

PARAZITOU



AVRIL
2014

30 ZŁOTYS

BORDER ZONE : 35 ZŁOTYS



FANZINE STAR MARX

НИОН ТЕ

ьшая Проломная улица, дом № 42-8, телефон № 8-21.



SPÉCIAL CINÉMA

Le Webzine dédié à
STAR MARX

ПАРАЗИТЫ

Parazitnyi : litt. parasite ; individu parlant une dizaine de dialectes nemtsy, rôdant aux abords de l'Union comme un cafard autour du garde-manger, souvent en tribu dans un soyouz en ruine, allant de petits boulots en petites contrebandes, et de petites pannes en grosses déveines. Routard galactiques, poivrot, vagabond...

EDITO

Dans un souci de travail collectif, nous avons décidé de partager les tâches : nous on fait la mise en page, les scénaristes des films célèbres nous donne la trame de nos histoires, leurs faiseurs d'affiche nous illustrent et Pelon nous fait le café. Hmm... non, finalement soyons honnêtes et remercions-le d'avoir bien voulu développer son Stalien pour ce numéro et de nous avoir pondu toute une série d'instantanés en fin d'ouvrage.

Pour Star Marx, les projets bourgeonnent de partout : Cuba, Cimetière, Robots, Goulag 13, été (avec des jeux et des quizz psychos), A.P.L. de Kthulhuw... Mais le temps nous manque pour les faire fleurir. Ceci dit, Cuba avance à grande vitesse grâce à la participation des membres du forum Casus No : Poulpiche, Pelon, Tabulazero, Orlov... et on en oublie ! Tout ça nous motive comme des bêtes et une fois que Cuba sera prêt, nous nous lancerons le plus sérieusement du monde dans l'abattage de la forêt amazonienne pour une version papier de Star Marx.

Ce numéro est Lulu compatible. Nous ne le proposerons pas à la vente (trop peur que notre succès effraie les grandes majors américaine). Par contre vous trouverez sur notre site les fichiers permettant de l'imprimer à titre privé chez l'imprimeur du net.

Bonne lecture et à bientôt !



SOMMAIRE

Krash Test : Dernière séance pour les comètes..... 3

Devine qui vient marxer :

Pelon 7

Scénario : Stalien, le 8ème passager 8

Scénario : Aliens13

Scénario : Alien rose16

Scénario : Tatavar19

Comment tu joues :

Les explorations de soyouz25

La Mère Poulardski :

Le Pop-Korn26

Scénario : Soviétik Park27

Moyen-métrage : Kremlins34

Courts-métrages :

Poutinator, Svetlana Jones, Jurassik Pork35

Courts-métrages par Pelon.....37



★ **CREDITS** ★

KARL MARX
LA MOITIÉ
MAXIMILIEN
PELON



KRAZSH TEST



DERNIERE SEANCE POUR LES COMETES

Parfois, dans l'espace de la Border Zone, le Parazitnyi peut rencontrer autre chose que des kosmodocks rouillés, des pirates bicéphales ou des colons orchidoclastes. Parfois il peut rencontrer le cinéma.

UN DESTIN PARMIS TANT D'AUTRES

Anton Pachekov fut longtemps un des petits mais industriels rouages de la grande machine Communiste. Spécialisé dans le docu-drama patriotique, il produit avec sa petite équipe pas moins de 772 heures de programme en 15 ans. Pourtant, à la fin de l'été 3013, sa vie va basculer. Peut-être est-ce la chaleur terrible cet été là, ou le surmenage, ou peut-être est-ce à la suite d'un choc émotionnel, en effet, la colonie spatiale de Carlita 18, où vivait son ex épouse et ses enfants, est rasée en une nuit par les IA de Sark. On ne retrouve que des restes calcinés, et les enregistrements bien emballés de concertos de cris d'horreur, entrecoupés de chansons mièvres à demi audibles, susurrées par une voix électronique. Pachekov essaye de toutes ses forces de se procurer un visa pour aller enquêter sur le planétoïde, en vain. En août 3013, la planète Carlita 18 disparaît tout bonnement des cartes officielles du régime.

On racontera plus tard que la raison d'Anton Pachekov se fissa à cet instant. Toujours est-il que dans l'unique mois de septembre, il tournera avec son équipe embrigadée trois longs métrages, trois brûlots antirégimes qui choqueront à jamais les comités de censure et dont les copies seront brûlées avant que l'on dissolve leurs restes dans l'acide. Pourtant de nos jours circulent encore sous le manteau des exemplaires amputés de « Fraternité mon cul » ou de « On achève bien les soviets boiteux ». Du troisième opus, on ne connaît même pas le titre.

Encerclé par la Stasi, Anton Pachekov s'immole par les flammes, avec toute son équipe, au milieu des studios de la WWCCGHF, le 27 septembre.

Si votre soyouz vibre dans les aigus, en pénétrant le champ gravitique et atmosphérique du Flamanskii, c'est normal. Vous voilà dans un des dix Drive In flottant en plein espace entre Cimetièrre et Tabor V, un bel anneau de métal terni de quelques 500 mètres de diamètre délimitant une sphère de gaz d'un violet pâle et irisé où fleurit la fleur blafarde d'un écran de cinéma. Glissez-vous entre un Novotny bricolé qui n'aurait jamais dû quitter la stratosphère et un cargo de marchandise, sous pavillon de complaisance, probablement arrêté là pour une pause, et laissez-vous bercer par Vladimir Fogel qui, à l'écran, courtise la belle Alexandra Volva, sur fond d'astéroïde minier et de coup de grisou tragique. Si ce genre de production vous ennuie, vous pouvez toujours vous amuser à compter les morceaux de blinis et de zakouskis perdus dans l'éther, et qui flottent dans le faible champ gravitique des soyouz. Mais laissez-moi préférer les yeux de braise d'Alexandra, soulignés de charbon et de cernes victorieux d'un dur labeur accompli.

L'ouvreur tapotant sur le verre du cockpit risque de vous faire sursauter. A peine perché sur un surf antigrav, le vieux bonhomme attend en bras de chemise, avec sa casquette, respirant à pleins poumons l'atmosphère artificielle du Flamanskii. Après avoir vérifié une dernière fois tous les senseurs, vous pouvez enclencher le basculement du cockpit. La Novye Trabant est jadis sortie en version décapotable, une sorte d'édition spéciale... Vous avez bien de la chance si vous possédez un tel modèle... La cloche de verre du cockpit bascule vers l'arrière tandis que l'air du Drive In se mélange à l'atmosphère confinée du Soyouz. Dans la BorderZone, le troc est roi. Vous proposez : « 10 bidons d'huile pour friture, ça ira pour l'entrée et les tchéboureks ? » Les odeurs de cuisine se font

entêtantes. C'est souvent avec les à cotés que les Drive In arrivent à faire leur beurre.

Dans le film, les mineurs forment une houle de poings tendus que fendent les corps inanimés de Vladimir et d'Alexandra. Au dessus de votre vaisseau, un soyouz prend racine, probablement là depuis des jours et des jours ; ses passagers ont sorti des tables et des chaises par un sas et prennent le frais sur ses ailes. Plus loin, deux équipages sont en train de négocier, à l'écart, une transaction douteuse, et des caisses de métal rivetées passent de sabords en sabords, sur une passerelle de fortune, tôle branlante posée entre les deux astronefs. Le patron du Drive In ferme les yeux, attendant certainement de toucher sa part.

A l'écran le peuple furieux poursuit les oligarques assassins... Le film est presque terminé, mais bien d'autres vont suivre, l'industrie cinématographique de l'Union est infatigable. Les icônes et les starlettes du Peuple enchaînent les tournages sur des rythmes dignes de Stakhanov. Parmi cette myriade de productions tournées chaque mois, la censure fait une cueillette avisée. Ses techniciens diplômés et ses inspecteurs politiques amputent et retravaillent des scènes entières, n'hésitant pas à réenregistrer entièrement un long dialogue pour en changer le fond. Peu importe s'ils ne sont pas acteurs et si les voix ne sont plus synchrones avec le mouvement des lèvres des personnages. Le peuple de l'Union est plus qu'habitué à ce genre de pratique, et c'est à peine s'ils remarquent que la voix douce de Tatiana Belgousky vient de virer dans le grave et le rocailleux, pour vanter en toute virilité le sens du devoir de son fils mort au champ d'honneur des guerres intergalactiques. Certains réalisateurs manquant de patriotisme ont pris l'habitude de conserver en toute illégalité une copie privée de leurs œuvres, avant que de les voir amputée et réarrangée par les Frankenstein du Bureau Polifique. Ces copies dorment sous les lattes de vieux planchers tandis que certaines ont fini brûlées sur le tarmac d'un Spatiodock, avant que leurs auteurs ne partent retrouver le souffle du communisme fraternel, dans les goulags de l'Union. D'autres encore ont parfois filtré jusqu'aux marges de l'Union, jusqu'à la Border Zone, jusqu'à ses parasites et leurs festivals dissidents et orgiaques...



LE STOLAFESTIVAL

L'information et les médias sont tellement encadrés, contrôlés et fliqués dans l'Union que cela développe chez les habitants et les nomades de la Border Zone une envie inextinguible de musiques et d'images sans censure ni limite, une soif de créer, de s'afficher, de se diffuser.

LES TARTINEURS D'OUTRE-ESPACE

Horde de babas-cool à droïd-locks, dans un cargo restaurant aux allures de dinosaure. Ils étaient là à la naissance du Festival, et ils ont vite appris à faire fructifier ces quelques semaines de folie débridée en distillant à quelques collectionneurs de l'Union les fragments d'autre monde que les Parazitnyi leur échange de façon désinvolte, contre une barquette de "poisson fantôme à la diable" ou un "ragoût de Blaveau cuit dans le lait de sa mère."

Mais au fil des sessions, le Festival gagne en réputation et même s'il draine un nombre toujours croissant de vagabonds galactiques, dans une ambiance de plus en plus débridée et alcoolisée, les Tartineurs se voient en concurrence avec un nombre inquiétant de cuistots nemtsy, de navettes snack servant des Tchébourek⁽¹⁾ ou avec le hérisson en croûte des kosmo-roms. Chaque session, ils sont obligés d'innover, de faire dans le sensationnel pour garder leur place dominante. Cela les force à s'approvisionner toujours plus loin, avec des produits toujours plus étranges aux effets toujours plus incertains.

Comme peut en témoigner la manifestation du Stolafestival⁽²⁾ qui se tient tous les 15 mois près de la Cataracte d'Orbicande. A cette occasion, des centaines de parazitnyi, de pionniers, d'écumeurs et de squatteurs d'astéroïdes rassemblent leurs soyouz en plein espace, autour d'écrans géants arrachés aux services de propagande et se diffusent entre deux apéros festifs assourdis de musique dans les soutes de leurs plus grands vaisseaux, des films de vacances, des horizons lointains, des visages et des coutumes étranges, témoins de leur errance et de leurs rencontres les plus exotiques au limite de l'espace connu.

Quelques gargotes flottantes, aux mains de véritables tribus, rivalisent d'audace et d'esbroufe culinaire pour attirer les xénophiles. Entre rôdeurs, on s'invite, on échange quelques tuyaux et même quelques marchandises étranges dont on n'imagine pas toujours les cours, les provenances, ni les propriétés.

(1) Tchébourek : gros beignet plat en forme de demi-lune, dont la farce au bœuf ou au mouton mijote dans son délicieux bouillon.

(2) Stolafestival : littéralement le festival des écrans

INSTANTANE :

Entre bagarre, concert débridé, marché exotique, et documentaires amateurs, laissez les Kamarades découvrir le Stolafestival. Puis faites-les participer au perçage du sas du Metallakitov⁽³⁾. En effet voilà près d'une heure que les organisateurs du Festival attendent que ses passagers, un groupe de Mashinytreks⁽⁴⁾, diffusent leur film sur un écran de 25 mètres de long. Mais même à la radio, ils ne donnent aucun signe de vie. Après une scène digne d'Alien, dans un inextricable bric à brac de prothèses défectueuses et de restes électroniques, les Kamarades découvrent les cadavres éventrés et mutilés des Mashinytreks. A-t-on voulu les empêcher de diffuser leur film, qui reste introuvable ? Y a-t-il un prédateur lové dans les tuyères des vaisseaux du Festival ? Comment expliquer les nouveaux massacres dans d'autres soyouz ? L'hystérie collective et les règlements de compte à couvert de "la bête" ne vont rien arranger.

Au SG de choisir ou de mélanger les possibilités ci dessous:

- ▶ Les petits condiments sphériques et acides de certains plats des Tartineurs sont en fait des oeufs d'aliens parasites, tout en crocs et en griffes.
- ▶ Une des épices des Tartineurs a des effets conjugués avec certains médicaments, notamment le JAZ que les Mashinytreks ou d'autres personnes qui ont des implants cybernétiques prennent pour ne pas avoir de rejet. Hallucinations et perte de contrôle. Vous avez bien un PJ qui aura ses mauvais trips et se prendra à la longue pour une sorte de loup garou meurtrier.
- ▶ Une race de Nemtsy qui n'a pas envie qu'on parle de leur galaxie, dans aucun des films du Stola.

⁽³⁾ Metallakitov: littéralement « Baleine de Métal ».

⁽⁴⁾ Mashinytrek : Les mashinytreks (hommes machines) font partis des gens, plus fréquents sur la Border Zone, et se plaisent à arborer des parties mécaniques, et des prothèses métalliques souvent dysfonctionnelles comme toutes les prothèses.

INTERVIEW D'UN FESTIVALIER

« DG-Le Stola, c'est bien plus qu'une fête du cinéma indépendant, c'est un événement politique, une rencontre pour ceux qu'on appelle les parazitnyi. Regardez là bas, c'est le Kommunal, un garage communautaire où on vous prête les outils, même si on vous y troque les pièces détachées, et où on vous aide à arranger votre soyouz. L'an dernier j'y ai appris à réparer une Mornifle avec une paire de collant, ou à colmater une fuite de réacteur avec une plaquette de chocolat protéiné de l'armée, dans sa feuille d'étain d'origine.

CF-Donc ce n'est pas votre première fois ici ?

DG-Cela fait trois ans. J'ai même passé toute l'année dernière dans une communauté agricole que j'avais rencontré ici. J'avais failli m'engager parmi les chevaliers du sacré cœur d'Elvis, ils sont nombreux au Stola, mais j'ai ri pendant une scène où le King faisait du Kung Fu, après ça n'a plus été possible...

CF-C'est sur que vu comme ça... (rires)

DG- Mais cette année je franchis le pas, je me suis associé à Mathusalem, et on devrait finir de fabriquer notre enregistreur avec l'aide du Kommunal. L'an prochain, on pourra proposer notre production au Stola.

CF- Mathusalem ?

DG- Oui, le vieil homme du Biblio Soyouz. Sans rire, ce type a connu plus de plan quinquennal que j'ai eu de petites amies, c'est pas rien. Et puis vous avez vu la montagne de papier qu'il garde dans son vaisseau, ses livres et tout ça ? Que du machin interdit...

CF- Justement, en parlant d'interdit, vous n'avez pas peur des autorités ?

DG- On est sur la BorderZone ici, et même si le lieu du StolaFestival change chaque année, il n'y a pas une journée où on ne marche pas sur un cafard espion.

CF- Et...

DG- Cette année les hackers du festival ont installé toutes sortes de brouilleurs, et ces maudits insectes ne transmettent plus que des dessins animés en boucle. (rires). Et puis l'Union est loin, trop occupée avec les IA de Sark pour débarquer ici en force. Parce qu'entre nous, plus du tiers des gens du Stola sont des vrais routards de l'Espace, certains sont des mercenaires, d'autres des pirates, des survivants, enfin, pour vivre sur la BorderZone, il faut soit former un groupe, soit savoir se défendre, vraiment... Et puis ce bon vieux Elvis nous préviendrait. Avec sa radio, tout ça. C'est le parrain de la cérémonie cette année.

