

présente

La Dernière Croisière

Un scénario pour C.O.P.S.
Prévu pour 5 joueurs et un meneur de jeu confirmé
Pour la Convention « Gare aux Dragons », édition 2007.

Personnages pré-tirés.

Par El Charpi et DraKlaW

cc BY NC SA

Synopsis

Dans ce scénario un peu particulier, les joueurs n'incarnent pas des COPS, mais des hommes et des femmes de tous horizons, embarqués dans le même paquebot au milieu du Pacifique, et aux prises avec des preneurs d'otages. Ces écologistes radicaux aux objectifs bien étranges se sont rendus maîtres du navire et seuls les joueurs peuvent contrecarrer leurs plans. Mais le veulent-ils vraiment ? Réussiront-ils à protéger ce qu'ils aiment et ce en quoi ils croient ? Ne sont-ils pas en train de se faire manipuler ?

Thème : les Dragons.

Le concours de scénario a pour thème "les Dragons". Ici, le Dragon que l'on retrouve a pour nom la Guivre. Pour ceux qui l'ignorent, la Guivre -ou Vouivre, ou Vouiwe, ou Wyverne – est une créature fantastique similaire au Dragon (dans certains contes, c'est un Dragon sans ailes, dans d'autres, la Guivre est ailée et porte un grenat sur le front).
Dans les mythes et légendes historiques, alors que le Dragon est associé au Diable (jusqu'à être traduits par le même mot dans certains langues, comme le roumain, ou Dracul signifie l'un et l'autre), la Guivre est liée à la Nature dont elle est une personification.
Une divinité idéale pour un groupe d'éco-terroristes mystiques.

Remerciements

Merci à tous les courageux rôlistes qui ont testé ce scénario à des heures indues :

Luna alias le psychotique,
Boris le médecin de choc,
Soos alias Dark Vador,
« Mon nouveau meilleur ami » David,
et Rorix « le geek au katana ».

Merci à *Prune* et à *Ze_Poet* pour la relecture.
Merci à *Luna* (encore lui !) pour les superbes illustrations des personnages et l'aide à la mise en page.
Merci aussi à *Cédô l'immortel*, dont les fabuleux scénarios ont été une précieuse source d'inspiration.
Merci à *John McLane*, de la police de New York.
Merci enfin à tous les trolls, de DT&C ou d'ailleurs, parce qu'on les adore.

Sommaire

Le scénario page 3
Partie 1 – Action page 3
Partie 2 – Suspence page 6
Partie 3 – Adrénaline page 11
Le Casting page 12
Le décor : le Tuesday Princess page 15
Règles spéciales page 18
Plan du paquebot page 19
Personnages Pré-tirés page 22

Vous avez des questions ? Des commentaires à faire ? Des précisions à apporter ou des erreurs à relever ? Vous avez aimé ou détesté le scénario ?

el_charpi@hotmail.fr
ou
simdiv@ifrance.com

Le mot du producteur

Bon, coco, écoute-moi bien.
Si tu as ce scénario entre les mains, c'est que t'as l'intention de le proposer à tes joueurs, pas vrai ? Bon, si tu veux que ce soit une réussite, faut d'abord que tu comprennes deux ou trois trucs dessus. Et surtout, ne te loupes pas, hein ! Si je t'engage comme réalisateur, c'est que je te fais confiance. Alors ne me décois pas.

Les scénarios de C.O.P.S., en général, sont souvent comparés à des épisodes de série policière. Ici, on va voir plus grand : dans ce scénario, ton boulot, ce sera de faire un véritable film d'action, genre Die Hard. Avec de l'action, du suspense, de l'adrénaline, des explosions et des cascades à couper le souffle. T'as un budget illimité pour les effets spéciaux, coco, profites-en.

Bon, ce que tu dois savoir, c'est qu'on a peu modifié le casting. Ici, les héros ne sont pas des COPS. En fait, y'a pas un seul COPS dans ce film. Les personnages principaux viennent d'un peu partout, ce ne sont pas tous des enfants de chœur, certains même sont de vrais pourris. En fait, s'ils se connaissaient bien, y'a de grandes chances qu'ils se mettraient à se flinguer immédiatement. Et ils n'ont pas vraiment de bonne raison de traîner ensemble à la base. Dans ce cas... Ben leur pose pas la question. Une intro qui détonne, des terroristes qui débarquent, ca tire de partout, et quand les joueurs reprennent leurs esprits, ils se rendent compte qu'ils viennent de former un groupe. C'est aussi simple que ca.

Faut que tu saches un autre truc aussi : tu vas avoir du boulot. Parce que le scénario n'est pas vraiment linéaire, tu vois. Tes joueurs vont un peu faire ce qu'ils veulent là-dedans. Et quand tu demandes à un joueur ce qu'il veut faire, t'as souvent le risque qu'il te réponde n'importe quoi. Mais ne t'inquiètes pas, t'es soutenu derrière. On a un casting en béton armé, avec des personnages stylés et des crevards bas-de-gamme de partout. On a un décor gigantesque : un paquebot de seize ponts ! Et on a mis le paquet sur les situations dans lesquelles tu peux mettre tes joueurs. Y'en a même plus que nécessaire, après, c'est à toi d'agencer ca comme tu veux, de faire le tri dans ce que tu vas utiliser, de tout mettre à ta sauce, de bien doser les situations et de nous faire un super film !

Bonne chance...

Comment répartir les rôles ?

Voilà comment décrire en quelques mots les personnages pré-tirés :
¤ **Mitsuhiro Kojima :** un commercial japonais, féru d'informatique et de kenjustsu (combat au sabre), calme et rigide.
¤ **Samuel Davis :** le médecin de bord, un homme de réflexion plus que d'action, mais déterminé et courageux.
¤ **Alicia Perez :** une charmante monitrice dans une salle de fitness, vive et emportée.
¤ **Nelson Lewis :** un journaliste grand et maigre, à l'aspect sombre et inquiétant.
¤ **Julyan O'Donell :** un passager irlandais, massif et robuste.
Vous pouvez aussi leur montrer les superbes illustrations accompagnant les feuilles de personnage. A savoir que le personnage de Samuel Davis est un personnage idéal pour un joueur débutant (mais peut être intéressant pour un habitué aussi !) et que le personnage de Nelson Lewis est le plus délicat à jouer (donnez-le donc à quelqu'un de confiance, si possible). D'expèrience, le personnage de Julyan O'Donell a tendance à très vite devenir le moteur du groupe (donnez-le à un joueur dynamique).

Le scénario

On ne va pas vous mentir : il est très difficile de prévoir tout ce que les joueurs peuvent faire, ainsi que tout ce qu'ils ne peuvent pas faire mais qu'ils vont essayer quand même (Eh ! Ce sont des joueurs !). Difficile dans ce cas d'écrire un scénario qui prenne en compte toutes les possibilités.

Voici toutefois une trame générale, reprenant ce que devraient le plus probablement faire les PJs. Si jamais les directions empruntées par les joueurs ne collent pas avec ce que nous écrivons, vous devriez pouvoir improviser tout de même, vu que vous avez une description plus ou moins détaillée de tout ce qui se trame sur le paquebot.

Essayez néanmoins de conserver les quelques scènes les plus importantes, ainsi que les principaux coups de théâtre (même si vous pouvez les placer où vous voulez dans le scénario, soignez-les bien).

Le moyen à mon sens le plus pratique et le plus efficace d'envisager le scénario est d'utiliser le schéma hollywoodien en trois tiers : découper la partie en trois périodes de temps égales (pensez à regarder l'heure) :

- Dans la première partie, les joueurs devront échapper à la traque menée par les preneurs d'otage. Le dynamisme est primordial pendant cette partie, et vos joueurs devront plus réagir à vos actions (par la fuite ou l'affrontement) que réellement prendre des initiatives. Les quelques temps de répit que vous leur laisserez seront juste suffisants pour comprendre la situation et se poser quelques questions plus que pour y répondre. Les personnages joueurs, aux objectifs pourtant divergents et parfois contradictoires, vont devoir se serrer les coudes, soudés par un objectif plus impérieux que tous les autres : échapper à la Guivre et rester en vie.
- Dans la seconde, les terroristes ne se concentreront plus sur les personnages, tout occupés qu'ils sont à négocier avec les principaux états du monde. Ce sera l'occasion de relâcher la pression sur vos joueurs, leur laisser discuter, négocier, progresser dans l'enquête et répondre à la plupart de leurs questions. C'est là aussi que se soulèveront quelques interrogations sur les véritables buts des personnages – après tout, sont-ils vraiment des alliés ? Les joueurs disposent d'une plus grande marge de manoeuvre, mais, malgré tout, la menace des terroristes est toujours constante, et quelques-uns d'entre eux parcourent encore le paquebot à la recherche de passagers...
- Le scénario se terminera sur la troisième partie. Le dénouement approche, les intrigues se résolvent, et c'est le moment d'un ou deux coups de théâtre pour préparer la scène finale, le climax plein de tension qui fera dire aux joueurs "on s'en est sortis de justesse !"... ou "il s'en est fallu de peu". Ici, accélérez encore les choses. Faites prendre aux joueurs leurs décisions dans l'urgence, multipliez les imprévus et les surprises auxquelles il faut constamment s'adapter.

Action, suspence, adrénaline. Ca marche à tous les coups.

Une dernière chose : prévenez vos joueurs avant la partie qu'ils vont jouer dans une ambiance de film d'action à gros bugdet. Qu'ils soient familiers ou non au jeu C.O.P.S., c'est la même chose : il faut qu'ils soient prêts à accepter quelques invraisemblances, des raccourcis, des clichés et des cordes à noeud scénaristiques. Après tout, c'est ca aussi qui fait le charme d'un film d'action.

Partie 1
Action

1.1 – Introduction.

(*L'introduction est très cinématographique, il s'agit d'un monologue de votre part présentant les personnages et la situation. Ne répondez pas aux interrogations des joueurs avant la fin de la séquence, laissez-les se poser des questions avant même que la partie n'ait vraiment commencé et n'en révélez pas plus que strictement nécessaire.*

Les descriptions sont faites pour si les personnages sont joués selon les conseils d'interprétation donnés. Attention à adapter le texte dans le cas contraire.)

Les flots s'écartent sur le passage du paquebot, qui traîne derrière lui un profond sillage d'écume sur le bleu éclatant de l'océan Pacifique. Sur le blanc immaculé de la coque, soigneusement peint en noir dans une belle écriture cursive, le nom du bâtiment : le *Tuesday Princess*.

Avec ses 345 mètres de longueur sur 41 de largeur, le navire offre sur ses 16 ponts toute la place nécessaire pour les différents équipements permettant d'accueillir et de divertir ses 2500 passagers : restaurants, boites de nuit, golf miniature, piscines, saunas et salles de cinéma... Près de 850 hommes d'équipages veillent ainsi au confort des privilégiés pouvant s'offrir ce genre de rêve, une féerique croisière à bord de l'un de ces joyaux des mers.

Il est près de midi et les restaurants s'emplissent des bruits des conversations mondaines, du raclement des couverts dans les plats et du tintement des coupes de champagne que l'on trinque. Les serveurs en tenue stricte se démènent pour contenter leurs prestigieux clients tandis qu'en cuisine les fourneaux tournent à plein régime, manoeuvrés par des cuisiniers affairés. Bien plus bas, dans les quartiers de l'équipage, les employés en repos se pressent à la cantine se faire servir un repas copieux.

Une main musclée appuie sur le bouton d'appel de l'ascenseur. Le voyant lumineux se déplace sur la réglette chiffrée et finalement les portes s'écartent, s'ouvrant sur la cabine de métal dans laquelle s'engouffre une imposante silhouette. L'homme est en costume et réajuste sa cravate tandis qu'une petite musique résonne dans le caisson d'acier.

Devant la glace de sa salle de bains, un homme pousse un juron en japonais. Il tente d'essuyer de son veston une tache particulièrement tenace à l'eau et au savon, mais elle lui résiste. Finalement l'homme renonce et ouvre sa penderie pour changer de tenue.

Dans la cabine 5.219, un homme s'adresse à une femme d'une cinquantaine d'années : "Enlevez votre chemise". La femme s'exécute sans protester, ôtant le vêtement sans émotion. Elle se tourne ensuite tandis que l'homme brandit le stéthoscope qu'il porte autour du cou, s'apprêtant à ausculter sa patiente.

Juste derrière la porte, dans le couloir, passe un grand homme longiligne. Il téléphone tout en marchant d'un pas pressé, son grand manteau flottant derrière lui. Il semble nerveux et la conversation est houleuse.

Assise en tailleur sur son lit, dans une cabine du pont 5, une jeune femme typée latino est plongée dans son ordinateur portable, farfouillant sur le Network et répondant à divers mails... lorsque la connexion se perd. Elle tente une analyse de l'erreur, mais celle-ci ne semble pas provenir de son appareil...

Dans l'ascenseur, l'homme imposant, au profil irlandais, croise les bras. Il se rend au pont 2 pour le déjeuner. L'ascenseur égrène les ponts : 8, 7, 6, 5... Entre deux étages, l'ascenseur se bloque. Allons bon. Poussant un grognement de mécontentement, l'irlandais appuie de son gros doigt sur le bouton 2. Aucune réaction. Il réessaye plusieurs fois, avant, en désespoir de cause, d'appuyer sur le bouton d'alarme, orné d'une petite cloche jaune. Se calant au fond de l'ascenseur, il prend son mal en patience et attend docilement les secours.

Dans sa chambre, la jeune latino secoue son laptop. Elle tourne dans la pièce, cherchant à capter le réseau Wi-Fi du paquebot sans succès. Machinalement, elle regarde par le hublot, comme pour trouver quelque chose au-dehors pouvant expliquer le phénomène.

Le grand homme filiforme a fini de téléphoner. Il range son téléphone, nerveux, et se dirige vers les ascenseurs en toute hâte, croisant au passage un japonais sortant de sa cabine, satisfait de sa nouvelle tenue.

L'auscultation est terminée. Mademoiselle Ambers n'a rien de vraiment grave, une légère irritation des bronches qu'une cure au spa du navire pourrait arranger facilement. La patiente se rhabille tandis que le docteur range ses outils dans son sac de cuir.

Soudain, un bruit de claquement se fait très nettement entendre. Un coup de feu, sec et tranchant, suivi bientôt par d'autres, cette fois-ci des rafales, à l'arme automatique. Bientôt des cris s'élèvent de tous cotés, panique, frayeur.

Sur le pont 5, les passagers se précipitent au dehors, pressés de savoir ce qui se passe. Ils sont assez peu nombreux, la majorité se trouvant attablés dans l'un des restaurants du navire.

(Faites ensuite décrire les personnages, sauf O'Donell, ainsi que les quelques PNJs présents à cet étage – une femme d'âge mûr, trop maquillée (la patiente du Dr Davis), un gros mexicain aveugle et sa vieille infirmière revêche, et deux jeunes adolescents au look de skater. Lorsque cela est fait, une des portes de l'ascenseur s'ouvre : c'est O'Donell qui s'est extirpé de la cabine et a grimpé par l'échelle de secours. Faites-le décrire alors qu'il ouvre les portes à la force des bras. C'est à ce moment-là qu'arrivent les premiers membres de la Guivre.)

1.2 - First contact.

Des hommes armés surgissent des escaliers, arrivant de l'étage inférieur. Ils sont vêtus d'une combinaison de commando vert foncée ainsi que d'un pare-balles sous un gilet à poches para-militaire. Une cagoule noire cache leur visage et ils sont munis d'armes automatiques assez anciennes mais encore utilisées : des AK-47.

Les hommes de la Guivre montent à chaque escalier par groupe de deux. Ils ne cherchent clairement pas l'affrontement mais la soumission de tous les passagers qu'ils font allonger au sol, mains sur la tête. Puis ils les regroupent dans un coin de l'étage – pour mieux les surveiller – et fouillent toutes les chambres les unes après les autres. Ils n'utilisent la violence que lorsque c'est strictement nécessaire.

En revanche, s'ils rencontrent une résistance (ce qui serait étonnant...) ils n'hésiteront pas une seule seconde à utiliser toute leur puissance de feu. Un observateur avisé (un jet d'Instinct/Perception(2) ou de Connaissance[forces de sécurité]/Education(1)) peut se rendre compte que, bien que leur tactique soit rodée, leurs mouvements sont parfois hésitants, bref, qu'ils n'ont pas à faire à des professionnels entraînés. Une marge de réussite de 2 ou plus permet de préciser ce sentiment : leur forme physique laisse à désirer, leurs manoeuvres très scolaires... Il semblerait que ces personnes aient suivi un entraînement paramilitaire de quelques mois, mais guère plus, et c'est peut-être même leur première véritable mission d'envergure.

Laissez les joueurs gérer la situation comme ils l'entendent. Les autres passagers n'ont aucune velléité de rébellion, et n'hésiteront pas à reprocher aux joueurs la folie de leur comportement s'ils s'en prennent aux terroristes, arguant que par leur comportement ils les mettent tous en danger. Lorsque le calme semble être revenu et que les joueurs se sentent un peu plus en sécurité, les haut-parleurs s'allument dans tout le paquebot et crachotent le message suivant :

"*Votre attention s'il vous plaît. Je réclame votre attention. Je suis Adrian, Sauveur de la Terre et voix de la Guivre parmi les hommes.*" La voix est claire, presque féminine, mais le ton est déterminé. "*Ce lieu de décadence, symbole de l'impiété des hommes, est dès à présent sous mon contrôle et celui des fidèles de la Guivre. Ne tentez pas de résister ou de nous empêcher d'atteindre nos objectifs. Nous n'avons rien contre vous et ne vous voulons aucun mal. La violence de notre acte est nécessaire, ce n'est qu'un acte de légitime défense. Le navire est déjà entre nos mains et toute tentative de lutte ne pourrait déboucher que sur des morts inutiles. Veuillez coopérer et vous rendre aux fidèles de la Guivre qui vous indiqueront votre nouveau lieu de résidence jusqu'à la fin de notre opération.*"

Le *Tuesday Princess* aux mains de la Guivre.

Avec la complicité des hommes de la sécurité, il ne fut pas bien difficile à la Guivre de prendre possession du bâtiment. A l'heure actuelle, ils ont pris possession des ponts supérieurs (12 et 13) où se trouvent tous les centres de commandement et ont ainsi pu couper les ascenseurs et l'accès au Network, empêchant ainsi de communiquer avec l'extérieur. Seules les radios de courtes portées fonctionnent encore (cela fait plusieurs années que les relais radios n'émettent plus, tombés en désuètude et remplacés par les satellites et le Network). Ils tiennent aussi le pont intermédiaire (pont 7) et les ponts 2 et 3 où se trouvent la majorité des passagers actuellement. Maintenant ils tentent de ratisser les ponts restants, comptant sur le découragement général. Il n'y aura que quelques maigres poches de résistance, vite matées, à l'exception de deux d'entre elles : une se trouvant aux étages inférieurs et les Pjs.

A partir de maintenant, c'est officiel, nous sommes en situation de prise d'otages. Quelques personnes présentes sur le pont 5 décident d'aller se rendre immédiatement aux terroristes et prennent l'escalier d'eux-mêmes. D'autres décident d'attendre sans faire de vague, ou de se cacher dans une chambre en espérant ne pas être retrouvés. Les PJs vont vite se retrouver les cinq seuls à vouloir lutter contre les terroristes, ce qui est en soi une excellente raison pour rester ensemble.

Nul doute que les PJs vont maintenant chercher à se renseigner sur la situation, que ce soit en interrogeant un prisonnier s'ils en ont fait un ou en écoutant à la l'oreillette radio que portent chacun des hommes de la Guivre. Malheureusement, la Guivre n'a visiblement pas décidé de les laisser tranquille (et le MJ non plus), et de nouveaux hommes surgissent. Si les joueurs tentent l'affrontement direct, ils se rendront très vite compte qu'ils n'ont pas, mais alors pas du tout, l'avantage du nombre (ni celui de l'armement, d'ailleurs), et risquent d'être bien vite débordés. La fuite et la cachette semblent être les meilleures options.

