

THE DEAD BOAT

Semaine 5 ou plus tard

SYNOPSIS

Plusieurs personnalités scientifiques parmi les plus pointues dans leur domaine participent à un congrès international à bord d'un navire de croisières dans les Caraïbes. Certaines découvertes récentes faites par les Z-Corps nécessitent les compétences de chercheurs. L'épidémie qui frappe les USA a provoqué la disparition ou la fuite de nombreux experts.

One-World veut rapatrier certains de ces scientifiques (des universitaires pour la plupart) qui participent à ce congrès. Le navire, qui représente une proie de choix pour des pirates, va être attaqué par des Haïtiens, tandis qu'un cyclone se rapproche inexorablement. Cerise sur le gâteau, une scientifique attirée par l'appât du gain va tenter de disparaître en effaçant toute trace d'elle et du bateau... Sans oublier quelques surprises

Note : *Vous pouvez déplacer l'aventure plus tôt dans la chronologie de l'épidémie, mais cela obligera remanier un peu l'aventure : ce sont les équipes du gouvernement fédéral qui seront envoyées pour récupérer les scientifiques (le matériel à la disposition des personnages sera donc réduit). Si vous l'amenez plus tard, il faudra réduire le nombre de passagers et de personnel.*

EXT-FL-XXX-P5-T4-H0-12050489

Type : Extraction de personnels scientifiques.

Timing : Départ sur zone à 23:00 (T1)-Voyage de 4 heures. Retour prévu à T1+10 (09:00 le lendemain)

Terrain : Eaux Internationales (Mer des Caraïbes).

Personnel : Groupe ZC + équipage VF-22 « Osprey »



La Z-Team des personnages est regroupée sur la **base aéronavale de Pensacola (FLORIDE)** depuis quelques heures, après avoir effectué un vol particulièrement épuisant. Le temps nocturne est mauvais, chargé de pluies cinglantes, portées par des vents violents venant du large. Les rotations d'avions cargo sur la base militaire déchirent la nuit. Des entrailles des appareils sortent des cargaisons d'armes, de munitions et de matériels destinées à des unités de combat qui partent aussitôt pour des destinations inconnues.

Le Maître-Contrôleur Principal rencontre la Z-Team alors que ceux-ci expédient un repas dans la cantine déserte. La collation, arrosée de café et de stimulants **Labwatch**, est des plus succinctes, tout comme le briefing.

« L'épidémie progresse, et nous manquons de temps et d'experts compétents pour identifier et neutraliser le virus Alma. Nous avons localisé plusieurs scientifiques experts dans les domaines de biologie et de virologie sur « **Allure of the Seas** », un navire de croisière de luxe actuellement au large de Cuba. Ils participent à un congrès international mineur sur les progrès dans le séquençage de l'A.D.N. Nous ne pouvons attendre que le navire revienne à son port ; Fort Lauderdale, dans plusieurs jours. La compagnie a refusé de détourner son navire, étant donné les nombreuses personnes « sensibles » à bord. L'USAF nous a gracieusement prêté un appareil long-distance pour rejoindre « l'AotS » dans les eaux internationales. Une fois à bord, vous exfiltrerez les personnes de cette liste. Des questions ? ».

Etant parti de Floride il y a 8-10 jours, le navire se dirige vers le Mexique. Le plan de vol calculé fera intercepter le navire au large de Cuba.

Une lettre émise par le Secrétaire à la Santé (1) et un dossier rédigé par le CDC (2) (regroupant des quantités de données techniques rébarbatives) seront donnés à la Z-Team pour (1) convaincre et (2) informer les scientifiques de l'ampleur du problème. Le refus ne fait pas partie des options qui seront proposées aux scientifiques (cf. équipement pour les récalcitrants).

Aucune information n'est connue sur le fait que les scientifiques soient accompagnées ou pas. Si le sujet est soulevé, le maître-contrôleur-principal sera inflexible.

« Tenez-vous en à la mission. L'heure n'est plus au sentimentalisme ».

Dans les faits, le transport militaire peut emporter près d'une trentaine de personnes.

Le profil de la mission n'impliquant aucun affrontement, le matériel individuel est des plus simples :

- Treillis OneWorld.
- Activimètre.
- OWPad.
- Lampe-torche.
- Caméra Numérique.
- Beretta M9A1 (2 chargeurs).
- Medikit LabWatch.

Si les scientifiques sont récalcitrants à collaborer, un matériel adéquat a été prévu :

- Menottes en plastique (10).
- Taser « **Shocker** » (2x2 charges) (1 par personnage).
- Calmants (rajoutés dans le Medikit et suffisant pour médicamenter 2 personnes de constitution normale).

Vu le contexte, le Maître-Contrôleur Principal sera très difficile à convaincre pour fournir du matériel ne correspondant pas au profil de la

mission. Le but est d'escorter des sommités scientifiques, pas de terroriser des milliers de touristes (**Persuasion # Très Difficile pour la demande de chaque équipement « exotique »**).

La liste se compose de 4 scientifiques (mais pas de leur famille), considérés par les autorités fédérales comme des références dans leurs domaines respectifs.

- **Walter Dennings**, 56 ans, épidémiologiste. Célibataire. Quelque peu aigri, usé et prétentieux.

- **Badrina Gumpha**, 33 ans, virologue. Très poli en toute circonstance et très intéressé pour faire progresser la science.

- **Jesse Chen**, 38 ans, généticien. Attiré par les défis et l'argent. Il ne prend pas au sérieux l'épidémie (avant d'y être confronté).

- **Patricia Dosantos**, 44 ans, microbiologiste. Angoissée pour ses proches (parents et sœur cadette) restés aux USA.

Une rapide recherche sur le Net (**Chercher # Facile**) permet d'apprendre que le navire de croisière « **Allure of the Seas** » est basé à Fort Lauderdale, en Floride. Il est armé par la **Royal Caribbean International**, basée à Miami. Il offre des croisières de luxe depuis 2010 dans la Mer des Caraïbes, effectuant le tour des îles des Antilles.

