



Tempête de placentoeufs

mardi 7 février 2006, par [Eric Nieudan](#)

NécroScénar pour retardataires

Avis de tempête

C'est le moins qu'on puisse dire, les services de Météo Rance ne sont pas connus pour la précision de leurs prédictions. Aussi, quand une alerte générale apparaît sur tous les e-crâns de l'Au-Delà, rares sont ceux qui s'affolent. (C'est même un bon moyen de reconnaître les nouveaux-morts.) Aujourd'hui, cependant, il semblerait que l'on prenne cet avertissement au sérieux. Les nécro-flics font évacuer les zones publiques, les goregondoles se mettent à quai, des équipes de reportage portant le logo de Nécro.Com sont visibles ça et là - autant de détails qui laissent à penser que les disciples savent quelque chose que le spectre de la rue ignore.

Un PS disposant de contacts dans l'underground ou l'administration mortifère pourra sans doute apprendre que quelque chose de gros se trame. Les puissants et les Puissances redoutent qu'un phénomène météophysique sans précédent ne soit sur le point de s'abattre sur l'Au-Delà tout entier. Quel genre de phénomène ? Mystère et foule de gnomes. C'est pourquoi toutes les précautions sont prises.

Zone de perturbations dans ta face !

Alors que les morts les plus prudents rentrent chez eux ou se cherchent un abri, la lumière ambiante semble baisser alors que de violentes bourrasques, charriant des nuages de substance grise, s'abattent sur le coin. Bientôt, le sable des plaines de poussière déposé par le vent engendre des effets bizarres, comparables à des giboulées sous ecstasy. Quand vous le souhaitez, vous pouvez déclencher un des événements suivants en lançant 1D8 ou, nimbé de votre toute-puissance autocratique, en décidant arbitrairement.

1. Zéphyr du chaos. Un vent totalement flingué se lève. Il passe du stade décornage de démons à celui de brise caressante en moins de temps qu'il n'en faut pour dire "Canebière". Attention à ne pas s'envoler ! (Jet d'instinct).

2. Ne confondons pas vitesse et précipitations. Des flocons de neige ressemblant à de minuscules montres à gousset tombent soudain du ciel. Un spectre qui se laisse toucher (jet d'Instinct assorti d'un malus s'il n'est pas équipé d'au moins un parapluie) est victime d'un étrange ralentissement temporel. Il ne peut plus agir qu'un round sur deux, et ce pendant 1D8 heures.

3. Gros Grains. Il se met à pleuvoir, et la pluie se transforme très vite en grêle meurtrière. Les grêlons sont en fait de minuscules diamants qui causent à toute personne non protégée (un parapluie ne suffit plus) 1K de dégâts tous les rounds.

4. Un Typhon, phon, phon. Une bise facétieuse joue avec les passants. Elle soulève leurs membres ou pseudopodes et les fait danser de façon assez ridicule. Il faut réussir un jet de Conscience pour contrôler un tant soit peu ses mouvements. On danse toujours, mais on va à peu près où on veut.

5. Coup de tarmac. Un orage psychomagnétique cause des pannes aléatoires. Tout objet plus compliqué qu'un casse-noisettes a 1 chance sur 8 de tomber en panne à chaque nouvelle utilisation. Attention, chute d'appareils volants !

6. Passage en trombe. Des tourbillons déchirés d'éclairs violacés s'abattent sur toute la région. En croiser un peut avoir deux conséquences : la dispersion immédiate et sans appel (pas très drôle) ou un voyage express vers une autre région de l'Au-Delà au choix du MJ (drôle !). Généralement pas



un endroit de tout repos (et certainement pas le Kansas non plus).

7. La tourmente des tourments. Des rafales psychoactives balaient la zone et les nécroscopes s'emballent. Lancez 1D8 et déplacez la psyché vers la droite sur un résultat pair, vers la gauche sur un résultat impair.

