

PARAZITOWI



ОКТӨБРЕ

2011

25 ЗЛОТЫС

BORDER ZONE : 30 ЗЛОТЫС

FANZINE
STAR MARX



DES SCÉNARIOS
LES RECETTES DE LA
MÈRE PULNARDZKI
ET PLUS ENCORE

Le Webzine dédié à STAR MARK PARAZITNYI

Parazitnyi : litt. : parasite ; individu portant une dizaine de dialectes nemtzy, rôdant aux abords de l'union, comme un cafard autour du garde-manger, souvent en tribu et dans un slyouz en ruine, allant de petits boulots en petites contrebandes, et de petites panes en grosses déveines. Roufard galactique, poivrot, vagabond...

EDITO

Mais qu'est-ce que c'est ce truc? Le Parazitnyi est un webzine à parution contrariée, en cela qu'il ne paraîtra pas à date fixe, mais bel et bien quand le Soviet Suprême et moi-même, son homme de paille, auront le temps et le courage de rédiger, mettre en page et poster nos délires les plus féconds, les plus aboutis et aussi les plus imbéciles. Parce que c'en est un peu le but, à ce gentil supplément presque pas officiel, nous permettre de nous lâcher. Aussi si vous n'êtes pas intéressé par les fiches cuisines, et les scénarios à l'humour potache où les PJs courent d'un point à un autre d'une ville tandis qu'elle se noie dans sa propre urine à cause d'une fête de la bière et d'une grève des égoutiers, ou encore les divagations d'un Elvis alien et bien vous risquez de sauter pas mal de page. Et comme c'est gratuit faut pas venir pleurer après Kamarade. Nous essayerons de rendre certaines rubriques quasi systématiques, et peut être d'entretenir un blog, tout dépendra de nos libertés et de notre énergie. En attendant, passons aux articles.



CONTENTS

Krash Test : En carafe sur Zoubiak 89	Page 3
Comment tu joues : le Memory	Page 5
Scénario : Sans alcool, la fête est plus molle	Page 11
La Mère Poulardski : Recette du kvas	Page 13
Scénario : Détrituz Operandi	Page 15
Le Bestiaire Kosmik : La Fourmi Mouette	Page 19
Les news	Page 21
Les pré-tirés	Page 22
Devine qui vient marxer ce soir : Shlopoto	Page 23
Scénario : Le Poutoutiflou	Page 24
Les Injouables : La fête du kvas	Page 27



★ CREDITS ★

**Maximilien
La Moitié
Karl Marx**



KRASH TEST

EN CARAFE SUR ZOUBIAK 89

La vie de Parazitnyi est souvent émaillée d'atterrissages fortuits sur des planètes hasardeuses, soit par soucis mécaniques, soit à cause de problèmes d'approvisionnement, voire de pannes sèches. Dans ces périodes de galères au fond de culs-de-sac stellaires, une seule chose compte: gagner de quoi repartir.

Dans cette optique, nous comptons vous présenter dans cette rubrique des trous paumés, des planètes boueuses et exotiques, crapuleuses ou tristement désertes, où, nous l'espérons, vous aurez plaisir à couler une bielle, ou colmater un réservoir.

LE KRASH DU JOUR

Loin des routes spatiales la planète de Zoubiak 89 brille d'un beau bleu azur. Seule planète à peu près habitable de son quadrant stellaire, et de plus dotée d'une atmosphère respirable, elle semble le seul choix envisageable que pourrait avoir un soyouz au réservoir percé par un météorite, ou à qui on aurait vendu du carburant trafiqué faussant tous les calculs de viabilité d'un voyage de contrebande. Et puis quel meilleur endroit pour être à sec que sur monde aquatique ballotté par la houle.

Au premier abord, on pourrait croire qu'il n'y a rien sur cette planète, rien d'autre que la mer, et ses vaguelettes molles. Du bleu à perte de vue, et un soleil nain mais proche qui vous donne envie de tomber le maillot de corps. L'atmosphère est très respirable et le soyouz flotte comme un bouchon bercé par les flots.