C'est le moment pour une course-poursuite dans le paquebot, à grands renforts d'armes automatiques. N'hésitez pas à faire apparaître des hommes de la Guivre à chaque coin de couloir, les terroristes poursuivant les PJs sans relâche avant de finalement être semés, non sans avoir (sans doute) blessé les PJs.

Les joueurs finiront par trouver un endroit où ils se sentiront en sécurité (les miens se sont cachés dans la cabine de l'ascenseur, mais les votres peuvent trouver autre chose). S'ils arrivent à échapper à la fouille minutieuse des hommes de la Guivre, ils verront arriver Roman Müller-Corington. Bien que passablement insupportable, le photographe est relativement bien au fait de la situation (ce qui peut sembler louche à vos Pjs, mais non, c'est juste qu'il est observateur, qu'il a farfouillé partout et glané quelques renseignements). Il est en outre relativement doué dans sa profession et son aide peut être utile. Il peut apporter aux joueurs les informations des encadrés **Le *Tuesday Princess* aux mains de la Guivre** et **Mais que veut la Guivre ?**, qui peuvent être terriblement utiles pour les joueurs (même si les joueurs seraient capable de les découvrir eux-même, via les connaissances adéquates).

1.3 – Et maintenant ?

Avec quelques jets de perception, les joueurs peuvent se rendre compte que les coups de feu ne se font plus entendre que dans les ponts inférieurs du paquebot, en-dessous d'eux. Une oreille avisée pourra même reconnaître des armes aux détonations caractéristiques (ah, le doux bruit du Sony Tsunami en mode automatique…). Visiblement, il semble que les étages inférieurs (ceux réservés au personnel) résistent encore. Malheureusement il y a encore beaucoup de terroristes entre les PJs et cette éventuelle zone de sécurité.

En même temps, le message d'Adrian laisse sous-entendre que celui-ci se trouve vers les ponts supèrieurs, et les joueurs pourraient avoir l'envie de décapiter immédiatement la Guivre…

Roman Müller-Corington, lui, compte bien rejoindre les résistants en bas, libre aux PJs de l'accompagner ou pas.

Si les joueurs comptent l'accompagner, voilà qui sera une mission fort périlleuse. Les ponts 2 et 3 sont en effet blindés de terroristes qui vérifient l'identité de tous les passagers, et les regroupent tous à l'avant du paquebot (les connaisseurs pourront savoir qu'il s'agit du gigantesque planètarium, sans doute la plus grande salle du paquebot en nombre de places assises, ou bien du grand théâtre, où l'on peut faire rentrer plus de monde en tassant bien).

Passer outre leur surveillance n'est pas aisé, mais vos joueurs devraient trouver une idée intéressante – prendre un terroriste en otage, opérer une diversion, se la jouer Splinter Cell… Selon leurs idées, à vous de leur compliquer la tâche suffisamment pour qu'ils arrivent au pont 0 à bout de souffle. Si vos joueurs ne trouvent rien, Roman Müller-Corington proposera de passer par l'échelle de secours des cages d'ascenseurs. Une descente délicate et périlleuse, surtout qu'au pont 3 la porte de la cage de l'ascenseur est restée ouverte, et que deux terroristes stationnent dans le couloir en face…

Les ponts 1 et 0 sont encore en conflit : actuellement, les résistants et les hommes de la Guivre se tirent dessus à l'arme automatique. Les combats sont encore assez intenses, mais, au bout d'un moment, les belligérants se calment et se retranchent pour panser les blessés… Vos joueurs peuvent tomber sur des hommes de la Guivre qui se replient après avoir subi des pertes, par exemple (une rencontre souvent interessante : un fidèle de la Guivre, seul, de dos, traînant un camarade inanimé. Histoire d'essayer de réanimer la petite étincelle de scrupule qui someille peut-être chez l'un de vos joueurs). Si vos joueurs arrivent jusqu'en bas, leur arrivée chez les résistants sonnera le début de la seconde partie du scénario.

Si, au contraire, les joueurs se dirigent dans une autre direction (aller attaquer directement Adrian, chercher Susan Callorney dans les couloirs…), alors ce sera à vous d'aviser. Normalement, vous devriez avoir assez de matériel sous la main pour déduire les conséquences des actes des joueurs. Qu'ils ne s'imagninent toutefois pas pouvoir inquiéter la Guivre à ce stade-là de leur plan : le rapport de force est tout simplement trop inégal.

Mais que veut la Guivre ?

Pour quelle raison la Guivre organiserait-elle une prise d'otage dans ce paquebot ? Pour ceux qui connaissent cette organisation, la Guivre est un groupe d'écologistes radicaux, mystiques et un tantinet cinglés sur les bords.

Particulièrement virulents mais dotés aux dernières nouvelles de peu de moyens, cette prise d'otage est leur acte le plus ambitieux jusqu'à maintenant, et de loin. Le nombre d'hommes déployés est tout simplement impressionnant (sans doute la quasi-intégralité des membres) et le matériel bien au-dessus des standards de ce type d'organisation.

La raison de leur présence sur le bateau ce nomme l'Athen's Club. Un cercle privé de grands noms de l'industrie de la pétrochimie, de l'industrie pétrolière ou de la chimie lourde. Ils se réunissent sur ce bateau dont ils sont en partie propriétaires.

Que comptent-ils faire en les prenant en otage ? Ca, c'est une autre histoire…

Partie 2
Suspense

(Nous partons du principe que cette partie débute lorsque vos joueurs rejoignent les résistants des ponts inférieurs. Si vos joueurs n'ont pas l'intention d'y aller, faites-là débuter à un autre lieu sûr, et faites intervenir d'autres PNJs que les russes pour apporter les informations – la liste des PNJs est suffisamment vaste pour cela. L'important est que vos joueurs aient accès finalement aux mêmes informations afin qu'aucun rebondissement n'aparaisse comme tiré par les cheveux.)

Les résistants sont encore en train de se battre dans les ponts inférieurs. Ils sont lourdement armés - cela va du revolver au lance-roquettes (à utiliser avec parcimonie sur un paquebot tout de même). Les membres de la Guivre sont eux-mêmes bien équipés et le combat s'estompe sur un statu quo – personne n'a plus rien à gagner à tenter une percée. La rencontre avec les résistants devrait se dérouler dans une ambiance tendue, mais pacifiquement. Ce sont pour la plupart des hommes, plutôt costauds et visiblement entraînés.

Les résistants.

Le Tuesday Princess appartient en partie à l'Athen's Club. L'autre partie appartient, via des sociétés-écrans et des holdings fantoches, à la famille Tevlov, de l'Organisatsiya. Le paquebot, rutilant et célèbre, n'est presque jamais contrôlé -en tout cas, rarement sèrieusement- et les russes s'en servent pour faire de la contrebande. L'attaque de la Guivre et la perspective de voir les SWAT ou les équipes fédérales débarquer sont donc de très mauvaises nouvelles pour les russes, qui sont prêts à tout pour se débarrasser des terroristes. Ils ne peuvent pas se permettre de dégarnir les ponts inférieurs (pour protéger la marchandise), mais sont prêts à apporter toute l'aide nécessaire à des personnes souhaitant se débarrasser de la Guivre, d'autant plus que quelques-uns de leur compagnons sont aux mains des terroristes (considérez qu'ils ont presque tout ce que peuvent demander les Pjs, mais qu'ils rechigneront à le donner, pour la forme. Ils préféreront parler de prêt ou de vente à crédit).

En cas de problèmes avec les personnages, les russes les enfermeront dans la chambre froide (à eux de trouver un moyen de sortir !).

Le chef des résistants est un grand slovène du nom de Piotr Jakovenko. Il présentera ses hommes comme étant les machinistes du bateau, couverture qui ne tiendra pas longtemps. Selon comment s'est présenté Mitsuhiro Kojima (un des PJs), il seront accueillis avec plus ou moins d'égards. Dans tous les cas, la présence d'un médecin sera d'une grande utilité pour eux et les joueurs seront bien traités s'ils ne se mettent pas les russes à dos (mais le docteur sera prié de bien vouloir s'occuper des blessés s'il ne veut pas avoir à le faire avec un bras cassé).

Les joueurs disposent ainsi de plusieurs sources d'informations différentes : les russes, Roman Müller-Corington (s'il est encore là), les membres de la Guivre blessés mais encore vivants capturés par les russes (qui sont « interrogés » par les mafieux en ce moment même), ainsi que les radios que portent les membres de la Guivre.

Il leur est tout à fait possible de communiquer avec les instances dirigeantes de la Guivre grâce aux émetteurs radios que portent certains des membres (pour une séquence à la « Piège de Cristal ».

Adrian interviendra aussi dans les hauts-parleurs du paquebot, au début de la partie 2 :

« *Votre attention s'il vous plaît. Je réclame votre attention. Je suis Adrian, Sauveur de la Terre et voix de la Guivre parmi les hommes. Je m'adresse aux passagers et membres d'équipage du Tuesday Princess actuellement sous notre responsabilité, ainsi qu'à ceux, qui, par ignorance ou par malveillance, tentent de faire obstacle à notre action. Par mon intermédiaire, la Guivre est entrée en contact avec les gouvernements de République de Californie, des Etats-Unis d'Amèrique, et de la Fédération Europa. Les tractations se déroulent de manière pacifique et apaisée, et j'ai bon espoir que la Guivre parvienne à ses fins. Veuillez conserver le plus grand calme, je rappelle que nous n'avons aucunement l'intention de nuire aux hommes qui se conformeront à nos directives. Quant à ceux qui nous résistent encore, je vous en supplie, n'aggravez pas le lourd bilan de l'opération d'aujourd'hui.* »

Dans la partie 2, les joueurs auront une liberté d'action très importante. Selon leurs actions, beaucoup d'évènements pourront se produire. Voilà une liste d'évènements qui peuvent se dérouler et d'informations que les joueurs pourront se procurer. Il n'est pas nécessaire de TOUT faire intervenir, c'est pour que vous puissiez réagir à ce que font vos joueurs et gérer la situation selon vos envies...

2.1 – Le brouilleur

Si les joueurs n'y pensent pas eux-même (ils n'y penseront d'ailleurs sans doute pas), Roman Müller-Corington, très fier de lui, leur expliquera que pour prendre contact avec la terre ferme, les membres de la Guivre ont sans doute dû réactiver le Network (les ondes radios, plus instables et plus coûteuses, ne sont plus utilisées pour les longues transmissions depuis un moment). Le fait de ne pas y avoir accès dans les sous-sol peut s'expliquer par le fait que les membres de la Guivre ont dû placer un brouilleur pour couper le Wi-Fi dans ces étages. Ce brouilleur doit se situer vers le centre du bateau, et le Network doit être accessible dans les étages supérieurs.

Le brouilleur se situe quelque part sur le pont 7 (mettez-le où vous voulez), gardé par quelques-uns des meilleurs hommes de la Guivre chapeautés par Jack Grey (voir casting). Si les joueurs s'attaquent à lui et le neutralisent, ils auront accès au Network, ce qui leur permettra de prendre contact avec l'extérieur, de faire des recherches à loisir mais aussi... de pirater les systèmes informatiques du paquebot et le matériel de transmission de la Guivre. Ils deviendront alors une véritable épine dans le pied des membres de la Guivre. S'attaquer au brouilleur n'est absolument pas necessaire (mes joueurs ne l'ont pas fait), c'est juste une possibilité en plus offerte à vos joueurs.

2.2 – Interroger la Guivre

Les membres de la Guivre sont des mystiques fanatiques, mais il est facile de les faire craquer psychologiquement. Leur discours est un peu difficile à comprendre (parsemé de références sur la Guivre, l'impiété des hommes, la légitimité de leur combat pour la nature, etc.), mais on arrive toutefois à les comprendre de temps à temps.

La Guivre est dirigée par Adrian, un « être pur » qui « porte en lui la vérité » et « que la Guivre a choisi pour porter sa parole ». Les membres de la Guivre sont en adoration devant lui. En revanche, impossible d'avoir une description physique de lui (ils répondent systématiquement un blabla mystique sur le fait qu'il ressemble à un ange, qu'il est auréolé de gloire et de majesté...).

Les membres principaux de la Guivre sont quatre : George et Mary-Ann Corson, un couple honnête et droit, qui ont fondé la Guivre et qui sont toujours de bons conseils. La plupart des membres de la Guivre regrettent toutefois qu'ils soient trop timorés et qu'ils hésitent trop à agir activement pour la Guivre (de manière violente et terroriste, s'entend).

Il y a aussi Stan Doren, décrit comme un mécène et un homme généreux, qui a compris l'importance du combat de la Guivre et qui est très impliqué dans ses actions, bien qu'il ne fasse partie du mouvement que depuis peu de temps.

Le dernier se nomme Jack Grey. C'est un ancien du SWAT qui a « vu la vérité ». La Guivre lui a parlé et il est rentré dans le mouvement (O'Donell pourrait se souvenir de lui, un ancien SWAT qu'il n'a pas connu personnellement, qui avait quitté l'unité quelque temps avant son arrivée, embrigadé par une secte).

Les fidèles de la Guivre ne connaissent pas exactement le plan d'Adrian, mais ils préféreraient se manger le bras gauche plutôt que de l'avouer. Ils savent en revanche que la majorité des otages doivent être rassemblés dans le grand théâtre des ponts 2 et 3, pour préparer le « Grand Spectacle », celui qui permettra à la Guivre « d'ouvrir les yeux aux hommes », de « leur permettre de comprendre à quel point le Mal les manipule » et « contre qui la Nature doit se défendre », pour qu'ils « prennent conscience de la destruction qu'ils répandent ». Bref, du blabla.

Tout les otages sont donc dans le Théâtre, sauf les enfants (amenés à la garderie (au pont 8), sur ordre direct d'Adrian, et les « premiers rôles du Grand Spectacle », les « ennemis de la Guivre et de la Nature » dont Adrian s'occupe en personne. Et, sans rire, ils ne savent rien de plus. Juste ce vague début de projet a suffit à les motiver pour prendre d'assaut un paquebot dans un acte terroriste d'ampleur internationale... Oui, ils sont frappés.

2.3 – Ici ton nouveau meilleur ami...

Les membres de la Guivre sont entre eux en contact radio permanent. Cela permet facilement à des personnages ayant sous la main un cadavre de fidèle de la Guivre d'écouter les conversations internes des terroristes. Tout n'y est pas compréhensible (beaucoup de codes sybillins comme « Code Gamma 4 au point Yellow »), mais on peut y comprendre quelques trucs – parfois les membres discuttent en langage commun, et puis ces codes peuvent être presque compréhensible pour quelqu'un qui a l'habitude (*connaissance[forces de sécurité]* sert aussi à ca, comme *connaissance[la Guivre]*).

Dans l'urgence, les fidèles de la Guivre ont tendance à parler en « décrypté », preuve que, même s'ils connaissent bien le code, ils ne sont pas habitués à s'en servir.

Ce qu'on peut y entendre est en accord avec ce qu'a dit Adrian au micro et ce que disent les fidèles « interrogés ».

On peut aussi entendre les membres de la Guivre donner leurs ordres. On arrive ainsi à discerner bien vite les liens qui unissent les différents leaders de la Guivre. Adrian est obéi par tous les fidèles de la Guivre, à l'exception du couple Corson et de Stan Doren. Heureusement car il a tendance à beaucoup s'emporter et à prendre des décisions à la va-vite de manière un peu immature (il demandera, par exemple, à fusiller la moitié des otages survivants toutes les heures si les gouvernements du monde ne plient pas à ses demandes). Les Corson, eux, sont plus du genre à essayer de le raisonner, de le cadrer, de manière parfois très condescendante. Ils parviendront par exemple à le ramener à la raison par rapport à sa proposition précédente.

Stan Doren, en revanche, semble être un électron libre. Sans s'opposer à Adrian, il prend parfois des initiatives qui déplaisent énormément à ce dernier (principalement parce qu'Adrian a malgré tout des scrupules alors que Doren en est totalement dépourvu).

Jack Grey, en revanche, est totalement inféodé à Adrian et obéit sans réfléchir à ses ordres.

Souriez, vous êtes filmés !

Les caméras de sécurité du paquebot fonctionnent toujours. Et qui surveille les caméras ? Stan Doren, pour le compte de la Guivre (mais aussi pour son propre compte...).

Il lui est donc à peu près facile de suivre les déplacements des joueurs (sauf si ceux-ci détruisent les caméras, bien sûr – normalement, une fois qu'ils en ont flingué une, ils pensent à toutes les suivantes). Une gêne ? Que nenni ! Car Stan Doren n'a pas interêt à mettre des bâtons dans les roues des joueurs, bien au contraire !

Du coup, les joueurs ont un ange gardien (comparer Stan Doren à un ange, oui, nous aussi ça nous a fait marrer). En pratique, Stan ne devrait pas lever le petit doigt pour eux (ce serait prendre des risques), mais si jamais les joueurs se retrouvent dans une trop mauvaise situation, Stan peut faire office de "joker".

Celà durera, bien sûr, tant que les joueurs seront utiles à Stan. Quand ils ne le seront plus, il les laissera tomber. Si, en revanche, ils se mettent à devenir une gêne, alors il ne les lâchera plus d'une semelle et les joueurs devront s'attendre à voir surgir des membres de la Guivre partout autour d'eux.

Un moyen de le semer est d'enfiler loin des caméras une tenue de fidèle de la Guivre, mais à la moindre action "suspecte", Stan les indentifiera.

Il est aussi possible pour les joueurs de prendre contact avec les membres de la Guivre par l'intermédiaire de cette radio. On est parti pour un scène elle aussi bien cliché digne des Die Hard, mais bon, on est là pour ca. C'est principalement Adrian qui négocie avec les Pjs. Vous connaissez son caractère (sinon, allez voir dans le casting), à vous de gérer les négociations.

Autre possibilité, les joueurs peuvent envoyer des messages radios en se faisant passer pour des membres de la Guivre. Ce ne sera pas évident (il faudra réussir à arracher les codes radios à un fidèle capturé et c'est typiquement le genre d'informations qu'il n'a pas envie de donner), mais peut être très utile.

2.4 – Presse à scandales.

Roman Müller-Corington est monté sur le bateau pour photographier des célébrités, il en connaît donc un rayon sur les personnalités à bord du bateau. Selim Al-Mahdi, émir et roi du pétrole, et sa fille Nadiya réputée pour ses frasques ; Joan Gates, la fille de Bill ; le crooner Pedro Keynes, etc.

Il connait aussi quelques personnalités plus politiques et moins médiatiques : Susan Callorney (voir casting), Heinrich Ullman, conseiller à la chambre du commerce de la Federation Europa, Demeter Dones, Membre du conseil d'administration de Petroleum California... Selon Müller-Corington, la plupart de ces personnalités (mais pas Callorney) sont membres de l'Athen's Club (voir plus haut).

Quant à lui (Roman), il sera toujours au bon endroit au bon moment pour prendre les meilleurs clichés possibles. Il essaiera au maximum de cacher son matériel aux russes. Ce gars-là est un vrai roublard et lui confisquer son appareil ne servira à rien : il prendra des clichés avec son téléphone portable, plus discrètement cette fois-ci. Et, s'il en a l'occasion, il récupèrera un appareil ailleurs dans le bateau (c'est pas ca qui manque).

2.5 – Susan Callorney

Ce personnage a une importance particulière dans ce scénario. En effet, Susan Callorney est liée à trois des cinq personnages-joueurs (cf. le casting et les fiches de persos). Pour faire simple, disons que deux d'entre eux comptent bien la protéger avant tout, tandis que le troisième est monté sur le paquebot pour l'éliminer.

