrines, volontairement ou pas, c'est bien sûr tout à fait possible.

Le personnel et les clients du Dinner's

Mickey est un gros type débonnaire, toujours vêtu d'un tablier douteux. Il mâchonne en permanence les restes gluants d'un cigare. Quand il ne prépare pas les commandes, Mickey aime rester à discuter avec les clients, surtout de boxe, sport qu'il a lui-même pratiqué en semi-pro comme en témoigne son nez écrasé. Il y a toutefois un bail qu'il a raccroché les gants et il n'aspire qu'à la tranquillité. Bien sûr, travaillant la nuit, il a déjà été braqué. Il garde même un fusil de chasse sous son comptoir. Mais il n'a pas l'âme d'un héros et sait reconnaître aux yeux d'un homme s'il est prêt à tout. Comme tous ceux qui accueillent le public lors d'interminables nuits, Mickey sait écouter. Cela peut-être un atout dans la situation qui va se nouer. Lorsque le gang surgit, Mickey est dans la cuisine, en train de préparer un burger pour Brad, le mécano.

Brad, cuisinier sympa + / 100, 40, 80 / 5

Michelle est la serveuse de nuit du Mickey's. C'est une blonde aux traits tirés, qui a dû être très jolie dans sa jeunesse mais qui commence à accuser le poids des ans. Élevant seule son fils de 11 ans, Michelle travaille sans relâche avec pour seul objectif de joindre les deux bouts en fin de mois. C'est une fille amère, qui sait que ses rêves sont loin derrière elle, aussi loin que le salopard qui l'a séduite, lui a promis de faire d'elle une star de la mode avant de l'engrosser et de filer à l'anglaise. Naturellement angoissée, elle peut très vite flipper et piquer une crise

de nerfs. Un bon moyen de la calmer est de lui parler de son fils, Timothy, de lui assurer qu'elle va bientôt le revoir et qu'il faut qu'elle tienne le coup pour lui. Lorsque les truands apparaissent, elle est derrière le comptoir, réservant du café aux deux flics.

Michelle, serveuse fatiguée + / 40, 40, 60 / 5

Deux flics en tenue sont attablés au comptoir. Le plus vieux, le bedonnant **Sergent Coolidge**, est un dur qui a battu de ses semelles toutes les rues d'Harbor et battu de sa matraque plusieurs générations de délinquants. C'est un fier à bras à la grande gueule mais il connaît parfaitement ses limites. Près de la retraite, il n'a surtout aucune envie de finir en héros et de voir du fond de sa tombe le chef de la police remettre à sa femme une bannière étoilée soigneusement pliée. A ses côtés, le jeune **Andy Mc Nabe** est un rookie aux joues roses, pas encore sec derrière les oreilles. Andy est bien sûr totalement inexpérimenté et il va rapidement mouiller son pantalon si la tension monte. Il se raccrochera à toute personne montrant un tant soit peu d'autorité, surtout si l'attitude de Coolidge déçoit son idéalisme...

Coolidge, vieux de la vielle ++ / 60, 80, 80 / 20

Mc Nabe, flic pas mûr + / 80, 60, 40 / 10

Dans un box du fond roupille la vieille **May**, une alcoolo malodorante que ce bon vieux samaritain de Mickey laisse se mettre au chaud quand la température baisse. Si l'on excepte le doux fumet qu'elle répand sous ses épaisseurs multiples de fringues recuites par la sueur, May est inoffensive, mais un peu folle. Elle va continuer à roupiller pendant la prise d'otages,

Invocatrice foldingue ?

Ce scénario est volontairement peu fantastique et ne comporte aucun élément surnaturel, si l'on exclue bien sûr la présence de deux cornus parmi les braqueurs. Si vous souhaitez aller dans une direction plus étrange, vous pouvez décider que la vieille May est une invocatrice à l'esprit totalement brisé. Elle peut ajouter à la tension en se mettant à marmonner une invocation, ou en traçant soudainement un pentagramme avec son propre sang tout en invectivant les braqueurs et en leur promettant la damnation éternelle. Si réellement vous voulez faire basculer le scénario, elle peut tout à fait connaître le secret des tatouages du golem Jerry. Une fois prononcées ces paroles de pouvoir, Jerry répond à tous ses ordres, quels qu'ils soient. Le seul souci, c'est qu'elle n'a absolument pas une vision cohérente de ce qui se déroule dans le Dinner's.

Ça en fait du monde !

En effet, entre les PNJ, les PJ et les membres du gang, ce Dinner's est bien peuplé. Et c'est à la Voix-Off de gérer les interactions de tout ce beau monde, ce qui n'est pas facile. Si vous pensez être plus à l'aise avec moins de personnages à gérer, simplifiez, n'hésitez pas. Typiquement, la vieille May et la jeune Patty sont deux sources potentielles de crise de nerfs, rien ne vous oblige à conserver les deux PNJ. Fondez-les en une seule personne. On peut imaginer que Mickey tienne seul son établissement : virez Michelle ! Bref, adaptez en fonction des personnages qui vous parlent le plus et passez-vous des autres.

mais peut à tout moment se réveiller et commencer à déballer des inepties sans fin sur Dieu, la vie, l'amour, son mari richissime et ses gosses adorables qui vivent à New York (que des craques). Typiquement le genre de truc qui peut énerver un braqueur sous tension.

May, vieille folle + / 20, 80, 20 / 5

Brad est un brave type. Ce mécano, vêtu d'une combi tâchée, se rend à son boulot sur les quais et passe chaque soir manger un burger avant de prendre son service. C'est un balèze aux grosses mains d'ouvrier bosseur, qui aime la rigolade, les grosses bagnoles et les belles nanas. Le seul risque avec Brad, c'est qu'il tente de jouer aux héros...

