



Jean-Luc Gomez

présente

Mana Storm

Synopsis :

Les PJs sont des employés d'une filiale de Cross Applied Technologies spécialisée dans la prospection minière. Nous sommes en 2061, l'année qui marque le retour de la **comète de Halley**. Entre autres bizarreries qui on lieu à cette occasion (nouvelle vague de gobelinisation sauvage, un nouveau grand dragon qui fait son apparition en sortant de l'espace astral comme si de rien n'était...), des **veines d'orichalque pur** commencent à être découvertes de par le monde, alors que jusqu'à présent, le seul moyen d'en avoir était de le fabriquer par des méthodes alchimiques.

Les PJs sont donc envoyés par leur corpo pour commencer l'exploitation d'une de ces veines en **Australie**.

Le problème, c'est que cette veine n'est pas vraiment comme les autres : c'est une prison, et pour du gros gibier en plus, c'est-à-dire une **horreur de destruction**. Et si les joueurs ne s'aperçoivent pas de l'étendue du *problème* et laissent faire, elle sera **libérée**, et là autant dire que ça va faire mal.

Si on ajoute à ça une autre corpo (*Saeder Krupp*) qui s'intéresse aussi à ce gisement pour sa valeur marchande, une deuxième corpo (*Aztechnology*) qui sous couvert d'un intérêt purement « minier » voudrait *juste* libérer la bestiole et pourquoi pas la contrôler, on obtient un beau bordel...

... et pour couronner le tout, une tempête de mana vient isoler la région au moment où les PJs auront bien besoin d'un coup de pouce de la maison mère !

Le briefing des PJs à Détroit

Les joueurs sont appelés par leurs patrons pour une opération de confiance : ils doivent s'occuper de veiller au bon déroulement de la phase finale de mise en exploitation d'un gisement d'orichalque naturel en Australie, plus précisément dans la région de Perth. L'entrevue a lieu dans le bâtiment de la CATCo à Detroit, siège de la division développement global. Ils vont rencontrer **Léonard Aurélius**, qui n'est autre que le fondateur d'Ares Macrotechnology, avant que cette firme ne soit rachetée par le depuis célèbre Damien Knight (ils entretiennent depuis une amitié « virile ») et son fameux « *nanosecond buyout* ». Autant dire que la mission se doit d'être menée à bien ...on déconne pas avec le vieux Léonard...

Toujours est-il que l'objectif est simple : faire en sorte que tout se passe bien au pays des kangourous ! Bref, les joueurs doivent prendre ça comme une mission « normale » voire routinière...

Leur contact là-bas sera **Arthur Dreamleaves**, qui leur servira à la fois de guide et de « prof de coutumes locales ».