Il y a de quoi paniquer de prime abord, devant ce désert azuréen, de quoi s'énervier à l'idée de passer la des semaines, des mois peut être, tant que dureront les rations, espérant que quelqu'un réponde à vos appels radios. C'est dans ces moments qu'on regrette d'avoir une cargaison de films interdits par le régime, plutôt que des boîtes de pâté de lapin ganymédien de contrebande. On a connu des équipages que le désespoir faisait s'entretuer dans un élan de rage. Peut-être les kamarades croiseront leur soyouz flottant au milieu d'une tempête, comme un vais-

seau fantôme d'acier rouillé, arraché aux algues aux plantes aquatiques. Encore faut-il arriver à approcher l'épave et monter à bord, malgré la houle, la pluie et la peur. Les squelettes sont les seuls gardiens de tout ce que le soyouz a bien pu contenir, mais l'engin est sûrement dans un tel état que rien ou presque ne soit récupérable.

Les tempêtes sont violentes sur Zoubiak 89 mais elles ne durent pas. Le soleil nain Gogol 45 de la Carène réapparaît bien vite, ensemencant de reflets d'or les eaux calmes. C'est en général par ces temps clairs que sortent les poissons-tapis, de grandes soles argentées et rectangulaire, volant d'une crête de vague à l'autre du bout de ces ailes membraneuses et transparentes qui parsèment irrégulièrement leurs flancs.

Il y a de la vie sur Zoubiak 89, mais elle ne se livre pas tout de suite: des bancs entiers de poissons striés de rouge, remontant des profondeurs en rang si serré après les orages que la mer semble changer de couleur, de la friture cornue longue comme le doigt, qui s'approprie n'importe quelle anfractuosité noyée de la coque, pour en faire sa grotte familiale, et ces longues anguilles attirées par la lumière qui viennent la nuit coller leur groin dentu sur les hublots immergés. Zoubiak fourmille de vie sous-marine.

Mais la flore n'est pas en reste. Juste il lui faut de quoi s'accrocher. Et un vaisseau ballotté par les houles est un point d'attache comme un autre. D'abord ce sont de petites algues rouges qui se cramponnent à la coque, sur elles se greffent de longues posidonies brunes, qui font comme un tapis flottant sur lequel viennent se déposer des semences aériennes. La végétation de Zoubiak 89, du moins l'aérienne, est comme ça, prête à tirer parti de la moindre chose qui flotte, que ce soit une carcasse ou une épave de soyouz. En quelques jours c'est tout un jardin flottant qui s'organise, écosystème rodé et rapide. Les corolles se déploient, les fleurs profitent au maximum de leur éphémère radeau, les racines s'enchevêtrent au point qu'on puisse marcher prudemment sur ce tissage végétal. En quelques semaines c'est toute une île qui s'accroche au corps flottant.

Les Parazitnyi pourraient penser qu'il faut sans cesse désherber les flancs de leur engin et arracher les jeunes pousses. Ce serait une erreur. Déjà d'un point de vue nourriture, mais aussi parce qu'une observation rapprochée des petites vésicules d'une plante à l'aspect quasiment transparent, révélera qu'elles contiennent de l'hydrogène, donc un carburant raffiné pour faire repartir le soyouz. A condition de bien jardiner.

En effet cette plante la Cardiansis Levitosa produit de l'hydrogène qu'elle stocke dans des ballonnets. La croissance de ce végétal est au diapason des autres espèces de la planète: accélérée. Si les kamarades laissent prospérer leur petit jardin, ils auront vite des petits arbustes au tronc semi rigide, et porteur de bulles d'hydrogène. Puis ce seront de grands arbres gorgés du gaz précieux. Dans un cycle écologique normal, les Cardiansis finissent même par soulever le petit îlot et l'emporter dans le ciel, en île volante. Mais leur croissance est souvent « contrariée » par les Goluskas, des serpents de mers gros comme des péniches et qui remontent des profondeurs pour dévorer les îlots. Si les kamarades veulent profiter de l'hydrogène pour reprendre le chemin des étoiles, il va falloir qu'ils défendent leur îlot.