Brad, baraqué courageux ++ / 120, 60, 60 / 10

Recroquevillée dans un coin d'une banquette, la jeune **Patty** ne sait pas vraiment ce qu'elle attend. Junkie fugueuse d'à peine 15 ans, elle vient de se faire jeter d'un squat par son petit ami shooté. Son dernier fix date de plusieurs heures et elle commence à sentir les affres du manque. Elle a payé son café avec ses derniers cents, et à chaque fois qu'elle la ressert, Michelle la dévisage d'un sale air... C'est l'électron libre de ces PNJ, qui peut exploser en crise d'hystérie à tout moment.

Patty, jeune fugueuse + / 40, 40, 20 / 5

Les Personnages-joueurs

Il y a foule, ce soir, au Mickey's Dinner ! En plus des clients et du personnel détaillé plus haut, sont donc présents les PJ. Laissez-les choisir leur emplacement : au comptoir ou sur l'une des tables.

Comme expliqué sur les fiches de personnage, chacun d'entre eux a une bonne raison pour être au Dinner's cette nuit. Ce qui n'apparaît pas sur les fiches, ce sont les éventuelles informations qu'un personnage peut détenir sur l'un, ou plusieurs, des autres PJ. Ce sera à vous de les distiller lorsqu'ils s'intéresseront à ce qui les entourent. La façon dont les joueurs exploiteront ces informations dépend complètement d'eux : on peut les imaginer passer des alliances entre eux ou avec les braqueurs, en dénonçant d'autres PJ pour tenter de s'attirer leurs bonnes grâces, par exemple... Vous serez sans doute surpris par l'inventivité des joueurs.

Franck Schaeffer, le flic au bout du rouleau

Sa présence dans le Dinner's : oublier. En pleine déprime, Franck ne sait pas vraiment où aller. Il noie son désespoir dans l'alcool. Il n'est pas armé.

Rapport aux autres PJ : il sait que Norma est une ancienne prostituée et qu'elle a déjà eu des soucis avec la justice pour escroquerie. Il ne sait pas qui est le type qui l'accompagne, mais il est certain qu'il va, tôt ou tard, se faire pigeonner. Malheureusement pour Franck, Norma et Joe savent qu'il est flic, ce qui peut faire de lui une cible pour les preneurs d'otage si cette info venait à leur être révélée.

Derek Miles, le fugitif

Sa présence dans le Dinner's : accusé d'un meurtre qu'il n'a pas commis, il attend fébrilement qu'on vienne le chercher pour qu'il puisse quitter la ville. Son contact est déjà en retard... Derek n'est pas armé. Dans sa valise, quelques maigres possessions et une poignée de bijoux, sa seule richesse.

Rapport aux autres PJ : Derek a tout de suite reconnu Joe dont il a entendu dire qu'il avait doublé la mafia en barbotant un paquet de pognon. Du coup, Derek se demande ce que

peut bien contenir la mallette dont Joe ne se sépare jamais. Par-dessus tout, Derek a peur d'être identifié, voir même assimilé aux braqueurs ! Avec sa veine... Catherine sait pertinemment qui il est et que la police le recherche.

Joe Parachetti, le nervi amoureux

Sa présence au Dinner's : ce soir, c'est le grand soir ! Avec le pognon qu'il a piqué à la mafia, Joe taille la route avec Norma, l'amour de sa vie. Dans sa mallette pleine de billets, Joe a placé un .38 chargé de six balles.

Rapport aux autres PJ : Il sait que Franck est un flic, il l'a reconnu au premier coup d'œil. Ce qu'il ne sait pas, c'est si Franck est le genre de flic à être aux ordres de la mafia... Ce qu'il ignore aussi ce brave Joe, c'est que son amante est disposée à lui planter un couteau dans le dos.

Norma van Gelden, la femme fatale

Sa présence au Dinner's : elle joue le numéro du grand amour à Joe mais n'a qu'une idée en tête : le doubler, récupérer le pognon et disparaître. Elle saisira toutes les opportunités pour cela. Elle cache un coupe-chou dans sa jarretelle.

Rapport aux autres PJ : Elle a reconnu Franck, le flic, de l'époque où elle était pute. Cela veut dire aussi que Franck l'a sans doute reconnu et connaît son passé. Elle est bien décidée à trahir Joe.

Catherine Spencer-Partridge, la tueuse

Sa présence au Dinner's : Catherine est l'un des meilleurs tueurs à gages d'Heaven Harbor. Elle attend son intermédiaire qui doit lui fournir son prochain contrat : elle ne rencontre jamais directement ses clients. Elle n'est pas armée.

Rapport aux autres PJ : Catherine a reconnu Derek Miles, le fugitif. Elle sait aussi qu'il est innocent et pour cause : c'est elle qui a tué la personne dont il est accusé du meurtre.

Les membres du gang

Menés par un certain Peter Minks, le gang hétéroclite a récemment commis une série de braquages sur les docks et le Warehouse District, en faisant à chaque fois preuve d'une violence extrême, n'hésitant pas à abattre les vigiles. Ce soir, ils visaient un entrepôt de fourrures mais sont en réalité tombés dans un piège : l'un des leurs les a en effet vendus aux flics après s'être fait coincé pour une peccadille qui remettait en cause sa conditionnelle. Les dogues du HHPD les attendaient donc de pied ferme mais les flics étaient trop confiants et ont été surpris par la violence du gang.

Les truands ont réussi à s'enfuir, se frayant un chemin à coups de flingue. Leur tire, criblée de balles, vient de rendre l'âme devant le Dinner's. Les sirènes de police se rapprochent : le HHPD est de sortie en force. Avisant la lumière dans le restaurant, le gang acculé décide de tenter le tout pour le tout...

