



Omega part 3

lundi 26 décembre 2005

[Retour sommaire](#) | [Omega part 1](#) | [Omega part2](#) | [Omega part 4](#)

PLUS CA CHANGE...

Si vous avez manqué le début : les PJ sont embauchés par CardaTech pour assurer la sécurité d'une de leurs installations qui vient d'ouvrir. L'emploi dure le temps que les PJ apprennent que les choses ont changées depuis quelque temps chez CardaTech, puis ils se voient confier quelques travaux étranges...

Vigile, un métier d'avenir

Les PJ sont contactés par le Johnson de CardaTech (et un contact en plus, même si c'est juste pour cette campagne). Pour changer, ils doivent se rendre à l'aquarium de Seattle, section "poissons rouges". Là, les attend le Mr Johnson. Après les félicitations d'usage pour leur dernier boulot (il se tient au courant des affaires du groupe sur ordre express de Jonathan/Omega), il leur propose un boulot tranquille et assez bien rémunéré. La consigne est simple, ils doivent faire le service d'ordre pendant une durée indéterminée mais courte chez CardaTech. Le salaire est à votre discrétion.

Le boulot consiste à assurer la sécurité d'une installation, le Centre 27, qui vient d'ouvrir ses portes dans les Barrens de Puyallup. Si les PJ s'étonnent de la localisation de l'installation, le Johnson leur expliquera que le terrain étant moins cher là-bas, c'est plus intéressant. De même, s'ils sont surpris d'avoir été choisis pour ce boulot, il leur dira que le boss a été très satisfait de leurs prestations pour lui, et qu'il estime qu'ils sont qualifiés.

S'ils acceptent le travail, ils doivent se rendre au Centre 27, où on les briefera sur ce qu'on attend d'eux.

La Police Nationale recrute, engagez-vous

Le Centre 27 est situé dans Puyallup même (à côté de Tacoma), dans le quartier le plus calme (enfin, ça reste des Barrens hein). De l'extérieur, rien ne différencie le bâtiment des autres ruines du quartier : les murs sont crasseux, les fenêtres sont grillagées et il se dégage de l'ensemble une impression de tristesse, comme pour les autres bâtiments. Cependant, en regardant bien, on peut voir deux drones faisant des rondes au-dessus de l'immeuble de quatre étages, et le verre est manifestement blindé.

A l'intérieur, par contre, tout est propre et beau. Après avoir passé un sas de sécurité, les PJ arrivent dans un hall tout beau tout neuf. Dans les étages se trouvent des bureaux et des salles de méditation. Aux sous-sols (au nombre de deux) se situent les laboratoires. Le plan est à votre appréciation, ça n'a que peu d'importance. Il faut juste savoir que le bâtiment est organisé autour d'une cour intérieure dans laquelle a été aménagé un jardin.

Les PJ sont chargés d'assurer la sécurité. En théorie, ça signifie qu'ils reçoivent un uniforme aux couleurs de CardaTech, une arme de service (un fusil à pompe) et des comms. En pratique, ça signifie qu'ils vont devoir s'occuper de gérer les entrées et sorties, surveiller les livraisons et faire des rondes dans les couloirs. Rien de bien passionnant en perspective, mais pas dangereux non plus, ce qui doit les changer un peu. Les niveaux inférieurs leur sont interdits, sauf en cas d'alerte.

Il y a deux équipes affectées au bâtiment : celle des

PJ, et celle de gardes CardaTech "officiels". Ceux-ci sont cantonnés à proximité du site, mais n'interviennent que si les PJ demandent des renforts (surprotéger le centre ne ferait qu'attirer des attentions hostiles). Il y a également deux mages corpos chargés de la surveillance des sous-sols 1 et 2.

Mais qu'y a-t-il dans ce Centre ??

Bonne question. Le Centre 27 est le premier exemple de la nouvelle direction prise par CardaTech : il s'agit d'un centre de recherches magiques, dans le but de fournir des revenus pour la société (bizarrement, le marché de l'électronique est surchargé). On y étudie pleins de choses, mais surtout la fabrication de focus à moindre coût et des techniques d'invocation plus performantes encore.