De deux choses l'une : où Susan Callorney se trouve aux mains de la Guivre, où les membres de la Guivre ne l'ont pas encore trouvée. C'est à vous de décider selon ce qui colle le mieux au scénario, s'emboîte bien selon le temps qu'il vous reste, et enfin ce qui vous plaît le plus.

Si Susan Callorney échappe encore à la Guivre, elle s'est retranchée quelque part dans le bateau avec ses gardes du corps. Totalement dépassés par les évènements, les membres de Cerberus Corp. se sont enfermés et lancent des appels au secours désespérés par radio, changeant régulièrement de fréquence. Les joueurs auront peut-être l'occasion de tomber dessus... Si le scénario stagne et que vos joueurs n'ont pas d'idées (franchement, je sais pas ce qu'il leur faut), alors ils pourront capter ce type de S.O.S. Même chose s'ils décident de parcourir le bateau à sa recherche (mais tout le monde ne sera pas forcément d'accord).

Si les membres de la Guivre ont pris Susan en otage, elle sera bien traitée (ses quelques prises de position sur l'écologie ayant été appréciées par les membres de la Guivre) et placée aux premières loges du « Grand Spectacle » (ou les joueurs pourront venir l'en extraire).

2.6 – La famille Davis

L'objectif personnel d'un des PJ (le médecin de bord Samuel Davis) est d'assurer la sécurité de sa famille. C'est, je suis d'accord avec vous, plutôt mal parti. Sa femme se trouve actuellement dans le Grand Théâtre. Quant à ses enfants, ils sont dans la zone de jeu où Adrian a fait mettre tous les enfants. Les récupèrer ne sera pas très difficile si les joueurs font preuve de jugeotte.

2.7 – Sous couverture

Vos joueurs peuvent aussi choisir d'usurper l'identité de membres de la Guivre. Le mouvement compte 150 terroristes sur le bateau, et avec la résistance acharnée et imprévue des russes, les fidèles ne sont pas parfaitement organisés et il sera facile pour les joueurs de ne pas attirer l'attention (il va falloir un peu de jugeotte et de la chance).

Les membres de la Guivre étant des hommes comme des femmes venant de tous milieux sociaux et de tous âges, tous les joueurs sont potentiellement crédibles en membres de la Guivre (et merci la cagoule !). Equipés comme de juste ils pourront aller et venir à leur guise sur le paquebot, à l'exception des lieux les plus sécurisés, comme le quartier général d'Adrian par exemple (le théâtre où se déroulera le Grand Spectacle, bien que particulièrement garni en gardes de la Guivre, n'est pas d'accès restreint).

A vous de juger ce qui dans ces conditions est un comportement « bizarre » apte à susciter des soupcons de la part des membres de la Guivre.

2.8 – Kevin Thorps

Vous pouvez faire intervenir ce PNJ porteur d'informations (cf. casting) si vos joueurs pataugent trop. Mais comme toutes les aides du meneur, elles se retrouvent à avoir un coût à la fin... (comment ca quel coût ? On a dit *confer casting* !)

2.9 – Knight Security

De la même manière, cette rencontre est optionelle. Mais les PJs peuvent passer à proximité de la salle où se trouvent les hommes de Knight Security (voir casting), les agents de la sécurité officiels du paquebot, et être attirés par les bruits s'échappant de là...

2.10 – le Grand Spectacle

La partie 2 devrait, à mon sens, idéalement se clôturer par le Grand Spectacle. Les joueurs, pour une raison ou pour une autre, se trouvent dans le Grand Théâtre (ou au moins une partie d'entre eux). Ils sont venus chercher Susan Callorney, d'autres otages, ou ont été amenés de force après avoir été capturés...

Peu importe. Le Grand Spectacle est une des scènes phares du scénario, faites tout votre possible pour qu'elle ait lieu.

Le Grand Théâtre est bondé d'otages, surveillés par des terroristes très présents et sur le qui-vive. La scène est vide et nue.

Les annonces radios des terroristes annoncent le « Grand Spectacle » pour bientôt, les joueurs étant sans doute pressés de ne pas assister à cela cherchent à quitter la salle au plus vite.

Alors que les joueurs sont dans la pièce, sans doute affairés à quelque chose de terriblement important, la lumière s'éteindra progressivement, plongeant la salle dans l'obscurité. Des projecteurs s'allument alors et éclairent le centre de la scène.

S'il est encore en vie, Roman Müller-Corington, en costume de fidèle de la Guivre, mitraille la scène de photo (avec un flash, parce qu'il est gonflé ! Mais remarquez y'a pas mieux pour passer innapercu).

Les caméras professionnelles disposées dans différents lieux du Théâtre ne perdent rien de ce qui se passe : un petit garcon sort des coulisses et se place au centre de la scène. Les cheveux blonds, environ une douzaine d'années (onze ans très exactement), le regard fier et l'air volontaire. Drapé dans une toge vert clair aux liserés émeraude, il prend alors la parole : « *Votre attention, s'il vous plaît. Je réclame votre attention. Je suis Adrian, Sauveur de la Terre et Voix de la Guivre parmi les hommes.* » La voix est immédiatement reconnaissable : c'est bien celle des haut-parleurs.

Moi, Adrian, onze ans et demie.

Eh oui, le fameux Adrian est... un enfant (cf. casting). Comme il est important de conserver le Grand Spectacle, il est aussi necessaire de maintenir le secret le plus longtemps possible sur ce point, afin que le coup de théâtre soit vraiment réussi. A moins que les joueurs n'aient déjà rencontré Adrian en cherchant la confrontation directe (auquel cas le coup de théatre se produit plus tôt), essayez de ne pas révèler son âge avant ce moment.

Autre chose qui pourrait permettre d'expliquer ce qui va se passer : Si des COPS rencontraient Adrian, ils se sentiraient gênés par sa présence (oui, c'est une référence obscure, mais si vous savez pas ce que ça veut dire c'est que vous avez pas à le savoir. No spoiler !)

« *Avant tout, la Guivre adresse toutes ses excuses pour la gêne occasionnée aux passagers et membres d'équipage retenus ici, ainsi qu'aux téléspectateurs des chaînes de télévision nationales et internationales de la Fédération Europa, de l'Union et de la Californie, qui diffusent actuellement notre intervention en lieu et place de leurs programmes habituels, comme convenus avec les gouvernements des nations humaines sus-citées.*

La Guivre adresse également ses excuses aux victimes de cette opération ainsi qu'à leur famille.

La violence de cet acte était nécessaire et justifiée au vu de la violence des actes des hommes. Si je suis là aujourd'hui, c'est pour faire prendre conscience à tous du degré de perversion qu'atteint la civilisation humaine, seule d'entre toutes les espèces animales ou végétales qui met en danger la Nature elle-même. Par ma voix, la Guivre vous parle aujourd'hui, écoutez son message qui est sagesse !

Humains ! Vous êtes manipulés et trompés par ces hommes qui vous dirigent, dans la lumière où dans l'ombre ! Je vais aujourd'hui vous le prouver, ou plutôt, ils vont aujourd'hui l'avouer eux-mêmes ! »

D'autres projecteurs s'allument et des membres, parmi les plus importants, de la Guivre (les Corson, Stan Doren, Jack Grey, entre autres, s'ils sont encore en vie) montent sur scène, menant des prisonniers portant des vêtement de notable en piteux état. Ils sont attachés, bâillonnés, et, au vu des marques sur leur corps et leur visage, ont probablement été torturés. Il s'agit pour ceux qui les ont déjà vu, des neuf membres de l'Athen's Club.

Les négociations.

Les demandes de la Guivre envers les gouvernements occidentaux consistaient à exiger la diffusion de leur "spectacle" en direct sur toutes les chaînes nationales et internationales de ces pays. Si la Californie a accepté de suite, la Federation Europa a rechigné un temps. L'Union a montré des réticences pour la forme, mais, sous l'influence de la CIA (qui ne voulait pas que l'on puisse accuser une seule seconde l'Union d'être responsable d'éventuelles bavures, voir casting), a fini par accepter, ce qui a convaincu la Fédération Europa.

Mais la manière dont se sont déroulées ces négociations et le contenu du Grand Spectacle ont apportés l'assurance à la Californie que les membres de la Guivre n'ont pas l'intention de trucider les otages en cas de problème. Paradoxalement, celà va les conforter dans l'idée qu'un assaut serait sans danger pour les otages et déclencher la procédure d'intervention des SWAT...

La scène qui suit est proprement hallucinante : documents, relevés, preuves à l'appui, Adrian, du haut de ses onze ans, démontre la culpabilité de ces neuf puissants dans des affaires de corruption, de détournements de fonds, de pollution illégale (surtout), de délits d'initiés, de non-respect des normes environnementales... Les neuf hommes, visiblement à bout de force et tremblants de douleur, avouent leur méfaits devant le monde entier. L'ampleur des malversations est particulièrement impressionnante, digne des plus grands scandales politico-financiers. Pour toutes les personnes présentes ici, il est évident que cet acte va causer de graves bouleversements dans l'économie mondiale et dans les industries de la pétrochimie, de l'exploitation pétrolière et de la chimie lourde, de quoi torpiller plusieurs multinationales et impliquer des personnalités haut placées dans le monde politique et financier. Un véritable cataclysme à la fois économique, politique et judiciaire.

La scène est tellement surréaliste qu'il est impossible pour quiconque de la quitter des yeux une seconde, et les spectateurs regardent fascinés se dérouler ce Grand Spectacle si surprenant (oui, les joueurs aussi).

Lorsque se termine cette séance d'interrogatoire, Adrian s'excuse à nouveau, et justifie toujours son acte de la même manière. Lors de son départ, une vague d'applaudissements débute spontanément, la majorité des spectateurs ayant été totalement retournés par le discours d'Adrian et convaincus de la justesse du combat de la Guivre (pas Susan Callorney, qui apprécie toutefois la technique en connaisseuse avec un soupcon d'admiration).

C'est en profitant de cette ovation (les spectateurs acclamant Adrian s'étant levés) que les joueurs pourront finir ce qu'ils ont à faire ici et s'éclipser en douce.

Le Grand Spectacle

Il y a d'autres choses que des personnes avisées peuvent observer pendant le Grand Spectacle. Entre autres, l'attitude des leaders de la Guivre est éloquente.

Psychologie/Perception(1) :

Le couple Corson semble très fier d'Adrian. Il y a un air de famille entre eux, et ils le regardent avec les larmes aux yeux et une sorte de fierté.

Marge de réussite de 1 :

Stan Doren a l'air plutôt goguenard et ironique quant au discours d'Adrian. Il n'a pas l'air d'y croire du tout. D'ailleurs il semble porter son attention sur autre chose que sur lui.

Marge de réussite de 2 :

En regardant bien, les Corson semblent plus de regarder l'un l'autre que s'interesser à Adrian. Il semble plus fiers d'eux-même que de leur gourou. Eminences grises ?

Si Susan Callorney est dans la salle, c'est sur elle que Stan Doren semble porter tout particulièrement son attention.

Marge de réussite de 3 :

Si Kevin Thorps et/ou Nelson Lewis sont présents dans la salle à visage découvert, Doren semble leur porter à eux aussi une attention particulière.

2.11 – Alternative : décapiter la Guivre

Il n'y a pas qu'un seul moyen de faire ce scénario, et les actions de vos joueurs peuvent les mener bien loin du Grand Spectacle. Ou plutôt : ils auront peut-être à coeur de l'empêcher.

Pour cela, il y a plusieurs solutions : pirater les communications par le Network (il faut d'abord s'occuper du Network, puis s'occuper de hacker le système, tout en faisant attention aux contre-mesures de sécurité), liquider les membres de l'Athen's Club (encore faut-il comprendre que c'est eux les premiers rôles, puis les trouver), ou bien abattre Adrian.

Si vos joueurs partent sur cette option, ils ont interêt à être malins et à avoir de la chance. Adrian, en effet, est particulièrement surprotégé par ses parents, par Stan Doren, par Jack Grey, et globalement par toute la Guivre. Il se trouve en général soit au poste de commandement sur les ponts supèrieurs, soit en train de se reposer dans une chambre. Vous pouvez même si l'occasion s'y prête le faire passer par la zone de jeux (celle où sont parqués les gamins) pour y prêcher auprès d'un public encore malléable.

Quelque soit le moyen d'approche utilisé par les joueurs, essayez de respecter deux impératifs pour rendre les choses plus interessantes :

D'abord, soignez l'apparition d'Adrian. Il s'agit tout de même du leader d'un mouvement d'environ deux cent personnes, il a du charisme et du panache. Il doit faire forte impression aux joueurs (ce qui sera d'autant plus facile que c'est à ce moment-là qu'ils se rendront compte que... c'est un môme de onze ans).

Ensuite, essayez de vous débrouiller pour qu'Adrian se retrouve seul avec les PJs. Avec ses parents ou avec Stan Doren, il sera impossible aux PJs de discutter véritablement avec lui. En leur absence, les joueurs peuvent essayer de le retourner de leur coté, ce qui n'est pas facile, mais tout de même faisable (voir casting).

Sinon, il est aussi possible que les PJs échouent et soient capturés. S'ils n'ont pas empêché le Grand Spectacle, ils se trouveront alors attachés sur leur siège, aux premières loges et particulièrement surveillés. Si Susan Callorney est en vie, Stan Doren s'arrangera pour faire libérer Nelson Lewis. S'il ne libère pas ses camarades (après tout, il n'en a pas forcément envie), ceux-ci pourront profiter du Grand Spectacle pour se détacher eux-même et prendre la tangeante une fois celui-ci fini.

Réussir à empêcher le Grand Spectacle, en plus d'être frustrant pour le Meneur qui attend cette scène avec impatience pour montrer à quel point il interprète bien l'enfant-gourou, est aussi un coup dur porté à la Guivre. Selon les membres des instances dirigeantes encore en vie, le mouvement aura tendance à se radicaliser (auquel cas c'est pas une bonne nouvelle pour les joueurs, et on passe à la partie 3), ou bien à se disperser (et là, on passe à la partie 3 aussi. Na !).

Partie 3
Adrénaline

Si tout va bien, vous devriez arriver à une situation globalement équivalente à celle-ci : les joueurs ont rencontré les russes (ou du moins savent qu'ils sont présents sur le bateau), trouvé Susan Callorney, et assisté au Grand Spectacle (ou rencontré Adrian d'une autre manière). Davis a peut-être déjà retrouvé sa famille, Perez récolté les indices qu'il lui faut. Il vous reste encore un tiers du temps alloué à la partie (environ trois heures donc), et vous aspirez à terminer par un final mémorable.

Bien. Sachez d'abord que vos joueurs devraient maintenant vous faire la majorité du boulot. Susan Callorney récupérée par les joueurs, les dissensions vont apparaître bien vite au sein du groupe. Mais, au même moment, les événements vont se précipiter autour des joueurs.

3.1 – La Guivre.

La Guivre ayant fini ce qu'elle avait à faire ici, elle ne devrait théoriquement plus poser de problèmes. C'est sans compter sur Stan Doren qui veut toujours la mort de Susan Callorney. Il va donc lancer les hommes de la Guivre à la poursuite des joueurs, dans le but d'augmenter encore les dangers qu'encours Susan.

Si les joueurs ont empêché le Grand Spectacle, le prétexte employé sera évident. Si en revanche celui-ci s'est bien déroulé, alors il n'y a aucune raison officielle à pourchasser les « impies » avec tant d'ardeur, ce qui peut intriguer (ou non) les joueurs.

3.2 – Le SWAT.

Ayant décidé que finalement la Guivre n'allait sans doute pas s'attaquer aux otages, la Californie a dépêché des équipes du SWAT pour intervenir. Le problème est qu'approcher un paquebot discrètement n'est pas évident.

Les hommes du SWAT sont donc largués par un sous-marin et sont arrivés sous le paquebot grâce à des harnais motorisés. Ils escaladent ensuite la coque (faisant « glong-glong » pour ceux qui tendent l'oreille – un moyen de ne pas faire trop Deus ex Machina) et arrivent au bon moment pour sauver vos PJs d'un massacre. Ils ne sont que dix mais terriblement bien équipés et surentraînés. Leur objectif : s'attaquer au poste de pilotage des ponts supérieurs.

3.3 – Les canots de sauvetage.

Vos joueurs vont peut-être avoir envie de se tirer d'ici. Les canots de sauvetage sont au pont 7, mais il faut un certain temps pour les mettre à l'eau. Ils sont situés en hauteur (pour ne pas gêner les passagers qui passent sur le pont) et un mécanisme avec une manivelle est prévu pour les mettre en position à coté du pont, de manière à pouvoir monter dessus. Ensuite un treuil permet de les descendre et les mettre à l'eau. Bref, c'est pas très rapide.

Le pont 7 étant plutôt bien garni en terroristes, les joueurs ont intérêts à être discrets ou endurants. De plus, les dernières personnes à avoir voulu s'enfuir en canot ont été abattus au lance-roquette (ordre de Stan Doren). Il vaudrait mieux attendre une diversion (le SWAT, par exemple ?) pour s'enfuir.

En revanche, les canots sont motorisés (pratique – et oui, la compétence de pilotage a une quelconque utilité).

3.4 – Le grand boum !

Si le SWAT débarque, c'est une très, très mauvaise nouvelle pour nos amis les russes. De toute facon, pour eux, la cargaison est désormais perdue. En revanche, ils peuvent encore effacer toutes traces de leur trafic pour éviter que l'on remonte la filière (la politique de la terre brûlée, c'est une spécialité russe). Ils vont donc... Faire sauter le navire.

Placer des charges de C4 suffisamment importantes dans la salle des machines et dans la soute suffira pour faire couler le navire en une dizaine de minutes.

Essayez de vous débrouiller pour que vos joueurs l'apprennent (par l'intermédiaire de Müller-Corington s'il n'a toujours pas pris une balle perdue, par Alicia Perez ou Kojima si l'un des deux a décidé de rester avec les russes plutôt que de fuir le navire, ou autre...).

Susan Callorney, si elle en est capable, refusera fermement de quitter le bateau si c'est pour laisser mourir des innocents, et enjoindra tout le monde d'aller empêcher cette bombe d'exploser.

Les joueurs peuvent ne pas écouter ses protestations et la mettre de force dans le canot (les miens l'ont fait), ou aller s'occuper de l'explosif.

Ils peuvent aussi prévenir la Guivre, auquel cas Adrian va tout faire pour empêcher la bombe de sauter, mais va être trahi par Stan Doren qui va essayer de couler tout de même le navire.

Prévenir les SWAT est en revanche inutile : les pauvres gars sont une douzaine, sont débordés, et de toute facon, même s'ils acceptaient d'envoyer des hommes, aucun d'eux ne saurait correctement s'occuper d'une bombe.

A eux de décider ce qu'ils vont faire. S'ils vont s'occuper de la bombe, ils croiseront les russes qui font le chemin inverse et le trajet va se faire sous les balles et dans la douleur, mais la résistance n'est pas insurmontable (plus ou moins difficile selon comment ils se seront débrouillés jusqu'à maintenant). Ils devront ensuite trouver les charges explosives et désamorcer les deux détonateurs (cf. règles spéciales) – profitez de cette occasion pour faire surgir un ennemi innatendu (Jakovenko, Thorps, Doren...) pour un combat final (sans arme à feu) autour de la bombe.

Selon les décisions des joueurs, la partie se terminera donc sur une grosse explosion, envoyant le navire par le fond (les PJs à bord ou non), ou par un désamorcage hasardeux et musclé.

