





Silence, on meurt

Auteurs : Gaël Carayon, Baptiste Cazes, Vincent Choupaut

Les Personnages

- 1 **Archibaldo MASSICOTTI** - La confiance
- 2 **Adolph ZUKOR** - La décision
- 3 **Nita NALDI** - Le talent
- 4 **Martha MANSFIELD** - La dépression
- 5 **Brandon HURST** - La perversion
- 6 **Sicilia BELLUCCI** - Le charme
- 7 **Mickey MAHONEY** - Le scoop
- 8 **Sammy FOX** - La justice
- 9 **Blake MONAHAN** - Le métier
- 10 **Evangeline LANSON** - La nonne intégriste
- 11 **John BARRYMORE** - L'acteur
- 12 **Mackie MEYER** - Le bluff
- 13 **John Stuart ROBERTSON** - La détermination

Ce scénario se déroule pendant le tournage du film muet « Dr Jekyll et Mr Hyde », réalisé par John Stuart Robertson et sorti en 1920 dans la réalité. Nous ne pouvons que fortement conseiller aux organisateurs de le voir, même si ce n'est pas du tout une obligation pour organiser ce scénario.

Le joueur jouant le personnage de Robertson peut également le voir s'il le souhaite (si le script ne suffit pas à lui parler), mais ce n'est pas une obligation (nous le déconseillons même, si le joueur ne veut avoir aucune bride à son imagination).

Plusieurs personnages portent les noms des personnes réelles ayant participé à ce film, toutefois nous nous sommes permis pour ce scénario fictionnel d'inventer absolument toute leur histoire et les rapports entre eux, ainsi que les événements autour de ce tournage. Nous nous excusons par avance de l'éventuelle image négative que nous avons pu donner à ces personnes dans ce scénario.

Pour les joueurs

Nous sommes à Hollywood en 1920. C'est le début des années folles et des stars du cinéma muet, mais aussi de la prohibition et des gangsters en tout genre.

Certains détails pourront peut-être vous sembler étranges ou ne collant pas tout à fait à la réalité historique. Gardez à l'esprit que vous serez dans un univers de paillettes et d'illusion, et que c'est ça **la magie du cinéma...**

Les règles du jeu.

- **Les armes à feu :** Tirez sur quelqu'un le blesse au bras par défaut. On ne tire pas à bout portant dans la tête. On n'y pense pas. Ce ne serait pas classe.
- **Les armes contondantes et tranchantes :** Tout peut servir d'arme (chaise, lampe, couteau de cuisine). L'objet détourné de son utilisation première devra être tenu fermement d'une main, tandis que l'autre servira à mimer le coup. *(exemple : Je veux assommer wilfried en lui assenant un coup de batte dans les cervicales. J'attrape la batte dans la main droite, je la soulève un peu de façon à ce que tout le monde voit bien que le coup va partir, et je pose la main gauche sur l'épaule de wilfried. A partir de là wilfried a déjà perdu le combat. Bien sur rien ne m'empêche de mimer quelques coups une fois que wilfried a compris que le combat était perdu.)*
- Faite confiance aux autres joueurs pour gérer eux même les dégâts ou effets qu'ils pourraient subir. Il existe peut être certaines exceptions. (exemple : quelqu'un qui peut encaisser une balle sans broncher)
- Certaines capacités spéciales sont difficilement réalisables par des joueurs par contre certains personnages peuvent faire des choses incroyables. Dans ce cas certaines aptitudes seront précisées sur votre fiche. C'est ce qu'on appelle des « actions ». Pour utiliser une « action », par exemple « Action, je te casse en deux avec un doigt » il suffit de dire « coupez » assez fort pour que tous les gens à proximité l'entendent. Ils devront alors s'arrêter net et ne plus faire un geste. Le joueur qui utilise son « action » est alors le seul à pouvoir bouger. Il mime calmement l'action explicitée plus haut, et dit « action » une fois que son adversaire est à terre. Le jeu peut alors reprendre normalement. *(exemple : Wilfried veut me faire une prise de judo pour se venger du coup de batte reçu dans les cervicales un peu plus tôt. Il connaît en effet cet art martial et peut donc réaliser des prises mais Benoît qui joue le personnage de wilfried serait évidemment incapable de faire une prise de judo sans risque pour son adversaire. Il lui suffit alors de s'approcher de moi, et de crier « coupez ». Les joueurs s'immobilisent tous, incapables de réagir tant le mouvement est rapidement exécuté par Wilfried. Benoit peut alors attraper son adversaire immobile, et l'attirer doucement vers lui puis le plaquer lentement au sol en criant « assommé » car c'est l'effet que produit sa prise selon sa fiche. Lorsque l'adversaire est au sol et que l'action est terminée, Benoit peut alors*

crier « action » pour que le jeu reprenne normalement. Les autres personnages ont assisté à la scène mais n'ont pas eu le temps de réagir)

