

---

# ***Pas de SUCETTES POUR LES GROS VILAINS !***

Un scénario  
pour  
**Feng Shui**

Ecrit par **Grolf**  
(Avril 2007)

<http://www.grolf.fr/>

---

## **TABLE DE MATIÈRES**

Table de matières .....	2
D'où qu'il sort ce titre ? .....	2
L'histoire.....	2
Le présent .....	3
Les personnages .....	4
Ambiance & inspiration .....	4
Flash info n°1.....	5
Scène 1 : Braquage de banque.....	5
Flash info n°2.....	7
Scène 2 : Big Bill Tatoo .....	7
Flash info n°3.....	8
Scène 3 : We Want You !.....	9
Flash info n°4.....	11
Scène 4 : Just like a pill.....	11
Flash info n°5.....	13
Scène 5 : Sucettes à gogo !.....	14
Flash info n°6.....	15

## **D'OÙ QU'IL SORT CE TITRE ?**

On peut trouver l'inspiration n'importe où pour écrire un scénario de jeu de rôle, même à la radio. C'est le cas en l'occurrence pour celui-ci. Il y a quelques mois en effet, j'écoutais *Les Grosses Têtes* et Philippe Bouvard recevait ce jour-là une comédienne française. Je n'ai malheureusement pas retenu son nom sur le moment, mais il me semble que c'était Odette Laure ou Ginette Garcin (qu'elle me pardonne d'avoir oublié son nom). Au fil de l'émission, elle raconta quelques grands moments de sa carrière et notamment ses débuts. Elle parla, entre autre, d'un spectacle dans lequel elle joua (au début des années soixante il me semble). Ce spectacle était écrit et joué par Jean Yanne, grand auteur et humoriste s'il en est, et s'intitulait "*Pas de sucettes pour les gros vilains*". La comédienne ne dit pas quelle était la teneur du spectacle en question, mais mon imagination, aiguillonnée par ce titre, par l'actualité de la pré campagne électorale des présidentielles de 2007 et par quelques références cinématographiques bien connues, me permit de dérouler l'intrigue que vous vous apprêtez à lire... Toute ressemblance avec des personnes ou des événements connus serait bien entendu tout à fait fortuite... ou presque !

## **L'HISTOIRE**

Etats-Unis, de nos jours...

Les élections municipales de l'état du **Texas** doivent avoir lieu dans un mois et la campagne bat son plein. A **Dallas**, trois candidats sont en tête des sondages : **Alec Walcott** du parti républicain, **Jared Kimble** du parti démocrate et **Weyland Bancroft** de l'***American White Party*** (*Parti Blanc Américain*). Les principaux thèmes de la campagne sont les déficits publics, les transports et l'environnement, mais aussi et surtout, l'insécurité.

**Weyland Bancroft** axe depuis des mois sa propagande sur l'insécurité croissante et prétend que l'augmentation de la criminalité est due à un afflux toujours croissant d'immigrés au

**Texas**, principalement des clandestins mexicains et portoricains qui s'organisent en gangs de plus en plus violents. Ses thèses semblent toucher la population de **Dallas** puisque **Bancroft** se classe actuellement troisième dans les intentions de vote à seulement un mois des élections.

Ayant le vent en poupe, **Bancroft** décide de donner le coup de grâce à ses adversaires en provoquant une mise en avant de son thème de prédilection dans les médias. Pour cela, il va s'acoquiner avec des gens plutôt louches pour enclencher une nouvelle vague de crimes et d'agressions. Son plan est tout simplement machiavélique et pervers.

**Weyland Bancroft** est avant tout un homme d'affaire. Il possède notamment une entreprise de recherche dans le domaine médical. La **Texas Chemicals** élabore et fabrique des médicaments utilisés à travers tout les Etats-Unis. Il a demandé il y a quelques semaines à un scientifique travaillant pour lui de créer une neurotoxine capable d'éveiller les instincts primaires de l'homme, et en premier lieu son agressivité. Cette toxine devait pouvoir être mêlée à la nourriture en vue d'une diffusion rapide dans l'organisme après ingestion. La **B-Tox** est produite en secret depuis quelques jours par l'usine de la **Texas Chemicals** située à **Dallas**.

Restait à trouver un vecteur de diffusion. Avec la politique de lutte contre le tabac pratiquée depuis des années par le gouvernement, beaucoup de citoyens américains ont arrêté de fumer, mais compensent en consommant nombre de chewing-gum et autres sucettes pour calmer leurs nerfs en manque. **Bancroft** eut alors l'idée tordue de s'approprier une usine de confiserie afin de produire le plus tranquillement du monde des sucreries dans lesquelles il pourrait injecter sa toxine. Il jeta son dévolu sur la **Sweet Dallas Factory**.

Malheureusement pour lui, l'OPA qu'il lança sur cette usine échoua. En désespoir de cause, il décida d'utiliser la manière forte. D'abord, il fit recruter par ses sbires un groupe d'hommes de main. Ces hommes seraient chargés de braquer la banque fédérale de **Dallas** (**Fédéral Bank of Dallas**), et d'effectuer à partir de son ordinateur central un transfert massif d'actions de la **Sweet Dallas Factory** vers son propre compte. Seul cet ordinateur possède les accès nécessaires pour réaliser cette opération. Pour cela, un des braqueurs est un expert en systèmes informatiques et sera capable d'effacer toute trace électronique de cette transaction. Les autres récupéreront de l'argent dans les coffres de la banque afin de faire diversion par rapport au motif réel du braquage.

## Le Présent

Le scénario démarre à la scène 1 alors que les braqueurs viennent de terminer le transfert des actions et qu'ils ont récupéré l'argent des coffres. Ils ont des otages et la Police a encerclé le périmètre. Les personnages devront tout faire pour sauver les otages et mettre les malfrats hors d'état de nuire.

Certains éléments trouvés sur les gangsters permettront aux personnages de remonter une piste à la scène 2 : un tatoueur fréquentant des skinheads proches de l'**American White Party**.