Le casting

Les premiers rôles
Les Personnages Joueurs

Ce scénario est prévu pour 5 personnages-joueurs prétirés, généreusement offerts par nos savoureuses personnes. Veillez à répartir judicieusement les personnages au sein du groupe. Le personnage de Nelson Lewis, journaliste (et membre de la CIA) est le plus compliqué à jouer, mieux vaut le donner à un joueur expérimenté et habile. A l'inverse, celui de Samuel Davis, médecin de bord, peut être joué par un joueur débutant sans trop de difficultés (mais il n'est pas pour autant inintéressant pour un confirmé).

Comme nous sommes particulièrement bons, nous vous fournissons un éventuel PJ de rechange, au cas où l'un de vos PJs se ferait bêtement dessouder trop rapidement. Il s'agit de Roman Müller-Corington, photographe de presse. Plus intéressant en tant que PNJ que PJ, il est toutefois jouable si jamais le besoin se fait sentir.

Samuel Davis

Un quadragénaire athlétique, blond et vêtu d'une blouse blanche. Après avoir été médecin légiste puis membre de la brigade des mœurs (SCIU) du LAPD, Samuel Davis a quitté son travail pour offrir un cadre de vie plus sain à sa femme et ses deux enfants. Humaniste et courageux, il cherche à sauver le plus de vies possibles, en particulier celles de sa femme et de ses enfants.

Mitsuhiro Kojima

Ce japonais à l'air dur et vêtu de cuir se bat avec un long katana de très bonne facture. Yakuza, il fut envoyé là pour surveiller l'efficacité des transactions et s'assurer que tout se passait sans problèmes. Néanmoins, il rencontra sur le bateau une certaine Susan, son ancien amour perdu il y a longtemps, et il sent à nouveau vivaces les sentiments qu'il éprouvait pour elle à l'époque.

Nelson Lewis

Ce grand type décharné à l'aspect inquiétant se présente comme journaliste au *Californian Weekly*. En réalité, il s'agit d'un tueur de la C.I.A., appartenant à la cellule *Pride*, venu tuer Susan Callorney en tentant de maquiller sa mort en accident, en meurtre de la Guivre ou, mieux, en bavure des services californiens.

Julyan O'Donell

Cet irlandais solide et fiable, ancien des SWAT, est un garde du corps d'élite employé par Susan Callorney pour assurer incognito sa protection.

Alicia Perez

Cette jeune latino énergique et dynamique est officiellement monitrice dans une salle de sport. En réalité membre du LAPD, dans la NADIV (Narcotics Division), sa dernière enquête l'a menée à prendre le *Tuesday Princess* afin d'enquêter sur un trafic de drogues qui transiterait dans les soutes du navire.

Elle porte encore le deuil de son compagnon et de ses enfants, tués dans un accident causé indirectement par la Guivre.

Les seconds rôles
Les Personnages Non Joueurs

Les personnages décrits ici ne sont pas tous cruciaux, ni même importants. Certains d'entre eux, comme Kevin Thorps ou les membre de Knight Security, ne sont absolument pas necessaire au bon déroulement du scénario. L'idée est surtout de vous donner, ô meneur, suffisamment de matèriel pour pouvoir vous donner les moyens de piocher dedans et de vous en servir librement, selon ce que vous préfèrez et la situation de vos joueurs.

Roman Müller-Corington

Ce trentenaire aux allures négligées, un tantinet poseur et adepte des sourires en coin se trimballe en permanence avec un appareil caméra et photo numérique de qualité professionnelle. C'est à cela que l'on peut reconnaître sa profession : photographe pour un journal people. Venu sur le bateau pour photographier quelques célébrités, il est persuadé de tenir « le scoop du siècle ».

Il va coller les PJs un bon moment, comprenant qu'ils sont la meilleure chance qu'il puisse trouver d'échapper aux terroristes. Mais sa fâcheuse manie à prendre des photos de tout ce qu'il voit risque de lui créer bien des problèmes…

La Guivre

Les fidèles de la Guivre sont, au mieux, de gentils amis des animaux à qui on a fait gober que la fin justifiait les moyens, au pire des gros furieux trop contents de jouer aux héros pour se poser la question de savoir si ce sont vraiment eux les gentils. Toujours est-il qu'ils sont convaincus de la justesse de leur cause et de l'adéquation des moyens employés, tout heureux qu'ils sont à « sauver la planète des esprits démoniaques que sont la cupidité, le matérialisme, et tous ces maux qui sapent peu à peu les forces de Mère Nature ».

Dans leur mythologie toute personnelle, la Nature est présente en toute chose (ou devrait l'être), et sous divers aspects : protecteurs, guérisseurs, guides, créateurs… et de tous ces aspects, la Guivre est l'esprit combattant, celui qui doit protéger la Nature contre tout ce qui pourrait la menacer… Or, actuellement, la menace, c'est l'homme.

Sans pour autant vouloir détruire l'humanité (qui est après tout une création de la Nature), ils considèrent que celle-ci s'est éloignée du droit chemin, poussée par des vices inspirés par les ennemis de la Nature (qui ne sont que vaguement définies, l'important c'est qu'il faut les combattre), la cupidité, l'égoïsme et l'ambition en tête. Les hommes trop irrespectueux de leur environnement, tout comme ceux voulant empêcher l'action bienfaitrice et nécessaire de la Guivre, sont considérés comme « passés à l'ennemi », et peuvent donc être éliminés sans le moindre remords.

Bref, ce sont des grands malades qui ne seraient pas forcément dangereux si personne n'avait eu la mauvaise idée de leur mettre dans les mains autant d'armes automatiques.

Au passage : leur armement est toujours considéré comme « impressionnant » par tout le monde. Il l'est. Les caracs des PNJs de la Guivre les font porter des AK47 ou des Benelli, mais la Guivre peut à peu près sortir n'importe quoi de ses bagages (même si les russes les surpassent dans le genre).

Adrian

Adrian Corson est le leader de la Guivre. Charismatique et décidé, il suscite l'admiration de ses fidèles qui lui obéissent au doigt et à l'œil. Un petit détail choque toutefois ceux qui le rencontrent pour la première fois… Adrian a onze ans. Petit garcon dynamique et plein d'ardeur, complètement acquis à la cause qu'il défend, il est entraîné depuis son plus jeune âge au métier de gourou et n'a rien à envier aux adultes en matière de charisme, de stature et de rhétorique. Il n'en reste pas moins un enfant et si ses réactions pleines de fraîcheur provoquent l'enthousiasme ému de sa communauté qui voit en lui « la sincérité de l'enfance », elles peuvent parfois dérouter par leur mesquinerie et leur petitesse toute enfantine (na !).

Naïf et complètement manipulé, il croit dur comme fer à tous les préceptes qui lui ont été inculqués et obéit sans rechigner aux ordres de ses parents, les vrais dirigeants du mouvement. Néanmoins Adrian grandit, et se laisse parfois emporter par un enthousiasme belliqueux que ses parents voient d'un mauvais œil. Eux qui ne comptaient « que » diriger une secte se sont retrouvés à la tête d'un mouvement terroriste à cause des actions un peu trop osées ordonnées par Adrian, ce qui ne leur plaisait pas franchement – jusqu'à il y a peu.

Alternant entre le fanatisme mystique, une dignité finalement très adulte et un comportement banalement enfantin, ce pauvre garcon est sous l'effet du conditionnement de ses parents et ce, depuis sa naissance. Mais, loin de leur influence, une personne compréhensive et amicale qui réussirait à gagner sa confiance pourrait réussir à ébranler ses convictions, augurant une fin plus pacifique que la classique balle dans la tête (possibilité fort inutile, les PJs restant des PJs, qui seront sans doute plus heureux de pouvoir flinguer un adversaire « moins balaise que prévu » que touchés par la détresse affective d'Adrian. Désolé pour le faux espoir, mais vos joueurs vont sans doute juste le tabasser).

Inspirez-vous de Paul Atréides (en plus jeune), de l'insupportable teigne de « Maman j'ai raté l'avion » et du crispant gamin de votre cousine (sachant qu'il alterne régulièrement entre les trois).

George et Mary-Ann Corson

Ces deux immondes pourritures – mais ca va, ils assument – sont les vrais dirigeants de la Guivre, et accessoirement les géniteurs d'Adrian. C'est aussi eux qui sont à l'origine de son conditionnement et de ses troubles mentaux divers.

Ce commercial de formation et cette pédopsychiatre ont déjà été condamnés plusieurs fois pour arnaques et escroqueries diverses. Disposant, à défaut d'une quelconque morale, d'une ambition démesurée, d'une cupidité effrayante et d'une belle dentition garantie 100% squale hawaïen (oui, ils ont eu l'occasion de tester le *quetzacoatl*[1] et sont de personnalité « requin » tous les deux). Les mots scrupules, honneur, pitié, respect, et quelques autres, provoquent chez eux au mieux un rictus méprisant, au pire un franc fou rire.

Toujours est-il qu'un jour ces grands malades ont décidé de faire un enfant (et on les a laissé faire !) parce qu'ils s'étaient rendu compte que ni l'un ni l'autre n'avaient les capacités de leader nécessaires à la réussite de leur nouveau projet du moment : monter une secte mystico-écologique, surfant sur la grande vague des mouvements de ce genre qui se trouvaient à la mode à ce moment-là. Or, comme ils le disent eux-mêmes, « les enfants peuvent devenir ce que l'on veut, pour peux que l'on s'y prenne habilement ». Et pour eux, habilement, ca veut dire à grand renfort de séances de bourrage de crâne, de manipulation de la personnalité, et de l'adjonction de petites doses de drogues et autres produits pharmaceutiques rigolos pour faire passer le tout.

Désormais éminences grises d'une secte assez florissante de plusieurs centaines de personnes (eh ouais, le concept du gamin-gourou, c'est vachement vendeur), ils auraient préféré rester dans ce secteur d'activité, mais entre les exhortations à des actions plus radicales d'Adrian et la poussée des fidèles dans ce sens, ils ont de mauvaise grâce consentis à quelques actions brutales pour contenter la masse. Les choses ont changé depuis qu'ils ont été contactés par un certain Stan Doren, qui les a grassement payé pour monter l'attaque du *Tuesday Princess* et a fourni l'équipement de pointe qui doit assurer la réussite de l'opération. Ils ont conscience d'être pris dans quelque chose de plus gros qu'eux, et s'ils laissent couler pour le moment, ils seraient bien heureux de savoir ce qui se trame derrière tout cela…

Inspirez-vous de vous-même, quand vous êtes en mode « meneur de jeu », mais sans faire semblant d'avoir une âme (on vous connaît !).

Jack Grey

Ancien membre des SWAT embrigadé dans la secte à ses débuts, il y a plusieurs années de cela, il est complètement fanatisé et obéit sans réfléchir aux ordres d'Adrian. C'est le « Big Guy » par excellence, le type pas très finaud aux ordres du méchant. Un Big Guy de luxe, toutefois, puisque connaisseur en sécurité, en explosifs, en armement, et autres. Il est chauve, a le visage et le crâne barrés de cicatrices, et une musculature imposante. Accessoirement, c'est aussi un excellent combattant et un tacticien plutôt doué.

Inspirez-vous de n'importe quelle grosse brute militaire d'un film d'action typique.

Stan Doren

Stan est une adipeuse montagne de chair surmontée d'une tête porcine et peu engageante. Agréable comme un avis d'imposition et aussi tendre qu'un sergent-instructeur ayant une rage de dents un lundi matin, Stan Doren est la première personne avec qui les PJs risquent de discuter s'il leur prend l'idée bizarre de vouloir négocier avec les terroristes (et si ca ne leur en coupe pas l'envie, je ne vois pas ce qu'il leur faut !).

Membre de la C.I.A., dirigeant la cellule *Pride* à laquelle appartient Nelson Lewis et Kevin Thorps, il fait ce métier pour la satisfaction personnelle qu'il retire à diriger des hommes et à mener à bien des plans tordus aux objectifs louches.

Inspirez-vous de… vous détestez quelqu'un ? Inspirez-vous de lui. Vous devriez prendre autant de plaisir que vos joueurs quand Stan se fera descendre comme la raclure qu'il est. C'est un peu le défouloir des PJs, alors soignez-le bien.

Kevin Thorps

Une jeune blond avec une tête de jeune premier. Sympathique et volontaire, il fait partie des gens que les PJs peuvent rencontrer qui échappent encore à l'influence de la Guivre.

Bon, on va pas vous le cacher plus longtemps : Kevin Thorps est un membre de la CIA. Lui aussi fait partie de la cellule *Pride* et a le même rôle dedans que Nelson Lewis. Stan Doren, décidemment un tordu, a préféré jouer la sécurité en donnant la même consigne à deux de ses hommes sans les prévenir qu'ils étaient deux sur le coup (Lewis ne sait donc pas qui est Thorps et vice-versa).

Inspirez-vous de Leonardo, Brad, ou Justin (et faites-le mourir dans des raffinements de cruauté).

Knight Security

Le service de sécurité officiel du navire (en pratique, les russes s'occupent des petits malins) est normalement chargé, entre autre, de s'assurer que personne ne fait rentrer d'armes automatiques parmi les bagages, et surtout pas deux caissons... En fait, vu que Knight Security est copieusement arrosée par les services secrets d'un pays voisin (je vous laisse deviner lequel, et ce n'est pas le Mexique), les voici maintenant associés aux preneurs d'otage.

La vingtaine de nervis en costards noirs sont tranquillement installés dans une des salles du navire, à attendre tranquillement que ca passe (en cas de problème, ils se feront passer pour des otages) en comptant leurs sous et en commencant à les dépenser au poker.

Même s'ils tiennent à leur bakchich, ils ne sont pas particulièrement attachés à la cause de la CIA et un cas de force majeure pourrait les convaincre d'abandonner leur patron.

Susan Callorney

Cette jeune et charismatique californienne est un des maillons essentiels de la diplomatie californienne. Chargée d'une partie non négligeable des relations avec l'Union, elle est devenue en quelque sorte la Némésis des affaires étrangères américaines. Ses prises de position marquées, ses brillants discours et son sens des affaires ont fait d'elle un des principaux artisans du rattachement (encore en cours) du Nevada à la Californie.

Femme à poigne, c'est toutefois une bien *accorte*[2] demoiselle et son joli minois fait régulièrement son apparition dans la rubrique people des magasines (ce qu'elle désapprouve, mais les journalistes californiens ne sont pas tous réputés pour leur conscience professionnelle).

Personnage public apprécié de la majorité des californiens, elle est aussi détestée par tous les pro-unionistes des deux cotés de la frontière, et on peut trouver sur le Network de violentes diatribes contre elle tout comme des menaces de mort à plus ou moins long terme. Certaines d'entre elle sont parvenues jusqu'à son domicile, ce qui a quelque chose d'inquiétant quand on habite dans une mégalopole réputée pour son taux de criminalité. Il y a quelques semaines de cela, elle a été victime d'un accident de voiture assez violent, s'en tirant miraculeusement quasi-indemne.

Depuis lors, persuadée d'avoir été victime d'un attentat (et les conclusions de l'enquête de police lui donnant tort n'y changent rien), elle a viré à moitié paranoïaque et renforce sa sécurité par tous les moyens possibles et inimaginables.

Elle est montée à bord du *Tuesday Princess* sous un faux nom, se fait suivre par des gardes du corps en permanence et vérifie systématiquement le contenu de tout ce qu'elle ingurgite. Elle se montre d'une méfiance extrême et, si elle conserve une certaine dignité dans son comportement, son discours peut paraître surprenant : pour elle, c'est sûr, cette prise d'otage a comme seul but de l'éliminer.

Elle n'a absolument rien pour étayer cette hypothèse, seulement dictée par ses angoisses. Mais même les paranoïaques ont des ennemis...

Inspirez-vous des quelques femmes présentes dans la sphère politique, ainsi que tous les clichés des femmes à responsabilité dans les séries américaines – et rajoutez-y un petit peu de Sarah Connor pour le coté « traquée ».

Cerberus Corp.

Les trois gardes du corps de Cerberus Corp. sont chargés d'assurer la sécurité de Susan Callorney dans la vie quotidienne. Autant dire tout de suite que, même s'ils sont entraînés pour réagir aux situations difficiles, ils ne sont pas formés à affronter une prise d'otage orchestrée par des terroristes fanatiques armés par la C.I.A.

Complètement dépassés par la situation, ils pensent avant tout à se cacher, eux et Callorney, en espérant être trouvés le plus tard possible. Ils seront plus une gêne qu'une aide pour les PJs, mais seraient éventuellement capable de protéger les civils – à condition de ne pas prendre trop de risques, bien sûr.

Piotr Jakovenko

Brigadier (dirigeant de section) de la famille Tevlov, Jakovenko est un gaillard massif, au front large, et doté d'une belle barbe noire qui lui mange une partie du visage. Pas vraiment bavard, il grommelle plus qu'il ne parle, mais ses décisions ne souffrent aucune contradiction. Ses colères sont réputées pour être particulièrement impressionnantes, mais c'est avant tout un homme censé et calme. Il inspire confiance et respect à ses hommes qui suivent la plupart du temps ses décisions.

Actuellement, son gros problème, c'est qu'il voudrait éviter une descente du S.W.A.T. dans les soutes du navire, parce qu'ils risqueraient d'y trouver des choses pas vraiment catholiques. Et il est prêt à utiliser tous les moyens à sa disposition pour empêcher cela... Et quand c'est un mafieux russe qui dit ca, il vaut mieux le prendre au sérieux.

La famille Tevlov

Jakovenko dirige sur le navire environ une trentaine d'hommes qui surveillent les cargaisons. Armés convenablement, voire très convenablement (ils se sont servis dans la cargaison, et ils ne font pas dans le trafic de nougats), ils n'ont pour autant pas les moyens de repousser la menace de la Guivre. Mais si jamais quelqu'un leur en fournissait les moyens, ils seraient prêts à mettre eux-mêmes un terme à la prise d'otages.

Une autre solution qui s'offre à eux serait de négocier avec les terroristes la sécurité de leur petite affaire – mais pour cela, il faudrait quelque chose à mettre sur la table des négociations...

Les otages

Les nantis partis vivre un voyage de rêve dans un cadre paradisiaque sont, il faut le dire, assez mal tombé. La plupart d'entre eux se tiennent bien sages, convaincus qu'énerver les terroristes ne ferait qu'aggraver les choses. Ils risquent même de mettre des bâtons dans les roues des PJs si jamais ils estiment que cela serait plus sûr pour eux. Pas contrariants, ils sont prêts à coopérer avec celui qui tient la plus grosse arme, mais pas au point de prendre un risque quelconque.

Toutefois, avec de la chance, les PJs peuvent éventuellement tomber sur un otage plus courageux (on va appeler ca du courage...) que les autres, qui serait éventuellement prêt à leur donner un coup de main. Idéalement, le PNJ en question se fait descendre quelques temps après (fallait pas jouer au con...), à moitié à cause des PJs (mais ils n'ont aucun remords, rappelez-vous, ce sont des PJs).

(1) **Quetzacoatl** : Pour ceux qui auraient oublié, cette drogue relativement rare n'est consommée que par quelques rares initiés. Ses effets sur la personnalité sont définitifs et particulièrement impressionnants. Et les requins... Est-ce vraiment la peine de faire un dessin ?

(2) Accorte : Charmante, séduisante. Ca fait un moment que je voulais placer ce mot dans une conversation...

Le décor : le *Tuesday Princess*

Comme pour tout bon scénario en huis clos, une description du lieu s'impose. D'autant plus qu'ici, le lieu est un paquebot de 16 ponts, prévu pour accueillir au maximum 3.800 personnes et 1.000 hommes d'équipages, pour des voyages en mer de plusieurs mois.

C'est donc une petite ville flottante, nommée le *Tuesday Princess*, où l'on peut trouver tout ce qui est nécessaire, ainsi que tout ce qui est accessoire, tout ce qui est superflu et tout ce qui est franchement inutile pour vivre pendant une telle période. Notez que le client-type est là pour passer plusieurs mois de détente dans le confort et le luxe le plus total. Il doit donc être capable de trouver (presque) tout ce qu'il peut bien se mettre à désirer.