CF- Vous croyez qu'on le verra ?

DG- Aucune chance, mais il sera là à sa façon. L'année dernière, il n'a pas raté un seul film, même si personne ne sait d'où ou comment il les a visionnés, il a eu un petit mot pour chacun sur les ondes...

VOILA UN PETIT ECHANTILLON DES FILMS PROJETES

1) « Bomb Washosky » : une visite désenchanté du planétoïde minier, des logements sociaux déserts, et de la ville fantôme, noyée dans les fumées toxiques...

2) « Mon expérience sexuelle avec les plantes échangeistes d'Agriflor 73 »

3) « Comment ma grand-mère prépare le Bortsch » Un documentaire intime, portrait d'une aïeule de 97 ans, qui a traversé nombre d'évènements historiques, et vu au travers des yeux de son petit fils qui la regarde cuisiner.

4) « Orteils galactiques » Une œuvre conceptuelle où l'auteur film ses pieds nus à travers 157 kosmodocks de l'Union.

5) « La Nuit » de Druitovsky, en version doublée, les dialogues ont été réenregistrés selon leur version d'origine, certaines scènes reconstruites en papier découpé d'après les rares photos qui ont survécu aux services de Censure.

6) « Le cuirassé Bitemkine » une parodie pornographique d'un des classiques de l'Union

7) « Marxa Rocket » Karl Marx, Lénine, Staline, Trotski et Engels participent à une compétition de bobsleigh.

8) « Kommunist Belly » une bande d'allumés se font une fricassé de cafards espions de l'union. Le système vu de l'intérieur, plaisante les Parazitnyi.

9) « Banana Moon » une visite de la lune forestière de la planète Cubana. Nombre de parazitnyi ne croient qu'à moitié à la galaxie capitaliste juste à coté.

10) « Dura Lex » une caméra cachée lors d'une session du Politburo de Novye Novye Varsovie.

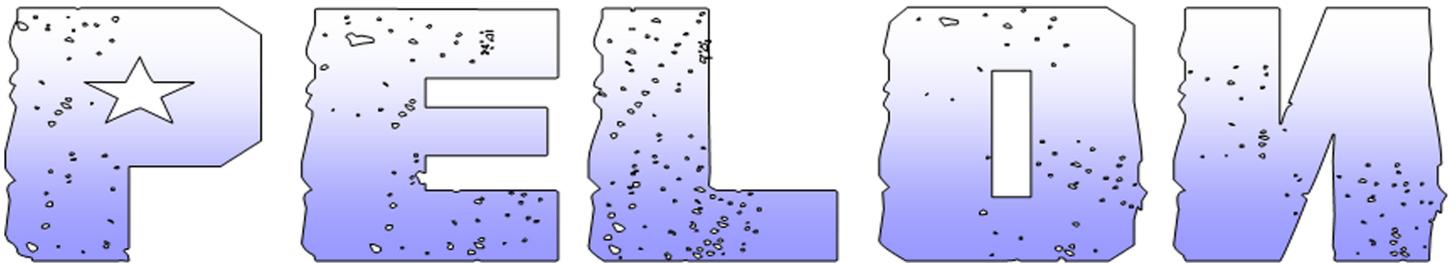
11) « Un an dans le gaz » les cieux Zoprom 9, et 368 couchers de soleils à travers les voiles de la géante gazeuse, le tout saturé de guitare électrique.

12) « Le grand détournement » Un montage de discours et de vidéos officielles, où les dialogues ont été réenregistré par des contestataires du régime et quelques humoristes échappés du goulag.

DEVINE QUI VIENT MARKER CE SOIR ?



Quand on a écrit Star Marx, on a fait ça pour rigoler. Nous avons été surpris de voir que, peu à peu, des personnes se sont intéressées au jeu, suffisamment pour nous proposer des inspirations, des aides de jeu, des produits dérivés, des collaborations... Nous vous proposons de découvrir ce travail collectif au fur et à mesure de ce Parazitnyi et des prochains. Et nous sommes fiers d'accueillir dans ce numéro...



Honte sur nous, nous sommes bien moins efficaces que les cafards de notre KGB cosmique. De Pelon, nous ne savons qu'une chose : il est capable de se lécher les coudes. Ah oui, et aussi que c'est un fan de BD, au point d'utiliser des personnages d'Anita Bomba (une des références à qui on doit Star Marx) comme Avatar sur les forums où il sévit. Nous savons également qu'il manie le copier-coller plus vite que n'importe quel journaliste de la Pravda, qu'il a quelques notions de Phpbb et qu'il utilise à l'occasion Joomla et Kunena, qui, contrairement à ce qu'on pourrait croire, ne sont pas deux danseuses jumelles des lunes de Rigel... Nous ne vous donnerons pas son adresse bien qu'il habite à un numéro impair d'une rue de Palaiseau. Nous craignons trop que les innombrables fans de Star Marx ne le dérange lui, sa femme et ses deux enfants. Ils n'ont pas aimé le film « Lego » qu'ils sont allés voir le samedi 8 février à la séance de 16h20. Et en plus, ils ont laissé du pop-corn sous leur fauteuil...

Enfin bref... Revenons-en à notre collaboration avec Pelon. Il a commencé à nous parler d'une idée de scénario, « Stalien », que nous l'avons invité à mettre en œuvre, et quand il a su que son travail allait prendre sa place dans un spécial cinéma, il nous a bombardé d'instantanés sur le sujet, instantanés que vous trouverez avec d'autres dans les « courts-métrages » à la fin de ce numéro.

Comme Pelon, on aime bien Alien et on l'a déjà mis à plusieurs sauces. Nous vous livrons ici une trilogie : « Stalien, le huitième passager » (de Pelon, donc), « Aliens » (de Maximilien) et « Alien Rose » (de La Moitié). Chacun le sien, pas de jaloux... et du mauvais goût pour tous !

SCENARIO

Lu et censuré



СТАЛЛИНЕМ

Delansky

LE 8^{ème} PASSAGER

UN SCENARIO DE PELLOU

* Le noir de l'anarchie et le blanc de la monarchie ont été interdits par le 2037ème congrès du Parti Communiste Universel. Ils ont été renommés couleurs du désordre pour l'un et de la contre-révolution pour l'autre.

INTRODUCTION

Chacun devant son holo-vidéo en rouge et gris*, les Kamarades attendent avec impatience la fin de l'émission du nouveau tirage au sort de la Loterie du Peuple.

Ils ont tous acheté un billet (un seul billet pour tous ; c'est très communiste, la Loterie du Peuple) et regardent avec envie la bimbo siliconée qui sourit béatement à côté d'une faucille et d'un marteau qui s'entrechoquent. A chaque étincelle, un numéro apparaît au dessus de la fausse blonde.

Un homme à grosse moustache, en uniforme de l'armée rouge, commente les résultats et fait monter la tension. Les Kamarades ont déjà les 12 premiers numéros qui ont été tirés, l'appréhension les saisit, quand....

« Kamarades!!!!!! Attention, voici le 7!!!!!! »

Les Kamarades peuvent enfin laisser exploser leur joie dans une retenue toute révolutionnaire et boire de la vodka à flot. Ils ont tous gagné le droit de faire une croisière sur le cuirassé de luxe Potemkine Skywalker en compagnie des huit membres du Politburo.

ENTREE EN SCENE

Après un voyage par les lignes régulières tout frais payé, les Kamarades arrivent au Kosmodock d'où une navette va les emmener sur le Potemkine. Jean-Pierre Pernauchitch, un journaliste vedette de la Pravda est là

pour montrer au peuple la manière dont ses dirigeants savent rester humbles en partageant avec de simples travailleurs le plaisir de quelques jours de repos bien mérités sur ce vaisseau de plaisance.



LE POLITBURO

Lenineurdefon

Un vieux de la vieille. Membre du Politburo depuis plus de 60ans, il en a été nommé président. Il ne parle plus beaucoup en public, se déplace sur un fauteuil volant et profite d'avantage des agréments que lui procure son poste que de son poste lui même.

Trotskidpist

Ce petit intellectuel est un partisan de la révolution prolétarienne permanente. Personne ne sait ce que cela signifie vraiment, mais ses discours sont tellement passionnés qu'il a finit par devenir le porte parole du politburo. Il est dégarni, porte de petites lunettes rondes qui donnent un air intelligent.

Brevnet

Cet homme est le jeune loup du politburo. Il est toujours pressé, tellement pressé que lorsqu'il s'exprime il mange ses mots, ce qui donne un discours assez incompréhensible. On murmure qu'il serait prêt à envoyer sa mère au goulag si cela lui permettait de garder son poste. Il est directeur de l'organe de communication du partie, la Pravda.

Jiveuhetchev

En plus d'être membre du politbureau, cet homme rondouillard à l'air sympathique est directeur du KGB. Il est impitoyable envers les ennemis du peuple, et le peuple, c'est lui. Derrière son air enjoué se trouve un homme froid et inquisiteur.

Alexandrovna

Cette femme était un homme il y a peu de temps. Mais lorsque le 3254ème congrès vota la résolution de la parité homme-femme au politburo, Alexandrov préféra changer de sexe que de perdre son poste. C'est une femme de 1m60 au physique d'altérophiliste.

Rosa Chatlèléhal

Ce délicat prénom est porté par une femme qui a plus d'épines que de pétales. Elle a atteint ce poste en s'appuyant sur le syndicat des mineuses qu'elle a ensuite fait éliminer pour "actes contre-révolutionnaires". Ayant ainsi prouvé sa fidélité au politburo, elle a acquis le poste de responsable de l'industrie populaire. Elle est petite, sèche comme un coup de trique, coiffée d'un chignon de cheveux gris.

Chaque Kamarade sera interviewé par cet esthète de la langue de bois, qui saura poser des questions toutes plus inutiles les unes que les autres (mais attention aux réponses décortiquées à la loupe par le KGB) :

- « Alors, qu'est-ce que ça fait de voyager avec nos camarades suprêmes? »

- « Que pensez vous de notre camarade Trotskidpist ? »

- « Qu'ont pensé vos amis de votre chance inouïe? »

- « Devant autant de chance, avez vous pensé à questionner votre camarade épouse ? »

Après cet intermède de grand journalisme, les Kamarades voient passer devant eux les membres du Politburo fortement escortés et une horde de fans hurlant leurs noms. Dès que les éminents personnages ont rejoint le vaisseau, c'est le tour des vainqueurs de la loterie sous les flashes des photographes.

Quel équipement les Kamarades peuvent ils emmener ? Bien sûr les armes sont interdites, mais les troussees à outils, l'équipement de secours, les combinaisons spatiales, etc. sont autorisés. Un bon camarade est un camarade qui dans l'urgence est toujours capable d'aider ses camarades prolétaires se trouvant dans le besoin.

WELCOME ON THE LOVE BOAT

En sortant de la navette, les Kamarades sont accueillis par le capitaine Stubinovich et son quartier maître Gofersky. Après les présentations d'usage, Gofersky les conduit à leurs cabines. Celles-ci sont très spacieuses. La décoration croule sous les dorures, le sol est recouvert de tapis tellement épais qu'on y perd ses pieds. La salle de bain avec tous les comforts possibles est équipée d'une baignoire suffisamment grande pour accueillir tout le politburo. Le robinet d'eau chaude est incrusté de grenats formant une faucille alors que du côté de l'eau froide c'est un marteau en turquoises.

Les Kamarades sont invités à s'installer et à se reposer, Gofersky leur laisse 2 heures avant de venir leur faire visiter les lieux.

VISITE

Il se trouve en fait que le fleuron de la flotte rouge n'est pas du tout un vaisseau de combat. Aussi, les Kamarades peuvent-ils quasiment se promener où bon leur semble, en faisant simplement attention de ne pas marcher sur des membres du Politburo.

Le vaisseau est divisé en 3 parties distinctes:

Pont : Poste de commandement et lieux les plus luxueux.

Entrepont : Cabines d'équipage, ménagerie, etc.

Locaux techniques : soutes, salle des machines...

LE PONT

Le poste de navigation

Même le poste de navigation est accessible aux passagers. Ici, ça fonctionne à l'ancienne, on ne fait pas confiance à la trop haute technologie. L'équipage sur le pont est donc assez conséquent. Des lumières aux significations incertaines brillent sur toutes les surfaces du poste de commandement. Au milieu et dominant les postes d'équipage trône le siège du capitaine. D'un seul coup d'œil, il peut remarquer si l'un de ses hommes joue à pack-mansky, surfe sur un site pornographique ou dort plutôt que d'être à sa tâche.

Les cabines des passagers

Que ce soit celles des Kamarades où celles des membres du politburo, toutes les cabines se trouvent là. La différence entre celles des Kamarades et celles du politburo, c'est qu'un garde officie devant les portes de ces derniers. Sinon elles se ressemblent toutes.

Le bar

Cette salle surdimensionnée est occupée sur tout un côté par un gigantesque bar en zinc derrière lequel se trouvent des alcools en provenance de toute l'Union. Le mobilier est fait de tables rondes autour desquels se trouvent de profondes banquettes sous une lumière tamisée. Au centre d'un cercle formé par les tables, une piste de danse, avec une petite scène où viennent s'exprimer des artistes sur le retour. Bien que les "clients" soient peu nombreux, hôtes et hôtesse se comptent par dizaine. A leur accoutrement, il est aisé de deviner pourquoi le cuirassé Potemkine est appelé Love Boat par son capitaine.

La piscine

Nul ne sait d'où vient la coutume, mais il est obligatoire de porter un pull marine au fond de la piscine. Ce n'est pas pratique et plutôt désagréable, aussi peu de gens respectent la coutume, sauf lorsque des membres du politburo viennent se baigner.

L'ENTREPONT

La ménagerie

Elle forme un labyrinthe de couloirs aux vitres teintées dans une pénombre oppressante. Les salles occupées par des animaux monstrueux issus de tous les coins de la galaxie s'allument lorsqu'une personne passe devant. L'effet est terrifiant pour les âmes sensibles. Il est réellement très difficile de s'y repérer.

Lors de leur visite, il faut leur faire apercevoir un Alien pour mettre la pression. Vous pouvez aussi glisser un nemtsy capable de s'exprimer en russe et qui clame son intelligence sous le regard fasciné d'un membre du Politburo : « c'est extraordinaire, on dirait vraiment qu'il nous comprend ! »

Les dortoirs

Ces grandes salles sont occupées par des centaines de lits. C'est ici que dorment les membres d'équipage qui se relaient aux commandes du vaisseau et au service des voyageurs. Ici peu de confort, des armoires métalliques servent à ranger les effets personnels de chacun.

En fouillant dans les casiers de l'équipage, on peut trouver des tas d'objets utiles, à la discrétion du SG.

La salle de sport

Le sport c'est la santé, un esprit sain dans un corps sain, bref, un bon camarade ne doit pas se laisser aller. On trouve toutes sortes d'appareils à se torturer soi-même, des vestiaires, un sauna, des douches. Cette salle est également ouverte aux membres d'équipage.

La pharmacie de la salle de sport contient des produits dopants.

Rastatine

Seule membre du politburo de couleur noire, cette grande femme est coiffée de tresses de dreadlocks. Elle est venue d'une planète isolée et a longtemps été soupçonnée de mysticisme. Ses discours obscurs sont bourrés de références aux temps anciens. Il paraîtrait qu'elle a survécu à plusieurs tentatives de meurtres au couteau.

Carole Boukharine

Cette ancienne actrice d'holo-vidéo à la beauté froide est une femme fatale dans tous les sens du terme. Magnifique, femme à homme perverse, elle avance sans faire de cadeau à ceux qui se trouvent sur son chemin. Les cadavres jalonnent son chemin jusqu'au politburo, et elle n'apprécie pas le refus. Est-il vrai qu'elle raffole des jeunes hommes qui ressemblent aux PC.