A la scène 3, des indices et des informations recueillis précédemment pourront conduire des gens perspicaces directement à la permanence électorale de **Weyland Bancroft**.

La scène 4 verra les personnages faire un petit tour du côté de la **Texas Chemicals**.

Ils enchaîneront finalement à la scène 5 par une visite de l'usine de la *Sweet Dallas Factory* pour en déloger Bancroft.

## LES PERSONNAGES

Cette aventure peut, à priori, être jouée par n'importe quel type de personnage. J'ai toutefois choisi de proposer des personnages étant des super héros. Ils forment un groupe appelé *Dallas Justice Angels*. Ils sont bien connus en ville et donnent souvent des coups de main à la Police pour appréhender des criminels. Ce sont des justiciers comme on peut en trouver dans les *comics* américains. Ces héros sont toutefois des humains ordinaires pour la plupart, bien que certains aient quelques talents particuliers. Ils sont plus proches de *Batman* que de *Superman*. Si vous utilisez vos propres personnages, il faudra qu'ils aient une bonne raison de participer à la résolution du braquage de banque et à l'enquête qui s'ensuivra.

## AMBIANCE & INSPIRATION

Bien entendu, si vous choisissez de faire jouer les personnages fournis avec ce scénario, l'ambiance de la partie devra être adaptée en conséquence. Pour cela, on ne compte plus le nombre d'adaptations cinématographiques de la pléthore de super héros créés par les dessinateurs américains. Parmi les plus intéressants et les plus réussis, voici quelques titres :

- *Batman*, de Tim Burton (1989), avec Michael Keaton, Jack Nicholson et Kim Basinger.
- *Batman : Le Défi*, de Tim Burton (1992), avec Michael Keaton, Danny DeVito et Michelle Pfeiffer.
- *Batman forever*, de Joel Schumacher (1995), avec Val Kilmer, Tommy Lee Jones, Jim Carrey, Chris O'Donnell et Nicole Kidman.
- *Batman et Robin*, de Joel Schumacher (1998), avec George Clooney, Arnold Schwarzenegger, Uma Thurman, Chris O'Donnell et Alicia Silverstone.
- *Batman begins*, de Christopher Nolan (2005), avec Christian Bale, Katie Holmes, Michael Caine, Liam Neeson, Morgan Freeman et Gary Oldman.
- *Spiderman*, de Sam Raimi (2002), avec Tobey Maguire, Willem Dafoe et Kirsten Dunst.
- *Spiderman 2*, de Sam Raimi (2005), avec Tobey Maguire, Kirsten Dunst et Alfred Molina.
- *Les Indestructibles*, (2005), film d'animation des studios Pixar (pour Disney).

D'autre part, j'ai prévu des interludes qui, bien que facultatifs, peuvent rajouter à l'ambiance de l'ensemble. Il s'agit de flashes d'information télévisés présentés par des journalistes de plateau ou des reporters en direct. En cela, je me suis largement inspiré de ce que fait souvent **Paul Verhoeven** dans ses films de science-fiction. Les plus représentatifs sont les suivants :

- *Robocop* (1988), avec Peter Weller, Nancy Allen, Ronny Cox et Miguel Ferrer.
- *Total Recall* (1990), avec Arnold Schwarzenegger, Michael Ironside, Ronny Cox, Sharon Stone et Rachel Ticotin.
- *Starship Troopers* (1998), avec Casper Van Diem, Denise Richards, Dina Meyer, Michael Ironside et Jake Busey.

## **FLASH INFO N°1**

*Sur une chaîne de télévision régionale texane, alors qu'un feuilleton à l'eau de rose est diffusé, les programmes sont interrompus pour un flash d'information imprévu. John Jefferson, le journaliste en plateau, annonce qu'un braquage de banque avec prise d'otage est en cours dans le centre de Dallas. Il passe la parole à Patrick Bloomberg, un envoyé spécial, qui se trouve sur place. Patrick Bloomberg prend la parole et annonce qu'effectivement, la Federal Bank of Dallas est l'objet d'un braquage à main armée depuis près d'une heure. D'après la police, il y aurait une trentaine d'otages dans la banque et les braqueurs seraient peut-être une dizaine. Il explique que la police a bouclé le quartier et que pour le moment, ils attendent et n'ont pas l'intention d'intervenir avant d'en savoir un peu plus sur la situation à l'intérieur de la banque. La caméra fait alors un plan large de la rue et de la banque, avec toutes les voitures de police au premier plan...*

## **SCÈNE 1 : BRAQUAGE DE BANQUE**

### **SYNOPSIS**

Une succursale de la **Federal Bank of Dallas** est victime d'un braquage à main armée avec prise d'otages. Les braqueurs sont retranchés à l'intérieur de la banque et la police a bouclé le quartier. La situation semble bloquée, mais les personnages vont devoir intervenir rapidement (et discrètement) pour arrêter les malfrats.

### **LIEUX**

La banque est située en plein centre-ville au sein d'un immeuble de dix étages. Les guichets sont au rez-de-chaussée, les bureaux administratifs dans les étages supérieurs, et les coffres sont au sous-sol.

Le rez-de-chaussée est composé d'un grand hall avec une dizaine de guichets vitrés, de quelques bureaux et de quelques pièces utilitaires comme des toilettes, un débarras, un local à photocopie...

L'immeuble est intégré à un pâté de maisons, ce qui fait que les toits sont accessibles facilement. Les accès possibles sont la porte principale au rez-de-chaussée et les toits. Aux étages, il n'y a que des baies vitrées qui ne s'ouvrent pas, mais il est possible de les briser ou de les découper...

Deux ascenseurs permettent d'aller du rez-de-chaussée au dixième étage. Idem pour l'escalier de service intérieur. Il n'y a pas d'escalier extérieur. Le sous-sol est accessible

par un escalier et un ascenseur séparés situés parmi les bureaux du rez-de-chaussée.

### **INTERVENANTS**

Les preneurs d'otage sont des gros bras issus d'un gang de skinheads. Seul l'un d'eux est un expert en informatique. C'est lui qui s'occupe des opérations de transfert sur l'ordinateur central.

