

Sujet : adaptation du film « Smokin'Aces » de Joe Carnahan.

Auteur : La Neuromatrice
Date de création : 2007
Version : 1.0
» Donner votre avis : [ici]

Synopsis:
Les cops sont affectés sur une enquête conjointe entre plusieurs services, dont la FCD, (financial crime division) l'ORGDIV, (organized crime division) et le COPS, concernant une protection de témoin. Un dénommé Buddy "Aces" Israël doit comparaître pour témoigner contre Primo Sparazza, le second dans la hiérarchie de la mafia italienne de Las Vegas. Compromis dans diverses magouilles liées à la mafia, Aces fait face à un dossier solide lui garantissant le couloir de la mort. Avec son avocat, il essaye alors d'obtenir le bénéfice du programme de protection des témoins, contre des aveux permettant de faire tomber l'édifice de la Cosa nostra de Vegas. Cependant, depuis hier, Aces a disparu, la mafia est au courant de son deal et a lancé à ses trousses une poignée de contract-killers...



Scène 1
Lundi, 7H00, Roll call

Hawkins annonce aux pjs qu'ils sont affectés sur une enquête menée de consort par la FCD, l'ORGDIV, le COPS, et la crim' de Vegas. Ils seront sous les ordres du capitaine Stanley Locke là-bas. Rendez-vous sur le toit dans 15 minutes et départ en hélico, pronto. Ils seront briefés sur place.

Lundi, 9H30, Briefing

Après un voyage rapide en hélicoptère, et le dépôt de leurs affaires dans un hôtel proche du precinct, les pjs se présentent dans une conference room aménagée pour l'occasion. Sont présents Stanley Locke, capitaine de la crim', Neil Sullivan et Jenni Bixter, respectivement capitaines de l'ORGDIV et de la FCD; ainsi que les détectives Donald Carruthers et Richard Messner, de la crim' aussi.
Locke prend la parole après les présentations d'usage:
"Buddy Israël est un showman de Vegas. Il a connu un succès rapide, et monté sa fortune. Il fréquente tout le gratin VIP de Vegas, mais a fait aussi de mauvaises rencontres, notamment des membres de la mafia italienne. Il s'est rapidement mouillé dans des magouilles énormes liées au business des casinos. Un des capos de la Cosa Nostra l'a pris sous son aile, le mêlant aux combines bien connues du crime organisé: trafic, extorsion, blanchiment etc...Mais Israël est un petit joueur, un wanna-be, camé jusqu'à l'os, et s'est foutu dans la merde dernièrement dans une affaire de meurtre. Nous avons de quoi le faire tomber sévèrement. Mais son avocat nous a tendu une perche, en nous garantissant que son client avait suffisamment d'infos pour faire tomber Primo Sparazza, le second dans la hiérachie de la mafia de Vegas. Notre objectif est donc de localiser le témoin et de le mettre en sécurité, sitôt l'accord du procureur général obtenu."

Neil Sullivan poursuit le briefing:

"Sparazza est un boss respecté mais viellissant. Il représente un peu l'idéal de tout mafioso: débarque d'Italie encore jeune, s'adapte, puis gravit tous les échelons en gagnant le respect de ses aînés. Il voit en Buddy son fils adoptif, et essaye de le "driver". Mais les frasques de son poulain ont vite fait d'énerver et de diviser la famille, et le trône de Sparazza commence à vaciller. Si son clan apprend l'existence du deal qu' Israël et son avocat essayent de passer avec le proc', il va sans dire que ses jours seront comptés. Cette mission est donc de toute priorité, car cette occasion pourrait ne jamais se reproduire."

Jenni Bixter:
"Les discussions entre l'avocat et le procureur général sont assez avancées, mais la complexité de l'accord rend l'affaire un peu lente à mon goût. De plus, Israël a violé la condition de liberté dont il bénéficiait en ne se présentant pas aux audiences préliminaires. Il s'est volatilisé avec son entourage proche. La justice a déjà envoyé un garant contre rémunération pour le récupérer. De notre côté, nous avons décidé de tout mettre en oeuvre dès aujourd'hui pour procéder à la mise sous protection d'Israël. Putain, si ce deal aboutit, ce fumier de Sparazza est bon pour l'injection."





Buddy "Aces" Israël

Showman de Vegas, 5 fois détenteur du titre de "personnality of the year", introduit dans la Cosa Nostra et protégé de Primo Sparazza. Il a fait des frasques que les autres capos ou consigliere ne voyaient pas d'un bon oeil, mais il a toujours bénéficié de la bienveillance de Primo. Coupable de meurtre, le LVPD a désormais largement de quoi le faire tomber, mais il essaye de sauver sa peau en "vendant" les infos qu'il détient. En attendant le deal, il s'est réfugié dans un hôtel de luxe, dans une chambre à sécurité renforcée, et sa paranoïa ne l'aide pas Fils d'une prostituée, Joanny Israël, décédée aujourd'hui, et de père inconnu.

Locke:"Des questions Messieurs? En attendant le feu vert de la justice, une équipe essayera de localiser Sparazza et de voir où il en est. Une source nous a indiqué qu'il a pris un malaise hier soir dans un casino, il doit donc se trouver en soins dans une clinique quelque part.
Messner, prenez (x) cops, et mettez-vous là-dessus.
Carruthers et les autres, je vous charge d'enquêter sur Israël et son entourage, il faut à tout prix le débusquer. On ne pourra pas se permettre le moindre retard si le deal aboutit."
Là, Carruthers dit "si le deal n'aboutit pas, on pourra le laisser crever puisqu'en liberté ou en prison, il n'aura que quelques heures à vivre".
Locke acquièsce.

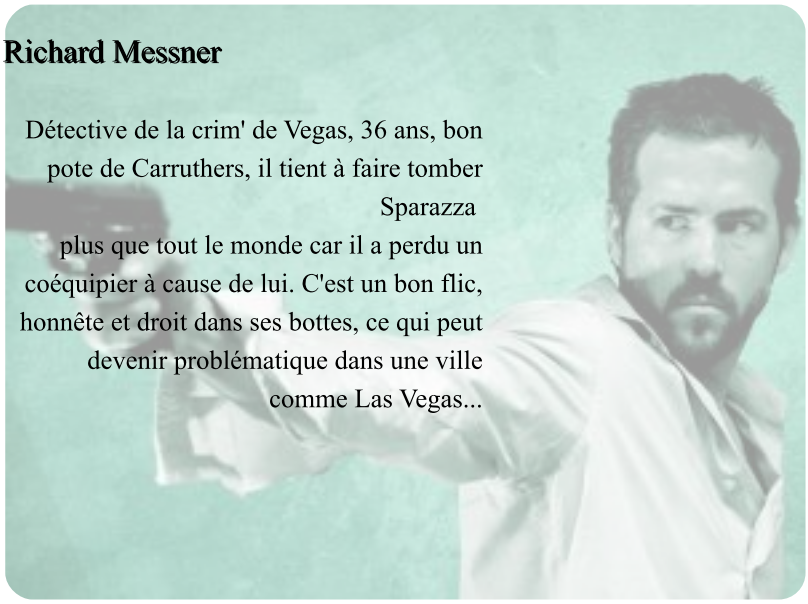
Stanley Locke
Capitaine de la crim' locale, c'est le responsable de l'enquête. Un homme froid et talentueux. Il supervise le travail de tout le monde, et fera tout pour qu'Israël soit arrêté en vie. Il est par contre le seul à savoir que même si le dossier contre Israël est costaud, l'accord est loin d'être conclu...