- Si un orga crie « Freeze », tous les joueurs doivent fermer les yeux et rester immobiles le temps que les orgas crient de nouveau « action », le jeu reprend alors comme si de rien n'était.
- Les capacités spéciales ne peuvent être utilisées qu'une fois après que vous ayez rempli un contrat détaillé sur votre fiche. (*exemple : contrat : tu dois crier très fort de telle sorte que les gens se bouchent les oreilles. effet : tu peux demander à une des personnes qui s'est bouchée les oreilles de t'obéir pendant 3 minutes parce qu'il a peur de toi.*)

Ne posez **aucune** question sur le gn aux autres joueurs avant le début du jeu. **On n'en parle pas.** Sinon aux Orgas.

Chronologie

Il est préférable pour une meilleure compréhension de commencer par lire les fiches de personnages avant de s'attaquer à cette chronologie.

Il est important pour l'histoire de savoir que **Wyatt** et **Meyer** ont monté ensemble plusieurs combines importantes et quelques trafics de stupéfiants. Ils utilisent les installations de **Zukor** du temps où celui-ci était encore affilié à la mafia.

2 février 1920

Un ancien flic, devenu privé, du nom de **James Stewart** est retrouvé mort, son ami **Blake Monahan** enquête mais ne trouve rien à part une lettre de menace portant un symbole étrange. La femme de son ami lui apprend que celui-ci aurait quelques jours avant sa mort, reçu une tête de cheval dans un paquet. Le symbole sur la lettre est un signe de la mafia qui signifie « les flics ne sont pas les bienvenus » (cf. Annexe_1). **James Stewart** enquêtait sur les affaires de la famille **Carlini**. Le lieutenant du Don, **Archibaldo Massicotti**, accepte de calmer **Stewart** (Le don est à Palerme pour raison médicale mais vient souvent aux USA où ses lieutenants, comme **Archibaldo**, reçoivent les ordres). Il le tue et met le feu à son bureau, après avoir envoyé chez lui la tête de cheval et la lettre (On retrouvera ce symbole devant le studio puisque **Wyatt** y fait son business). **Sam** est au courant et **Mahoney** l'a d'ailleurs interrogé à ce sujet.

15 février 1920

Début du tournage. **Adolph Zukor**, le producteur donne son feu vert à **John S. Robertson**. Les acteurs seront **John Barrymore**, **Nita Naldi**, **Martha Mansfield**, **Brandon Hurst** et **Charles Lane** qui vient accompagné d'une jeune fille très prometteuse selon lui, **Mariana Fox**. Ils seront encadrés par **Mackie Meyer** et ses assistants **James J. Wyatt** l'accessoiriste, **Evangeline Lanson**, la maquilleuse.

17 février 1920

Après deux jours de tournage, **Nita Naldi** tombe éperdument amoureuse de **John Barrymore** et ils entament une relation bien que **John** prévoit de se marier bientôt. Wyatt fournit de la cocaïne, qu'il cache au studio (au milieu des produits de maquillage), à **Martha Mansfield**. La consommation de celle-ci passe au niveau supérieur.

24 février 1920

Evangeline Lanson met le feu au stock de pellicule.

Un témoin anonyme aurait vu une silhouette en robe rouge et chapeau noir s'éloigner du lieu de l'incendie. La police interroge Adolph Zukor et Wyatt.

1er mars 1920

Nita Naldi quitte le plateau sans que personne ne sache pourquoi. Elle s'est en fait disputée avec **John Barrymore**.

2 mars 1920

-Un graffiti « dieu vous observe » est inscrit sur le mur du studio par **Evangeline Lanson** ainsi qu'un passage de l'apocalypse.

Wyatt surprend la silhouette en robe rouge et chapeau noir en train d'inscrire ces mots sur le mur. Il la manque de peu et elle s'enfuit sous son nez. Evangeline ne sait pas ce qu'il faisait là à cette heure.

-**Sicilia Bellucci** est engagée aussitôt et tourne quelques scènes peu convaincantes dans le rôle de **Nita Naldi**.

- La famille **Carlini** envoie une lettre à **Zukor** (cf. lettre_carlini) pour le prévenir de l'arrivée de **Archibaldo** qui est un gentil garçon.

3 mars 1920

Martha voit Wyatt pour acheter de la cocaïne et il lui parle de la femme en robe rouge et chapeau noir. Il lui envoie un mot pour la voir à l'extérieur du studio parce qu'il pense que les interventions de la femme en robe rouge sont dues à son trafic et qu'on lui en veut personnellement.

