



sden - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > Shadowrun > Scénarios > Omega > **Omega part 2**

## Omega part 2

lundi 26 décembre 2005

[Retour sommaire](#) | [Omega part 1](#) | [Omega part 3](#) | [Omega part 4](#)

### LE CHIEN N'EST PAS FORCEMENT LE MEILLEUR AMI DE L'HOMME

**Synopsis rapide :** les PJ, embauchés par CardaTech, vont cette fois partir à la recherche d'un Chaman, quelque part à Chicago. Ils découvriront que leur cible est un Chaman Toxique, qui suivait avant la voie de Chien. Au passage, ils apprendront qu'il habite dans les ruines de la Tour Sears, également appelées Cimetières des Eboulis (tout un programme). Une fois le Toxique sous le bras, ils devront le livrer au siège de CardaTech, où ils rencontreront Jonathan Cardacce.

Il serait préférable de laisser passer deux ou trois scénarios avant de jouer celui-ci (à moins que vous ne décidiez de déclarer à vos joueurs que leurs personnages ont hiberné pendant trois mois).

#### Embauche

Toujours suivant les méthodes habituelles, les PJ ont rendez-vous avec un Johnson, encore à l'aquarium. Le Johnson est le même que dans la première partie de cette magnifique campagne. Il présente le travail comme suit : "après le succès de votre précédente mission pour le compte de mon employeur, il vous a choisi pour mener à bien une mission de...sauvetage. Un de nos employés a disparu à Chicago, et nous comptons sur votre discrétion et votre savoir-faire pour le ramener sain et sauf. Contactez moi dès que vous l'aurez retrouvé".

Les détails de l'histoire sont fournis sur un petit disque lisible dans n'importe quel lecteur.

La paie sera fonction de la rapidité de la mission et

de l'état de fraîcheur du colis (mais le Johnson est disposé à verser 2000 nuyens d'avance par personne).

#### Le disque

Gravé sur le disque se trouvent une photo, une identité et tout ça. L'homme en question s'appelle Steve "Max" Milos. Il travaillait pour CardaTech jusqu'à il y a environ trois mois, date à laquelle il a disparu au cours d'une mission à Chicago. La dernière adresse connue est celle d'un motel au coin de Cermak Road et Damen Avenue (d'ailleurs, si par hasard un de vos PJ vient de Chicago - on sait jamais - dites lui que l'adresse correspond à l'extrême sud du Crochet - cf. plus bas).

#### Mais que se passe t'il ? Mais que se passe t'il ? Mais qu'est ce qui se passe ? (Les Inconnus)

Avant de continuer, une longue explication ne peut pas faire de mal. Bien entendu, cela reste entre vous et moi...La cible du contrat, Max, travaillait autrefois pour CardaTech, du temps de Edmond, le père de Jonathan. Edmond appréciait cet employé qui n'avait aucun scrupule à écraser la gueule de ses petits camarades pour se hisser toujours plus haut. Seulement, Edmond ne savait pas que son employé modèle était un Chaman Chien Toxique, c'est-à-dire qui prend plaisir à faire souffrir ce que Chien protège : les Hommes.

A la mort d'Edmond, il y a trois ans, Jonathan hérita tout naturellement de l'entreprise, et sa première résolution fut d'embaucher un mage de ses amis pour une protection magique (Edmond, qui était buté comme un âne, ne crut jamais à la magie et ne jugea pas utile de protéger sa société magiquement). Bien entendu, le mage découvrit la présence d'un Toxique au sein de la corpo, que

Jonathan licencia sans attendre. Max partit alors rejoindre une communauté de Toxiques, dans les Cimetières des Eboulis, jurant de se venger et tout ça.

Mais alors, pourquoi vouloir le récupérer ?

