SPYASHCHAYA KRASAVITSA

Scénario Star Marx par Max et La Moitié, dessins par Max

C'est avec La Belle au Bois Dormant que l'on poursuit notre série d'aventures basées sur les contes de fées, avec des titres imprononçables. Il est prévu de publier ce scénario pour le n°2 du RdA'Zine, consacré aux épidémies (à l'origine).

Après la diffusion d'un discours officiel, une planète entière ne répond plus. Arrivés sur place par hasard, les Kamarades constatent que les citoyens sont victimes d'une étrange et profonde torpeur. Seuls des immigrés nains, installateurs d'antennes paraboliques et parlant très mal la langue, pourront mener les Kamarades vers ... La Princesse ?!? Mais qu'entendent-ils par "Princesse" au juste ? Et dans le rôle du dragon, nous vous proposons un tractopelle à forfait voyelles !

IT'S OH SO QUIET

Pour une fois, c'est avec un soyouz à peu près intact que nos Kamarades vont se poser sur Sadaburg 14. Cependant personne n'est là pour les accueillir, fouiller le vaisseau ou vérifier si leurs papiers sont bien en règle. En poussant leur inspection plus loin, les personnages vont découvrir plusieurs personnes profondément endormies que rien ne semble pouvoir réveiller : l'agent de surface couché en étreignant son balai, le personnel des douanes en train de ronfler la tête enfouie dans une valise ouverte, le vendeur de tchebourek qu'on pense d'abord découvrir dans une flaque de sang alors que ce n'est qu'une sauce à la betterave qu'il s'est versé dessus. Le seul signe de vie est la voix du Soviet local, Rajmund Barresky, prononçant un discours fleuve à l'occasion des 15 ans du plan quinquennal régional. Tous les appareils audio-visuels relaient comme il se doit l'allocution mais cette présence se doit d'être très discrète dans un premier temps. Rien ne semble pouvoir interrompre la logorrhée de Rajmund : à l'image, on voit qu'il vient de lire qu'une petite partir de son discours fleuve (oui,

oui, la pile à côté de sa manche n'est pas un dictionnaire mais bel et bien la source de sa mélopée) et il est alimenté par perfusion pour pouvoir tenir. Un jet réussi en « Etre au parfum » (seuil 9) permet même de savoir qu'il a été opéré de la prostate et que les petits soucis urinaires ne sont plus un problème pour ce surhomme

politique. Tant d'abnégation force le respect.

Plus le temps passe, plus vos Kamarades vont être sensibles au charme soporifique de Rajmund : d'abord des bâillements, puis des malus (les yeux qui pleurent, la tête lourde, etc.) et l'endormissement fatal en période d'inactivité. Laissez vos joueurs réfléchir à des solutions pour échapper au sommeil comme se fabriquer des bouchons d'oreille, siroter du Kolkha Kola jusqu'à en devenir diabétique, se l'injecter en intraveineuse, ... Dans l'idéal, à chaque fois que vous invoquez l'endormissement, il faudrait qu'ils inventent une nouvelle solution.

SLEEPING SATELLITE

Pendant que les joueurs se livreront à coup sûr à un pillage en règle, profitant de l'absence de témoins, vous pouvez décrire des scènes de fin du monde : accidents de circulation, soyouz planté dans la façade d'un immeuble, corps au milieu des trottoirs, papiers volant au gré du vent. Voici 6 événements que vous pouvez glisser, ou pas, dans votre partie :

1 - Vos aventuriers passent devant un salon de coiffure où des mémés regardent fixement le plafond, en ronflant, des papillotes en aluminium plein les cheveux. Soudain ceux d'une blonde imposante qui avait la tête sous un casque à coiffure chauffant, s'enflamment. Même si vos joueurs sont assez cruels pour laisser ces dames respectables périr, ils ont tout intérêt à éteindre cet incendie naissant avant qu'il ne se propage à tout le quartier. S'ils sont négligents, la Belle au bois dormant sera en plein milieu du brasier qu'ils ont laissé s'étendre.

2 - En empruntant un escalator gigantesque, les Kamarades vont avoir la surprise de trouver un tas de personnes endormies bouchant l'arrivée. S'ils ne réagissent pas immédiatement contre un seuil 12, ils vont se retrouver encastrés dans le tas à leur tour avec des dégâts à la clé.

3 - Alors qu'ils visitent un immeuble, le système d'aération va se boucher à cause des papiers volants. L'air vient à manquer, ce qui est déjà gênant en soi mais ça accélère encore l'endormissement. Les vitres sont faites pour résister à des émeutes et le mécanisme d'aération, gigantesque, a une force d'aspiration phénoménale.