4 mars 1920

Un certain **Massicotti** vient discuter avec **John S. Robertson**. C'est un mafieux qui veille sur la réputation de la famille **Bellucci**. Il souhaite ramener **Sicilia** au pays et se renseigne un peu auprès de tous sur la raison pour laquelle elle tourne ce film. Il apprendra vite le départ de **Nita Naldi**.

6 mars 1920

-**Blake Monahan**, un privé engagé par la future femme de **John Barrymore** vient enquêter sur le tournage. Il se fait passer pour un chroniqueur. **Martha Mansfield** a d'horribles boutons sur la figure dus à un produit utilisé par **Evangeline Lanson**.

-**Massicotti** vient demander à **Zukor** pourquoi le fer à cheval est visible à l'entrée. Zukor lui explique qu'il a continué quelques temps les affaires ici avant de se ranger. **Mackie Meyer** remarque le comportement de **Archibaldo**.

8 Mars 1920

Martha Mansfield, **Hurst**, **Bellucci**, **Wyatt** et **Fox** tournent une vidéo de leur soirée de débauche. **Fox** meurt d'une overdose et est abandonnée dans la rue tandis que **Wyatt** qui a tout filmé pense organiser un chantage en piquant la bobine de la vidéo. **Wyatt** a parlé de son business à **Brandon Hurst**.

9 mars 1920

Le corps de la jeune **Mariana FOX** est retrouvé dans la rue. La police conclut à une overdose et classe l'affaire, faute de preuve pour mener une véritable enquête. En fait **Adolph Zukor**

veut éviter les ennuis et offre un pot de vin au commissaire **Parker** pour que celui-ci étouffe l'affaire. Il lui offre en prime une boîte de Honduras.

Le soir :

-17h30

Brandon Hurst, qui a de grosses dettes de jeu, se rend au « **Plzensky Prazdroj** », le casino où sa dette a été revendue à **un groupe de gangster dirigé par un certain Savage Ray**. Il leur dit qu'il connaît un homme possédant un gros deal d'alcool et qu'il va bientôt toucher une part de l'argent du deal. Il leur cède le numéro de **Wyatt** pour vérifier que la marchandise existe bien. Il espère que ses ennemis vont s'entretuer. Il s'est appuyé sur un sous boc (cf. Annexe_3) pour noter le numéro et la commande à passer et garde le sous boc dans sa poche par accident.

-19h30

John Barrymore se dispute avec **Blanche Oelrichs**, il sort et ses errances le conduisent au studio après avoir fait quelques bars. Il demande la clef au gardien de nuit prétextant avoir oublié sa veste et passe un peu de temps au studio. Il appelle **Nita Naldi** et convient d'un rendez vous dans un bar : « **The Carrdigan's** », il tombe sur le flacon de parfum de **Nita** qui était resté dans sa loge et le prend avec lui (cf. Annexe_1). **Blake Monahan** qui le suivait depuis chez lui, l'a vu entrer dans un bar et est entré juste après lui, il apprend auprès du barman que **John Barrymore** voulait téléphoner, mais qu'ici il n'ont pas le téléphone. Il gare sa voiture derrière le studio où **Barrymore** est entré et met le téléphone sur écoute en branchant un haut parleur sur un câble et en utilisant la batterie de sa voiture. (Il a suivi des cours du soir de bricolage). Il surprend l'appel et soupçonne **Barrymore** de rejoindre sa maîtresse, mais n'a aucun nom et rien de suffisant pour affirmer qu'ils ont une relation. Sa voiture tombe en panne, la batterie fond sur place, la courroie brûle et la ligne est coupée.

-19h55

Brandon Hurst rentre dans le studio, il pense forcer la porte mais celle-ci est ouverte. Il pose son manteau et commence à inspecter les lieux pour voir si rien ne subsiste de la soirée d'hier. Il est rejoint par **Martha Mansfield**, qui arrive avec son taxi habituel (une Chrysler 1912). Ils cherchent la bobine mais ne la trouvent pas.

-19h56

John Barrymore ressort et voyant le manteau de **Hurst**, décide de le prendre pour paraître plus crédible auprès du gardien. Il se rend au « **Carrdigan's** ». **Evangeline Lanson**, qui venait aussi au studio pour en savoir plus sur l'affaire de meurtre, voit **Barrymore** partir et décide de le suivre, elle paye largement le taxi pour suivre la voiture de **Barrymore**.

-20h15

Massicotti, qui se rendait chez **Nita Naldi** pour la convaincre de reprendre le tournage et éloigner ainsi **Bellucci** du devant de la scène, la voit sortir précipitamment et décide de la filer.

-20h30

Martha Mansfield et **Brandon Hurst** ressortent du studio où ils ont été enfermés à clef. Ils défoncent la porte de l'intérieur. **Brandon Hurst** voit que son manteau a disparu et **Martha Mansfield** doit se faire raccompagner encore un fois car son taxi n'est plus là.

