

## 23 h 23 Métro Blanche

**Suggestion** : Si vous ne connaissez pas ce quartier spécifique de Paris, je vous conseille un tour de celui-ci sur google streetview pour vous donner une idée des décors de celui-ci. Le quartier est toute en pentes, côtes et certaines petites rues sont pavées. La nuit, les éclairages boulevards de Clichy sont assez puissants et donnent une couleur jaune orangé à la nuit. Les peepshow et leur néons ajoutent des couleurs à la rue, les stands de restaurations rapides ouvrent quasiment toute la nuit pour nourrir les fêtards qui sortent de boîte et les noctambules qui se promène dans le quartier. Le dernier métro passe à 0 h 53, heure où les derniers candidats pour entrer en boîte de nuit se pointent dans le quartier et ceux venus au concert ou aux spectacles peuvent rentrer chez eux par le dernier métro. L'animation est continue toute la semaine, la zone est connue pour ses nombreuses salles de concert.

Localement, parmi les badauds, se mêle aussi des personnes mal intentionnées, petits loubards, squatteurs, dealers, bande de banlieue qui descende sur Paris pour se divertir ou chercher une bagarre. Les prostituées quant à elles fréquentent les peepshow, les bars à hôtesse ou encore les clubs libertins du quartier. Il y a aussi quelques prostituées dans la rue. Ce scénario one-shot propose de faire vivre à vos joueurs le quotidien d'une patrouille de police dans ce quartier à la fin des années 80.

Quelques conseils d'ambiance sonore pour se replonger dans le milieu des années 80 : OTH, Les Béruriers noirs, LudwingVon88, The Cure, Depeche Mode, London after Midnight, Bauhaus, NTM, House Music.

## Nombre de joueurs :

Cette aventure est destinée à 4 personnages joueurs qui sont des policiers affectés au commissariat du 17<sup>e</sup> arrondissement de Paris (19/21 Rue Truffaut, 75017 Paris).

## Acte I :

Nous sommes le mardi 12 avril 1988, le temps sur Paris est pluvieux depuis 1 semaine, les rues sont humides, le temps est froid et les nuits venteuses depuis samedi. Les personnages sont affectés aux patrouilles de nuit dans le quartier de Montmartre depuis samedi. Peu ou pas d'incidents notables le samedi soir, ni le dimanche ou encore le lundi. Il faut dire que la météo n'aide pas, des pluies et des vents violents dissuadent même les touristes les plus motivés à venir se promener dans les rues. Seul le balai des bus de Japonais devant l'entrée du Moulin rouge est notable dans le quartier. La boîte de nuit la Locomotive quant à elle a fait le plein comme d'habitude, mais n'a pas suscité ce soir-là une longue file d'attente à l'extérieur au regard des précipitations et de la température nocturne. Seul incident notable, le dimanche soir, un clochard a perdu la vie métro Blanche, le corps a été évacué à la morgue par les services de la ville de Paris.

Ce soir, la météo devrait être plus clémente, rares averses et baisse du vent. La température est fraîche même pour la saison, la température devrait descendre à 4 °C au cœur de la nuit. Les policiers prennent leur poste à 21 h 00 au commissariat du XVII<sup>e</sup> et attendent l'équipe d'après midi et la voiture de patrouille. Ils arrivent vers 21 h 10, leur patrouille s'est bien passée et sans fait notable. Selon le chef de patrouille le quartier est calme. Dehors, il pleut une petite bruine discrète qui rendent la chaussée légèrement glissante.

21h30 – 23h00 : Les spectateurs sont dans les salles de concert, les restaurants sont pleins et dans la rue il y a peu d'animation. La boîte de nuit n'est pas encore ouverte et les peepshow commencent seulement mettre les physionomistes dehors pour filtrer les clients. Les stands de restauration rapide sont peu fréquentés. Les personnages peuvent toutefois repérer une petite bande de punk zoner place Pigalle à l'opposé de la bouche de métro. Ils sont une petite dizaine, à leur pied des packs de bière 1664. Ils semblent calmes et écoutent de la musique avec un poste transportable qui crache du punk français. Ils n'ont pas l'air en état d'ébriété. La pluie ne semble pas trop les gêner. Si les personnages désire procéder à un contrôle d'identité, ils sont en sous nombre et les chances que ça dégénère sont très fortes.

### **Acte II :**

23h45 : La radio du véhicule informe les policiers qu'un restaurateur vient d'appeler à cause d'un client indélicat qui refuse de payer sa note. Le client le menace et il vient de s'échapper de son établissement en courant, le signalement de l'individu, un homme de race blanche, habillé en costume et avec un manteau sombre. L'appel vient du restaurant Le Mirliton sur le boulevard de Clichy. Le Patron, Renée Courtois, si les policiers prennent le temps de l'interroger, décrit l'homme comme seul et ayant mangé pour 350 Fr et s'être plaint du montant de la note au moment de l'addition. Les personnages n'ont aucune chance de retrouver l'individu en question, qui est parti en métro.