Ce sont tous des anonymes qui utiliseront de préférence leurs armes à feu. Ils sont en service commandé et sont payés pour cette opération. Ils ne sont pas prêts à mourir pour réussir cette mission. Ils sont douze au total et sont répartis entre le rez-de-chaussée, le sous-sol et le premier étage.

#### **Braqueurs de banque (anonymes)**

##### **Caractéristiques :**

Physique 7, Chi 0, Esprit 5, Réflexes 7

##### **Compétences :**

Armes à feu 8 (VA 15), Arts martiaux 7 (VA 14)

##### **Armes :**

Poing (8), Pied (9),  
Smith & Wesson 2213 (8/1/8+1),  
Mini-uzi (10/3/25)

### **DÉROULEMENT DE LA SCÈNE**

En élargissant le plan de la caméra, on pourra apercevoir les personnages en train d'observer la scène. Quelque soient leurs motivations, ils doivent intervenir pour mettre fin au braquage et libérer les otages.

L'objectif de la scène est que les braqueurs soient mis hors d'état de nuire et que les

# PAS DE SUCETTES POUR LES GROS VILAINS !

Feng Shui

otages soient libérés sains et saufs. Dès lors, laissez les joueurs faire preuve d'initiative et d'inventivité. Laissez toutefois entendre qu'une entrée en force serait une erreur et ferait prendre un gros risque aux otages. Par contre, une entrée discrète par les toits serait plus avisée.

Outre l'intrusion et la neutralisation directe des bandits, des personnages inventifs auront d'autres moyens d'agir. Ils peuvent utiliser le système de vidéosurveillance de la banque pour y repérer les intrus, et éventuellement pour y diffuser de fausses images leur permettant de pénétrer l'immeuble en restant inaperçus.

Les forces de police sont en train d'établir leur plan d'action. Si les personnages leur demande leur concours, les policiers n'accepteront vraiment que si le plan est sans risque. Si les personnages interviennent à l'insu de la police, les policiers donneront l'assaut dès que des coups de feu seront tirés dans la banque, mettant hors combat les derniers braqueurs et procédant à l'arrestation des survivants.

Improvisez la configuration détaillée de la banque, la position des braqueurs et des otages, etc. Encouragez donc vos joueurs à prendre des initiatives et ne les bridez pas trop : cette scène est une introduction et les personnages doivent avoir des opportunités de recueillir des informations importantes pour la suite de l'histoire.

## ÉLÉMENTS DE CHORÉGRAPHIE

Nous sommes dans un immeuble moderne avec de petits bureaux dans les étages, avec du mobilier simple, du matériel informatique, et des tonnes de papiers et de dossiers.

Le rez-de-chaussée est donc divisé entre un grand hall et quelques bureaux. Les guichets sont vitrés : comptoir en bois et vitre pare-balles jusqu'à une hauteur totale de 2,50 mètres.

Le sous-sol est assez simple : un sas de sécurité, une pièce pour les vigils et la

vidéosurveillance, la salle des coffres des particuliers et le coffre fort contenant l'argent de la banque.

Les trente otages sont retenus dans des bureaux du rez-de-chaussée. Les braqueurs sont répartis ainsi : un est en train de bidouiller l'ordinateur central au premier étage, deux sont au même étage pour parer à toute intrusion, un est au sous-sol pour surveiller les écrans de surveillance, trois gardent les otages dans les bureaux, et les cinq derniers sont dans le hall principal.

## FIN DE LA SCÈNE

La scène se termine lorsque les braqueurs sont neutralisés et que les otages sont libérés. Laissez quelques minutes aux personnages pour mener quelques actions, puis faites intervenir la police qui arrive pour sécuriser les lieux, arrêter les malfrats et libérer les otages. *Si vous utilisez les héros proposés avec ce scénario, la police les remerciera (puisque ces héros ont déjà permis d'arrêter d'autres criminels). Si vous utilisez d'autres personnages, gérez la situation en fonction de ceux-ci.*

Voici les indices que pouvant être recueillis sur place :

- A l'étage, un des braqueurs a utilisé un des ordinateurs. Un jet d'Info : Informatique, de Sabotage ou d'Intelligence sous une difficulté de 10 permet de savoir que le braqueur a effectué un transfert d'actions, mais celui-ci a effacé toute trace des données.
- Certains braqueurs portent des tatouages assez caractéristiques : croix de fer allemande, croix gammée, symboles nazis, aigle bicéphale. De plus, ils sont tous chauves, blancs, jeunes, assez baraqués. Tout indique qu'ils font sans doute partie d'un groupe de skinheads néo-nazis. Les tatouages sont vraiment très artistiques, semblant dire que le tatoueur n'est pas le premier venu.
- Les survivants diront qu'ils ont été payés pour cette action, mais ne révéleront pas le nom de leur commanditaire, ni leur véritable objectif.



## FLASH INFO N°2

Sur la chaîne texane, John Jefferson présente une page d'information quelques heures après le braquage. Il indique le bilan de la prise d'otages : nombre de blessés et de morts du côté des braqueurs, des otages et de la police. Il explique ensuite que certains braqueurs étaient connus des services de police pour des agressions, des troubles à l'ordre public, des bagarres et des dégradations. Ces malfrats seraient proches des milieux néo-nazis et feraient partie d'un groupe de skinheads.

## SCÈNE 2 : BIG BILL TATOO

### SYNOPSIS

Les personnages doivent maintenant exploiter les premiers indices qu'ils ont et qui tournent autour des milieux néo-nazis, l'objectif étant de savoir qui a payé les skinheads pour attaquer la banque.

Comme par hasard, le plus important gang de skins de Dallas, les **White Eagles**, traîne souvent du côté de **Big Bill Tatoo**, un salon de tatouage réputé dans leur milieu...

### LIEUX

Le salon **Big Bill Tatoo** est mitoyen d'un pub qui sert de quartier général aux **White Eagles**. La zone est donc bien fournie en crânes rasés, tatouages, affiches douteuses, musique bien lourde, bière, etc.

