

Tempête Rouge

Avant-propos:

Les suppléments suivants sont préférables pour pouvoir jouer ce scénario à sa juste mesure :

Terres d'éveil

La Magie du Sixième Monde

Les métacréatures

Ce scénario s'adresse à des joueurs chevronnés, incarnant de préférence des PJ australiens. La présence d'un interfacé est grandement recommandée, tout comme celle d'un bon magicien. Un runner aborigène connaissant bien l'Outback ne serait pas de trop non plus.

Synopsis:

Un avion privé rempli de gosses de riche s'est crashé dans l'Outback suite à une tempête de Mana. Les survivants se hâtèrent de trouver refuge dans une grotte ... qui s'avéra en fait être le repaire d'un nid d'esprit termite. Seuls deux d'entre eux purent se réfugier dans un gîte au cœur du désert et s'y faire coincer par les hordes de termites soldats.

Et devinez qui va venir en mission de sauvetage ?

Prise de contact:

Les runners sont contactés par leur intermédiaire, qui fixe un rendez-vous au *Township Café*, un bar sur les docks de Perth. Là, ils rencontrent leur Johnson qui leur expose brièvement leur mission : son fils était parti en vacances et a eu l'idée folle de faire une fiesta avec d'autres gosses de riches à bord d'un jet privé au-dessus de l'Outback. On est sans nouvelle de l'avion depuis près de 24 heures et le papa n'a pas envie d'attendre davantage que les autorités australiennes se bougent sérieusement les fesses. Les runners devront retrouver son fils et le ramener dare-dare à Perth.

Il leur donne le dernier point de contact de l'avion, à partir duquel ils pourront commencer les recherches. La paye est de 80 000 *Nuyens* par tête (dont 20 000 d'avance). Le marchandage est toujours possible, jusque 100 000 *Nuyens* maximum.

Une fois le Johnson parti, si des commissions doivent être faites, c'est le moment.

La préparation du voyage:

Bien recommander au groupe de prévoir matériel de survie, essence et eau (pour la consommation et le troc) ou encore munitions plus puissantes (explosives, APDS, ...), s'ils n'ont que des armes légères (mais gaffe au prix ; en Australie, on trouve ce qu'on veut au marché noir, mais là plus qu'ailleurs, il faut vraiment y mettre le prix, surtout avec le contrôle que les autorités imposent sur les armes).

Guide du groupe:

(Uniquement si le groupe ne compte aucun aborigène pour remplir ce rôle)

Hungo, un sang-mêlé aborigène. Il sert de guide pour l'expédition. Il s'y retrouve dans l'Outback, sait s'y prendre avec les autochtones (Aborigènes, gangs, ...) et connaît bien le folklore des habitants du désert (légendes, superstitions, traditions, etc.). C'est un humain de taille moyen à la peau sombre, au cheveux crépus (plus un petit bouc), qui ne quitte jamais son boomerang.

Moyen de transport:

Pour l'Outback, il faut tout prévoir. Si les runners ont besoin d'un véhicule, est joint ci-dessous la description d'un moyen de transport qui semble (du moins en apparence) à la hauteur de sa tâche.

(S'il n'y a pas d'interfacé dans le groupe, il faudra louer les services d'un PNJ)

Il s'agit d'un imposant semi-remorque, peint en rouge ocre. Entièrement tout-terrain, il est pourvu de deux jeux de roues, un normal et un second pourvu de pointes (pour certains chemins particuliers), mis en marche si besoin est. La remorque dispose, bien sûr, d'une bonne réserve d'eau, de réservoirs supplémentaires, d'une climatisation (pas toujours fonctionnelle malheureusement!) et d'un blindage conséquent. L'espace interne de la remorque est de douze mètres sur trois. Pour dormir, pas de lits, mais des hamacs sont prévus (économie d'espace). La cabine de pilotage est reliée à la remorque par une sorte de "boudin" cuirassé et les roues sont recouvertes d'épaisses plaques de tôle.