Scène 2

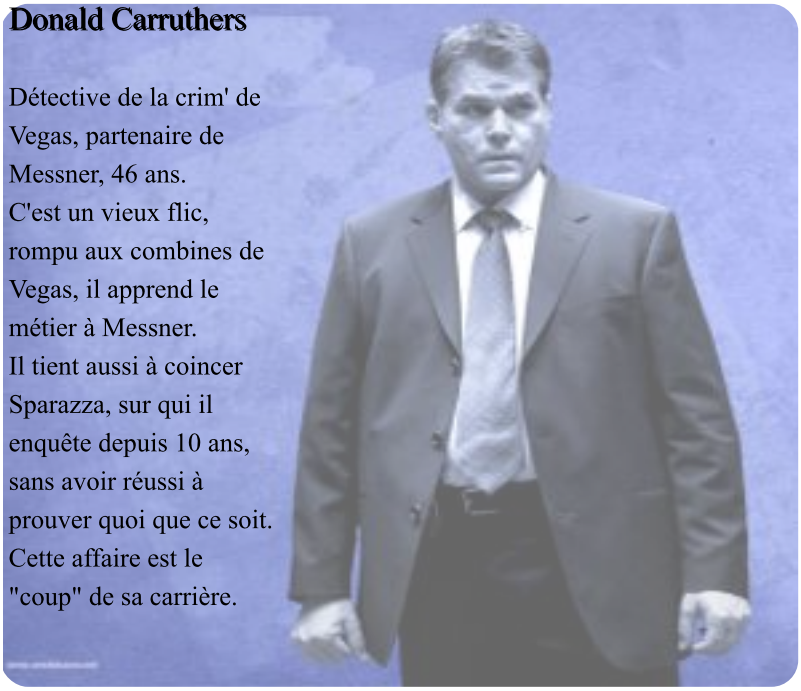
Lundi 11H30
Messner et (x) cops vont se mettre en chasse de Sparazza. Messner a déjà sa petite idée, ils embarquent dans un van banalisé équipé en télé-surveillance. Messner dit que la moitié des flics de Vegas sont prêts à tout pour coincer Sparazza. Il sait qu'il est dans une de ses résidences, qui comporte un équipement médical dernier cri. La planque commence, Messner leur parle de Carruthers, qui est un pote, et se montre très cordial avec les cops. Au bout de deux heures, ils verront Sparazza, un médecin, et deux hommes costumés entrer dans leur champ de vision. Sparazza est alité. Messner reconnaît un des deux hommes, il s'agit de Victor Padiche, un capo. 15 minutes plus tard, Padiche sort de la pièce et prend son téléphone. Les cops ont la surprise d'écouter en live la conversation, mais Messner leur apprend que cette écoute est illégale, donc irrecevable en procès. Son équipe a réussi deux jours auparavant à poser des mouchards, qui ne tiendront pas longtemps. Padiche dit: "Il faut trouver ce bâtard de Buddy. Coûte que coûte. Mets tes meilleurs gars là-dessus, la prime est d'un million. Oui, de dollars."
Quelques secondes après, Sparazza prend lui aussi son téléphone et dit: "Fais venir le suédois. Je contacte Lazlo". Puis un troisième homme entre dans la pièce, et glisse deux mots dans l'oreille du boss, en pointant du doigt la rue. Il faudra se barrer fissa, car une minute plus tard, 2 vans de mafiosos les prendront en chasse...

Richard Messner



Détective de la crim' de Vegas, 36 ans, bon pote de Carruthers, il tient à faire tomber Sparazza plus que tout le monde car il a perdu un coéquipier à cause de lui. C'est un bon flic, honnête et droit dans ses bottes, ce qui peut devenir problématique dans une ville comme Las Vegas...

Donald Carruthers



Détective de la crim' de Vegas, partenaire de Messner, 46 ans.
C'est un vieux flic, rompu aux combines de Vegas, il apprend le métier à Messner.
Il tient aussi à coincer Sparazza, sur qui il enquête depuis 10 ans, sans avoir réussi à prouver quoi que ce soit.
Cette affaire est le "coup" de sa carrière.

Scène 2bis

Lundi 11H30
Carruthers mènera les cops pour une enquête de terrain, déployant son impressionnant réseau de contacts. Ils devront se séparer pour interroger tour à tour des putes, des joaillers, des clodos, des flics etc...Ce qu'ils apprendront (au bout de 3-4 heures de boulot), c'est que Buddy est accro à la coke, qu'il ne séjourne jamais sans un wagon de call-girls, et qu'il est pour de vrai un fils de pute. Son entourage est composé d'un pote d'enfance, Hugo, et de deux bodyguards blacks, C'mon et Beanie. Personne ne l'a vu à Vegas. Si un pj a l'idée de pister le garant d'Israël, ils trouveront qu'il s'agit d'un avocat, Rip Reed, dont le bureau ne répond pas, mais la secrétaire dira qu'il est parti se reposer à Lake Tahoe, un coin touristique vers San Francisco...

Scène 3
Lundi 17H00

Locke convoque tout le monde pour faire le point. Le compte-rendu devrait ressembler à ça:
- la mafia est au courant du deal
- des noms sont sortis, Lazlo, le suédois
- le garant d'Aces est parti à Lake Tahoe (à 3H00 de route en bagnole)
- Locke a compilé un dossier sur Sparazza, qu'il remet aux Cops

Les prochaines heures seront consacrées à tirer des infos de ce merdier...
Les recherches informatiques, les coups de fil à des contacts etc... indiqueront alors:
Lazlo Soot est un contract-killer spécialisé dans le déguisement. Le suédois est un pseudo jamais utilisé, c'est un mystère. Ils obtiennent le numéro de portable de Rip Reed. Carruthers sait que Padiche fait appel aux frères Tremor, des privés russes aux méthodes expéditives. Ordinairement, Sparazza fait appel à Pasquale Acosta, un paramilitaire ex-Farc colombiennes, qui est allé jusqu'à se manger la peau des doigts pour échapper à Europol il y a de ça 10 ans...



