de *BouCH*

10-18

« Un dernier pour la route... »

Date : _____

PJs : _____ _____ _____

_____ _____ _____

23h30 : alors qu'ils rentrent tranquillement au Parker Building (ou chez eux, ou ailleurs...), la voiture conduite par vos joueurs est percutée par... une voiture de patrouille du LAPD, dont le conducteur ne fait plus partie de la maison !
Ce 10.18 peut se dérouler dans n'importe quel petit quartier de LA. La seule chose nécessaire est que le véhicule qu'ils conduisent appartienne au LAPD (et non à un des joueurs).

Accroche

Henry vit seul. Sa tendre Marge l'a quitté pour un monde meilleur, il y a déjà sept ans. Quant aux enfants, ils sont à des milliers de kilomètres et ne l'appellent plus que pour les fêtes de fin d'année.
Henry ne fait rien de ses journées. Il y quatre mois, son boss lui a fait une accolade, lui a tapé dans le dos en disant qu'il l'enviait, et l'a renvoyé chez lui. A la retraite, ont dit les officiels. Au placard, d'après Henry.
Et maintenant, Henry s'ennuie ferme.
Alors Henry picole.

Henry, il y a encore quelques mois, c'était « Sergent Clinford », un type bourru qu'il fallait pas trop chercher, 95kg de muscles au service de Los Angeles et de ses citoyens, de jour comme de nuit, 7 jours sur 7, 24h/24.
Maintenant, c'est juste un vieux qui attend sa pension.
Plus grand chose, en somme.

Heureusement, il lui reste encore quelques potes. Le Sergent Kinley, les officiers Trafford et Liu... Eux continuent à faire régner l'ordre. Alors de temps en temps, Henry les appelle pour savoir s'ils sont de garde au precint, et si oui, s'il sont partant pour un petit poker, comme au bon vieux temps...

Ce soir, Henry a un peu forcé sur la bouteille, avant même d'aller voir ses potes. Ensuite, les quelques bières qu'il a amené et les petits verres du whisky que Kinley cache au fond d'un tiroir de son bureau ont finit de l'achever.
Il ne se rappelle plus quand exactement la conversation a dérapé, mais ce dont il est sûr, c'est qu'il doit retourner chez lui pour aller chercher... Quoi, déjà ? Sa photo avec le gouverneur ? Sa *Life Saving Medal* ? Henry n'a plus les idées très claires, mais il faut qu'il retrouve ce foutu truc pour que ce sale prétentieux de Trafford ferme définitivement son claque-merde !
Et tiens, en passant, il bifurque vers le garage, pique une clé sur le tableau et décide de faire l'aller-retour en voiture de patrouille, comme au bon vieux temps ! 20mn grand maximum, personne s'en apercevra...
Arrivé à un carrefour, Henry oublie le feu

qui vient juste de passer au rouge. C'est idiot. Surtout qu'une voiture venant de la gauche vient de s'engager pour traverser. Le choc est inévitable. Heureusement, Henry conduisait lentement. De travers, mais lentement. Et l'autre véhicule venait de démarrer. Plus de peur que de mal, donc. Henry est juste un peu sonné.
Vos joueurs aussi.
Car le véhicule malheureux qui a croisé la route d'Henry, c'est le leur !

Le choc ne provoquera que des dégâts matériel : une aile froissée, éventuellement la direction légèrement faussée, mais rien de plus. Et surtout, aucun dégât corporel, pour Henry comme pour les joueurs.

Henry exécutera aussitôt une petite marche arrière avant de repartir plein pot, toujours en zigzaguant, mais en roulant beaucoup plus vite, maintenant !

Deux possibilités s'offrent alors à vos joueurs :
- ils mettent trop de temps à réagir, ou décident de laisser filer le chauffard,
- ils se lancent dans une course poursuite avec le jeune retraité.

Dénouement
« Henry a filé »

Si vos joueurs ont été trop long à réagir, Henry réussira à leur échapper. Il connaît le quartier par coeur, et arrivera sans mal à se dissimuler dans une ruelle sombre, une entrée de parking souterrain, etc.

Au bout de quelques minutes d'attente, il reprendra sa promenade. Il est toujours aussi saoul, et est maintenant perturbé par l'accident. Quelques kilomètres plus loin, il finira sa course dans un abribus où attendent quelques personnes... Parmi elles, une seule sera sérieusement blessée, les autres seront soignées sur place par les secours qui arriveront au bout de quelques minutes, appelés par un passant.
Henry, qui ne se rappelle plus de grand chose, finira en cellule de dégrisement (dans un autre precint que le sien) et fera la une des journaux du matin. Blâmes et mises à pied sont de sortie.
Le blessé quant à lui se nomme John Grisham, brillant étudiant promis à une belle carrière chez les Lakers, qui ont commencé à négocier son contrat. L'accident mettra un terme à ce joli rêve, John passera cinq jours à l'hôpital, et plusieurs semaines en rééducation seront nécessaires pour qu'il puisse retrouver - en partie seulement - l'usage de ses membres inférieurs.

Les COPS apprendront l'accident et l'arrestation le lendemain aux nouvelles du matin. « *Le LAPD se refuse pour l'instant à tout commentaire...* ».