Le salon est relativement petit : une pièce principale avec un petit comptoir et une caisse d'un côté, et le coin du tatoueur avec un fauteuil, un tabouret et tout le matériel nécessaire. Il y a également des toilettes et une pièce servant à stocker différents matériels du salon.

Le bar attenant au salon est le **Munich Pub**, un vieux rade où traînent les skinheads et les néo-fascistes de Dallas. Bière à gogo, billard, musique thrash (style Rammstein), drapeaux nazis, etc. On remarquera également sur les murs des affiches électorales de **Weyland Bancroft** et de l'**American White Party**.

### INTERVENANTS

Big Bill est le tatoueur à qui appartient le salon. Ce n'est pas vraiment un tendre : il est lui-même tatoué et rasé, mesure 1m70 et pèse dans les 95 Kg. Il n'aime pas les petits

curieux et ne se laisse pas marcher sur les pieds. Aussi, si on le titille un peu trop, il n'hésitera pas à jouer du poing. Si la situation tourne vraiment mal, il prendra un couteau dans son matériel ou utilisera le fusil à pompe qu'il cache sous son comptoir.

#### **Big Bill**

"J'veis te démonter la tronche !"

##### Caractéristiques :

Physique 8 (Force 10), Chi 0, Esprit 4,  
Réflexes 7

##### Compétences :

Arts martiaux 10 (VA 17),  
Armes à feu 9 (VA 16)

##### Armes :

Poing (11), Pied (12), Couteau (12),  
Benelli (13/5/7)

La faune locale est composée de skinheads, les **White Eagles**. Ils sont proches des milieux d'extrême droite et ont l'habitude des coups de force. Ils n'ont pas d'armes à feu, mais aiment jouer de la batte ou du couteau.

#### **Skinheads (anonymes)**

##### Caractéristiques :

Physique 7, Chi 0, Esprit 4, Réflexes 6

##### Compétences :

Arts martiaux 9 (VA 15)

##### Armes :

Poing (8), Pied (9), Couteau (9),  
Batte de base-ball (10)

Il y a un skin en train de se faire tatouer par Big Bill et un de ses potes qui attend avec lui dans le salon. Dans le pub, il y a une vingtaine de crânes rasés qui sont en train de siffler chope sur chope. Il suffit de peu de chose pour qu'ils déclenchent une bagarre générale.

## DÉROULEMENT DE LA SCÈNE

Dès leur arrivée sur les lieux, les personnages constateront de toute évidence qu'ils ont visé juste. La population locale, les skinheads, sont faits du même bois que les braqueurs de la banque : même "coiffure", mêmes tatouages, etc.

Les personnages doivent déterminer qui a commandité le braquage de la banque. Soit ils mènent leur visite en douceur, soit ils passent en force. Quoiqu'il en soit, il ne faudra pas trop pousser pour qu'une bagarre générale éclate.

En discutant calmement, voici ce que les personnages pourront apprendre :

- Tous les **White Eagles** se retrouvent régulièrement au **Munich Pub**. C'est leur "quartier général".
- C'est Big Bill qui a fait les tatouages de toute la bande des **White Eagles**.
- Le meilleur candidat des municipales, c'est **Weyland Bancroft** ! C'est sûr. Certains **White Eagles** font partie de ses militants ou de son service d'ordre.

## ÉLÉMENTS DE CHORÉGRAPHIE

Si une bagarre éclate, les combats peuvent se dérouler dans le salon, dans le pub, ou dans la rue.

Dans le salon, l'essentiel du mobilier est composé du comptoir, du fauteuil et du tabouret. On pourra également utiliser le matériel de tatouage : encres, stylets, scalpels, chiffons, etc.

Dans le pub, le mobilier est assez classique, à savoir un grand comptoir, des étagères pleines de bouteilles, des tables en bois qui se fracassent facilement sous le poids d'un homme projeté dessus, ou encore des chaises en bois, placées là en attendant le dos d'un gars pour se briser en mille morceaux.

## FIN DE LA SCÈNE

À la fin de la bagarre, les sirènes de police se font entendre à quelques rues de là : les flics arrivent, mieux vaut décamper !

En frappant bien dessus, un skinhead est tout de suite plus coopératif. Aussi, voici ce qu'il est possible d'apprendre en plus après la castagne :

- Des **White Eagles** ont récemment été appelés par les militants de l'**Amercian White Party**. Ils ont été convoqués à leur permanence électorale. Ce qui est bizarre, c'est qu'il n'y avait aucune manifestation prévue ces jours-ci et donc aucun besoin de service d'ordre.
- Les **White Eagles** en question sont passés à la télé en prime time : ce sont ceux qui ont participé au braquage de la banque.

Tout semble dire que les **White Eagles** sont plus que proches de l'**American White Party**, et de plus, ils semblent avoir agi sur commande des militants de **Bancroft** en ce qui concerne le braquage. Il est sans doute temps d'aller faire un tour du côté de la permanence électorale du bon américain en question...

## FLASH INFO N°3

Lors du journal télévisé de la chaîne texane, John Jefferson aborde le sujet de la campagne électorale. Il indique qu'à quatre semaines du premier tour des élections, les sondages donnent le candidat républicain Alec Walcott en tête avec 36,4 % en baisse de 3,5 %, suivi du démocrate Jared Kimble à 29,1 % en baisse de 1,7 %, et de Weyland Bancroft de l'**American White Party** avec 26,8 %, qui progresse de 4,2 %. Rien n'est joué, et tout peut encore basculer durant les semaines à venir.



## SCÈNE 3 : WE WANT YOU !

### SYNOPSIS

Tout porte à croire que ce sont des membres de l'*American White Party* qui a commandité le braquage de la *Federal Bank of Dallas*. Reste à en faire la preuve et à comprendre pourquoi. Cette piste mène droit à la permanence électorale de *Weyland Bancroft*, qui est situé dans le même immeuble que son bureau d'homme d'affaires...