Peter Minks est le chef de la bande. Élevé dans la rue avant de rejoindre les Marines, ayant servi dans le Pacifique, c'est un dur, un jusqu'au boutiste qui refuse de composer, de négocier. Il s'est persuadé que son pays ne lui a jamais « remboursé » les sacrifices qu'il a consentis pour lui et il est bien décidé à se servir lui-même. C'est un violent qui bout presque en permanence, qui n'hésitera pas à frapper quiconque le contredit et à abattre celui qui aurait l'audace de se mettre en travers de son chemin. Il a également ramené du Pacifique une addiction à la morphine qui ne contribue pas à améliorer sa lucidité. Son point faible : même s'il refuse de l'admettre et a la main leste à son endroit, il craque pour Lilas. Lorsqu'il entre dans le Dinner, Peter est armé d'un fu-

Choisir ses PJ

Si vous n'avez pas cinq joueurs autour de la table va se poser la question du choix des PJ. Pour quatre, je vous conseille de laisser de côté Catherine, la tueuse. Elle est très intéressante par son côté double de femme très dangereuse dont on ne se méfie pas au premier abord, mais du coup, est assez difficile à jouer avec finesse. Pour trois joueurs, laissez ensuite de côté Derek, le fugitif. Vous garderez ainsi Joe et Norma, le couple infernal qu'il serait dommage de séparer, et Franck le flic désabusé, un pilier du genre Noir.

sil de chasse à double canon et d'un couteau de l'armée. Il porte aussi un revolver dans sa ceinture.

*Peter, truand dur comme la pierre
+++ / 100, 80, 60 / 10*

Comment l'utiliser : durant toute la durée de la prise d'otages, Peter est persuadé qu'il a les cartes en main et qu'il mène « les poulets par le bout du nez ». Il refuse de voir la gravité de la situation et balaie avec arrogance toute tentative de le raisonner. Il s'énerve facilement, se lance dans de longs monologues hargneux et peut être extrêmement violent s'il a l'impression qu'on le mène en bateau. Il ne supporte pas la condescendance ou l'arrogance à son endroit. Il ne s'en rend pas compte mais il est en fait tirailé entre les influences divergentes de Jerry et Henry.

Lilas est la petite amie du moment de Peter. Plutôt bien gaulée malgré une dentition affreuse, elle est du genre à craquer pour les mauvais garçons. Même si elle récolte parfois des baffes tonitruantes, ce sont bien la dureté et le discours violent de Peter qui l'ont séduite, sans oublier le fait que lorsqu'il est en fonds, il dépense sans compter. Mais elle est loin d'être aussi gourde qu'elle se complait parfois à le montrer et depuis le début, elle n'a pas aimé cette histoire de braquage. Elle commence à piger que les grands discours de Peter l'ont en fait conduit dans une impasse et qu'elle est très mal barrée. Si on lui offre une porte de sortie, elle la prendra.

Lilas, pas si bête qu'elle en a l'air + / 60, 100, 60 / 5

Comment l'utiliser : c'est une bonne manière pour essayer de déstabiliser Peter. Malgré ses sautes d'humeur à son encontre, il l'écoute tout de même. Par ailleurs, il est envisageable de la retourner contre le gang si on lui laisse entrevoir une possibilité de s'en sortir sans les autres. Si l'ouverture est sérieuse et crédible, elle n'hésitera pas une seule seconde à laisser tomber ses compagnons, Peter en tête.

Souvenir, souvenirs...

Chaque personnage prêt à jouer est « livré » avec un point de Flash Back. Les joueurs vont donc pouvoir les utiliser à leur guise, en liaison avec les PNJ, ou même les autres PJ. Comme d'habitude, attendez-vous à ce qu'ils les emploient pour tordre la situation à leur avantage. N'oubliez pas que vous pouvez toujours opposer votre véto à une demande de Flash Back servant visiblement à court-circuiter le scénario : « le chef des braqueurs, c'est mon super pote que j'ai sauvé plein de fois de la mort ». Mais refuser est toujours frustrant, alors si vous vous sentez d'attaque, essayez d'accepter et de rebondir dessus. Même ce genre de demande extrême peut donner lieu à des développements très intéressants à jouer : c'est bien beau de serrer la paluche du chef de gang, mais que fera le PJ quand il lui tendra un flingue en lui ordonnant d'exécuter l'un des otages, un autre PJ par exemple ? Si vous ne vous sentez pas à l'aise avec cela, plutôt que d'avoir à refuser plusieurs demandes successives, supprimez simplement les points de Flash Back. Après tout, ce scénario est un one shot, et un huis-clos, vous pouvez dire à vos joueurs que dans ces conditions, les Flash Back ne sont pas autorisés pour ne pas faire retomber la pression. C'est vous le patron, non ?

Ah au fait : les PJ ne vont pas se priver de mettre toutes les chances de leur côté en ayant recours aux Fucking Bastard Points. N'oubliez pas que ce scénario est un one shot: grillez les FBP aussi vite qu'ils les accumulent, en leur faisant tomber sur la tête les pires crasses. Ça devrait les faire réfléchir. Le thème de ce scénario est après tout l'accumulation de tension. Comme pour les flashbacks, vous pouvez aussi tout simplement ignorer les FBP pour cette aventure.

Jerry le Golem est sans doute le plus malin de tous. Il comprend immédiatement dans quelle situation merdique ils se sont fourrés et sait qu'on en sortira pas sans casse. Jerry est prêt à négocier avant que les choses ne soient irrémédiablement foutues. Il va tenter de raisonner Peter et surtout de l'empêcher de commettre l'irréparable. Jerry est bien le seul capable de calmer le chef du gang. Encore faut-il pour cela que les circonstances lui en laissent la possibilité : il a bien cerné Henry et se méfie de Lilas, qu'il soupçonne de vouloir jouer solo. Jerry a pris une décharge de fusil à pompe en pleine poitrine et n'est pas au mieux de sa forme. Ce ne l'empêche toutefois pas de manier avec précision son .45.