8. Mousson qui mouille. Il pleut tellement que le Styx déborde ! Des bouches d'évacuation s'ouvrent un peu partout et menacent d'emporter quiconque vit au-dessous du premier étage.

Il va sans dire que si vos PS se mettent à l'abri, les perturbations peuvent très bien les rattraper : le vent s'engouffre par les fenêtres soudain ouvertes, les toits crèvent, etc.

Mais quel rapport avec les placentoeufs, alors ? Eh bien voilà : la tempête balaie l'Au-Delà sur plusieurs niveaux de réalité différents. Et parmi ceux-ci, le tunnel de lumière et les canaux des placentœufs. C'est ainsi que chaque giboulée est accompagnée d'une chute aléatoire de placentœufs d'où sortent des spectres déboussolés (sauf s'ils appartiennent à la Roue du Karma ou aux Résurrectionnistes, mais ils ont tout intérêt à faire semblant).

Les conséquences d'un tel bazar métaphysique sont multiples et presque toutes génératrices de problèmes. Des nécro-flics raflent les spectres non immatriculés pour les amener aux encapuchonnés de la Nécro-logique (dans leur précipitation, ils peuvent très bien embarquer des gens en règle). Des spectres en proie à la panique ou à leur première crise d'instabilité font un massacre autour d'eux. Des petits malins profitent de la naïveté des nouveaux venus "Parfaitement, je suis un ange du paradis. D'ailleurs, donne-moi cette Sainte Justicière dont tu n'as plus l'utilité. Je t'emmène auprès du Grand Dieu... comment tu dis qu'il s'appelle déjà ?" D'autres peuvent également recruter de force pour leur faction ou leur bande.

Vous comprenez maintenant comment vous pouvez mettre à profit un tel chaos pour faire arriver un nouveau personnage dans votre groupe. Bon, il lui faudra se faire régulariser auprès des autorités et peut-être que ses compagnons profiteront un peu

de lui au départ ("C'est pas propre de cracher tes billes par terre comme ça. Attends, je vais ramasser ça."), mais que voulez-vous, c'est l'après-vie !

Dans l'œil du cyclone

Maintenant, il ne vous reste plus qu'à déterminer l'origine de la tempête, histoire d'avoir une base de scénario au cas où vos joueurs voudraient en savoir plus. Qu'est-ce qui peut bien avoir causé cette catastrophe ? Vous pouvez choisir l'une des propositions ci-dessous ou vous en inspirer comme bon vous semble.

· **Les Résurrectionnistes.** JC attend un contingent particulièrement important de membres de la Fraction en mission dans un monde vivant. Plutôt que de mettre le système de dérivations de la pouponnière (voir Camp Golgotha) à rude épreuve, il a préféré demander à l'Apôtre Edison de lui inventer quelque chose. C'est ainsi qu'est né la Pompe à Disrupteur de Phase Psychostatique. Bon, elle a quelques effets secondaires liés à la météo, et alors ? C'est un prototype !

· **Chaos-Cola.** Les mystérieux dirigeants de la firme de fast-ersatz bien connue ne se contentent plus de fournir leur nourriture à une portion grandissante de la population spectrale. Ils ont décidé de se mettre aux accessoires : de magnifiques parapluies et cirés blindés de couleur écarlate sont en vente partout pour une bouchée de rien, et ce 10 minutes après le début des perturbations. Etrange, non ? Reste à savoir pourquoi Chaos-Cola souhaite équiper tout ce monde... Un coup de pub ? Un coup de pute ?

· **Saroux le Moine.** En expérimentant avec la station Météo Rance de Donjonja (voir le supplément en question), le scientifique rebelle a découvert une faille dans la structure même de l'Au-Delà. La présente tempête est la conséquence de ses imprudents tripatouillages. Qui sait quelles bénéfices Saroux pourra tirer de ce phénomène ? Et surtout, lequel de ses nombreux clients peu reluisants en profitera ?

· **Rien.** Le destin. Le mauvais sort. La faute à pas d'bol. Des fois, faut pas chercher plus loin.