La chronologie des événements

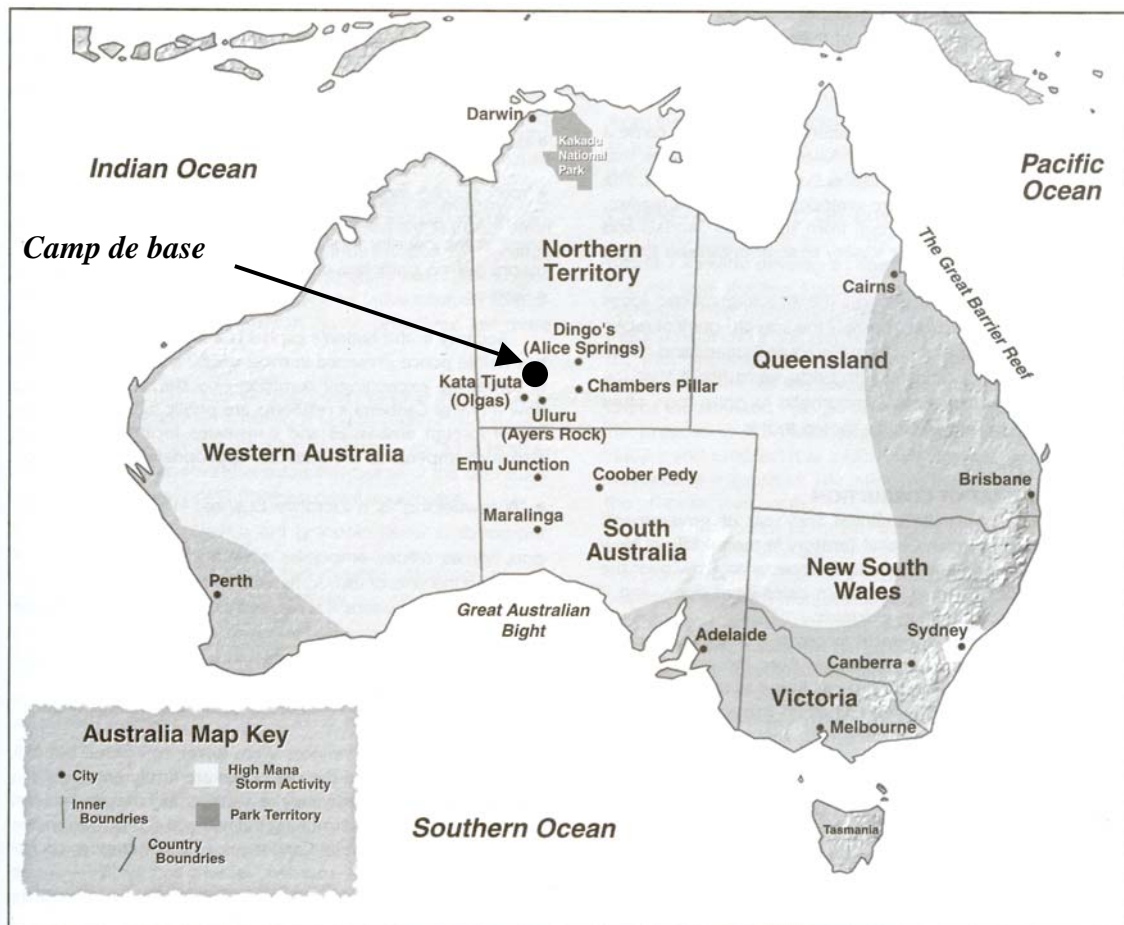
- **J-3 mois** : découverte du gisement par une équipe de géologue de la CATCo
- **J-2 mois** : un groupe de 5 guerriers jaguars et un mage de sang sont envoyés par Aztecnology pour étudier le site. Ils restent planqués dans des cavernes 3 km au nord et ne font qu'observer.
- **J-1 semaine** : les PJs arrivent à Perth
- **Jour J** : arrivée sur le site d'exploitation
- **J+1** : rencontre avec l'aborigène aveugle
- **J+4** : épisode du *basilisk*
- **J+6** : épisode des *Wyrd Mantis*
- **J+7** : l'équipe de Saeder Krupp arrive sur les lieux en vue de saboter le site et faire passer le tout pour une action d'écoterroristes aborigènes.
- **J+8 dans la nuit** : un groupe de 3 obsidiens s'attaquent à un générateur
- **J+9** : 2 ouvriers disparaissent dans la mine ; ils ont été enlevés par les obsidiens en vue d'être interrogés



- **J+10** : l'ouvrier possédé par le nomade commence à faire son œuvre et tue un technicien au couteau de chasse...le parasite est content
NB : cet épisode est à éviter si les PJs ne comprennent vraiment rien à ce qui se passent
- **J+14** : les aztlans passent à l'action et décident de « libérer » la chose et la capturer ; pour cela le *gestalt de mage de sang* (le top de chez Aztechnology) a fait le déplacement ainsi que leur garde de **24 guerriers jaguar**.
- **J+15** : le plan des Aztlans n'a pas fonctionné (obsidiens, Saeder Krupp, les PJs, tous ensemble...) mais la prison est fragilisée ; de plus, une tempête de mana semble se mettre en place.
- **J+16** : la tempête de mana fait rage avec son lot de désagréments (*cf. table plus loin*) ; toute communication est impossible et aucun balayage satellite non plus.
- **J+17** : ...mais que font les PJs

L'arrivée à Perth, Australie

L'Australie est le continent éveillé par excellence et il s'y passe toute sorte de choses plus ou moins bizarres, même pour le 6^{ème} monde ! Entre les tempêtes de mana dans le Bush, des esprits plus chatouilleux qu'ailleurs, des aborigènes aussi mystérieux que puissants, des créatures « hors normes »... bref, une destination de choix pour des touristes en quête de vacances tranquilles ! Tout commence par un transfert de Perth vers le complexe d'exploitation situé en plein centre du continent.