-20h30

Barrymore et **Naldi** se retrouvent au « **Carrdigan's** » dans un salon privé. Ils parlent un peu mais se fâchent vite car **John Barrymore** a bu.

Evangeline Lanson rentre dans le bar mais ne pouvant entrer dans le salon privé, elle voit **Massicotti**, veut se cacher et pénétrer dans les vestiaires où elle en profite pour faire les poches de **Barrymore**, espérant y trouver une preuve de sa culpabilité. Elle récupère le sous boc du Casino. Elle pense que **Barrymore** et **Massicotti** avaient rendez-vous.

De son côté **Adolph Zukor** accueille la jeune **Sicilia Bellucci** chez lui pour lui faire signer un contrat et tente d'aller plus loin. Le contrat est signé mais elle part fâchée.

-20h35

Massicotti croit voir **Brandon Hurst** en reconnaissant son manteau et écoute la conversation des deux amants depuis le salon voisin, il en entend suffisamment pour être sûr que **Hurst** et **Naldi** ont une liaison. Il compte bien s'en servir. En arrivant au **Carrdigan's** il voit une femme en robe rouge avec un chapeau noir qui disparaît dans les vestiaires mais il n'y prête pas plus d'attention.

-21h00

Nita ressort pendant qu'**Evangeline** est dans les vestiaires. **Massicotti** la suit de nouveau jusqu'à chez elle et rentre à son hôtel.

-21h05

Blake Monahan arrive enfin après avoir réparé sa voiture avec sa ceinture pour remplacer la courroie. Il voit **Barrymore** sortir seul et comprend qu'il a raté la femme. Il prend **John Barrymore** en filature. **Evangeline Lanson** fait de même.

Blake Monahan ne met pas longtemps à s'apercevoir qu'un taxi suit **Barrymore**, mais au moment où **Barrymore** reprend le chemin de son domicile et qu'il veut filer le taxi (**Evangeline** décide aussi d'aller dormir), sa ceinture lâche et la panne l'oblige à rentrer chez lui à pied. Il a tout de même distingué la silhouette d'une femme en robe rouge avec un chapeau noir à l'intérieur de la Chrysler 1912.

10 mars 1920

-**J.J. Wyatt** et **Mackie Meyer** (qui reste dans l'ombre) font chanter **Martha Mansfield** et les autres avec la bobine. **Martha Mansfield** était déjà prête à tout pour obtenir de la drogue de lui.

-**Meyer** achète un coffre fort pour cacher la bobine et confie la clef du coffre à **Wyatt**.

-**Martha** demande à son chauffeur ce qui lui a pris la veille, celui-ci avoue avoir reçu beaucoup d'argent pour filer une autre voiture. Le payeur était une femme avec un chapeau noir dissimulant grandement son visage et une robe rouge.

-**Massicotti** écrit une lettre (cf. lettre_amour) à **Nita Naldi**, lui parlant d'amour et lui demandant de revenir sur le plateau. **Nita Naldi** croyant que **Barrymore** lui écrit s'y rend le surlendemain.

12 mars 1920

-**Sammy Fox**, père de **Mariana** sous le pseudonyme de **Sam** se fait engager comme machiniste, ce flic compte bien savoir pourquoi et à cause de qui sa fille a fait une overdose. Il

vide le chargeur de son arme et garde les balles au studio. Il range son flingue parmi les accessoires. Il oublie malheureusement une balle dans le chargeur.

-**Wyatt** comprend au cours d'un deal avec **les gangster du casino** que ces gars-là vont essayer de le doubler car ils refusent de payer et parce qu'il remarque qu'une voiture le suit alors qu'il est presque au studio. Il note les frais impayés dans son registre qu'il met dans son coffre. (La même commande que celle que **Hurst** a notée en s'appuyant sur le sous boc). Il n'en parle pas à Meyer.

-**Nita** revient à cause de la lettre. **Barrymore** ayant demandé d'être discret dans la lettre, elle ne lui parle pas tout de suite.

14 mars 1920

-**Meyer** contacte **Mahoney**, un journaliste pour lui vendre la vidéo de la soirée. Il veut ainsi doubler **Wyatt**, qui devient trop gourmand et trempe dans trop d'affaires louches à son goût.

-**Evangeline** se rend au bureau du « citizen's of Los Angeles » où travaille **Mahoney**. Celui-ci refuse de la recevoir car il est au téléphone avec **Meyer**. Elle fait donc rédiger son article par un autre journaliste. Elle dénonce le mal qui ronge la ville et parle du tournage ainsi que du meurtre. L'article sort le lendemain.