Le dossier Sparazza
Primo Sparazza
Né le 10.01.1970
à Palerme, Italie
Présumé second
dans la mafia italienne
de Vegas
Atteint d'une forme aigüe
de drépanocytose
maladie dégénérescente
des os et articulations

A subi de multiples interventions de chirurgie reconstituante.
Seule affaire avec la justice: assignation pour recherche de paternité, non concluante.
Si les joueurs cherchent, ils obtiendront le lendemain le nom de l'enfant concerné: Jeremy Piven, a.k.a Buddy Israël.
Apparaît comme un véritable fantôme, une centaine d'affaires le mettant en cause, mais aucune condamnation.
Supposé meurtrier de Joe Carnahan, flic de Las Vegas, ce qui lui a en partie valu son ascension.



Joe Carnahan
Si les joueurs y pensent, ils pourront se renseigner sur lui:
Né le 27.08.1977 à Baltimore
Détective de la brigade des Stups de Vegas
Joe était un expert de l'infiltration, sommité cité dans les écoles de police.
Inventeur de multiples techniques en undercover etc...
Mort en mission en janvier 2002, lors de l'infiltration de...CONFIDENTIEL

Scène 4
Lundi 19H30

Les cops parviennet à joindre Rip Reed, qui leur indique que Buddy séjourne actuellement à Lake Tahoe, où il se planque depuis 3 jours. Il a envoyé des privés récupérer son client, qui a violé les termes de sa liberté conditionnelle. C'est le branle-bas de combat, départ en hélico imminent, mais Locke insiste pour que l'opération soit discrète, car la mafia obtient des infos y compris par l'intermédiaire des flics. Il leur transmettra pendant leur voyage des infos complémentaires si besoin est...
Dans l'hélico, qui comprend donc les cops, ainsi que Carruthers et Messner, il faudra faire une recherche sur Lake Tahoe: c'est une petite bourgade au nord de San Francisco, touristique, située en bordure d'un lac. Il s'agit essentiellement de complexes hoteliers et de commerces. Le meilleur hôtel est le Diamond. Un rapide coup de fil, et le propriétaire indiquera qu'Israël y réside actuellement. Locke leur transmet le plan de l'hôtel dans la foulée.

Scène 5
Lundi, 21H30

Aterrissage sur le toit d'un hôtel voisin, descente rapide par l'ascenseur. Un petit jet de perception pour voir qu'un attroupement s'est formé sur un parking à 50 mètres de là. Ils y trouvent une voiture pulvérisée, deux corps inertes par terre, et des traces de sang menant à la plage. Les cadavres sont Jack et Tyler Dupree (les privés embauchés par Reed), tués par balle. Les traces mènent à une petite forêt longeant la plage. Mais est-ce la priorité? Messner décide d'y aller, en compagnie de x cops. Au bout de 500 mètres, ils tomberont sur une cabane, et trouveront le troisième privé, Pete Deeks, en train d'agoniser. Il dira s'être fait shooter par des nazis. Il faudra l'emmener se faire soigner d'urgence.

Scène 5 bis

Carruthers prend lui le chemin de l'hôtel, avec le restant des cops. Il demande au receptionniste où est le responsable de la sécurité. Le mec passe un coup de fil, mais ça ne répond pas. Carruthers ordonne alors aux cops de l'aider à préparer l'évacuation silencieuse du hall d'accueil, du casino le jouxtant, et du parvis d'entrée. Carruthers ou un cops interceptera un vigile, mais celui-ci fera mine de ne pas l'entendre, il est vrai dans un brouhaha alimenté par des clients commençant à se plaindre ou à paniquer. Messner et les autres arrivent sur ces entrefaits. Messner demande au receptionniste d'appeler le chef de la sécurité, qui lui rétourquera que c'est là 3ème fois qu'on lui demande en 10 minutes. 3ème fois? Oui, un agent gouvernemental s'est présenté pour superviser une affaire de paris douteux. Il portait un uniforme de vigile. Non, ça ne lui est pas paru douteux un mec du gouvernement déguisé...Messner est furax, il demande à un cops où est Carruthers, et le receptionniste dira qu'il est monté dans un ascenseur avec un...vigile. Il prend son portable et l'appelle, mais ça ne répond pas. Messner demande quel ascenseur il a pris: il y en a trois, c'est celui de gauche, la loupiote indique qu'il est arrêté au 9ème...



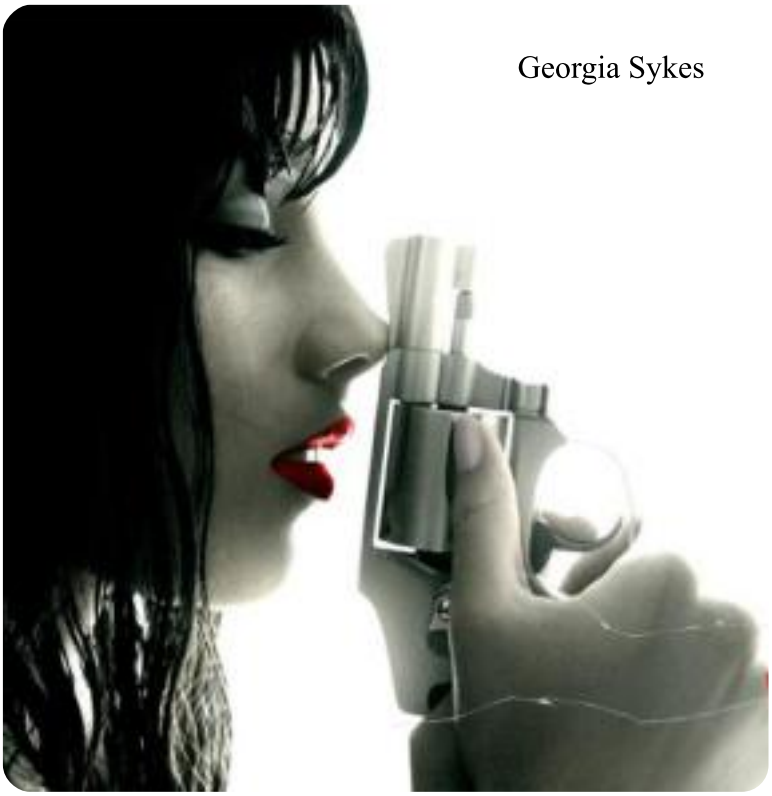
Hôtel Diamond

Situé en bordure du lac Tahoe, cet hôtel a la particularité d'avoir les façades Sud et Est entièrement en baies vitrées, les autres façades accueillant les escaliers de secours, aérations etc...
Le dernier étage est réservé aux very VIP, on y accède par ascenseur seulement, avec une clé pour le responsable de la sécurité, ou par scan digital. L'entrée extérieure se fait par scan digital aussi, toutes les portes sont blindées. La "suite" est gigantesque et évidemment la planque idéale pour Israël. Ses deux bodyguards sont à l'intérieur, seul Hugo peut entrer et sortir, afin d'y convoyer les call-girls, les bouteilles etc...Israël a engagé aussi deux contract-men supplémentaires qui gardent l'entrée de la suite.



