

Ce scénario est grandement et honteusement pompé sur le chef d'oeuvresque film « Wanted : ils ont braqués l'amérique ». Il met en scène des petits escrocs foireux de Paris qui se frottent à la mafia de Chicago. Le décalage de culture et de langue peut être un élément intéressant durant ce scénario. Si vous-même et un au moins des joueurs pouvez parler en Anglais, vous y gagnerez beaucoup en terme d'ambiance. Confiez alors à ce joueur le rôle de Martial. Si un des joueur a vu le film, menacez le, kidnapez son dé fétiche, achetez son silence ou éliminez le sans faire de vague. La trame est décrite ci après. Il est inutile que je vous abreuve de détails, les joueurs feront n'importe quoi, quoi que vous fassiez. Donc laissez aller votre imagination. Utilisez les bonus comme bon vous semble, ils ne sont là que pour vous permettre de lancer l'action si les joueurs n'y arrivent pas.

Chapitre 1 : La convocation

André et Julien sont convoqués chez Vincent Bastaldi, dans son bar de Pigalle, le « Bell's Night ». Ils doivent remettre un tableau qu'ils n'ont pas pu voler. Bastaldi les avait prévenus que c'était leur dernière chance avant une sanction exemplaire, car ils sont abonnés aux coups foireux. La présence de Justin, le gorille de Bastaldi, leur permet d'entrevoir la nature de la sanction. Ils entrent dans le bureau avec Justin et se font **copieusement engueuler**. (Martial et Treize sont au bar et entendent l'engueulade de loin, s'ils n'ont rien de mieux à faire). L'orage passé, il leur impose un coup aux états unis, un simple cambriolage (bijoux), qui sera leur ultime chance de rester loin de la tombe. Ils ont un avion dans 3 heures, et seront accompagnés de Martial, petit escroc qui servira de traducteur, et de Treize, un gars bizarre qui parle de lui à la troisième personne. Avant de partir, Bastaldi leur remet une **adresse de contact** à Chicago où ils pourront trouver les infos sur le cambriolage et se loger. Il remet à Justin 5000 \$ au cas où (qu'il faudra lui rendre) et les billets.

Chapitre 2 : L'arrivée

A peine déposés (taxis, hovercraft, skateboard ...) devant un vieil immeuble crasseux d'une banlieue sordide de Chicago, les PJs sont pris à part par une bande de jeun's (physique 2 + couteaux). Ils peuvent alors entrer dans le loft d'une étudiante **Sophie**, et de son colocataire junkie que Bastaldi loge ici.

Sophie a les plans de la maison (quartier calme résidentiel un peu viellot sur les bords) et du système d'alarme. Elle appartient à un couple de vieux en voyage en Europe. Il leur faut une voiture. (Soit elle leur en fournit une, soit allez **au bonus 1**)

Bonus 0 : Si les joueurs se sont sortis de l'embrouille des jeun's sans encombrés, le voisin peut mettre la sono à fond et empêcher les discussions. Il faudra calmer ce gros biker agressif (physique 3 vice 2).

Sophie leur montre les plans du quartier calme où doit se dérouler le casse. Il leur faut une voiture.

Bonus 1 : Alors qu'ils cherchent une voiture, ils trouvent une caisse devant une épicerie de nuit. Le moteur tourne et les clés sont dessus. C'est une superbe voiture noire décapotable qui appartient à un chef de gang latino, Raul Ruiz, qui est en train de braquer l'épicerie avec son cousin Hector. S'ils la volent, Raul les cherchera partout et leur tombera dessus au pire moment du scénario. Bien évidemment, dans la voiture, des tas de boutons ont des conséquences loufoques (suspensions qui sautent, néons sous le châssis, la « lowrider's touch » quoi !) mais ça ne se voit pas au premier abord, surtout de nuit.

Chapitre 3 : Le cambriolage

Les Pjs arrivent dans le quartier et repèrent la maison. Personne en vue. Elle appartient à un couple de vieux qui garde des bijoux dans le coffre de leur chambre. Il s'agit en fait de la maison du numéro deux de la mafia de Chicago, Tony Zannetti. Le coffre contient 3000 \$ et des cassettes audio. La maison est sous la surveillance du FBI, depuis l'autre côté de la rue. Zannetti est bien évidemment en train de faire sa crotte au moment où les PJs arrivent et tirera la chasse au plus mauvais moment (ou au meilleur selon les points de vue). Il devrait être maîtrisé rapidement et les mettra en garde, s'ils emportent les cassettes, ils seront pourchassés par toute la mafia. Il peut aussi les prévenir que le FBI filme toute la scène depuis la maison d'en face. Martial devrait le reconnaître. Si les PJs sortent par devant, le FBI leur tombe dessus (à vous de voir : fusillade ou course poursuite avec une avance de 1 réussite contre 1 ou + voitures).

Les cassettes sont des enregistrements de conversations téléphoniques où Zannetti parle avec d'autres capos du meurtre de Giancarlo, le numéro 1 de la mafia, afin de prendre sa place. Bien évidemment, il y tient beaucoup.

Bonus 2 : S'ils veulent des **flingues**, les jeun's peuvent leur en procurer. Leur chef, Westley les emmènera voir un fourgue. Si ce bonus est utilisé après le cambriolage, le fourgue essaiera de les livrer à Zannetti qui en offre un bon prix.