Tout simplement (simplement c'est vite dit) parce que l'Oméga a fini par trouver Jonathan, et qu'il le conseille sur la meilleure façon de récupérer les deux parties de la statuette. Et l'Oméga s'est rendu compte d'un léger changement de programme : ses 15000 ans de détentions dans trois endroits différents ont fini par le séparer en trois entités indépendantes. Celle qui a fini par rejoindre Jonathan n'a pu le faire que parce que le champ magique était affaibli, mais les autres champs sont toujours aussi solides, et pour les briser, il faut un pouvoir puissant et dangereux, que l'Omega ne peut se permettre d'utiliser. C'est pourquoi il lui faut un Chaman Toxique : un Mage (même fou) ou un Chaman normal n'accepterait jamais de se livrer au rituel nécessaire, alors qu'un Toxique, aveuglé par sa folie et son envie de destruction, ne pourra qu'accepter. "Et pourquoi Max ?" vous entendez-vous demander. Juste parce que l'Omega a sondé Jonathan (il y arrive sans tuer le sujet à présent), et que dans son esprit, il a lu le nom de Max. Ça fait moins loin à chercher, et ça l'amuse.

L'Omega, par l'intermédiaire de Jonathan, envoie donc les PJ récupérer celui qui pourra libérer une autre de ses parties. Satisfait ?

### **Votre mission, si vous l'acceptez...**

Je vous laisse gérer le voyage jusqu'à Chicago, je sais que vous faites votre boulot comme un pro.

Les voilà à Chicago. La piste de l'adresse les mène à un motel (oh surprise !), aux abords du Crochet. Le Crochet, de l'extérieur, c'est un immense bidonville, avec des immeubles en ruines qui tiennent debout grâce à des poutrelles collées aux façades. Il n'y a ni eau, ni électricité, ni rien. L'adresse proprement dite se situe au bord du Crochet donc, mais dans le Crochet quand même. L'immeuble s'appelle "La Halte du Lac" (ce qui est amusant puisqu'il est situé à plus de 5 km. du lac), ou plutôt "L. Ha.t. .u L.c", à

cause des lettres qui manquent. L'intérieur est encore pire que ce que l'enseigne laissait imaginer. Des cafards gros comme des chatons, des clodos dans les couloirs...une horreur.

Il y a une vieille femme derrière le comptoir. Lui montrer la photo ne servira à rien, par contre, étonnamment, elle tient son livre de réservations avec précision, et en cherchant dedans, on peut y trouver un "Milos S.", qui serait resté deux mois avant de partir. Le hic, c'est que la réservation date de deux ans plus tôt, ce qui devrait faire tilter vos joueurs (Jonathan se doutait bien qu'en envoyant chercher quelqu'un disparu depuis trois ans, les PJ se poseraient des questions, il a donc préféré mentir. Manque de bol, ça n'a pas marché longtemps). Maintenant qu'elle se souvient de la date, la vieille femme (appelons-la Edna) dira que la dernière fois qu'elle a vu Max, il partait en compagnie de Maria, une très jolie jeune femme faisant partie d'un gang habitant dans le Crochet.

### **Crochet, Crochet, Crochet...ça me dit quelque chose... (BAAF) (Y a-t-il un pilote dans l'avion ?)**

La piste, qui s'est un peu refroidie, reste quand même tiède si vos joueurs pensent à chercher le gang de Maria. S'ils ne le font pas, pendez-les par les poils de nez, ça leur servira de leçon. Le dit gang porte le doux nom de Killer Shadows, et officie dans le sud du Crochet. Trouver leur territoire sera aisé, puisque dès que le groupe entre dedans 1D6 membres du gang les encerclent. Ils ne sont pas agressifs d'emblée (surtout si votre groupe peut aligner plus de puissance de feu qu'un régiment Knight Errant), mais veulent savoir les raisons de leur venue. Les convaincre peut poser problème, mais quelques dollars peuvent aider la compréhension (montant à voir en fonction de votre humeur). Attention, si ça vire au massacre, il sera beaucoup plus dur de trouver Maria. Si les PJ restent courtois (dans les limites du raisonnable ça suffira), ils peuvent demander à voir Maria. S'ils mentionnent le nom de Max, ils ont intérêt à préciser qu'ils ne sont pas amis avec lui s'ils veulent parler à Maria.

