



P'tit cana-aïlle

(mauvais jeu de mots)

vendredi 4 août 2006, par [Loki](#)

Style : Poursuite

Approche : Une bagnole roulant à peine au dessus de la vitesse limite grille un feu juste sous le nez de nos cops. Dès qu'ils se montrent, le conducteur accélère. C'est surprenant, la caisse est une bagnole de bon père de famille et le conducteur a un look franchement passe partout.

Accroche : une petite poursuite, qui démarre connement et qui se poursuit de même. Le suspect conduit une Cocoon III avec une compétence de 6+. Il ne prendra pas des risques inconsidérés, mais cherche quand même à semer les cops.

Dénouement 1 : si le suspect se barre, ben, il n'y a plus qu'à passer par le service des cartes grises pour retrouver son nom et son domicile. Une fois à l'adresse, les cops pourront apprendre à un père de famille de la bonne bourgeoisie noire à quoi joue son fils quand il lui emprunte sa voiture. Le même est bon pour une belle engueulade, et une sérieuse amende. Evidemment, si la poursuite a fait du dégât, c'est une autre histoire...

Dénouement 2 : si les cops rattrapent la caisse, le conducteur se rend sans violence. C'est un jeune noir d'une vingtaine d'année, effectivement passe-partout. Il dit avoir pris peur en voyant les cops débouler derrière lui. Il est effectivement plutôt stressé ! Mais les cops ne comprendront

pourquoi que s'ils fouillent sous les sièges arrière... Notre bon jeune homme ne trimbale pas moins de 16 kilos de shit !!! Un beau paquet de savonnettes, un beau paquet de fric aussi, et de sérieux ennuis en perspective pour le gamin. Pour les cops, c'est un coup de bol qui leur vaudra un bravo du chef pour pas beaucoup d'effort, mais ça va encore faire de la procédure et c'est peut-être pas le moment...

A suivre : (*dénouement 2 uniquement*) le gamin finit en tôle, où il n'est pas vraiment à sa place. Il écrit plusieurs lettres alarmantes à sa mère, qui finit par débarquer dans le bureau de nos COPS. Elle vient les mettre devant le résultat de leur arrestation, la dévastation de la vie de son fils, qui ne s'en remettra probablement pas, le père qui est en déprime depuis, etc. Le but de la scène est de faire comprendre aux joueurs que la vie ne s'arrête pas après l'arrestation du "méchant" et que tout est tellement compliqué. Si les COPS compatissent (ce n'est pas obligatoire, même sympathique le gamin trafiquait de la dope à grande échelle !) ils vont devoir tirer pas mal de ficelles pour améliorer les conditions de détentions du jeune homme et le faire sortir avant qu'il ne devienne dingue. Si vous êtes vraiment sadique, il est possible, quelques scénarios plus tard, de leur faire croiser le gamin libéré mais dévasté par la tôle (junkie, prostitué, gangster, dans une secte, les possibilités sont nombreuses).