Jerry, golem raisonnable ++ / 140, 80, 40 / 10

Comment l'utiliser ? Jerry aimerait que tout le monde s'en sorte sans trop de casse. Il n'a jamais apprécié la violence de Peter même si jusqu'à présent, il a à peu près réussi à la canaliser. Pour autant, Jerry n'est pas un traître et il restera fidèle à Peter. Se rapprocher de Jerry est donc une bonne idée pour le conforter dans sa démarche de médiation, mais il faut prendre garde à ne pas le braquer. Si les choses tournent mal et qu'il n'y a plus aucune issue, Jerry sera aux côtés de son pote et se révélera impitoyable. Si par contre il doit se débarrasser d'un type comme Henry pour sauver les autres, il n'hésitera pas...

Henry est sans aucun doute le plus dangereux du groupe. Ce possédé à la peau parcheminée et à la gueule profondément marquée de larges stries est un véritable maniaque. Plus calme et moins explosif que Peter en apparence, il aime faire souffrir pour le simple plaisir et prend son pied pendant la prise d'otages. Poussé par un véritable Death Wish, Henry se fiche bien de sortir vivant du Dinner's. Tout ce qui lui importe, c'est que tout se termine sur une apocalypse de violence. Il n'a peur de personne et ne suit Peter que tant que celui-ci reste inflexible. Il est armé de deux automatiques chromés et d'un coupe-chou.

Henry, psychopathe vicieux +++ / 80, 120, 80 / 5

Comment l'utiliser ? C'est le Diable qui susurre à l'oreille de Peter, le poussant vers le point de non-retour. A chaque montée de tension, il sera l'aiguillon du pire, le partisan de la radicalité jusqu'à l'irréparable. Il n'acceptera jamais de

baïsser la garde et s'il le faut, il tuera de ses mains ses « amis ». Il n'est jamais dupe des tentatives de négociation déployées par les PJ. Quoi que tentent ceux-ci, Henry sera sur leur route et il faudra l'éliminer...

TJ Hawkins, un maigrelet à la trogne tordue, est un redneck illettré embarqué là dedans on ne sait trop comment. S'il n'est pas mauvais dans le fond, il a tendance à perdre assez vite les pédales et à devenir dangereux en cas de stress. Et en ce moment, il est juste terrorisé. A double titre, d'ailleurs : c'est lui qui a balancé le gang aux flics mais lorsque ceux-ci ont accueilli les truands dans l'entrepôt, il n'a pas osé faire autre chose que suivre Peter. Maintenant, il crève de trouille que Peter pige ce qui s'est passé, comme il crève de trouille qu'en cas d'assaut les flics ne se souviennent pas de sa coopération. Il est donc totalement paumé. Il est armé d'un fusil de chasse à double canon.

TJ, bête et méchant + / 80, 40, 40 / 5

Comment l'utiliser : si les PJ orientent la discussion sur « mais comment savaient-ils que vous seriez là ? », ils tiennent une bonne occasion de semer le trouble dans le gang. TJ sera de plus en plus nerveux si ce sujet est abordé, n'hésitant pas à frapper violemment celui qui poserait ce genre de questions. Il est assez évident qu'il a quelque chose à se reprocher. On peut aussi en profiter pour le déstabiliser et tenter de le convaincre qu'il a plus à gagner en lâchant le gang... Mais attention à son niveau de stress.

Gérer de nombreux PNJ

Vous l'avez vu, chère Voix-Off, vous allez avoir du boulot. Le plus important dans ce scénario est de réussir à maintenir la pression. Pour cela, le travail de caractérisation des PNJ est essentiel. C'est de leur interaction avec les PJ que va naître la tension, sur laquelle repose tout ce scénario. Or, ces PNJ sont nombreux.

D'abord, visualisez bien les différents PNJ, décidez quel rôle vous allez faire jouer à chacun d'entre eux. Dressez ensuite une liste des PNJ que vous avez décidé de garder. Notez un ou deux points saillants du PNJ, un tic, une particularité physique ou une attitude que vous pourrez facilement rappeler aux joueurs pour bien le typer. Pendant la partie, gardez cette liste à portée de main, histoire de ne pas les oublier en route. Efforcez vous de les faire intervenir régulièrement, pour que les joueurs ne les oublient pas. Il serait dommage de se concentrer sur un ou deux seulement, réduisant les autres à de simples témoins transparents et inodores. Idéalement, chacun des PNJ doit alimenter l'action au moins une fois en provoquant un événement : plusieurs sont proposés plus loin, notez ceux que vous voulez mettre en scène et voyez quels PNJ ils concernent. Si l'un des PNJ n'est jamais exploité, virez-le !

Insistons à nouveau sur la nécessité de bien typer les PNJ. Attitudes, postures, détails marquants (trouche, fringues, odeur) : c'est du pur expressionnisme Noir ! Une fois ces éléments posés, vous les aurez individualisés et les joueurs s'en souviendront plus facilement.

Une nuit en enfer

Il est à présent temps de mettre tout cela en branle. Détaillons ensemble les événements qui vont émailler la prise d'otages. Ils sont bien sûr donnés à titre totalement indicatif. Dès les premières minutes de la prise d'otages, les actions des PJ peuvent complètement bouleverser le timing, voir carrément stopper la partie s'ils décident de régler cela par une baston immédiate.

Il faut donc considérer ces événements comme des suggestions que vous pourrez distiller au cours de la partie, quand l'action se ralentira ou quand vous déciderez de faire monter un peu plus la pression. Certains peuvent donc typiquement se dérouler en même temps : un client pique une crise, entraînant la colère des malfrats, alors que dehors, les flics tentent une percée...