Man	Vit	Accél	Struct	Blind	Sign	Autonav	Sens
4/3	90	6	5	5	4	3	3

Sièges: 3 sièges dans la cabine de pilotage et des bancs repliables dans la remorque

Cargaison: FC

Points d'entrées: 2 (portière de la cabine pilotage) + 1 (porte du côté gauche de la remorque) + 1 (double porte à l'arrière) + 1 (écoutille sur le toit de la remorque)

Armement: aucun mais 6 meurtrières garnissent la remorque (2 de chaque côté et 2 autres à l'arrière)

Caractéristiques: blindage camouflé (Dissimulation 7), paratonnerre démontable (protection contre les éclairs de certaines tempêtes de mana)

Ultimes recommandations:

ne pas gaspiller l'eau (pour cela, oublier, entre autres, les bains ou les douches);

attention avec les Aborigènes (ne pas leur serrer la main trop fort, ne pas les regarder droit dans les yeux, ...);

pour le troc, l'eau est la principale monnaie d'échange;

ne toucher à rien dans l'Outback sans que le guide ne soit là;

...

Le voyage à travers l'Outback:

Autant le dire, la route sera longue (autant de jours que le décide le MJ) ; la zone du crash est presque au cœur de l'Outback.

Les luxuriants paysages verts des parcs nationaux succèdent au béton du plexe, avant de laisser la place au désert rouge de l'Outback.

***N.B.:** bien soigner cette partie du scénario à coups d'imprévus. Les PJ doivent prendre conscience de l'hostilité de l'endroit. Ne pas lésiner sur la soif, la chaleur, l'odeur des corps lavés au sable, le danger des serpents, les démangeaisons dues aux morsures d'insecte, etc.*

Paracratures pouvant être rencontrées:

Fruits infestés de vers pakaltus. Trouvé sur un buisson épineux. Faire intervenir le guide ou donner quelques sueurs froides (petite chirurgie à un gîte ou chez les Aborigènes, ...);

Meute de loups de Tasmanie (pas de combat, sauf si les runners se mettent à se défouler);

Métarou filant comme le vent près de leur véhicule, juste avant la tempête de mana (pas de combat);

Vers des rochers qui attaquent lors d'une halte en pleine nuit;

Formation de corneilles des tempêtes à proximité de la tempête de mana;

...

Tempête de Mana:

Elle survient à un mauvais moment (par ex., alors que le camion est enlisé). Le ciel s'assombrit fortement en quelques secondes. Les PJ doivent tenir durant au moins 7 tours de combat avant de pouvoir rembarquer et repartir.

Type: physique

Puissance: 5

Effets visibles: pénombres, tonnerre fracassant, grésil

Effets magiques: *modelage de terre* (ici, des stalagmites de sable émergeant comme des arbres), *poltergeist* (à chaque tour, 1D6 pour savoir s'ils ont ou non +2 à leur niv. de Diff. durant le tour; 1-2 oui, 3-6 non)

Spectres des tempêtes: Cinq de puissance 5 avec le profil suivant:

Co	Ra	Fo	Cha	Int	Vol	Réa	Ess
3	8x4	5	5	5	5	7	5(A)

Init.: 17 + 1D6

Attaques: 5M

Amures att. phys. (sauf par la Vol.): 10

Pouvoirs: Accident, Confusion, Dissimulation, Matérialisation, Peur, Sort Inné (Eclair)

Contact avec les Aborigènes:

En passant près d'une crête rocheuse, les PJ tombent sur un groupe de guerriers aborigènes. Ceux-ci leur font signe de s'arrêter. Si les PJ ont des réticences, leur guide leur conseille d'obtempérer: un, dans l'Outback, les Aborigènes finissent pratiquement toujours par avoir

raison des gens qui les offensent; deux, s'ils avaient voulu les arrêter pour les massacrer, ce serait déjà fait depuis longtemps.