Les forces en présence:

Les frères Tremor: 3 russes imposants, engagés par Padiche, ils ont buté les 2 Dupree sur le parking, piqué leurs uniformes de "majordomes" et sont actuellement dans un ascenseur pour atteindre Israël. Ce qu'ils ne savent pas, c'est qu'un seul ascenseur mène au dernier étage, ils vont donc devoir en changer.
Georgia Sykes et Sharice Watters: 2 contract-killeuses engagées par un autre capo. Georgia passe par les escaliers, et va essayer de se faire passer pour une call-girl pour atteindre Israël. Sharice opère en mode sniper, installée dans un immeuble en face. Avec les grandes baies vitrées, elle est en tir ouvert. Georgia communique par radio avec elle, et dispose d'un pointeur laser pour signaler sa position, également pour indiquer qu'elle est dans la merde. Au signal, Sharice arrose tout l'étage si nécessaire...
Lazlo Soot: il a buté Hugo quand celui-ci descendait chercher une caisse de champagne, caché le corps dans un placard du sous-sol, fait un masque de latex à son effigie avec son studio-FX portable, et pris ses vêtements (oh, et aussi un doigt). Il n'a pas d'armes, juste une seringue remplie d'un liquide léthal. Arrivé dans la suite d'Israël, il aura quand même deux bodyguards à éliminer avant d'atteindre sa cible.
Pasquale Acosta: a buté le chef de la sécurité en se faisant passer pour un agent de la répression des fraudes. Il a pris l'ascenseur en compagnie de Carruthers, ou d'un cops. En voyant le bout de ses doigts, le mec qui montera avec lui déclenchera un fight dans 3m². Il est probable que les 2 s'entretuent. En tout cas, si un coup de feu est tiré, cela mettra hors-circuit l'ascenseur au 9ème étage.
Les bodyguards d'Israël: 2 devant la porte, benelli aux bras, et 2 à l'intérieur.



Georgia Sykes

Scène 6
Lundi, 22H15

C'est ce moment que choisissent une dizaine de call-girls pour débarquer d'un des ascenseurs, escortées par deux gars de la sécurité de l'hôtel. Elles piaillent et se battent entre elles, bref, foutent un beau bordel. Un des gars de la sécurité confirmera la présence d'Israël dans sa suite. Messner partira en courant par les escaliers, en demandant à un ou deux cops de l'accompagner, tandis que le ou les autres resteront en bas pour coordonner, ou intercepter les fuyards. D'autant plus qu'une dizaine d'autres putes vient de débarquer dans le hall, venant de l'extérieur cette fois, les vigiles sont dépassés...



Sharice Watters

Scène 7

Pour les joueurs suivant Messner dans les escaliers...
Arrivés au 9ème étage, il faudra un bon jet de perception (3) pour voir Georgia, dont le plan était de se mêler au prochain "lot" de call-girls, mais qui se réfugie dans l'ascenseur qui vient de s'ouvrir. Dans l'ascenseur, les restes du combat Carruthers/Cops vs Acosta. Important: Carruthers doit crever dans ce scénar, ce qui déclenchera par la suite des réactions de Messner. Donc une fois que Georgia est planquée, elle demande à Sharice d'arroser l'étage! Autant dire qu'il faut se planquer. Georgia ne se gêne pas pour tirer non plus. Un bon jet d' EDU pourra les aider, en déclenchant les alarmes incendie, l'arosage automatique rendant les tirs de Sharice difficiles. Le combat fini, Messner se précipite sur Carruthers, il crève dans ses bras, laissant son collègue en larmes. Il prendra le pass de sécurité, a essayer sur un autre ascenseur (et oui, Acosta, en bas,quand Carruthers l'a appelé, a pris le premier ascenseur dispo, il comptait s'arrêter au 9ème et en changer, mais Carruthers est monté avec lui). Au moment où ça se calme, ils entendront quand même des coups de feu, et la loupiote d'un ascenseur arrêté au 14ème étage!

IMPORTANT
Vers 20H00, le procureur général informe Locke, que le deal ne tient pas, car le dossier est d'une part trop mince, et que d'autre part, (mais ça, il ne le dit pas) il n'a pas envie de finir dans une boîte en sapin. Cependant, Locke n'en informe pas les joueurs, voulant à tout prix récupérer Israël...
Pourquoi? Bientôt la vérité, bientôt...

Scène 7bis

Flash-back de cinq minutes, pour les joueurs restés en bas. Il en faut, par exemple en leur disant que le corps d'un homme (le chef de la sécurité) a été retrouvé. Ils entendront quand même les coups de feu, et voudront se précipiter aider leurs potes, mais en passant devant les ascenseurs, ils verront que la loupiote du dernier étage vient de s'allumer, et que quelqu'un descend...Mais l'alarme incendie déclenchée par les joueurs au 9ème, ainsi que les coups de feu, ont endommagé le système électrique, et l'ascenseur est bloqué au 14ème. Vite, par les escaliers, mais 14 étages méritent bien 3 jets de CAR/Athlétisme (2), sinon un tour de retard par marge d'échec. Il est possible qu'un des joueurs s'arrête au 9ème pour voir ce qui s'y passe. Il est possible aussi qu'ils croisent Georgia dans les escaliers, elle se fera passer pour une call-girl!
Bref, au 14ème l'ascenseur s'ouvre sur...(ouh la pression palpable) 2 hommes de la sécurité de l'hôtel, et deux cadavres, des gardes du corps d'Israël. (La vérité, c'est que Lazlo/Hugo, a pris l'arme de Beanie, et l'a buté, il a ensuite ouvert aux gardes de devant la porte, qui ont buté C'mon, pensant que ça ne pouvait être que lui. Hugo fait profil bas...) Sur ce, le troisième ascenseur s'ouvre, débarquant les frères Tremor, grenades fumigènes à l'appui !


