de BouCH

10-18

« Panique à Monkey Island »

Date : _____

PJs : _____ _____ _____

_____ _____ _____

Un groupe d'activistes de la P.E.T.A. (*People for the Ethical Treatment of Animals*) va manifester son hostilité à la tournée californienne de la jeune reine du RnB, **Glory Wayne**, suite à son soutien appuyé à Will III Tendrius, créateur de mode furieusement tendance, et partisan acharné de l'utilisation de fourrures animales en tout genre...

Accroche

Un appel est lancé par les anges alors que les COPS se trouvent à proximité de Fashion District (Downtown LA).
« *10-18, 10-18 ! voiture XXX, on a un 415* [=troubles de l'ordre public] *devant le Millennium Biltmore Hotel, au 506 South Grand Avenue. Deux unités sont déjà sur place. Renforts demandés. Entre 7 et 10 individus impliqués !* »

Sur place, une masse compacte de passants s'est formée devant le hall de ce splendide hôtel. Deux voitures de patrouille sont garées à proximité. Les COPS devront jouer des coudes pour arriver à fendre la foule. Au centre, deux flics du preccint de Fashion District essaient de maintenir les badauds à distance, pendant que deux autres tentent tant bien que mal de calmer cinq jeunes activitistes de la P.E.T.A, armés de pancartes et particulièrement revendicatifs face au responsable de l'hôtel en pleine crise de nerfs...
Deux autres individus s'occupent à bomber la facade de peinture rouge tandis qu'un troisième lance des abats à l'intérieur de l'hôtel.
La foule lance quelques invectives aux différents protagonistes, attendant avec impatience que la situation dégénère enfin complètement...
Les joueurs pourront également apercevoir des personnes courir en tout sens dans l'immense hall de l'hôtel, en poussant des hurlements stridents... A moins que ça ne soit ces « *putain de babouins fou furieux que ces connards ont lâchés dans l'hôtel* » comme le hurle le responsable !

Pour corser le tout, des journalistes et des paparazzi, prévenus quelques minutes avant les début des hostilités par les activistes, arriveront au bout de quelques minutes, et feront tout pour entrer dans l'hôtel... Glory Wayne étant une habituée de la presse people, une photo d'elle prise dans ce joli bordel peut valoir des dizaines de milliers de dollars... Mais personne ne la verra, elle a été enfermé dans sa suite par son manager Ray Daniels Jr, dès les premières minutes de la manifestation.

Les joueurs vont devoir :
- maîtriser les artistes en herbe qui barbouillent les murs,
- calmer Wallace Grinforth, le responsable de l'hôtel avant qu'il n'en vienne aux mains (ses adversaires sont non-violents et se laisseront dérouiller, en prenant soins touefois de toujours être dans l'axe des caméras),
- empécher les journalistes d'entrer dans l'hôtel. Seul un ou deux furieux du scoop tenteront de se faufiler dans le hall, les autres respectant bien sagement les ordres des forces de l'ordre...
- et surtout, capturer ou mettre hors d'état de nuire sans (trop de) violence les quatre babouins furieux qui ravagent le hall de l'hôtel et risquent de s'en prendre à quelqu'un (pourquoi pas un journaliste trop curieux qui énerve toute la ménagerie avec la lumière aveuglante de sa caméra d'épaule ?).

Dénouement

Les activistes n'opposeront aucune résistance à leur arrestation, ils se contenteront de s'allonger sur le sol en se faisant le plus «intransportables» possible, une fois qu'ils jugeront que leur action a bien été comprise (et filmée !). Les barbouilleurs utiliseront éventuellement le fond de leurs bombes de peinture pour repeindre les COPS, en hurlant des « *Tendrius, Wayne, assassins !* », histoire de finir le spectacle en beauté.
Tout ce petit monde sera emmené au preccint de Fashion District. Ils seront relachés quelques heures plus tard, après paiement de la caution...

Les journalistes seront déjà plus difficiles à gérer, surtout si l'un d'eux à réussi à entrer dans le hall, mais l'attaque d'un babouin fou furieux devraient les convaincre de rebrousser chemin.