Il est fréquenté par une clientèle fortunée et accueille des événements internationaux grâce à ses nombreux amphithéâtres (congrès, réunions privées) et à son casino (concerts, tournois). Une chaîne vidéo fournit des reportages quotidiens. Des animations (cinémas, théâtres, night-clubs) permettent d'accueillir les vacanciers 24/24, dont la parade des personnages **Dreamworks**. Reportez-vous aux Pdf proposés dans les Aides de Jeu qui détaillent les activités à bord du Allure of the Seas pour préparer le scénario.

Longueur	360 mètres
Largeur	47 mètres

Tonnage	100 000 tonnes
Vitesse	20 nœuds (36 Km/h)
Passagers	5400 (1800 actuellement)
Equipage	1000 (600 actuellement)
Armateur	Royal Caribbean Cruise Line
Pavillon	Bahamas

Son trajet actuel est réalisé en 12 jours : **Fort Lauderdale** (Floride), **Nassau** (Bahamas), **Philipsburg** (Sint Marteen), **Charlotte Amalie** (St Thomas), **Labadie** (Haïti), **Falmouth** (Jamaïque), **Cozumel** (Mexique), **Fort Lauderdale** (Floride).

Note : *Si vous déplacez plus tard dans la chronologie officielle ce scénario, rallongez le trajet du navire pour garder une cohérence (problème de machine, blocage par les autorités locales, etc.).*

Une intrusion informatique (**Informatique #Moyen**) du serveur de la compagnie **Royal Caribbean International** permettra d'accéder aux listes des clients. Des messages de la direction à l'intention du commandant indiquent clairement que les informations extérieures doivent être filtrées pour le confort des passagers. Le personnel doit également être maintenu dans une ignorance partielle pour éviter toute défection qui rendrait le navire incontrôlable ou pilotable.

Une recherche poussée (**Informatique #Difficile**) permet de mettre à jour des consignes en cas d'apparitions de personnes infectées et des risques de désertion des passagers lors des escales.

Une recherche sur les scientifiques ne permettra pas d'obtenir des données personnelles au niveau Internet ou de la compagnie maritime.

GO GO GO!

L'équipage du V-22 OSPREY (4 militaires) briefe la Z-Team sur les consignes de sécurité. Une certaine tension règne au sein de l'équipage (**Empathie # Moyen**) : Un vol de nuit dans la zone d'activité d'une tempête tropicale pour rejoindre un navire de croisière,

presque en limite d'action de l'appareil et proche des eaux cubaines, n'est pas pour les enchanter. Mais les professionnels que sont les militaires accompliront leur mission sans discuter (officiellement).



Le départ de la base aéronavale se fait dans des conditions épouvantables. La tempête tropicale « **Garry** » est en train de s'approcher d'Haïti, annonçant son cortège de destruction et de malheur dans les prochaines heures. Compte-tenu des événements qui secouent les Etats-Unis, la menace d'un cyclone ne préoccupe que les Etats concernés (Floride, Louisiane) et passe en arrière-plan dans le traitement des médias nationaux. Les Z-corps courageux (**NdT** : ne recourant pas à la chimie de leur Medikit) devront réussir un jet de **Puissance #Moyen** pour ne pas être méchamment secoué par le vol chaotique. Les autres somnoleront durant tout le vol.

En pleine Mer des Caraïbes, après 5 heures de vol, la silhouette illuminée du « Allure of the Seas » déchire la nuit sombre et orageuse. Après une rapide annonce d'arrivée et avec beaucoup de difficulté, le pilote parvient à faire apponter son appareil sur la plateforme avant du navire, sous des trombes d'eaux et une mer mauvaise.

Le pilote de l'Osprey vérifie les jauges de carburant avec un regard crispé.

« *Vous avez 30 minutes. Après, je repars, avec ou sans vous !* ».

Surprenant l'équipage de quart, la Z-Team est accueillie par un jeune second lieutenant et

plusieurs gaillards. **Si les personnages débarquent armés/menaçants, le capitaine est contacté immédiatement et les écoutes d'accès à la plateforme surveillées et interdites d'accès à la Z-Team tant que l'officier n'est pas là.**

Un jet de **Persuasion #Difficile** est nécessaire pour être autorisé à monter à bord. Dans le cas contraire, le lieutenant laisse des hommes d'équipage sur la plateforme, le temps de s'entretenir avec le capitaine (**pensez à décompter le temps du départ de l'Osprey**).



Le « Allure of the Seas » de nuit

KNOCK KNOCK

Le capitaine, une fois prévenu par son sous-officier, rencontre les personnages dans le mess des officiers. Ayant reçu la requête officielle via son employeur quelques heures auparavant, il fera convoquer discrètement les scientifiques de la liste dans le mess des officiers malgré l'heure tardive.

La mer devient vraiment mauvaise, obligeant l'Osprey à décoller et tourner autour du navire de croisière, le temps que les Z-Corps regroupent les scientifiques puis retournent. L'équipage est informé de l'action de l'appareil militaire. Le délai imparti est toujours de 30 minutes (**mettez la pression aux joueurs**).

Au bout d'une dizaine de minutes, un groupe d'individus encore à moitié endormis arrive, tout surpris de la convocation nocturne. Aux personnages d'être convaincant pour parvenir

à rallier ce groupe d'experts (cf. les PNjs pour les interpréter) sans avoir recourt aux mesures extrêmes.

Lorsque la Z-Team est parvenue à convaincre (par la raison ou la force) les scientifiques, le groupe, escorté par le capitaine et plusieurs hommes d'équipages, va se rendre sur la plateforme avant du navire. Sous une pluie battante et des bourrasques de vents, le temps va passer, sans que l'Osprey ne pointe le bout de son nez. L'appareil n'a émis aucun message radio depuis qu'il a décollé. Au bout d'un quart d'heure, exaspéré, le capitaine va réintégrer tout le monde à l'abri des éléments.

Aucune communication ou écho radar ne permet de localiser l'appareil militaire dans le déchaînement des éléments. Au bout d'un certain temps, pris entre l'exaspération des civils, les Z-Corps vont devoir se faire à l'idée qu'ils sont au milieu de nulle part.