### **Acte III :**

00h00 : sortie des salles de spectacle.

La rue se remplit toute à coup de milliers de personnes en quête d'un taxi, d'un métro, d'un bus où qui vont à leur voiture pour rentrer chez eux. Remonter le boulevard de Clichy dans les deux sens est possible, mais long, entre les voitures dans le trafic et les feux rouges.

Généralement, jusqu'à 00h30 la circulation est difficile dans ce secteur.

Ce moment peut être l'occasion pour les personnages de repérer dans la foule une bande de fêtards un peu éméchés qui fait du grabuge auprès des passants qui rentrent chez eux. L'arrivée de la voiture de patrouille suffit à calmer ces personnes. Quelques jets de Perception peuvent devenir utiles, pour repérer les suspects dans la foule.

Vers 00h30, le gros de la foule s'est dispersé et les quelques badauds encore dans les rues déambulent sans y toucher entre les sex-shops et les bars à hôtesse ou les clubs libertin de la rue. Ceux-ci sont plutôt bien habillés pour rentrer dans ces lieux « soirée privée », c'est aussi l'heure où il est utile de faire un test de Vigueur, sur un Échec, cocher un niveau de Fatigue pour chaque personnage.

### **Acte IIII :**

00h45 - 01h00 du matin : Grabuge rue Coustou

La patrouille est contactée par radio, la rue Coustou (en sens interdit) est le théâtre de grabuge dans la rue. Selon le régulateur, une bande de jeunes crie et se bat au 30 de la rue. La rue est en sens interdit, en pente et n'offre qu'une seule voie. C'est une zone d'intervention assez exiguë. Quand les personnages arrivent, il y a un individu au sol sur le trottoir, un autre accroupi qui semble lui donner des soins, pendant que 5 individus remontent la rue en courant. En fonction de comment ils arrivent la poursuite sera plus ou moins difficile. La bande non organisée remonte vers la butte Montmartre en prenant systématiquement toutes les rues en sens unique. Ils tenteront ainsi de semer leur poursuivant en pénétrant dans les immeubles. Considérez qu'ils connaissent 1d6 codes d'entrée et les lieux pour fuir de cave en cave et sortir ailleurs dans la rue. Ils ont aussi une vigueur à d8 et sont capable de courir assez longtemps.

L'objectif de cette scène est de faire abandonner leur véhicule aux policiers. S'ils y arrivent, quand ils reviendront avec ou sans un ou plusieurs membres de la bande, leur véhicule aura été vandalisé, si laissé sans surveillance.

Ce qui se passe : l'objectif pour la bande est de fixer une intervention de la police du côté du boulevard. Ils ont été payés le soir même pour mener cette action. Ils doivent fixer au moins pendant 1 heure la police dans cette zone précise.

### **La victime**

*La victime est un jeune homme qui sortait de boîte et allait récupérer sa voiture, celui qui l'accompagne est son ami avec qui il a été voir un concert. Fabrice Miguel et André Rostier, 20 ans, cheveux longs, t-shirt de métal, jeans noirs, carte d'identité et casier vierge, Fabrice est jeune conducteur, il n'est pas alcoolisé.*

*Il s'est fait frapper au visage et aux côtes. Il ne comprend pas pourquoi. La bande les a directement agressés sans rien d'autre, ni avertissement, ni embrouille. Il est persuadé qu'ils voulaient leur voler leurs papiers et les clés de sa voiture, garée un peu plus haut. Il pense se souvenir qu'en arrivant au concert au moins un des individus l'a repéré se garer dans la rue. Bien entendu, c'est totalement faux. Appeler les pompiers pour l'évacuer et l'encourager a porté plainte le lendemain est une bonne idée.*

### **Acte V :**

1 h 30 : C'est plus calme

Les pompiers et la police évacue les lieux de la bagarre. Une alarme retentit à 02 h 30 +1d4 minutes. Elle provient du 14 Cités du midi, une maison bourgeoise. Quand les personnages arrivent sur place, ils ne trouveront rien sauf une vitre cassée, un pavé envoyé depuis la rue. Les propriétaires sont là et vont sans doute solliciter la patrouille, histoire de prendre leur

plainte. Une rapide inspection des lieux ne donne rien.