Les Aborigènes sont douze, dont trois orks et un elfe. Quatre d'entre eux sont des Koradjis (chamans). Ils sont armés de boomerangs, de javelots et de quelques Uzis. Ils n'empêcheront pas le semi-remorque de continuer, mais avertiront que la zone dans laquelle ils entrent est interdite et qu'ils ne peuvent répondre de leur sécurité s'ils y pénètrent.

Les Aborigènes ont bien vu l'avion perdre de l'altitude, mais une tempête Mana les a empêchés d'aller voir s'il y avait des survivants.

Ils sont au courant de la présence d'esprits insectes dans les environs, mais sans savoir où se trouve exactement la ruche. De toute façon, Aborigènes et esprits termites vivent séparément, aucun camp n'allant chercher des noises à l'autre, en tout cas, pas tant qu'une hostilité franche et nette ne soit déclarée d'une façon ou d'une autre (entre habitants du désert, il existe des accords tacites).

Zone du crash

L'avion a pu se poser sur le ventre, mais les pilotes n'y ont pas survécu. A part eux, il n'y a pas d'autre corps. L'intérieur empli de sable rouge permet de voir le désordre dû à la catastrophe et au rassemblement en hâte de vivres et de matériel par les survivants.

Naturellement, alors qu'ils inspectent la carcasse, les runners se font surprendre par les esprits insectes.

Termites soldats sous forme charnelle de puissance 4 :

Co	Ra	Fo	Cha	Int	Vol	Réa	Ess
7/4	8x4	11	-	4	4	8	4/A

Init.: phys.: 18 + 1D6 / astr.: 24 + 1D6

Attaques: 9M

Pouvoirs: Sens Accru (Odorat), Toucher Paralysant, Venin (att. 4G)

Faiblesses: Sens Réduit (Vue), Vulnérabilité (Insecticides)

Ils ont tout intérêt à décamper. D'ailleurs, alors qu'ils rembarquent, un gigantesque esprit sous forme véritable attaque par-dessous le camion, lui causant de sérieux dommages notamment au réservoir. Des réparations s'imposent.

Plein d'essence et réparations à un gîte-étape:

Alors qu'ils fuient les insectes, leur véhicule à peine capable de rouler droit, les runners croisent une ancienne station, qui semble avoir tenu bon face aux tempêtes et aux dangers de l'Outback. Ils peuvent s'y reposer et s'y ravitailler en essence.

L'endroit en lui-même est fait d'un corps de bâtiment en L, un peu semblable à un de ces vieux motels de route (renforcés pour se préserver des tempêtes de mana), entourés de quelques bâtiments annexes et cernés de défenses improvisées (barricades, mines artisanales, ...), installés sur une nappe phréatique modeste mais profitable. Seul Matt, ancien membre des SAS australiens à la retraite, occupe les lieux, toujours prêt à les défendre. Il possède un véritable arsenal destiné à cet effet.

A l'arrivée des PJ, il se montre plutôt méfiant et ne laisse le semi-remorque entrer qu'après inspection des passagers.

Une bonne nouvelle attend les PJ : les survivants du crash, dont le fils de leur client sont là. Ils ne sont plus que deux : le garçon et sa petite amie, qui gît sur un vieux lit de camp, blessée.

Le garçon est quelque peu hébété après tout ce qui lui est arrivé, et refuse de quitter le chevet de sa dulcinée. S'ils parviennent à se montrer suffisamment coulant, les runners parviennent à tirer de lui quelques explications.

Après le crash, ils étaient une quinzaine en comptant les membres d'équipage rescapés. Pour échapper aux tempêtes de Mana, ils s'étaient réfugiés dans une cavité creusée dans le flanc d'une falaise. Juste pour découvrir qu'il s'agissait d'une galerie annexe d'une termitière d'esprits insectes. Les naufragés y passèrent tous, sauf nos deux tourtereaux, qui fuirent à pied en hâte pour tomber par pur hasard sur Matt qui faisait sa ronde à bord de son 4x4. Moyennant les gourdes d'eau qui leur restait, celui-ci les a recueilli.