Et là, ami MJ perspicace, tu te dis "des focus ? Des invocations ? Mais on dirait que l'Omega essaye de trouver un moyen de libérer ses autres parties sans prendre trop de risques !". Et bien oui, l'Omega s'est rendu compte que les sorts bloquant les autres statuettes devaient être très puissants, et que seul (ou même aidé par Max - cf. scénario précédant), il n'avait aucune chance de briser les enchantements. Il a donc décidé d'utiliser sa nouvelle acquisition, CardaTech, pour ouvrir une société plus ou moins fantôme qui devra développer une forme de magie particulière rien que pour lui, dans le but de relâcher les autres morceaux de lui-même. Et si cette magie est particulière, c'est pour éviter qu'on s'en serve contre lui. De toutes façons, il a déjà prévu de tuer les magiciens dès que leurs recherches auront abouties... et si les PJ ont été choisis par Jonathan, ce n'est pas du tout parce qu'ils font du bon boulot (avec les moyens financiers de CardaTech, il pourrait embaucher des WildCats Sioux s'il voulait), mais parce que moins il y aura de personnes au courant, moins il y aura de fuites. Et moins il y aura de personnes à tuer à la fin...

Papiers s'il vous plaît...

Cette partie du scénario n'est pas très animée, mais elle a quand même un intérêt (sinon, je l'aurais pas

écrite voyons). Rassurez-vous, il y aura un peu de combat (une équipe de shadowrunners envoyés par Jonathan pour vérifier la sécurité), mais l'intérêt principal sera de faire comprendre aux PJ que CardaTech a changé depuis quelque temps. Cette info ne sera pas utilisable dans l'immédiat, mais plus tard, quand les joueurs auront appris certaines choses... Cette partie est divisée en incidents, qui bien que n'étant pas palpitants par eux-mêmes, peuvent quand même dégénérer si les joueurs n'y prennent pas garde.

- **Incident 1** Dès le premier jour de travail, les PJ sont confrontés à un problème : d'après les consignes, les employés ne doivent pas quitter le bâtiment pour "ne pas être en danger" (comprendre : ne pas mettre le matériel de la corpo en danger). Or un shaman (Coyote pour changer), refuse de se soumettre à ce genre de restrictions, et tente de quitter le bâtiment sans autorisation. Les PJ sont prévenus par un autre shaman, qui leur indique que le fuyard essaye de fracturer une fenêtre. La solution pour le calmer est de lui promettre un "créneau" de sortie. Pas besoin de respecter la promesse par contre (c'est même contre-indiqué de la tenir).
- **Incident 2 Jour 3.** Cette fois, le problème vient des bureaux, de la section "Marketing". Un des cadres râle auprès des PJ parce que ces "tarés de magiciens" (fin de citation) ne l'aident vraiment pas à travailler. Il doit en effet étudier les débouchés des produits développés dans le Centre, or, les mages et shamans présents ne s'intéressent pas à ce genre de considérations. Au cours de la conversation, le cadre lâchera qu'il "ne comprend pas comment CardaTech a pu ouvrir une branche magique, c'est du suicide", mais que de toutes façons, "c'était prévisible, le nouveau PDG ayant toujours été axé sur la magie". Il terminera son speech en promettant que si les "allumés" (les magiciens donc) ne font pas d'efforts, il transmettra un rapport négatif sur toute cette expérience magique "des plus idiotes".

- **Incident 3 Jour 6.** Au milieu de la journée, tandis que les PJ errent sans but dans les couloirs, toutes les lumières s'éteignent alors que l'alarme se déclenche depuis le sous-sol 2. L'ascenseur est en

panne, bloqué entre deux étages (on entend des gens appeler à l'aide à l'intérieur). L'escalier est plongé dans le noir, à part les lumières de sorties de secours. En bas, les PJ déboucheront en plein spectacle surréaliste : des dizaines d'élémentaires et d'esprits se baladent dans le noir, tandis que des magiciens créent des boules de lumières pour s'éclairer. Une odeur de chair brûlée parvenant aux narines des PJ, gageons que ceux-ci accuseront un des élémentaires de feu d'être à l'origine du problème. En fait, pour trouver la solution, il faut chercher du côté du générateur. Celui-ci a sauté, et dans un coin de la pièce, gît le corps d'un des mages du Centre, rôti. Si les PJ accusent un des mages ou esprits présents, la maison mère (CardaTech) enverra une équipe d'enquête, dont la conclusion (au bout de trois jours d'enquête) sera que c'est un sort raté qui coupé le courant.