Pour l'ambiance, il suffit de penser à du *Crocodile Dundee* mélangé à du *X-Files*, le tout sans friser le ridicule...

Les PJs sont logés dans des logements préfabriqués construits à côté des installations minières, avec la plupart des cadres corpos responsables du projet (ingénieurs, magiciens, géologues...).

Cette petite ville sortie de nulle part, avec ses 200 habitants (techniciens et ouvriers), est « autonome » sur tous les plans (alimentaire, sanitaire...) même si elle dépend énormément du ravitaillement qui a lieu 2 fois par semaine. Tout autour, c'est un mélange de buissons épars et de rocailles à pertes de vue, en plein milieu de ce que les aborigènes appellent « *the outhack* ».

La veine d'orichalque se situe au niveau d'un énorme roc de granite très ancien posé au milieu de la plaine (un peu comme Ayers Rock, le rocher sacré aborigène). L'exploitation est presque possible et tous les ouvriers sont sur la brèche pour tenter de tenir les délais.

Petite anecdote : les joueurs vont être approchés dès leur arrivée par un aborigène aux cheveux blancs, manifestement aveugle et se faisant appeler John. Celui-ci les mettra en garde contre les « démons échappés du temps du rêve » et qu'il vaut mieux certaines choses « telles qu'elles sont »



le quotidien se passe de manière assez normale et consiste en un ensemble de vérifications sur la sécurité du site, à la fois contre les intrusions (il n'y a pas que des kangourous dans le coin !) mais aussi contre les incidents techniques qui semblent plus fréquents dans la région (influence des sursauts de mana ?).

Le plus souvent, les incidents consistent en un « conflit d'intérêts » ponctuel entre des ouvriers et certaines créatures éveillées, dont voici une petite sélection :



- Un basilisk décide faire une pause apéritif à 2km du camp de base ; 3 techniciens et un géologue font des sondages et ne s'attendaient pas à voir ça !
- Un nomade (sorte de parasite mental) prend possession du corps d'un technicien (**Harvey Lumley**) et commence à le pousser à commettre des meurtres à raison d'un par semaine à partir de l'arrivée des PJs.
- Des **Wyrd Mantis** (grosse mantes religieuses pas gentilles) au nombre de 5 (ou plus selon le moment, l'attitude des joueurs) vont décider de s'inviter dans la mine principale : on dirait pas mais c'est très joueur une mante religieuse !

Le début des ennuis : les obsidiens « attaquent »

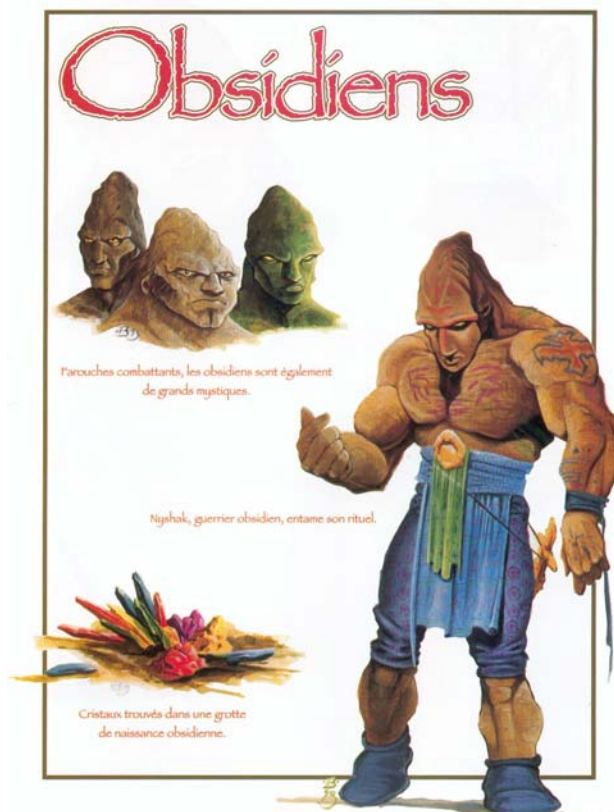
Toute prison a comme il se doit des gardiens, en l'occurrence ici, se sont des métahumains un peu particulier qui ne devraient pas être « encore » là. En effet, les gènes d'obsidiens ne peuvent pas encore être activés avec le niveau moyen actuel de mana. Mais le niveau de mana de cette région, qui a connu des événements magiques forts (l'emprisonnement d'une horreur majeure quand même, avec tout ce que ça demande comme enchantements et...sacrifices !), est encore accentué par le passage de la comète de Halley : le pic de mana est alors suffisant pour faire apparaître de l'orichalque naturel et réveiller les obsidiens qui étaient en stase dans la roche (les obsidiens ont la capacité de prendre du repos en se fondant dans la roche .