LES LOCAUX TECHNIQUES

La salle des machines

Ça sent la fumée et le gasoil, du cambouis recouvre le moindre endroit où un Kamarade s'adosse ou pose sa main, bref, c'est sale. De plus, seules de faibles lumières rouges éclairent ce lieu. Un boucan d'enfer de mécanique qui claque et qui craque y rend toute conversation à la limite de l'audible.

Mais les mécanos à la limite de la surdité et de la non voyance sont très chaleureux et cordiaux. En parlant de cordial, ils distillent une vodka à base de pétrole qu'ils aiment à partager avec leurs visiteurs.

La vodka des mécanos peut servir d'arme si elle est projetée au visage.

Les couloirs techniques

Ils serpentent partout dans le vaisseau, mais on ne peut s'y déplacer que le dos cassé en deux ou en utilisant des barreaux d'échelle. Ils sont poussiéreux et obscurs, avec une vague lumière verte pour tout éclairage. Certains débouchent sur des ventilateurs ou des désintégrateurs de vermine.

LES PROBLEMES

La croisière doit durer 2 semaines sans s'arrêter sur aucun monde ni communiquer avec l'extérieur. Le but, permettre au politburo de s'isoler du monde pour enfin prendre un repos mérité. Mais l'un des membres du politburo a été infecté par un parasite, le stalien.

Ne sachant à qui se fier, mais ayant un instinct pour reconnaître de vrais camarades, lorsqu'il sera débordé par les événements étranges, le capitaine Stubinovich demande aux Kamarades d'enquêter.

LE STALIEN

Cette forme de vie extra-terrestre se fixe au cortex cérébral et reste normalement totalement passive. Toutefois, si le stalien ressent du danger pour son hôte, il l'aide à assurer sa défense. C'est pourquoi un membre du politburo infecté développe une forte paranoïa qui le pousse à prendre les devants et éliminer tous ceux qui représentent un risque. La personne infectée est inconsciente d'être manipulée.

Le SG est libre de choisir le membre du politburo infecté suivant ce qu'il estime le mieux pour son groupe de joueurs.

Difficulté : - 4 - Dégâts : 4 - Points de vie : 15.
Délocalisation (Fuite) - Recapitalisation Bancaire (Régénération) -
Société écran (Armure) x 3 - Système Pyramidal (Embuscade) -
Vente à Découvert (Tricheur)

QUELQUES EVENEMENTS

Ce sont des suggestions dans lesquelles le SG peut piocher suivant ses besoins.

Alien

Un personnage se promène dans la ménagerie, quand la lumière s'allume c'est un cadavre à moitié dévoré qui le contemple. L'alien est sorti de sa cage. Où est-il ? Est-il réellement dangereux ?

Fouet et chaîne

Un personnage est attiré dans la cabine de Carole Boukharine. Nu, attaché au lit, il entend le bruit du crime qui se commet dans la salle voisine où la membre du politburo est assassinée mais ne voit rien.

Massacre à la tronçonneuse

Dans un couloir, plusieurs membres d'équipage ont été coupés à la tronçonneuse.

Trop lourd !!!

Alexandrovna est retrouvée étouffée par une barre d'haltère. Soucis, à peine 40kg. Quelqu'un aurait pu trafiquer la valeur de gravité de la salle ??

Nage entre les gouttes

La gravité de la piscine a été ôtée, puis remise. Résultat plusieurs personnes réduites en rillettes au fond de la piscine. On a vraiment trafiqué la gravité.

Langue de bois

Brevnet est retrouvé étouffé par des exemplaires papiers de la pravda.

Sex-bomb

L'un des membres du politburo a explosé de plaisir avec sa/son/ses partenaire(s).

Au nord, c'était les Coronas

Lenineurdefon s'attache à un Kamarade féminin et lui fait la cour à l'ancienne. Bouquets de fleurs, cadeaux, bijoux.... jusqu'au jour où il est retrouvé étranglé par un bas de femme sur son fauteuil. Si votre équipe ne compte pas de poulette, ce n'est pas bien grave. Lenineurdefon peut très bien avoir la vue basse et des problèmes d'audition.

★ VOUS DE JOUER

Le passager infecté par le stalien va se débarrasser peu à peu de tous ceux qu'il estime dangereux pour sa carrière et sa sécurité. Si les joueurs n'arrivent pas à trouver de qui il s'agit et comment le piéger, la panique va gagner le Potemkine. Tout le monde va se méfier de tout le monde et certains vont vouloir prendre les choses en main de mauvaise manière : dénonciations calomnieuses, patrouilles dans les couloirs, repli dans la cambuse où est stockée toute la nourriture et tirs sans sommation sur ceux qui essayent de forcer le blocus, etc. A force de refuser d'appeler des secours, vous pouvez faire croire que le capitaine Stubinovitch est un cyborg entêté, mais interrogé il fera bien comprendre aux joueurs que faire appel à l'extérieur est le meilleur moyen pour finir, au mieux, dans un goulag de dernière zone.

Vos joueurs vont-ils survivre aux Grandes Purges du stalien ? Découvriront-ils que le thé a un effet apaisant sur la victime de l'extra-terrestre ? Et qu'il y a tout un stock de warfarine (un anticoagulant ayant probablement servi à empoisonner Josef Staline), caché dans les affaires de Marisol Tourainovitch.



SCENARIO

ALIENS

LANCER LE SCENARIO

Suite à un concours de descente de bière Gromulanienne, les Kamarades apprennent le passage dans un kosmodock tout proche, d'une cargaison top secret à bord d'un vaisseau de l'Union, maquillé en cargo de marchandise. Laissez-les monter un plan pour voler le soyouz ventripotent, ou sa cargaison logée dans 147 coffres imposants et blindés... Simulez la scène au moyen d'un obstacle coopératif dont le seuil dépendra de la taille et des capacités de votre équipe. Quelle déception, une fois en possession des cantines verrouillées, lorsque nos héros se rendront compte qu'elles ne sont en fait que de grosses glacières, remplies à ras bord de chou vert. Se sont-ils trompés de vaisseau ? Ont-ils bien noté les renseignements donnés par Radomar le nemtsy ivre ? Et puis après tout, bourré comme il l'était, qui sait si le Hjort, confit dans sa bière, ne leur a pas raconté tout bonnement n'importe quoi, entre deux crises de vomissements.

Si nos Kamarades ont bien compris l'univers de Star Marx, gageons que faisant contre mauvaise fortune bon cœur, ils essaieront de tirer quelque chose de leur cargaison de choux, les vendre à une planète softkoze, ou encore ne serait-ce qu'une overdose de potée. Sauf que...

INTOXICATION ALIMENTAIRE

Au beau milieu de la traversée, l'impensable va se produire : quelqu'un va vider les congélateurs. Plus une trace des choux. Y a-t-il des voleurs à bords ? Ou des passagers clandestins ? Quelques feuilles de choux gisant sur le sol semblent constituer une piste. Il est temps d'adapter deux scènes classiques.



C'est grand, un vaisseau de l'Union

Nos Kamarades devraient se mettre en quête de leur chou et de leur passager clandestin mangeur de potée. Et par Lénine, c'est grand un soyouz. Et puis c'est noir. Et tortueux. On peut sursauter vite en prenant un gros tuyau pour un tentacule, ou bien une ombre suffit à vous faire tirer votre pistolet à colle de son holster. Surtout qu'une présence diffuse flotte dans l'air. Un sentiment confus que vous devez distiller au goutte à goutte. Ils ne sont pas seuls. Peut-être est-ce ce sas, qui se referme tout seul, au bout de la coursière. Ou bien ce câble électrique légèrement dénudé, et qui se balance dans le vide, comme si il avait été dérangé par un individu de passage. Pas plus, juste une mauvaise impression. Pour l'instant.

ET SI LES KAMARADES ONT UN PETIT SOYOUZ ?

Alors j'ai envie de dire ce n'est pas la taille qui compte. Mais pour les perdre, et les séparer, leur faire goûter pleinement l'horreur potagère, il faut des coursières et de grandes salles encombrées de tuyères qu'on ne sait pas trop à quoi elles servent. C'est comme ça, c'est mathématique.

Si vos joueurs conduisent une Novye Trabant, à peine plus grande qu'un utilitaire Peutoën, voilà diverses astuces pour les obliger à changer, temporairement de véhicule.

- Leur soyouz est immobilisé au kosmodock à cause d'une panne du circuit compensateur de balance kiné-panoramique. Mais les gars du garage ont été sympas, ils leur ont prêté un véhicule de courtoisie. Un gros. Qui ne sent pas bon.

- Vous pourriez leur suggérer qu'un vol ne se commet pas avec un véhicule qui vous appartient, mais avec un soyouz volé, histoire de diminuer les chances d'être retrouvé. Et puis jetez les dés derrière le panneau et après avoir eu l'air étonné par la chance des Kamarades (je vous rappelle que le SG ne jette quasiment jamais les dés avec notre merveilleux système), parlez-leur de cet équipage qui, enthousiasmé à l'idée d'acheter une boule de verre où volent en vac des flocons de neige et une miniature de Staline debout sur un astéroïde minier, est descendu en brillant de son soyouz, en oubliant les clés sur le contact.

- Enfin, imaginons qu'au dernier moment, les Kamarades se rendent compte que les fameux congélateurs fermés par code sont bien trop gros pour les embarquer dans leur soyouz. Il devient naturel de détourner le vaisseau lui-même, au moins le temps de craquer les verrouillages des serrures.

J'ai mal au ventre...

Quelque chose viendra interrompre la balade. Nos Kamarades ont sûrement mangé du chou. Et l'un d'eux se sera gavé. Vous avez noté lequel. Disons que le Kamarade va avoir de sérieuses coliques, des crampes d'estomac, et une furieuse envie de courir sans cesse vers les toilettes du soyouz. Normal, il a mangé des choux mutants. Et la chose est en train de ramper dans ses boyaux et de se chercher une sortie.

Pas la peine de vous faire un dessin et de vous dire quelle scène d'Alien nous sommes en train de plagier. Disons que l'horreur commence là. Brutalement et par derrière...

ET J'AI CRIE, CRIE « ALIENS ! » POUR QU'ILS REVIENTENT...

A cet instant, comme le cuisinier Zeitoun d'Objectif Nul, à qui j'ai volé le titre de ce chapitre afin de lui rendre un vibrant et posthume hommage, à cet instant, disais-je, les joueurs devraient commencer à comprendre dans quel pétrin ils sont. Leur camarade se tord de douleur sur le sol, souffrant encore des douleurs de son accouchement inattendu, tandis que des aliens verdâtres et hostiles se promènent à bord. Mais peut-on vraiment avoir peur d'un chou romanesco ? Même mutant ? Voilà quelques recettes pour entretenir le doute et la tension, comme dans un bon vieux survival horreur qui se respecte.

Ne les laissez jamais identifier l'ennemi

Il fait toujours trop noir, le système électrique lâche au mauvais moment, et vous vous demandez tout le temps pourquoi personne ne fait le ménage dans ce foutu soyouz. L'ennemi est petit et veule. Il se cache sous les machines et les gaines d'aération pour vous frapper dans le dos. Il laisse traîner quelques feuilles visqueuses abandonnées sur le sol, histoire de vous faire glisser et vous sauter à la gorge... Si vous décrivez des choux fleurs en train de bondir, il est probable qu'on rigole plus qu'autre chose, par contre la douleur brûlante d'un coup inattendu...

Séparez les Kamarades

Seul, on est toujours plus vulnérable. Une course poursuite derrière une chose en mouvement ? Et c'est une intersection qu'on est le seul à prendre, pour se retrouver isolé, dans une section du soyouz où on ne va jamais. Un tuyau un peu bas, ou une dégringolade dans un escalier, et voilà un Kamarade dans les vapes, pendant quelques instants le laissant seul avec la Chose. Il y a toujours ce moment où un sas se referme quand il ne

devrait pas, ou un ascenseur qui est limité à un poids ridicule, et force le groupe à se séparer. N'hésitez pas à les séparer aussi dans la réalité, chaque groupe dans une pièce, histoire de les faire stresser. Dans un soyouz, les sons résonnent, les échos déforment les distances etc. Après tout qui sait si leur Kamarade n'est pas en très mauvaise posture, ou si ayant reconnu le film qui sert de base au scénario, il n'a pas décidé de fuir tout seul, avec l'éventuelle navette de sauvetage. Enfin, il y a les conduits d'aération. Ils sont au désavantage total des Kamarades, environnements confinés, handicapants et générateurs de stress. Les choux aliens ont juste la bonne taille, eux. Il suffirait que ces sales bêtes aient mâchouillé certains câbles, pour que les Kamarades ne puissent plus passer par certaines coursives aux sas bloqués, et se voient imposer de pénibles et claustrophobes détours.

Les choux de leur côté mutent à tout va. Ils laissent traîner de longs filaments de choucroute dans les corridors. Ces fragments longillignes, visqueux au possible, encombrant les boîtes de connexion, comme par dessein, provoquant nombre de courts circuits et de baisses de tension. Et puis il y a le nid. Dans un recoin reculé du soyouz, les choux ont installé leur reine. Obèse, avec des airs de plante carnivore, elle veille sur les Kamarades que les aliens auraient réussi à isoler, avant de les kidnapper. Suspendus aux tuyères, dans des cocons de choucroute, nos pauvres héros sont groggy, forcés d'ingurgiter sans cesse des quantités astronomiques de potée gluante, avant d'accoucher dans la douleur d'un nouveau guerrier pour l'Union des Envahisseurs Potagers. Les Kamarades pourront-ils faire front longtemps ? Devront-ils quitter le soyouz en catastrophe ? Combien survivront pour aller poser une bombe chez Monsanto, le monstrueux kolkhoze agricole de la galaxie OGM du Centaure à Moustache ? Tout cela dépend d'eux, et un peu de vous, Secrétaire Général.

Les Choux Ouchescou

Bourgeons de la Reine, les choux Ouchescou, sorte de chou de Bruxelles, sont les plus petits des choux.

Difficulté : 0 - Dégâts : 1 - Points de vie : 1.

Crédit Préférentiel (Morsure) - Masse Salariale (Encerclement) - Inflation (Soif de Sang) - Délocalisation (Fuite)

Les Choux Bidou

Plus indépendants que les choux Ouchescou, les choux Bidou préfèrent chasser en solitaires. Mais ils n'en sont pas moins dangereux...

Difficulté : - 4 - Dégâts : 4 - Points de vie : 10.

Crédit Préférentiel (Morsure) - Inflation (Soif de Sang) - Mise en Concurrence (Défi) - Recapitalisation Bancaire (Régénération)

Le Chou Reine

Masse imposante, elle trône dans son nid, attendant ses futures victimes pour les ensemercer. Protégée par une horde de choux Ouchescou, elle pond à un rythme qui ferait pâlir d'envie Alekseï Stakhanov.

Difficulté : - 6 - Dégâts : 5 - Points de vie : 15.

D.R.H. (Capitaine) - Management (Boost) - Plan Social (Tyran) - Transfert de Fonds (Soin) : la Reine ne soigne pas les choux Ouchescou mais peut en créer autant que les règles le décrivent dans le Soviet des Étoiles.

SCENARIO

ALIEN ROSE

DANS L'ESPACE, PERSONNE NE VOUS ENTENDRA CHAETER

A PROPOS DU SCENARIO

Il serait souhaitable que les Kamarades aient joué « Jus de Gredin », le scénario du livre de règles. D'ailleurs, « Alien Rose » était un développement possible que l'on donnait, suite à cette histoire.