15 mars 1920

-**Mahoney** voit l'article d'**Evangeline** dans son propre journal et demande des infos au bureau. **Evangeline** est resté anonyme mais l'autre journaliste lui affirme que la femme se parfumait avec Soir d'été, ce qui lui fait penser qu'il s'agit d'une femme du monde voire d'une actrice célèbre malheureusement, un chapeau noir dissimulait grandement son visage. Il sait aussi qu'elle porte une robe rouge.

-**Evangeline** achète le « citizen's of Los Angeles » en plusieurs exemplaires et compte les disposer partout dans le studio ce soir.

-**Adolph Zukor** décide de venir cette nuit au studio tourner quelques scènes d'intérieur pour comprendre pourquoi le tournage est tant ralenti. Il prévoit aussi de faire jouer la charte écrite en petit sur les contrats qui dit que si la preuve est faite que le comportement d'un acteur a nuit au film, son cachet ne lui sera pas payé.

-**Blake Monahan** perd son carnet de notes sur le plateau de tournage. Il pense qu'il s'agit de son carnet de journaliste, mais c'est en fait celui qui concerne l'affaire **Barrymore** et dans lequel il note la plupart des déplacements de l'acteur.

-C'est **Barrymore** qui retrouve le carnet de **Monahan** mais il ne prend pas le temps de le lire tout de suite et le fourre dans sa poche.

-**Nita Naldi** jette la lettre à la figure de **Barrymore** lors d'une dispute. En vérité **Barrymore** ne sait pas de quoi elle parle.

-**Les gangsters du casino** veulent récupérer la marchandise ce soir tandis que, méfiant, **Wyatt** a engagé quelques gars à lui pour la nuit. Ses gars se déguisent en flics avec des accessoires de cinéma pour éviter d'attirer l'attention.

H-3

J.J. Wyatt arrive en avance pour ouvrir le studio.

H-1.5

Mansfield entre, prend un flingue au milieu des accessoires, lui met la pression, réclame la vidéo, le tue par accident avec ce qu'elle croit être un accessoire et sort. Elle a mis une robe rouge et un chapeau noir car elle savait que Wyatt en avait peur et qu'il la prendrait plus au

sérieux. Il s'agit de l'arme de **Sam** dans laquelle celui-ci a oublié une balle. Elle voit le registre dans le bureau de **Wyatt**. Elle trouve la clef du coffre sur lui. Elle arrache les pages avec son nom et les jette à la poubelle. Dehors, elle jette sa robe tachée de sang.

H-20min

Tout le monde arrive. Se met en place. **Evangeline** la première et elle laisse en évidence les pages du « citizen's of Los Angeles ».

H

Début du tournage d'une scène.

Les événementiels.

Pour le tournage des scènes, Robertson donnera des indications quant à ce qu'il attend des acteurs, mais ce sera à eux de jouer ce qu'ils ressentent. Le cinéma muet laissait place à une grande part d'improvisation.

Chaque joueur recevra avant le début du jeu un plan des lieux avec son emplacement par rapport aux autres personnages. Si possible, les joueurs seront placés par les orgas et garderont les yeux fermés jusqu'au « Action » qui marquera le départ du jeu.

- **Scène 8**

Acteurs : Barrymore, Hurst, Lane, Naldi/Belluci

C'est la scène de la loge.

Décors : Rideaux, fauteuils, table basse

- **Scène 33**

Acteurs : Lane, Mansfield

Dialogue entre les deux personnages chez les Carew

Décors : maison des Carew

- **Pause sandwichs.**

- **Scène 13**

Acteurs : Barrymore, Naldi/Belluci

C'est un dialogue entre Hyde et Gina au cabaret

Décors : Ils sont attablés face à face.

- **Scène 20**

Acteurs : Hurst, Mansfield

Dialogue entre père et fille

Décors : salle à manger, grande table...

- Une fusillade éclate à l'extérieur, les personnages entendent des coups de feu et des sirènes de police, mais ne voient rien. Il s'agit d'une fusillade entre les hommes de Wyatt déguisés en policiers et ceux de Savage Ray qui venaient récupérer la marchandise. La véritable police arrive sur les lieux et dispersent les belligérants.

- Peu de temps après, **Tom**, l'un des hommes de **Wyatt**, toujours déguisé en flic, entre dans le studio. La police (la vraie) circulant dehors, il décide de continuer à se faire passer pour un flic. **Sam** le grillera tout de suite comme n'étant pas de la police. Tom essaiera d'enfermer tout le monde pendant qu'il cherchera l'alcool planqué par Wyatt. La situation peut même empirer : s'il trouve la cachette, il en sortira alors une Thompson (sinon il peut la confisquer et lui il aura des balles) et prendra tout le monde en otage en attendant que les flics décampent du périmètre. Un vrai flic viendra alors au studio pour voir si tout va bien (la lumière l'ayant interpellé) et Tom fera passer un pj devant la porte pour assurer que tout est en ordre.

