Happy New Year Mister Nice Guy !

Contexte: 31 décembre 203X…c'est une nouvelle année qui va débuter pour les C.O.P.S. La fin de l'année a été très chargée pour eux et un moment de détente en famille est le bienvenue. La réception d'un coupon d'invitation de la mairie va en plus leur offrir la possibilité de passer une soirée de réveillon mondaine exceptionnelle.

Synopsis : Un groupuscule terroriste Sud américain affilié à l'Aztec Mafia a décidé de frapper un grand coup en cette soirée de réveillon et de prendre en otage le yacht de la mairie le temps d'une soirée. Ses motivations sont simples et consistent à demander la libération d'*Alfredo Beltran Leyva*, un des chefs du cartel de la drogue de Sinaloa. Ce dernier est en détention à No Hopper Point depuis plusieurs mois maintenant en attendant son extradition vers le Mexique.

Conseils : ce scénario est un scénario d'ambiance / action qui demande un minimum de préparation pour que les joueurs ressentent bien la tension à bord du navire. Comme dans les films de genre, il faut qu'ils se sentent coincés au milieu de nulle et surtout qu'ils sentent bien qu'ils sont le dernier recours du bateau. L'action doit être menée tambour battant à partir du moment ou le bateau devient la proie des terroristes. J'encourage à tirer sur toutes les ficelles des films « Piège en haute mer, Die hard, etc etc… » pour imposer le rythme et forcer les joueurs à IMPROVISER pour sauver leur peau, celle de leur famille et des personnes présentes sur le navire.

Le groupuscule terroriste : ils sont constitués de groupes distincts, les "Los Pelones (les poilus)" et "Los Gueros (les blonds)". Les premiers intégreront le bateau par accostage en pleine mer, une fois que les seconds, intégrés à l'équipage du yacht, auront pris le contrôle du navire. Ce sont de véritables mercenaires entraines et dangereux. Los Pelones est dirigé par Marcos Arturo et Los Gueros par Carlos Guzman deux anciens des guerres narco d'AmSud.

L'invitation : la maire Kristin Lane (ou Karl Nowemba) a en effet tenu à inviter en personne les C.O.P.S, qui lui ont rendus un ou plusieurs fiers services (suivant l'année et les scenarii joués), à la soirée de réveillon de la mairie qui se déroule cette année sur un yacht luxueux. Ce dernier prenant la mer en début de soirée en direction du large pour une croisière le long des côtes de la ville.

Happy New Year : Le début de la soirée doit être l'occasion pour les COPS de profiter des personnalités de la ville et pouvoir ainsi préparer leur éventuelle carrière politique en serrant les bonnes mains et en posant avec les bonnes personnes. Pour les COPS « de terrain », c'est tout simplement l'occasion de profiter du buffet, du groupe de musique et de la vision nocturne de leur ville natale, le tout éventuellement en compagnie de leur femme.

Bonne année : C'est à minuit, alors que toutes les huiles de la ville attendent avec excitation que le premier groupement terroriste prendra le contrôle du bateau. Le service de sécurité sera vite incapacité. Je conseille fortement au MJ de laisser à ce moment une brèche (jet instinct de flic / perception pour voir une rangers sur un serveur ou voir un bout de Uzi dépasser d'une desserte) pour que les joueurs puissent quitter le pont supérieur et se cacher le temps d'analyser la situation.
La suite est une succession d'évènements qui vont rythmer la nuit…Aux joueurs de prendre à leur compte la situation et de tenter de la retourner avec ce qu'ils pourront trouver à bord.

Chronologie :

HEURE	Evénement
00h00	Prise du bateau par Los Gueros
00h30	Le bateau est sous contrôle, changement de cap en direction des eaux internationales
1h30	Les mercenaires contactent les autorités et réclament la libération d'*Alfredo Beltran Leyva*
2h00	Les invités sont enfermés dans la salle de danse du pont Mandi
2h15	Un navire furtif venant des eaux internationales aborde avec à son bord les Pelones
2h45	Les Pelones commencent à poser des charges sur le bateau (4 sites à désamorcer sur le pont Purus)
3h30	Le navire d'*Alfredo Beltran Leyva* est en approche
4h00	Le baron de la drogue arrive sur le bateau.
4h15	Le baron change les plans et décide d'emmener Jason King pour une petite leçon de natation
4h30	Jason King est lesté et jetté à l'eau. Il serait de bon ton de le sauver.
5h00	Le baron embarque dans le navire furtif. Dernier moment pour le stopper.
5h30	Les derniers mercenaires qui à leur tour le navire…la menace de faire exploser le bateau est elle toujours réelle ???