Tremor brothers

Scène 8
Lundi 23H30

Le gunfight avec les frères Tremor terminé, ne reste plus qu'à aller cueillir Israël dans sa suite. Il reste un garde du corps, qui se fera buter par Hugo/Lazlo. Les pjs devraient débarquer juste avant qu'Israël se prenne l'injection administrée par l'homme aux traits de son ami d'enfance. Israël est inconscient, les yeux rougis, le nez plein de coke, il a reçu une balle dans l'épaule, et a perdu beaucoup de sang. Des hélicos atterrissent non loin. Locke débarque avec une escouade, félicite tout le monde, et fait embarquer Israël sur une civière, direction la clinique la plus proche...Comment ça? Et le deal? Messner veut en savoir plus, mais Locke dit froidement que le deal est tombé à l'eau. Depuis quand? pourquoi ça n'a pas marché? Locke semble évasif, et dit qu'ils se verront le lendemain pour le rapport. Les cops sont remerciés, Locke dit qu'il fera un rapport positif à leur boss, et se dit désolé pour la casse (si il y a eu).



SMOKIN' ACES

Scène 9

Mardi 00H30
Le temps de se faire soigner par l'équipe médicale, Messner dira aux cops que quelquechose ne va pas, qu'il doit y avoir embrouille. Si les pjs le souhaitent, il aimerait qu'ils l'accompagnent à la clinique pour tirer ça au clair avec Locke. L'avocat ou l'agent d'Israël pourra être joint, ce dernier indiquera que Buddy est foutu, car Locke et le Procureur ont refusé son deal !
Direction la clinique, à fond dans les rues de Lake Tahoe, en empruntant une voiture aux flics locaux.

La vérité

Locke et Carnahan sont deux amis de l'académie de police. Un jour, Carnahan a pour mission d'infiltrer la Cosa Nostra. Devant cette tâche difficile, il opte pour une option radicale: tuer un italien, et prendre sa place à l'aide d'une opération de chirurgie esthétique. Locke, alors capitaine aux Stups, lui donne le feu vert. Carnahan bute un jeune mafioso du nom de Primo Sparazza, et prend sa place. Joe Carnahan disparaît, mort en service, salve d'honneur et drapeau à étoiles. Pour le faux Sparazza, tuer un flic lui rapporte tous les honneurs et le place derechef sur le chemin de la promotion au sein de la mafia. Seulement, ayant accédé au pouvoir, petit à petit, il ne donne plus de nouvelles à Locke. Les années passent, et Locke est le seul à savoir. Il ne peut pas "donner" Carnahan/Sparazza, car cela lui coûterait sa carrière.
20 ans après, Locke ne croit plus dans un revirement de situation. Sauf que Sparazza tombe malade. Non seulement une maladie des os, mais des problèmes cardiaques. Locke connaît un donneur compatible: le fils de Sparazza, Buddy Israël. En capturant Buddy vivant, il veut forcer Sparazza à virer de bord, soit en menaçant de buter Buddy, en lui promettant de le planquer, ou en lui offrant une seconde vie grâce au coeur de son fils...C'est pour cela qu'il fait venir le docteur Jonas Helmsson, le plus grand spécialiste du coeur.
Mais l'affaire a un certain coût: la vie de Carruthers, et peut-être d'autres. Messner ne sera vraiment PAS content du tout d'apprendre cela, surtout quand il apprend que Locke a été informé de l'annulation du deal par le procureur, et qu'il n'a pas suspendu l'opération.

Scène finale
Mardi, 01H30

Dans la bagnole, Messner dira qu'il a l'intention de rétablir la vérité, et que Locke ne lui fait pas peur. Arrivés à la clinique, il faudra réussir à passer les flics postés à l'entrée. Menacer de faire venir la presse forcera Locke à accepter par exemple. Dans la chambre, qui comporte un bloc de deux lits protégés par des portes en plexi, les pjs seront étonnés de voir sur un lit Israël, toujours en sale état, et sur l'autre Sparazza. Un grand blond, suédois, le docteur Helmsson, est aussi présent. Locke explique qu'il est le meilleur chirurgien du coeur au monde. Locke expliquera aux joueurs ce qu'ils n'ont pas compris...
Sur ce, Messner pètera complètement les plombs:
"on a essuyé les plâtres pour un abruti inutile (Israël) qui doit servir de coeur à un vieux mafieux, un fantôme criminel, putain!"
"tout ça pour un putain de monstre que vous avez crée, et Carruthers alors, motherfucker"

Les cops prendront sûrement part au débat, et pendant ce temps, Messner se retire, et va s'assoir sur une chaise entre les lits occupés par Sparazza et Israël, en fermant la porte derrière lui. Les cops voient alors les larmes perler aux yeux de Messner, quand celui-ci arrache les deux prises maintenant les deux mecs en vie...
Et lentement, pendant que Locke et l'équipe médicale tentent désespérément de défoncer la porte, il dépose sa plaque et son arme à ses pieds.

Rideau.