• Dans les 15 jours qui suivent l'accident :
Là où ça va se compliquer pour vos joueurs, c'est que le père de John engagera un avocat spécialisé dans la défense des citoyens victimes du LAPD, qui montera l'affaire en épingle jour après jour : conférence de presse au côté du père éploré, visite à l'hôpital où le fils est en rééducation, marche silencieuse de la famille et des amis sur les lieux de l'accident, etc. Vos joueurs pourront suivre tout ça dans les journaux télévisés. Une enquête interne du SAD a bien entendu été mise en place, dont les résultats sont de plus en plus attendus au fur et à mesure que les médias s'emparent de l'affaire... Vos joueurs ont-ils la conscience tranquille ? Surtout que...

• Dans les 15 jours suivants :
L'enquête du SAD sera rapidement menée si vos joueurs n'ont rien fait. Car forcément, l'impact de l'accident a laissé des traces. Les petits génies du SID n'ont pas mis longtemps à découvrir que la voiture d'Henry porte les traces du véhicule qu'il a percuté précédemment (peinture, etc.) et que ce véhicule appartient au LAPD... Quelques coups de fil et un petit tour au garage du Parker Center suffisent aux détectives du SAD pour découvrir qui était impliqué dans cet accident !

• Et pour finir :
Vos joueurs seront rapidement convoqués au SAD, avec leur Lieutenant adoré, en présence de quelques huiles du LAPD.
A vous de voir qui prend le dessus : le SAD, qui met tout sur le dos du COPS, qui doit payer les pots cassés et expier les fautes du LAPD dans un grand procès public auquel on ne peut échapper ? Un adjoint du *Chief of Police*, qui pense que le pauvre Henry est un coupable idéal, et que les COPS ne sont que des victimes collatérales dont on doit taire l'implication ?
En tout cas, une mise à pied (ou des vacances sans solde) sont de rigueur pour vos joueurs qui n'ont pas fait correctement leur boulot !

Si vous souhaitez privilégier la piste du procès, je ne peux que vous conseiller la lecture de l'excellent roman de Connelly *la blonde en béton* qui vous permettra de parfaitement mettre en scène ces délicieux moments que vos joueurs vont vivre !

Dénouement

« Sortez de votre véhicule, Monsieur »

Vos joueurs interviennent rapidement (à vous d'imaginer la scène quand ils s'aperçoivent que ça n'est pas un officier du LAPD qui est au volant !) et le brave Henry se confond en excuses bafouillantes. Vos joueurs vont alors sûrement le ramener au precint avec son véhicule endommagé, où ses ex-collègues leur expliqueront toute l'histoire.
Ils seront alors face à un cas de conscience :

• traiter l'affaire :
Après tout, Henry a mis sa vie et celle d'autrui en danger, et ses ex-collègues ont une grosse part de responsabilité. Vos joueurs peuvent donc décider de boucler le jeune retraité et de préparer un rapport pour Hawkins ou même le SAD. *Dura lex, sed lex*.
Henry écopera alors d'un retrait de permis, d'une amende et d'une mise à l'épreuve, et s'enfoncera un peu plus dans la déchéance et la rancoeur. Après avoir été mis au rebut, vos joueurs l'ont transformé en criminel...
Auprès des flics du precint, vos COPS seront considérés comme des arrivistes, et l'ambiance ne sera pas à la franche camaraderie s'ils doivent y passer pour une future enquête.
Vous pouvez également décider que l'affaire s'est ébruitée (par Hawkins ?) et qu'au 35e étage certains considèrent maintenant vos joueurs comme des balances. Entre collègues, on se serre les coudes. Remarques assassines dans leur dos et petits coups vache en perspective : plus une goutte d'alcool ne leur sera servie chez Mamie Moon, étiquette « annexe du SAD » collée sur le dossier de leurs chaises, etc.
Trois semaines plus tard, le vieil Henry mettra fin à ses jours. Un faire-part de décès détaillant les (excellents) états de service du Sergent Henry Clinford sera collé sur les casiers des joueurs, avec un laconique « beau boulot ! » ajouté au feutre rouge... Ambiance !

• laisser couler :
Après tout, Henry a fait partie de la maison... Vos joueurs peuvent passer un savon à ses ex-collègues et classer l'affaire. Ca n'empêchera pas le jeune retraité de continuer à boire, et un jour ou l'autre, vos joueurs apprendront fortuitement que Henry a fait une connerie de trop : accident de la route, bagarre tragique dans un bar, etc.
Sur le plan professionnel, vos joueurs ne seront pas inquiétés. Mais sur le plan humain, il n'y aurait pas comme un petite démangeaison... ?

• « faut se reprendre, Sergent ! » :
Après tout, ce n'est pas parce que Henry est à la retraite qu'il est bon à rien ! Vos joueurs peuvent le persuader de s'inscrire aux Alcooliques Anonymes, décider de lui trouver une occupation (il y a toujours un centre social à la recherche un homme à poigne pour remettre sur le droit chemin les jeunes désoeuvrés du quartier, par exemple...), ou juste demander à ses ex-collègues de le tenir à l'oeil discrètement et de les informer s'ils s'aperçoivent qu'il continue à déconner.
Avec un peu de sollicitude, Henry se reprendra en main et commencera à se chercher des ami(e)s avec qui couler ses vieux jours...
Henry et le sergent Kinley peuvent devenir des Alliés de niveau 1 si tout se termine bien.

Conclusion

Ce 10.18 anodin en apparence est là pour que vos joueurs n'oublient pas la devise du LAPD - et pour vous permettre de jouer un peu avec leur sens du devoir.
Protéger et servir, ça n'est pas seulement enquêter sur des tueurs en série et des pontes du crime organisé... C'est aussi avoir à gérer des problèmes sociaux pouvant se terminer en drame.

BouCH

Notes :