Evénements pour pimenter le scénario : si les joueurs sont trop attentistes ou trop peureux, faites les sortir de leur trou et faites les agir en leur faisant vivre des scènes de votre cru. En voila quelques unes :

- La femme ou compagne d'un COPS risque l'exécution pour faire un exemple
- Un groupe de mercenaires emmène une jeune femme en douce pour la violer dans une cabine
- Un otage tente de s'enfuir et est poursuivi par des mercenaires dans les coursives du bateau. Le sauver ferait un allié potentiel supplémentaire

Bien évidemment la liste n'est pas exhaustive et libre à vos imaginations de MJ tordu pour mettre vos joueurs dans des situations stressantes au possible. Ne les ménagez pas.

Le bateau : voici une description des éléments importants qui pourraient servir à vos COPS.

Pont supérieur : C'est la partie en pleine ou semi couverte du bateau. On y retrouve une terrasse, un bar et un coin piscine. Mais si on y cherche mieux, on trouvera le boitier d'émission réception radar du bateau. Un COPS électronicien pourrait s'en servir pour lancer un SOS aux gardes côtes.

Pont Acara et Tambaqui : Ce sont les cabines du Yatch. Un nombre incalculable de recoins pour se cacher ou pour préparer un traquenard. Les couloirs permettent de limiter la supériorité numérique. C'est aussi la que les COPS vont pouvoir dénicher

- Extincteurs
- Plan du bateau
- Boite à pharmacie
- Draps (pour faire des cordes par exemple)
- Pistolets de signalisation

Pont Mandi : C'est le pont ou sont enfermés les otages et ou les mercenaires ont posés leur QG. Autant dire que c l'endroit le plus surveillé et le surtout le plus dangereux du bateau. C'est pourtant ici que les COPS pourront trouver armes, gilets par balles, munitions, radios…etc etc…à moins de ne les récupérer sur un cadavre de mercenaire. C'est aussi le premier pont ou l'on trouve les chaloupes de sauvetage.

Pont Purus : C'est le pont ou l'on retrouve la zone d'activité du bateau : salles de sports, salle de cinéma, salle de danse, bowling…etc etc. Les mercenaires prennent aussi leur pause ici. C'est aussi le passage obligé pour descendre dans les entrailles du bateau (salle des machines, cuisines, etc etc…). A noter la présence de chaloupes ; c'est un pont qui laisse de nombreuses possibilités pour des scènes d'action Hollywoodiennes :