La dernière particularité de Zoubiak 89 est la rencontre avec le peuple des Phaçonèles. Si ces nemtsy blancs et massifs étaient capable de se présenter aux examens d'admission dans l'Union, ils seraient classés J voire pire donc tirer dessus à vue ne serait en rien un crime, puisqu'ils sont à peine plus intelligents que des labradors. Mais ce serait passer à côté de leur fidélité et leur gentillesse, ainsi que leur émerveillement facile pour tout ce qu'ils ne connaissent pas. Bien sûr au départ, ils sont méfiants. Ils volent si haut qu'on pourrait les confondre avec des oiseaux de mer. Puis ils se familiarisent, passe près de vous la nuit, pour voir les lumières. Extrêmement discrets on ne perçoit d'eux que des battements d'ailes sèches comme du cuir, ce qui n'est pas pour rassurer les plus paranoïaques, avouons-le. Puis ils s'enhardissent et vont jusqu'à laisser leurs empreintes de pieds mouillés et nus sur la coque. La conformation de leurs orteils est assez semblable à la nôtre, au point que l'on dirait l'empreinte d'un naufragé, un passager clandestin qui se serait glissé à bord. Difficile de faire le rapport avec ces gros oiseaux plongeurs et pales que l'on voit pêcher plus loin. Puis vient l'heure des offrandes: du poisson, frais et goutu qu'ils vous abandonnent et même quelques fruits cueillis sur les îlots volants. Personnellement j'ai même fini par apprécier les veillées en leur compagnie, leurs champs de gorge ou la « tête » étonnée et leurs yeux de gosses hypnotisés quand j'ai projeté mes films sur une bâche tendue entre deux arbres à hydrogène.



Les GOULUSKAS

Difficulté : 2 ou 4 selon la taille

Dégâts : 2 ou 3 – **Point de vie :** 10 ou 15 points de vie
Armure x1 (écailles).

Les Gouluskas peuvent attaquer en mordant sauvagement leur adversaire avec leurs dents comme des poignards (saignement), ou essayer de les assommer d'un coup de queue massive (étourdissement)

Saignement: le kamarade perd un point de vie par tour tant qu'il n'est pas soigné

Etourdissement : le kamarade est sonné, au prochain tour il subit un malus de -2.

INSTANTANNES

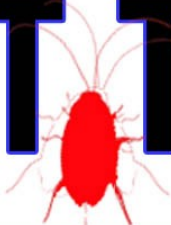
On peut, bien sûr, faire un scénario de ce Krash Test. C'est même le but. Mais un kamarade tatillon et peu soucieux de finir au goulag pourrait me rétorquer qu'à part les Phaçonèles, il y a peu de PNJ avec qui dialoguer. Aussi voilà une solution à pas cher.

Pour rentabiliser leurs trajets, les parazitnyi sont souvent amenés à prendre des passagers payants, trop heureux de pouvoir voyager d'un monde à un autre sans trop de paperasses ni de questions. Ces voyageurs tarifés sont des sources inépuisables de replay et de scénario. Aussi en voilà deux pour corser l'aventure.

Griska Sokolov n'est pas un gentil négociant en voyage, c'est Vassili Totov, le dictateur qui a décimé plus de la moitié de la population de Grosnie 12 et qui a été lâché politiquement par le soviet suprême. Le tyran a dû fuir, de planète en planète, sous une fausse identité et rasé de cette barbe brune qui faisait sa fierté. Le dernier vaisseau où il a pu embarquer n'est autre que celui des Kamarades. A vous de voir s'il a pu emporter une partie de son trésor et sous quelle forme.

Boris Strougradski est si on l'écoute, un musicien itinérant qui se rend au Kosmodok de Ploutograd pour animer un salon lit musical. Mais c'est aussi un membre du cercle des Chevaliers du Sacré Cœur d'Elvis, une des multiples petites oreilles du King de l'info non censuré. Il a des soupçons sur Griska, mais il compte enquêter encore un peu. Ensuite on verra.