A leur réveil, ils comprennent que quelque chose ne va pas et aussi qu'ils ont dû dormir longtemps et que s'ils laissent faire les drôles d'engins, leur prisonnier va s'échapper...et ça, ce n'est pas envisageable.

Ils ont commencé à pouvoir communiquer avec le aborigènes et ainsi apprendre les rudiments de la langue de 2061.

Ils sont au nombre de 31 et sont issus du même clan ; 1/3 sont des mages de combat (initiés de grade 4 à 15), 1/3 des adeptes physiques (initiés de grade 3 à 10) et 1/3 de guerriers. Leur chef s'appelle **Omasu** et est un mage **TRES** puissant (initié de grade 15) et c'est lui qui a scellé la prison après avoir capturé l'horreur (ce qui a coûté la vie à 3 dragons (certes mineurs, mais quand même...) et à une cinquantaine d'obsidiens)...

C'est quoi un obsidien ?





En tout cas, une chose est sûre, c'est qu'ils sont plutôt balèzes et ceux là en particulier, le sont vraiment encore plus !

- Les obsidiens vont commencer par s'attaquer au générateurs secondaires causant des pannes de secteur au niveau du « camp de base ».
- Les réserves de nourriture vont ensuite être prises pour cible : va falloir se rationner en attendant le prochain ravitaillement !
- ...et tout ce qu'on peut imaginer d

Quand le grand dragon teuton et Aztechnology s'en mêlent...

Deux corporations vont entrer dans la partie mais par pour les mêmes raisons :

- Aztechnology a eu vent de ce gisement et étant donné sa position géographique et les légendes de « monstre dévoreur » qui s'y rattache, s'est dit qu'il y avait un coup à jouer : quitte à ce qu'on pactise avec des démons, autant en avoir au moins un gros à son service. Leur but est de libérer la bestiole et de la contrôler (...toute ressemblance avec une tétralogie traitant de race extraterrestre très agressive, parasitaire et envahissante est fortuite...). Leur équipe se compose au départ d'un mage de sang et de 5 guerriers jaguar ; ceux-ci sont rejoints par le gestalt des mages de sang et de leurs garde personnelle (24 guerrier jaguars dont 1/3 d'adeptes physique et 2/3 de cyberpsychopathes ...)
- Saeder Krupp veut sa part de gâteau en orichalque : déjà propriétaire de nombreuses concessions, Lofwyr n'en désire pas moins continuer, surtout que cette mine semble prometteuse...Il envoie pour ce faire une équipe tactique comprenant 10 mercenaires, 2 mages de combat, 2 spécialistes de l'infiltration, un interfacé. Niveau matériel, ils auront à leur disposition un Banshee de transport, un blindé léger, une liaison satellite permanente, un arsenal offensif allant du pistolet lourd au lance-missile ballista et en passant par des explosifs, des armures militaires avec camouflage (polymère de ruthénium) et une tripotée de drones de surveillance (un *condor*), de sécurité (2 lynx avec 2 mitrailleuses légères).