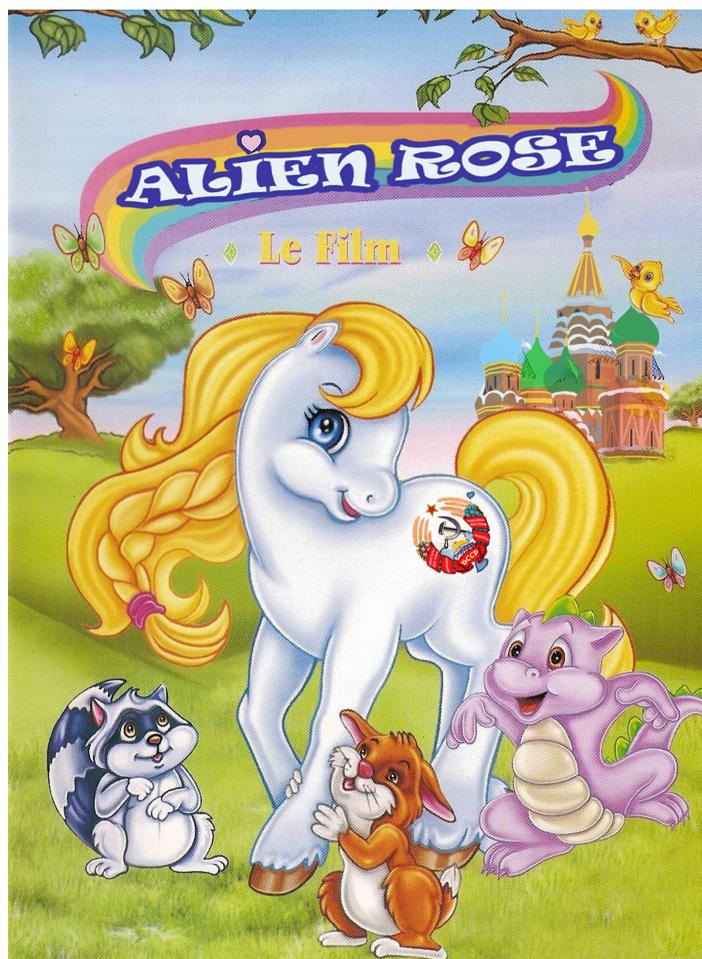
Il n'est pas prévu de bagarre mais les joueurs étant ce qu'ils sont, cette possibilité n'est pas totalement exclue. Il vous faudra alors improviser des caractéristiques pour vos opposants.

LANCER L'HISTOIRE

Les Kamarades reçoivent un appel au secours de Soeur Natacha, la vieille aveugle qui en a élevé certains. Elle se trouve sur Kaliningrad 12 et a vraiment besoin d'un coup de main. Arrivés sur place, à l'adresse qu'elle leur a indiquée, les joueurs la retrouvent consignée aux toilettes publiques, à chronométrer le temps que passent les utilisateurs et à surveiller qu'ils n'utilisent pas plus de deux feuilles de papier. Durant toute la rencontre, elle s'acquittera de cette tâche avec une efficacité surprenante pour une malvoyante, se fiant à son ouïe pour dénicher les contrevenants.

Comme à son habitude, elle est descendue du Ceausescu, accompagnée de trois orphelins, pour faire les courses. Mais une fois ses affaires terminées, personne n'est venu les rechercher. Le soviet local leur a gentiment trouvé une place en attendant (à ce moment, une petite fille passe avec un seau et un balai et fait un sourire triste aux Kamarades), mais le temps commence à se faire long et Natacha souhaiterait savoir ce qui a bien pu arriver au Ceausescu. Aussi demande-t-elle aux joueurs d'enquêter.

Laissons Natacha et les petits orphelins à l'entretien des toilettes publiques et passons à la suite.



RETROUVER LE CEAUSESUCU

Ce n'est pas bien difficile, il suffit de graisser la patte à un agent du kosmodock (seuil 9) pour apprendre que l'orphelinat volant stationne à quelques années buros de Kaliningrad, dans un secteur sans intérêt. Il n'envoie aucun signal (ou presque) et ne répond à aucun appel. Contre un seuil de 12, les joueurs auront accès à un SOS lancé depuis le Ceausescu : « Mon Dieu, c'est affreux, ils sont tous... ahhhh ! Moi aussi ! Moi aussi ! Nooooon ! ».

Les autorités se moquent éperdument du sort des orphelins, une bande d'inutiles et de parasites, et ne lèveront pas le petit doigt pour prêter main forte.

Rendus sur place, les joueurs trouvent le soyouz dérivant dans l'espace et peuvent accoster sans difficulté.

Y A QUELQUE CHOSE QUI CLOCHE

Tout l'intérêt de ce scénario est d'arriver à détourner les poncifs des « Alien » avec du rose et du gluant à la place. Voici quelques idées :

Les traces sur les murs

Se déployant dans les entrailles du vaisseau, les Kamarades découvrent des peintures d'enfants sur les murs : fleurs, arcs en ciel, lapins... tout un arsenal de dessins plus mièvres les uns que les autres parsèment les couloirs ici et là. Des papiers de bonbons jonchent même le sol à certaines intersections.

Les concrétions bizarres

Accrochés à une grille d'aération, des filaments argentés flottent dans le souffle. Imaginez ce que cela pourrait donner si les Kamarades arrivaient dans le noir parce que la lumière s'était soudain...

Le laboratoire

Arrivés dans la salle de cours de Physique Chimie, ils découvrent que le matériel habituel a été évacué pour y installer des machines à coudre à la place. Ils trouvent même de gigantesques cocons de tissus lamés dans lesquels sont enfermés des hommes de la sécurité, tous inconscients mais rasés de près (même la poitrine, c'est dire !).

Newt

Les Kamarades entendent du bruit. Après une partie de cache-cache, ils finissent par découvrir un petit garçon terrorisé qui s'enfuit. Mais les joueurs auront pu constater qu'il portait une robe rose et qu'on lui avait fait deux couettes.

Le Sergent Dmitri Lopez Garcianovitch

Les joueurs peuvent le croiser, traînant hagard dans les couloirs, revêtu d'une robe décolletée et portant talons aiguilles. Il n'arrive qu'à murmurer « C'est toi, maman ? ». Cependant, il a encore sa moustache.

Des complications en perspective

Les autorités, prises de remords, ou bien ne voulant pas que le Ceausescu pollue leur espace proche, ont fait appel aux forces spéciales de l'Armée Rouge. Un détachement de soldats débarque à son tour et prend position, sous le commandement de Jean-François Copéski et Christina Boudinovich. Bornés comme il s'entend, ils vont s'employer à mettre des bâtons dans les roues des Kamarades. Par contre, ils semblent totalement immunisés aux pouvoirs de l'alien rose, à quelques exceptions près qui sont aussitôt « nettoyées » par leurs camarades.

Les sons étranges

Parfois retentissent au loin une mélodie bizarre, assourdie. C'est très atténué et déformé par les couloirs métalliques que la musique traverse : vos joueurs doivent avoir du mal à reconnaître « Lolita » d'Alizée.

L'attaque de la petite fille

Quand vos joueurs commenceront à avoir des doutes, la musique se fait plus nette et une fillette se jette sur eux pour leur faire un bisou. L'un d'eux (celui qui a fait le plus mauvais jet) se retrouve barbouillé de rouge à lèvres. Comment vont réagir vos personnages à cette attaque d'une ultime violence ?

Un joueur infecté

Le joueur barbouillé de rouge à lèvres va sentir monter en lui des envies surprenantes. Tout d'abord le désir de se recoiffer toutes les cinq minutes et de regarder l'effet produit dans la moindre surface réfléchissante. Et puis l'impression qu'il est sale, négligé et que ses poils l'irritent. Enfin la soif inextinguible de se retrouver perché sur des chaussures inconfortables et de porter une jupe qui ne l'est pas moins...

Le concours de miss

Les traces sont évidentes : une banderole qui annonce le concours dans le gymnase. Là-bas, l'horreur absolue règne : des petites filles ou des petits garçons déguisés en petites filles courent partout, un verre de grenadine à la main. Les hauts parleurs diffusent une musique au moins aussi sirupeuse que le liquide contenu dans les verres des gamins. Les adultes, tous habillés en femme, discutent mode et régimes... Du rose partout, des ballons, des guirlandes. Et toutes ces femmes qui veulent absolument vous habiller comme elles et vous faire grimper sur l'estrade pour que vous leur chantiez une chanson romantique. Brr... ça fait froid dans le dos !

EXPLICATIONS

Dans « Jus de Gredin », nous avons émis l'idée que l'un des enfants, rescapé des recherches du professeur Botosky, aurait pu en revenir porteur d'un virus. Cependant l'actualité nous a depuis fourni une autre explication possible : l'intervention d'un terroriste LGBT et son arsenal « ABCD pour l'égalité »... Je tiens à remercier Jean-François Copé pour son apport majeur à ce scénario !

CONCLUSION

La manière dont vont réagir vos joueurs face à ce déferlement féminin aura bien sûr des conséquences pour la suite. Espérons qu'ils ne se montrent pas trop violents et fassent preuve d'un brin de compassion en se disant qu'ils auraient pu être à la place de ces pauvres mômes. Tâchez de refroidir leurs ardeurs avec la peur que leur inspire Natacha.

Comment guérir ces enfants ? Sont-ils curables d'ailleurs ? A vous d'en décider selon les agissements de vos joueurs. Mais sachez qu'un isolement rapide des sujets infectés est vivement recommandé et qu'un traitement viril s'impose. Nous ne pouvons que vous suggérer une exposition à des activités typiquement masculines comme boire de la vodka, regarder des matches de systema, pratiquer le tuning ou bien brailler des chansons paillardes à tue-tête... Des calendriers spécialisés, que l'on trouve souvent chez les garagistes, ne sauraient faire de mal...

ALIEN, C'EST UNE LICENCE QUI MARCHE

Et on peut s'amuser à imaginer la suite des aventures de Ripley à la sauce rose : iront-ils s'écraser un jour dans un Goulag et répandre leur virus parmi les prisonniers ? Une bonne scène en perspective quand le rottweiler d'un gardien va se transformer en caniche pomponné. Seront-ils clonés par les savants de l'Union pour complément d'étude ? Seront-ils confrontés au predator bleu ? Que de questions en suspens... C'est terrible !

TATAVAR

SCENARIO

Le General Gargamov : Toujours très occupé, ce militaire dégarni, au profil de vautour, ne voit pas plus loin que le bout de son nez crochu. A chaque fois qu'il croisera l'équipe du projet Tatavar, il n'aura de cesse de leur demander quand est-ce qu'ils auront localisé le centre de la forêt et le village premier des Šmolkovia.

Le Lieutenant Azaelovitch : Cet homme est un prédateur aux narines dilatées. Chafouin, le corps félin et les muscles déliés, il n'aime rien mieux que parcourir la jungle avec une poignée d'hommes, et faire saigner tout ce qui court marche, rampe ou vole. Méprisant les scientifiques, il est en concurrence directe avec Riplésky, et il sera prêt à toutes les bassesses pour se faire bien voir de Gargamov.



DES PERSONNAGES PARTICULIERS

Pour cette aventure, il nous faut des personnages particuliers, des handicapés moteurs, devenus improductifs, de véritables poids morts pour la collectivité. Est-ce un handicap de naissance, une malformation consécutive à une exposition des parents aux fumées d'usine de Goviorak 12 ? Est-ce qu'à la suite de cadences infernales, l'un d'eux a été happé par une machine outil ? Ou est-ce la rencontre violente et inattendue avec le pare choc du véhicule d'un Oligarque, un jour de grève ? Toujours est-il que nos camarades sont tous en fauteuil, suffisamment amochés pour qu'il soit impossible de leur confier la moindre tâche. Pour refléter cet état des choses, ne donnez pas tous leurs points de caractéristique aux joueurs, et ne les laissez pas investir trop en Marteau. Vous leur rendrez leurs points plus tard.

Voilà plusieurs années qu'ils végètent, sous les regards obliques des travailleurs fraternels rentrant du labeur libérateur, fourbus mais valides. Mais c'est la magie de l'Union, de ne laisser aucun de ses enfants inoccupés, même avec seulement 15 % de leurs poumons valides. Dernièrement, l'Armée Rouge a contacté chaque joueur, car leur pays a besoin d'eux. L'Union leur a trouvé une mission. Il est temps de partir pour Tatavar 87.

BIENVENUE AU KOLKHOZE

Laissez les joueurs faire connaissance dans le transporteur de troupe, rivés sur leurs sièges, et entourés de gros bras des forces spéciales. Laissez-les même se demander quel intérêt ils peuvent avoir, impotents qu'ils sont, alors qu'autour d'eux virevoltent des athlètes musclés, cheveux en brosse, et débardeurs immaculés, comme sortis des affiches de propagande. Et puis posez-vous.

Tatavar 87 est recouverte d'une jungle luxuriante, tentaculaire, d'où s'échappent par grappe des hordes d'oiseaux bicéphales qui viennent se jeter dans les turbines. La colonie communiste tranche tout de suite dans le paysage : vaste espace défriché, noyé dans la poussière ocre d'un sol poudreux mis à nu. De longs bâtiments en préfabriqués et des débroussailleuses Lada, mastodontes d'acier mastiquant la forêt entre leurs lames, viennent compléter le tableau, entre quelques miradors équipés de projecteur et un périmètre de barbelés. Des cultures où s'échinent, pliés en deux, nombre de camarades, et des montagnes de sacs d'engrais et de pesticides afin de soutenir la Révolution Agricole, voilà le tableau où se pose le lourd bombardier qui transporte les Kamarades.

Accueilli par la lieutenant scientifique Riplésky, on leur fait visiter rapidement la colonie, où les roues de leurs fauteuils ne cessent de s'ensabler, au point qu'ils finissent encadrés par deux costauds chacun, qui se saisissent des accoudoirs pour les véhiculer comme dans une chaise à porteur. C'est dans une section tubulaire à demi enterrée qu'on leur expose le pourquoi de leur présence ici. Les scientifiques de l'Union ont mis au point le projet Tatavar, des machines capables de faire plonger un esprit dans le corps d'un autre. Enfin... cela devrait fonctionner... Les Kamarades sont les sujets du test. Ils vont s'incarner dans les corps d'indigènes, les Šmolkovia : des nabots bleuâtres au visage terminé par un groin, à l'appendice caudal atrophié semblable à une petite boule, et qui vivent dans la jungle à l'état sauvage. Riplésky rêve de les étudier, comme de tester ses machines. Les joueurs contrôlent enfin des personnages complets, donnez-leur les points de caractéristiques qui leur manquent, laissez-les investir

en Marteau, voire redistribuer une partie de leurs points. Si on vous demande si ces corps ont des pouvoirs nemtsy et s'il faut mettre un score en Tchernobyl, laissez planer le doute, avec un sale sourire. Tout ça viendra bien assez tôt, et ils ne sont pas obligés de distribuer tous leurs points d'un coup. Pour l'instant ils peuvent à nouveau marcher, saisir, courir. Dans la base les gens regarderont de travers ces nabots bleus qui courent partout et font même la course à travers le kolkhoze. (Riplésky les poussera à faire ce genre de bêtise, pour voir s'ils maîtrisent leurs nouveaux corps, espérons juste que des militaires crétins ne feront pas un carton, pensant que le périmètre est envahi.) Les Kamarades auront même droit à de courtes excursions en milieu sauvage. Rodrigoshka les conduira aux limites de la « civilisation » avec sa débroussailleuse géante. Présentez-leur la faune de Tatavar à petite dose. Laissez-les glisser dans la mousse, s'enfoncer jusqu'au genou dans le chapeau spongieux d'une amanite géante, dissimulé sous les feuilles. Les champignons ont une bonne place dans l'écosystème, et l'explosion d'une vessie de loup qu'on prenait jadis pour un rocher sur lequel s'appuyer, a certes de quoi surprendre. Laissez-les se prendre dans les lianes, dont les radicelles essayeront lentement de s'entourer autour d'eux, presque caressantes, ou suivre le vol d'un papillon plus large que le pare choc d'une Novye Trabant. Souhaitons qu'ils ne s'éloignent pas trop de Riplésky et de son fusil d'assaut, car pour le moment, le lieutenant scientifique n'a toujours pas reçu la permission de les armer. On prend quelques notes, on s'habitue au transfert (vous pouvez d'ailleurs leur donner les points au fur et à mesure pour simuler cette lente appropriation). Peut-être certains ressentiront une véritable envie de goûter ces fruits juteux qui pendent à portée de main, et que leur corps semble appeler d'une sourde fringale. Ils sont délicieux et totalement assimilable par leur nouvel estomac. Au soir, l'expédition rentre, et tout le monde retrouve son physique brisé et sa chaise roulante. Mais passé quelques jours, quelques promenades dans la jungle, Azraelovitch confiera une autre mission aux joueurs, une mission secrète, sur les ordres de Gargamov et dont ils ne doivent pas parler. Ils doivent localiser le village sacré des Šmolkovia, un endroit secret, rituel, autour d'un arbre plus que millénaire. Bref, on ne vous fait pas un dessin, vous avez vu le film, non ?

