de *caneton113*

10-18

« GOB PARTY »

Date : _____

PJs : _____ _____ _____

_____ _____ _____

Ce 10-18 est applicable dans n'importe quel quartier touché par le gob, et est destiné aux MJs qui recherchent une ambiance un peu glauque et exotique, de nuit. Veillez à le faire jouer en mettant une ambiance pesante et stressante. L'histoire se passe le soir, dans les rues envahies par le gob, alors profitez en pour faire flipper les joueurs !

Ce 10-18 est assez ouvert, je ne fais que donner les éléments essentiels, c'est donc au mj de customiser et trouver les détails à sa guise. Il se déroule à peu près sur deux à quatre jours mais les **watchers** (vous verrez plus tard de qui il s'agit) ne sortent qu'au coucher du soleil (cela vous laisse la journée libre pour faire d'autres choses).

Accroche

Alors qu'ils sont gentiment en patrouille, vos cops reçoivent un appel d'urgence leur annoncant qu'une personne vient d'être agressée dans une ruelle à Norwalk (ou un autre quartier atteint par le gob, au choix du mj) ; ils ne donneront pas plus d'informations quant à l'agression en question.

Manque de chance, à cette heure là les rues sont envahies par le gob (bien épais), du coup les recherches sont plus dures (arrangez vous pour que, lors de l'alerte, le lieu de l'agression déclarée soit assez vague). Alors que les cops cherchent le lieu de l'agression, le gob s'intensifie et la visibilité diminue peu a peu (à un tel point qu'une espèce de buée verte se forme sur le pare-brise du véhicule des joueurs, les obligeant à utiliser les essuie-glaces).

Après dix minutes à tourner en rond dans le quartier, ils finiront par trouver la victime (un résident du quartier), assise sur le trottoir, entourée par une dizaine de voisins. Tous portent plus ou moins des tenues anti-gob et ne sont pas gobelinisés. La victime est un homme d'une trentaine d'années, s'appellant Stanley Horn. Il se passe un chiffon sur les yeux et gémit. Les voisins expliqueront se qui s'est déroulé : il y a vingt minutes à peine, alors qu'il revenait d'une réunion d'amateurs d'avions télécommandés, Stanley a été agressé par un individu qui l'a aspergé d'acide chlorhydrique sur le visage ; il n'a pas eu le temps d'identifier son agresseur. Les cops n'apprendront rien d'autre sur cette agression. Selon les résidents, ce genre d'attaques a déjà eu lieu dans le quartier, et seraient le fait de jeunes qui squattent un immeuble et qui profitent du gob pour faire leur coups.

Après un rapport, les cops devront enquêter sur ce qui ce passe dans le quartier. Deux possibilités s'offrent à eux : la

Les Watchers

Pour la suite de l'explication du 10-18, vous devez savoir qui sont ces mystérieux agresseurs afin de pouvoir anticiper.

Ceux-ci forment une bande de 12 tagueurs qui ont été chassés du quartier il y a un an par les habitants, avec l'aide des flics. Ils ont décidé de revenir se venger avec un bon plan en tête. Les agresseurs (*watchers* comme ils - se ? - sont appelés) ont un faux squat dans un box ; il leur sert juste de point de chute où se donner rendez-vous après les agressions, ensuite ils vont dans leur vraie planque qui, elle, se trouve dans une cave reliée aux égouts. Y accéder n'est pas une mince affaire : les watchers ont scellé les passages au moyen de fils barbelés et de grillages, et passer sans se blesser relèvera du miracle. Il est quasi impossible de pénétrer dans la planque sans déblayer tous ces foutus fils ou alors il faut trouver le passage utilisé par les watchers (un tube caché) pour y accéder. A l'intérieur de la planque, des pneus de voitures, des étagères métalliques et pas moins de trois gars qui surveillent le lieu à tour de rôle (ils défendrons la planque s'ils pensent avoir leurs chances).