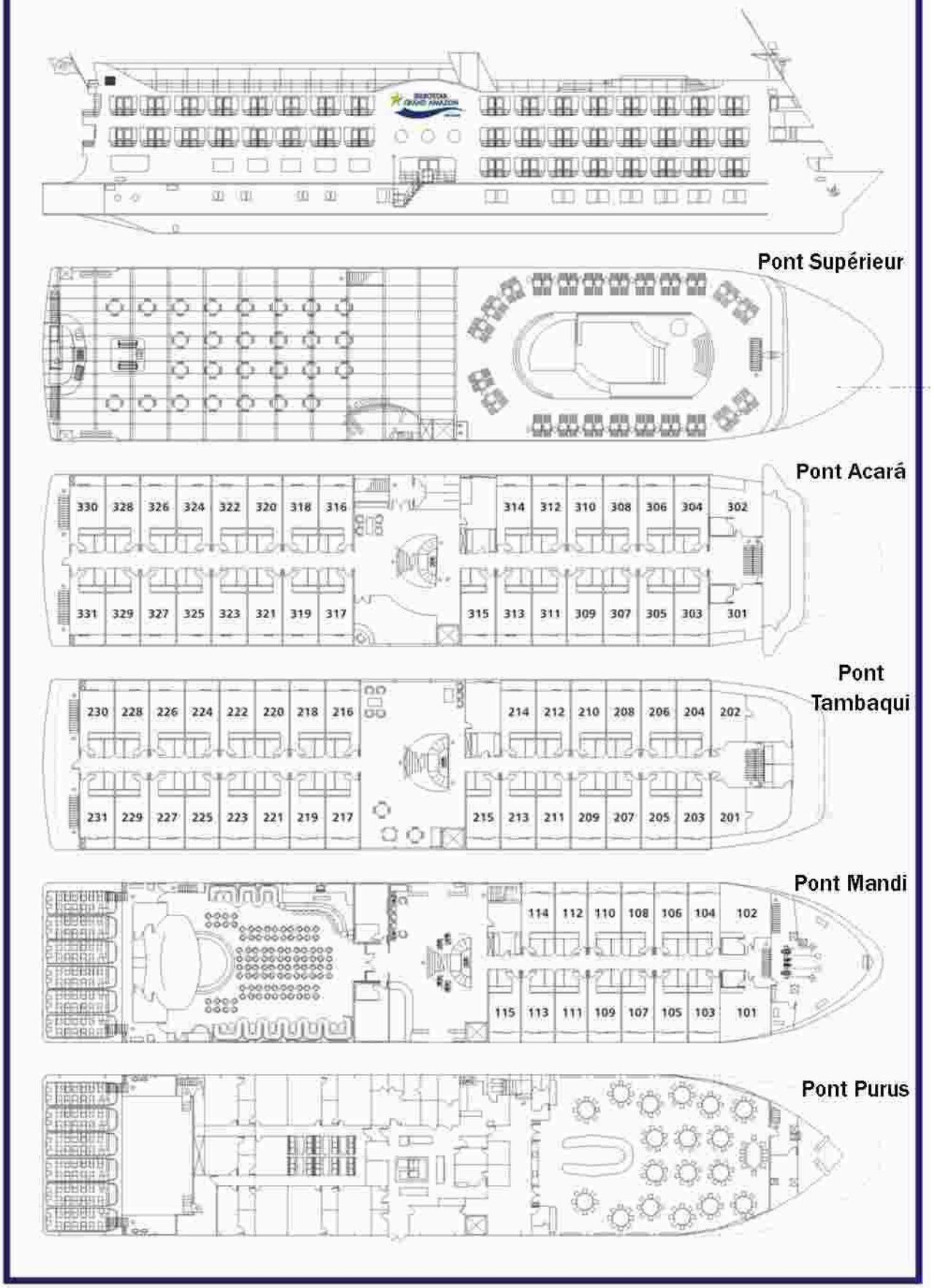
- Course poursuite dans les cuisines
- Bagarre à coups d'haltères dans la salle de sport
- Fusillade dans la salle des machines

Les protagonistes : Parmi les 350 invités on retrouve

- Le maire de LA
- Le capitaine Spricknick
- Jason King de l'Hydra
- Mac Conroy s'il n'est pas encore décédé
- Les conjoint(e)s des COPS
- Quelques vedettes d'Hollywood comme Isabelle King
- Des journalistes
- Des politiciens, des acteurs du barreau, des chefs d'entreprise…etc etc
- Un service de sécurité de 20 gardes armés de costumes Protex, de Taser et d'une arme de poing
- L'équipage du navire : 10 personnes en salle des machines, 50 hôtesses et Stewards, 44 personnes dédiées à la navigation

Les mercenaires : Les deux groupes de mercenaire sont 20 chacun. Ils sont équipés de la même manière à savoir : 1 gilet par balle, 1 arme de poing légère, 1 Uzi, 1 couteau et 1 radio portative
Parmi le matériel qu'ils transportent, on peut aussi trouver des explosifs, du matériel de télécommunication high tech, des menottes type Flex, des cagoules, du matériel sub aquatique. A vous de les mettre entre les mains des joueurs suivant leurs besoins.

Dernier Rappel : Les COPS doivent se sentir oubliés et sans rien sur eux. Ils doivent improviser et faites que chaque objet soit un nouvel atout pour les aider à sortir tout le monde du guêpier. Ne leur facilitez pas la tache non plus, ils doivent finir démolis a la Mac Lane !!


Pont Supérieur
Pont Acará
330 328 326 324 322 320 318 316
314 312 310 308 306 304 302
331 329 327 325 323 321 319 317
315 313 311 309 307 305 303 301
Pont Tambaqui
230 228 226 224 222 220 218 216
214 212 210 208 206 204 202
231 229 227 225 223 221 219 217
215 213 211 209 207 205 203 201
Pont Mandi
114 112 110 108 106 104 102
115 113 111 109 107 105 103 101
Pont Purus