Seul hic : les insectes n'avaient aucune envie de voir leurs proies leur filer entre les doigts et assiège l'endroit depuis.

La bataille:

La situation est claire : il faut dégager de là. Le problème est que les insectes, déjà en mal de proies humaines, viennent d'en voir arriver d'autres à leur portée et feront en conséquence tout pour éviter qu'elles ne leur filent entre les pattes.

D'ailleurs, après que les runners se soient renseignés auprès de Matt de la situation, les esprits termites passent à l'assaut (au MJ de décider si c'est de jour ou de nuit).

Situation

Le corps principal de bâtiment est le coin le plus fortifié de l'endroit. Il compte un étage et les toits sont accessibles aux snipers, mais ceux-ci n'auront pas d'angles de tir pour chaque mètre carré du périmètre (faut pas exagérer). Les quartiers d'habitations, l'armurerie, les réserves de nourriture sont localisés là.

Un autre point vital du site est le bâtiment du puit. Il consiste en un solide bâtiment carré, renfermant un système relié à une nappe phréatique (un trésor inestimable dans l'Outback). Il n'y a qu'une seule entrée, via une double porte.

Vient ensuite le hangar. Il renferme deux véhicules 4x4, sans compter le véhicule des runners. Y est adjoint un atelier relativement bien fourni et des citernes de carburant. On compte deux points d'accès : la grande entrée du garage (ouverture automatique) et une porte annexe sur l'allée menant au corps principal.

Les défenses du périmètre consistent en une barricade solide, bien qu'il soit visible qu'elle ait été rapiécée déjà plusieurs fois (tempête de mana oblige). Matt a enfoui des mines anti-personnel sur une surface raisonnablement vaste, mais pas en nombre suffisant pour suffire à stopper à elles seules un assaut décidé.

Portes et fenêtres peuvent être closes par des rideaux métalliques, mais vu la force habituelle des esprits insectes, cela risque de ne constituer qu'un obstacle mineur.

Déroulement de l'attaque

Les termites vont coordonner leur attaque comme suit (le MJ est libre de varier les détails suivant son goût, si le nombre ou la force des insectes lui paraissent excessives ou insuffisants) :

Trois esprits sous forme véritable de puissance 6, appuyés par douze autres sous forme charnelle de puissance 4 vont passer par le champ pour s'attaquer au corps principal du site.

Un esprit sous forme véritable de puissance 5 et six autres sous forme charnelle de puissance 4 vont s'attaquer au bâtiment du puit.

Le hangar va être la cible de sept esprits sous forme charnelle de puissance 4. Sur ce point du site, insister sur la nécessité de passer au corps à corps ; une seule balle perdue mal placée et les réserves d'essence partiront en flambées, transformant l'endroit en grillade.

Un quatrième groupe, composé de cinq esprits sous forme charnelle de puissance 4 va profiter de la confusion pour creuser une galerie en un point faible du sous-sol et tâcher de prendre les défenseurs à revers.

Les pertes insectes dues au champ de mines sont à la discrétion du MJ.

La circulation entre les bâtiments est possible durant l'attaque, mais il faudra probablement compter avec les insectes agglutinés aux portes des bâtiments, ainsi que sur l'un ou l'autre assaillant isolé au milieu du chemin.

Termites soldats sous forme véritable de puissance 6 :

Co	Ra	Fo	Cha	Int	Vol	Réa	Ess
7/6	10x4	11	-	6	6	11	6/A

Init.: phys.: 21 + 1D6 / astr.: 26 + 1D6

Attaques: 11M

Pouvoirs: Sens Accru (Odorat), Toucher Paralysant, Venin (att. 6G)

Faiblesses: Sens Réduit (Vue), Vulnérabilité (Insecticides)

Termites soldats sous forme véritable de puissance 5 :