Michèle Rodrigoshka : Une simple soldat, conductrice de débroussailleuse Lada. Brute de décoffrage et pas vraiment intégrée, elle se liera facilement aux Kamarades, partageant avec eux quelques cigarettes de contrebande. Quand ils se révolteront, s'ils le font, elle sera prête à les aider, elle et sa débroussailleuse. Les joueurs vont-ils alors penser aux traces que l'engin va inévitablement laisser derrière eux ?

Govina Leshkaya : Cantinière du camp, elle se désole de devoir cuisiner des topinambours filandreux et pleins de sable. Elle rêve de pouvoir accommoder les fruits locaux, et elle n'a de cesse de tester leur toxicité sur son propre système digestif, en cachette. A force, elle va se mithridatiser. Elle finira par servir un ragoût à base de produits qu'elle estime non toxiques. A tort. Après une épidémie de dysenterie carabinée dans le camp, elle sera fusillée pour tentative terroriste de déstabilisation de la colonie.

Pitov : Parce qu'il s'obstinait à écrire Staline avec deux « l », le petit Pitov a très vite connu les joies des colonies de vacance organisées par le Parti. De camp de redressement en camp de travail, il ne sait toujours pas écrire Staline, mais il a bien compris comment marchait le système. Hypocrite, lèche cul en diable, et prêt à dénoncer n'importe qui pour avoir du rab de topinambours, il sera toujours là où il ne faut pas, prêt à trahir qui que ce soit.

La faune et la flore de Tatavar sont superbes et féroces. En règle générale plus une chose est belle, plus elle est dangereuse. Les fleurs du Silmaté ouvre des corolles de feu bleuté, à la nuit tombée, comme autant de photophores. Mais c'est seulement pour attirer les insectes nocturnes, et les broyer en un claquement de pétales. Si vous contemplez le ballet hypnotique de l'Agnaralde Paon, avec ses plumets de couleur, peut-être ne verrez vous pas son harem de mâles hirsutes et fauves, qui essayeront de vous déchiqueter entre leurs mandibules. Le Zohar est une sorte de grande autruche palmée qui aime à venir s'asseoir au milieu des hommes ou des Šmolkovia, et tenter de passer inaperçu, voire de les imiter. Si jamais on essaye de le chasser, la bête qui ressemblait à une grande poule comique se change en furie griffue, sauvage et assassine. Sans oublier les fleurs pelucheuses du Relebor qui ont la fâcheuse tendance à tomber des hauteurs, en dansant dans la lumière comme des flocons puis à s'ancrer dans la peau des passants, s'enracinant rapidement sous leur épiderme, comme une gale végétale.

Les arbres sont tortueux, leurs troncs se mêlent et s'interpénètrent, replongeant parfois dans le sol, au point qu'il soit difficile de savoir où ils commencent et où ils finissent. Véritables passerelles entre plusieurs niveaux de végétation, ils sont envahis de volatiles bicéphales, comme le Veikvo Rapporteur, qui répète à l'infini un mot unique, ou le cri d'un autre animal, glané au hasard de ses errances.

Les Šmolkovia ont apprivoisé leur jungle natale. Ils ont vite fait de se débarrasser du Relebor en se frictionnant de zeste de Citrave. Ils savent s'entraver les pieds pour aller cueillir les œufs de Veikvo et les gober sous leurs invectives. Ils vont comme ça leur chante, ils savent quand et où éclosent les fleurs de Bernagore, ou comment tailler une porte dans le pied creux d'un champignon géant, pour y passer la nuit. Ils connaissent les cénotes, ces puits à ciel ouverts et leurs réseaux de lacs souterrains. Ils y pêchent des moules grandes comme des étuis à contrebasse et qu'ils mettent à boucaner sur un feu de Palsepareille. Ils ne sont pas du genre à s'aventurer sur le territoire de chasse d'un Canife Nécropophile, ni à tomber bêtement dans un de ces puits recouvert de feuilles que creusent les Shahallut Piégeurs. Tout au contraire. Quand ils croisent une chenille géante de Fankulu, et qu'elle fisse au dessus d'eux son cocon dégoulinant de bave gluante, ils ne font pas les dégoûtés. Ils reviennent simplement 4 nuits plus tard, éventrent le cocon et dépouille le jeune papillon à venir de sa fourrure immaculée, dont ils se font des toques et dont ils se ceignent les reins. Ils évitent les troncs pourris qui sont des nids de Zarkouillons et leur piqure mortelle, alors que les troupes de l'Union, juchés sur leur débroussailleuse ne font pas la moindre différence avec un tronc valide, et s'en vont remplir les infirmeries.

PREMIERE RENCONTRE

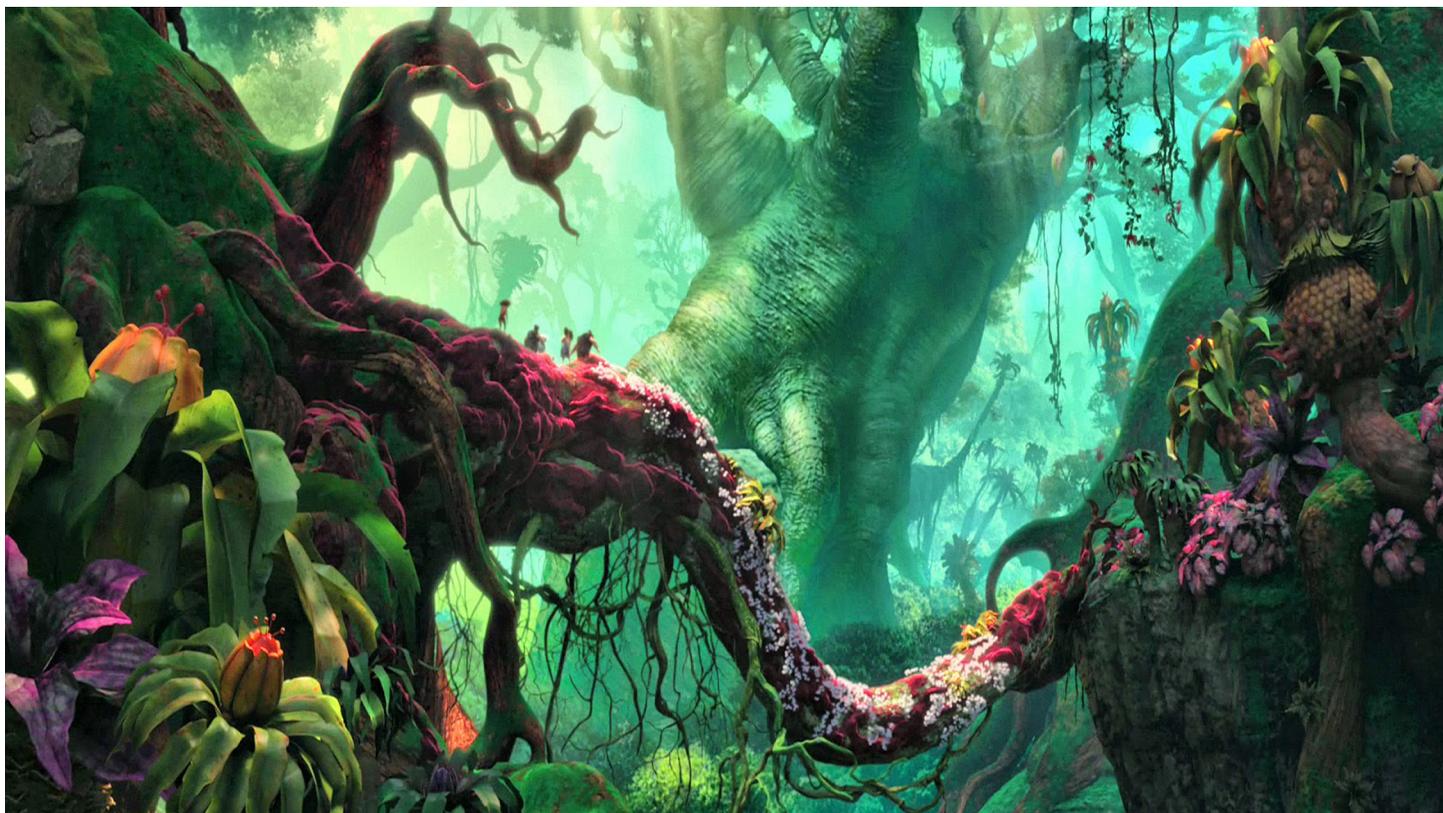
Peut-être les Kamarades se sont sentis observés lors de leurs premières excursions, ils n'avaient pas tort. Voilà un moment que les Šmolkovia les observent, attendant qu'ils s'éloignent suffisamment de la débroussailleuse et de Riplesky. Au départ, ils seront très curieux de rencontrer ces congénères, nus, et qui ne parlent pas leur langue. Ils se départiront naturellement de certains de leurs atours, de leurs lances, pour les répartir plus équitablement dans le groupe. Puis ils essaieront de les emmener avec eux, chasser le papillon Kululu dans son cocon. Ces Šmolkovia ont déjà croisé les hommes. L'un d'eux boite à cause d'une blessure par balle en train de cicatriser, un autre, qui s'escrime à essayer d'apprendre aux Kamarades des bribes de langage, porte sur le groin une paire de lunettes à demi brisées... Si les joueurs font signe qu'ils doivent partir, personne ne les retient. On leur explique juste que demain, on les attend non loin du grand arbre à Tavule, ces fruits étranges dont on ne mange que la peau.

CHOISIT TON CAMP KAMARADE

A partir de là, nos PJs vont devoir mener deux vies de front. Une militaire, où ils doivent remplir de la paperasse après chaque sortie, avec Azraelovitch qui les presse d'obtenir des résultats, et une vie d'errance et de festins, dans la jungle. Tout l'intérêt est de mettre en relief ces deux existences, l'une par rapport à l'autre.

Au camp, on mange mal, les rares productions du kolkhoze sont rachitiques et filandreuses, et il y a trop de travailleurs. Les gradés se gardent bien tout l'approvisionnement qui arrive des étoiles, et pendant que les colons font grise mine devant leur assiette de topinambours, les colonels croquent des malossols et mangent du tarama en boîte, sur des blinis arrivés sous vide, avant de faire descendre le tout d'une bonne rasade de vodka. Personne ne râle. Les gens ont l'habitude que ça se passe comme ça. Et on peut compter sur les colons pour se tirer dans les pattes. Chacun surveille chacun, son travail, ses habitudes... Si les quotas de productivité ne sont pas respectés, on trouve vite un coupable. Les gens en sont même à compter combien le voisin utilise de feuille de papier toilette, histoire de le dénoncer et d'avoir du rab de topinambours... Au soir, on se tape deux heures de discours en rediffusion, on chante l'hymne national et extinction des feux.

A l'inverse, les Šmolkovia sont libres et bien nourris. La jungle leur donne tout ce qu'il faut, et toute cette manne est partagée librement avec le groupe. Le sentiment de propriété n'existe pas. Les armes, la nourriture, les enfants qu'il faut élever, tout cela est à tout le monde. Même les amours se partagent. Parfois le groupe vote à main levée pour choisir quelle activité faire, quel gibier chasser, s'il faut aller se baigner dans



les cénotes ou se jeter depuis les branches dans les fleurs pelucheuses du Papoumier Géant. Au final ce sont peut-être les Šmolkovia les vrais communistes. Vos joueurs devraient finir par se poser la question.

De toute façon il leur faudra à un moment ou à un autre choisir leur camp. Azraelovitch et Gargamov n'ont de cesse de leur demander où en est leur enquête, où est ce village sacré, et surtout quand ils auront localisé cet arbre millénaire, qui est le père de la forêt. (Ils pensent à juste titre que tous les arbres de la jungle ne sont qu'un seul et même individu, et que si on lui colle la bonne dose de désherbant, c'est toute la forêt qu'on ratiboise). Les militaires font taire toute velléité de rébellion en privant la forte tête de son corps d'emprunt. De plus, ils restent évasifs sur l'avenir des Kamarades une fois la mission accomplie. Et les Šmolkovia commencent à devenir un problème. Des groupuscules, menés par un individu plus trapu et costaud que les autres, s'en prennent aux défricheurs dans ce qui ressemble de plus en plus à une guérilla. D'ailleurs le Lieutenant Azraelovitch va vite multiplier les sorties musclées et commencer à planter des têtes d'indigènes sur des pieux. Peut-être parmi elles y aura-t-il une connaissance des Kamarades... Après le triste essai de la cantinière et son exécution, le camp va sombrer encore plus dans la paranoïa, persuadé que les indigènes ont des agents dans le camp. Tout naturellement ce seront les scientifiques les plus suspectés. Après tout, qui peut savoir ce qui se passe dans la tête de ses oiseaux-là, ils n'ont même pas besoin d'une calculatrice pour faire 12×2 !!!

Du côté des Šmolkovia, on comprend bien que ces

Arthur, ou tu as mis le corps

Un des problèmes du scénario, comme du film, ce sont ces foutus sarcophages. Sans eux, et sans une source adéquate d'alimentation, pas de Šmolkovia, et pas de transfert. Tant que les PJs marchent droit, on leur laissera accéder aux machines. Mais sitôt leur objectif atteint, ou si jamais on a des soupçons quand à leur loyauté c'en sera fini de l'échange de corps et de tout le bazar. Il va bien falloir à un moment qu'ils s'approprient la machine. Mais où la cacher, comment la transporter ? Avec la débrouilleuse de Rodrigoshka et en les branchant sur la batterie extraite de l'engin ? En volant un soyouz pour le faire s'écraser dans la jungle ? Ce sera aux kamarades d'improviser.

Bien sur, il y a une façon radicale de changer de corps. Un rituel que le plus ancien Šmolkovia pense pouvoir pratiquer. A la suite d'une diète particulièrement détestable, le corps expulse son âme, dans un crépitement ultime. L'Ancien doit alors la saisir au vol, et la réintroduire dans son nouveau corps, par un orifice consacré... Reste à convaincre l'Ancien, et à avoir le courage nécessaire.

