de *caneton113*

10-18

« Rage against the machine »

Date : _____

PJs : _____ _____ _____

_____ _____ _____

Ce 10-18 est à durée très variable, tout dépend de la vitesse à laquelle vos joueurs évoluerons (normal !). Sa durée dans le jeu peut varier d'une aprem' à une journée entiere, cependant je l'ai conçu pour qu'il soit assez bref.
Il met en scène une bande de jeunes (encore ! Je n'ai rien contre eux, j'en fais partie !) mais cette fois-ci ce sont des « nolife » (désolé s'il y en a certains parmi vous...).
Au menu : course-poursuite à pied ou en voiture, organisation et rapidité.

Accroche

Comme d'habitude, les cops (pj) font leur tour de garde ou leur petite enquête, à bord de leur spitfire plus ou moins cabossée.

L'appel à la radio : « 10-18, 10-18! Des individus armés ont ouvert le feu sur les clients au centre commercial [xxx], boutique [yyy] ! »

Si ce sont de bons cops, vos pj's partirons sans finir leur repas afin de coincer les « jeunes ». Le lieu de l'action est au choix du mj, le tout, c'est qu'il y ait beaucoup de magasins, de passants, un quartier populaire et si possible assez chic, mais près de la position des cops.

Une fois sur les lieux, ni émeutes,ni personnes affolées se précipitant vers la sortie, juste des clients assez nerveux et agités qui regardent partout... Une fois arrivé au magasin concerné, ils constateront que tous les robots mannequins (de vrais faux humains) ont été vandalisés d'une balle dans la tête. S'ils ont l'esprit d'initiative, vos cops ordonneront la fermeture du magasin et le verouillage des issues de sortie des galleries marchandes. S'ils ne sont pas assez rapides, les « jeunes » s'enfuiront et une course poursuite en voiture pourra débuter. Là s'arrètera mon 10-18, pour ce cas précis. S'ils arrivent à bloquer toutes les sorties les jeunes seront alors bloqués et acculés dans le centre commercial. Le reste du scénar se limite donc à leur arrestation, mais ça ne sera pas une mince affaire : ils courent vite, se cachent et foutent la pagaille !

Les jeunes forment une bande de *nolife* hystériques, 10 membres au total. En fait il faut revenir une semaine avant : leur quartier à subi une coupure de courant, qui à grillé les ordis (je suis pas pro de l'électricité et de l'informatique, vous trouverez certainement mieux) manque de bol en plus d'être coupés de leurs monde virtuel, les nolife n'ont pas été dédommagés.
Ils sont donc devenus fous, se sont réunis et ont commencé à détruire tous les appareils electriques et electroniques de leurs maisons. Ils ont ensuite décidé de mener une action dans une grande surface, le but étant de détruire la machine ! Ordis, robots, dispositifs électriques, jadis leurs amis deviennent aujourd'hui leur cible. Equipés d'armes à feu légères (pistolets de petits calibres ou carabines) ils prennent l'assaut des magasins.
les seules restrictions :
- ils ne tueront personne,
- ils ne riposteront pas face aux cops et se rendront sous la menace d'une arme, sauf s'ils ont les moyens de se planquer (ils ne sont pas très courageux),
- ils sont un peu hystériques, retour brutal au monde réel oblige,
- un camping car avec un conducteur shooté les attend à la sortie.

Je ne m'attarderai pas sur cette partie, c'est totale impro.

Ce que je vise : une course poursuite à pied en pleine zone commerciale, une pagaille générale, un jeu d'escalators, les fuyards renversant les étalages derrière eux, shootant tous les robots qu'ils croisent... Et pourquoi pas une scène dans une zone botanique avec les plantes exotiques et le requin dans l'aquarium (et un gars qui tombe dedans, je n'ai rien dis, moi...). Une autre scène pourrait se dérouler dans un labirinthe pour enfants, avec tuyaux et boules en plastique multicolores, ou encore dans un chateau gonflable ! Bref, à vous de trouver des trucs fun !

Dénouement

Une fois les jeunes arretés et les constats effectués, le 10-18 sera terminé !

Enjoy !

Suite

Les courses poursuites peuvent durer plus longtemps, voire une journée entière. Les galleries sont grandes (il faudra appeler des renforts) et les jeunes essaieront sans succès de déverouiller les issues de sorties. Si la course poursuite dure, ils activeront le systeme anti-incendie, et si elle dure encore ils couperont le courant (imaginez la même chose dans le noir).

Vous pouvez rajouter à tout cela un vigile de la sécurité, surexcité à l'idée d'agir, depuis tout ce temps à faire le pot de fleurs, c'est l'occasion rêvée de « shooter du jeune », il deviendra fou et utilisera son browning high power pour leur tirer dessus. Il faudra alors le neutraliser ou le convaincre d'arrêter (charme / intimidation (4)).

Caneton113

Notes : _____