COMMENT TU JOUES



DOUDOU, DIS-DONC ?

LE MEMORY

DANS TOUS SES ETATS

Plutôt que d'avoir recours à une table aléatoire pour simuler des recherches ou une progression, nous vous proposerons souvent un memory, dont deux dans les scénarios de ce numéro.

Voyons tout de suite comme cela fonctionne et quels aménagements on peut y apporter.

Avec, en prime, un memory pour jouer vos intrusions informatiques dans les systèmes de sécurité...

Le principe

Le Secrétaire Général dispose les cartes faces retournées selon un carré ou un rectangle.

Chaque joueur, à tour de rôle, dévoile une paire de cartes.

Si les cartes sont identiques, l'événement correspondant à cette paire se déclenche et le couple de cartes est retiré du jeu. Il faut donc veiller à ne pas mettre des noms trop évocateurs : qui irait dévoiler une paire de cartes marquées ACCIDENT, GOULAG ou TCHEKA ?

Si les cartes sont différentes, les cartes sont retournées face cachée et le jeu se poursuit. Vous pouvez vous inspirer des événements correspondant à chacune pour faire vivre votre partie. Veillez à ne pas en dévoiler trop. Selon les indices que vous allez donner, vos joueurs vont se douter de ce qui se produit s'ils dévoilent telle ou telle paire.

Vos joueurs peuvent être regroupés ou séparés. Dans ce dernier cas, vous pouvez décider de dévoiler la paire choisie par un joueur que pour lui (les autres étant dans une autre pièce ou fermant les yeux pendant ce temps). S'il dévoile une paire, l'événement ne se déclenche que pour lui seul... ce qui peut se révéler dangereux si la biscotte du groupe déclenche une bagarre, par exemple.

Les avantages

Nos joueurs aiment le côté ludique de la chose qui n'en perd pas pour autant un côté aléatoire. En outre, le memory garde la possibilité de tenir compte du temps passé, comme n'importe quel tirage, du style "à chaque fois qu'on retourne des cartes, il se passe une heure, ou un jour, etc".

Les aménagements possibles

Bien évidemment, nos rascals de joueurs ont adopté des stratégies pour réaliser le memory avec un minimum d'efforts : la ligne droite, par exemple. Nous avons tout d'abord organisé le memory de manière à ce qu'ils tombent sur les pires événements en suivant cette technique avant d'introduire une variante : les cartes à bord colorés (nous avons choisis des nuances bien colorées, noir et gris).

Il suffit qu'une seule **carte à bord noir** soit retournée pour que l'événement forcément néfaste se produise, comme un conflit. En outre, le Secrétaire Général peut remélanger les cartes du memory (il peut se contenter d'en déplacer deux ou trois), remettre la carte en jeu ou l'enlever, gniark, gniark, gniark ! Cependant, cela allonge considérablement le temps de jeu... Une carte à bord noir peut très bien être solitaire.

Pour les **cartes à bord gris**, l'événement se produit dès que l'une d'elles est retournée et dure tant que la paire n'est pas dévoilée. On peut ainsi imaginer que lorsque la première carte est dévoilée, les Kamarades vont perdre leur équipement (adieu Kontrebande chérie) et ne le retrouveront que lorsqu'ils auront identifié et retourné la paire de cartes à bord gris !

Certaines parties s'éternisant, Maximilien a eu l'idée de **demande un jet au Kamarade devant retourner les cartes**. Si son jet dépasse 9, il a le droit d'en retourner une de plus, si son jet dépasse 12, il a le droit d'en retourner deux de plus, 15 trois de plus et 20 quatre de plus. Bien sûr, le jet doit être en accord avec l'action : un jet en KGB si le Kamared explore un lieu, un jet en Universitet si les joueurs font des recherches en bibliothèque, etc. On peut même imaginer qu'en cas d'échec, ils n'en retournent qu'une, que pour un seuil de 9, ils en retournent deux (pas de carte supplémentaire donc), 12 ils en retournent trois, etc.