Dernière possibilité, il se pourrait que vos PJs pensent à utiliser les machines pour envahir les corps des gradés du camp. Encore faut-il pouvoir les attraper, les traîner jusqu'aux machines en toute discrétion, et prier St Karl pour qu'un transfert d'humain à humain soit possible. Au SG de voir si une telle fin l'amuse.

nouveaux arrivants sur la planète, ces « termites » comme on les appelle, ne font que dévorer la jungle, et faire avancer le bord du monde. Leurs expéditions se font de plus en plus audacieuses, et ils commencent à chasser les Šmolkovia comme s'ils étaient des Kululu, ou les grands vers colorés du Ménéhés, qui fondent dans la bouche, pas dans la main. Des chasseurs ont pris les armes contre les « termites », peut-être à tort. Il est grand temps de rassembler toutes les tribus au village sacré, autour du Primarbor, et de prendre une décision commune, sous l'égide du plus vieux des Šmolkovia, un ancêtre à barbe blanche, qui fut autrefois un grand chasseur au point de ceindre ses reins de la fourrure écarlate du Roberhu, le grand papillon vampire... Bientôt il faudra se mettre en marche, et faire un grand louff tous ensemble, pour partager les idées.

Bref, le temps du choix est imminent. Les Kamarades vont-ils rentrer au camp, et donner la localisation du Primarbor, ou vont-ils prendre la tête de la guérilla Šmolkovia, et dans ce cas, que vont-ils faire de leurs corps humains ? A quel moment choisiront-ils ? Seront-ils tous dans le même camp ? Tout cela est entre les mains du SG.

DE L'ART DE CREPITER EN BONNE COMPAGNIE

On nous reprochera sans doute un côté scato potache mais nous l'assumons pleinement.

Les Šmolkovia ont un art profond, ancré dans leurs entrailles, depuis des générations et des générations et cet art intime c'est celui du pet. De groupe ou individuelles, les flatulences rythment une part de la vie des indigènes de Tatavar, et même semblent leur conférer d'étranges pouvoirs.

Déjà le pet est objet de langage. Ponctuation dans la conversation, et parfois abréviation pour un mot tout entier, il faut un odorat prononcé et des années d'entraînement pour en saisir toutes les nuances. Nos Kamarades n'auront pas le temps, du moins pas dans ce premier scénario. Pour eux les conversations auront l'air étrangement amputées, quelques choses comme « Bonjour si on allait PROUT dans les cénotes aujourd'hui, et puis on PROUTERA des choulcaves ! Ça vous tente ? »

Avec le bon régime alimentaire, certains Šmolkovia sont capable de faire des merveilles. En se gavant de noix de Pistoria certains sont capables de faire des bonds de plusieurs dizaines de mètres, des trajectoires dignes d'un Jet Pack. D'autres sont capables d'envoyer de véritables conversations à des dizaines de kilomètres, selon le sens du vent.

Tous les Šmolkovia maîtrisent le pet de guerre, une émission méphitique que tous les chasseurs émettent et dont les odeurs conjuguées font fuir les prédateurs...

A d'autres occasions, on fait un petit ou un grand louf. La tribu se gave des fleurs du Pétarlubar et tous baignent dans les flatulences des autres, partageant les gaz qui font rire et une sorte de télépathie limitée. Aucune décision d'importance ne se prend sans ce genre de cérémonie.

Pour gérer ces pets, il y a la caractéristique Tchernobyl. Le Bond à Réaction est un signe particulier qui permet de remplacer Médaille Olympique par Tchernobyl. Le Message dans le Vent est un peu limité pour en faire un signe particulier. Peut être vos joueurs inventeront leur propre façon, leur propre signe particulier. Vous pouvez être généreux avec les XP.

De toute façon, une fois initié, tous maîtrisent le Petit Souffle du Dragon, le pet de guerre des Šmolkovia. C'est une compétence à utiliser à plusieurs. Sur un jet à 9, on marque un point, deux points sur un jet à 12, trois pour 15 etc.... La somme des points marqués par les chasseurs est la difficulté du jet de volonté que devrait faire un prédateur pour approcher du groupe.

S'il y a un Petit Souffle du Dragon, il y a forcément un Grand Souffle me direz-vous. Et c'est vrai. Il y a un pet qui tue. Un gaz pire que tout ce que les chimistes de l'Union ont pu concevoir. Mais cette technique s'est perdue. La zone où pousse le petit pois noir, la clé gastrique du Grand Souffle du Dragon, est devenu le territoire de chasse d'un Canife Nérophile, le pire prédateur de la planète, qui souffre en plus d'une sinusite chronique et est donc immunisé à tous les gaz « magiques » des Šmolkovia. Si les Kamarades reconquerraient les champs de petits pois noirs, les Šmolkovia retrouveraient l'accès à leur arme ancestrale, et seuls survivraient les soldats de l'Union avec un masque à gaz, ou abrités dans un cockpit pressurisé.

ET CA FINIT COMME CA ?

La fin est complètement libre. L'Union remportera-t-elle la bataille ? Les PJs seront-ils des larbins jusqu'au bout ? Finiront-ils dans leur fauteuil ? Vont-ils au contraire mener la guérilla Šmolkovia et déferler à la lance sur des troupes de l'Union empuanties un jour sans vent ? Vont-ils comme des moutons essayer de coller au film ?

Et puis après ?

Il faudra défendre la planète, et peut être aller passer le fameux test du secteur INTEGRATION de l'Université de Vologda 4, afin de savoir si les Šmolkovia peuvent être abattus à vue ou intégrés dans l'Union (voir « Étouffé à l'Oral », Parazitnyi n°3). Mais cela risque de ne pas être de tout repos. Et puis tous ces pets de guerre, tous ces souffles mortels du dragon, ne vont-ils pas finir par trouver la couche d'Ozone et foutre en l'air l'écosystème ?

Le Canife

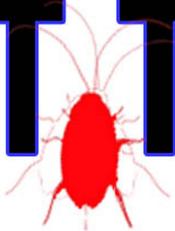
Croisement entre un tigre sadique et le caniche à Mémé, le Canife est cruel comme le shlougua et vicieux comme un pacte de stabilité. Il n'aime rien moins que de s'entourer des dépouilles macabres de ses victimes. Toujours à l'affût, il surveille son territoire caché dans les fourrés, ce qui est particulièrement dur quand on mesure 2,50 mètres au garrot.



Difficulté : - 6 - Dégâts : 3 - Points de vie : 20.

Crédit Préférentiel (Morsure) - Inflation (Soif de Sang) - Système Pyramidal (Embuscade) - Actif Dormant (Résurrection) : une fois passés les 20 premiers points de vie, le Canife fait le mort. Quand les Kamarades lui auront tourné le dos, il revient à l'attaque avec tous ses points de vie.

COMMENT TU JOUES



DOUDOU, DIS-DONC ?

LES EXPLORATIONS DE SOYOUZ

Nous avons déjà fait référence, dans le Parazitnyi n°2, à l'utilisation du jeu Space Hulk pour nos parties dans des vaisseaux infestés de nemtzy virulents. Mais d'autres systèmes se prêtent davantage à l'installation d'une ambiance moins explosive pour s'immerger dans quelque chose de plus proche de la série des « Alien ». Nous ne décrivons pas dans le détail les systèmes suivants mais nous en recommandons l'utilisation.

LE PULP MAP DE STEVE F. ET ERIC S.

Vous le trouverez facilement en utilisant un moteur de recherche sur Internet. Une version PDF du système se trouve sur www.qjdr.org.

Il repose sur l'utilisation de deux types de carte (exploration et découverte), et d'une liste récapitulant les cartes découverte, leur coût (à payer grâce aux valeurs des cartes exploration), ainsi qu'une chronologie des événements à venir au cours de l'exploration.

Les joueurs auront à choisir entre un mode d'exploration rapide mais risqué ou un autre plus sûr mais plus lent, au risque de voir se déclencher des événements dangereux prévus dans la chronologie de la liste du MJ et de louper leur but. La mise en place d'objectifs secondaires tentera certains et leur fera prendre le chemin des écoliers, les poussant à une exploration plus poussée...

LES CARTES D'OLTREE ! DE MR LE GRUMPH

Oltrée ! est un jeu de rôle, paru aux éditions John Doe.

Le système de Star Marx se prête parfaitement à une adaptation à celui d'Oltrée ! et pour ceux qui seraient intéressés, nous vous proposons de nous joindre sur le forum Casus No ou celui de Rêves d'Ailleurs.

Sans passer par une adaptation, vous pouvez tout de même utiliser les cartes d'Oltrée ! ainsi qu'une feuille d'hexagone aux distances réduites par rapport à celles prévues initialement par les règles. Elles prévoient la simulation d'une patrouille avec récupération de ressources, événements aléatoires, etc.

Cette utilisation ne se limite pas au seuls soyouz, nous les employons également pour nos errances spatiales d'un coin à un autre de la galaxie.

LES BONNES RECETTES DE LA MÈRE POULARDSKI

LE POP-CORN

LES INGREDIENTS

- Un panneau isolant en polystyrène d'au moins 0,5m² et de 40mm d'épaisseur. Préférez le polystyrène expansé à l'extrudé dont la couleur bleue rendra vos invités un brin méfiants.
- 20cl d'huile de vidange.
- Un peu de graisse grattée sur un char dans la rue. Attention à ne pas vous faire prendre.

Symbole de l'industrie cinématographique des états impérialistes et capitalistes d'antan, le pop-corn est bien entendu interdit dans les salles de cinéma de l'Union. C'est une obscure fonctionnaire, Christina Boutinski, qui a obtenu son interdiction après avoir découvert qu'on mangeait l'endosperme des grains de maïs.

Heureusement, Mémé Poulardski vous a concocté une petite recette de derrière les fagots qui vous permettra de déguster cette friandise sans craindre une descente de la Tcheka, ni de tomber enceint d'un maïs

Monsanto... Tout cela ravira vos invités, soigneusement triés sur le volet pour éviter toute dénonciation, je ne vous apprends rien.

Vous trouverez facilement les ingrédients chez vous : vous pouvez prétendre que vous avez arraché l'isolant pour mieux entendre les propos de votre voisin dans un souci évident de surveillance patriotique. Le problème c'est que votre voisin pourra vous surveiller aussi... Hmm... Tout compte fait, choisissez plutôt l'isolant de la salle de bain commune ! Dès que le panneau sera en votre possession, une bonne râpe à fromage et hop ! C'est parti.

J'ai choisi la graisse de char de préférence à tout autre ingrédient, car une fois mélangée à l'huile de vidange, elle imite à la perfection la rousseur du caramel. Veillez cependant à ce que votre huile de vidange n'est pas été trop « recyclée » car alors votre « caramel » semblerait trop cuit !

On peut rajouter un peu de colle PVC pour agglomérer les morceaux de styrene.

On réchauffe alors doucement le tout. Plus l'huile sera chaude, moins vos invités auront envie de garder les aliments en bouche et s'empresseront de finir le plat ! Mais une brûlure pourrait bien leur causer des problèmes avec le Ministère de la Santé... Soyez tout de même prudents !

Madame Poulardski semble un peu fatiguée. Elle va prendre quelques congés bien mérités. Nous vous prions de bien vouloir l'excuser...

SCENARIO

SOVIETIK PARK

KASPERSKI 34 est un astéroïde minier sans intérêt, appelé à devenir le plus grand zoo interstellaire de l'Union. Les immenses carrières creusées à l'intérieur du planétoïde ont été aménagées comme autant d'écosystèmes sous champ de force, abritant des espèces rares et des plantes étranges, évoluant en milieu contrôlé. Enfin ça c'est sur les papiers. Dans les faits, les animaux sont sous alimentés, les ascenseurs hors service, et le système électrique est défaillant. Il n'y a qu'un xénobiologiste pour s'occuper de plus de 300 espèces d'animaux et d'un nombre incalculable de végétaux. On a donné des noms au hasard à nombre de créatures, amenées par les soyouz de baroudeurs sans scrupule, qui les avaient pêchées aux quatre coins des galaxies, et on les a collées dans des environnements « neutres » censés convenir à une majorité d'espèces... C'est lors de l'inauguration de ce zoo que tout commence.



QUE FONT LES KAMARADES AU ZOO

Les pistes sont multiples pour introduire les Kamarades dans l'histoire. Ils peuvent être employés par le zoo : nettoyage des cages, personnel technique, soins aux animaux, les niches sont multiples.

Ils peuvent aussi faire partie des privilégiés qui ont eu un laissez-passer anticipé pour admirer les spécimens exotiques du zoo. Soit parce qu'ils ont rendu service à des oligarques en place, soit parce qu'ils sont des étoiles montantes du régime. Ouvriers modèles, héros militaires, sportifs de haut niveau, ils sont dès lors les éléments graphiques de la propagande du Parti, et ce sont entourés de photographes et d'artistes qu'ils déambulent dans les allées, entre les cages et les atmosphères étrangères confinées sous champ de force.

Si vos joueurs sont des paraznyis, des racailles sidérales et des pêcheurs d'astéroïdes, alors ils peuvent être au zoo pour vendre une bestiole exotique, chouraver des croquettes protéinées pour animaux avec l'aide d'un complice qui travaillerait dans la place, ou bien libérer Morgul Shnol, le Patachingouz, un nemtsy qui ressemble à une otarie croisée avec un tracteur Lada, et qui n'a pas été fichu d'expliquer qu'il était un être intelligent, tout ça à cause d'une foutue grippe intersidérale, et une belle extinction de voix.

CE QU'IL VA SE PASSER

Vous l'avez compris en lisant les lignes ci-dessus, le zoo est un pur produit des défaillances soviétiques. Les divers trafics portent atteinte à l'intégrité de la sécurité des cages et bientôt les champs de force vont presque tous s'éteindre.

Les Kamarades vont donc se retrouver entourés de bestioles bizarres dont certaines sont dangereuses. Très dangereuses même.

Les caractéristiques de ces créatures sont prévues pour mettre en difficultés les joueurs et les pousser à agir. À vous aussi de les adapter selon les compétences de vos personnages. (Voir « Les Grandes Méchantes de l'histoire » en annexe)

Commencez par la visite du zoo, manière de familiariser les Kamarades avec leur prochain terrain de jeu. Profitez-en pour leur faire découvrir certaines espèces et certains PNJs décrits en annexe. Bien évidemment, selon les raisons de leur présence, ils ne découvriront pas les mêmes aspects. Attachez-vous à faire ressortir la déliquescence du système de sécurité à l'un d'entre eux. Il faudrait également que l'un de vos Kamarades soit le témoin d'une altercation entre le Directeur du zoo et Panial Papadrenko (voir annexes) à propos de l'alcoolisme de ce dernier : une sieste éthylique mal venue, par exemple. Vous pouvez saupoudrer votre introduction de baisses de tension et d'intensité lumineuse.

Lorsque les champs de force vont s'éteindre, la panique et le chaos vont prendre le pas sur la stupeur. Les bestioles les plus fragiles, celles qui vivent dans un biotope bien spécifique par exemple, vont immédiatement en faire les frais, comme les gyropaetes (voir annexes) qui s'effondrent dans le noir avec un craquement sinistre d'os brisés et des brames d'agonie. Les animaux courent partout, des singes à quatre bras se jettent sur des fruits que leur organisme ne supportera pas et qui vont s'en rendre malades, les sympropathes orduriers (voir annexes) prennent leur majestueux envol et conchient savamment tout ce qu'ils vont croiser. Un employé affolé va même tenter de remettre de l'ordre dans tout ça et demander l'aide des joueurs. Pour faire monter la pression, faites trouver ici et là des cadavres. Faites entendre des appels à l'aide et des cris d'effroi au loin. Car bien sûr, les divers prédateurs se sont disséminés un peu partout et ont commencé à faire des ravages parmi les autres bêtes, comme les plopageons cuissus (voir annexes) mais aussi les visiteurs voire les employés du zoo. Le premier réflexe de tout un chacun a bien été évidemment de se ruer vers les moyens de transport qui l'ont conduit sur place. Vous avez deux options : soit le champ de force externe, celui qui entretient l'atmosphère, est toujours en place et les vaisseaux sont placés derrière, inaccessibles sans un des deux passes magnétiques détenus par le Directeur et Pavel Stoupanov, le Xénobiologiste. Soit les soyouz ont été les premières victimes des Bouffeuses (voir annexes) et il va falloir trouver comment réparer les engins. Toujours est-il que les instincts les plus primitifs remontent chez les survivants et que tout est bon pour assurer sa propre continuation.