Co	Ra	Fo	Cha	Int	Vol	Réa	Ess
6/5	9x4	10	-	5	5	9	5/A

Init.: phys.: 19 + 1D6 / astr.: 25 + 1D6

Attaques: 10M

Pouvoirs: Sens Accru (Odorat), Toucher Paralysant, Venin (att. 5G)

Faiblesses: Sens Réduit (Vue), Vulnérabilité (Insecticides)

Termites soldats sous forme charnelle de puissance 4 :

Co	Ra	Fo	Cha	Int	Vol	Réa	Ess
7/4	8x4	11	-	4	4	8	4/A

Init.: phys.: 18 + 1D6 / astr.: 24 + 1D6

Attaques: 9M

Pouvoirs: Sens Accru (Odorat), Toucher Paralysant, Venin (att. 4G)

Faiblesses: Sens Réduit (Vue), Vulnérabilité (Insecticides)

L'évasion:

Une fois l'assaut repoussé et le tunnel des insectes rebouché à l'explosif, la situation est claire : ce n'est qu'une question de temps avant que les insectes ne reviennent et à l'usure, ils finiront par prendre l'avantage. Les runners doivent donc évacuer la place.

Matt fait déjà comprendre qu'il ne partira pas. Cet endroit est à lui et personne ne l'en dépossédera, et surtout pas les esprits insectes. De tout façon, une fois tout ce petit monde parti, il est probable que les insectes tendront à lui ficher la paix (ils ne gaspilleront pas leurs forces pour une seule proie).

Sinon, il leur donne un conseil : attendre une tempête de mana. En effet, s'ils sortent sous le couvert de la tempête, les insectes n'interviendront pas, restant à l'abri de leurs galeries. Les runners n'auront plus qu'à filer. Mais pour cela bien sûr, il faudra affronter la tempête et celle-ci pourrait se révéler bien pire que les insectes eux-mêmes.

Une fois leur véhicule réparé (moyennant un paiement en eau), les runners peuvent attendre l'arrivée de la prochaine tempête (quelques jours ou plus suivant les goûts du MJ). Les mouvements annonciateurs de la part de métacréatures sont bons à observer.

La tempête s'aligne comme suit (le MJ possédant *Terre d'éveil* peut procéder à un tirage s'il préfère) :

Type: physique

Puissance: 4

Effets visibles: brume épaisse, pluie de sang

Effets magiques: *effet de combat* (boule de force qui se mettent à dégringoler entre les gouttes), *effet élémentaire* (glace → 1D6 pour savoir s'ils ont ou non +2 à leur niv. de Diff. durant le tour, risquant ainsi de verser le véhicule; 1-2 oui, 3-6 non)

Epilogue:

Le retour se passe sans anicroche. Les runners rembarquent avec leur colis à Perth. La paye des PJ est versée comme convenu et le voyage de retour se passe sans histoire.

Karma:

<i>Mener l'aventure à bien</i>	5
<i>Ne pas s'attirer la colère des Aborigènes de l'Outback</i>	3
<i>Par tranche de trois ennemis abattus</i>	1
<i>Par prouesse physique ou magique (bannissement, ...)</i>	1

Les PNJ:

Les runners australiens:

(uniquement si ceux-ci sont nécessaires pour la bonne marche du scénario)

Hungo, guide aborigène (humain)

Co	Ra	Fo	Cha	Int	Vol	Réa	Ess
4	5	4	3	6	6	5	6

Armes et équipement: shotguns Mossberg CMDT (9M, SA/RAF), veste pare-balles (5/3), boomerang (For M, Etourdiss.), couteau de survie (For+2 L)

Cyberware: néant

Compétences: au choix du MJ

Monak, interfacé (nain)

Co	Ra	Fo	Cha	Int	Vol	Réa	Ess
4	5	5	3	6	5	5(9 Véh.)	1,24

Armes et équipement: shotguns Mossberg SM-CMDT (9M, SA/RAF), veste pare-balles (5/3)

Cyberware: interf. contr. de véhicule, interface d'arme, yeux cybernétiques, datajack