C'est d'ailleurs ce qui c'est passé : le mage rôti (et pas mage grillé), au bout d'une longue réflexion, s'est dit que puisqu'il fallait du feu pour invoquer un élémentaire de feu, c'est qu'en puisant de l'énergie dans le plan physique, on pouvait augmenter la puissance des sorts. Il a donc essayé de lancer un Eclair, mais quelque chose a foiré, et il a drainé l'énergie électrique du générateur. Le corps humain n'étant pas fait pour supporter ce genre de choses, il a lamentablement grillé, pendant que le générateur sautait.

En faisant une inspection astrale, les joueurs peuvent arriver à la même conclusion : des traces d'un sort d'Eclair flottent encore, et on peut "voir" de l'électricité dans le corps du mage. Fin de l'histoire. Le générateur sera remplacé sous 24 heures.

• **Incident 4** Le soir même. Profitant de la coupure de courant, une équipe de shadowrunners s'infiltre dans le Centre. Si les PJ ne remarquent rien, les intrus descendront dans les sous-sols, piqueront quelques fétiches, inscriront des slogans incompréhensibles sur les murs, puis iront bidouiller dans les ordinateurs dans les étages. Bien entendu, ces actions sont télécommandées par Jonathan, et donc les fétiches seront restitués

et les ordinateurs ne seront pas endommagés gravement. Le but de cette "visite" est de tester les PJ.

Vers 2h, le PJ qui est de garde (jet de Volonté pour ne pas s'endormir) peut remarquer (en faisant attention) que les drones ne se déplacent plus, mais qu'ils sont en vol stationnaire au-dessus du toit (l'image sur l'écran de contrôle est fixe). Les drones et caméras fonctionnant sur un générateur spécial, cette immobilité est anormale. Sur le toit, il n'y a rien à voir, mais si les PJ sont tous montés voir, il n'y a plus personne en bas. C'est donc par là que les intrus entreront. Si par contre quelqu'un est resté en bas, l'intrusion se fera par un conduit d'aération (et dans ce cas, les PJ pourront voir la grille d'aération mal fermée). Vous connaissez l'itinéraire théorique des intrus, je vous laisse improviser avec ça. Les intrus ne sont pas très doués, mais ce ne sont pas des cambrioleurs de bas étage non plus. Ils sont armés d'armes non-mortelles (taser, narcojet...).

Ils ne savent pas qu'ils sont envoyés au massacre, et ne savent pas pour le compte de qui ils sont en train de faire cette passe.

Si les PJ se sont bien sortis de cette "épreuve", vous pouvez passer à l'incident 5 dès le lendemain. Sinon, faites-les mariner un peu.

• **Incident 5** En plein milieu de la journée, les PJ voient débarquer les gardes CardaTech "de secours". Derrière ceux-ci arrive le Johnson, toujours le même. Tandis que les gardes prennent leurs places, le Johnson emmène les PJ dans un bureau à l'étage. Il a un nouveau travail à leur proposer, une série de runs plutôt. Les objectifs sont payés à hauteur de 5000 par personne, avec un bonus de 2000 pour le groupe si tous sont atteints.

Pour ces missions, ils devront faire preuve de discrétion et de finesse. S'ils sont tués, tant pis pour eux. Par contre, si quelqu'un arrive à remonter jusqu'à CardaTech à cause de leur manque de finesse, ils connaîtront une mort des plus affreuses (à vous de la choisir). Le premier boulot consiste à prendre en photo Mr Nikos, gérant d'une chaîne de

magasins magiques, "6ème Monde", en galante compagnie, du moment que ce n'est pas avec sa femme. La ou les photos devront être claires, et Nikos devra être aisément identifiable. Mme Nikos ne doit être au courant de rien.

Clic-clac, Kodak !

En se renseignant sur Mr Will Nikos, ils apprendront ceci : c'est un humain de 47 ans. Il travaille à DownTown, au siège de sa compagnie mais vit à Tacoma, en compagnie de sa femme, Maria-Eleonora. Il dirige la chaîne "6ème Monde", qui vend des produits magiques (focus, herbes, ustensiles divers) à travers le continent. Il semble apprécier les Elfes, si possible jeunes et peu craintives. Chaque soir il s'accorde une pause dans un bar (le "Paris-Seattle") avant de rentrer chez lui. Un homme normal donc. Cependant, là où ça devient intéressant, c'est quand on sait que Maria-Eleonora est apparentée (de loin, mais quand même) à la Mafia.