Il ont au total pour eux douze :

- un smith&wesson defender,
- un ruger falcon,
- un colt m1911 a1,
- un free snake
- un h&k g36 modèle mg36 5.56 (PR:0 PU:4 FA:1 VRC:3 portée:150m VC:3 CT:1 M:100c chargeur tambour)

Ils possèdent également des pieds de biche, des battes de base ball et surtout des espèces de pistolets «sprays» utilisés pour l'acide (inoffensifs s'ils ne sont pas orientés vers le visage à moins de 30cm).

Les watchers sont des jeunes dont l'âge varie de 14 à 22 ans. Ils ont la spécificité de porter des « *google jackets* » (sorte de cirés dont le col se referme jusqu'en haut du front et dont la capuche protège l'arrière de la tête, muni de deux optiques transparents en plastique dans le col au niveau des yeux) et de courir très vite : +1dé lors des poursuites. Leurs actions se font en groupe : ils se cachent dans les ruelles désertes et attendent qu'un individu passe pour l'asperger d'un mélange de soude et d'acide chlorhydrique, le tout dans un colorant vert, pour rappeler le gob. Ensuite ils se font la malle en se repliant dans leur planque.

méthode « passage au peigne fin » ou la méthode « on se planque et on observe » (ou une autre méthode mais alors il vous faudra improviser...).

- **méthode « passage au peigne fin »**

Cette solution va se résumer à l'enquête de quartier, quelques questions à des résidents ; les joueurs n'apprendront pas grand chose de plus (avec un test perception : instinct de flic (2) ils déduiront que

les habitants ont une sainte trouille des jeunes du coin et qu'ils préfèrent ne pas ouvrir leurs claque-merde au risque de se faire asperger). Cependant, en insistant bien, on finira par leur balancer le lieu du squat.

Une fois sur les lieux, au mj de juger si les occupants ont été alertés par l'arrivée des flics. Cette méthode, si elle se prolonge, aboutira à la découverte de la planque : si les cops on fait ça discrètement ils arriveront dans le tas, au mj alors de décider (les watchers ne se défendront que s'ils ont une chance réelle de s'en sortir, auquel cas ils ouvriront le feu sans hésiter, sinon ils préfèreront fuir mais ne se rendront jamais) ; s'ils ne sont pas assez discrets les watchers s'en apercevront et déguerpiront vite fait ! Le scénario prendra fin, et il sera quasi impossible de les retrouver, et ils ne reviendront plus.



• Méthode « on se planque et on observe »
cette méthode est certainement la plus efficace. Si les pj's sont vraiment discrets, ils n'auront pas de mal à surprendre les watchers ; les interpeller sera plus dur ils courent vite, connaissent le quartier par cœur et sont protégés du gob grâce à leurs *google jacket*, ce qui n'est pas le cas des cops. Si malgré tout ils arrivent à en interpeler un, un interrogatoire rapide (si c'est l'un des plus vieux, il tiendra plus longtemps mais finira par craquer) lui fera cracher le morceau : il balancera tous ce que les cops lui demanderont. Une fois cela fait il faudra agir dans les 7 heures qui suivent pour coincer les autres, sinon ils prendront la tangente (au mj de gérer).

Dénouement

Quelle que soit la méthode d'assaut choisie par les joueurs, si tout se passe correctement, ils finiront par intervenir dans la planque des watchers. Ne les ménagez pas, il est très dur de se battre dans le gob avec des galeries pleines de fil barbelés contre des mecs qui vous mitraillent de tous les cotés. Cependant, si les joueurs s'organisent et appellent des renforts avant d'intervenir, les watchers, voyant trop de gars, ne se défendront pas et préféreront prendre la fuite, se faisant alpaguer par les flics au sortie des tunnels. Ce sera alors mission accomplie !

Merci d'avoir tout lu ce 10-18. J'espère qu'il vous plaira, j'ai mis du temps à l'élaborer, merci de bien vouloir poster vos commentaire ou question si vous en avez.

amusez vous bien !

caneton113

Notes :