### LIEUX

*Weyland Bancroft* est un homme d'affaires qui achète et revend des entreprises. Il possède donc, entre autres, la *Texas Chemicals* qui fait des recherches dans le domaine pharmaceutique et fabrique des médicaments.

Le bureau principal de *Bancroft* est situé dans le quartier d'affaires du centre de Dallas, au premier étage d'un immeuble où se trouvent plusieurs entreprises. Au rez-de-chaussée du même immeuble se trouve sa permanence électorale.

Il s'agit d'un immeuble moderne américain classique. Façades en verre, grandes portes à tourniquet à l'entrée, vigils et bureau d'accueil dans un grand hall. De part et d'autres de ce hall se situent deux locaux qui donnent directement sur la rue : un magasin de chaussures ("*chez Gary*", dont les vendeurs sont Al et Griff), et le bureau du *White American Party*.

Les vingt étages du bâtiment sont remplis de bureaux. Le premier est occupé dans *Bancroft* et ses assistants, avocats, etc, bref, tout son personnel. Il possède lui-même un très grand bureau aménagé avec goût et luxe.

Le système de sécurité de l'immeuble est récent, mais toute personne un tant soit peu douée pourra déjouer la vidéosurveillance et les alarmes. Il suffira de réussir un jet de Sabotage, d'Intrusion et d'Informatique d'une difficulté de 12.

Une fois à l'intérieur, décrivez des bureaux tels qu'on peut les voir dans les films : soit des bureaux individuels, le plus souvent vitrés avec des stores, soit de grands espaces avec des petites cloisons pour séparer chaque employé dans son coin.

### INTERVENANTS

De jour, la permanence électorale est occupée par une quinzaine de militants. Ils sont assez revendicatifs, mais répondront gentiment aux questions tant que celles-ci leurs conviendront. Si on aborde des sujets épineux avec eux ou si l'on insulte leur candidat, ils peuvent se montrer agressifs et tenter de jeter dehors tout individu qui paraîtra déplaisant à leurs yeux.

Ils n'ont pas d'armes à feu, mais quelques armes blanches traînent dans certaines poches. Et ils savent s'en servir quand cela s'avère nécessaire...

#### *Militants (anonymes)*

##### Caractéristiques :

Physique 5, Chi 0, Esprit 5, Réflexes 5

##### Compétences :

Arts martiaux 7 (VA 12)

##### Armes :

Poing (6), Poing américain (6), Pied (7),  
Couteau (7)

Le bâtiment lui-même est gardé par quatre vigils, de jour comme de nuit. Deux gardent l'entrée, les autres font des rondes régulières, surtout la nuit. Eux par contre sont armés de pistolets automatiques.

#### *Vigils (anonymes)*

##### Caractéristiques :

Physique 6, Chi 0, Esprit 6, Réflexes 7

##### Compétences :

Arts martiaux 7 (VA 14), Armes à feu 9 (VA 16)

##### Armes :

Poing (7), Pied (8), Glock 17 (10/1/17+1)

### DÉROULEMENT DE LA SCÈNE

Les renseignements intéressants se trouvent principalement dans le bureau de Bancroft au premier étage, mais on peut aussi en trouver dans la permanence électorale.

Deux approches sont ici possibles : l'intrusion discrète ou l'attaque frontale. Pour la première, mieux vaudra agir de nuit.

### SOLUTION 1 : INTRUSION

Il s'agira donc de s'introduire de nuit dans l'immeuble en déjouant les systèmes de sécurité. Déconnecter le circuit de caméras, monter une dérivation pour tromper les vigils ou encore débrancher l'alarme relève d'un jet de Sabotage, d'Intrusion et d'Informatique d'une difficulté de 12.

Une fois les formalités d'usage accomplies, le plus intéressant se trouve sur les ordinateurs. Là, il faudra réussir un jet d'Info : Informatique ou de Sabotage de difficulté 10 pour pénétrer le système et y pêcher les informations utiles.

Voici ce qui pourra être trouvé de pertinent :

- Sur l'ordinateur de la permanence électorale :
  - Les militants possèdent l'agenda des meetings de leur candidat. En dehors de ces réunions politiques, il est parfois fait mention de quelques rendez-vous dans des entreprises de **Bancroft**, mais le plus souvent ces derniers temps à la **Texas Chemicals**.
  - Un mail de **Bancroft** demande de manière assez vague de rassembler une équipe de gros bras pour le [placez la date de la veille du casse].
- Sur l'ordinateur du bureau de **Bancroft** :
  - L'agenda complet est disponible, et nombreux sont les rendez-vous ces derniers temps à la **Texas Chemicals** avec un certain **Nathaniel Patterson**.

- Les mails concernent pour la plupart la politique, mais le nom de **Nathaniel Patterson** revient de temps en temps. Ils parlent de manière très vague d'un produit qui serait en cours de conception. Dans un de ses derniers mails daté d'il y a dix jours, **Patterson** indique que le produit en question est prêt à être produit. **Bancroft** lui répond qu'il doit lancer la production immédiatement car la livraison devrait être possible à partir du [placez la date du lendemain du casse].
- Les derniers sites Internet fréquentés par **Bancroft** concernent la bourse de New York, quelques-unes de ses propres sociétés, ainsi que celui de la **Sweet Dallas Factory**.

En se renseignant un peu sur la **Sweet Dallas Factory**, les personnages peuvent apprendre très facilement qu'il s'agit d'une fabrique de sucreries et de bonbons. Un point à noter dans les actualités récentes liées à cette entreprise : son cours boursier a un peu baissé lorsque des rumeurs d'offre de rachat par **Weyland Bancroft** ont commencé à circuler il y a plusieurs semaines. Le président de la **Sweet Dallas Factory** a toutefois affirmé dans les médias que l'offre avait été refusée et que la cession de l'entreprise n'était pas du tout à l'ordre du jour.

### SOLUTION 2 : ATTAQUE FRONTALE

A la permanence électorale, les personnages seront reçus cordialement par les militants, surtout s'ils disent venir adhérer au parti. Les militants répondront volontiers à des questions générales, mais dès que la conversation dérive sur des sujets gênants, ils deviennent agressifs et demandent aux personnages de partir.