### **Maria, Maria... (air connu)**

Si vous lisez ceci, c'est que vos PJ ont obtenu une rencontre avec Maria. Ils sont emmenés dans un vieil immeuble presque intact qui servait avant de centre social. Des gangers montent la garde à l'entrée. On les mène à la cave, dans une pièce dont la seule lumière provient des rares bougies dans les coins. Dans le fond de la pièce bouge une forme de taille humaine. Il s'agit de Maria, comme les joueurs s'en rendront compte lorsqu'elle se présentera. Pendant tout l'entretien, elle restera dans l'ombre. Elle demande aux PJ pourquoi ils la dérangent, et s'ils parlent de Max, ils devront préciser qu'il n'est pas leur ami (s'ils ont déjà parlé de lui aux gangers, leur chef aura glissé quelques mots à Maria avant l'entrevue). En entendant ce nom, elle entre dans une rage folle, d'où les PJ auront toutes les peines à la tirer. Une fois calmée, elle expliquera qu'elle a eu des...différents avec Max, et que maintenant, elle se satisferait bien de le savoir mort, à défaut de ne pouvoir le tuer. Elle dira sans même qu'on lui demande qu'il s'est réfugié dans les Cimetières des Eboulis, au sein d'une communauté Toxique, et qu'elle veut bien prêter main-forte au groupe si on lui promet que Max mourra dans d'horribles souffrances. Elle ajoutera "pire que les miennes si cela est possible", avant d'avancer son visage vers une source de lumière. Elle est défigurée, visiblement à l'acide. Son visage n'est plus qu'une plaie, elle est borgne et on peut voir quelques dents à travers sa joue. Une vision d'horreur donc (rajoutez-en un peu si vous sentez que vos joueurs ne compatissent pas).

### **CHAAAAAAAAAAAAARGEZ ! (Stark dans les Tuniques Bleues).**

Maria désigne un de ses aides de camp, répondant au sobriquet de Double-Lame, pour diriger les opérations. Elle-même reste dans sa cave. L'attaque est prévue au petit matin.

La nuit en compagnie des membres du gang (qui est assez grand) est le meilleur moment pour connaître la totalité de l'histoire. Il y a deux ans, Maria s'est entichée d'un Chaman Chien Toxique, qu'elle a ramené dans le gang. Malgré les mises en

garde de Double-Lame, elle a invité Max à devenir son conseiller magique. De fil en aiguille, il a fini par devenir son amant (ce qui a profondément déplu à la majorité masculine du gang, et à Double-Lame en particulier). En effet, Maria était d'une grande beauté (c'est d'ailleurs pour ça que le gang est si nombreux), et Max, bien que fou, n'en est pas moins homme. Toujours est-il que sa nature de dangereux malade instable a refait surface, et il a décidé, en accord avec sa vision perversie de la voie de Chien, de faire souffrir éternellement sa compagne. Aussi, profitant de son sommeil, lui a-t-il jeté un flacon d'acide sur le coin de la gueule, avant de s'acharner magiquement pour que les plaies mettent le plus de temps possible à cicatriser. Puis, il a essayé de tuer Double-Lame, qu'il n'avait jamais pu piffrer, se faisant sévèrement meuler avant de fuir dans les éboulis. Aux dernières nouvelles, il a pris le contrôle d'un groupe de Toxiques qui trafique avec des clans de goules.

Il y a environ une dizaine de toxiques dans le groupe, et peut-être des goules (à vous de voir). Le gang peut rameuter 5D6 membres pour aller foutre sur la gueule des toxiques. Si les PJ ne disent pas qu'ils veulent Max vivant, Double-Lame essaiera de le transformer en tranches de jambon, mais se fera ravalé la façade à coups d'éclairs mana. Sinon, il s'occupera et passera sa colère sur les pauvres toxiques qui...oui enfin bon, ils le méritent.

Jouez la bataille de façon grandiose, comme vous savez si bien le faire. Les toxiques sont aidés par des esprits toxiques (c'est pas ce qui manque dans le coin), et vous pouvez même faire intervenir des Spectres si vous voulez vous amuser. Le lieu du combat en lui-même, est déjà étrange : sur quelques kilomètres, des monceaux de ruines et d'éboulis, parcourus par des groupes de goules (qui viendront nettoyer le champ de bataille une fois que tout le monde sera parti) et par des Fantômes (il y a une incroyable concentration de Fantômes dans le coin). A la fin du combat, il doit y avoir beaucoup de corps par terre (que les joueurs comprennent que c'est pas n'importe qui en face), et parmi les toxiques seul Max doit survivre (les autres toxiques aussi peuvent survivre, mais franchement, c'est pas du tout important et c'est tellement marrant de les



cartonner).