### **Pendant ce temps-là ?**

En effet, une bande non organisée a été recrutée ce soir-là spécifiquement pour attirer les forces de l'ordre sur le boulevard de Clichy. En effet, un groupe de cambrioleurs est en plein cambriolage de la bijouterie Comptoir Joffrin. Ils sont passés par les caves du 5 rue Lepic et sont remontés par les conduits jusque dans la bijouterie. Le groupe est composé de 3 personnes, un expert en alarme qui a désactivé celle-ci rapidement, un perceur de coffre-fort et un guetteur à l'extérieur, qui attend que les deux autres finissent leur besogne. Le conducteur a environs 1 heure de battement et a garé sa voiture au niveau du bar tabac. Le passage est connu depuis plusieurs semaines par les malfrats, qui ont fait une reconnaissance quelques jours avant et préparé le terrain dans la cave en plaçant des outils pour ouvrir la voie. Les locataires ne se sont pas inquiétés d'un gros sac en toile posé au fond du couloir de la cave.

Ils sont arrivés sur les lieux vers 23h30 et le groupe de deux personnes c'est rendu dans les caves. Percer la cave et pénétrer le sous-sol de la bijouterie qui n'est pas sous alarme leur a pris 1/2 heures. Ensuite, tout va très vite, la neutralisation de l'alarme a pris moins d'une minute et le coffre dans l'arrière salle est assez récalcitrant et nécessite l'emploi d'une perceuse électrique relativement bruyante en plein de cœur de la nuit est impossible. Cela fait maintenant bien 1 heure que Gaston « la chignole » Lefèvre perce lentement à la perceuse à mains la coque externe du coffre pour y introduire un mécanisme d'ouverture. Le coffre s'ouvre enfin vers 1 h 20, le butin est conséquent et se trouve être 4 rivières de diamants, divers bagues et colliers et plusieurs milliers de francs en petites coupures. Vers 01h30 les deux malfrats sorte de l'immeuble, couvert de poussière avec deux grands sacs en

cuir et remonte la rue jusqu'à la voiture, une BX bleue 1985 essence, un véhicule maniable et véloce.

Noter qu'à chaque passage de la patrouille dans la rue Lepic, les personnages pourront tenter un jet de Perception. Sans 2 Relances, ils ne remarquent rien. Noyer ces jets de Perception dans d'autres rues pour ne pas éveiller les soupçons des joueurs qui pourraient alors être tenté de faire du meta-jeu.

Zone où se passe le scénario

Jet de Perception :

Succès : les personnages ne remarquent rien d'anormal.

Relance : les personnages remarquent, s'il y a lieu, un groupe de jeunes, une prostituée, un dealer, sous la forme d'un passant ou d'une passante « habitué du quartier ».

2 Relances et plus : les personnages arrivent au moment où l'un de ces types de personne s'appêtent à ne pas respecter la loi ; les prostitués racolent un client, un dealer discute avec un consommateur, quelques jeunes s'en prennent à un badaud, etc.

### **Dernière acte : Finir la nuit**

À partir de 02h00 du matin et jusqu'à 06h00 à la fin de leur service, appliquez cette table d'événements aléatoires jusqu'à la fin de la nuit. La bande non organisée de jeunes peut selon votre envie, continuer à parcourir le quartier ou rentrer dans son squat, selon ce que vous désirez.

Si les personnages passent à côté du casse de la bijouterie Rue Lepic, en conclusion du scénario, ils seront dérangés par le commissaire du XVII<sup>e</sup> arrondissement et convoqués pour rapporter tout ce qui leur a paru bizarre dans la nuit.

### Événements dans la rue (d6)

1. Un habitué d'un club libertin s'est fait agresser par un junky à la sortie du club, le laissant gisant dans une mare de sang. Les personnages peuvent le repérer en passant dans le Boulevard de Clichy. Le suspect n'est pas trouvable.
2. Une prostituée court dans une rue, le visage tuméfié, elle s'est faite tabasser par son proxénète. Les personnages pourront tenter de l'aider. Le proxénète niera toute agression et la victime ne voudra finalement pas porter plainte.
3. Un physionomiste de la Locomotive appelle les policiers vers 03h30 du matin, un petit groupe de banlieue veut rentrer dans la boîte. Ils sont 4, éméchés pour deux d'entre eux et armés de diverses armes improvisées (cutter, tournevis affûté, marteau). Ils détiennent aussi des stupéfiants (doses d'éther, diverses extasies, herbes et cocaïne).
4. La pluie se met à tomber jusqu'à la fin de la patrouille.
5. Un restaurant de Kebab ferme vers 4h du matin, la bande en profite pour le braquer.
6. RAS pendant 1 heure jusqu'au prochain jet.

*Remerciement : XO de Vorcen pour la relecture bienveillante de ce scénario.*