Si les personnages déclenchent finalement une bagarre, ils n'auront que quelques

## PAS DE SUCETTES POUR LES GROS VILAINS !

Feng Shui

minutes pour interroger les militants après les avoir mâtés avant que la police avertie par les vigils n'arrive sur les lieux. Ils pourront ainsi apprendre que ce sont bien eux qui ont recruté des skinheads la veille du braquage de la banque, mais que c'est **Brian Fulton** qui les a pris en charge. **Fulton** est le chef de la sécurité de la **Texas Chemicals**.

Au bureau de **Bancroft**, les personnages se verront dire que le patron n'est pas là : il est en déplacement. Avec un peu (beaucoup ?) d'insistance, de persuasion ou de charme auprès de la secrétaire, ils pourront apprendre que **Weyland Bancroft** se trouve actuellement à l'usine de la **Texas Chemicals**.

### ÉLÉMENTS DE CHORÉGRAPHIE

Des bureaux classiques, donc tout ce qu'on peut y trouver d'ordinaire, y compris des plantes vertes, des cloisons de verre ou de bois, des écrans d'ordinateur, des agrafeuses ou encore des chaises à roulettes...

### FIN DE LA SCÈNE

La scène s'achève lorsque les personnages estiment avoir recueilli suffisamment d'informations et que celles-ci les mènent vers l'usine de la **Texas Chemicals**.

Ils peuvent donc se renseigner sur cette usine, mais aussi sur la **Sweet Dallas Factory**. Voir les scènes 4 et 5 pour avoir plus de renseignements sur ces deux lieux.

## FLASH INFO N°4

*John Jefferson, le journaliste de télévision, annonce qu'un meeting de l'American White Party s'est tenu le jour même à Dallas. Weyland Bancroft y est revenu sur ses thèmes de campagne favoris : l'insécurité et l'immigration, qui seraient, selon lui, liés. Voici un extrait de son discours : "Les gangs les plus violents de notre ville sont tenus par les portoricains et les mexicains. Si la politique laxiste des gouvernements successifs n'avait pas laissé tous ces étrangers s'installer chez nous, la situation n'aurait jamais dégénéré à ce point ! Sans parler du taux de chômage qui atteint des records inégalés depuis quelques années dans l'état du Texas ! En vérité je vous le dis, la préférence nationale sera notre seule planche de salut !"*

## SCÈNE 4 : JUST LIKE A PILL

### SYNOPSIS

Quelque chose semble beaucoup occuper **Weyland Bancroft** ces derniers temps à la **Texas Chemicals**, et cela pourrait bien avoir un rapport avec le braquage de banque duquel il paraît être le commanditaire. Reste à s'introduire dans l'usine et découvrir sur quoi **Nathaniel Patterson** est en train de travailler...

### LIEUX

La **Texas Chemicals** est une grande usine pharmaceutique moderne très sécurisée, avec des vigils, des caméras, des grillages électrifiés et tout l'équipement que l'on peut imaginer en matière de lutte contre l'intrusion et la fuite de secrets de

fabrication. Cette usine est située dans une zone industrielle en périphérie de **Dallas**.

### INTERVENANTS

La sécurité de l'usine est assurée par un service d'ordre très important, car les secrets de fabrication peuvent valoir des millions de dollars dans l'industrie pharmaceutique. La protection contre toute intrusion est donc primordiale.

**Weyland Bancroft** s'est donc entouré d'un collaborateur de confiance en la personne de **Brian Fulton**, le chef de la sécurité de l'usine. Comme par hasard, celui-ci joue aussi parfois le rôle de garde du corps ou de chef du service d'ordre pendant la campagne électorale de **Bancroft**. **Fulton** est un ancien flic viré il y a quelques années de la police

# PAS DE SUCETTES POUR LES GROS VILAINS !

Feng Shui

après avoir été accusé de corruption. Il s'est reconverti dans la sécurité auprès de grandes entreprises. Visiblement, son passé trouble ne semble pas gêner outre mesure **Weyland Bancroft**... Bien qu'ayant dépassé les 45 ans, **Fulton** est toujours bien entraîné au corps à corps et reste très affûté avec un flingue dans les mains. Il porte toujours un costume sombre, il a des cheveux bruns grisonnants, et ses yeux bleu vif lui donnent un regard froid et calculateur.

## **Brian Fulton**

"Vous allez ressortir d'ici dans des sacs en plastique, pas plus tard que tout de suite."

### **Caractéristiques :**

Physique 6, Chi 0, Esprit 7,  
Réflexes 8 (Dextérité 10, Vitesse 10)

### **Compétences :**

Arts martiaux 7 (VA 15),  
Armes à feu 10 (VA 20)

### **Armes :**

Poing (7), Pied (8), Glock 17 (10/1/17+1)

### **Schicks d'armes à feu :**

Tir rapide \* 2 (+2 à l'initiative si tir en 1<sup>ère</sup> action)

La sécurité de l'usine est assurée par une trentaine de vigils au total. Ils patrouillent aussi bien à l'intérieur qu'à l'extérieur des locaux. Certains sont postés aux endroits stratégiques : le poste de contrôle à l'entrée du complexe, le poste de garde à l'entrée de l'usine, le poste de vidéosurveillance, l'entrée des laboratoires sensibles, etc.... Ils sont eux aussi vêtus de costumes, et tirent dès qu'un individu suspect est repéré.

## **Vigils (anonymes)**

### **Caractéristiques :**

Physique 6, Chi 0, Esprit 6, Réflexes 7

### **Compétences :**

Arts martiaux 7 (VA 14), Armes à feu 9 (VA 16)

### **Armes :**

Poing (7), Pied (8), Glock 17 (10/1/17+1)

## **DÉROULEMENT DE LA SCÈNE**

D'abord, les personnages doivent trouver un moyen d'entrer dans l'usine. Pour cela, laissez-leur faire preuve d'inventivité. Les options possibles, mais certaines sont plus risquées que d'autres...