4 - Un employé du Lenin's Burger s'est endormi sur la manivelle qui commande la machine à bortsch glacé. Une gelée rougeâtre et froide envahie les rues jusqu'à hauteur du premier étage. Vos joueurs pourraient avoir une bonne raison de traverser...

5 - Guidé par une odeur terriblement appétissante de saucisse grillée (de la saucisse, vous vous rendez compte ?), les joueurs découvriront un réparateur endormi sur le moteur

Un bon discours de derrière les fagots

Pour vous aider à tenir la jambe de vos joueurs avec les propos de Rajmund, vous avez deux possibilités : soit récupérer un discours officiel d'un homme politique quelconque (celui de Brejnev, prononcé à Helsinki en 1975 fera très bien l'affaire), soit utiliser un générateur aléatoire de langue de bois, par exemple : http://g-langue-de-bois.fr/politique/discours.php

Dans tous les cas, n'oubliez pas d'y apporter quelques modifications (comme parler de milliards d'individus au lieu de millions d'européens, etc.). Vous pouvez même diffuser en boucle un enregistrement audio d'un discours russe.

d'un 6 × 6 Lada flambant neuf. Le pauvre bougre à la jour cuite à point.
6 - A un carrefour, les véhicules se sont enfoncés les uns dans les autres et forment un monticule infranchissable à moins d'escalader. Alors qu'ils doivent tenter l'ascension, les Kamarades vont voir leur progression troublée par le déclanchement inopiné des airbags, les portières qui se détachent et un caniche très agressif.

Gardez toutefois vos cartouches pour la suite du scénario, histoire de faire vivre la ville à travers ces développements.

YOU'RE IN THE ARMY NOW

Durant cette visite, le ciel va s'obscurcir peu à peu, comme si le temps se couvrait. Faut dire qu'avec la couverture nuageuse, il est difficile de comprendre ce qu'il se passe. Ce n'est qu'une fois les poches pleines de leur butin, que les Kamarades vont comprendre que la planète est entièrement entourée des soyouz de l'Armée Rouge.

A coup de haut-parleur depuis la stratosphère, les militaires déclarent la quarantaine. Si à minuit, les officiels n'ont toujours pas pris contact avec l'Armée, la planète sera pulvérisée et Hiroshima ressemblera à un sympathique barbecue à côté.

S'il est hors de question de songer à forcer le blocus, peut-être est-il possible d'envisager un gain de quelques heures en négociant. De toutes façons, la seule solution est d'arrêter le discours. Mais ce n'est pas si simple : la parole de Rajmund Berresky est diffusée depuis un satellite, Rajmund n'étant même pas sur la planète.

Proposer à l'Armée Rouge la destruction d'un appareil de diffusion appartenant à l'État est un crime passible de la cour martiale. Décoller est bien évidemment voué au suicide. La seule solution semble de dégommer le satellite depuis la surface de la planète. Mais comment ? L'équipement à Star Marx étant ce qu'il est, vos joueurs auront peut-être la surprise de constater qu'aucune arme n'est assez puissante pour toucher un cible à une telle distance. Sans compter que l'Armée Rouge peut se montrer chatouilleuse si elle constate des déplacements d'armes sous son nez...

WELCOME TO THE JUNGLE

Au hasard de leurs pérégrinations, les Kamarades vont avoir la surprise de croiser tout un lot d'animaux tous plus exotiques les uns que les autres : un accident a causé un problème électrique libérant les bêtes du zoo de leurs cages. Voici quelques idées.
1 - Une girafe d'Arcturus vient épier les aventuriers à la fenêtre du deuxième étage.
2 - Un buffle rouge d'Aldebaran promène sa tribu d'oiseaux de paradis, indifférent à tout ce qui pourrait se passer.
3 - Un Tchi-tchi grivois fait entendre son chant nuptial. Vos Kamarades ont intérêt à se déplacer dos au mur car le Tchi-tchi est très rapide. Et très grivois...
4 - L'un de vos aventuriers contemplant une affiche pour un événement sportif va avoir la surprise voir une lanceuse de poids lui lancer une oeillade. Un gecko chromatique, parfaitement intégré au poster, fixe sa pupille sur lui avant de filer se fondre dans un autre décor. C'est une espèce rare, recherchée dans plusieurs pharmacopées nemtsy, et qui pourrait se revendre contre un bon paquet de zlotys sur la Border Zone.
5 - Un chien de mer de Vladivostok 24 traîne sa formidable graisse

dans les rues, à la recherche d'un point d'eau où il pourra s'ébattre. Malheureusement, il sera sans cesse dérangé et vos joueurs vont le croiser plusieurs fois.
6 - Un oiseau Orakul prend l'un de vos joueurs pour son petit : il se pose sur sa tête, lui amène des vers, le recouvre de divers matériaux pour le protéger du froid, il crie pour le prévenir quand il y a des prédateurs...