- **Quand le jeu retombe.** John Atkinson vient demander à Zukor de quitter les lieux dans la demi heure pour pouvoir se faire livrer des décors et installer l'équipe de tournage du week-end. Si Zukor lui dit d'aller se faire mettre, il dit qu'il s'attendait à un tel comportement et qu'il a repéré une cabine où il compte se rendre pour prévenir la police. Cela leur laisse un délai de 45 minutes au lieu de 30 mais ZUKOR aura son procès.

Les rôles pour les organisateurs

Au début du jeu, les organisateurs pourront jouer des machinistes présents sur le plateau. Ils doivent tout faire pour être inefficaces au possible, tire-au-flanc, menacer constamment de faire grève à la suite des sabotages et des conditions déplorables dans lesquelles ils travaillent. Ils peuvent même arrêter le travail au milieu du jeu, surtout si la découverte d'un corps parvient à leurs oreilles. Il faut préciser au joueur jouant Robertson qu'il a besoin de ses machinistes pour placer les décors, régler la caméra, les lumières, bref qu'ils sont indispensables.

Un des organisateurs devra jouer le rôle de Jules, le machiniste ex-alcoolique et qui aide Evangeline Lanson à réaliser ses sabotages. C'est à lui de rebondir sur les idées d'Evangeline pour saboter une scène, lui dire ce qui est réalisable ou pas, etc.

Si vous avez des idées précises de ce qu'elle pourrait faire avec du matériel que vous avez, n'hésitez pas à les lui suggérer. Evangeline peut faire une apparition en « Spectre rouge » si jamais elle retrouve sa robe (Jules peut d'ailleurs la retrouver pour elle).

Nous avons également choisi de faire jouer le rôle de Charles Lane à un PNJ permanent. Vous pouvez décider de le donner à un joueur (attention nous n'avons pas écrit de fiche de personnage pour ce rôle) mais nous le déconseillons. Tout d'abord parce que le rôle de Charles Lane nous semble moins intéressant à jouer que les autres, et ensuite parce que cela vous permet de guider les autres acteurs pour le tournage des scènes (jouer du cinéma muet peut sembler difficile au premier abord), et de garder un œil sur le déroulement du jeu.

En ce qui concerne le rôle : Charles Lane est un acteur d'une cinquantaine d'années qui a pris sous son aile la jeune Mariana Fox pour ses débuts à Hollywood. Il n'a jamais pensé à mal, mais il a encouragé la jeune fille dans ses rêves de succès sans la mettre en garde contre les dangers et les mauvaises fréquentations qu'on pouvait faire dans ce milieu. Depuis l'annonce de son décès, il est absolument mortifié et se sent terriblement coupable. Il cherchera également à venger sa mort s'il en a l'occasion. Il est présent sur le plateau depuis le début du tournage et il est donc au courant des différents événements, mais pas toujours des détails. À vous de donner les informations comme vous le jugez utile.

Tom doit intervenir lorsque le jeu est déjà bien avancé. Il travaille pour Wyatt et vient le voir pour lui expliquer que les hommes de Savage Ray sont arrivés en masse et qu'il y a eu beaucoup de morts. Il ne sait pas exactement parce qu'il s'est enfui quand la police est arrivée sur place. Il pensait trouver Wyatt seul au studio et est assez surpris de voir tout ce monde en arrivant. Il profite de son déguisement de policier pour se faire passer comme tel. Il commence par demander où est Wyatt, et voyant qu'il n'est pas là, ou qu'il est mort (selon ce que lui répondent les joueurs), il décide d'aller ouvrir la planque, récupérer tout ce qu'il peut comme caisses d'alcool et se barrer d'ici vite fait. Pour cela il essaie de faire rassembler tout

le monde quelque part, et ira au besoin chercher la thompson afin de les menacer. Il ne connaît pas la nature des relations entre Meyer et Wyatt et ne sait pas que Meyer est également lié aux trafics.

John Atkinson arrive pour prévenir les joueurs de la fin imminente du jeu.

Le vrai policier est un PNJ optionnel que nous déconseillons d'utiliser à moins que la situation avec Tom soit bloquée et qu'il ne faille l'intervention de quelqu'un d'extérieur afin d'aider les personnages.