Les communications radios et satellites sont très perturbées avec le continent. Au petit matin, une réponse arrive : l'Osprey n'a pas donné le moindre signe de vie. De plus, compte-tenu de la position du navire de croisière, la Z Team ne peut compter sur aucun renfort (aérien ou naval). Des dispositions sont prises pour que le rapatriement soit effectué depuis le Mexique dans 3 jours.

Respectant à la lettre les consignes de ses employeurs, le commandant de bord refuse de dérouter son navire vers les cotes américaines. La meilleure proposition est de débarquer à Cazumel et de prendre les dispositions pour se faire rapatrier. Compte-tenu des conditions actuelles, il faut compter trois jours pour rallier la ville portuaire mexicaine.

WTF ?

L'arrivée de l'appareil militaire a provoqué une certaine panique parmi certaines personnes à bord.

Les hommes de main des pirates (travaillant au sein du personnel), effrayés par la présence des militaires américains (ils ignorent tout de l'existence et du rôle des Z-Corps), vont profiter que l'appareil tourne autour du navire pour le canarder depuis le toit du navire. Equipés d'AK-47, ils parviennent à faucher le pilote et toucher l'un des moteurs (le bruit des éléments et l'heure tardive maquillent leur action). Endommagé et soumis aux violentes rafales de vent, l'Osprey va percuter l'océan à plusieurs centaines de mètres de « l'Allure of the Seas », envoyant son équipage par le fond...

BAD Z CORP / GOOD Z CORP

Si les personnages ont eu recours délibérément à la force pour pénétrer sur le navire et/ou convaincre les scientifiques ; ils seront consignés jusqu'à nouvel ordre dans les quartiers mis à leur disposition. S'ils tentent un coup d'éclat (menacer le commandant, prendre le contrôle du navire), ils sont placés en détention jusqu'à ce que la situation empire (milieu de 1^o journée à bord). **Les scientifiques refuseront tout contact avec eux jusqu'au Bonus Z.**

Dans le cas contraire, le capitaine leur demandera de préserver l'harmonie qui règne à bord en restant discret sur la situation aux Etats-Unis (l'équipage fait tout pour faire oublier les événements). Ils se voient confier des suites disponibles (le navire était occupé à 75% au départ et maintenant à 68%). Il leur est demandé d'éviter d'attirer l'attention jusqu'à l'arrivée à Cazumel. Les scientifiques consulteront les documents remis et entreprendront de se consacrer à la tâche confiée, sans éveiller l'attention de leurs collègues ou de leur proche. Ils travailleront dans une grande chambre

WELCOME ABOARD

Voici les différents éléments qui composeront l'aventure :

Chronologie

Voici une présentation d'une journée à bord du luxueux navire.

07:00-09:00 : Petit déjeuner dans les chambres ou dans les différents cafés ouverts.
09:00 : Ouverture des magasins.
09:15 : Ouverture des activités sportives.
11:00 : Ouverture des cinémas.
11:30 : Ouverture des cafés.
11:45-14:00 : Repas dans les différents restaurants.
12:00 : Ouverture du casino.
18:00 : Fermeture des activités sportives.
18:45 : Fermeture des magasins.
19:00-22:30 : Dîner dans les différents restaurants.
20:30 : Ouverture des cabarets.
23:00 : Fermeture des cinémas.
23:30 : Fermeture des cabarets.
01:00 : Fermeture des cafés.
02:00 : Fermeture du casino.

Une équipe dédiée à la communication est chargée de réaliser plusieurs reportages à bord et lors des escales, afin de mettre de la bonne ambiance. Les grands écrans à bord du navire diffusent régulièrement des extraits récents ou d'anciennes croisières. Les personnages risquent de croiser la route de cette sémillante équipe, tôt ou tard...

BLACK OUT A BORD

L'épidémie en étant à ses premiers ravages (les passagers ont embarqué en fin de 4^o semaine au minimum), l'équipage filtre les médias (invoquant un problème dans les équipements de transmissions) pour ne pas créer une psychose à bord. Internet et les réseaux sociaux sont inaccessibles (pour la même raison)

Cependant, certains passagers ont déserté lors des précédentes escales (Nassau, Labadie, etc.). Le capitaine a toutes les difficultés à maintenir la cohésion de l'équipage et donc l'insouciance des passagers (de nombreux départs ont eu lieu au début de la croisière lors des escales). Il voit donc d'un très mauvais œil l'arrivée des personnages, oiseaux de

mauvais augure par excellence. Si ces derniers ont la langue trop bien pendue, il les consignera dans leur chambre.

HAITIAN CONNECTION

Un groupe de bandits maritimes sévit dans les Caraïbes depuis plusieurs mois, s'attaquant à des proies de plus en plus importantes (cargos, navires de plaisance privés). « L'Allure of the Seas » est une proie que la bande du **Lord GU** (un criminel mêlant vaudou et piraterie) a repérée depuis plusieurs mois. Après avoir infiltré plusieurs hommes à bord, qui l'ont renseigné sur le personnel et les procédures, il a prévu de prendre d'assaut le navire durant la croisière en cours.

A la tête d'une demi-douzaine d'embarcations allant du bateau de pêche au remorqueur, il arraisonne les navires qui tombent dans ses filets. Lord GU est sans pitié envers ceux qui l'ont déçu ou le défient.

Il y a 10 hommes et femmes à son service sur le navire de croisière, qui ont été embauchés il y a quelques mois. Ils disposent de 4 AK-47, de 2 Makarov (Walther PPK), de couteaux et de bâtons (pris dans le matériel du navire).

Le casino et les nombreux clients fortunés qui dépensent sans compter lors des escales constituent des cibles de choix de part leur richesse à bord ou bien comme otages.