Viendra tôt ou tard le premier contact avec les Pieuvres (voir « Les Grandes Méchantes de l'histoire » en annexe) et le sentiment qu'il faut s'en protéger plutôt que de les affronter.

Il serait amusant que votre groupe finisse par rencontrer des employés qui pourraient les mettre sur certaines pistes, comme la clé magnétique du directeur, ou sur celle du xénobiologiste qui va longtemps rester introuvable. Il serait également intéressant qu'ils puissent avoir accès à la régie de surveillance et aux multiples caméras qui quadrillent le Park.

Autre élément à glisser dans le scénario pour augmenter le tension dramatique : l'intervention imminente de l'Armée. La prise de la régie est un bon moment à moins que les haut-parleurs du zoo grésillent d'ordres militaires, enjoignant aux rescapés de donner leur position et de préciser la gravité de la situation, ce qui pourrait justement guider les joueurs vers les caméras de surveillance. Faites bien comprendre à vos joueurs que la vitrification de l'astéroïde est l'hypothèse la mieux placée dans les têtes des gradés soviétiques.

Quand vous en aurez assez de les effrayer avec les Pieuvres et l'Armée, il sera temps de leur jeter Paddy dans les pattes. Il est extraordinaire que ce type, bourré comme un coing, n'ait que des bleus et pas une seule trace de morsure. Aux joueurs de poser les bonnes questions et de tenter leurs propres expérimentations pour parvenir à la réponse : les Pieuvres détestent l'alcool. Passés les trois grammes dans le sang, les personnages seront quasiment immunisés à leurs ennemis à pseudopodes.

La situation devrait tourner à l'avantage des joueurs et le jeu se transforme en chasse aux Pieuvres. Il serait de bon ton de leur rappeler tout de même la menace militaire qui plane sur leurs têtes afin qu'ils tentent de convaincre les soldats qu'ils maîtrisent la situation. Quand ils se sentiront les patrons de l'astéroïde, il sera temps de trouver une porte de sortie. Peu importe qu'ils aient déjà réussi à trouver un moyen de transport. Car ils vont

bientôt recevoir les félicitations des officiers en charge de l'intervention sur l'astéroïde. En récompense de leurs bons et loyaux services, ils sont nommés gardiens d'un nouveau goulag : Kaperski 34, après avoir été le fleuron des zoos de l'Union, va devenir, grâce à eux, le goulag le plus efficace de toute l'histoire soviétique ! Et comment ils mèneront à bien cette mission est une autre histoire...

ANNEXES

Les PNJs

Évidemment les Kamarades ne sont pas seuls dans le zoo en furie, voilà une liste de PNJs possibles. Nous soulignerons ce « possibles ». Ne vous sentez pas obligés de tous les utiliser, et si vous vous êtes servis de certaines situations pour introduire vos PJs dans l'aventure, alors peut-être il serait mieux de ne pas se servir des PNJs correspondants.

BORIS « BOULOUMAKO » BOGDANOF. Il s'agit d'un nemtsy qui erre dans le zoo, boudiné dans un bleu de travail décoloré par l'âge. Boris « Bouloumako » est un de ces extras terrestres nouvellement accueillis dans l'Union. Lui, jadis sauvage nu, vivant de chasse et de cueillette, bronzant son corps sombre et annelé comme ceux des scolopendres sous les soleils jumeaux de sa planète d'origine, le voilà accueilli à bras ouvert par l'Union fraternelle des peuples communistes, voilà qu'on lui prête du matériel de luxe, et que fier, et auréolé de la confiance de tout un peuple, Boris « Bouloumako » Bogdanov se retrouve à nettoyer les toilettes du Park, à grand renfort d'éponge à grattoir et d'eau de javel diluée. Mais c'est oublier qu'il y a quelques mois, Boris était encore un sauvage, et un chasseur. Au fil du scénario, si les Kamarades le croisent, il aura abandonné son bleu de travail, durci au feu le manche affuté de son balai, avant que de peindre sur son corps nu des arabesques sacrées avec de la fiente ivoire des Plopageons (voir annexes).

Le directeur, ZOUBIEL TCHEKOV. Il se fera avaler tout net. Si les PJs veulent retrouver son corps ou sa carte magnétique, il faudra soit tuer et disséquer le monstre, soit attendre qu'il évacue les restes et une partie du cadavre sous la forme d'une grosse bouse infecte.

PANIAL PAPADRENKO, alias « Paddy 3g». C'est un des quatre factotums en uniforme, censés, en vrac, nourrir les animaux, réparer les installations, donner un coup de main à l'équipe de nettoyage, se dénoncer les uns les autres, tailler les végétaux, renseigner les visiteurs, et se succéder au comptoir de tcheboureks, au pôle restauration du Park. Entre autres... Paddy est le mouton noir de l'équipe, pas parce qu'il détourne une partie des croquettes protéinées pour les revendre aux cantines scolaires de lointaines colonies spatiales, pas parce qu'il remplace petit à petit le système électrique par du bas de gamme pour revendre les composantes au marché noir, ni parce qu'il a empoisonné le Tratorak Dentu pour pouvoir faire du trafic d'ivoire à sa mort... Non le problème avec Paddy, c'est qu'il boit. Comme tout le monde certes, mais aussi peut-être plus que tout le monde. Le réel problème est que cela se voit. On ne compte pas le nombre de fois où le directeur le surprend complètement ivre, cramponné à un banc et en train d'insulter le planétoïde pour qu'il s'arrête. L'haleine de Paddy, c'est un insecticide universel... 3g dans son surnom, c'est parce qu'en dessous de 3 grammes, il commence à voir des lapins de ganymède qui veulent ronger ses os comme des carottes. D'ailleurs, on pourrait penser que Paddy est parfaitement incapable de mener le moindre trafic et que ce sont ses collègues qui lui ont mis ça sur le dos pour s'éviter un blâme. Après tout, il en a déjà tant... Ne riez pas. Paddy est peut-être la seule chance pour les joueurs de s'en sortir vivants.

ULEK GROMIKO. Petit porte parole du Parti, il a eu ses places par ses relations. Quand tout va s'envenimer, et qu'il va falloir courir, cet homme de près de 120 kilos va regretter d'avoir souvent pris deux desserts à la cantine du siège du Parti. Le temps aidant, il va développer une paranoïa aiguë, et se persuader que tout ça c'est politique, et que cet incident a été manigancé pour se débarrasser de lui, parce qu'il fait de l'ombre à quelques grands du Parti...

SERGUEÏ BROUTKA. Plusieurs fois médaille d'or du lancer de javelot sans les mains, ce grand gaillard d'un mètre quatre vingt dix est un athlète accompli. Taillé en V, blond et halé, les yeux bleus, les dents éclatantes, il est l'éphèbe musclé des affiches de propagande. En véritable icône, il pose plutôt que d'être. Quand les choses vont s'accélérer, il va d'abord paniquer, avant de retrouver son mental de gagnant, et tout faire pour être le vainqueur de la compétition. Son seul désir sera de survivre, peu importe les moyens. Faire un croche-patte à un camarade pour pouvoir s'enfuir tandis que les prédateurs festoient, pas de problème. Voler des ressources à un enfant affamé, pourquoi pas, tant que ça lui permet de survivre un peu plus longtemps. Utiliser les autres comme appâts et essayer de refermer le champ de force pour piéger les monstres avec eux, ça ne le gênera pas une seconde. Au final, il est le parfait salaud potentiel, au cas où le Secrétaire Général veuille poignarder les Kamarades dans le dos.

Le xénobiologiste du zoo, PAVEL STOUPANOV. Ce petit homme dégarni mais bondissant est une des clefs possible du scénario, premièrement parce qu'il connaît les caractéristiques de tous les pensionnaires du zoo, et aussi parce qu'il est le seul, avec le directeur général, à posséder une carte magnétique qui ouvre le champ de force externe en cas de bouclage de sécurité. Le problème c'est que dès qu'il aura une idée de la situation, il se cachera pour survivre. Si vous voulez que les Kamarades le cherchent comme des fous, faites-en mordre un par un serpent-photon de Kuklorak 57 (voir annexe), et persuadez les autres que seul le xénobiologiste détient le secret de l'antidote... Le bougre se cache pour échapper aux prédateurs, à moins qu'il se soit fabriqué une robe d'invisibilité avec les Polychromiers Coassants. Pour mieux le repérer il faudrait réussir à prendre la salle de la régie de surveillance et avoir accès aux images des multiples caméras aux quatre coins du zoo.



Les pensionnaires du Zoo

L'Aractopède arboricole (Drevsnyy Pauk). C'est une sorte de crustacé grimpeur, aux yeux pédonculés, et ayant érigé la lenteur comme règle de vie. Sur sa planète de Fronikov 87 de la Carène, l'aractopède mène une vie au ralenti, suspendu à ses branches, et vidant patiemment le contenu de grosses noix velues qui se balancent elles aussi en altitude. Plus cuirassé que Potemkine, cet animal ne sera pas du tout menacé par qui que ce soit tout au long du scénario. Tout juste s'il se traînera jusqu'aux cadavres, confondant leur tête chevelue avec une de ces noix de son monde d'origine, une de ces coques poilues dont il aime tant gober le contenu, en curetant l'intérieur d'une de ses multiples pattes.

Les Bouffeuses (Yeda). Certes elles sont mignonnes, comme des furets un rien déplumés. Joueuses, elles aiment se cacher et frotter leurs quatre grands yeux noirs avec leurs six petites pattes, mais apprenez que dans un soyouz, ou un Kosmodock, ces jolies peluches sont les pires des nuisibles. Elles grignotent tout ce qui passe, avec une préférence pour le plastique et ce qu'il y a dessous. Câblage électrique, joints d'étanchéité, cartes à puce, rien ne résiste à leurs petites dents pointues... Allez comprendre après pourquoi on a placé leur enclos sous champ de force à coté du Spacioport...

Le Chinchilla Bureaucrate (Byurokrat Chinchilla). Il s'agit d'une espèce de rongeur originaire des jungles de Bouziniork 56. Ce petit animal au doux pelage albinos pourrait être doux comme une peluche aux grands yeux effrayés, s'il ne possédait pas un mécanisme de défense un rien particulier, une capacité que ne renieraient pas les poulpes de notre bonne vieille terre. Sous l'effet du stress, la bestiole vous crache au visage un demi litre d'encre noire sous pression, un de ces ichors glaireux et nauséabonds, quasiment indélébiles et qui vous transforment immédiatement en dalmatien d'opérette. Au fil du scénario, certains PNJs que rencontreront les Kamarades seront sûrement marqués par leur rencontre avec ce charmant animal.

Le Faux-cul Fouisseur (Zaryvayas Neiskrenniy). Le Secrétaire Général serait bien inspiré de ne pas dévoiler son nom : lorsque le système électrique périclitera, un seul champ de force restera en fonction. Rien ne pourra en sortir et rien ne pourra y rentrer. Pourtant un décor idyllique s'y étale : une plage de sable fin, des cocofiers, une boule de poils un brin apathique qui regarde les joueurs d'un air trop mignon, les yeux humides d'incompréhension, des pingouins qui jouent dans les vagues et des oiseaux blancs surveillant leur nichée. Mais chaque fois que les Kamarades passeront devant l'enclos, il y aura de moins en moins de spécimens de ces deux espèces dernièrement citées. Par contre les dunes de sable derrière la boule de poils auront tendance à se multiplier et à grossir...

Le Gargantorum Velu (Volosatyy Ispolin). Véritable colosse originaire de Nuvroskaia 36, le Gargantorum peut, de prime abord, paraître effrayant. Mesurant plus de deux mètres, et plus épais que le plan quinquennal, la bête aboie sur tout ce qui passe, plus sauvage qu'un secrétaire au rationnement en pleine koulakisation, et plus intimidant qu'une canette de Kolkha Kola bien secouée. Pourtant tout ça n'est que de l'esbrouffe, de la balalaïka, car une fois mouillé, le féroce géant n'est plus qu'un bichon maigrichon aux longs poils trempés, un pauvre squelette flottant dans son pelage jadis ébouriffé...

La Gyropaete élevée (Kabloki Dolgo). Originaire d'un monde à la gravité diminuée, la Gyropaete est une merveille de grâce et de légèreté. Dans son enclos pressurisé, ce quadrupède diaphane, perché sur échasses, broute en les dédaignant les plus hautes feuilles des arbres immenses eux aussi, et son cou est si fin qu'une simple brise pourrait le briser. Mais aucun vent de cette sorte ne la dérangeait sur sa planète d'origine, pas plus que dans son enclos sous champ de force. Hélas une fois les cages ouvertes, la pression va faire ployer les quelques gyropaetes, qui s'écrouleront en miaulant, comme des châteaux de cartes.

Le Plopageon Cuissu (Yagoditsa). C'est une espèce de petit cochon bipède et ventripotent, se dandinant ridiculement sur deux pattes grassouillettes. Le plopageon vient d'une planète bénie, où, jusqu'à l'arrivée du premier soyouz de l'Union, il n'avait connu aucun prédateur, d'où son instinct de survie inexistant. Après une quasi-extinction et un passage par les marmites des kamarades, une douzaine de Plopageons furent sauvés par le zoo galactique. Depuis, ils promènent leur petites fesses rondouillardes et pourvues de deux grands cils vibratiles et alambiqués dans un enclos du zoo, spécialement prévu pour eux. Gageons que quand les cages seront ouvertes, leur survie sera de courte durée, et leurs glapissements stridents de peur vont semer l'angoisse chez les kamarades.

Le Polychromier Coassant (Mnogotsvetnyy Karkarkn'ye). Il faudrait être aussi tordu qu'un secrétaire du Parti, pour penser à mettre dans un zoo, comme attraction pour visiteurs, un animal quasiment invisible, un roi du camouflage, un batracien caméléon dont les capacités sont telles qu'elles rendent cette grenouille pratiquement indécélable, dans quelque environnement que ce soit. Et pourtant, les grenouilles sont là, par dizaines, coassant, dans cet enclos qui semble vide. Qui sait si elles serviront à quelque chose dans notre histoire, et si un personnage sera assez fou pour tenter de s'en faire un manteau d'invisibilité... Après tout, tant qu'on rigole...

Le Serpent-Photon (Foton Zmeya). Un long reptile au corps fin comme un doigt et chatoyant comme la devanture d'un magasin de rationnement vide. La morsure de cet animal est terrible, et nombre d'entre eux sont étudiés dans les laboratoires secrets de l'Armée Rouge. En effet, la personne mordue par le Serpent-Photon mute jusque dans sa structure sub-atomique. D'abord sa chair prend des teintes de nacre, ensuite elle

commence à devenir lumineuse jusqu'à briller comme un phare de soyouz en mission sur Noktura 19 l'enténébrée. En un temps qui dépend de chaque individu, il se met à rayonner, au propre comme au figuré, baignant dans une douce euphorie solaire, avant de se déstructurer mortellement, et de s'émietter au moindre souffle, dans une poignée de photons.

Les Simpropathes orduriers (Sympropat Gryaznyy). Volatile coloré de Tripouiyark 42, le simpropathe vit par nuées d'oiseaux sublimement emplumés et prognathes, dodelinant son museau dentu au bout d'un long cou gracile et élégant. Ce presque oiseau ne serait que grâce et poésie aérienne, s'il ne passait son temps à conchier savamment chaque centimètre de sa jungle d'origine, chaque animal dont il croise la route, par jeu, par cruauté ou le Soviet suprême seul sait pourquoi, transformant petit à petit sa planète en un gigantesque cabinet bouché et malodorant. Les simpropathes ont été amenés au zoo par un explorateur un rien plaisantin, et leur beauté a tout de suite séduit les secrétaires au peuplement des cages. Disons simplement que depuis trois semaines qu'ils sont là, leur cage n'est pas la plus propre, et l'odeur commence à devenir un problème. Une fois les cages ouvertes, les simpropathes resteront en altitude et ils s'en donneront à cœur joie.

