



## Les fous de la plaine

mardi 28 février 2006, par [FX](#)

### Qualis ab incepto

Cette inspi peut se jouer soit tout au début alors que les personnages arrivent dans les Plaines de Poussière, ou dans le cadre d'un interlude entre deux enclaves.

### Lucidus ordi

Les spectres débutent le scénario dans un des lieux de pèlerinages des thanatonautiques, La Casse du Survivaure. Ce cimetière d'épaves de véhicules aussi variés qu'en piteux état est gardé par la Nécro-Police. Des Gardes-cotes utilisent d'ordinaire les prisonniers pour nettoyer les Plaines des carcasses d'acier vieillissant sur le sable gris. Néanmoins, le quotidien du système pénitentiaire étant plus morne et ennuyeux, les nécroflics et leurs collègues des prisons de La Mort prennent sur leur temps morts pour organiser des courses primées. Ainsi, pour une fois les prisonniers resteront tranquilles et les gardiens de la paix pourront faire des paris débilés (une activité dont ils sont très friands). Plusieurs épaves découvertes dans le périmètre, assorties d'autres squelettes métalliques extirpées de la Casse du Survivaure, sont assemblées sur un gros tas. Pour gagner, il faut arriver en premier à la casse suivante, Le Nécro-Garage.

Selon les PNJs que vous souhaitez mettre et les motivations que vos PJs peuvent développer, faites varier la récompense suprême.

- un artefact que vos PJs convoitent (ou qu'ils doivent récupérer dans le cadre d'un autre scénario)
- une pierre de pouvoir (auquel cas les concurrents sont des spectres ayant déjà quelques pierres de pouvoir dans le buffet)
- la libération discrète. Les flics n'ont pas le droit de vous relâcher, mais sont prêts à fermer les yeux sur l'évasion d'un spectre pour le plaisir d'organiser leurs événement. Dans ce cas, ce sont les prisonniers qui participent. Ce qu'on ne leur dit pas,

c'est que pour faire passer l'évasion, ils vont mettre ça sur le dos d'une faction rebelle, et que désormais vous allez vraiment être en cavale avec toute la Nécro-Police aux miches.

### Cave ne cadas

Les pilotes doivent choisir une épave, et traverser le désert le plus rapidement possible. A moins que vos PJs soient déjà méga-balaises, ils n'ont pas de capacités particulières pour soulever des poids et transformer un bout de métal en véhicule mortel (enfin dispersant serait plus juste). Ca tombe bien, le jeu prévoit de prendre un co-pilote censé lire les cartes à moitié fausses que distribuent les nécro-flics à tous les participants qui choisissent de partir à deux. Dans la pratique, il s'agit pour les spectres de s'allouer les services d'un mort qui loue sa compétence sur place.

- les thanatonautiques ne se font pas rémunérer, ils sont uniquement animés par l'idée de remettre sur pied un véhicule, et de passer le voyage à vous convaincre d'entrer dans sa secte. Leur avantage réside principalement dans leurs Pouvoirs d'Origine Contrôlée (ou POM) axés sur les véhicules (voir Flottement Universel).

- les Bonimentors sont des marchands ambulants spécialisés dans les aptitudes. Ils ne donnent pas leurs pierres, mais vous les prêtent une à une selon vos besoins. En général, ils louent leurs services contre une pierre de savoir (payable à la fin du temps pour lequel ils vous aident). Leur avantage réside dans le choix de nombreuses prouesses (farfelues) que vous pouvez utiliser suivant les événements.

- Si vous jouez avec des apprenties Puissances, celles-ci sont déjà blindées d'aptitudes utiles. On peut imaginer une ou deux Puissances qui pour d'obscur raisons, ne veulent pas être pilote (et gagner le prix), et mettront leur puissance au



service du PS.

Vous n'avez qu'une heure pour préparer le véhicule avant le début de la course, pas suffisant pour aller faire vos emplettes dans le NécroMarché du coin (a fortiori si vous jouez l'option prisonnier qui joue pour sa libération).

Les bonimentors utilisent des casques à trodes reliés à des artefacts étranges (des N-Cage, pour ceux qui ont lu Brain(waste) et sont posés sur la tête du pilote. L'appareil est bridé pour transmettre une aptitude et une seule. Ceci pour éviter de se faire éjecter du véhicule et voler l'appareil et les pierres, comme ça arrivait par le passé. Il faut un round pour retirer une pierre, et un round pour bénéficier de la nouvelle.

### **Nec mortale sonans**

Ce bout de scénario vise une ambiance inspirée de Mad Max/les Seigneurs de la Route, de Mario Kart double Dash et des Fous du Volant. Normalement, les bonimentors devraient rallier la majorité des

suffrages pour les co-équipiers. En tant que MJ, vous pouvez vous lâcher sur les prouesses pour rendre l'atmosphère la plus délirante possible. A la manière de Satan et Diabolo, vous pouvez également faire des PNJs qui ne jouent pas pour gagner mais pour mettre des bâtons dans les roues aux autres participants. Les nécro-flics interviennent également tout à fait injustement en cachette, pour faire gagner le poulain sur lequel ils ont misé.

Néanmoins, en terme de jeu, un des aspects les plus intéressants reste la communication dans le duo pilote/coéquipier. La restauration des véhicules peut aussi être quelque chose de sympa à jouer, comme par exemple une course poursuite entre un sous marin traçant dans du sable aqueux et un hélico souffreteux qui doit régulièrement faire des pauses pour se recharger en sable (ben oui, la chaudière à poussière, vous ne connaissez pas ?). L'inspi peut être un bon prétexte pour faire entrer les PJs dans la secte des thanataunotiques ou leur faire rencontrer des apprenties Puissances qui seront à l'honneur dans deux ou trois scénarii...