Quoi qu'il en soit, prendre des photos ne sera pas très facile : Nikos fait attention, il sait que sa femme est très jalouse, et que si elle apprenait ses "incartades", elle serait capable de le faire tuer par la Mafia. Pour arriver à leurs fins, il y a plusieurs moyens. Tout d'abord, le suivre à distance, en espérant qu'il aille vite rejoindre une de ses conquêtes. Ce n'est pas la meilleure idée, puisque les PJ devront attendre et le suivre pendant trois jours avant d'avoir une opportunité.

Ensuite, ils peuvent lui "arranger" un rendez-vous avec une fille. Dans ce cas, Nikos se méfiera, mais si la fille à l'air correcte (pas de "tu montes chéri ?"), et que les PJ aident un peu (des aphrodisiaques dans son verre au bar par exemple), il finira par céder, et les PJ n'auront plus qu'à prendre une photo (ou plusieurs, s'il y a des pervers dans votre groupe).

Enfin, le moyen le plus rapide consiste à cambrioler son bureau. En effet, Nikos aime se voir en pleine action, et son bureau est le meilleur endroit où cacher ses clichés. Après avoir déjoué la sécurité de l'immeuble, les PJ pourront trouver, cachée derrière

une photo de sa femme (entre la photo et le cadre) sur son bureau, un disque contenant des dizaines de photos de Mr Nikos et de jeunes filles dans des positions inventives. Il ne reste plus qu'à ramener les photos à Mr Johnson.

Souriez, vous êtes filmés !

Le deuxième travail est plus simple que le premier : les PJ doivent poser une caméra dans les locaux de la Fondation Atlante. La Fondation a pour but de rassembler tous les documents ayant trait à l'Atlantide. Il y a aussi des laboratoires dans ses locaux, et c'est là que les PJ doivent poser la caméra.

Leur objectif est un certain Gary Kroll. Gary est spécialiste en préhistoire, et aussi un chercheur doué. Les PJ doivent poser une caméra, que le Johnson leur fournit, dans son labo (le 64), de manière à pouvoir voir l'avancée de ses recherches. De l'espionnage industriel quoi.

Le labo de Kroll se trouve dans un bâtiment à Downtown. Le bâtiment en lui-même est joli (tout blanc, brillant et presque rassurant. Presque), mais ce qui intéresse les joueurs n'est pas l'architecture. La sécurité n'est pas drastique (il n'y a quasiment rien de vital à l'intérieur), mais les gardes sont quand même compétents. S'infiltrer à l'intérieur est facile en passant le toit, qui n'est pas surveillé. A l'intérieur, en évitant les patrouilles des gardes, accéder au sous-sol ne doit pas poser trop de problèmes.

Le labo 64 est au deuxième sous-sol, dans une zone plus surveillée (elle est proche des centrales informatiques de la Fondation). Si les PJ viennent dans la journée (quelle idée), Kroll est dans son labo, à travailler. Il faudra le neutraliser, mais si les PJ le tuent, ils auront quelques problèmes avec le Johnson (ça sert à rien d'espionner quelqu'un qui est mort). Si par contre ils viennent de nuit, il n'y aura personne. La caméra doit être placée de telle façon que l'on puisse voir le plan de travail, sans qu'elle soit remarquée (mais est-il besoin de le préciser ?).

Ressortir de là ne devrait pas poser plus de problèmes que pour y entrer, et il n'y a plus qu'à se



faire payer.

OMBRES PORTEES

Les gardes CardaTech

Ils sont dix, ils sont équipés de fusils à pompe et d'armures lourdes. Les PJ ne doivent les rencontrer qu'en cas d'alerte. Ils ne sont pas très amicaux avec le groupe ; puisque celui-ci vient de leur piquer leur boulot. Ils sont bien formés, bien entraînés, et leur chef est un ancien de Knight Errant.

Les occupants du Centre

Les décrire tous serait long et inutile (ils sont une cinquantaine). Ce sont des mages et des shamans de tous niveaux, chapeautés par deux initiés de haut rang (plus haut que les PJ qui le seraient). Ils pensent travailler sur un focus d'aide à l'invocation (ce qui est vrai), mais ne savent pas le but véritable de leurs recherches. Les deux initiés, eux, travaillent sur des sorts de passages entre plans. Une fois encore, ils ne font qu'obéir aux ordres.

Gary Kroll et Will Nikos

Tout ce que vous devez savoir sur eux est marqué dans leur description plus haut. Les caracs ne sont pas utiles puisque, en théorie, les PJ n'ont aucune raison d'user de violence à leur égard.

Toutes les réclamations et louanges sont à adresser ici : Meister

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