Un piège à éviter : enchaîner les scènes de tension sans aucune respiration. Il faut penser à insérer des plages de « repos », pendant lesquels les truands pourront quelque peu se détendre, où les discussions, et peut-être même les liens, entre otages et braqueurs, se nouer. Insistez sur le temps qui passe, les longues phases d'attente à fixer l'horloge sur le mur égrener lentement les minutes, avant l'explosion de violence.

Placement des personnages joueurs

La première chose à faire est de poser l'atmosphère du Dinner's en quelques phrases. Dans l'esprit des PJ, ce décor n'est que transitoire, servant sans doute à les réunir avant que ne débute « réellement » le scénario. Ne les détrompez pas, mais insistez tout de même sur les gens qui sont ici, décrivez les PNJ et à quoi ils sont occupés.

Laissez-les choisir où ils s'installent, décrire leurs personnages et leurs attitudes. Introduisez rapidement les PNJ : Michelle va prendre leur commande, Mickey les saluer cordialement. Si l'on s'assoit près de lui, Brad est toujours prêt à discuter mais ne cherchera pas à s'imposer. Patty peut bousculer un personnage en se précipitant pour aller vomir aux toilettes. Le sergent Coolidge les dévisage un par

un, se demandant vraisemblablement si ce ne sont pas là des individus qu'il aurait déjà cravatés. Vous pouvez par exemple décider qu'il reconnaît Franck Schaeffer, le flic au bout du rouleau, et qu'il lui balance une sale vanne sur l'odeur de whisky qu'il traîne derrière lui. Ou qu'il lorgne avec beaucoup d'insistance Derek Miles, comme s'il cherchait à mettre un nom sur son visage...

Laissez ensuite la main aux personnages. En toute logique, ils vont se dévisager, se demander ce qu'ils font là et ce que vous attendez d'eux. Souriez. Attendez. Ils commencent à se jeter des coups d'œil inquiets ? Ils sont mûrs !

L'arrivée des truands

C'est le moment que choisit la bande de truands pour débarquer dans l'établissement, les armes à la main et les flics aux fesses. Les portes battantes sont ouvertes à la volée, les armes braquées à la cantonade et les ordres fusent.

Les membres du gang commencent par sécuriser les lieux. Ils rassemblent tous les clients devant le comptoir et leur ordonnent de s'agenouiller. TJ et Henry vérifient tour à tour la cuisine, la remise, le bureau et les toilettes. Ils s'en prennent violemment à toute personne qu'ils y trouvent. Dans la cuisine se trouve Mickey : il reçoit un coup de crosse en travers du visage et on lui ordonne de rejoindre les autres. Le sang dégouline sur son tablier graisseux.

Dès leur entrée, Peter et Jerry ont tout de suite braqué les deux flics. Rageur, Peter commence à frapper le sergent Coolidge avec une extrême violence. Jerry essaie de le calmer alors que Henry l'encourage à abattre tout de suite les flics.

Dès que les esprits se sont calmés, les braqueurs ordonnent à plusieurs des otages (choisissez ceux que vous voulez, a priori les plus calmes, ni les héros ni les hystériques) de mettre le dîner en état de soutenir un siège : ils doivent couper la lumière principale, pousser les tables devant les portes vitrées et coller des feuilles de journaux sur les fenêtres pour les opacifier. A travers les vitres dégoulinantes de pluie se reflètent les lumières rouges et bleues des voitures pie... Les truands vérifient la serrure de la porte de la remise, avant de dire aux otages de pousser contre elle le bureau, les caisses et les cartons.

Les braqueurs ordonnent ensuite aux otages de rejoindre les autres et de se mettre à genoux. Malgré les coups, May reste prostrée dans son coin et les truands décident de l'y laisser. Patty est recroquevillée comme un sac. Michelle sanglote. Peter hurle qu'il veut le silence et distribue des coups de pied jusqu'à l'obtenir. Un calme lourd de menaces s'installe.

Excès de zèle

Alors qu'à part quelques reniflements et sanglots, le calme règne dans le Dinner's, les flics du HHPD regroupés derrière leurs bagnoles trépi-

Le juste milieu

Dans une première version de ce scénario, l'entrée des truands dans le Dinner's donnait tout de suite le ton : Peter abattait d'un coup de fusil de chasse le sergent Coolidge, aspergeant le pauvre Mc Nabe de fragments de cervelle. Avantage : cette scène a l'effet d'un électrochoc et les PJ savent immédiatement à quoi s'en tenir quand à la détermination et la dangerosité de leurs adversaires. Problème : en procédant immédiatement à une exécution sanglante, le risque augmente de voir les PJ foncer sans laisser le temps à la situation de s'installer. En effet, dans certains cas, les joueurs ont eu tendance à répliquer immédiatement, transformant cette première scène en massacre sanglant et clôturant le scénario avant même qu'il ne commence ! Lors d'autres tests, la scène a eu l'effet escompté, mais nous avons préféré la modifier. Si les enjeux ne montent pas trop vite, les joueurs auront tendance à laisser les choses se mettre en place et à rester plus longtemps observateurs. Mais si vous aimez les affrontements musclés et que vous connaissez vos joueurs, vous pouvez tout à fait réintégrer la triste fin du sergent Coolidge.

gnent. Le policier plus gradé sur place est le sergent Hutchinson et il ne sait pas vraiment quoi faire. La situation est confuse, truands et otages peuvent entendre les policiers crier, ordonnant aux braqueurs de sortir immédiatement sans opposer de résistance...