Nous avons aussi imaginé un memory non coopératif, où les Kamarades devaient former des paires pour s'en mettre plein les poches et étaient donc en concurrence. Ils faisaient des jets, ce qui accentuait encore la compétition, tout en leur permettant de se goinfrer, voire de se mettre les bâtons dans les roues en appliquant la règle de l'Entraide à l'envers (voir le Soviet des Étoiles page 61) : « Je fais baisser son score de 2 grâce à mon score en CORRUPTION : la Tcheka va l'occuper un moment en lui demandant ses papiers ! »

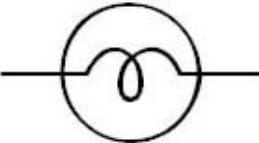
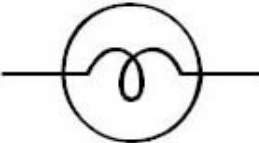
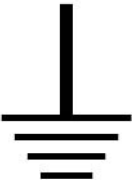
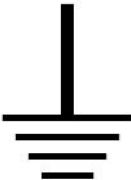
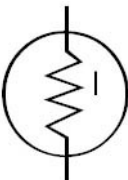
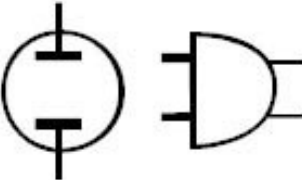
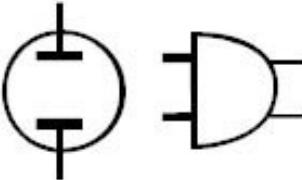
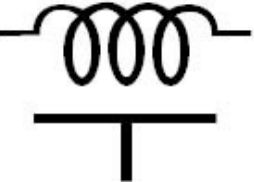
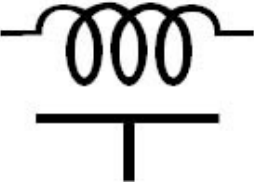
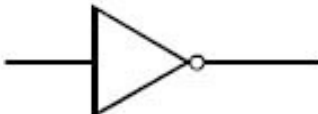
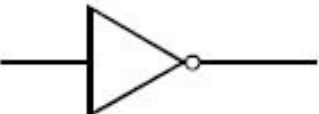
Le memory peut se terminer lorsqu'une paire spécifique est dévoilée (ou bien deux paires, etc.) ou bien lorsque toutes les paires ont été reformées.

Le memory électronique

Pour terminer, nous vous proposons, à titre d'exemple, un memory pour gérer certaines intrusions de vos joueurs dans un système informatique ou bien pour déverrouiller une porte protégée électroniquement. Ici pas d'événement, seulement un compte à rebour ou une urgence pressant les joueurs. Vous êtes, bien sûr, libre d'ajouter des cartes.

Imaginons que l'un de vos Kamarades ait la charge de stopper un broyeur à ordures dans lequel ses Kamarades ont eu l'idée saugeneuse d'aller se fourrer. Il va retourner une paire à chaque tour de jeu, éventuellement en faisant un jet (en MACHINISTE ou en OPÉRATEUR CODEUR si la machine est sophistiquée) pour en tirer plus, pendant que les autres joueurs se battront contre la machine pour retarder l'inéluctable à coup de MUSKLE ou autre. Plus il mettra de temps à reformer la totalité des paires, plus ses Kamarades risquent de finir en pulpe compressée...

Ou bien, on peut imaginer qu'il doit prendre le contrôle du système informatique d'un vaisseau ennemi pendant que celui-ci arrose de son tir nourri l'engin des Kamarades... Le joueur pourra faire des jets en OPÉRATEUR CODEUR pendant que les autres vont manoeuvrer en SOYOUZ, voire en AK47 si leur engin est équipé d'une riveteuse industrielle.