Note : *Si les personnages se font remarquer, les hommes de mains de Lord GU tenteront une embuscade pour se débarrasser d'eux au moment de l'abordage.*

SCIENCE SANS CONSCIENCE

REMPLI LES POCHE

Meredith Sunbow, une scientifique travaillant pour **Hermes Healcare** (un laboratoire pharmaceutique en rapport avec la division des armes biologiques de l'**US Army**) a décidé de devenir très riche rapidement (bien avant le début de l'épidémie). Ayant accès à plusieurs projets en cours de sa compagnie, elle a décidé de les vendre à un concurrent

moyennant quelques millions de dollars. Son contact est un participant au congrès, **Damien Richard** ; de **Genomic Trust**, mais sans rapport avec la story line. L'échange (échantillons et données) est prévu pour se dérouler durant la conférence internationale. Cependant, les services de sécurité d'**Hermes Healcare** se doutant de quelque chose, ont placé un agent de surveillance près de la scientifique.

Ce dernier n'a pas été très discret et Meredith l'a repéré dès le début de la croisière. Elle attend de planifier sa transaction pour neutraliser son surveillant.

Lorsqu'elle aura appris (par les bruits de couloir), que des mystérieux membres du gouvernement sont montés à bord, elle va craindre une action du FBI à son encontre. Meredith va décider de se débarrasser de son surveillant (droguer son repas, puis provoquer un incendie) puis disparaître officiellement en détournant l'attention générale sur une épidémie de grippe musculée qu'elle va déclencher. Grâce à la confusion, elle compte s'enfuir et rejoindre Cuba ou le Mexique à bord d'un des canots de sauvetage.

CACHE CACHE

Un membre du personnel (un lieutenant d'origine bahamienne ; **Johnson Waterly**) a réussi à mettre une partie de sa famille et quelques amis à l'abri lors d'une précédente escale. Cachés dans une section non-utilisée du navire (canots de sauvetage, chambres non louées), ils vont être à l'origine de rumeurs sur des bruits bizarres et des choses qui disparaissent. Le lieutenant est prêt à tout (corruption, arrangement et en dernier cas, « neutralisation ») pour sauver sa famille.

Note : *Le but de cette fausse piste est de faire croire à la présence de clandestins contaminés à bord.*

BRAINSTORMING

Le congrès scientifique est sponsorisé par **Delwyn-McGregor**, une compagnie pharmaceutique pesant plusieurs Md\$ dans le

domaine des traitements médicaux de pointe. Il regroupe près d'une quarantaine de chercheurs de différentes nationalités et profils (universitaires, privés) qui se réunissent dans le **Conference & Busines Center** (2° niveau) ainsi que dans le **Theater** (2°,3°,4° niveaux).

Les repas se font et les soirées sont réalisées dans les différents lieux de divertissements (casino, cabarets, etc.). Des activités sportives sont également programmées (tennis, water-polo, jeux vidéo, etc.).

UN BRIN DE CURIOSITE

Si les personnages deviennent suspicieux et s'enquière d'évènements bizarres survenus à bord, ils pourront accéder aux rapports de l'équipage en réussissant un jet de **Persuasion #Difficile**.

Un jet d'**Investigation #Moyen** permettra de retenir certains rapports, parmi les anodins (crachats sur un pont, mégots retrouvés dans une coursive, passager en état d'ébriété, etc.)

Pharmacie dévalisée (employé lambda pour se droguer). **Jour-2**.

Placard de linge vidé (famille du **Lnt Waterly**). **Jour-1**.

Passe magnétique d'une femme de chambre disparu (Meredith). **Jour-1**.

Réserve de nourriture en partie vidée (**Lnt Waterly**). **Jour 1**.

Chambre d'un membre de la conférence ouverte et fouillée (conspirationniste) mais sans aucun rapport. **Jour 2**.

Disparition d'un membre du personnel (par les agents des pirates). **Jour 2**.

Vacancier griffé/mordu durant la coupure d'énergie (famille du **Lnt Waterly**). **Jour 3**.

GUESTS

Pour pimenter les interactions des personnages à bord du navire, voici quelques personnages que vous pouvez mettre sur leur route.

Une ex-envahissante

L'un des personnages va tomber nez-à-nez avec une de ses ex (cela nécessite que le joueur ait au préalable détaillé la vie sentimentale de son personnage).

Deux possibilités :

- humiliée par la séparation, elle va chercher à pourrir le séjour de son ancien compagnon.
- prenant cette rencontre comme un signe du destin, elle va tenter de renouer avec le personnage pour voir si une deuxième chance leur ait donné.

Le gars lourd

A la faveur d'un des événements majeurs qui va se produire sur le navire, ce quidam va (ou pense) avoir la vie sauve grâce aux personnages. Dès lors, il va leur coller aux basques, voulant les aider. Le seul hic c'est qu'il est très maladroit dans ce qu'il entreprend et qu'il risque de mettre tout le monde dans le pétrin au moment le plus inopportun.

La riche héritière

Cette superbe jeune femme, aussi belle de froide et égoïste, s'ennuie fermement depuis qu'elle a posé ses escarpins Dior sur le navire de croisière. Après avoir fait le tour des quelques males intéressants du bord, cette dernière se demande comment passer son temps (en dehors du casino). L'arrivée d'inconnus, nimbés d'une aura de mystère et de violence, va réveiller ses appétits charnels et mesquins (quitte à propager des rumeurs)...

Le gars chelou

Toute croisière comporte forcément son contingent de personnes bizarres. Ce personnage est un reclus, un peu paranoïaque et technophile. Ayant accumulé d'impressionnantes informations sur le début de l'épidémie et les implications des différents protagonistes (ou d'autres : gouvernement, CIA, etc.), il surveille la convention pour un groupe de conspirationnistes comme lui.

Le fait que les médias soient indisponibles et que de mystérieux hommes en noirs aient débarqué le conforte dans ses hypothèses les plus folles. Il va se lancer dans une vaste

enquête qu'il compte bien diffuser dès que possible...

Le futur suicidé

Un des passagers, traumatisé par les événements vécus avant d'embarquer à plongé dans une forte dépression. Buvant aux différents bars plus que de raison, trainant son mal-être un peu partout, entre pleurs et récits tragiques, il va finir par commettre l'irréparable, en fonction de la dégradation de l'ambiance générale et des événements qui vont se produire. Cela se déroulera lorsque les personnages passeront à proximité (sauter, se pendre, etc.)