Si vous n'avez pas assez de créatures, le scénario « Le Collectionneur » (à paraître prochainement) pourra vous en offrir une pelletée supplémentaire... Tout comme « Le Chaînon Manquant » (de Schlopoto) , avec ses canards jaguars et ses escargots kororo...

LES GRANDES MECHANTES DE L'HISTOIRE

Les Pieuvres Neurasténiques d'Hilbert 12

Voilà notre grand méchant de l'histoire. Certes, à voir cet octopode baigner dans son lagon artificiel, les yeux mis clos, se laissant dériver mollement, on peut avoir l'impression que ces grands mollusques se laissent mourir. Tout juste si elles avalent les croquettes protéinées qu'on leur sert. Mais il faut dire qu'elles s'ennuient. Apportées ici par un baroudeur peu bavard, qui les avait capturées dans une antique cuve de super tanker galactique, on les a recasées dans le zoo au hasard, seules, dans un environnement aquatique. Elles ont repris leurs forces et restent végétatives, molles, et alanguies, au flux des courants artificiels. Faut dire qu'elles n'ont rien à tuer. Car voilà leur seule passion. La chasse. Le carnage. En bande et à grande échelle. Quand les champs de force vont rendre l'âme, elles vont d'abord hésiter. Et puis tout ce bruit, ces choses qui courent... Elles s'en donneront à cœur joie. Ne mangeant qu'un lambeau de ci de là, elles vont donner libre cours à leurs instincts les plus meurtriers et déchiqueter de leur bec de corne tout ce qui court, rampe ou gigote. La force de leur mâchoire est impressionnante, comme leur sauvagerie. Elles tueront en bande, au début pour faire un festin, puis pour s'amuser, juste pour le frisson. Aériennes, juchées sur des longues pattes plus osseuses qu'il n'y paraît, elles profiteront de leur première place dans l'échelle alimentaire. Ceci à moins que les PJs ne découvrent leur seul et unique point faible. L'alcool. Le goût d'une personne sérieusement imbibée est à ce point dégoûtant pour elles, que si, d'aventure, elles croisaient une personne avec plus de trois grammes dans le sang, elles n'oseraient le mordre et ne pourraient plus que le cingler de leurs grands pseudopodes. C'est certes moins efficace. Et c'est pour cela que Paddy survivra, même après plusieurs rencontres avec les bestioles. Les longs bleus qu'il porte sur le torse ou même le visage peuvent témoigner de cet état des faits, tandis qu'il reste globalement indemne, là où d'autres ont été sauvagement mutilés. Si les Kamarades découvrent ce talon d'Achille, et qu'ils se saoulent plus qu'il n'en faut (pensez donc, trois grammes...) alors considérez que les monstres perdent leur attaque par morsure. En revanche, les PJs écopent de la clef « Ivre Mort » qui s'active quand leur alcoolémie s'exprime et leur met des bâtons dans les roues.

Les Pieuvres :

Difficulté : - 5 – Dégâts : 8 – Points de vie : 15

Morsure. Lorsque leurs adversaires sont assez imbibés, elles répugnent à les mordre et ne font plus que 2 de dégâts.

Effectif: à discrétion du Secrétaire Général.

Mignons
Malins
Intelligents
Dangereux
Tsaristes...



GINUNGAGAP
PRESENTS

KREMLINS

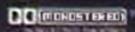
KREMLINS 

AVEC VOS AMIS

UNE POIGNÉE DE D6, UN PAQUET DE GRANDLASKY, UNE BOUTEILLE DE KHOLKA KOLA,
DU KOMMUNISME, DES K MAL PLACÉS DANS LES MOTS, DE L'HUMOUR A 2 ZLOTYS,
DES ENFANTS QUI PLEURENT, DE LA BAGARRE, UN MIXER, PROBABLEMENT DES FAUTES
DE FRAPPES ET BEAUCOUP DE VODKA...



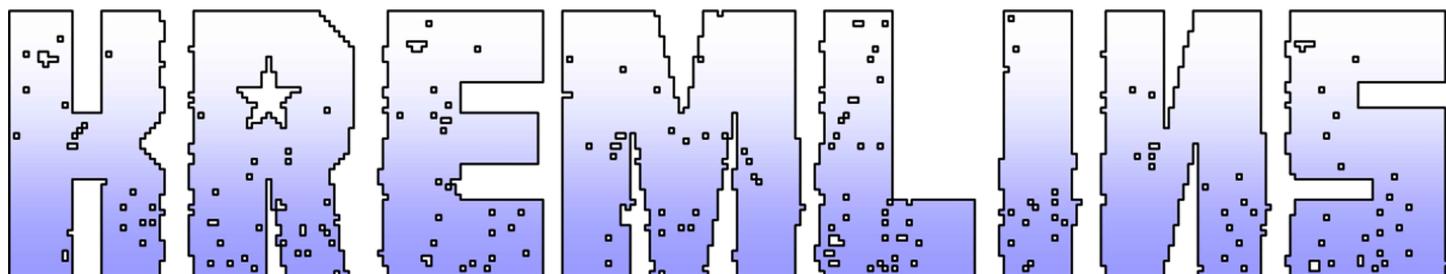
MIS EN COULEUR AU GOULAG



FROM WARNER BROS.®
A WARNER KOMMUNICATIONS COMPANY



MOYEN-MÉTAGE

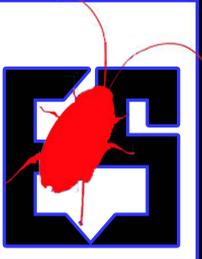


Les Kamarades sont invités à la pravdamitzva du petit Alexeï Boudonov : à huit ans, il va enfin avoir sa première carte du Parti. Les jeunes premiers, qui comme lui vont connaître leurs premiers émois communistes, croulent sous les cadeaux : des semelles en pneus rechapés, des pin's parlants de Che Guevorak (« Soviétofulgur, Bolchévikohaches, Marxolaser en action ! »), des perceuses presque neuves, quelques voitures Lada téléguidées (10kg au bas mot, avec le pare-buffle en acier trempé qui peut estropier un caniche)... ça piaille, ça court dans tous les sens, ça brame, du haut de ses huit ans et d'une chaise, des discours du Soviet Suprême sous l'œil attendri de maman. Pour faire passer l'énorme gâteau à la crème pâtissière (la Mère Poulardski vous en fera, un jour, la recette), les adultes s'arrosent à grands coups de vodka artisanale et de distillat de liquide de frein (« Quand j'étais sur Afghanistan 17, on picolait tout le temps comme ça ! ça faire valser testicules comme derviche tourneur ! Seul petit problème, pour arrêter tank, devoir foncer dans façade ! » déblatère l'Oncle Maximilian).

Tout irait pour le mieux, si l'un des invités n'avait pas eu la mauvaise idée d'acheter en cadeau un mogwaiski de Bloutok 18. Il se souvient vaguement qu'il y a une poignée de consignes à respecter (ne jamais le mouiller et ne jamais lui donner à boire de vodka après minuit). Malheureusement, alors que les enfants se sont endormis dans un coin de la salle, tout épuisés de l'excitation passée, les adultes, qui en ont assez de chanter et de se battre, cherchent à occuper leur fin de soirée. Et quoi de plus rigolo que de faire picoler un animal en cage ? Une fois bourrée, la peluche vivante vomit d'autres mogwaiskis qui, après avoir gonflé comme le score du Parti un soir d'élection, commencent à semer le chaos dans la fête. Difficile, surtout avec une gueule de bois, de chasser ces pestes qui se cachent sous les jupes d'une vieille, et poursuivent tout ce qui bouge avec ces fameuses perceuses presque neuves offertes par des imbéciles. Tandis qu'un groupe occupe le devant de la scène et distraie les Kamarades, d'autres se chargent de kidnapper le mogwaiski original et de le cuire sans relâche afin de produire une armée.

LES SCENES A NE PAS RATER : la tondeuse, le mixeur, le mogwaiski accroché à un ventilateur qui urine sur les Kamarades, un autre caché dans l'arbre de la Liberté Collective avec ses guirlandes et sa faucille et son marteau à paillettes tout au sommet (pensez à la Kontrebande contre un zloty), les marmots ligotés avec les fameuses guirlandes électriques, les pieds dans l'eau et le Kremlins menaçant les joueurs avec la prise, les larmes du père indigne tout confus d'avoir gâché la pravdamitzva de son fils et enfin, le retardataire tout heureux d'annoncer qu'il a rempli intégralement la baignoire communautaire de l'étage au-dessus avec de la vodka et du citron !

COURTS MÉTRAGES



POUTINATOR

Nous n'allons pas vous faire l'affront de vous résumer ce que vous savez déjà : une IA de Sark est envoyée dans le passé pour assassiner l'un de vos Kamarades qui par ses actes va engendrer la rébellion contre le désormais célèbre « Travailler plus pour gagner plus » des robots. A vous de voir si vous choisissez le plus fainéant de la bande ou si c'est la descendance de l'un de vos personnages qui va inventer le rayon à désintégrer la monnaie...

LES SCENES A NE PAS RATER : « Hé, Camarade ! T'as vu ? T'es mort ! » tandis qu'un flash info annonce le meurtre d'un des homonymes du personnage (mort dans les toilettes après avoir avalé le plan quinquennal du siècle dernier en quatre exemplaires).

Les murs sont si fins dans les immeubles collectifs que le Kamarade entend frapper à la porte de l'appartement voisin : « - Sarah Konnor ? - Euh, non, c'est juste à côté ! - Merci de votre collaboration, Camarade ! » (On pourra remplacer « Sarah Konnor » par le nom de votre personnage).

Le camion-citerne de Kolkha Kola qui explose et qui va dissoudre la peau du cyborg, laissant apparaître un œil rouge. Le lance canettes façon bazooka. La projection de l'être mécanique dans un magma acide et/ou en flammes...

SVETLANA JONES ET LA BALANCE MONETAIRE

Pour jouer ce scénario, un des joueurs doit endosser le rôle de Svetlana Jones, belle et aventureuse archéologue. Le SG lui fabriquera un perso sur mesure. A grand coup de « Oups Désolé » et « d'Égalité mon C... », de clef du Briseur de Cœur, du Komissaire ou du Par le Bout du Nez et d'autres, il doit construire une survivante, un personnage qui durera coûte que coûte quitte à faire charger les autres à sa place. Après tout, c'est un peu ce que fait Indiana Jones. Au final il serait drôle que le reste de l'équipe finisse par haïr Svetlana et se dise que s'ils veulent, eux, voir le bout du scénario, ils doivent en passer par sa perte à elle.

Tout commence sur la découverte d'une antiquité, dans un vieux carton de CENSURE d'un morceau de métal, marqué d'une série de barres verticales. Mais cette découverte ne plait pas à tout le monde, et c'est un poignard dans le dos que le vieil homme qui a découvert la plaque la remettra entre les mains de Svetlana et de ces « amis ». La blonde brûle d'enquêter ! Encore faut-il d'obtenir les autorisations et les laissez-passer du Soviet Suprême. 17 ans plus tard, les joueurs ont un peu vu se dégrader leurs caractéristiques physiques, sauf Svetlana, qui est toujours aussi efficace d'épisode... Pendant ce temps, les archéologues seront attaqués au moins deux fois par de mystérieux hommes tous semblables, qui préféreront se donner la mort en avalant un bretzel plutôt que de parler. Si des recherches correctes sont effectuées, ils s'avèrent être tous des clones de Georges W Bush. Les méchants sont en place, les comparses de Svetlana commencent tout juste à la détester : décodage de codes barres secrets et attaque de banquiers zombis tenant absolument à faire signer des crédits sont au programme de cette longue aventure qui se terminera au beau milieu des décombres de Wall Street...

JURASSIK PORK

En creusant un abri anti atomique au fond de leur jardin, les Kamarades tombent sur une réserve de viande d'hommes préhistoriques. Évidemment la tentation de revendre tout ça au marché noir est grande et il ne reste plus qu'à espérer que la nourriture ne soit pas porteuse d'un germe bizarre !

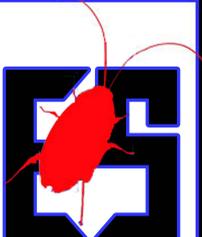
VLADIMIR POUTINE

INSENSIBLE
à la douleur et à la pitié.
IMPOSSIBLE
à arrêter.

GRAND PRIX
Festival de Novye Tchétchénie

POUTINATOR

COURTS MÉTRAGES



B4 PELON

ON ACHÈTE BIEN LES CHEVEUX

Les Kamarades se sont fait refourguer une cargaison de perruques qu'il faut bien revendre pour payer les réparations du soyouz

100 000 DOLLARS AU SOVIET

Les Kamarades tombent sur une vieille navette spatiale qui dérive. A l'intérieur des lingots d'or marqué d'un \$. Ce genre de découverte n'appartient pas à celui qui la faite.

IL ÉTAIT UNE FOIS DANS L'OUED

Les Kamarades se posent dans une ville sur une planète désertique. La ville est située dans un ravin d'un plateau balayé par des vents de sable. Ces vents violents ont endommagé leur vaisseau qui est immobilisé après l'atterrissage.

Le lendemain de leur arrivée, ils voient les habitants charger leurs affaires sur des chars à bras et monter un camp de toile sur le plateau. Dans quelques jours c'est la saison des pluies et l'endroit sera inondé.

TOTALE RACOLE

La station spatiale Bordel du champs d'astéroïde Goulag 127 est en pleine effervescence. Les putains se sont mises en grève du sexe. Elles réclament la libre possession de leur outil de travail. Les personnages sont envoyés sur place pour infiltrer le mouvement et briser la grève ou éliminer les meneurs (ses). Il en va de la santé mentale des mineurs sur les astéroïdes.

CERTAINS L'AIME SOT

Les personnages doivent se faire passer pour des call girls et séduire le "prez" d'une planète minable. Une fois séduit, ils doivent le pousser à commettre erreur sur erreur afin de justifier son éviction.

LA VODKA DU DIABLE

Une distillerie fabrique un alcool qui paraît-il rend aveugle. Mais n'est-il pas également responsable des meurtres en séries qui ensanglantent la station spatiale...

LA SOUPE AU CHAT

Il y a pénurie de nourriture sur Pluton, les gens en sont venus à manger les chats, mais un apparatchik veut sauver son chat de concours. Il engage donc les personnages pour lui faire quitter la planète. C'est un chat hargneux, agressif et sournois.

L'ARMÉE DES ROUGES SINGES

Afin de pallier au manques d'effectifs de l'Armée Rouge, l'état major a fait modifier génétiquement des babouins et leur à greffer un récepteur de commandement. Mais ces derniers devenus moins cons ont volé les émetteurs et ont déserté en masse. Depuis ils pillent la planète où ils vivent et terrorisent la population. Les personnages doivent retrouver l'émetteur.

TROIS TITRES POUR FINIR

- Un Spoutnik nommé désir
- Les révoltés du Twix
- Camarade Kane...

**ΡΟΥΑ ΔΑΥΑΝΤΑΓΕ ΔΕ ΒΑΣΚΕΡΑΦΥΝΟ,
ΔΕ ΣΚΕΝΑΡΙΟ΢ ΕΤ ΔΕ ΡΑΥΤΕ΢ Δ'ΟΥΡΤΗΦΟΥΡΑΡΗ**

LISEZ LES PARAZITOU