MEMORY Verrou électronique ou informatique			
			
			
			
			

SANS ALCOOL SCENARIO

LA FETE EST PLUS MOLLE

Scénario à consommer avec modération et déjà posté sur le forum de Casus No. L'abus de Jeux de Rôles peut être dangereux pour la santé (mentale). Les fans de Tank Girl reconnaîtront vaguement une histoire de l'australienne la plus britannique de toute la bande dessinée.

Le scénario en quelques mots

Le système communiste a décidé d'imposer un monopole pour la Vodka. L'horrible bibine ne parvient à satisfaire la soif des joueurs qui du coup décident de cambrioler un croiseur de la Mafia, chargé à ras bord d'une meilleure marque que celle imposée par l'état.

L'aventure commence alors que le cambriolage a mal tourné et que les Kamarades sont en train de se battre dans l'espace pour récupérer la précieuse cargaison. Le reste du scénario est construit en flash back.

Lancer l'aventure

Musique: « Only you » interprétée par The Platters. Du début à 00:51.

L'histoire débute par une scène de bagarre en apesanteur alors qu'une bouteille de vodka s'écrase sur le casque du scaphandre de quelqu'un (qui? Cela dépendra du premier jet que vous ferez)... Les Kamarades et leurs adversaires se collètent en voletant parmi des bouteilles grâce à leur jet pack. D'un vaisseau éventré, le **Chertov Goluboï Mal'chik**, s'écoule un flot de bouteilles et de Mafieux. Et vos personnages ont déjà perdu quelques points de vie.

Vos joueurs, bien entendu, n'ont pas la moindre idée de ce qu'ils font ici et des raisons qui les ont menés à ce borbier. Et c'est ça qui est drôle!

Faites leur faire un tour de combat avant de lancer la scène suivante avec une phrase du style « alors que tu sectionnes l'arrivée d'air du scaphandre de ton adversaire d'un coup de ta clé serre tube géante, aiguisée comme un rasoir, tu pousses un gros soupir. Tout ça pour ça... Le mafieux blond te regarde, effrayé tandis que la différence de pression fait son ouvrage. Toi, tu songes à tous les événements qui vous ont amenés là. »

Les Mafieux du premier tour :

Difficulté: 0 – Dégâts: 1 – Point de vie: 1
Encerclement.

Effectif: nombre de Kamarades.

Un peu de sueur froide pendant la baston

Lorsqu'un de vos joueurs rate un jet, vous pouvez décider de lui coller une complication plutôt que de lui faire perdre ses points de vie.

1. Son casque se fendille. Il a quatre tours pour se débarrasser de son adversaire et trouver une solution.

2. Un des réacteurs de son jet pack a des faiblesses. Le Kamarade se met à tourner. Un jet en Karkass est nécessaire s'il ne veut pas vomir.

3. Sa tête frôle une flaque de vodka ou de sang. Le liquide barbouille la visière du casque. Plus de visibilité et un malus de 1 aux jets d'action tant que le personnage n'a pas trouvé une solution.

4. Le joueur heurte violemment l'épave du vaisseau mafieux. Il récolte une faiblesse (mal au dos, côte brisée, jambe cassée, etc.) que vous pourrez utiliser plus tard dans le combat.

5. Le gaz de sa réserve d'air a dépassé sa date de péremption et s'est transformé en gaz hilarant. Le Kamarade se tient les côtes et n'agira pas le tour suivant.

6. Son système de communication est cassé. Vous prendrez soin de l'isoler pour les prochains tours de combat afin qu'il ne sache pas quelle est la situation des autres et réciproquement à moins de réussir des jets en KGB.

Mais que ce pastis?

Musique: « A new day has come » bande originale de Gantz.

Tout commence à Tokiograd 13. La cité asiote est écrasée par la chaleur et chacun cherche à fuir le soleil tellement brûlant et lumineux que tout semble blanc. Les Kamarades ont déserté le kosmodock et sa climatisation défaillante.

Le port spatial qui tient plus du hangar qu'autre chose est à quelques pas. Les aventuriers sont affalés au bar d'une gargote en tôle et regardent passer un chien maigre sur la large avenue de poussière qui s'étend devant l'estaminet. Le tenancier, un petit type très souriant, vêtu du traditionnel uniforme bleu des ouvriers chinois, tente de rafraîchir sa clientèle en arrosant son toit.