Pont -2 : Soutes.

On pénètre dans les soutes par des escaliers se trouvant au pont -1.

Se trouvent ici les soutes dans lesquelles sont entreposés la plupart des matériaux appartenant au paquebot et servant au voyage. Enfin, en théorie. En pratique, la majorité du matériel est déjà entreposé un peu partout sur le paquebot (la nourriture et la boisson près des restaurants, les fournitures dans les locaux d'entretien, etc.).

On ne trouve donc plus ici que les cuves de fioul servant de combustible pour les nombreux moteurs du pont -2, et tous les produits de contrebande transportés illégalement par le *Tuesday Princess*. Il y a aussi un dispositif permettant de charger/décharger facilement le paquebot : un pan de la coque s'abaisse (nous sommes encore au-dessus de l'eau), formant ainsi une plateforme par laquelle passent les caisses chargées et déchargées du *Tuesday Princess*. Le tout est bien sûr étanchéifié et le sas ne peut se déclencher qu'une fois la sécurité ôtée (manuellement) et l'ordre d'ouverture donné par le poste de commandement (pour tout dire, je n'ai absolument aucune idée de si cette technologie existe. Mais on est en 2030, et en 2030, ils font comme ca pour de très bonnes raisons que je n'expliquerai pas ici, et, non, ce n'est pas de la mauvaise foi).

Vos joueurs n'auront sans doute pas le loisir de fouiller là-dedans, étant donné que les rares entrées du lieu sont gardées férocement par les russes de la famille Tevlov. Néanmoins, s'ils peuvent se permettre de fouiller là-dedans, ils trouveront des armes, de la drogue, et du matériel Hi Tech. Quelques jets de connaissance peuvent identifier les drogues comme des drogues de synthèse de type oni, screen-freaking ou Venus 08 (les drogues de synthèse sont la spécialité des yakusas), et identifier le matèriel comme provenant d'industries japonaises comme Sony (ah, le Sony Tsunami...) et Toshiba.

Pont -1 : Moteurs.

A ce pont se trouvent plusieurs gigantesques salles des moteurs, où vrombissent des monstres, chargés de propulser les milliers de tonnes du *Tuesday Princess*. De plus, des détails comme l'approvisionnement en électricité de tout le paquebot (imaginez l'ampérage d'un tel machin...), qui nécessite un renouvellement constant via turbines et dynamos, font que l'étage entier est consacré à des machines gigantesques et compliquées, qui tournent et vrombissent dans une atmosphère étrange, sans doute due à l'éclairage rouge (toutes les salles des machines sont éclairées par des ampoules rouges et insuffisantes, à se demander comment on peut travailler là-dedans).

Tenez compte de la luminosité pour ceux qui n'ont pas la chance d'avoir des moyens d'éclairages persos (par exemple, des malus de 1 à 2 dés pour toutes les actions impliquant la vue...). Pour les actions physique genre course-poursuite ou fusillade, les dés peuvent être remplacés par des dés noirs (mais comme la table de crash ordinaire ne s'y applique pas, improvisez les évènements en conservant les effets décrits dans ladite table).

Les ascenseurs ne descendant pas jusque là, on ne peut accéder à cette pièce qu'avec les escaliers se trouvant dans le pont 0. De même, ce pont est un passage obligé pour descendre au pont -2. Inutile de dire qu'il est à l'ordinaire garni de mafieux russes qui s'y sont réfugiés.

Pont 0 : Omega Deck

Ce pont est le dernier pont à être desservi par les ascenseurs et les cages d'escaliers « publiques ». On ne peut aller plus bas qu'en empruntant d'autres escaliers, pour des raisons de sécurité.

C'est un pont uniquement réservé au personnel du *Tuesday Princess*. On y trouve toute la logistique nécessaire au bon fonctionnement d'un bateau tel que le *Tuesday Princess*. Outre quelques salles de stockage, des chambres de repos pour le personnel, on y trouve à l'avant du bateau, la cantine du personnel (ainsi que les cuisines les accompagnant), des cellules pour mettre aux fers les éventuels passagers clandestins et criminels, et à l'arrière une grande chambre froide pour tout ce que le bateau peut avoir à mettre au frais.

Ce pont, ainsi que le pont 1, constituent la ligne de front entre les russes et les fidèles de la Guivre. Les affrontements, d'intensité variable, y ont lieu.

Pont 1 : Altaïr

Ce pont est le pont le plus inférieur accessible au public. Il est principalement dédié aux occupations nocturnes, avec une immense salle de bal (dont le style imite la Galerie des Glaces), trois boites de nuit (dont une ouvertement SM et bondage), et une salle de cinéma holo. On y trouve également une salle d'arcade, avec des jeux vidéos holo et des caissons à immersion totale.

Les russes et les fidèles de la Guivre s'affrontent aussin à ce pont, dans les décors luxuriants des night-club.

Pont 2 : Betelgeuse
Pont 3 : Circé

Ces deux ponts sont dédiés au loisir et à la détente et l'on retrouve donc, sur deux étages, d'immenses casinos, plusieurs restaurants (dont le Britannia, dont les menus sont composés par un des chefs cuisinier les plus réputés au monde, le fameux Paolo Sconti), et même un théâtre et un planétarium. Inutile de préciser que luxe et opulence sont de mises partout dans l'étage.

La pointe des deux ponts est réservée à l'entreposage du matériel nécessaire au bon fonctionnement de tout ceci ainsi qu'à un atelier d'électronicien où sont réparées les pièces défectueuses du matériel suscité.

Quant à l'arrière du pont 2, il s'y trouve la suite la plus magnifique, la plus fastueuse, la plus grandiose que

vous puissiez imaginer. Il s'agit de l'Imperial Room, la plus grande et la plus onéreuse des suites de paquebot au monde. Nous laissons libre la description de ce fastueux appartement, n'hésitez pas le cas échéant à en rajouter des tonnes, vous serez de toute facon loin de la réalité (à moins que vous ayez déjà voyagé dans une suite royale de l'un des plus onéreux paquebots du monde, auquel cas nous aimerions beaucoup devenir vos ami, nos adresses email sont à la fin du scénario). Cette suite déborde légèrement sur le pont 3 sur lequel s'y trouvent plusieurs accès.

Sur ces deux ponts sont réunis une grande majorité des otages, ainsi que les dignitaires des compagnies pétrolières sur lesquels est portée toute l'attention des terroristes. Ils sont, autant que possible, entassés dans le théâtre pour la plupart (capacité en temps normal : 1094 personnes).

Tout le reste de l'étage est occupé par les terroristes. Les Corson, père et mère, ont fait de la suite impériale leur quartier général et y passent une grande majorité de leur temps avec Adrian, quand celui-ci n'est pas au poste de commandement. Ils communiquent avec Stan Doren et avec leurs lieutenants par radio.

Pont 4 : Déméter
Pont 5 : Electre
Pont 6 : Fairy

Ces ponts sont entièrement dédiés à la résidence et aux cabines des passagers du *Tuesday Princess*. Ici se trouvent les cabines les moins onéreuses du paquebot. Elles restent toutefois suffisamment confortables pour être qualifiées de luxueuses. On y trouve aussi les cabines du personnel. Les zones à l'avant du bateau sont toujours réservées au personnel : au pont 4, une gigantesque blanchisserie, au pont 5, la salle d'entrepôt des produits ménagers. Au pont 6 se trouve l'infirmerie du navire.

On trouve aussi des salles de réunion aux ponts 5 et 6, ainsi que, au pont 6, une zone de jeux destinée aux enfants, une garderie pour nourrissons, une piscine et une zone de jeux pour adolescents (avec salle d'arcade).

C'est dans cette zone d'ailleurs que les terroristes ont parqués les enfants, Adrian étant très strict sur la manière dont ils doivent être traités. Ils sont donc bien traités et assistés par leurs éducateurs morts de peur. Accessoirement, les deux enfants de Davis sont ici, avec leur gouvernante.

Pont 7 : Gaïa

Le pont principal du paquebot. A l'extérieur, une promenade de parquet verni aux rambardes blanche, qui mène au pont de proue (là où vous pouvez faire le roi du monde). Quelques membres de la Guivre patrouillent, plus pour être visible de l'extérieur que pour surveiller quelque chose en particulier.

Les canots de sauvetage sont situés suffisamment hauts pour ne pas être gênants (en fait, ils sont plus au pont 8 qu'au 7), mais on peut les faire descendre depuis ce pont.

A l'intérieur, à l'avant du bateau, se trouvent la réception (avec ses ordinateurs et ses piles de dossiers), une salle de gym et une de musculation (avec un poster d'Arnold Schwarzenegger dans ses belles années). Il y a également une salle de repos pour le personnel, ainsi qu'un centre de spa. Le reste du pont est pris par divers restaurants (avec leurs cuisines), d'ambiance et de type divers.

L'arrière du pont... n'existe pas. Il y a juste un escalier menant vers la piscine du pont 6, et un autre menant vers le pont 8.

Dans une des salles de ce pont (choisissez laquelle), les fidèles de la Guivre ont installé un brouilleur qui permet d'isoler du Network le paquebot à l'exception du dernier étage.

Je vous laisse le soin de choisir où se trouve le brouileur, ainsi que son aspect (de l'assemblage de fils facon machine infernale à la simple malette metallique garnie de deux antennes). Il est chèrement protégé par des membres d'élite de la Guivre, dirigés par Jack Grey (qui partage son temps entre ici et la cabine de pilotage).

Pont 8 : Hermès

Ce pont est principalement occupé par des cabines de taille moyenne, mais dotées d'un balcon (comme toutes les cabines des ponts supérieurs) l'exception des cabines internes (dont la majorité sont destinées au personnel).

A l'avant, le reste du centre de spa, ainsi qu'un salon de beauté. Il y a également une librairie et une bibliothèque (qui ne paye pas de mine sur le plan, mais qui est plutôt spacieuse et bien fournie). L'arrière est occupé par une terrasse avec piscine, chaises longues, bar et snack, ainsi qu'évidemment le matériel de maintenance et d'entretien de la piscine. Il y a également un petit poste de secours en cas de problème avec la piscine.

Pont 9 : Iris

Ici se trouvent des suites, parmi les plus onéreuses. Les nantis ayant pu s'offrir les suites à l'arrière ont même droit à deux étages et à une petite terrasse personnelle. Les cabines des employés, en revanche, ne sont ni plus spacieuses ni plus confortables (ce n'est pas non plus Guantanamo, les membres du personnel vivant parfois plus de six mois en bateau et devant être frais et dispos pendant toute cette période). A l'avant, un salon huppé à l'atmosphère tamisée. Il s'agit du lieu de réunion de l'Athen's Club, qui réunit quelques-unes des personnalités les plus importantes du monde de la pétrochimie et de l'industrie pétrolière, propriétaires en partie du bâtiment. Ils disposent aussi d'un boudoir et d'un fumoir.

Pont 10 : Jupiter
Pont 11 : Kronos

Sur ce pont, des suites un peu moins cossues, à l'exception des suites royales situées à l'avant, qui, comme leur nom l'indique, sont un peu moins luxueuses que la suite impériale, mais n'est pas à plaindre tout de même. Il y a toujours des cabines pour le personnel, et notez enfin que les suites tout à l'arrière du pont 10 ne sont pas accessibles directement – elles font deux étages et on y rentre par le rez-de-chaussée, au pont 9.

Au pont 11, l'avant et l'arrière du bateau sont occupés par des balcons donnant une superbe vue, et sur le bateau, et sur la mer qui étale ses beautés azurées sous le ciel d'automne (mais, malheureusement, seulement en automne).

Pont 12 : Ladon

L'arrière de ce pont est en plein air, encombré de chaises longues et de tables basses. On y trouve aussi un bar et un snack L'avant est occupé par quelques cabines supplémentaires. Au centre, les postes de sécurité. C'est là, entre autres, qu'aboutissent les images filmées par les quelques 300 caméras disséminées partout sur le bateau. On y trouve aussi le contrôle des ascenseurs, et différents circuits électriques. C'est là que Stan Doren a installé son propre petit poste de commandement.

On trouve aussi, sous verrière, une piscine et, tout à l'avant, la cabine de pilotage, où le

commandant de bord et ses hommes sont retenus. C'est là que se trouve Adrian, toujours accompagné de l'un de ses parents, quand il n'est pas au pont 3.

Pont 13 : Muses

Le pont supérieur n'est accessible que par les ascenseurs et escaliers se trouvant à l'avant du bateau, ainsi que par de larges escaliers au centre et à l'arrière. Il est réservé lui aussi aux activités de plaisance : piscines, bains de soleil, mais aussi un bar aux prix prohibitifs, ainsi qu'un complexe sportif avec courts de tennis et minigolf.

On y trouve également, mais interdit au public (haha) une verrière qui donne sur la piscine du pont 12 (un personnage relativement fin pourrait éventuellement monter dessus... ce qui ne sert a priori à rien, mais un MJ taquin devrait être capable de lui trouver une bonne raison). Bien que situé à la même hauteur, la cabine du capitaine n'est pas accessible : il faut passer par le poste de pilotage du pont 12 pour cela.

Le bâtiment dispose d'escaliers et d'ascenseurs un peu partout (ce sont les petits E sur le plan). Au dessus de chaque cage d'ascenseurs se trouve le poste de maintenance avec le moteur, les câblages, etc.

PS : le navire est (très) librement inspiré du *Queen Mary II*. Vous vous en fichez probablement, mais pensez qu'un jour cela vous sera peut-être utile, si jamais par exemple vous décidez d'y mener une prise d'otages. Mais si c'est le cas, dites à « Familles de France » que vous n'avez JAMAIS lu ce scénario. Merci.

PSS : Une dernière chose : bien que nous étant inspirés de plans de vrais paquebots, nous ne sommes pas spécialiste ès navires de croisière et notre paquebot peut paraître fantaisiste à un connaisseur en la matière. Ce n'est pas grave. Dites-vous qu'en 2030, certains matériaux ne sont plus utilisés alors que d'autres sont apparus, de nouvelles technologies ont vu le jour et d'autres ont été abandonnées, les normes sont différentes... Bref, pas la peine de venir nous voir en nous expliquant que sur un paquebot moderne les salles des moteurs telles que nous les décrivons n'existent plus : on s'en fout. Tant que le gros truc qui flotte reste relativement cohérent, ca nous suffit largement. Dans le pire des cas, si votre table est composée uniquement de membres d'équipage de paquebots de croisière et d'ingénieurs maritimes, modifiez nos plans, ou bien faites les maîtriser à votre place, ces gros malins.

Règles spéciales

A scénario extraordinaire, règles extraordinaires (et auteurs extraordinaires aussi d'ailleurs, merci à vous d'y avoir pensé). Car, en effet, quelques règles ici vont être modifiées ou ajoutées pour bien représenter l'ambiance du scénario, faite de grosses explosions, de sang, de sueur, et de poudre. Evidemment, il n'est nullement besoin de prévenir vos joueurs...

Règles de soin.

Les héros (si, si, ce sont les joueurs) récupèrent vite. Très vite. Un simple bandage en tissu suffit à cicatriser en accéléré les blessures par balle, un type courageux peut s'extraire lui-même une balle de la cuisse, et avoir marché sur des débris de verre pendant trente mètres n'empêche pas ni de courir, ni de sauter à partir du moment où la caméra ne regarde pas vers les chevilles.

Pour représenter cela, les règles de récupération de points de vie sont modifiées par rapport aux scénarios habituels :

Premiers soins : un bandage, un garrot, ou un bisou magique (plus rarement) suffisent à stopper les hémorragies et à rendre une partie des fonctionnalités des points touchés. Un jet de Sang-Froid/Premiers Secours fait regagner autant de points de vie que de réussites. On ne peut en faire qu'une seule fois par blessure causée.

Chirurgie express : Un bras cassé ? Une foulure ? Une balle dans le genou ? Pas de problèmes ! Un bon médoc' et tout sera comme neuf ! Un jet de Coordination/Médecine pour ranger les entrailles dans le bon sens fait regagner autant de d6 de points de vie que de réussites. Utilisable uniquement lorsque les joueurs sont au calme (donc, pendant la partie 2 du scénario seulement) et une seule fois par personne (on peut en refaire si la personne se blesse à nouveau entre temps).

Zombies humains : Les personnages... se régénèrent. Si, si. Tout seuls, comme des grands. Bon, rien de bien folichon, mais ca peut être utile : à chaque changement de partie (début de la partie 2, début de la partie 3), les joueurs récupèrent tous 1d6 points de vie. Faites passer ca sur le compte des bienfaits d'un quelconque repos, de toute manière les joueurs ne devraient pas râler sur ce genre de choses...

Ennemis.

Lavettes : les fidèles de la Guivre ne sont pas des foudres de guerre, et en général une blessure suffisamment importante (une dizaine de points de vie, quoi), suffit à les faire s'écrouler au sol sans jouer les héros (ce qui est bien normal, puisque les héros, ce sont les joueurs). C'est une généralité, mais il existe des exceptions et lorsque vous voulez présenter une adversité plus forte à vos joueurs, oubliez cette règle sans crainte.

Figurants : les fidèles de la Guivre lambda ne sont pas censés jouer un grand rôle (d'ailleurs, la plupart n'ont même pas de visage sous leur cagoule). Les dégâts qu'ils infligent sont divisés par deux dès que vous les estimez trop importants.

Clichés : Naturellement, les terroristes ne pouvaient être armés que d'AK47. Néanmoins leur matos n'étant pas si archaïque, utilisez les caracs de l'AK74.

Connaissances.

Je profite de ce passage pour attirer votre attention, ô merveilleux Meneur, sur les compètences de connaissance des joueurs.

Lewis a connaissance[la Guivre] , qui lui permet d'en savoir plus sur ce groupe, ses dirigeants, leurs forces et leurs faiblesses. Davis a connaissance[Tuesday Princess], ce qui lui permet d'avoir accès à la majorité des informations sur la description du paquebot, mais aussi d'en savoir plus sur l'Athen's Club, ou les membres d'équipage, etc. O'Donell a connaissance[Forces de sécurité], qui lui permet d'en savoir plus sur tout ce qui touche de près ou de loin à la formation para-militaire. Enfin, quelques-uns ont connaissance[mafia].

La bombe qui fait boum !

La bombe installée par les russes dispose de deux détonateurs, pour plus de précautions. En trouver un demande un jet de Perception/Instinct(1). Il faut une marge de réussite de 1 pour trouver les deux. Une fois les détonateurs trouvés, il faudra faire des jets de Sang-Froid/Electronique[Explosifs]. Aucune réussite, et le compteur (qui en est encore à cinq minutes quand les joueurs trouvent la bombe) s'accélère précipitamment. Il ne reste plus que 1d4+2 tours avant que la bombe explose.

Pour désamorcer complètement la bombe, il faut obtenir 5 réussites (cumulées) pour chaque détonateur. En désespoir de cause, s'il apparaît que le joueur n'aura pas le temps de désamorcer correctement le détonateur, il peut tenter de couper un fil au hasard. Il y a trois fils : un fil rouge, un fil bleu, un fil noir. L'un des fils est un piège : la bombe explose si on le sectionne. L'autre désamorce la bombe. Le troisième n'a aucun effet. A vous de décider lequel fait quoi.

Caractèristiques des PNJs

Adrian

CAR 1	PER 3
COO 2	REF 3
CHA 4	SGF 2
EDU 2	pv : 13

Styles :
Insaisissable : Lorsque Adrian est poursuivi, il gagne un dé blanc tous les tours pairs à partir du 2ème.