La gentille tête blonde

Un enfant (à vous de choisir si c'est un garçon ou une fille) va prendre en grippe l'un des personnages. Pourri(e) par ses riches parents, il/elle va pourrir le personnage aussi souvent que possible (soyez imaginaire). Si le personnage tête de turc venait à se rebiffer, l'adorable ange n'hésiterait pas à se réfugier sous la protection de ses riches et détestables parents ou de tout adulte pouvant l'aider.

Un chevalier solitaire

David Hasselhoff remplace la chanteuse prévue à l'origine, disparue dans la tragédie de Kansas City. Émergeant difficilement de ses cuites quotidiennes, il engloutit antidépresseurs sur anxiolytiques. Il essaye tant bien que mal d'égayer les soirées des passagers, grâce à son costume de country recouvert de LED tendance 2012 (un élément incontournable de son spectacle) et à une compilation de ses meilleurs titres, soutenue par des séquences vidéo de ses films et séries.

Si la situation devient désespérée, il tentera (s'il est à jeun) de prendre le contrôle des personnes influençables, ponctuant ses décisions de références à son expérience cinématographique et télévisée. Sinon, il essaiera de boire autant que possible, en ponctuant la situation de sa philosophie d'acteur/chanteur.

LES HÉROS ANONYMES

Vous pouvez considérer que sur la totalité des vacanciers à bord du navire, il y a :

- des policiers (1D-1) qui sont armés.
- des médecins (2D-2).
- des informaticiens (2D+2).
- des pompiers (1D).
- des militaires (1D-2).
- des électriciens, mécaniciens, plombiers, etc. (2D+1).

Libre à vous de réduire ou d'augmenter ces courageux volontaires, qui épauleront les personnages dans des conditions pouvant requérir leur aide (incendie, attaque, réparation).

CHRONOLOGIE DES ÉVÉNEMENTS

Les actions des joueurs influenceront inévitablement les événements suivants.

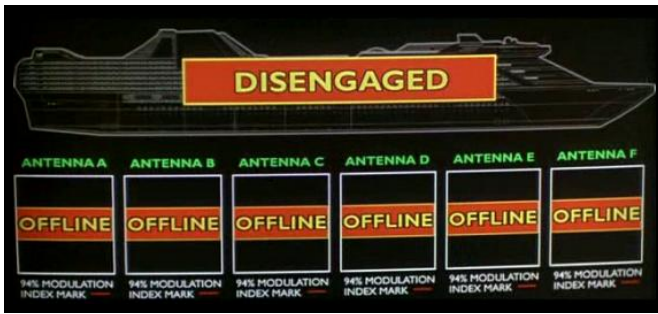
JOUR 1

Retard sur le calendrier.

L'ouragan « Gary » a gagné en intensité, en dépit des premières estimations. « L'Allure of the Seas » se meut dans une mer déchaînée, réduisant grandement sa vitesse. Un jet de **Pilotage** ou **Navigation # Moyen** permet de remarquer la faible vitesse de progression du navire. Le capitaine garde le silence jusqu'en début de soirée (où il fera une annonce générale), sauf s'il est pressé par l'ambiance à bord.

Défaillance des systèmes de communication.

Suivant le plan prévu par **Lord GU**, ses complices vont saboter en différents points les systèmes de communication et de surveillance (radar et sonar) en début de matinée. Le GPS étant également en panne, « L'Allure of the Seas » est obligé de réduire encore sa vitesse, pour éviter de trop dévier de sa route ou de heurter un obstacle. Si les personnages ont des compétences en télécommunication, électronique ou informatique, ils pourront assister les équipes de maintenance.



Des jets d'**Electronique #Difficile** et d'**Informatique #Moyen** sont nécessaires pour découvrir le sabotage informatique et physique. La réparation étant complexe, il faudra une journée complète pour remettre les systèmes en état. Durant ce temps, le navire sera isolé du monde extérieur. Une enquête ne permettra pas de mettre la main sur les agents du Lord GU : ceux-ci sont cantonnés dans d'autres services.

Incendie de la suite du détective privé (11° niveau).

Passant à l'acte dès qu'elle apprend que les communications sont coupées, **Meredith Sunbow** décide de se débarrasser de son surveillant. Ce dernier, à la faveur d'un repas (drogué par les bons soins de Meredith) servi dans sa chambre (il les prend tous dedans), va s'endormir définitivement. Grâce à un passe volé à une femme de chambre quelques jours auparavant, la scientifique va provoquer un incendie dans la chambre du défunt (cigarette au lit plus alcool renversé). L'incendie risque de prendre des proportions importantes car le personnel compétent est réduit. Au Meneur de voir la portée des dégâts sur le navire été le moral général.

Note : Un audacieux personnage qui braverait l'incendie (**Agilité # Difficile**) ravageant la chambre, pourrait constater que l'occupant est déjà mort (**Perception #Difficile**). Il devra ensuite réussir un autre jet pour ressortir indemne.

Un radeau à la dérive.

Au large de Cuba, une embarcation précaire qui abrite 5 cubains en mauvaise santé se retrouve à moins d'un mile nautique de

« l'Allure of the Seas ». Les passagers sont partagés, malgré le fait que le commandant doit porter assistance à toute personne en détresse.



En cas de forte pression de la part des passagers (ou des personnages), le capitaine enverra son second avec le médecin de bord et du matériel (nourriture, eaux, médicaments, couvertures) et trois hommes pour les aider mais ne les fera pas monter à bord. Une altercation entre les cubains et les hommes d'équipage sera visible avec des jumelles.

De retour à bord, le commandant en second a été molesté et griffé par une femme de l'embarcation. Ayant pris froid, il commencera à tousser le soir. **Une analyse de sang ne mettra pas en évidence le virus d'Alma, mais ni le service médical, ni aucun passager (même au sein de la conférence) ne dispose du matériel adéquat.** Le médecin de bord diagnostiquera un coup de froid et mettra l'officier à l'infirmerie durant 2 jours. Sera-t-il encore vivant d'ici là...

Groupe de gros bras.

