



## Omega part 4

lundi 26 décembre 2005

[Retour sommaire](#) | [Omega part 1](#) | [Omega part2](#) | [Omega part 3](#)

### ...PLUS C'EST LA MEME CHOSE...

Cette quatrième partie verra les PJ retrouver de vieilles connaissances, à savoir Gary Kroll et Will Nikos. Ils vont participer à un chantage, puis devront dérober les recherches de Kroll, pour le compte de CardaTech.

NB : ces deux scénarios sont assez courts, c'est normal puisqu'ils ne sont pas censés être très durs ou interminables, et c'est pourquoi je vous conseille de les faire jouer soit un soir où vous êtes en manque de scénario, soit en intermède au cours d'un longue soirée, pour détendre l'atmosphère...

### Sexe, mensonge, et vidéo

Maintenant qu'ils sont au service quasi exclusif de CardaTech, les PJ ne seront pas surpris d'être appelés par Mr Johnson qui leur demande de venir à l'aquarium de Seattle.

Leur but aujourd'hui est de prendre contact avec Nikos, et de lui "arranger" un rendez-vous avec Mr Cardacce en personne.

La première partie (le contact) ne devrait pas poser trop de problèmes. Il suffit d'avoir un peu d'imagination : les joueurs savent où il travaille, où il habite et où il va après le boulot (le "Paris-Seattle"). Le seul hic est que se présenter en tant qu'envoyés de CardaTech ne marchera pas : Nikos refuse de rencontrer Jonathan ou un de ses hommes, accusant CardaTech de faire de la concurrence déloyale aux petits commerces (ce qui n'est pas faux, mais on s'en fout). Cependant, avec les photos volées par les PJ, la donne change. En

effet, Nikos ne veut pour rien au monde que sa femme apprenne son petit secret, et il deviendra très conciliant en cas de chantage, et s'empressera d'accepter une rencontre. Dès qu'il aura donné son accord, les PJ doivent contacter Mr Johnson, qui arrangera un rendez-vous.

### Contact !!!

Depuis le vol des photos (ou l'option choisie par vos joueurs précédemment), Will est mal à l'aise. Il n'aime pas la situation dans laquelle il se trouve, mais il doit donner le change à sa femme, et continue donc à aller travailler "normalement", et à se rendre au bar (toujours le même) après le boulot.

Les joueurs ont plusieurs options pour le rencontrer : se rendre à son bureau, l'aborder au bar, ou la manière forte (kidnapping, lettres de menaces). Autant le dire tout de suite, la dernière solution est vouée à l'échec. Nikos est accompagné de gardes du corps (plus ou moins discrets et fins, à votre appréciation), et les lettres de menaces risquent de finir entre les mains de sa femme (et elle ne doit être au courant de rien).

Obtenir un rendez-vous "officiel" est déjà plus faisable, pour peu que les PJ aient une bonne raison ("on est des amis" n'est pas satisfaisant, peut mieux faire). Mentionner CardaTech ne mènera à rien pour les raisons détaillées plus haut, et Will fera chasser le groupe par ses gorilles.

Le rencontrer au bar est la solution la plus simple. Même s'il reste méfiant, il n'agressera pas tous les clients qui s'assoient sur le tabouret à côté, et, à moins qu'il n'ait déjà vu les PJ et qu'ils lui aient parus suspects, il ne sera pas hostile s'ils l'abordent.

Quoiqu'il en soit, s'ils arrivent à le rencontrer (ça

serait pas mal), ils peuvent lui faire comprendre où se trouve son intérêt. Il essaiera de négocier leurs "infos", et acceptera l'idée d'un rendez-vous si les PJ lui parlent des photos. Ils devront alors appeler le Johnson, qui les recontactera deux minutes plus tard. Il fixera le rendez-vous le lendemain soir à 22h, quai 21 au port de Tacoma.

## La rencontre

22h, siège de "6ème Monde". Les PJ ont reçu comme consignes d'aller chercher Will devant son bureau, de le faire monter dans la limousine blindée fournie par CardaTech (sans ses gardes du corps, rien que lui tout seul), et le conduire jusqu'au port de Tacoma. Aucun mal ne doit lui être fait, même pas de coup de narcojet.

Will est effrayé par toute cette histoire, et il ne se défendra pas quand les PJ lui demanderont de monter dans la voiture (il ira même jusqu'à ordonner à ses gardes de ne pas bouger). Il sera nerveux pendant le trajet, mais pas agressif.

Sur les quais les attend une autre limousine blindée. Il n'y a personne à côté. Cependant, dès que la voiture des PJ s'arrêtera, la porte arrière de l'autre limousine s'ouvrira, invitant Will à monter à bord. Une voix ordonnera aux PJ de ne pas bouger, et de ne pas intervenir quoiqu'il arrive dans la voiture.

Deux minutes passent pendant lesquelles les joueurs vont sûrement essayer d'espionner la réunion. C'est impossible : les vitres sont opaques, aucune parole ne filtre, et un générateur de bruit empêche l'espionnage au micro laser. Soudain, un coup de feu retentit dans l'habitacle, suivi d'un flash (visible même à travers les vitres teintées). Les joueurs peuvent intervenir ou pas, ça ne change rien à la suite (même s'ils n'ont aucune chance de le savoir). Les portes sont verrouillées, et essayer de les forcer prendrait trois jours, le verre est blindé (suffisamment pour résister aux efforts des joueurs). Laissez-les s'escrimer pour rien (c'est toujours drôle) pendant 30 secondes.