## **LE PASSAGE EN FORCE**

C'est la solution la plus simple, mais aussi la plus dangereuse et celle qui a le plus de chances d'échouer : les vigils useront de leurs armes à feu, et face au barouf généré par la fusillade, les personnes importantes comme **Nathaniel Patterson** seront évacuées discrètement. Quoiqu'il en soit, il y aura une trentaine de vigils à affronter, et la police montrera rapidement le bout de son nez.

## **L'INTRUSION DISCRÈTE**

Cette solution est presque aussi simple que la précédente, mais déjà moins risquée. Le tout est de ne pas se faire repérer et de réussir à déjouer les systèmes de sécurité : grillages électrifiés, caméras, alarmes. Un jet d'Intrusion et/ou de Sabotage réussit contre une difficulté de 15 sera nécessaire.

## **L'INFILTRATION**

Les médicaments de la **Texas Chemicals** ne sont pas fabriqués à partir d'amour et d'eau fraîche : des matières premières sont livrées régulièrement par des camions. Le chargement de ces camions est parfois contrôlé par les vigils, mais pas toujours. En intercepter un avant son arrivée à l'usine n'est pas une tâche très ardue. Se cacher ensuite dans le camion ne demande qu'un jet d'Intrusion avec une difficulté de 6.

## **À L'INTÉRIEUR DE L'USINE**

Une fois dans la place, ce n'est déjà plus la même mayonnaise. Il faut agir vite car les vigils et les caméras sont omniprésents, et dès que des intrus sont repérés, l'alerte générale est donnée.

Les locaux sont composés de quelques bureaux, de laboratoires, et de chaînes de fabrication des médicaments. Il y a également un hangar de stockage qui ouvre sur un quai d'embarquement où viennent se placer les camions de livraison.

Trouver le laboratoire de **Nathaniel Patterson** n'est pas bien compliqué. Il y a des ordinateurs un peu partout et l'Intranet de la **Texas Chemicals** est accessible très

## PAS DE SUCETTES POUR LES GROS VILAINS !

Feng Shui

facilement. On peut y trouver un annuaire des employés, avec le numéro de leur bureau, ainsi qu'un plan permettant de repérer l'endroit en question dans l'usine. (Faites éventuellement faire un jet d'Info : Informatique, mais vraiment pour la forme).

Sans plan, il faudra chercher un peu plus avant de trouver **Patterson**. En outre, une personne très compétente en informatique ne mettra que quelques minutes à pénétrer le système de sécurité de l'usine afin d'y effectuer quelques modifications, comme désactiver ou dériver la vidéosurveillance, couper les alarmes ou les communications vers l'extérieur : il "suffit" de réussir un jet en Info : Informatique ou Sabotage avec une difficulté de 12.

**Patterson** est un scientifique de plus de 55 ans. Il se laissera faire si on le menace ne serait-ce qu'un petit peu et parlera assez facilement de ses activités officielles et officieuses. Il est chercheur à la **Texas Chemicals** depuis une vingtaine d'années. Dernièrement, **Weyland Bancroft** est rentré en contact avec lui pour lui proposer un deal : travailler discrètement sur un nouveau produit, ou se retrouver au chômage, voire pire, le tout sous le regard insistant (et très convaincant) de **Brian Fulton**. Comment refuser une offre si généreuse ?

La demande de **Bancroft** était simple : développer une toxine capable de perturber le cerveau humain au point de réveiller les instincts primaires et violents de la personne qui en absorberait une petite dose. Il fallait également que cette toxine n'ait pas de goût et qu'elle garde ses propriétés spéciales en étant mélangée à de la nourriture, voire même en passant à la cuisson. Elle devait en outre être prête bien avant les élections

municipales. Les recherches de **Patterson** ont abouti en quelques mois à la création de la **B-Tox**. **Nathaniel** sait que la toxine doit être préparée pour être expédiée à un autre endroit, mais il ignore totalement où.

### ÉLÉMENTS DE CHORÉGRAPHIE

Les bureaux ne sont pas nombreux et sont aménagés de façon tout à fait classique. Les laboratoires sont déjà plus intéressants : parois de verre qui éclatent à la première balle perdue, des ustensiles en verre à foison, des poudres et des produits chimiques, bref, de quoi provoquer des effets de fumée plus ou moins toxiques, etc. Les chaînes de fabrication, elles, sont autant de tapis roulants où se battre demande une bonne dose d'équilibre. Sur ces chaînes, des pilules en pagaille, des cartons, des petites bouteilles (pour les sirops), et tout un tas de petits objets à lancer contre les adversaires.

### FIN DE LA SCÈNE

La scène se termine lorsque les personnages obtiennent les renseignements sur la **B-Tox** et les travaux de **Nathaniel Patterson**. Ils savent maintenant ce que fait fabriquer en secret **Weyland Bancroft** et quelles conséquences cela peut avoir.

Théoriquement, ils devraient être au courant des vues de **Bancroft** sur la **Sweet Dallas Factory**. S'ils font le lien avec les informations glanées au cours des précédentes scènes, les personnages devraient comprendre que les sucreries produites par la fabrique de bonbons serviront de vecteur à la toxine. Il ne leur reste plus qu'à se rendre sur place pour comprendre le fin mot de l'histoire...

## FLASH INFO N°5

Informations boursières : l'homme d'affaires Weyland Bancroft, également candidat aux élections municipales de Dallas sous la bannière de l'American White Party, aurait mené à terme l'opération de rachat de la Sweet Dallas Factory qu'il cherchait à finaliser depuis plusieurs mois. Il prend donc le contrôle de cette compagnie, troisième sur le marché américain de la confiserie. L'action de la Sweet Dallas Factory a perdu 9,7 % aujourd'hui à la bourse de Wall Street.