On ne saura sans doute jamais qui a tiré le premier, un bleu trop nerveux ou un vieux de la vieille trop fatigué qui a hâte de rentrer se coucher ? Toujours est-il que les flics ouvrent soudainement le feu et que les balles fracassent les vitres, ricochent sur le bar et les étagères, font exploser les bouteilles exposées. Très vite, le sergent ordonne de cesser le feu, mais les truands sous tension commencent alors à répliquer à l'aveuglette. Fumée, odeur de cordite, hurlements des otages...

Jerry tente de calmer ses collègues et un peu d'aide sera la bienvenue pour raisonner tout le monde, notamment les otages qui paniquent. Il remerciera les PJ s'ils contribuent à ramener le calme, en leur précisant toutefois de « ne pas se faire d'illusions ». Mais c'est la première fois qu'on leur parle sans hurler...

La nuit la plus longue

La prise d'otages s'installe à présent dans la durée. Chère Voix-Off, c'est à vous de doser et de gérer finement la succession du temps. Le silence complet ne pourra pas être maintenu éternellement et les interactions entre truands et otages sont inévitables. Pareillement, les truands ne vont pas pouvoir braquer en permanence tous les clients du dîner. Fatalement, le temps passant, une certaine « détente » va s'installer. Aux joueurs d'en tester peu à peu les limites, tout en restant vigilants. Attendez donc à voir les joueurs vous demander en permanence où sont placés les truands, ce qu'ils font, vers quelle direction se portent leurs regards. Pas de souci, ça fait partie de l'ambiance. Par ailleurs, il faut aussi que les PJ, s'ils le souhaitent, puissent se rapprocher de certains de leurs agresseurs et lient le dialogue. C'est bien sûr possible avec Jerry et Lila, dans une moindre mesure avec Peter et TJ.

Les événements qui suivent sont des suggestions. Il est impossible de prévoir les réactions des joueurs : rentre-dedans ou attentistes, finauds ou bourrins, vous risquez de voir toutes les combi-

naison ! Tout cela est donc indicatif : les actions des PJ peuvent et doivent influencer ces événements.

- TJ demande à tous les otages de se délester de leurs bijoux et montres, de vider leurs poches, sacs, bourses et portefeuilles. Ça peut poser un sacré problème aux PJ qui veulent garder secrète leur identité (comme Franck, le flic) ou qui, au hasard, se promènent avec une forte somme et un flingue dans leur mallette... Mais les truands sont divisés sur le sujet : alors que Lilas commence à fouiller dans les sacs à main en minaudant, Peter leur crie qu'ils ont d'autres préoccupations que de piquer quelques breloques...
- Depuis quelques minutes, Henry s'emploie à se presser contre Michelle. Bientôt, il la pelote carrement et la serveuse commence à se débattre. Henry s'énerve, la gifle, devient plus insistant... Jerry demande à Henry de se calmer, mais celui-ci n'en a cure et tente d'embrasser la jeune femme à pleine bouche. Peter observe la scène impassible, TJ glousse comme un abruti. Que vont faire les PJ ?
- Le détective Howard Chakins, un grand noir calme et maître de ses nerfs, arrive sur place, prend le commandement et décide de commencer les pourparlers. Le téléphone du Dinner's se met à sonner mais Peter interdit à quiconque de décrocher. La sonnerie sans fin fout les nerfs de tous en pelote. TJ glapit qu'il ne faut pas répondre pour qu'on ne puisse pas les identifier. Jerry explique calmement que personne ne s'en sortira si on ne négocie pas. Henry se marre. Peter, énervé, détruit le téléphone à coups de crosse.
- Chakins ne désarme pas. Mégaphone en main, il demande inlassablement à quelqu'un de lui répondre. Henry et Peter se mettent à gueuler qu'ils ne veulent rien lâcher, qu'ils ont « deux salopards de flics sous la main » et commencent à les tabasser à coups de pieds. Le jeune policier, Mc Nabe, craque alors et se met à sangloter comme un gamin. Agrippé au pantalon de Peter, il supplie les truands de ne pas l'abattre. Ses gémissements mettent Henry dans un état de rage très dangereux...
- Finalement, Peter décide de demander à un otage de parler pour eux aux flics. Un fusil dans le dos, l'un des PJ va donc devoir entrouvrir la porte du Dinner's et relayer les échanges entre le détective Chakins et les braqueurs. Peter est persuadé de pouvoir gérer la situation. Il re-

fuse toute libération preuve de bonne volonté et exige que les flics se retirent du quartier, qu'un bus scolaire soit amené devant la vitrine du diner pour leur permettre de partir avec les otages, et qu'une sacoche contenant un million de dollars en liquide soit placé dans le véhicule ! Chakins tente de le raisonner, mais Peter ne veut rien entendre.

- Patty se met soudain à hurler, sans raison apparente. En pleine crise de manque, elle trépigne, se gratte furieusement les avant-bras, se déchirant la peau. Si personne ne réussit à la calmer, Henry lui assène une grêle de coups jusqu'à la rendre inconsciente...
- L'attente se prolongeant, Henry décide qu'il faut « faire un exemple » en abattant un otage. Jerry s'y oppose mais Peter n'est pas insensible à l'idée. Henry va jusqu'à choisir qui flinguer en procédant à un jeu pervers : il demande en se marrant à chaque otage de lui expliquer pourquoi sa vie est importante et pourquoi il devrait l'épargner, avant de tourner en ridicule toutes les réponses pour humilier ses interlocuteurs. TJ trouve cela extrêmement drôle. Henry continue son délire et demande maintenant à chacun jusqu'où il serait prêt à s'avilir pour garder la vie sauve. La serveuse, Michelle, est à deux doigts de craquer.
- Profitant d'un moment de relâchement des truands, Brad décide de jouer les héros. Il se jette sur TJ et lutte avec lui pour s'emparer de son fusil de chasse. Cela peut-être le signal qu'attendait les PJ, ou bien ils peuvent hésiter et laisser passer l'occasion. Si c'est le cas, Henry fait feu indistinctement sur son complice et louvrier, les blessant salement tous les deux. Voilà les truands avec deux blessés graves sur les bras. Brad perd vite connaissance mais TJ beugle comme un putois et commence à perdre les pédales, risquant de dévoiler le fait qu'il ait balancé ses petits copains. S'il le fait, Henry et Peter seront dans pitié. Une bonne nouvelle pour les otages ? Pas vraiment, les truands sont suffisamment à cran pour que la paranoïa monte en flèche avec des conséquences sinistres...
- En preuve de bonne foi, Chakins a réussi à faire amener devant le Dinner's un vieux bus scolaire. Il explique qu'il faudra du temps pour réunir l'argent mais que cela prouve sa volonté d'offrir une porte de sortie. Aux truands de faire de même. Malgré les hurlements d'Henry, Peter réfléchit à laisser sortir une personne. Il peut être intéressant de mettre les PJ dans la liste de