Puis la porte s'ouvre, et Will Nikos en sort, l'air vague (limite zombie). Il tient un derringier 1-coup fumant dans sa main (ses bras pendent le long de

son corps). Il se laissera désarmer sans problèmes (si les joueurs l'avaient fouillé, dites-leur qu'il était très petit et presque indétectable). Will regarde dans le vide et se laissera guider par les PJ sans aucune réaction. Jonathan sortira alors de la voiture, souriant jusqu'aux oreilles. Un trou tâché de sang orne son ventre, mais il n'y a pas de plaie, et il n'a pas l'air de s'en faire. Il ne porte aucune attention aux PJ, et ne s'adresse qu'à Will. Il lui sert la main, le félicite "une dernière fois pour cette décision", puis ordonne aux PJ de le reconduire au siège de "6ème Monde". Jonathan remonte ensuite dans sa voiture et s'en va.

## Retour

Pendant le trajet de retour, Will reprend peu à peu conscience, et en arrivant devant son bureau, il sera redevenu normal, à une différence près : il ne se souvient pas de ce qui s'est passé.

## Mais qu'est-ce qui s'est-il passé ?

Petite explication : Jonathan (contrôlé par l'Omega, mais je vais arrêter de le répéter), a besoin d'aide magique pour localiser précisément les autres statuettes. Pour cela, "6ème Monde" lui semble tout indiqué (entre autres, à cause de contrats passés avec les NAO, gros fournisseurs de matériel), mais Nikos refuse ne serait-ce que de le rencontrer, alors ne parlons pas de vendre. Bien sûr, Jonathan pourrait tout acheter d'un coup grâce à des moyens assez...expéditifs, mais, outre que ça lui attirerait les foudres de la Mafia (ce qui n'est jamais bon), il préfère rester discret. C'est alors qu'il a l'idée du chantage avec les photos compromettantes. Ayant obtenu une rencontre avec Will, il lui sort le grand jeu (manipulation mentale et tutti quanti). Au passage, il prend une balle de la part de Nikos qui espérait se débarrasser du gêneur, mais Jonathan s'en moque (ça a du bon d'être possédé).

## Mission de sauvetage

La deuxième partie du scénario consiste à se rendre au labo de Kroll, pour lui voler son invention.

Ça ne devrait pas poser trop de problèmes, dans la mesure où les PJ ont déjà visité le labo en question.



Les lieux sont donc connus, la cible de l'opération aussi, il ne reste plus qu'à identifier l'objet du délit. C'est d'ailleurs pour ça que le Johnson les contacte (toujours à l'aquarium) : il leur fournit la bande envoyée par la caméra-espion que les PJ ont placée dans un scénario précédent. On y voit Gary Kroll travaillant sur un objet long et fin, muni d'un boîtier à l'un de ses bouts : ça ressemble beaucoup à un détecteur de métaux croisé avec un tricordeur de Star Trek. Mr Johnson désigne alors l'objet en disant aux PJ : "voici ce que vous devez récupérer. Il s'agit du prototype, vous ne devriez donc pas l'abîmer, même pas une rayure. Il serait sage de récupérer la caméra placée par vos soins, et si possible de subtiliser les plans de fabrication également. Bien entendu, personne ne doit vous voir, mais surtout pas le pr. Kroll. Pas de blessés, pas de violence, il ne s'agit pas d'une attaque mais d'espionnage industriel." La paye est laissée à votre discrétion.

### **Souriez, vous êtes filmé ! (2ème prise)**

L'immeuble de la Fondation n'a pas changé depuis la dernière fois (ça serait étonnant). Toujours aussi moyennement surveillé, toujours aussi peu fréquenté en-dehors des heures de bureau. Le labo 64 n'a pas bougé, et la seule différence visible est le détecteur de Kroll qui traîne sur un plan de travail.

Des dizaines de morceaux divers jonchent la pièce, et il y a deux autres prototypes incomplets dans un coin. Les plans sont dans l'ordinateur de Kroll (non relié à la Matrice). La caméra est toujours là, et continue de filmer.

Suivant les actions des joueurs, il peut y avoir du sport (si par exemple ils essaient de se balader dans le reste de la Fondation, ou bien s'ils sont vraiment peu doués et qu'ils déclenchent l'alarme), mais normalement, rien ne devrait déraiser.

Retour à la maison. Vraiment simple et court je vous disais !

### **Ombres portées**

Ce sont les mêmes que la dernière fois, sauf, bien évidemment, en ce qui concerne Jonathan. Sa possession n'étant pas totalement effective, ses caracs importent peu, puisqu'elles auront changé d'ici la prochaine rencontre. Et ça sera encore pire à chaque statuette découverte, puisqu'elle sera absorbée par Jonathan. Mais on en reparlera...

Toutes les réclamations et louanges sont à adresser ici : Meister

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