THE END

Compte-rendu de partie

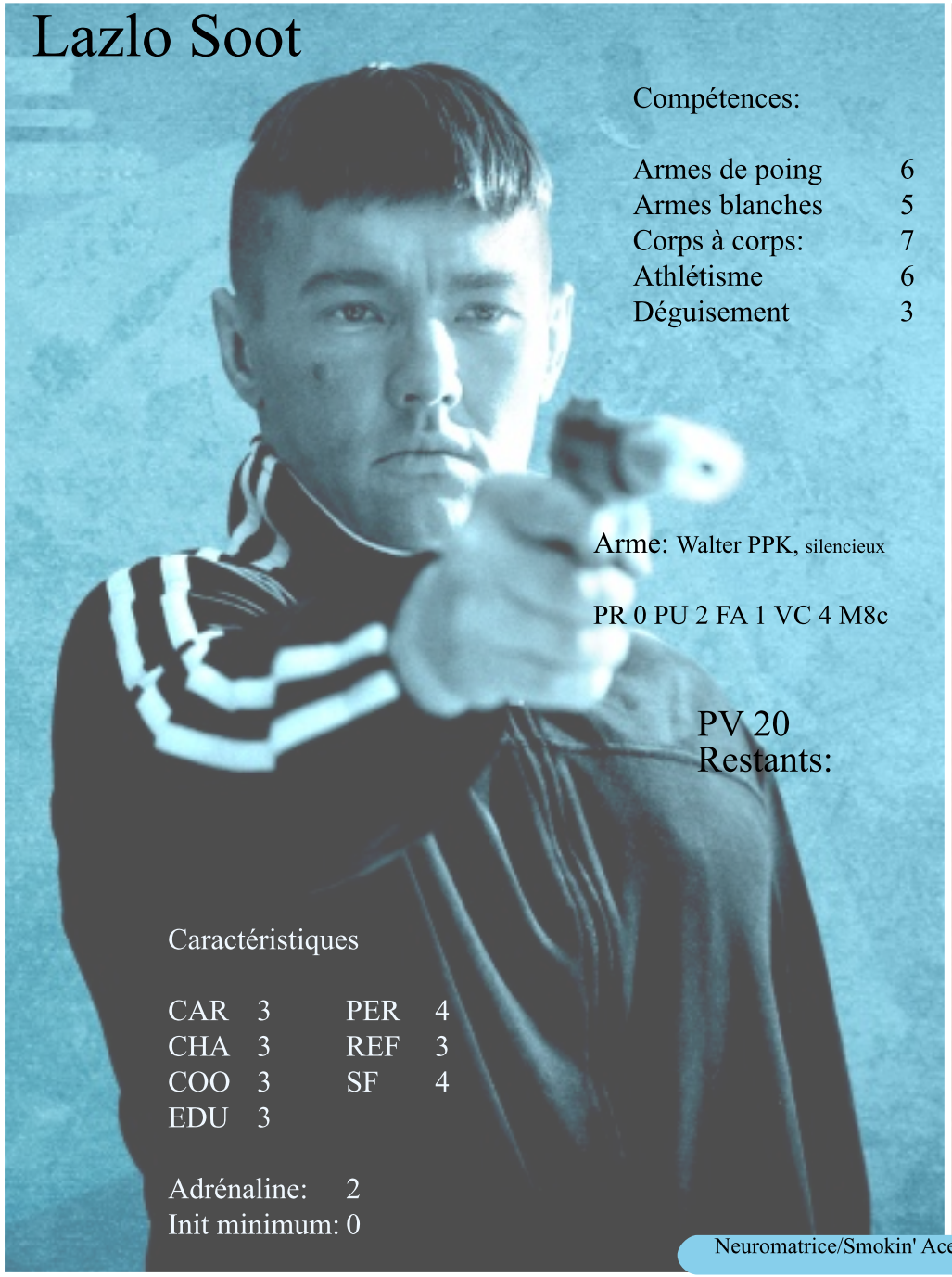
Table: 2 joueurs
PJs: TC Colvin, ancien des gardes-côtes, bon enquêteur mais novice sur le terrain.
Sonny Crockett, perso de type all-around, se débrouille partout .

Pour ce scénar éminemment bourrin, et assez scripté ou dirigiste, la partie a été énorme. Les joueurs n'ont en fait pas le temps de tout démêler, puisque le temps est compté. Mais les bribes d'infos qu'ils ont et la pression qui monte leur fait émettre des conjectures souvent pas si éloignées de la vérité...Dans ma partie, TC était parti avec Carruthers, et en interrogeant une pute, il apprit que Joanny fréquentait les mafieux, et a tout de suite eu l'intuition que Sparazza et Buddy étaient liés. Ensuite, à l'arrivée à l'hôtel, ils en ont chié pour virer tout le monde dans le calme, rendant la rencontre Carruthers/Acosta facile. Quand TC a croisé la route de Georgia avec Messner et deux vigiles réquisitionnés, il n'a rien pu faire d'autre que se planquer, mais l'a aperçue et a communiqué son signalement à Sonny, qui la butera plus tard dans l'escalier (baston de 20 minutes, tirs de couverture, tir allongé sur le dos en rampant pour s'ouvrir une fenêtre de visée etc...mon joueur flippait à mort). Ensuite, la baston avec les frères Tremor a aussi donné lieu à des scènes dantesques: arrachage du bras d'un des frères au benelli, alors qu'il s'apprêtait à couper un cops en deux avec sa disqueuse de chantier, technique du mort réussie pour en buter un autre après une grenade fumigène, balles perdues qui butent un vigile au premier tir...
Par contre, les joueurs ont vraiment pris le parti de Messner, sentant l'affaire louche (mais ils ont un a priori certain pour toute ébauche de complot). Dans la clinique, Crockett a du maîtriser Messner pour qu'il ne défonce pas Locke, et l'a mis à l'écart en lui disant un truc du genre "t'inquiète pas, nous les cops, on fait toujours tomber les enculés". Mes deux pjs étaient donc suspendus aux lèvres de Locke pendant "l'explication" de ses actes, ce qui a permis à Messner de se faufiler dans le caisson plexi et de buter les deux mafieux. Quand je leur ai dit ça, et qu'ils regardaient Messner "débrancher" papa et fiston, grand silence dans la pièce...le mot "rideau" prononcé, j'ai encore eu 5 secondes de silence ...

PS: si ce n'est pas fait, ruez-vous sur ce film, Mi$e à prix en français, de Joe Carnahan, déjà auteur auparavant du fameux "Narc". Deux des musiques du film ont été composées par Clint Mansell, avis aux connaisseurs...



Lazlo Soot



Compétences:

Armes de poing	6
Armes blanches	5
Corps à corps:	7
Athlétisme	6
Déguisement	3

Arme: Walter PPK, silencieux

PR 0 PU 2 FA 1 VC 4 M8c

PV 20
Restants:

Caractéristiques

CAR	3	PER	4
CHA	3	REF	3
COO	3	SF	4
EDU	3		

Adrénaline: 2
Init minimum: 0

Pasquale Acosta

Compétences:

Armes de poing	6
Armes blanches	4
Corps à corps:	5
Athlétisme	6
Déguisement	3

Arme: Poinçon
(dans la manche)