## **SCÈNE 5 : SUCETTES À GOGO !**

### **SYNOPSIS**

Au cas où les personnages ne l'auraient pas encore compris, **Weyland Bancroft** met la dernière main à son plan machiavélique pour renforcer l'insécurité dans la ville de Dallas en permettant la multiplication des actes violents sous l'influence de la **B-Tox**. Ce thème étant porteur pour son parti, cela devrait, pense t'il, le favoriser dans les sondages d'opinion et donc faciliter son accession au poste de maire de Dallas.

Reste donc à le déloger de son nouveau jouet : la **Sweet Dallas Factory**.

### **LIEUX**

L'usine de confiseries est elle aussi située dans une zone industrielle en périphérie de la ville. Elle est toutefois moins sécurisée que la **Texas Chemicals**, le secteur du bonbon étant moins sensible que l'industrie pharmaceutique en termes de secrets de fabrication. Il y a tout de même un minimum de sécurité, avec des vigils. La surveillance a tout de même été un peu renforcée depuis la prise de contrôle de **Bancroft**.

### **INTERVENANTS**

**Weyland Bancroft** est le grand méchant de l'histoire. Cet homme d'affaires, chef de l'**American White Party**, n'est pas un rigolo. Il sait très bien se servir d'un flingue et ne se laissera pas prendre sans donner du fil à retordre aux personnages.

#### **Weyland Bancroft**

"Je vais pas laisser bousiller le coup du siècle par des types en collants fluos ! Oh ça non !"

##### **Caractéristiques :**

Physique 5, Chi 0,  
Esprit 10, Réflexes 8 (Agilité 10)

##### **Compétences :**

Arts martiaux 2 (VA 12),  
Armes à feu 12 (VA 20)

##### **Armes :**

Poing (6), Pied (7),  
Smith & Wesson 3566 (11/3/15+1),  
Mini Uzi (10/3/25)

##### **Schticks d'armes à feu :**

Main droite, Main gauche \* 3 (*Pas de pénalité*)  
Rechargement éclair \* 2 (*-2 segments pour recharger*)  
Tir rapide (+1 à l'initiative si tir en 1<sup>ère</sup> action)

Il a beau travailler dans une usine de bonbons, **Russell Tucker**, le chef de la sécurité, n'en est pas pour autant un tendre, bien au contraire. Il a 35 ans et a pratiqué les arts martiaux dans sa jeunesse. Et il a de beaux restes !

#### **Russell Tucker**

"Quand je me serai occupé de toi, tu seras aussi mou que les chewing-gums qui sortent de cette usine !"

##### **Caractéristiques :**

Physique 6, Chi 0 (Kung Fu 8),  
Esprit 7, Réflexes 8 (Agilité 10)

##### **Compétences :**

Arts martiaux 8 (VA 18),  
Armes à feu 10 (VA 18)

##### **Armes :**

Poing (7), Pied (8), Glock 17 (10/1/17+1)

##### **Schticks d'armes à feu :**

Tir rapide (+1 à l'initiative si tir en 1<sup>ère</sup> action)

##### **Schticks de Kung Fu :**

*Voix du Tigre Vigoureux :*  
Griffe du Tigre (Chi:1/ Segments:1)  
Garde du Tigre (Chi:1/Segments:0)  
Garde inébranlable du Tigre (Chi:2/Segments:0)

Les vigils de l'usine sont eux aussi armés. Ils sont une bonne douzaine.

#### **Vigils (anonymes)**

##### **Caractéristiques :**

Physique 6, Chi 0, Esprit 6, Réflexes 7

##### **Compétences :**

Arts martiaux 7 (VA 14), Armes à feu 9 (VA 16)

##### **Armes :**

Poing (7), Pied (8), Glock 17 (10/1/17+1)



# PAS DE SUCETTES POUR LES GROS VILAINS !

Feng Shui

## DÉROULEMENT DE LA SCÈNE

Il n'est plus vraiment l'heure de faire dans la finesse : la toxine risque d'être diffusée très rapidement avec les prochaines livraisons de chewing-gums et de bonbons. Il faut agir !

La défense de l'usine n'est pas forcément au top niveau, donc une attaque frontale devrait faire l'affaire. Au pire, les personnages peuvent faire dans le discret et s'introduire en se cachant dans un camion qui s'apprête à rentrer dans le périmètre de l'usine.

Une fois à l'intérieur, il va falloir trouver **Bancroft** qui se trouve près des chaînes de fabrication pour superviser les premières opérations de production de confiseries gravement modifiées ! Il ne reste plus qu'à le mettre hors d'état de nuire, en essayant de le capturer vivant si possible, afin de le livrer à la justice.

## ÉLÉMENTS DE CHORÉGRAPHIE

Il s'agit d'une usine de fabrication de confiseries : il y a donc des cuves de chewing-gum et de pâte à bonbons, des tapis

roulants avec des moules et des jets de pâte et de sucre, des machines à emballer, des cartons, etc. Bref, plein de choses pour engluer, aveugler ou distraire les adversaires.

Rappelez-vous la scène des *Aventures de Rabbi Jacob* où Louis de Funès se retrouve plongé dans une cuve de chewing-gum, ça devrait vous donner des idées...



## FIN DE LA SCÈNE

Le scénario prend fin sur la capture ou la mort de **Weyland Bancroft**, et donc sur le triomphe de la justice !

## FLASH INFO N°6

*Au journal télévisé, John Jefferson annonce : "Une dépêche nous apprend [la mort ou l'arrestation] de Weyland Bancroft, l'homme d'affaires qui s'était lancé dans la course au fauteuil de maire de Dallas. D'après les premières informations livrées par la police, Bancroft aurait tenté de diffuser une toxine produite par sa société pharmaceutique, la Texas Chemicals, dans les confiseries de l'usine dont il venait de prendre le contrôle, la Sweet Dallas Factory. Des sources non officielles affirment que cette neurotoxine appelée B-Tox aurait une influence néfaste sur le cerveau humain, le rendant sujet à des réactions violentes et barbares. Il est encore difficile de déterminer les motivations exactes de Weyland Bancroft, mais nul doute que l'enquête de la police fédérale nous donnera bientôt le fin mot de cette sombre histoire."*

Fin de la retransmission  
Vous pouvez éteindre la télévision !