BEETHOVEN WAS DEAF

L'endormissement des populations n'est pas un drame pour tout le monde : les malentendants, qui jusque là étaient enfermés dans un centre d'inadaptés économiques (faut dire qu'ils sont incapables d'entendre le moindre ordre d'un contremaître), se retrouvent enfin libres dans un monde livré à leur merci. Ils ont arraché leurs cannes blanches aux non voyants pour défoncer les vitrines, chasser les chiens errants et bastonner les agents de la circulation endormis aux carrefours. En meute, ils se laissent aller à leurs plus basses passions, violentes les jeunes assoupis, se goinfrent au Lenin's Burger, urinent dans les machines à soda, pourchassent le bison rouge pour le transformer en tchebourek bio (il a beaucoup couru)...

Il est bien évident qu'ils verront d'un très mauvais oeil l'arrivée des Kamarades et la moindre intervention pour rétablir les choses. Sitôt qu'ils auront aperçu un personnage, ils vont l'apostropher. Si celui-ci répond, c'est que c'est un intrus dans leur royaume de cocagne : chasse à l'homme, jets de projectiles depuis les balcons, ils défendront leur nouvel univers bec et ongles. Plus l'histoire avance, plus ils se regroupent et deviennent des adversaires redoutables.

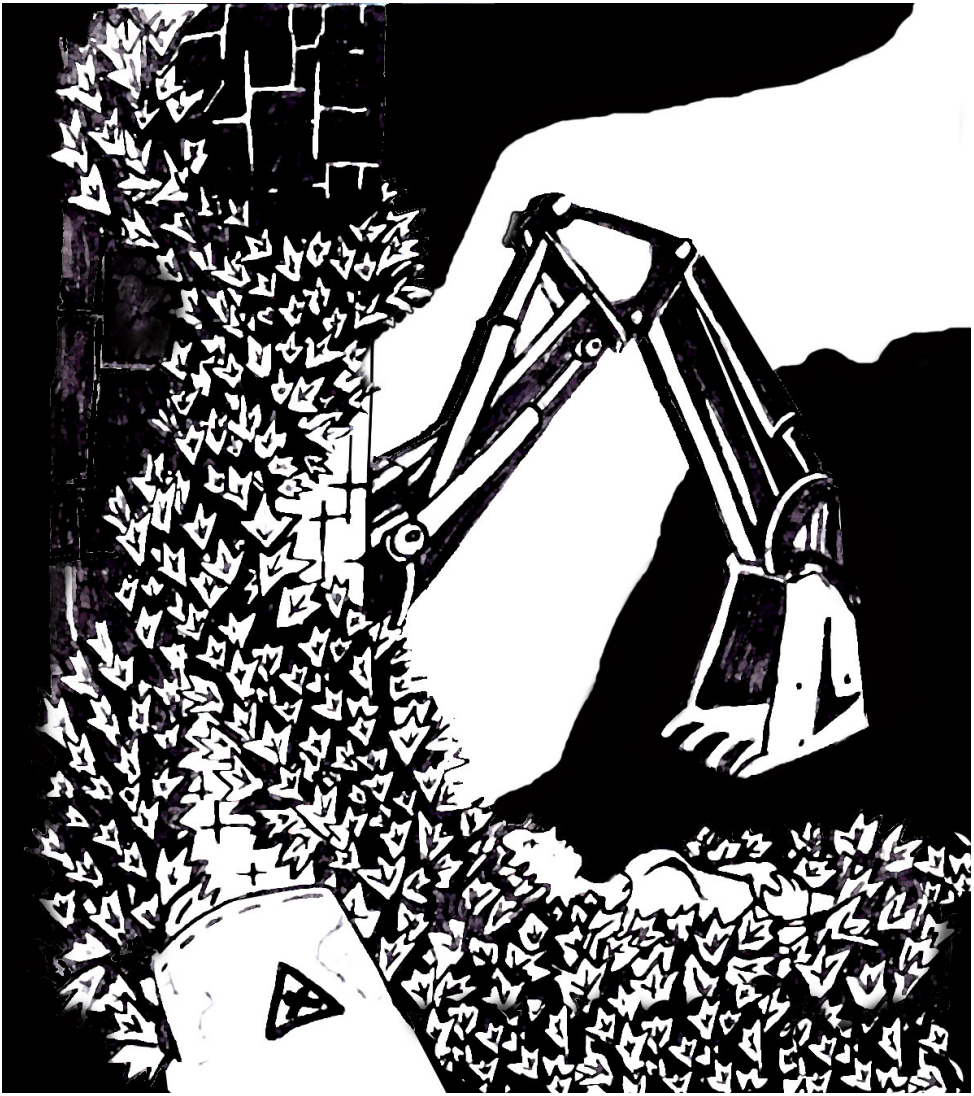
Les sourds
Difficulté: 0 – **Dégâts**: 1 – Point de vie: –
Dès que le groupe a perdu 10 points de vie, il se disperse pour se reformer plus loin, après avoir trouvé des renforts et un meilleur armement. La difficulté et des dégâts sont augmentés de 1. Lorsque le groupe est trop puissant pour les joueurs, le SG peut décider de le scinder en partageant les caractéristiques du groupe initial.