choix : Derek Miles n'a peut-être pas très envie d'être gentiment déposé entre les bras des flics. Joe n'a aucune envie d'être séparé de Norma, alors que celle-ci en crève d'envie mais ne peut pas dévoiler son jeu de manière trop évidente...

- Si un PNJ est choisi, les truands le laissent sortir. Un des PJ est chargé d'ouvrir la porte du diner, comme précédemment. Sous les PROJOS, le PNJ avance lentement vers le cordon de police. C'est le moment que choisit Henry pour l'abattre de deux balles dans le dos. La crise est d'une violence sans précédent, et oppose Peter à Henry. Influencer Peter est tentant mais dangereux.
- Lilas n'en peut plus et craque à son tour, persuadée qu'elle va mourir ici. Elle supplie Peter de réfléchir et de trouver une solution, exhorte Jerry à le convaincre et si ça ne suffit pas, sombre dans une violente crise de nerfs.
- A l'extérieur, l'aurore pointe et la solution douce est écartée. Le lieutenant Potts, un flic nerveux et adepte de la méthode forte, remplace le mesuré Chakins. Ce que ne savent pas les truands ni les otages, c'est que plusieurs flics sont dissimulés dans le vieux bus scolaire, prêts à faire feu si nécessaire. Potts décide de prendre les braqueurs en tenaille en faisant entrer une équipe par l'arrière du Dinner's, alors même qu'il informe Peter que l'argent est à bord et qu'il peut embarquer avec les otages...

Conclusion

Chère Voix-Off, vous disposez à présent de tous les éléments et votre - lourde - tâche est à présent de les mettre en musique. Vous n'utiliserez vraisemblablement pas tous ces éléments : comptez sur vos joueurs pour chercher à en finir avant que n'ayez épuisé vos réserves ! Et même si ce scénario ne dure pas plus d'une petite demi-heure, le temps d'abattre les personnages à coups de fusil de chasse, le résultat sera atteint : même un tough guy ne se sort pas forcément d'une situation inextricable et les classiques du genre nous ont appris qu'un happy end est rarement de rigueur.

N'hésitez pas à nous faire savoir sur notre forum comment se sera passé votre nuit au Dinner's ! Bien à vous...

Emmanuel

Franck Schaeffer, flic au bout du rouleau

Natures : Alcool, Code d'honneur

Doigté 60, Punch 100, Solidité 90
Méninges 70, Mojo 60, Tripes 100
Trogne 70, Bagout 70, Aplomb 60

Bagarreur 1
Diplomate 1
Enquêteur 2
Interrogatoire 2
Intuitif 1
Tireur 2

Flashbacks : 1

Dans son étui à revolver, il n'y a plus qu'un flacon de Jack Daniel's.

Franck est un flic habité par sa mission. La loi, c'est la seule chose qui nous sépare de notre part d'animalité, et il sait très bien en quoi celle-ci est capable de transformer un être humain. Tout au long de sa carrière, Franck n'a jamais transigé avec la loi. Jamais accepté de petite enveloppe, jamais forgé une preuve ou arraché des aveux par la violence.

Et aujourd'hui, c'est lui qui se retrouve mis à pied pour suspicion de corruption. Alors qu'il est le seul flic honnête de sa brigade. Franck n'a pas besoin de dessin. C'est sa punition pour avoir refusé de couvrir un partenaire à la gâchette trop sensible. Les flics veulent pouvoir compter les uns sur les autres, en toute situation. Et Franck a brisé le pacte.

En attendant son procès, on lui a retiré son arme et son badge. Sa raison de vivre en somme. Franck a sombré dans l'alcool. Il n'est plus que l'ombre de lui-même mais l'homme d'honneur qu'il a été est toujours là, sous la brume alcoolisée.

Pourquoi est-il ici ? « Quelle heure il est déjà ? Et je suis où là ? ». Franck n'est pas armé.

Derek Miles, en quête d'une seconde chance

Natures : Flambeur, Fugitif

Doigté 100, Punch 60, Solidité 60
Méninges 80, Mojo 70, Tripes 60
Trogne 70, Bagout 110, Aplomb 70

Athlète 1
Bagarreur 1
Casseur 2
Poseur 2
Joueur 1
Voleur 2

Flashbacks : 1

Derek est un type bien.

Du moins, c'est ce qu'il estime. Bien entendu, il a fait pas mal de conneries dans sa vie, ce qui lui vaut un casier bien rempli. Il n'a jamais acheté une seule bagnole et pourtant, il a conduit les plus belles. Et comme il n'a jamais bossé, il a bien fallu ruser pour se payer toutes ces belles fringues que Derek aime tant. Beau parleur, c'est vrai. Arnaqueur, sans doute. Voleur, soit. Faut être réaliste, même s'il n'aime pas ce mot. Mais la violence, jamais.

