

L'escort-girl de William Wallace

One shot pour 4 joueurs

Suivi de version

Date	Version	Description
29/04/2017	V1.0	Création initiale du document

Résumé du scénario

Le scénario se déroule à Londres en 1992. Les joueurs jouent des marginaux de la société, qui traînent dans des squats et se droguent. L'ambiance recherchée est un peu la même que dans le film *Trainspotting* de Danny Boyle. Après une soirée un peu chaotique dont aucun des joueurs n'a de souvenirs clairs, ceux-ci vont se retrouver accusés de meurtre. A eux de faire la lumière sur ce qu'il s'est réellement passé afin de prouver leur innocence... Ou pas.

Personnages

Les joueurs sont libres dans la création de leur personnage. Mais ils doivent jouer quelqu'un de drogué, de marginal, en dehors de la société (un junkie quoi !). Les joueurs doivent se connaître avant le début du scénario.

Comme dans la plupart de mes scénarios, je n'utilise un système de règles et des feuilles de personnages que pour avoir un support pour se représenter les personnages mais je ne l'utilise pas beaucoup pendant la partie donc le système de règles dans lequel on peut faire jouer ce scénario n'a pas vraiment d'importance. Souvent j'utilise le système de règles de Vampire, la Mascarade parce que les compétences présentes permettent de bien représenter des personnes des années 90.

Préparation

Avant de commencer la partie, annoncer aux joueurs que leur personnage sait quelque chose que les autres ne savent pas. Donnez-leur à chacun un papier décrivant ce qu'il sait (à vous de faire la répartition) :

- L'un des joueurs a déjà participé à des braquages et possède une planque secrète, inconnue de la police, où il dépose les butins qu'il a amassé

- L'un des joueurs possède caché chez lui un véritable arsenal d'armes car il en vend de manière secrète

- L'un des joueur est faussaire et avec un peu de matériel, il sais faire des faux papiers, permis ou billets de banque

- L'un des joueur n'a rien (donner quand même un papier avec écrit « rien »)

Le joueur qui n'a rien est en fait l'assassin recherché dans l'histoire donc en tant que MJ retenez bien de qui il s'agit.

Le scénario

Partie 1 : Le réveil

Les joueurs se réveillent au 3ème étage d'un squat londonien. Enfin, ils émergent plutôt. La soirée précédente était agitée. Ils n'ont en effet presque aucun souvenir de celle-ci si ce n'est qu'ils sont allés dans une boîte de nuit underground la veille qui est tenue par un certain William Wallace.

Ils ne connaissent pas l'endroit où ils se trouvent et remarquent qu'autour d'eux il y a pas mal de bordel mais ils sont seuls. Il y a également du sang dans toute la pièce et le corps d'une jeune femme ensanglanté gît dans un des coins. Dehors, il fait plutôt beau et à travers les fenêtres ils entendent des bruits de sirènes de police. D'ailleurs, c'est sûrement cela qui les a réveillés. A peine ont-ils le temps de se lever et de comprendre la scène que des coups sont frappés à la porte.

C'est la police justement. Elle est venue pour les arrêter car ils sont mêlés à une histoire de meurtre (évidemment). Les joueurs ne savent bien sûr pas ce qu'il s'est passé la veille. C'est à eux de trouver une solution pour échapper à leur arrestation. S'ils y arrivent, ils se retrouvent en fuite et devront trouver une cachette (celui qui en connaît une va-t-il le dire ?). Dans ce cas, les joueurs passent directement en partie 2.

S'ils se font arrêter par la police, ils apprennent par l'inspecteur chargé de l'affaire, George Scott, que la jeune femme s'appelle Alice et qu'elle était connue pour travailler comme escort-girl dans un bar clandestin tenu par William Wallace (où ils sont allés la veille). Les joueurs se souviennent à ce moment de l'avoir vue la veille.

Après une courte garde à vue, les conclusions de l'enquête révèlent qu'Alice a été tuée par un coup de couteau et qu'elle porte des marques de coups et blessures mais qu'elle n'a pas été violée. Les joueurs sont les seuls suspects de cette affaire qui n'intéresse personne, est vite classée et comme les empreintes digitales digitales des 4

joueurs ont été retrouvés partout et que les témoignages affirment que ce sont les derniers à l'avoir vue vivante, ils sont vite condamnés à 20 ans de prison (procès rapide).

En prison, les joueurs vont rencontrer deux personnes, Bill et Aziz. Ces deux prisonniers les abordent et leur révèlent qu'ils ont un plan pour s'évader de la prison. L'idée est de créer une émeute et de profiter de la confusion pour s'évader. Ils demandent aux joueurs leur aide. Ils devront donc mettre en place un plan pour l'évasion.

Partie 2 : L'enquête

Une fois libres et cachés, les joueurs vont devoir mettre au clair cette histoire afin de ne pas finir leur vie traqués. Voici les endroits importants où ils peuvent être tentés d'aller pendant leur enquête.

Le squat

Il y a des flics partout autour du squat. Il est presque impossible pour les joueurs d'y pénétrer et si ils y arrivent, ils se font très vite interrompre dans leurs investigations car ils se font repérer. De toutes façons, il ne peuvent pas y apprendre grand-chose de plus.

Le bar de William Wallace

William Wallace veut bien recevoir les joueurs mais n'est pas très content : à cause d'eux, les flics ont fait une descente chez lui et maintenant le surveillent de près donc son business est menacé. Sur la soirée, il se souvient que les joueurs étaient présents dans le bar le soir du meurtre. Ils avaient beaucoup bu et étaient défoncés à l'héroïne. Ils sont partis vers 3h du matin avec Alice et Katia, une autre escort-girl du bar.