Préparation avant le jeu

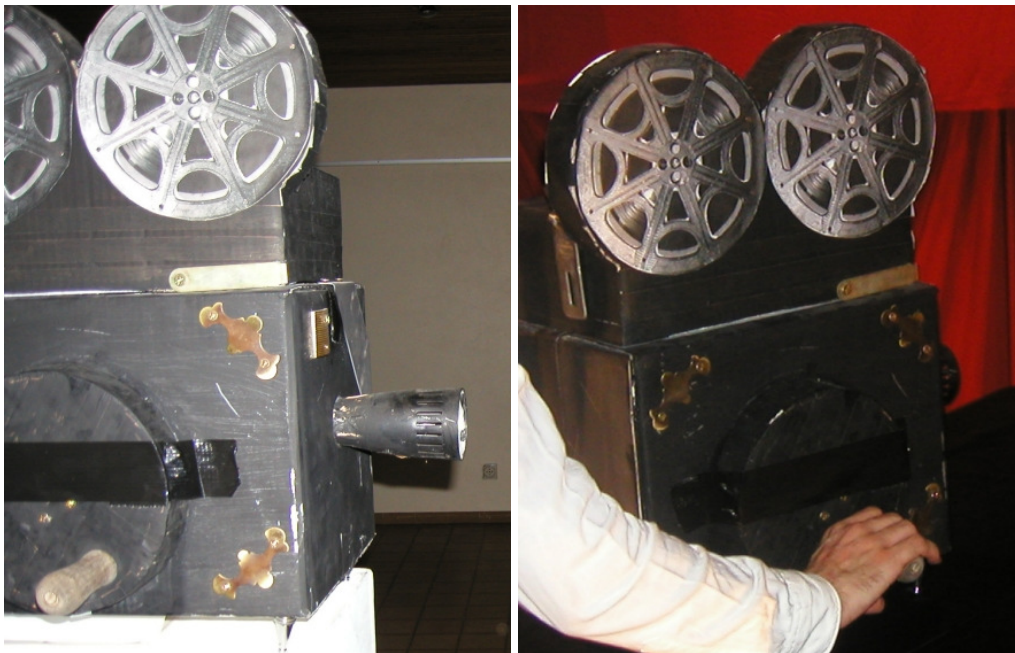
Salles à représenter en jeu :

- Le plateau (A et B)
- Une salle des accessoires, à partir de laquelle on peut accéder à la planque de Wyatt
- Le bureau de Wyatt
- Le bureau de Meyer
- Eventuellement les loges des acteurs
- Si possible l'extérieur du studio

Le plateau

Installer un plateau de tournage avec caméra, projecteurs, câbles, décors...

L'idéal est de pouvoir séparer le lieu en deux pour pouvoir installer le plateau A et le plateau B avec des décors différents. Il peut sembler difficile de fabriquer une caméra avec peu de moyens, mais c'est en fait assez réalisable avec du carton, de la peinture, du polystyrène et quelques bouts de métal. Voici un exemple de ce que l'on peut réussir à faire :



On peut également trouver facilement des petits projecteurs dans le commerce.

Afficher de façon visible, éventuellement en plusieurs exemplaires, la note à l'attention d'Adolph Zukor (cf. Annexe_5)

Placer en évidence, ici et un peu partout dans le studio, des exemplaires du Citizens of Los Angeles. Vous pouvez également laisser pour les joueurs quelques exemplaires du script.

Salle des accessoires

Cette salle doit être remplie de costumes divers, d'accessoires pour des films, et notamment plusieurs armes factices, au milieu desquelles se trouvera l'arme de Fox, déchargée.

La planque de Wyatt

C'est ici qu'il cache plusieurs caisses d'alcool que vous pourrez placer, ainsi qu'une mitraillette Thompson. Toutefois celle-ci n'est pas chargée.

Bureau de James J. Wyatt

Il s'agit du lieu du crime. Il vous faut plusieurs papiers sans importance et décorations diverses comme des affiches de films. Un téléphone est placé sur le bureau. C'est le seul du studio, mais la ligne est actuellement coupée.

Il y a également des pots de maquillage divers. Dans l'un d'eux se trouvent des petits sachets de poudre blanche. Vous pouvez glisser à l'intérieur les papiers hors-jeu indiqués en Annexe_1.

Recopiez le document « registre wyatt » dans un registre et arrachez ensuite les pages concernant Martha Mansfield. Le registre est dans le bureau à côté du corps de Wyatt, les pages arrachées sont dans une poubelle en sortant.

Enfin au milieu du bureau se trouve le corps ensanglanté de James J. Wyatt.

Bureau de Mackie Meyer

Sur le bureau se trouvent plusieurs documents sans importance pour le jeu mais au milieu desquels se trouvera la facture du coffre-fort. Caché quelque part, se trouve le coffre-fort de Mackie Meyer. À l'intérieur se trouve la bobine du film réalisé le 8 mars par Meyer.

Afin de la réaliser, prenez en photo dans l'ordre les différentes pages du fichier « Bobine_video », entrecoupées par des photos de pages blanches, afin de remplir entièrement une pellicule. Allez ensuite les faire développer en demandant à ce que l'on ne vous coupe pas les négatifs. Enroulez le négatif obtenu autour d'une bobine bricolée et vous aurez alors la bobine de votre film.