Compétences: au choix du MJ

Matt, ex-militaire et ermite à la petite semaine dans l'Outback:

Co	Ra	Fo	Cha	Int	Vol	Réa	Ess
4	5	4	3	6	6	5	6

Initiative: 5 +1D6

compétences:

artillerie	5
combat mains nues	6
armes tranchantes	5
armes lourdes	6
armes de lancement	5
shotguns	6
pistolets-mitrailleurs	5
fusil d'assaut	6
explosifs	6
furtivité	6
athlétisme	5
étiquette (armée)	6
étiquette (Outback)	6
Leadership	6
Intimidation	6
voitures	5

Armes et équipement: shotguns Franchi Spas-22 CMDT (10M, SA/RAF), veste pare-balles (5/3), longue lame Cougar (For+1 M) et tout l'arsenal que le MJ jugera nécessaire pour pimenter un peu les combats

Cyberware: néant

Les guerriers aborigènes:

Il s'agit d'humains, d'elfes et d'orks (les autres métatypes sont absents de l'ethnie aborigène, sans que l'on sache clairement pourquoi). Ils ont la peau sombre et nombre d'entre eux portent la barbe ou un petit bouc. Ils sont légèrement vêtus d'étoffes rouges et de bandeaux de la même couleur dans les cheveux.

	Co	Ra	Fo	Cha	Int	Vol	Réa	Ess
hum.	5	6	5	3	5	6	5	6
elfe	5	7	5	5	5	6	6	6
ork	8	6	7	2	4	6	5	6

Initiative: 5 ou 6 +1D6

compétences:

combat mains nues	6
armes tranchantes	5
armes d'hast	6
armes de jets	5
furtivité	6
athlétisme	5
pistolets-mitrailleurs	5
étiquette (Outback)	6

Armes et équipement (diversement réparti):

javelot (For+2 M)
SR 4 + allonge 2

boomerang (For M, étourd.)

Portée (SR): 0-For (4), For x 2 (5), For x 5 (6), For x 7 (9)

Uzi III (6M, RAF), 24(c), crosse pliante (-1)

Portée (SR en RAF): 0-10 (6), 11-40(7), 41-80 (8), 81-150 (11)

Churinga (voir *Terres d'Eveil*, p. 104)

Les Koradjis aborigènes:

Deux humains, un ork et un elfe, ils suivent la tradition chamanique. Le premier humain est un chaman Serpent, le second un chaman Kangourou, l'ork Montagne et l'elfe Léopard. Ils sont pour la protection de l'Outback, mais ne s'attaquent pas systématiquement à tout voyageur, à moins que celui-ci ne se montre irrespectueux envers le désert et ses habitants, que ceux-ci soient des animaux ou non.

	Co	Ra	Fo	Cha	Int	Vol	Réa	Ess
hum.	4	5	4	6	6	6	5	6
elfe	4	6	4	8	6	6	6	6
ork	7	5	6	5	5	6	5	6

Initiative: 5 ou 6 +1D6

compétences:

Combat mains nues	6
armes tranchantes	5

armes d'hast	6
armes de jets	5
furtivité	6
athlétisme	5
Sorcellerie	6
Invocation	5
Lecture d'Aura	5
étiquette (Outback)	6

Sorts (diversement répartis):

Eclair de Force	5
Boule de Mana	5
Analyser la vérité	6
Détecter (Forme de vie)	6
Sens animal	5
Fenêtre astral	4
Antidote	4
Soins	6
Soigner maladie	4
Chaos	5
Confusion de masse	6
Camouflage	5
Calmer une meute	6
Boule fulgurante	5
Armure astrale	5

Armes et équipement (diversement réparti):

javelot (For+2 M)
SR 4 + allonge 2

boomerang (For M, étourd.)

Portée (SR): 0-For (4), For x 2 (5), For x 5 (6), For x 7 (9)

Churinga, en tant que focus d'esprit ou de pouvoir (voir *Terres d'Eveil*, p. 104)