Max est épuisé, à la limite du KO en raison du drain élevé de ses sorts, et opposera une faible résistance quand les PJ voudront le choper.

Si Double-Lame a survécu, il voudra l'assurance que Max mourra, quitte à essayer de se le faire quand il sera attaché (ou drogué ou assommé...).

Le groupe se sera fait un allié dans le Crochet (ça peut toujours servir). Par contre, ils doivent rentrer à Seattle, comme leur dira le Johnson au téléphone. S'ils sont venus en avion, ça va être dur de faire passer un paquet de 80 kilos qui gigote et dit qu'il veut sortir de là. En voiture aussi ça peut être drôle. L'idéal, ça serait de jouer un scénario entier sur ce thème, mais c'est à vous de voir.

Quoiqu'il en soit, de retour à Seattle, les PJ doivent se rendre au siège de CardaTech, dans Downtown. Là, ils seront dirigés vers le parking, où un homme d'une quarantaine d'années les attends, en compagnie de trois gorilles par PJ. Une équipe médicale attend derrière. Dès que l'identité du colis est établie, les infirmiers, aidés par les gorilles, maîtrisent Max à grands coups de calmants, puis l'emmènent à un ascenseur. Les PJ, eux, sont payés à hauteur de 25000 nuyens pour le groupe, le montant variant si Max est abîmé ou si les PJ ont mis deux mois à remplir la mission. Puis ils sont poliment mis à la porte.

## OMBRES PORTEES

---

### Steve "Max" Milos

---

Né à Chicago en 2020. Il suit la voie de Chien dès son plus jeune âge, mais à l'âge de 16 ans, il rencontre un Chaman Toxique qui l'initie aux joies de la destruction de l'humanité. Dès lors Steve

tombe du côté obscur de la Force. Il prend le surnom de Max en référence à un vieux film 2D parlant d'un chien assez peu affectueux, et décide de monter le plus haut possible pour pouvoir faire le plus de mal possible. Il entre chez CardaTech et se fait virer un an après quand la direction change de mains. Il retourne alors dans sa ville natale, Chicago. Après avoir défiguré Maria, il intègre un groupe toxique, dont il ne tarde pas à prendre le contrôle.

Il est très puissant et les PJ devraient le laisser se fatiguer avant de l'attaquer. Les caracs sont comme toujours laissées à votre appréciation.

---

### Maria

---

Née à Chicago en 2030. Dès sa naissance, cette elfe est considérée par sa famille comme très belle. En effet, même pour une elfe, Maria est très jolie. Ou plutôt était très jolie. Vers ses 17 ans, elle rejoint les Killer Shadows, et est repérée par leur chef, qui la prend sous son aile et dans son lit. Quelques mois plus tard, son mentor meurt au cours d'un affrontement avec la police, et Maria prend les rênes du gang. La réputation de sa beauté attire une bonne centaine de membres, majoritairement masculins. Puis elle rencontre Max. Après qu'il l'eut défigurée, la majorité des membres quittent le gang. Ne restent que ceux qui étaient là dès le début, dont Double-Lame, qui veille sur Maria comme sur lui-même.

Elle voue une haine sans nom à Max, ce qui se peut se comprendre, et ira même jusqu'à sacrifier son gang pour se venger.

---

### Double-Lame



---

Cet Ork né en 2028 doit son surnom à sa technique de combat à deux couteaux orks (deux épées courtes en fait). C'est une brute de combat qui préfère un bon corps à corps à une discussion civilisée, ce qui ne veut pas dire qu'il soit con, juste impulsif.

Il protège Maria tant bien que mal, même s'il y met beaucoup de bonne volonté, et veut par-dessus tout

se fritter Max. Si les PJ lui laisse entendre que Max ne sera pas tué, il essaiera de lui faire découvrir le plaisir de manger son propre cœur (il n'a pas beaucoup de chances d'y arriver), mais par contre s'ils lui assurent qu'il sera livré à des dzoo-noo-qua en rut, il se considérera comme devant une faveur au groupe.

Toutes les réclamations et louanges sont à adresser ici : Meister

[Haut de page](#) | [Sommaire](#) |