Suspectant toujours la Z-Team d'être là pour elle, **Meredith Sunbow** parvient à convaincre un groupe de vacanciers passablement avinés qu'elle est importunée par les Pjs. Les gros bras vont aller remettre à leur place les Pjs. Une altercation dans un endroit fréquenté (cabaret, restaurant, terrain de sport) serait du meilleur effet... Après avoir dessoûlé, les gros bras ne se rappellent plus de l'apparence ou de l'identité de la jeune femme.

Défiance de l'autorité 1°partie

Face aux évènements survenus dans la journée, un groupe de vacanciers va demander des comptes au capitaine. Ce dernier effectue un jet de **Persuasion #Facile** pour calmer les inquiétudes et dissiper les tensions. Si celui-ci rate, il peut rattraper la situation avec un jet d'**Intimidation #Moyen**.

Si les personnages participent à la tentative de calmer les vacanciers (et en se faisant reconnaître pour ce qu'ils sont), le capitaine voit la difficulté baisser d'un niveau. S'ils tentent de l'enfoncer, la difficulté augmente d'un niveau.

Si les deux jets sont ratés par le capitaine, le mouvement de contestation prend le dessus sur les officiers du navire. Ces derniers sont ramenés dans leur chambre jusqu'à nouvel ordre. Le personnel moins gradé (et plus raisonnable ?) accepte de diriger le navire.

L'ère de la suspicion, des rumeurs, des décisions aléatoires et des règlements de comptes voit le jour. Au Meneur de se faire plaisir quand à l'anarchie qui va s'emparer du luxueux navire.

Pour parvenir à « surfer sur la vague » et participer aux décisions, les personnages devront réussir un jet de **Persuasion #Très Difficile**. Sinon des voix s'élèvent sur la coïncidence de l'arrivée de la Z-Team et des problèmes en cascade...

JOUR 2

« Gary » fait des siennes.

Ayant attendu Cuba, l'ouragan est déchaîné et dans le sillage de « l'Allure of the Seas ». Le ciel et la mer sont d'une couleur gris sombre, tandis que des rideaux de pluie s'abattent avec force sur le navire de croisière. De grandes vagues agitent la mer à perte de vue. Les activités extérieures et les promenades sont interdites. Si les systèmes de télécommunications ont été réparés, le

mauvais temps engendré par l'ouragan perturbe gravement les communications vers les Etats-Unis. La vitesse du navire est réduite de façon à ne pas clouer tous les passagers dans leur cabine, avec un mal de mer carabiné. Pour occuper les passagers, les magasins et lieux de détente sont ouverts plus tôt.

Début de l'épidémie de grippe.

Après avoir finalisé sa transaction avec **Damien Richard** de **Genomic Trust**, **Meredith Sunbow** tentera de fuir dans un des canaux de sauvetage (elle pense pouvoir rejoindre). Pressée par le temps, elle va propager une variante militarisée du virus **H1N1** à bord du navire (très virulent mais peu mortel). Scientifique consciencieuse, elle transporte avec elle tout un assortiment de maladies et de virus plus ou moins dangereux conçus par son ancien employeur.

Ayant appris qu'une épidémie de grippe avait débuté quelques semaines auparavant au Kansas (elle ne suit pas les informations générales), c'est pour elle le meilleur moyen de détourner l'attention d'elle. Elle utilisera le système de climatisation pour infecter un endroit fréquenté (restaurant, cinéma, casino). Les symptômes se manifesteront en 1D6 heures sur 6D6 passagers, débordant l'infirmerie.

Si **Meredith** est acculée durant sa tentative de fuite, elle menacera de briser les différentes fioles de maladies et virus qu'elle a embarqué de **Hermes Healthcare** pour se frayer un chemin sur hors du navire. **Damien Richard** l'accompagnera, forcé après la tournure que prennent les événements. Au meneur de décider si ce cocktail de maladies et virus génétiquement modifiés peut décimer la population embarquée...

Défiance de l'autorité 2°partie

L'épidémie provoque un véritable courant de panique parmi les passagers. Pour garder la cohésion de l'équipage et des passagers, le capitaine doit réussir un jet de **Persuasion #Moyen** pour calmer tout le monde. Si celui-ci

rate, il peut rattraper la situation avec un jet d'**Intimidation #Difficile**.

Si les personnages viennent au secours du capitaine, la difficulté baisse d'un niveau. S'ils tentent de l'enfoncer, la difficulté augmente d'un niveau.

Si les deux jets sont ratés par le capitaine, le mouvement de contestation prend le dessus sur les officiers du navire. Ces derniers sont ramenés dans leur chambre jusqu'à nouvel ordre. Le personnel moins gradé (et effrayé ?) accepte de diriger le navire. L'air de la suspicion, des rumeurs, des décisions aléatoires et des règlements de comptes voit le jour. Pour parvenir à « surfer sur la vague », les personnages devront réussir un jet de **Persuasion #Très Difficile**.

Les malades risquent de subir un triste sort : exécutés ou expulsés dans un canot de sauvetage en plein milieu d'une mer déchaînée.

JOUR 3

Panne générale du système d'énergie.

Le sabotage orchestré par les agents de **Lord Gu** se déclenche en plusieurs points du système d'énergie du navire et au petit matin (07:30). Les batteries de secours prennent le relais, plongeant le navire dans une ambiance de lumières rouges, orange et jaunes. Un jet d'**Electronique #Difficile** permet de découvrir que le système a été saboté. Les réparations nécessiteront une journée aux services techniques. Des personnages compétents – ainsi que des simples passagers compétents (cf. les Héros Anonymes) peuvent prendre part aux réparations.

Le navire part à la dérive, poussé par l'ouragan « **Garry** ». Le commandant à toute les peines du monde à calmer les passagers (Jet de **Persuasion #Difficile** ou d'**Intimidation #Très Difficile**) et doit bloquer l'accès aux canots de sauvetages : les ascenseurs ne marquent pas l'arrêt au niveau 5, les portes des escaliers

sont fermées et le personnel surveille les accès.

Arrivée des pirates.

Suite à un appel codé émis par **Lord GU** (en Haïtien, nécessitant un jet en **Langue Français # Difficile** pour le comprendre), ses haïtiens armés et peinturlurés en squelette (genre Baron Samedi), prennent le contrôle de la machinerie, de la passerelle et cantonnent les vacanciers dans les endroits publics (Theater, Conference, etc.) vers 08:30 via des annonces générales.