HEIGH-HO

Un autre groupe de personnes n'a pas succombé à la somnolence pour la bonne raison qu'il ne comprend rien au Russe. Les sept frères Wryszcz ont une bonne idée de ce qu'il se passe, étant donné que leur planète d'origine a servi de tir d'essai pour la terrifiante Étoile Rouge. A force de mimes si vos joueurs n'ont pas choisi de Traits en « Pionnier » ou « Universitet » ou le Signe Particulier « Sabir », les nains vont tenter d'expliquer le rôle du satellite et mener les joueurs devant l'affiche de la lanceuse de poids, en la désignant comme la « Vous formulaire rupture conventionnelle Princesse ».

A la moindre anicroche, ils profitent de leur petite taille pour se carapater dans un petit coin et revenir quand les choses se tassent et montrer de manière insistante le portrait.

Si les joueurs suivent les nains, ils les guident vers le gymnase, une structure typique de l'architecture stalinienne : un bloc de béton surmonté d'une improbable sculpture de plusieurs centaines de mètres de haut, représentant une main brandissant une torche olympique.



Le tractopelle
On dirait presque qu'il est en vie et semble poursuivre les Kamarades pour les empêcher d'entrer.
Difficulté: - 5 – **Dégâts**: 3 – **Point de vie**: 20
Si deux joueurs ratent leur jet dans le même tour de jeu, le SG peut décider d'épargner le second mais le groupe de joueurs doit alors réussir des jets (seuil 12) pour éviter le pan de mur que le tractopelle démantèle.

THE END

Devant le « Gymnasium Château », comme les frères Wryszcz l'appellent, c'est l'anarchie végétale : deux camions se sont télescopés, mélangeant leur cargaison de graines pour l'un, et d'engrais pour l'autre. Des rosiers escaladent le gymnase sur plusieurs dizaines de mètres.

Comme si cela ne suffisait pas, le conducteur de tractopelle ne contrôle plus sa machine, tout endormi qu'il est, et sa machine folle fait de grands cercles imprévisibles devant le bâtiment.

A l'intérieur des spectateurs endormis sur les gradins, des athlètes assoupis sur la piste et dans les vestiaires, la championne Natalya Lisovskaya attend qu'on la réveille (**seuil** 12, 15 si vos Kamarades ne veulent pas se prendre un gifle - **dégâts** : 5. Vous remarquerez qu'elle fait plus mal que le tractopelle). A côté d'elle, son entraîneur était sur le point de lui faire une injection de « vitamines ». Le contenu de la seringue peut, bien sûr, être utilisé pour arracher la belle du Pays des sommes. A son réveil, elle demande en se frottant les yeux où est le match. Il ne reste plus qu'à l'emmener en haut du bâtiment et l'encourager pour qu'elle dégomme le satellite mais c'est sans compter sur les ronces, les sourds et les animaux qui vont se déchaîner pour mettre des bâtons dans les roues des Kamarades.

Une fois tout revenu dans l'ordre, c'est la liesse. Les autorités locales comprennent qu'on est passé à deux doigts de la catastrophe et les Kamarades vont être récompensés comme il se doit, par la remise d'une médaille à chacun. C'est Rajmund lui-même qui viendra les remettre. Et au moment du discours, la seule façon de lui couper le sifflet et de l'embrasser. D'un bon et fraternel baiser russe, bien sûr !

LIEN UTILE

Fleurs de méninge:
http://www.ginungagap.fr