Chef de guerre : Tous ses compagnons ont 1 dé supplémentaire tant qu'il est à 10m d'eux. Ils ont un bonus de +1 à la résistance aux interrogatoires pour l'incriminer.

Compétences :
Arme de contact 8+
Arme de poing 8+
Athlétisme 7+
Corps-à-corps 8+
Discrétion 3+
Eloquence 6+
Instinct 6+
Lancer 8+
Psychologie 7+

Interrogatoires :
Agressif +2
Inquisiteur +2
Froid +1
Poli -1
Amical -2

Affinités et déficiences :
Suit les préceptes de ses parents.
Est en grand manque affectif.

Matos :
¤ Sony Getaway -121
avec trois chargeurs
¤ Gilet pare-balles et Toge de gourou en Protex
2d6+6 torse/abdomen,
1d6 bras/jambes,
-2 dés actions physiques

Combat :
Adrian ne se bat pas, sauf si c'est la dernière chose qu'il puisse faire.

Stan Doren

CAR 4	PER 4
COO 2	REF 3
CHA 1	SGF 4
EDU 3	pv : 27

Styles :
Anti-héros : +5 pv

Compétences :
Arme d'épaule 6+
Arme de contact 6+
Arme de poing 6+
Athlétisme 7+
Corps-à-corps 6+
Intimidation 6+
Instinct 7+
Psychologie 7+

Interrogatoires :
Agressif +1
Inquisiteur +1
Froid 0
Poli -1
Amical +2

Affinités et déficiences :
Respecte les magouilleurs.
Tient ses engagements.

Matos :
¤ Benelli 053 Tactical
avec trois chargeurs
¤ Matraque électrique 015
¤ Gilet pare-éclats
1d6+6 torse/abdomen,
-1 dé actions physiques

Combat :
¤ *Avec 14 pvs ou plus :*
Agressif, Normal.
Benelli : 2/6+
Matraque : 3/6+
¤ *Avec 13 pvs ou moins :*
Agressif, Circonspect.
Benelli : 3/6+
Matraque : 2/6+

George et Mary-Ann Corson

CAR 2	PER 4
COO 3	REF 2
CHA 3	SGF 3
EDU 4	pv : 16

Styles :
Aucun.

Compétences :
Arme de contact 7+
Arme de poing 8+
Athlétisme 8+
Corps-à-corps 9+
Discrétion 7+
Rhétorique 6+
Instinct 5+
Premiers secours 7+
Psychologie 5+

Interrogatoires :
Agressif +2
Inquisiteur +1
Froid 0
Poli +1
Amical +2

Affinités et déficiences :
Ne s'intéressent à rien d'autre que leur propre personne.

Matos :
¤ Beretta Fink A021
et deux chargeurs

Combat :
¤ *Avec 8 pvs ou plus :*
Normal, Circonspect.
Beretta : 5/8+
¤ *Avec 7 pvs ou moins :*
Planqué, Circonspect.
Beretta : 2/6+

Jack Grey

CAR 4	PER 2
COO 3	REF 4
CHA 2	SGF 4
EDU 2	pv : 27

Styles :
Anti-héros : +5pv

Compétences :
Arme d'épaule 5+
Arme de contact 6+
Arme de poing 7+
Athlétisme 5+
Corps-à-corps 7+
Discrétion 8+
Instinct 9+
Premiers secours 8+
Tir en rafales 5+

Interrogatoires :
Agressif +2
Inquisiteur +1
Froid 0
Poli -2
Amical -1

Affinités et déficiences :
Suit fidèlement Adrian (+1 pour l'incriminer grâce à « chef de guerre »).
Fanatique.

Matos :
¤ Sony Tsunami -143
et trois chargeurs
¤ H&K Shark II 131
et trois chargeurs
¤ Batte de base-ball -113
¤ T-shirt pare-balles
1d6+3 torse, abdomen

Combat :
¤ *Avec 14 pvs ou plus :*
Ultra-violent, Vif.
Sony Tsunami : 3/5+
Batte de Baseball : 6/7+
¤ *Avec 13 pvs ou moins :*
Normal, Normal.
Sony Tsunami : 1/5+
Batte de Baseball : 6/7+

Susan Callorney

CAR 2	PER 3
COO 3	REF 3
CHA 4	SGF 3
EDU 5	pv : 16

Styles :
Tête de pioche : Susan peut forcer un personnage à relancer un jet de compétence sociale effectué sur elle (une fois par jet).

Compétences :
Arme de contact 8+
Arme de poing 8+
Athlétisme 6+
Corps-à-corps 8+
Discrétion 6+
Eloquence 5+
Intimidation 5+
Rhétorique 5+
Instinct 7+
Psychologie 6+

Interrogatoires :
Agressif +2
Inquisiteur 0
Froid -1
Poli -2
Amical +1

Affinités et déficiences :
Paranoïaque.
Défend fidèlement les intérêts de la Californie, surtout face à l'Union.

Matos :
rien

Combat :
Susan ne se bat pas.

Cerberus Corp et Knight Security

CAR 4	PER 3
COO 3	REF 3
CHA 2	SGF 2
EDU 3	pv : 22

Styles :
Aucun.
Compétences :
Arme d'épaule 7+
Arme de contact 6+
Arme de poing 6+
Athlétisme 6+
Corps-à-corps 6+
Discrétion 7+
Electronique 8+
Intimidation 7+
Instinct 8+
Premiers secours 6+
Psychologie 8+
Tir en rafales 7+
Interrogatoires :
Agressif +1
Inquisiteur -1
Froid 0
Poli +1
Amical 0
Affinités et déficiences :
(CC) Dépassés par la situation.
(KS) Tiennent à leur prime.
Matos :
¤ Beretta 92 (021)
avec un chargeur
¤ Matraques 013
¤ Costume en Protex 1d6
torse/abdomen/bras/jambes
Combat :
¤ *Avec 11 pvs ou plus :*
Normal, Normal.
Beretta : 3/6+
Matraques : 3/6+
¤ *Avec 10 pvs ou moins :*
Planqué, Circonspect
Beretta : 3/6+
Matraques : 3/6+

La Guivre

CAR 2	PER 3
COO 3	REF 2
CHA 3	SGF 2
EDU 2	pv : 16

Styles :
Aucun.
Compétences :
Arme d'épaule 7+
Arme de contact 7+
Arme lourde 9+
Arme de poing 7+
Athlétisme 7+
Corps-à-corps 7+
Discrétion 7+
Electronique 8+
Instinct 9+
Premiers secours 8+
Psychologie 8+
Tir en rafales 8+
Interrogatoires :
Selon la personnalité de chaque terroriste, décidez-en une si cela devient utile.
Affinités et déficiences :
Suivent fidèlement Adrian (+1 pour l'incriminer grâce à « chef de guerre »).
Fanatiques. Aiment la nature et les petits oiseaux.
Matos :
¤ AK47 021
Caractèristiques de l'AK74
Avecdeux chargeurs.
¤ Poignard de combat 021
¤ Gilets pare-éclats
1d6+6 torse/abdomen,
-1 dé actions physique.
Combat :
¤ *Avec 8 pvs ou plus :*
Agressif, Posé.
AK47 (coup par coup) : 2/7+
AK47 (rafales) : 2/8+
Poignard de combat : 2/7+
¤ *Avec 7 pvs ou moins :*
Ne se battent plus.

La Guivre (2) - Membres d'élite

CAR 3	PER 3
COO 3	REF 3
CHA 2	SGF 3
EDU 2	pv : 19

Styles :
Aucun.
Compétences :
Arme d'épaule 6+
Arme de contact 6+
Arme lourde 9+
Arme de poing 6+
Athlétisme 6+
Corps-à-corps 6+
Discrétion 7+
Electronique 8+
Instinct 7+
Premiers secours 8+
Psychologie 7+
Tir en rafales 8+
Interrogatoires :
Selon la personnalité de chaque terroriste, décidez-en une si cela devient utile.
Affinités et déficiences :
Suivent fidèlement Adrian (+1 pour l'incriminer grâce à « chef de guerre »).
Fanatiques. Aiment la nature et les petits oiseaux.
Matos :
¤ Benelli 053 Tactical
avec trois chargeurs
¤ Matraque électrique 015
¤ Gilet pare-éclats
1d6+6 torse/abdomen,
-1 dé actions physiques
Combat :
¤ *Avec 9 pvs ou plus :*
Agressif, Normal.
Benelli 053 : 3/6+
Matraque 015 : 3/6+
¤ *Avec 8 pvs ou moins :*
Normal, Circonspect.
Benelli 053 : 3/6+
Matraque 015 : 3/6+

Kevin Thorps

CAR 3	PER 2
COO 3	REF 4
CHA 2	SGF 3
EDU 3	pv : 22

Styles :
Aucun.
Compétences :
Arme d'épaule 7+
Arme de contact 6+
Arme de poing 5+
Athlétisme 6+
Corps-à-corps 7+
Discrétion 6+
Instinct 8+
Tir en rafales 7+
Interrogatoires :
Agressif +1
Inquisiteur 0
Froid -1
Poli 0
Amical +1
Affinités et déficiences :
Croit en la justesse de son action.
Méprise les « impies ».
Matos :
¤ Spray étourdissant -209
(voir fiche Nelson Lewis)
¤ Poignard de combat 121
¤ Calico KM021
avec deux chargeurs
Combat :
¤ *Avec 11 pvs ou plus :*
Ultra-Violent, Vif.
Calico KM021 : 4/5+
Poignard 121 : 6/6+
¤ *Avec 10 pvs ou moins :*
Normal, Posé.
Calico KM021 : 3/6+
Poignard 121 : 3/6+

Piotr Jakovenko

CAR 4	PER 2
COO 3	REF 4
CHA 2	SGF 4
EDU 2	pv : 27

Styles :
Anti-héros : +5pv
Compétences :
Arme d'épaule 7+
Arme de contact 7+
Armes lourdes 7+
Arme de poing 6+
Athlétisme 6+
Corps-à-corps 6+
Discrétion 8+
Intimidation 6+
Instinct 7+
Premiers secours 9+
Psychologie 7+
Tir en rafales 7+
Interrogatoires :
Agressif +1
Inquisiteur -1
Froid 0
Poli 0
Amical +1
Affinités et déficiences :
A peur des représailles s'il échoue dans sa mission.
Matos :
¤ Sony Tsunami -143
¤ Batte de base-ball -113
¤ T-shirt pare-balles
1d6+3 torse, abdomen
Combat :
¤ *Avec 14 pvs ou plus :*
Agressif, Posé.
Sony Tsunami -143 : 4/7+
Batte -113 : 4/6+
¤ *Avec 13 pvs ou moins :*
Normal, Posé.
Sony Tsunami -143 : 2/7+
Batte -113 : 2/6+

Les hommes de la famille Tevlov

CAR 3	PER 3
COO 3	REF 4
CHA 2	SGF 3
EDU 2	pv : 19

Styles :
Aucun.

Compétences :
Arme d'épaule 7+
Arme de contact 5+
Arme de poing 7+
Armes lourdes 7+
Athlétisme 6+
Corps-à-corps 6+
Connaissance[explosifs] 7+
Discrétion 8+
Electronique 6+
Instinct 8+
Tir en rafales 7+

Interrogatoires :
Agressif +1
Inquisiteur 0
Froid 0
Poli +2
Amical -1

Affinités et déficiences :
Respectent et craignent Jakovenko.

Motos :
Ce que vous voulez, selon la situation et votre inspiration.

Combat :
¤ *Avec 10 pvs ou plus :*
Agressif, Normal.
Tir : 4/7+
Contact : 5/5+
¤ *Avec 9 pvs ou moins :*
Normal, Normal.
Tir : 2/7+
Contact : 3/6+

SWAT

CAR 4	PER 3
COO 4	REF 4
CHA 2	SGF 4
EDU 2	pv : 22

Styles :
Aucun.

Compétences :
Arme d'épaule 5+
Arme de contact 6+
Arme de poing 7+
Athlétisme 5+
Corps-à-corps 7+
Discrétion 8+
Instinct 9+
Premiers secours 8+
Tir en rafales 5+

Interrogatoires :
« On fait juste notre boulot. Vous nous lâchez un peu maintenant ? »

Motos :
¤ Hellfire 032fx
avec deux chargeurs supp.
¤ Uniforme de SWAT et casque de SWAT

-1 dé aux actions physiques
2d6+6 tête
2d6+3torse/abdomen /bras/jambes
¤ Masque à gaz.
Vision IR et intensificateur de lumière.
¤ Poignard 121
¤ Matériel divers.
Ceinture à poches.
Multitool.
2 grenades fumigènes.
2 grenades lacrymogènes.

Combat :
¤ *Avec 12pvs ou plus :*
Agressif, Vif.
Hellfire 032fx (rafale) : 3/5+
+1/-1 sur la localisation.
Poignard 121 : 5/5+
¤ *Avec 11pvs ou moins :*
Prudent, Criconspect.
Hellfire032fx (2 tirs) : 4/5+
+1/-1 sur la localisation.
Poignard 121 : 5/5+

Et les voici enfin, vous les attendiez...

Les PJs !

Samuel Davis

Activité : Médecin de bord.

Carrure : 3 **Sang-froid :** 4
Coordination : 3
Charme : 3
Éducation : 3
Perception : 3
Réflexes : 2

Points de vie : 26
Points d'adrénaline : 1 **Points d'ancienneté :** 2
Langues parlées : Anglais, Espagnol, Mandarin, Francais.

Compétences :

Arme de contact 7+
Arme d'épaule 8+
Arme de poing 7+
Athlétisme 6+*
Connaissance [Tuesday Princess] 6+**
Corps à corps 8+
Discrétion 7+
Electronique [Sécurité] 5+*
Informatique 6+*
Instinct 7+
Mécanique [Sécurité] 6+*
Médecine [chirurgie] 5+*
Pilotage 6+
Premiers secours 4+
Psychologie 8+
Rhétorique 8+
Scène de crime 6+*
Tir en rafales 8+

Capacités spéciales :

¤ Crâne d'oeuf : Samuel a un *dé bleu* en Connaissance, Electronique, Informatique, Mécanique, Médecine, Scène de crime.
¤ Habitué : Samuel a passé beaucoup de temps sur le *Thuesday Princess*. Il a un dé bleu supplémentaire en Connaissance [Thuesday Princess] et est considéré comme ayant un niveau de relation de 1 avec tout le personnel du *Thuesday Princess*.
¤ Commando : Samuel a un *dé bleu* en Athlétisme.
¤ Increvable : Samuel n'a pas le malus de -1 dé quand il est à la moitié de ses points de vie. De plus, il a cinq points de vie supplémentaires (déjà comptés).

Equipement :

¤ Une trousse de premiers secours qui rajoute un dé en Premiers secours et Médecine.
¤ Un Sony Getaway -121 : l'arme d'autodéfense par excellence. Avec deux chargeurs.
¤ Un Opinel (-111)
¤ Sentry L 2030 : Un ordinateur portable de très bonne qualité (+1 dé Informatique).
¤ Caisse à outils : Dans le poste de secours du pont 8 se trouve la caisse à outils de Davis. Tout le matériel nécessaire pour faire du bricolage ou de l'électronique s'y trouve.

Historique

(Conseils d'interprétation : Davis a les cheveux blonds, une quarantaine un peu bedonnante et un regard dur. Une paire de lunettes en écailles et une longue blouse blanche constituent tout son équipement, avec une petite sacoche de cuir brun. Calme et posé, Davis est plus habitué à la réflexion qu'à l'action, mais il est déterminé et une fois sa décision prise, il est prêt à prendre des risques pour atteindre ses objectifs.)

Issu d'une famille nombreuse et peu aisée, Davis a dû travailler dur et pour financer ses études et pour les réussir. Après un diplôme de médecine légale, il est entré au LAPD en tant que médecin légiste – un métier qu'il pratiquera quatre ans, avant de demander une mutation pour devenir agent de terrain, puis, accumulant les stages et les formations, finit par devenir agent de la SCIU (Sexual Crimes Investigation Unit).

Le genre d'affectation que personne ne choisit en règle générale. D'habitude, c'est surtout une punition : les crimes de mœurs sont souvent les plus horribles et les plus glauques auxquels peut être confronté un flic. C'était un travail difficile, particulièrement éprouvant, et honteusement mal payé, qui le confrontait à la lie de Los Angeles. Mais c'était un travail nécessaire, et Davis ne s'en plaignit pas, travaillant efficacement comme flic pendant plusieurs années. Il faut dire que c'est un type bien, Davis. Vraiment bien, du genre à se sacrifier pour la veuve et l'orphelin si on le laisse faire.

Il décida, finalement, de changer de vie, lors de sa rencontre avec Patricia (Patrick), dont il tomba follement amoureux. Là, les choses ont changé. La veuve et l'orphelin comptaient toujours à ses yeux, mais il y avait plus important : elle. Voulant lui offrir une vie plus paisible et stable, il partit finalement officier comme médecin de bord sur un paquebot, le *Tuesday Princess*, un poste qu'il eut grâce à une relation qu'il s'était faite dans la police.

Quant à Patricia, informaticienne, elle l'accompagna et passe sa vie sur le bateau, communiquant avec ses collègues via le Network. La magie du télétravail. Ils eurent deux enfants ensemble, Johanna, 8 ans, et Henry, 5 ans. Les deux sont aussi sur le paquebot, et tous les quatre vivent une vie calme et heureuse.

Maintenant, tout ce que veut Davis, c'est vivre en paix avec sa famille...



Nelson Lewis

Activité publique : Journaliste pour le Californian Weekly.
Activité réelle : Agent de la C.I.A.

Carrure : 2
Coordination : 4
Charme : 2
Éducation : 3
Perception : 3
Réflexes : 3
Sang-froid : 4*

Points de vie : 26
Points d'adrénaline : 1 **Points d'ancienneté :** 2
Langues parlées : Anglais, Espagnol, Latin

Compétences :

Arme d'épaule 8+
Arme de contact [Couteau] 5+
Arme de poing 5+
Athlétisme 7+
Connaissance [la Guivre] 6+
Connaissance [mafias] 8+
Corps à corps [coups] 6+
Corps à corps [projections] 8+
Corps à corps [immobilisations] 8+
Déguisement 6+
Discrétion 4+
Informatique 8+
Intimidation 7+*
Instinct 8+
Lancer 6+
Premiers secours 8+
Psychologie 8+
Scène de crime 7+
Tir en rafales 8+

Capacités spéciales :

¤ Chirurgien : Nelson peut ajouter 1 aux dégâts causés par une arme de poing ou de contact s'il a touché avec au moins une marge de réussite de 1.
¤ Tir instinctif : Nelson peut tirer avec une arme de poing en initiative (-2), même s'il n'a pas 5 en Réflexes. En cas d'initiative égale, Nelson agit toujours en premier.
¤ Tireur précis : Nelson peut modifier le résultat d'un jet de localisation de -1/+1 lorsqu'il blesse quelqu'un avec une arme de poing s'il touche avec au moins une marge de réussite de 1. A noter que cela ne se cumule pas avec « Chirurgien » (pour avoir les deux effets il faut une marge de réussite de 2 minimum).
¤ Inquiétant : Nelson peut relancer un dé indiquant un échec sur un jet d'Intimidation.
¤ Rechargement rapide : Nelson met la moitié du temps nécessaire pour recharger une arme de poing.
¤ Calme : Nelson rajoute un dé pour tous les jets de Sang-froid qu'il doit effectuer pour garder son calme dans une situation stressante.

Équipement :

¤ Ruger Falcon 041 : Ce revolver de très gros calibre n'a qu'un barillet de 5 balles.
¤ Speedloader pour Ruger (x4) : Des munitions pour le Ruger Falcon.
¤ Couteau de lancer 121 (x3) : Efficace pour les morts discrètes.
¤ Poignard de combat 121 : La même chose, version corps à corps.
¤ T-shirt pare-balles : 1d6+3 de protection sur le torse et l'abdomen.
¤ Spray au chloroforme -209 : Pour être exact, le produit contenu dans cette bonbonne est un dérivé d'un concentré de chloroforme (ne fonctionne que sur la localisation : tête).