Et pourtant, on l'accuse d'avoir tué un homme. Bien sûr, le type lui en voulait en raison d'une dette non payée. OK, il y a les empreintes de Derek sur le calibre retrouvé sur le lieu du crime. Mais Derek n'y est pour rien. Et c'est bien la première fois qu'il est innocent de ce qu'on lui reproche.

Quand les flics tiennent leur coupable, ils ne lâchent plus. Alors, pas question de rester à Heaven Harbor. Derek doit se mettre au vert. Plus que quelques minutes à attendre : son cousin lui a trouvé une place dans un camion qui quitte la ville. Prochain arrêt : le Canada !

Pourquoi est-il ici : le cousin de Derek est en retard. Ça commence à la rendre nerveux. Dans sa valise, quelques bijoux de son dernier casse, sa seule richesse.

Joe Parachetti

Natures : Amoureux, Violent

Doigté 50, Punch 140, Solidité 110
Méninges 50, Mojo 50, Tripes 100
Trogne 80, Bagout 50, Aplomb 50

Bagarreur 2
Athlète 1
Brute 2
Mécano 1
Chauffeur 1
Tireur 2

Flashbacks : 1

La vie de Joe n'a jamais été placée sous le signe de la douceur. Jusqu'à ce qu'il rencontre Norma...

Rien de plus beau ne lui est jamais arrivé. Joe est fou amoureux de Norma. Il ferait tout pour elle. A vrai dire, il l'a déjà fait : pour lui offrir une vie de rêve, il a doublé son boss, un porteflingue de la famille des Grachetti, et lui a barboté la thune des paris. Normal, une fille comme Norma, ça a besoin de ce qui se fait de mieux.

Un joli pactole. Mais les truands ne vont pas le lâcher. Il est bien placé pour le savoir, lui qui depuis son adolescence a cassé bras et genoux comme encaisseur. Alors Norma et lui, ils se barent. Tout de suite. Loin. Pour vivre leur amour. Avec l'argent, ils pourront refaire leur vie, acheter un commerce, quelque part dans un joli coin.

Oui, il fera tout pour elle. Il démolira à mains nues n'importe quel mec qui la regarde comme il faut pas. Il fait ça très bien.

Pourquoi est-il ici ? C'est ce soir que Joe et Norma taillent la route. Dans sa mallette pleine de billets, Joe a placé un .38 chargé de six balles.

Norma Van Gelden

Natures : Femme fatale, Pourrie jusqu'à l'os

Doigté 100, Punch 40, Solidité 50
Méninges 120, Mojo 70, Tripes 60
Trogne 40, Bagout 120, Aplomb 80

Entertainer 2
Comédien 2
Commerçant 1
Diplomate 1
Séducteur 2
Tireur 1

Flashbacks : 1

Il est mignon, Joe. Complètement demeuré mais mignon. Il a gâté Norma en fourrures, en sorties, en bijoux. Forcément, se montrer au bras de ce benêt n'a pas été toujours facile mais il a fini par se révéler utile : c'est une petite fortune qu'il trimballe dans sa sacoche. Et Norma est bien décidée à lui faucher et à tracer la route... seule.

Elle ne lui en veut pas, à Joe. Mais franchement, il parle d'amour, de vie à deux dans un trou boueux de l'Arkansas. Hors de question. Norma a suffisamment souffert pour se sortir d'un trou juste comme celui-là. Ce n'est pas pour y revenir maintenant.

Après tout, elle mérite bien ça. Elle a tout fait pour en arriver là, même le pire lorsqu'il a fallu vendre son corps. Être belle et intelligente, c'est bien mais pas suffisant. Il faut aussi une volonté de fer et un manque absolu de morale. Rien n'arrêtera Norma.

Pourquoi est-elle ici ? Norma accompagne Joe mais attend la première occasion pour lui piquer le fric et se faire la malle. Elle cache un coupe-chou dans sa jarretelle.

Visitez Whisþers, le site officiel d'Hollywood – <http://www.hollywood.fr>

Le forum d'Hollywood : <http://matrice.johndoe-rpg.org/viewforum.php?f=23>

Les éditions John Doe sur <http://johndoe-rpg.org/>

Catherine Spencer-Parridge

Natures : Femme libre, Cynique

Doigté 100, Punch 60, Solidité 60
Méninges 90, Mojo 80, Tripes 80
Trogne 30, Bagout 60, Aplomb 120

Bagarreur 1
Commerçant 1
Physionomiste 1
Psychologue 2
Tireur 2
Voleur 2

Flashbacks : 1

Belle femme à l'allure classique, Catherine est fière de son indépendance, de son amoralité et de sa capacité à ne pas sémouvoir. C'est ce qui fait d'elle l'excellente professionnelle qu'elle est : l'un des meilleurs tueurs à gage d'Heaven Harbor.

Catherine se paie le luxe de choisir chacun de ses contrats et ses services valent très cher. Le soin qu'elle apporte à la préparation de chaque assassinat confine à la maniaquerie. La façon dont elle réalise le contrat compte presque autant que l'argent qu'elle en tire. Net et sans bavure, c'est ce qu'elle préfère.

Lorsqu'elle ne travaille pas, Catherine profite de la vie. Ceux qui la croisent la prennent pour une riche héritière coincée. La vérité, c'est que Catherine n'a jamais laissé personne l'approcher suffisamment pour qu'elle puisse se livrer... Surtout pas l'un de ses nombreux amants. Des accessoires, tout au plus. Comme tous les gens qui l'entourent à vrai dire.

Pourquoi est-elle ici ? Catherine attend son intermédiaire qui doit lui fournir son prochain contrat : elle ne rencontre jamais directement ses clients. Elle n'est pas armée.