La vraie histoire de cette « veine »

Comment connaître le fond de cette histoire :

- Faire parler un obsidien
- Trouver les instructions données aux cadres aztlans
- Les inscriptions énigmatiques des grottes jouxtant le gisement...

Quel que soit le moyen, le fait est que ce gisement est en fait une prison entièrement en orichalque destinée à enfermer une horreur de destruction très puissante : **Verjigorm, le chasseur de grand dragon**...si Lofwyr savait ça...les obsidiens sont ici pour éviter toute fuite éventuelle par l'entremise d'agents extérieurs...

Le temps se gâte !

La tempête de mana va se déchaîner comme un prélude à l'ouverture des portes de l'enfer, en l'occurrence les portes de la prison de l'horreur. Le point positif, c'est que la tempête ne fait pas la différence entre un aztlan et un soldat de Saeder Krupp...les effets vont être dévastateur, et ce pour chaque partie en présence (vaut mieux étant donné la quantité de bourrins dans chaque camp

L'APOTHÉOSE avec un grand A comme Apocalypse

Et après ?

Reste à voir ce que les joueurs vont faire et de quel côté ils vont se mettre :

- Du côté de leur corpo... ça va libérer l'horreur
- Du côté d'Aztechnology...ils sont très généreux ...
- ...Saeder Krupp ?
- ...les obsidiens et de façon générale, la voie de la raison ?...



MANA STORM TABLES

Mana Storm Frequency Table

Locale	Dice
Outback	2D6
Urban and other areas	1D6
Background Count	+(Rating)D6

Mana Storm Characteristics

Statistic	Calculation
Type	Roll 1D6: 1-2, the storm is invisible; 3-6, the storm is physical.
Force	1D6 + background count (if any)
Size	Force x 100 x 1D6 x 1D6 meters radius
Speed	40 + (Force x 10) kph
Duration	(Force)D6 minutes

Physical Storm Effects

3D6 Roll	Precipitation
3	Eerie silence (Force as Hearing Test modifier)
4	Extreme darkness (Force as Visibility modifier)
5	Extreme cold
6	Unusual smells
7	Loud thunder
8	Hail
9	Snow
10	Light rain
11	Heavy rain
12	Sleet
13	Roll twice or make up an effect
14	Light fog or smoke
15	Heavy fog or smoke
16-17	Rains small creatures (tiny frogs, fish, crickets, ants)
18	Rains something highly unusual (blood, opals)

Mana Storm Effects

1D6 Roll	Type of Effect
1	Combat
2	Health
3	Illusion
4	Manipulation
5	Elemental
6	Roll twice

Combat Effect

1D6 Roll	Type of Effect
1	Manaball
2	Powerball
3	Slaughter (Species)*
4	Stunball
5-6	Wreck*

Health Effect

1D6 Roll	Type of Effect
1	Cause Allergy (1D6: 1-2 Nuisance, 3-4 Moderate, 5-6 Severe)
2	Cripple Limb
3	Decrease (Attribute)*
4	Decrease Reaction
5	Decrease Reflexes
6	Intoxication

Illusion Effect

1D6 Roll	Type of Effect
1	Chaotic World
2	Mass Confusion
3	Foreboding
4	Mass Agony
5	Roll 1D6: 1-3, Phantasm; 4-6, Trid Phantasm
6	Stench

Manipulation Effect

1D6 Roll	Type of Effect
1	Roll 1D6: 1-2, Alter Memory*; 3-6, Mob Mood*
2	Roll 1D6: 1-3, Animate; 4-6, Poltergeist
3	Roll 1D6: 1-3, Net; 4-6, Glue Strip
4	Shape Earth*
5	Roll 1D6: 1-2, Influence*; 3-6, Mob Mind*
6	Roll 1D6: 1-2, Petrify; 3-6, Transform*

Elemental Effect

1D6 Roll	Type of Effect
1	Roll 1D6: 1-3, Acid; 4-6 Smoke
2	Blast
3	Fire
4	Ice
5	Lightning
6	Sand

* Gamemaster chooses specific effect.