L'antidote

Dans un environnement à la « Bad Guys », les PJs sont en fait des « fidèles » serviteurs de Mr Shmits, un mafieux que l'on nomme aussi la scie, un grand dealer qui était autrefois mêlé à la moitié des crimes commis dans la région meurtres, casses… .
Les temps sont durs en ce moment pour lui car il perd de l'autorité et se fait rafler tous ses bons plans sous son nez par un de ses concurrents…
Ce cher monsieur Shmits a beaucoup d'ennemis…
L'un de ses pires antagonistes, Monsieur Toroza, surnommé le chimiste, a été mis au courant qu'il faisait des petites affaires avec ses habitués.
Il l'a donc châtié de ce crime en lui injectant un petit virus de sa confection : il lui absorbe son énergie et peut être mortel.
Ce « brave » monsieur Shmits essaye par tous les moyens de récupérer l'antidote qui est gardé précieusement dans les labos, et veut à tout prix se venger de celui qui lui a infligé cette punition pour regagner son honneur.
Il contraint les PJs à l'aider.
Seulement il ne sait pas que son associé, Edgar Crumble, n'est en fait qu'un homme que le chimiste a engagé depuis le début pour le tenir au courant de ses moindres actions….

Voilà que les PJs partent à la recherche de l'antidote caché dans un labo super protégé, dans le quartier général de Mr Toroza, où se cache toute sa vermine, avec un chef qu'ils doivent doper à heures régulières pour ne qu'il leur claque entre les doigts….

Exemples de situations rencontrées :

. Edgar met au courant Mr Toroza de leur plan, il y a donc deux fois plus de gardes, et l'antidote a été changé de place.
. Les gars qui surveillent le quartier général de Mr Shmits l'appellent en lui disant qu'ils se font attaquer. L'homme au bout du fil est mort de rire attaque de gaz hilarant on suppose
. Ils tombent dans l'entrepôt de cocaïne et choisissent d'en consommer, mais il ne savent pas que cela a un effet néfaste sur chaque personne qui les suivra tout le long de leur missions crise de paranoïa, de démence, hallucinations, vertiges, compulsions, speed, vomissement à vous de choisir ! c'est une petite invention du Chimiste !
. Ils égarent l' E.P.O de notre pauvre monsieur Shmits ou le flacon contenant le traitement se casse ce qui le contraint à ne plus pouvoir marcher. Donc soit les PJs se séparent : un ou plusieurs hommes se charge de lui pendant que les autre s'occupent de leur mission ceux qui se chargent de lui se feront attaquer et se prendront une bonne dose de gaz « vomitif » , soit un d'eux doit le porter ce qui ralentit le groupe, soit ils choisissent de l'essayer sur place, dans ce cas là, lorsqu'ils reviendront ils ne le trouveront pas car le chimiste sera en train de le torturer ou vous pouvez aussi choisir de le trouver en train de faire une crise de violence démoniaque il essayera alors de tuer les PJs avant de se rendre compte que ce sont des amis ou encore de le trouver mort.
. Les PJs ont cassé le flacon de l'antidote décidément ils cassent tout ! Mr Shmits leur claque entre les doigts et tous ses fidèles partisans chercheront à leur faire la peau vous pouvez imaginer par exemple que le chimiste fou de rage contre eux décide d'envoyer une cassette à la bande à Shmits qui montre que c'est à cause d'eux que leur chef est mort ainsi que ceux de Toroza bien sûr !

Quel que soit le moyen, faites tout pour faire mourir Mr Shmits et pourrir leur mission !