Historique

(Conseils d'interprétation :) Nelson est un grand type maigre, engoncé dans un large manteau noir qui tombe jusqu'à mi-mollets. Pâle, le teint cireux et fatigué, il semble en permanence sur le point de se disloquer. Mais l'éclat qui brille au fond de ses yeux sombres fait rapidement comprendre que l'on a affaire à quelqu'un de déterminé et volontaire, bien décidé à parvenir à ses fins.

Comme beaucoup d'américains venant de l'Union, Nelson considère la Californie comme un état de vice et de débauche, une insulte lancée à la face de Dieu Tout Puissant, une terre de pêché dont rien de bon ne peut sortir et qui souille ceux qui y vivent.

Pourtant, Nelson est citoyen californien. Mais ce n'est pas contradictoire : Nelson est juste un membre de la CIA sous couverture. Et d'ailleurs, Nelson ne s'appelle pas Nelson.

Officiellement, Nelson Lewis travaille pour le *Californian Weekly*, un journal généraliste qui a fait son nom grâce à quelques enquêtes et révélations chocs aux sources pas toujours très fiables. Officieusement, Nelson travaille au sein de la cellule *Pride*, sous les ordres d'un certain Stan Doren (que Nelson n'a jamais rencontré).

La dernière mission en date de la cellule, c'est l'élimination de Susan Callorney, une diplomate californienne trop efficace, une vraie épine dans le pied de l'Union. Mais une action trop directe aurait attiré l'attention, et la Californie l'aurait érigée en martyr, ce qui aurait un effet fort néfaste sur l'opinion publique. Le plan concocté par Stan est plus subtil : éliminer Susan au cours d'une prise d'otages, en faisant passer sa mort pour une erreur imputable à l'incompétence des services californiens.

La première partie a été menée par Stan : manipuler un groupuscule terroriste, le pousser à prendre en otage Susan Callorney, si possible au cours d'une vaste prise d'otages (de manière à pouvoir agir plus librement). La seconde devait être effectuée par Nelson, à savoir : trouver Susan Callorney et provoquer sa mort. Idéalement, elle devrait mourir de la main d'un SWAT (en cas d'intervention musclée) ou d'un membre de la Guivre (le groupuscule terroriste en question), mais une action plus directe suivi d'un subtil maquillage de la scène de crime est aussi envisageable.

Bien sûr, hors de question d'en parler à la Guivre, qui n'apprécierait pas d'être manipulée de la sorte.

Problème : le nom de Callorney n'apparaît pas sur les différents registres, et, si elle est à coup sûr sur le bateau (elle devait intervenir au cours d'une conférence quelconque), Nelson n'a pas réussi à la trouver. Et maintenant la prise d'otages vient de débuter.

Stan est un peu bloqué avec la Guivre, et pas question pour Nelson de coopérer avec eux. Le mieux, pour le moment, c'est d'arpenter le navire en échappant à la Guivre jusqu'à trouver Susan Callorney. Ensuite, attendre l'occasion, la bonne, celle qui permettra d'éliminer la cible de manière à pouvoir coller cela sur le dos des services de Californie.

Pas évident, c'est sûr, mais Nelson sait que Dieu est avec lui et il a foi en ses compétences. Susan Callorney doit mourir.



Mitsuhiro Kojima

Activité publique : Commercial pour les Casinos Kasaku.
Activité réelle : Yakusa de la famille Kobayashi-Kaï

Carrure : 2
Coordination : 3
Charme : 2
Éducation : 4
Perception : 4
Réflexes : 4
Sang-froid : 3

Points de vie : 21
Points d'adrénaline : 1 **Points d'ancienneté :** 3
Langues parlées : Anglais, Japonais, Espagnol, Russe.

Compétences :

Arme d'épaule 8+
Arme de contact [katana] 5+
Arme de poing 7+
Athlétisme 7+
Connaissance [drogues] 8+
Connaissance [mafias] 8+
Corps à corps [coups] 6+
Corps à corps [projections] 8+
Corps à corps [immobilisations] 8+
Déguisement 8+
Discrétion 7+
Electronique [explosifs] 5+
Informatique [piratage] 4+
Instinct 7+
Intimidation 6+
Pilotage 7+
Premiers secours 8+
Psychologie 8+
Rhétorique 6+
Scène de crime 8+
Tir en rafales 8+

Capacités spéciales :

¤ Tatoué au lotus : Les tatouages font partie intégrante du folklore yakuza. Quelques membres émérites du groupe ayant fait preuve de valeur et de courage sont récompensés par des tatouages à l'épine de lotus. Ce produit dont la composition est jalousement gardée par les yakuzas, intégré à l'encre de tatouage, agit comme un véritable produit dopant, augmentant les capacités physiques des heureux bénéficiaires. Le tatouage de Mitsuhiro, à dominante noire, est ainsi imprégné de noir-geisha. Ce produit aiguise la vue de Mitsuhiro, lui confèrent +1 en perception (déjà compté) et la capacité de nyctalopie (peut voir sans malus dans la nuit).
¤ Parade : Lorsque Mitsuhiro se bat au katana et qu'il est touché, il peut parer l'attaque si son adversaire n'a fait qu'une marge de réussite de 1 ou 2. L'attaque n'inflige aucun dégât.
¤ Kenjutsu : Mitsuhiro peut bénéficier d'un bonus aux dégâts au katana de 1, seulement applicable lorsqu'il réussit son attaque avec une marge d'au moins 1.

Équipement :

¤ Katana 031 : Forgée par un artisan japonais suivant des techniques ancestrales, cette arme bénéficie d'un bonus dû à son extraordinaire qualité : elle permet de relancer (une fois par dé) tout dé de dégâts indiquant un 1.
¤ Beretta Fink A021 : Une arme discrète et solide, ainsi que deux chargeurs supplémentaires.
¤ Blouson et pantalon en cuir : 1d6+3 torse/abdomen/bras, 1d6 jambes.

Historique

(Conseils d'interprètation :) Au début du scénario, Mistuhiro est un japonais à l'allure de cadre supèrieur. Les cheveux gominés, une fine moustache entretenue avec soin au centre d'un visage impassible et austère. Il porte des lunettes noires avec une monture dorée et un costume-cravate qu'il abandonnera sans doute bien vite pour la tenue de cuir qu'il a dans sa chambre. Il porte dans le dos un katana finement ouvragé d'une taille impressionnante.)

Mitsuhiro est un yakusa, appartenant au clan prestigieux du Kobayashi-Kaï. Il ne cache pas son appartenance à la mafia, mais n'aime pas pour autant en parler. Car la présence d'un membre de son clan sur le *Thuesday Princess* serait diplomatiquement gênante vis-à-vis de la famille Tevlov, mafieux russes et propriétaires du navire.

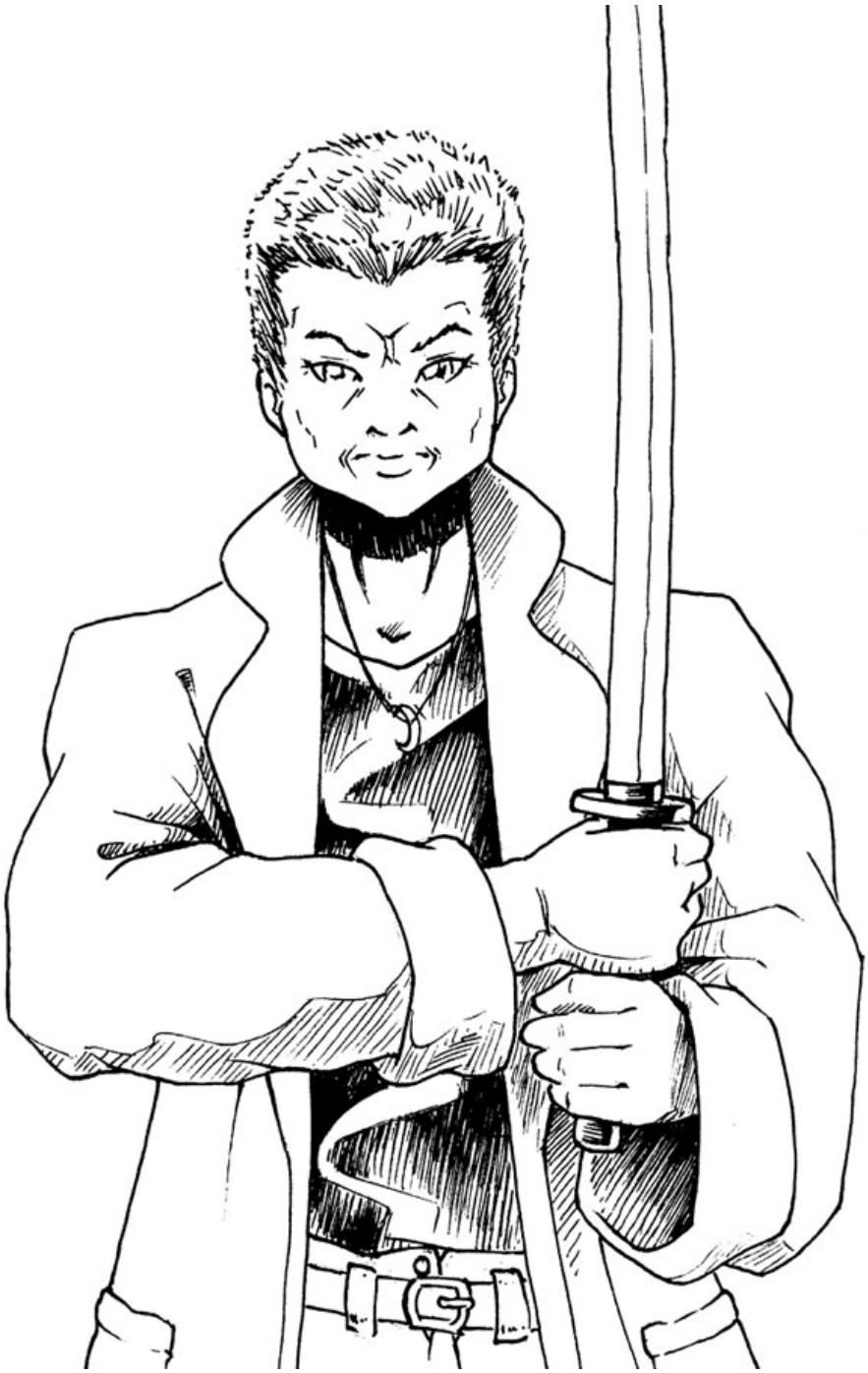
Les yakuzas emploient beaucoup les services des russes pour tout ce qui touche au transport et à la contrebande, et une partie de la cargaison illégale se trouvant dans les cales du bateau (drogue, armes, matériel Hi-Tech) est destiné au Kobayashi-Kaï. Fiables et professionnels, le clan n'a jusqu'à maintenant jamais eu à reprocher aux services russes.

Ce n'est pas pour autant qu'il ne faut pas prendre de précautions, et le clan laisse régulièrement sur le bateau un homme, afin de s'assurer qu'aucun fâcheux imprévu ne perturberait la traversée. Actuellement, cet homme, c'est Mitsuhiro Kojima.

Entièrement fidèle à son clan, élevant l'honneur au rang d'idéal, Kojima fait partie des meilleurs hommes du clan. Son mérite, reconnu par ses supérieurs, lui a valu d'être distingué en recevant un tatouage à l'épine de lotus, un noir-geisha.

Mais actuellement, Kojima pense à autre chose. Il a rencontré, dans un restaurant du pont 2, une vieille connaissance. Un amour de jeunesse. Celle qui avait été autrefois une étudiante californienne approfondissant sa formation au Japon était devenue une vraie femme, à la fois pleine de charme et dégageant une certaine majesté. Leurs regards se sont croisés, se sont arrêtés l'un sur l'autre et le tueur implacable a ressenti quelque chose qu'il n'avait pas éprouvé depuis longtemps... C'est drôle, il n'arrivait même plus à se rappeler son nom, mais en la revoyant, les sentiments qu'il éprouvait pour Susan à l'époque – avant qu'il ne rentre dans les yakuzas – sont restés intacts. Mais que dirait-elle si elle savait ce qu'il était devenu maintenant ? Il hésitait encore à aller l'aborder quand un imbécile de serveur a répandu de la sauce sur son veston.

Heureux de voir que son ancien amour avait porté son attention sur autre chose, Kojima est monté dans sa chambre réparer au plus vite les dégâts. Il ignore toujours si elle l'a reconnue, mais il est certain que lui se souvient d'elle...



Julyan O'Donell

Activité publique : Membre de Culler's Defenders.
Activité réelle : Garde du corps d'élite en mission.

Carrure : 5
Coordination : 2
Charme : 3
Éducation : 2
Perception : 3
Réflexes : 4
Sang-froid : 3

Points de vie : 33
Points d'adrénaline : 0 **Points d'ancienneté :** 3
Langues parlées : Anglais, Allemand.

Compétences :

Arme d'épaule 7+
Arme de contact [matraque] 4+
Arme de poing 7+
Armes lourdes 8+
Athlétisme [épreuve de force] 6+
Athlétisme [autre] 7+
Connaissance [forces de sécurité] 8+
Corps à corps [coups] 5+
Corps à corps [projections] 8+
Corps à corps [immobilisations] 6+
Déguisement 8+
Discrétion 8+
Electronique 6+
Instinct 5+
Intimidation 8+
Mécanique 8+
Premiers secours 7+
Psychologie 6+
Scène de crime 8+
Tir en rafales 7+

Capacités spéciales :

¤ Bodyguard : en dépensant un point d'ancienneté, Julyan peut choisir de protéger un autre personnage situé à moins de deux mètres en encaissant une balle à sa place. Cette capacité ne s'utilise qu'après le jet de tir (et donc seulement si le personnage est touché).
¤ Street Fighter : Julyan a deux dés de bonus pour le combat à mains nues.

Equipement :

¤ S&W Defender d 021 : Revolver de petit calibre, avec deux chargeurs de rechange.
¤ Tonfa 013 : Equipement standard des forces de sécurité.
¤ Costard en Protex : 1d6+3 torse / abdomen / bras / jambes.
¤ Yes Card : Semblable à une carte de crédit, la Yes Card est une carte magnétique universelle, permettant d'ouvrir toutes les serrures électroniques non protégées. Bêtement, les profanes s'imaginent que les serrures magnétiques sont plus sécurisées que les serrures mécaniques...

Historique

(Conseils d'interprétation :) Julyan est un grand irlandais aux cheveux bruns et frisés et aux taches de rousseurs. Il porte des favoris épais qui tombent sur une mâchoire carrée. Massif et imposant dans son costume noir, il arbore un air calme et un sourire serein.

Julyan O'Donell travaille comme garde du corps pour Culler's Defenders, une entreprise de gardes du corps connus pour le professionnalisme et l'efficacité de ses hommes dans les situations difficiles. Véritables mercenaires plus que gardes du corps, les hommes de Culler's Defenders sont connus pour affronter les missions les plus difficiles et les personnalités clairement menacées. La Roll's des gardes du corps, en quelque sorte.

Ancien membre du SWAT, O'Donell a été licencié dans le déshonneur après une opération désastreuse, ayant provoqué la mort de plusieurs civils. L'opinion publique voulait un coupable, et, même si le fiasco provenait d'un enchaînement de circonstances malheureuses et de quelques mauvaises décisions de leurs supérieurs, trois membres du SWAT, dont Julyan, ont été renvoyés du service et se sont reconvertis de différentes manières – comme, pour Julyan, le protectorat de personnalités.

La dernière mission en date : protéger Susan Callorney. Cette jeune californienne travaille aux Affaires étrangères de la Californie. Elle s'est fait connaître dans certains dossiers délicats, notamment quelques conflits avec l'Union. Sa célébrité a augmenté il y a plusieurs mois, quand la presse people a fait ses dents sur sa vie privée, comme elle sait si bien le faire. Beaucoup de californiens l'apprécient et la considère comme une personne de valeur et un symbole de la résistance face à l'Union.

Cet état de fait a poussé quelques malades et pro-unionistes aigris à lui envoyer des menaces de mort, et, depuis, elle a redoublé de vigilance. Pensant avoir été victime d'un attentat – mais peut-être était-ce vraiment un bête accident de voiture – elle a fait appel à des gardes du corps de Cerberus Corp., ainsi qu'à Culler Defenders. Pour plus de sécurité, Julyan est censé suivre Callorney, et peux ainsi surveiller ce qui échappe aux gardes du corps de Cerberus, voire les surveiller eux. Pour cette raison, ils ne sont au courant de rien.

Actuellement, Susan Callorney, ses gardes du corps officiels et Julyan sont à bord du *Thuesday Princess*, un paquebot de croisière où doit se tenir une conférence durant laquelle Susan Callorney doit intervenir. Julyan se rend au pont 2 où se trouvent Susan et ses bodyguards pour le repas.

(Nous laissons à la charge du joueur de trouver une couverture pouvant justifier, le cas échéant, l'interêt qu'il porte à Susan Callorney)



Alicia Perez

Activité publique : Monitrice de gymnastique (dans une salle de sport).
Activité réelle : Membre de la NADIV (Narcotics Division) du LAPD.

Carrure : 2
Coordination : 3
Charme : 4
Éducation : 2
Perception : 4
Réflexes : 3
Sang-froid : 3

Points de vie : 21
Points d'adrénaline : 2 **Points d'ancienneté :** 1
Langues parlées : Anglais, Espagnol, Portugais, Russe.

Compétences :

Arme d'épaule 8+
Arme de contact 7+
Arme de poing 5+
Armes lourdes 8+
Athlétisme [course] 4+*
Athlétisme [autre] 7+*
Connaissance [drogues] 7+
Connaissance [mafias] 7+*
Corps à corps [coups] 7+
Corps à corps [projection/immobilisation] 8+
Déguisement 6+
Discrétion 6+
Eloquence 5+
Intimidation 7+
Instinct 6+
Mécanique 8+
Psychologie 8+
Rhétorique 7+
Scène de crime 8+

Capacités spéciales :

¤ Connaissance de la rue : Alicia a un *dé bleu* en Connaissance [mafias].
¤ Bénie des dieux : Une fois dans le scénario, Alicia peut parvenir à faire croire à un énorme mensonge. Cela ne fonctionne pas sur les PJs et c'est au meneur d'évaluer la relative crédibilité du mensonge en question.
¤ Lucky : Une fois par combat, Alicia peut faire relancer un jet d'attaque (à distance ou au contact) d'un ennemi à condition qu'elle-même en soit la cible.
¤ Commando : Alicia a un *dé bleu* en Athlétisme.

Equipement :

¤ H&K Shark II 131 : Une arme de gros calibre au concept visuel basé sur le requin. Avec deux chargeurs de rechange.
¤ Taser 005 : Idéal pour neutraliser sans tuer.
¤ Tenue en Protex : 1d6+3 torse/abdomen/bras/jambes.
¤ Pastille Tie : Un micro mouchard grand comme un bouton de chemise, qui capte les conversations et les enregistre sur une micro-puce intégrée. Sur un support adhésif, ils peuvent être collés à peu près sur n'importe quoi. Ils disposent d'une capacité d'enregistrement de plusieurs jours et sont imperméabilisés, mais malheureusement, ils ne disposent pas d'une fonction d'émission : il faut passer les récupérer ensuite.
¤ Sony 2020 Xantium : Un ordinateur portable, pas vraiment de dernière génération. Infesté de virus et disposant de vieux programmes. Il serait temps de le changer (-1 en Informatique).