Si la Z-Team s'est distinguée durant son séjour, deux hommes armés tenteront de les éliminer (via une annonce pour leur donner rendez-vous dans un endroit isolé).

La flottille de Lord GU aborde le navire de croisière moins de 30 minutes après la prise de contrôle par ses agents, sur le flanc tribord. Le groupe de pirates se compose de 30 hommes armés (plus les 10 à bord). Sitôt à bord, 5 hommes surveillent les navires (ils s'enfuient dès que la situation tournera au vinaigre), 5 autres les nacelles de sauvetage, 20 ratissent le navire pour capturer tous les passagers et le personnel. Lord GU, accompagné de 5 hommes de main, prend le contrôle de la passerelle. Il lance un appel audio et vidéo dans tout le navire pour intimer l'ordre au personnel et passagers de ne pas résister.

Les occupants du navire sont retenus captifs dans les endroits spacieux du navire :

- Casino (niveau 4)
- Théâtre (niveaux 3, 4 et 5)
- Restaurant (niveau 3)

Tandis que les passagers seront rançonnés et leur chambres visitées, le coffre-fort du casino et celui du navire seront forcés. Les exactions des pirates (meurtres, violence extrême, viols, torture, etc.) dureront une dizaine d'heures, puis le groupe repartira (dans la nuit du 3° au 4° jour), laissant les passagers et le personnel sans moyen de communication. Certaines personnes pourront être également

kidnappées (les agents à bord du navire ont pu se faire une idée des proies intéressantes à rançonner).

Bref, vous voilà avec une séquence Die Hard en Haute Mer à gérer. Les plans fournis en index permettent d'orchestrer cela. Les pirates sont habitués à affronter des équipages de pêcheurs et de riches vacanciers, pas de personnes formées au combat et armés. Si on lui résiste, Lord GU, qui n'est pas un super-cerveau criminel, réagira des façons suivantes :

- envoyer un groupe traquer ses ennemis (grâce aux caméras de surveillance contrôlées depuis le PC sécurité),
- tendre un piège dans un endroit particulier,
- libérer des passagers contre des hommes à lui (certains prisonniers étant des pirates déguisés),
- menacer d'exécuter des prisonniers au bout d'un temps imparti si les rebelles ne se rendent pas,
- incendier un niveau du navire et mettre ses hommes aux points névralgiques (escaliers, ascenseurs),

Et si les personnages ne tentent rien contre les pirates ?

La mission des Z-corps étant de récupérer les scientifiques, ils peuvent se la jouer profil bas. Ils assisteront (ou resteront à l'abri) au vol massif des richesses des clients aisés (cartes de crédits, billets, bijoux). Ils en seront quittes quand même pour un Jet de **Volonté** **#Difficile**.

Notes : *Si vous souhaitez forcer la main aux personnages, l'un des scientifiques ou des « guests » auxquels les personnages se seront attachés (si ce ne sont pas des machines dépourvues d'émotions) pourront se retrouver dans une situation nécessitant une aide immédiate. Au pire des cas, ils auront droit au Z-bonus en comité restreint...*

Z BONUS

Le capitaine, et certains de ses hommes les plus surs, dissimulent un terrible secret à l'insu de tout le monde à bord. Oui, bon nombre de passagers ont déserté lors des précédentes escales pour tenter de gagner un pays sûr. Mais, une autre vérité dissimulée de tous - y compris aux dirigeants de la compagnie - c'est que certains vacanciers ont présenté rapidement des symptômes similaires à la grippe d'Alma. Malgré le manque d'informations, il fut décidé de mettre en quarantaine les vacanciers mal en point. La salle employée (dans un secteur réservé au personnel) a été dissimulée (objets encombrants devant). Les personnes au courant (en dehors du commandant et de son second) ont déserté le navire depuis longtemps.

Lors de l'assaut des pirates, le local contenant les passagers transformés en Hostiles va être déverrouillé :

- par des pirates cherchant d'éventuels fuyards.
- par des passagers voulant se dissimuler.
- par une défaillance des systèmes de sécurité.

Au nombre d'une vingtaine (4^e génération), ils vont attaquer les vacanciers, le personnel et les pirates dans les niveaux inférieurs (propulsion, énergie, fuel, etc.) avant de remonter vers les niveaux supérieurs...

SAUVES !

Si les personnages parviennent à neutraliser la menace des pirates, puis des Hostiles, ils auront le bonheur de voir arriver un navire de patrouille de la marine mexicaine (précédé d'abord par des appels radios) quelques heures plus tard. L'**ARM Cochimie**, commandé par le **Capitaine Luis Vega**. Répondant aux appels de détresse, ou ayant détecté le paquebot sur son radar, il a prévenu les autorités mexicaines pour obtenir de l'aide.

« L'Allure of the Seas » atteindra Cozumel moins de 24 heures plus tard, alors que « Gary » perd de sa puissance dans le Golfe du Mexique.



Le capitaine Vegas restera silencieux sur la progression de l'épidémie et de ses conséquences au Mexique. Il prendra le contrôle du navire si nécessaire pour le conduire jusqu'à sa destination mais ne demandera aucun renfort ou secours : ceux-ci ne sont tout simplement pas disponibles pour venir sauver des touristes en pleine mer.

WHAT IF?

Et si la situation dégénère à un moment donné sur le navire de croisière ?

Si les Z-Corps prennent l'épidémie de grippe pour ce qu'elle n'est pas ?

Si l'attaque des pirates déborde complètement les capacités des Pjs ?

Si le ras-le-bol des passagers dégénère en émeutes ?

Si le navire semble devenir un immense cercueil de métal ?

Les personnages, comme de nombreux passagers, essaieront de s'enfuir par les canots de sauvetages. Il y en a 18, répartis de chaque côté du pont 5. Un jet de **Mécanique #Facile** est nécessaire pour forcer les sécurités de chaque canot. Chacun peut contenir 370 personnes avec du matériel de survie élémentaire (gilet de sauvetage, fusées de détresse, trousse de premiers secours) et dispose d'un moteur doté d'une courte autonomie (100 km), ainsi qu'une balise de détresse.