PU 3 FA 2

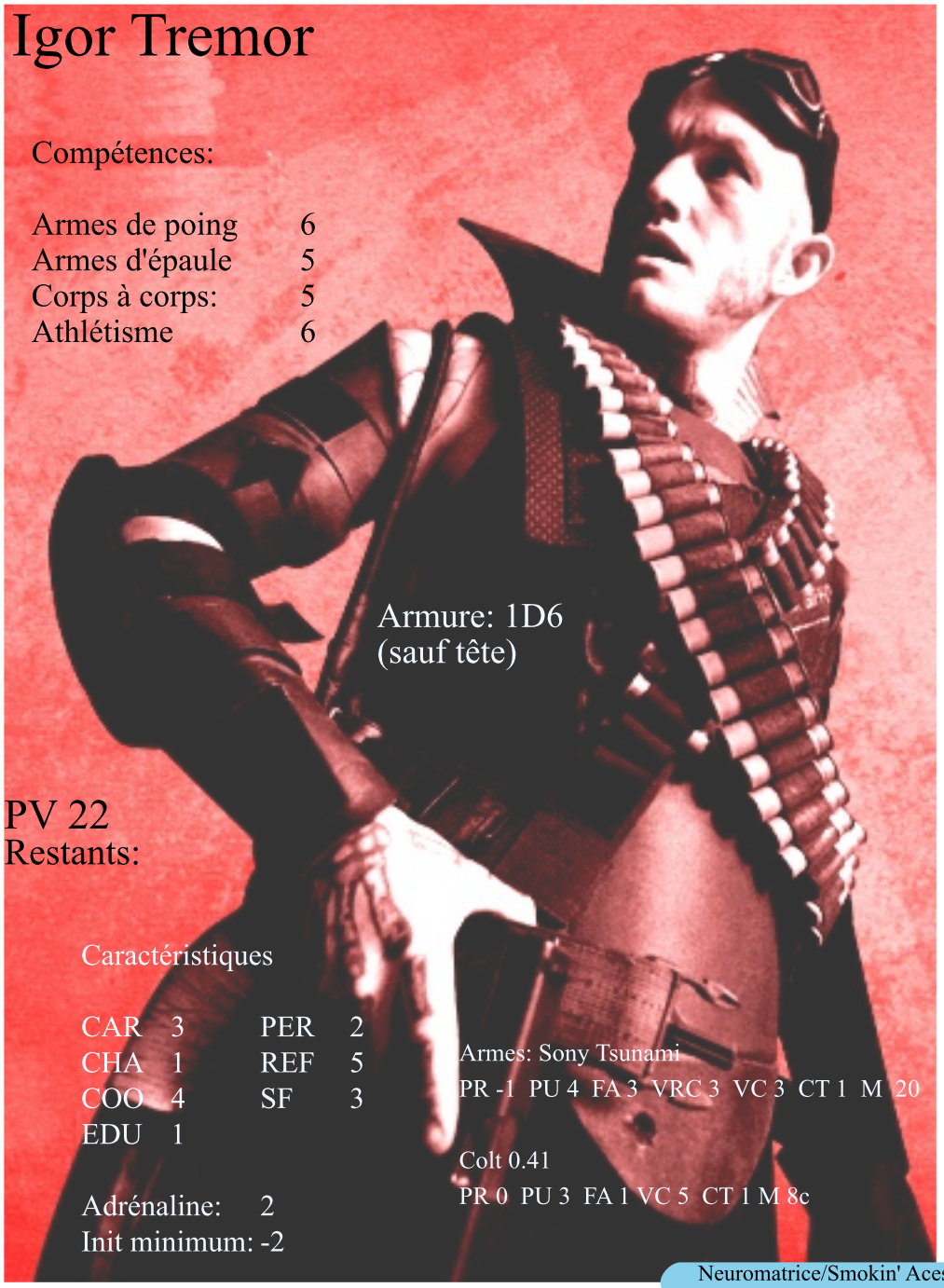
PV 22
Restants:

Caractéristiques

CAR	4	PER	3
CHA	2	REF	4
COO	4	SF	4
EDU	2		

Adrénaline: 2
Init minimum: -1

Igor Tremor



Compétences:

Armes de poing	6
Armes d'épaule	5
Corps à corps:	5
Athlétisme	6

Armure: 1D6
(sauf tête)

PV 22
Restants:

Caractéristiques

CAR	3	PER	2
CHA	1	REF	5
COO	4	SF	3
EDU	1		

Adrénaline: 2
Init minimum: -2

Armes: Sony Tsunami
PR -1 PU 4 FA 3 VRC 3 VC 3 CT 1 M 20

Colt 0.41
PR 0 PU 3 FA 1 VC 5 CT 1 M 8c

Zlatan Tremor

PV 26
Restants:

Compétences:

Armes de poing	6
Armes blanches	5
Corps à corps:	5
Athlétisme	6
Lancer	5

Armes:
Double machette
PR 1 PU 2 FA 3
Colt 0.41
PR 0 PU 3 FA 1 VC 5 CT 1 M 8c
3 grenades fumigènes

Armure: 1D6
(sauf tête)

Caractéristiques

CAR	3	PER	2
CHA	1	REF	4
COO	4	SF	3
EDU	1		

Adrénaline: 2
Init minimum: -1

Mirko Tremor

Compétences:

Armes de poing	7
Armes blanches	5
Corps à corps:	5
Athlétisme	6

PV 30
Restants:

Arme:
Disqueuse de chantier
PR -2 PU 5 FA 5

Caractéristiques

CAR	5	PER	2
CHA	1	REF	5
COO	4	SF	3
EDU	1		

Adrénaline: 2
Init minimum: -2

Georgia Sykes

Compétences:

Armes de poing	5
Corps à corps:	6
Athlétisme	6

Caractéristiques

CAR	2	PER	4
CHA	5	REF	3
COO	4	SF	3
EDU	3		

Adrénaline: 2
Init minimum: 0

Arme:
S&W
PR 0 PU 2 FA 1 VC 5 CT 1 M 6s

PV 24
Restants:

Sharice Watters

Caractéristiques

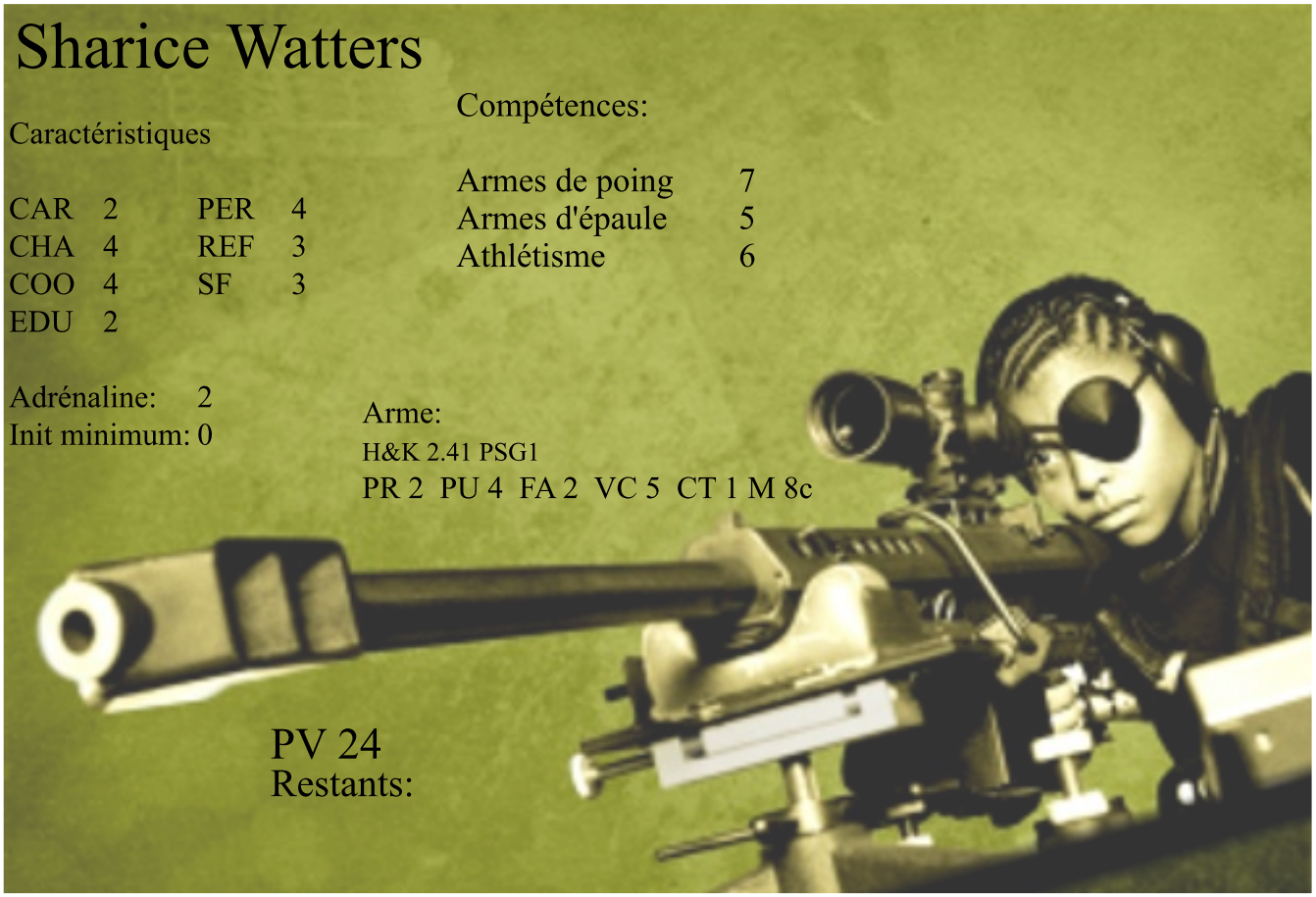
CAR	2	PER	4
CHA	4	REF	3
COO	4	SF	3
EDU	2		

Adrénaline: 2
Init minimum: 0

Compétences:

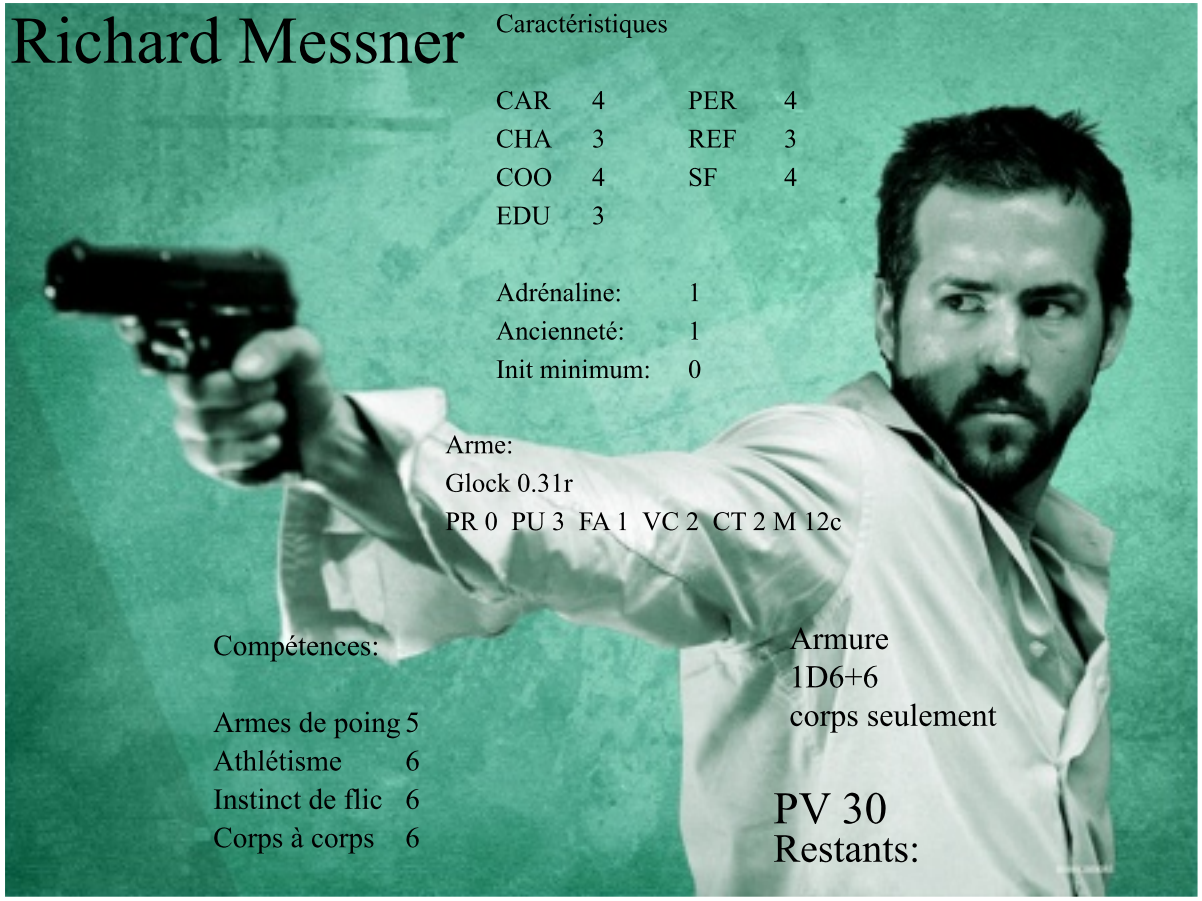
Armes de poing	7
Armes d'épaule	5
Athlétisme	6

Arme:
H&K 2.41 PSG1
PR 2 PU 4 FA 2 VC 5 CT 1 M 8c



PV 24
Restants:

Richard Messner



Caractéristiques

CAR	4	PER	4
CHA	3	REF	3
COO	4	SF	4
EDU	3		

Adrénaline: 1
Ancienneté: 1
Init minimum: 0

Arme:
Glock 0.31r
PR 0 PU 3 FA 1 VC 2 CT 2 M 12c

Compétences:

Armes de poing	5
Athlétisme	6
Instinct de flic	6
Corps à corps	6

Armure
1D6+6
corps seulement

PV 30
Restants:

Toutes images tirées du site du film www.smokin-aces-the-movie.com, copyright Universal films