Historique

(Conseils d'interprétation :) Alicia est une petite femme athlétique et séduisante, aux cheveux bruns mi-longs. Le teint mat et des traits typiquement latinos, elle a des cernes et l'air éteint des personnes que la vie a fait souffrir. Son maintien ferme et son attitude décidée contrastent avec la mélancolie qui se lit en elle. Ses vêtements sont simples et pratiques, mais non dénué d'un certain goût.

Cette mission devait être la dernière.

Alicia Perez n'est pas votre vrai nom. Votre vrai nom n'a que peu d'importance. Vous êtes un agent de la NADIV, vous avez l'habitude de changer d'identité et connaissez la nouvelle sur le bout des doigts. Vous l'avez endossée pour monter sur le *Tuesday Princess*, un paquebot de croisière que vous soupçonnez d'être utilisé dans le cadre d'un trafic de drogues d'ampleur internationale.

Cette mission devait être la dernière.

Lorsque votre deuxième enfant est né, vous avez décidé de raccrocher. Ce travail vous convient, mais vous vouliez mieux pour votre compagnon et pour l'éducation de vos enfants. Vous étiez prête à vous retirer du métier, à ranger votre holster, votre matériel d'espionnage et finir votre vie à trier des papiers et faire des quiches et des tartes en attendant que les gamins rentrent de l'école.

Cette mission devait être la dernière.

Mais finalement, vous n'avez plus de raison d'arrêter. Jonas, votre compagnon est mort. Vos deux fils aussi. Un bête accident. Ils se rendaient à l'hôpital, pour y amener le petit dernier. Le bâtiment était rongé par la Grey Plague. Ce lichen gris, fléau urbain des quartiers modestes de Los Angeles, qui ronge le béton et attaque la fonte, a eu raison de l'hôpital. 5 morts, 11 blessés. Un bilan finalement peu lourd. Peu lourd pour les autres.

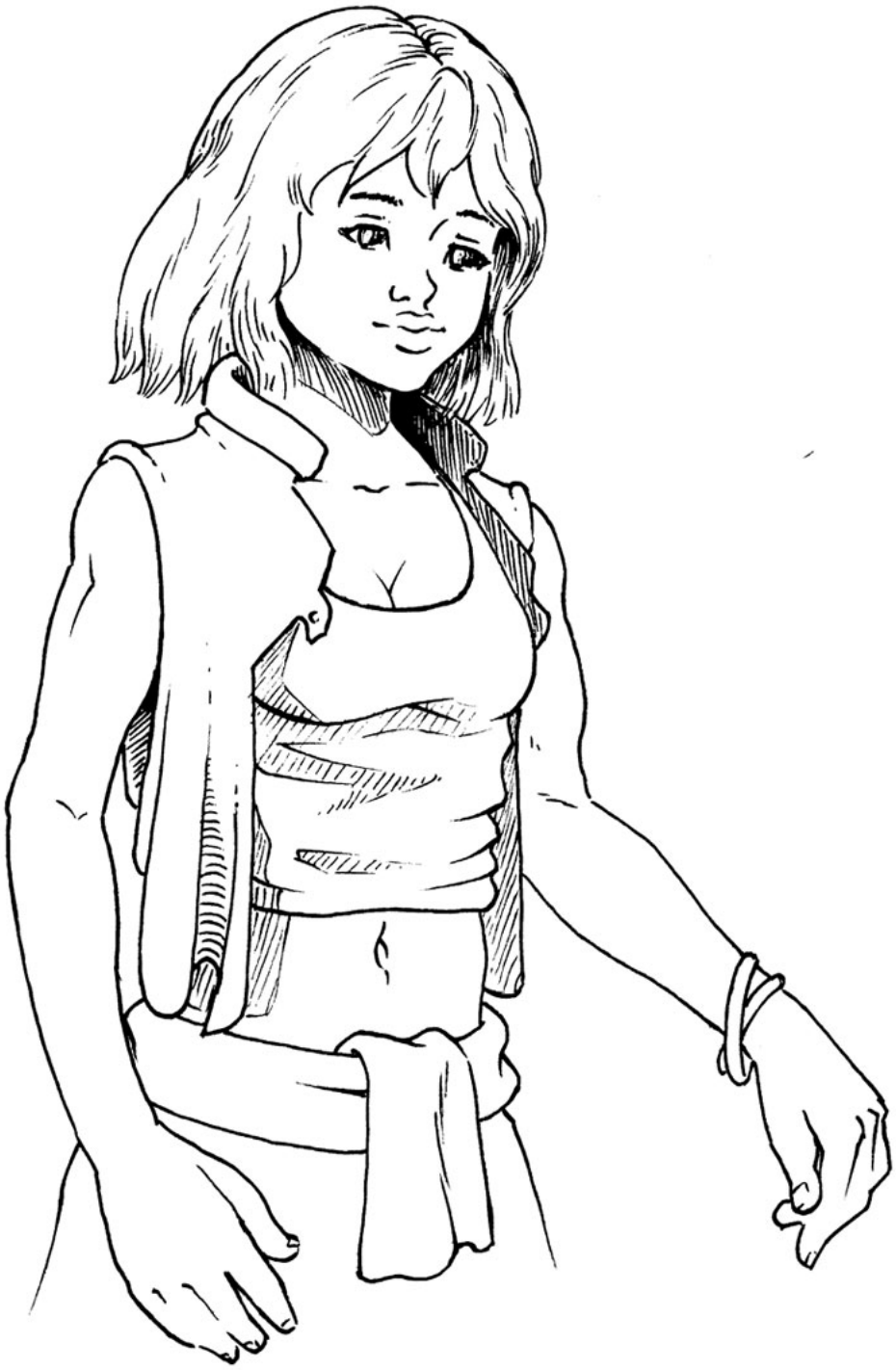
Cette mission devait être la dernière.

Une petite enquête rapide a été menée : l'insalubrité du bâtiment était connue depuis longtemps. Mais les traitements antiGP ont été ralentis par des actes de protestations, des manifestations et des sabotages d'un groupe d'écologistes radicaux un peu mystiques, nommé la Guivre, qui considérait la Grey Plague comme une forme de revanche de la part de la Nature face à l'urbanisation. D'une certaine manière, ils ont indirectement tué les votres sans le vouloir.

Cette mission devait être la dernière.

Mais ces considérations ne doivent pas être prises en compte. Seule compte votre mission : identifier les participants au trafic de drogue, et récolter le plus de preuves possibles. Pour le moment, vous ignorez encore comment procéder.

Au début du scénario, vous êtes dans votre cabine, consultant vos boîtes mail et lisant les dernières nouvelles sur votre laptop.



Roman Müller-Corington

Activité : Photographe de presse.

Carrure : 2
Coordination : 3
Charme : 4
Éducation : 3
Perception : 4
Réflexes : 3
Sang-froid : 2

Points de vie : 16
Points d'adrénaline : 0 **Points d'ancienneté :** 0
Langues parlées : Anglais, Espagnol, Russe, Japonais.

Compétences :

Arme de contact 8+
Arme de poing 8+
Athlétisme 7+
Connaissance [journalisme] 6+
Connaissance [mafias] 6+
Connaissance [drogues] 8+
Corps à corps 8+
Déguisement 5+*
Discrétion 4+*
Eloquence 6+
Informatique 7+
Intimidation 7+
Instinct 6+
Premiers secours 8+
Psychologie 6+
Scène de crime 6+

Capacités spéciales :

¤ Béni des dieux : Une fois dans le scénario, Roman peut parvenir à faire croire à un énorme mensonge. Cela ne fonctionne pas sur les PJs et c'est au meneur d'évaluer la relative crédibilité du mensonge en question.
¤ Chacal : Roman bénéficie d'un *dé bleu* en Discrétion et en Déguisement.

Équipement :

¤ Sony Numeric 2030.s : Un appareil numérique qui fait photo et caméra. Sa MemCard+ lui permet d'enregistrer facilement plusieurs heures d'informations. Il dispose de deux MemCard+ supplémentaire.

Historique

Ce trentenaire aux allures négligées, un tantinet poseur et adepte des sourires en coin se trimballe en permanence avec un appareil caméra et photo numérique de qualité professionnelle. C'est à cela que l'on peut reconnaître sa profession : photographe pour un journal people. Venu sur le bateau pour photographier quelques célébrités, il est persuadé de tenir « le scoop du siècle ».

Suivre le groupe de joueurs semblant être le meilleur moyen d'obtenir des photos impressionnantes (et, accessoirement, de survivre), Roman va tout faire pour les suivre et saisir les moments forts de leur aventure, quitte à monnayer des informations ou des services.

S'il n'a aucune parole et aucun respect de l'intimité ou du droit à l'image, Roman n'est pas un assassin et aura des scrupules ne serait-ce qu'à blesser quelqu'un, fût-ce un terroriste.

Pont 13 : Muses

Toit + verrière coulissante

Terrasse avec piscine

Centre sportif

A

Poste de pilotage

Pont 12 : Ladon

Café

A

Snack

Terrasse

Postes de securité

Piscine couverte

A

Cabines

A

Pont 11 : Kronos

Terrasse avec jacuzzi

A

A

Cabines

A

A

Terrasse d'observation

Pont 10 : Jupiter

A

A

Cabines

A

A

Suites royales

Suites

Pont 9 : Iris

A

A

Cabines

A

A

Salon

Pont 8 : Hermès

Terrasse + piscine

Bar

Restaurant

A

A

Cabines

A

A

Spa

Centre de beauté

Librairie

Bibiliothèque

Pont 7 : Gaïa

A

A

Restaurants

A

A

Terrasse

Réception, gym, salle de repos, centre de spa

Pont 6 : Fairy

Infirmerie

Salles de jeux

Terrasse + piscine

A

A

Cabines

A

A

Pont 5 : Electre

Terrasse

A

A

Cabines

A

A

Terrasse

Pont 4 : Déméter

Terrasse

A

A

Cabines

A

A

Blanchisserie

Pont 3 : Circé

Imperial room

Restaurants

A

A

Boutiques

A

Théâtre

Planetarium

A

Pont 2 : Betelgeuse

Restaurants

A

A

Casino

A

Théâtre

Planetarium

A

Pont 1 : Altaïr

Boites de nuit

A

A

Salle de bal

A

Cinemas

Salles d'arcade

A

Pont 0 : Omega Deck

Chambre froide

A

A

Cabines du peronnel et aire de repos

A

Stockages

Cellules

A

Cantine du personnel

Pont -1 : Moteurs

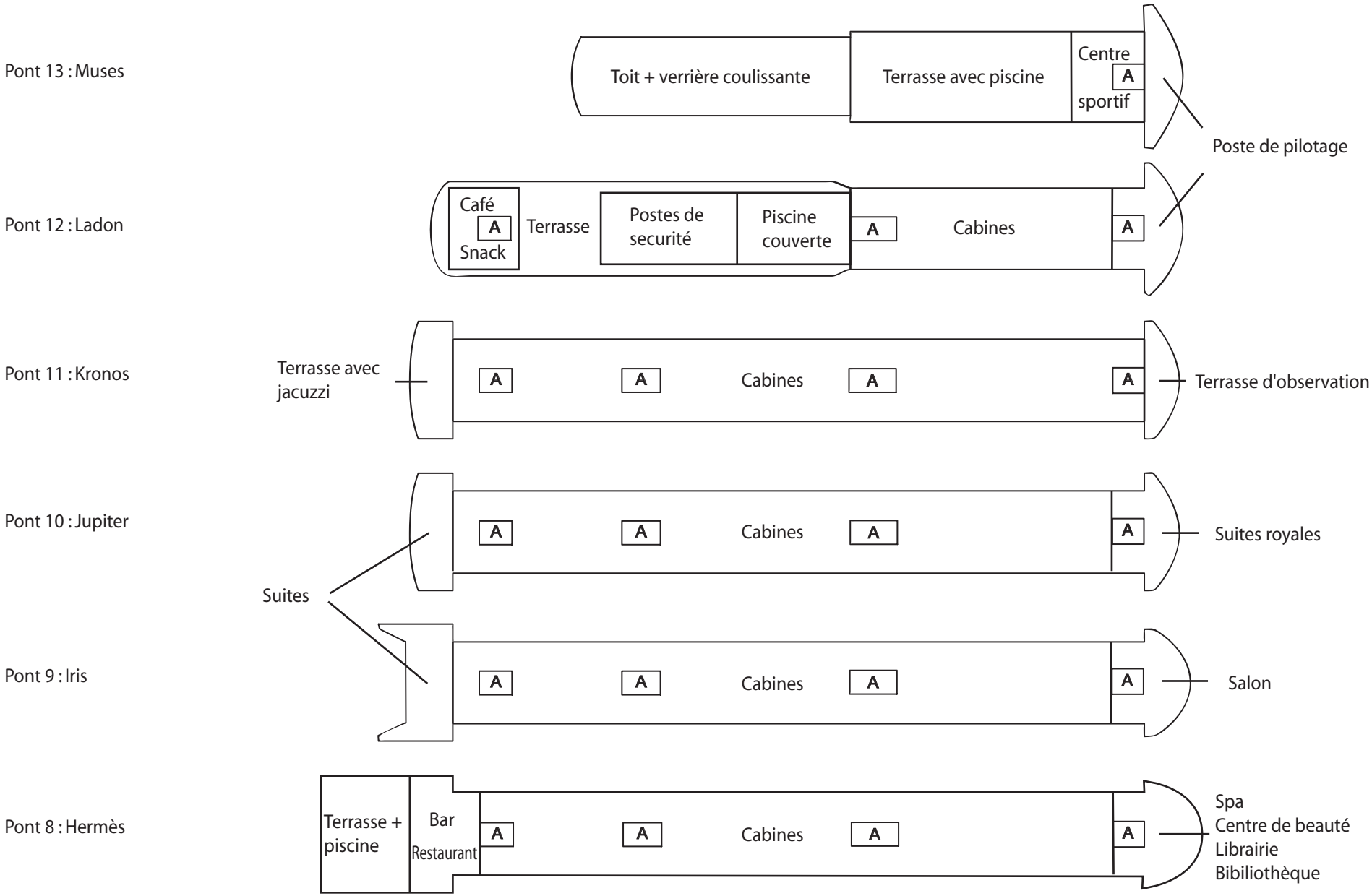
E

Salle des machines

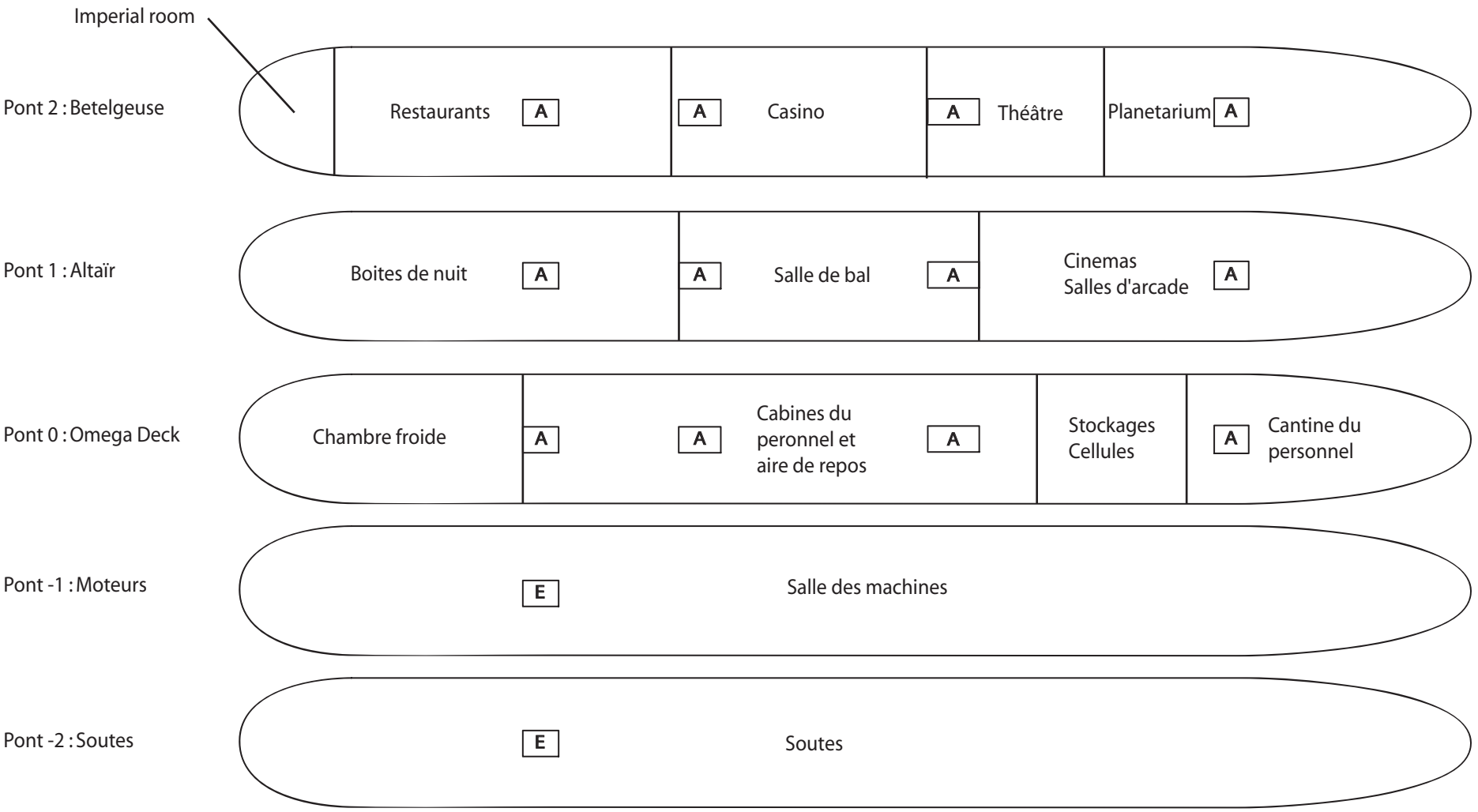
Pont -2 : Soutes

E

Soutes


Pont 13 : Muses
Toit + verrière coulissante
Terrasse avec piscine
Centre
A
sportif
Poste de pilotage
Pont 12 : Ladon
Café
A
Snack
Terrasse
Postes de
securité
Piscine
couverte
A
Cabines
A
Pont 11 : Kronos
Terrasse avec
jacuzzi
A
A
Cabines
A
A
Terrasse d'observation
Pont 10 : Jupiter
A
A
Cabines
A
A
Suites royales
Suites
Pont 9 : Iris
A
A
Cabines
A
A
Salon
Pont 8 : Hermès
Terrasse +
piscine
Bar
Restaurant
A
A
Cabines
A
A
Spa
Centre de beauté
Librairie
Bibiliothèque


Pont 7 : Gaïa
A
A
Restaurants
A
A
Terrasse
Réception, gym,
salle de repos,
centre de spa
Infirmerie
Salles de jeux
Pont 6 : Fairy
Terrasse +
piscine
A
A
Cabines
A
A
Pont 5 : Electre
Terrasse
A
A
Cabines
A
A
Terrasse
Pont 4 : Déméter
Terrasse
A
A
Cabines
A
A
Blanchisserie
Pont 3 : Circé
Imperial room
Restaurants
A
A
Boutiques
A
Théâtre
Planetarium
A


Imperial room
Pont 2 : Betelgeuse
Restaurants
A
A
Casino
A
Théâtre
Planetarium
A
Pont 1 : Altaïr
Boites de nuit
A
A
Salle de bal
A
Cinemas
Salles d'arcade
A
Pont 0 : Omega Deck
Chambre froide
A
A
Cabines du
peronnel et
aire de repos
A
Stockages
Cellules
A
Cantine du
personnel
Pont -1 : Moteurs
E
Salle des machines
Pont -2 : Soutes
E
Soutes