Katia est présente dans l'une des chambres du bordel de William Wallace, à l'étage du bar. Elle se souvient qu'ils sont partis avec Alice et un certain Rachid (un pote des joueurs, ils le connaissent bien) vers 3h du matin pour aller chez « le révérend » qui apparemment était un ami à eux. Ils y sont allés pour acheter de l'héroïne.

A ce moment, le MJ peut donner secrètement un papier à deux joueurs :

- L'un des joueurs à une dent contre lui parce qu'il pense que c'est un arnaqueur*
- L'un des joueurs a peur de lui car il lui doit de l'argent*

Après cet achat, ils sont allés avec le révérend rejoindre un homme que tout le monde appelait « mère supérieure » dans le squat où Alice est morte. Là, ils ont tous

repris des doses d'héroïne. A ce moment, ça a commencé à dégénérer car le révérend a commencé à vouloir abuser d'Alice qui le repoussait car elle ne voulait pas et qu'il n'avait pas payé. La mère supérieure a pris le parti du révérend et a commencé à frapper Alice. Les joueurs se sont interposés et une bagarre a commencé. C'est à ce moment que Katia s'est éclipsée discrètement avec Rachid. Elle ne sait pas ce qu'il s'est passé ensuite.

En sortant du bar, les joueurs vont apercevoir une voiture de police en faction devant. Ils vont devoir y échapper s'ils ne veulent pas retourner en prison...

Chez mère supérieure

Les joueurs ne savent pas où habite la mère supérieure mais ils peuvent s'arranger pour aller le voir en passant par des bars louches, la nuit. La mère supérieure est un homme à la tête d'un réseau de vente d'armes. Et il n'est pas vraiment content de ce qu'il s'est passé avec les joueurs. S'ils arrivent jusqu'à lui, il sera dans une salle entouré de gardes du corps sur-armés et il faudra que les joueurs la jouent fine pour ne pas se faire canarder. A eux de se débrouiller pour en sortir vivants, mais ils n'apprendront pas grand-chose...

Chez le révérend

Le révérend est très énervé par les joueurs. Quand ils le questionnent, il est très évasif et impulsif dès qu'on lui parle d'Alice. Globalement, ils se font malmener et n'apprennent pas grand-chose. Il peut aussi faire référence à l'argent que lui doit l'un des joueurs.

Chez Rachid

Rachid est barricadé chez lui. Il a peur de la mère supérieure et des policiers. La mère supérieure lui en veut car il lui doit de l'argent : il n'a pas payé ses dettes le soir où Alice est morte alors qu'il lui avait promis de le faire. Si les joueurs le questionnent, il confirme la version de Katia. Il ne sait pas qui a tué Alice car il est parti avant. Par contre, il détient un indice capital : pour ne pas payer la mère supérieure, il voulait le piéger. Pour cela il a caché son portable pour prendre une vidéo de ce qu'il se passait dans le squat ce soir-là et pouvoir le faire chanter par la suite. Cependant, après les événements, il n'a pas pu aller le chercher. Le portable était programmé pour filmer 4 heures donc il a peut-être pris en flagrant délit le meurtrier. Il leur révèle également la cachette du portable : il se trouve derrière un pan de mur qu'il a aménagé. A un endroit le papier peint se décolle et est traité chimiquement pour que la vidéo puisse passer au travers. Derrière, il y a une sorte de casier creusé dans le mur dans lequel il a posé le portable. Le

portable est branché car il y a une prise dans ce casier donc il devrait encore être allumé.

Partie 3 : la révélation

Le squat est toujours gardé par les policiers. Les joueurs doivent donc trouver un moyen d'y pénétrer (faire des faux papiers?). Quand ils y arrivent, ils trouvent plutôt facilement le portable à l'endroit indiqué par Rachid. Au moment où ils commencent à regarder la vidéo, des sirènes commencent à se faire entendre. Sur la vidéo, ils voient d'abord que la soirée se déroule bien avec les joueurs, Alice, Katia, le révérend, Rachid et la mère supérieure. Au bout d'un moment, la soirée commence à mal tourner : le révérende et la mère supérieure commencent à s'énerver et à frapper Alice. On voit à ce moment Rachid et Katia sortir discrètement de la pièce. Le joueur qui est l'assassin s'interpose alors et sort un couteau. Il tente alors de frapper la mère supérieure avec qui évite le coup et c'est Alice qui le prend et s'écroule. Le révérend et la mère supérieure tabassent alors les joueurs et s'enfuient.

Pendant qu'ils regardent la vidéo, les joueurs entendent les policiers qui s'arrêtent devant le squat et leur parlent avec un haut-parleur : « Nous savons que vous êtes ici, rendez-vous ! ». Les joueurs sont totalement encerclés !

A peine ont-ils fini la vidéo que les joueurs commencent à se faire tirer dessus à la mitraillette. Ce sont des sbires de la mère supérieure envoyés pour les tuer. Les policiers sont en train de monter vers le squat et ceux dans la rue commencent à répliquer, ne sachant pas où donner de la tête. Dans tout ce bazar, les joueurs devront trouver un échappatoire : vont-ils être tous tués ? Ou arrêtés ? Vont-ils abandonner le tueur à son triste sort ? A eux de se sortir de ce mauvais pas...