Les charmantes petites bêtes poseront nettement plus de difficultés. Laissez vos joueurs leur courir après (attention, ce sont des adversaires redoutables, ils griffent et mordent s'ils se sentent en danger). Un véhicule d'intervention de l'ACTF (*Animal Cruelty Task Force*, département du LAPD chargé de lutter contre les cruautés envers les animaux, et spécialisé entre autres dans la capture d'animaux potentiellement dangereux) arrivera au bout d'une vingtaine de minutes, et dix hommes armés de filets viendront capturer les babouins pour les emmener Dieu sait où...
Attention, si vos joueurs ont osé faire usage d'une force immodérée pour maîtriser ces petites bêtes (en clair, s'ils ont tiré dessus ou s'ils les ont matraqués autrement que pour se défendre), l'ACTF ne manquera pas d'en aviser le SAD.

Babouins :
Carrure : 4
Coordination : 4
Perception : 4
Réflexes : 5
Sang-froid : 3

Points de vie : 13

Athlétisme : 5+
Discrétion : 8+
Instinct animal : 5+
Attaque morsure : 6+ (PU : 1)
Attaque griffes : 6+ (PU : 1)

Quelques heures plus tard, les principaux journaux TV parleront de cet incident, et l'attitude des COPS sera commentée en bien ou en mal, suivant la façon dont vos joueurs ont procédé.
Suivra une interview des protagonistes :
- le directeur de l'hôtel, toujours en pleine

crise, qui annonce qu'une plainte a été déposée.
- le manager de Glory Wayne, qui annoncera que les trois dates prévues à L.A. sont annulées et que l'artiste, visiblement très choquée, a besoin de repos. Lui aussi a déposé plainte, contre la ville de Los Angeles et contre le groupe industriel propriétaire de l'hôtel.
- Jimmy Nilsson, un des activites relâchés, qui expliquera calmement les raisons de cette action « coup de poing ».

Suite

Scénario + 15j :
Les locaux de la P.E.T.A californienne, situés à San Francisco, ont été ravagés par un incendie n'ayant fait aucune victime. L'info passera en entrefilets dans les journaux télévisés du soir... L'immeuble abritant d'autres associations, les forces de police restent perplexes et n'excluent pas un geste criminel.
Si les joueurs se renseignent quelques temps après sur les suites de l'enquête, ils apprendront que l'incendie était vraisemblablement volontaire, qu'il a démarré dans les locaux de la P.E.T.A., mais que les indices laissés sont trop maigres et que l'affaire sera classée, aucune plainte n'ayant été déposée.
S'ils décident de pousser un peu plus loin leurs investigations, ils apprendront que le responsable de l'hôtel a été licencié le lendemain de l'incident. Lui sont reprochés notamment sa crise de nerf à l'écran, ainsi que le pugilat avec le manager lorsque que celui-ci lui a annoncé qu'il allait porter plainte.
Personne ne sait ce qu'il est devenu depuis. Célibataire aimant mener la grande vie, perdre son job l'a complètement miné. Il n'est pas repassé à son appartement depuis son licenciement.
Il a bien entendu décidé de se venger, et a plié bagages pour San Francisco. A vous d'imaginer les traces qu'il a pu laisser. Si vos joueurs se montrent assez persuasifs, ils pourront avoir un mandat pour éplucher ses comptes, et s'apercevront qu'il a retiré une grosse somme en liquide à Frisco cinq jours avant l'incendie et qu'une chambre a été loué avec une de ses cartes dans un hôtel de luxe.

Scénario + 3 semaines :
Si vos joueurs n'ont pas pris cette enquête en main, ils apprendront dans les journaux que Jimmy Nilsson a été renversé par une voiture non-identifiée alors qu'il sortait de son appartement a San Francisco.
S'ils sont sur la piste de Grinforth, à vous de décider si son interpellation a lieu avant ou après que Grinforth n'essaie son pare-buffles sur les genoux du pauvre Jimmy...

Celui-ci pourra éventuellement devenir un allié de vos joueurs. en échange de quelques menus services (plaider en sa faveur dans des affaires du même genre...), il pourra renseigner les COPS sur le milieu des activistes (P.E.T.A, ecologistes radicaux, etc.).

Notes :