Chapitre 4 : La trahison de Sophie

Alors qu'ils se reposent à la planque, Sophie se laisse attendrir par un Pj et dès qu'elle a gagné sa confiance, **se casse avec l'argent et les cassettes**. Son colocataire sait qu'elle a un rendez vous au « Safari inn » à 9 heures le matin. Les pjs arrivent au motel et après avoir passé le gérant (argent ou menace devrait suffire à s'en débarrasser) la trouve dans une chambre. Elle refuse de s'expliquer et un agent du **FBI** arrive. Il vient récupérer les cassettes afin de faire chanter Zannetti. Il laisse entendre qu'il n'est pas seul. S'il est acculé, il avouera avoir monté le faux cambriolage avec Bastaldi, en échange de la libération de son frère Laurent.

Bonus 3 : S'ils laissent Sophie et l'agent Coleman en vie dans le motel, celui là tuera Sophie et fera porter le chapeau aux PJs. Dès lors le FBI les recherche aussi.

Chapitre 5 : Service d'étage

Les pjs doivent trouver une **autre planque**. Qu'il s'agisse d'un squat ou d'un hôtel, ils seront retrouvés par l'agent du FBI et/ou par les hommes de Zannetti et/ou par les latinos et/ou par les potes du fourgue s'ils l'ont buté et/ou Mulder et Scully et/ou etc.. Prévoir **fusillade et cascades** parsemées de trucs bien kitchs.

Chapitre 6 : Final

Les joueurs sont assez grands pour se débrouiller tout seuls. Ils peuvent quitter le pays à la nage, attaquer de front toute la mafia locale armé de baguettes et de bérets, plastiquer le siège du FBI ... inutile d'en faire la liste, **ils trouveront de toute façon quelque chose à laquelle ni vous ni moi n'avons pensé**. A vous de faire en sorte que cela soit mémorable. Les **bonus** et la **boîte de pandore** pourront vous y aider (n'hésitez pas à leur faire faire plein de jets inutiles juste pour qu'ils remplissent la boîte !).

Néanmoins, il se peut que vous ayez un petit malin qui a vu « Wanted », et qui connaît donc une façon de s'en sortir. Il est donc juste que vous la connaissiez aussi, afin de tout faire pour lui mettre des bâtons dans les roues (merci la boîte de Pandore et les bonus pourris).

La voilà donc cette fin :

André apprend que le jeune frère de Zanetti lui doit de l'argent et lui offre donc la voiture de Raul afin qu'il la donne en gage à son frère aîné. Bien évidemment, il paye ensuite Westley afin qu'il aille prévenir Raul que sa voiture traîne dans little Italy.

Dans le même temps, Marcel contacte l'agent du FBI afin de négocier. Il filme la scène en essayant de faire lui faire avouer le meurtre de Sophie. Une fois l'aveu enregistré et à l'abri, il s'en sert pour exiger l'abandon des poursuites contre le groupe en échange des cassettes. Grâce à un tour de passe-passe (avec la collaboration de Westley), il lui remet de fausses cassettes (« Danke schön » de Wayne Shelton dans le film : excellente chanson). L'agent contacte donc Zanetti afin d'obtenir un million de \$. Comme il n'a pas les vraies cassettes et que Zanetti a peu le sens de l'humour, ce dernier le flingue.

Enfin André va voir le numéro 1 de la mafia que Zanetti voulait détrôner et lui offre les cassettes en échange de la tête de Bastaldi.

Voilà, grosso modo, c'est ça.

Conseil : Jouez le Bonus 1, même si vous ne pouvez finalement pas l'utiliser à cause des actions des PJs. Si ils se décoincent avant la fin, les retrouvailles avec Raul seront un divertissement de choix (pour vous, pas pour eux)

Présentation des persos :

André :

Travers : caïd paranoïa arnaque
 Emploi : cambrioleur raté au service de Bastaldi
 Tare : amitié compulsive. A besoin d'être admiré de Julien.
 Déchéance : ex-femme lesbienne
 Séquelles : misogynie
 Rédemption : ?

Julien :

Travers : paranoïa et vice
 Emploi : chauffeur au service d'André
 Tare : alcoolique. Se croit utile et intelligent, donc essaie toujours de se rendre indispensable à André et utilise des mots de plus de trois syllabes.
 Déchéance : père alcoolique et violent
 Séquelles : Haleine de coyote
 Rédemption : sa vieille maman impotente qu'il appelle dix fois par jour.

Martial :

Travers : arnaque et caïd
 Emploi : bookmaker
 Tare : hyper sexualité. Se fait passer pour un directeur de casting. A toujours un caméscope avec lui.
 Déchéance : passage en prison
 Séquelles : tatouages ridicules
 Rédemption : ?

Justin :

Travers : vice et caïd
 Emploi : garde du corps
 Tare : mythomanie Se croit respectable mais a un QI très limité. Ne comprends rien mais fait croire le contraire.
 Déchéance : mauvais traitement lors d'un passage en prison.
 Séquelles : phobie des douches
 Rédemption : ?

Treize :

Travers : paranoïa et vice
 Emploi : nettoyeur
 Tare : cocaïne et excitants
 Déchéance : hôpital psychiatrique (d'abord comme médecin puis comme patient)
 Séquelles : parle de lui à la troisième personne. Porte toujours une arme et transporte ses drogues.
 Rédemption : ?