Leur route, complètement incontrôlable, les mettra sur la route d'un cargo, perdu au milieu des éléments déchaînés, qui constitue leur dernière chance...



Parti de Cancun 2 jours auparavant, avec près de 200 passagers fuyant les premières manifestations d'hostiles, il était destiné à rallier Cuba. Le navire étant usé et mal entretenu, le trajet s'est avéré bien plus long que prévu, du fait supplémentaire de l'ouragan « Gary ». Les premiers cas de contamination se sont manifestés quelques heures après le départ. Durant 48 heures, l'équipage et les passagers ont été décimés.

Il ne reste qu'un humain (retranché dans la cabine de pilotage), 10 Hostiles de 3^e génération et 20 Hostiles de 4^e génération.

Croisant la route du navire fantôme à la nuit tombée, les derniers membres d'équipages laisseront monter à bord les rescapés puis monteront dans le canot de sauvetage et tenteront de s'enfuir !

Note : Si les personnages ont été confrontés aux Hostiles à bord du paquebot, optez plutôt pour un requin grand blanc de type Phase 2 (necrobeast), qui attaquera les embarcations dérivants en pleine mer déchaînée.

HAPPY END

Arrivant au Mexique (d'une façon ou d'une autre), les Z-corps et leurs protégés sont pris en charge par des militaires mexicains qui les conduisent jusqu'à un petit aéroport. Là, un C-130 Hercules de l'U.S.A.F. les récupèrent pour les ramener jusqu'en Floride.

Quelques jours plus tard, noyée dans le flot de nouvelles inquiétantes, la disparition du navire de croisière « **Allure of the Seas** » est confirmée, alors qu'il revenait du Mexique...

GOOD JOB

Si les personnages survivent à cette aventure, voici les récompenses proposées :

- revenir avec les 4 scientifiques : 2 points de Cojones.
- participer à la cohésion du navire : 1 à 4 points de Personnage.
- capturer/neutraliser Meredith : 2/1 points de Personnage.
- repousser/neutraliser les pirates : 2/4 points de Personnage.
- neutraliser les Hostiles du bord : 3 points de Personnage.
- survivre à tout prix : 2 points de Personnage.

ADES DE JEU

Vous trouverez les plans des ponts et les illustrations des activités du navire de croisière sur le site :

<http://www.oasisoftheseas.com/ebrochures.php>

Une perspective du navire en permet de localiser certaines zones de vie et d'activité :

http://www.oasisoftheseas.com/galleries/2/images/v1_481460_Interior_b.jpg

L'animation du navire "Oasis of the Seas" (sistership de l'Allure) permet une meilleure visibilité de certaines sections :

<http://www.sun-sentinel.com/broadband/theedge/interactive/sfl-edge-oasis-seas-ship,0,1543383.flash>

Je tiens à Jerem et son équipe pour avoir beta-testé cette aventure.

PNJS

Dr Walter Dennings



Connaissances 4D+2 Erudition 5D+2,
Médecine 6D+2
Perception 2D+1 Jeux 4D+1

Dr Badrina Gumpha



Agilité 3D+2 Contorsion (Yoga) 4D+2
Connaissances 4D
Langues (Anglais), Médecine 6D
Perception 3D Investigation 4D

Pr. Patricia Dosantos



Connaissances 3D+2 Erudition 4D+2, Langues
(Espagnol) 4D, Médecine 5D
Perception 3D Chercher

Présence 3D Volonté

Dr. Jesse Chen



Agilité 3D Escalade 4D
Adresse 2D+2 Tir à l'Arc 3D+2
Puissance 3D Natation 4D
Connaissances 3D Médecine 5D

Meredith Sunbow



Agilité 3D Discrétion 3D+2
Adresse 3D Dextérité 3D+2
Connaissances 3D+1 Médecine 4D+1
Présence 3D+2 Charmer 4D+1, Escroquerie
4D+2, Volonté

Damien Richard

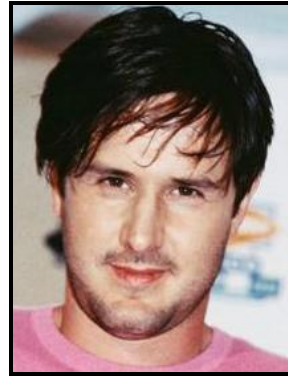


Connaissances 3D+2 Affaires 5D+2, Médecine 4D

Perception 3D Jeux 4D

Présence 3D Charmer 4D, Empathie 3D+2, Escroquerie 5D, Volonté 4D

Le Gars Lourd



Connaissance 3D

Electronique, Informatique 4D+2

Perception 2D+2

Chercher 3D+2, Investigation 3D

David Hasseloff



Présence 2D+1 Empathie 3D, Volonté

Ex-copine



Agilité 2D+2 Danse 3D+2

Perception 3D Art 4D, Jeux 3D+2

Présence 3D Charmer 3D+2

Capitaine Aegis



Présence 3D+1

Charmer 4D+1, Persuader 4D+1

John Smith



Connaissances 3D Erudition (lois maritimes) 5D, Navigation 5D

Présence 3D Commander 4D+1, Intimidation 3D+2, Persuasion 4D, Volonté

Lnt Waterly



Agilité 3D Discrétion 3D+2
Connaissances 2D+1 Erudition (lois maritimes) 3D+1, Navigation 3D+2
Présence 3D Commander, Intimidation 3D+2, Persuasion

Lord GU



Agilité 3D Bagarre 4D, Esquive
Adresse 3D Armes à Feu, Mêlée 4D
Puissance 3D Nager 4D
Connaissances 2D
Perception 2D+2 Chercher 3D+2, Jeux 3D+2
Présence 2D+1 Commander 4D+1, Intimidation 3D+1, Volonté 3D

Haïtiens



Agilité 3D Bagarre 3D+1, Esquive
Adresse 3D Armes à Feu 3D+1, Mêlée
Puissance 2D+2
Perception 2D+1 Chercher 3D+1, Jeux 3D