Extérieur du studio

Il y a le boîtier du téléphone (cf. document sur l'Annexe_4) dont Zukor et Monahan connaissent l'emplacement.

Vous pouvez également placer la robe rouge qu'a jetée Martha Mansfield après le meurtre.

À l'entrée du studio se trouve dessiné quelque part le fer à cheval, symbole de la mafia (cf. Annexe_1).

Briefing des joueurs

- Blake Monahan

Recopiez dans 2 carnets identiques extérieurement les carnets dans le fichier « carnet détective ». Donnez à Monahan celui des interviews et à Mahoney celui du détective. Monahan pense avoir perdu le premier mais il se rendra compte en jeu qu'il se trompe.

- Mickey Mahoney

Donnez-lui le carnet de détective de Blake Monahan, son chéquier (cf. « cheque mahoney »), ainsi qu'un appareil photo années 20 si vous en trouvez un.

- John Barrymore

Donnez-lui la lettre froissée (cf. lettre_amour).

- Evangeline Lanson

Donnez-lui un flacon de parfum « Soir d'Été » (cf. Annexe_1), le sous-verre du Plzensky Prazdroj (cf. Annexe_3), des fumigènes.

- Adolph Zukor

Donnez-lui les contrats remplis et signés de ses acteurs (cf. « CONTRAT ZUKOR »), son chéquier (cf. « cheque Zukor »), la lettre de Don Carlini (cf. lettre_carlini), une boîte de cigares Honduras (cf. Annexe_3).

- Mackie Meyer

Donnez-lui la clef de son bureau.

- Sammy Fox

Donnez-lui les munitions de son arme et montrez-lui laquelle est-ce parmi les accessoires.

- Martha Mansfield

Donnez-lui un sachet de drogue, la clef du coffre-fort qu'elle a trouvée sur Wyatt. Montrez-lui où elle a jeté les pages arrachées du registre.

- Archibaldo Massicotti

Montrez-lui la lettre qu'il a écrite (cf. lettre_amour).

- Nita Naldi

Montrez-lui la lettre que lui a envoyée Massicotti (cf. lettre_amour).

Précisions supplémentaires pour les organisateurs

Pour le début du jeu, nous vous conseillons un début « en situation ». Placez tous vos joueurs au début d'une scène de tournage (la scène 8). Les acteurs se placent devant la caméra, les autres personnages sur les côtés observent la scène, Sam et les autres machinistes (joués par des orgas) règlent les projecteurs, Mickey Mahoney est à la porte, il vient d'entrer sur le plateau.

Précisez à votre joueuse jouant Nita Naldi qu'elle est en pleine discussion avec Mackie Meyer en demandant pourquoi ce n'est pas elle qui est sur scène à la place de Sicilia. Elle s'apprête à faire un esclandre.

Une fois que tout le monde est en place, commencez le jeu sur un « Action », lancé par Robertson.

En cas de consommation de drogue, nous avons utilisé des lecteurs mp3 avec des musiques « planantes » ou correspondant à l'ambiance dans laquelle nous voulions que soient les personnages drogués. D'autres règles peuvent être utilisées si vous le préférez.

Pendant le jeu, si Massicotti examine les armes factices de la pièce à accessoires, il se rendra compte immédiatement que l'arme de Fox est une vraie. De même Sam s'il examine le fer à cheval à l'entrée, pourra savoir qu'il s'agit d'un symbole utilisé par la mafia.

Le téléphone ne fonctionne pas au début du jeu mais Monahan pourrait éventuellement le réparer en examinant le boîtier à l'extérieur. Toutefois son bidouillage ne devrait pas tenir très longtemps.

Musiques conseillées pour accompagner la lecture des fiches de personnages

- 1 **Archibaldo MASSICOTTI** Thème principal « Le parrain »
- 2 **Adolph ZUKOR** Thème principal « Le parrain »
- 3 **Nita NALDI** Liza Minelli « cabaret »
- 4 **Martha MANSFIELD** Thème principal « Requiem for a dream »
- 5 **Brandon HURST** Louis Armstrong « What A Wonderful World »
- 6 **Sicilia BELLUCCI** Bob Dylan « Just like a woman »
- 7 **Mickey MAHONEY** Louis Armstrong « What A Wonderful World »
- 8 **Sammy FOX** Ennio Morricone « L'Arena »
- 9 **Blake MONAHAN** Yann Tiersen et Gotan Project « Rue des cascades »
- 10 **Evangeline LANSON** Carl Orff « Carmina Burana »
- 11 **John Barrymore** Louis Armstrong « What A Wonderful World »
- 12 **Mackie Meyer** Thème principal « 1492 : Christophe Colomb »
- 13 **John Stuart Robertson** Yann Tiersen et Gotan Project « Rue des cascades »