Le petit poste de télévision, branché sur une chaîne d'informations interdite, diffuse en boucle des images d'émeutes. Voilà deux semaines que le gouvernement a décidé d'imposer un monopole sur la vodka: un infâme breuvage avec un arrière goût de tisane et titrant seulement à 20°. Les manifestations sont nombreuses, violentes et réprimées dans le sang. L'Union n'aura jamais été aussi proche de l'implosion.

Mais manque de chance, l'anniversaire de l'un de vos Kamarades tombe dans une semaine et il est absolument hors de question qu'on serve de ce... truc lors de sa fête. Aussi attendent-ils un lointain contact, **Ogami Ittosevitch**, censé détenir une réserve d'une marque désormais interdite de ce précieux breuvage.

Pendant l'attente de vos personnages, prenez le temps de planter le décor et de balancer quelques phrases en Japogooglénais. Dans la suite de l'histoire, vous réemploierez certains mots et il sera peut-être utile aux joueurs de les avoir retenus.

Des groupes de manifestants vont rejoindre le cortège que l'on devine quelques pâtés de maisons plus loin. La rumeur et les sifflets enflent plus le temps avancement: « Watashi-tachi ni modotte yoi u~okka o ataeru » (*rendez-nous la bonne vodka*), « Wareware wa shin no u~okka o suru » (*nous voulons de la vraie vodka*), « Se ifu no kasai » (*le gouvernement au feu*), « Man'naka ni u~okka » (*la vodka au milieu*).

À chaque groupe, le tenancier lance « Keishok » (*boissons fraîches*) et parfois un manifestant vient faire tamponner son ticket de rationnement en échange d'un Kolkha Kola.

Parfois certains tentent de convaincre vos joueurs de venir les rejoindre à grand renfort de gestes: « Kuru » (*venez !*).

Un gamin passe en courant en criant « Keisatsu » (*police*). Le patron se presse pour changer de chaîne et passer sur Coco Channel qui diffuse un concert de Tchaïkovski. Peu de temps après passe une patrouille de l'armée : de grands blondinets aux yeux bleus qui transpirent dans leur uniforme militaire, peu habitués qu'ils sont à la chaleur de la planète.

Enfin, croisant les soldats qui disparaissent à un coin de rue, le contrebandier arrive sur un vélo tirant une remorque. Le type est plutôt corpulent, son uniforme asiatique ouvert sur une puissante poitrine. Ses cheveux sont nattés comme ceux des samouraïs et son visage sombre et boudeur n'engage aucune sympathie. Dans la remorque, un gamin, tout aussi renfermé, s'accroche aux rebords.

L'adulte s'arrête et va se poster à l'arrière de la remorque pour en enlever l'enfant. Sans un mot, alors que les Kamarades approchent et après avoir consciencieusement scruté les environs, le trafiquant soulève le fond de sa remorque. Une trentaine de bouteilles, visiblement bien différentes de celles du Régime, sont couchées les unes contre les autres.

Les bouteilles contiennent, bien évidemment, la même vodka que l'officielle, le liquide ayant été mélangé à de l'éthanol pour augmenter le titrage, les bouchons ayant été soigneusement ressoudés.

Si les joueurs se doutent du coup fourré, faites-leur faire des jets (en KGB pour remarquer les bouchons finement soudés, en BRISEUR DE GRÈVES à – 2 pour convaincre Ittosevitch d'ouvrir une bouteille, en GROUILLLOT avec des bonus éventuels pour un soiffard patenté afin de reconnaître l'arrière goût de tisane, etc.)

Une fois l'arnaque éventée, vos joueurs devraient être assez furax pour vouloir prendre une revanche sur le trafiquant. Ils se retrouveront donc tôt ou tard à encercler Ittosevitch et sa remorque. Il a la main posée sur le guidon de son vélo et un jet réussi en MACHINISTE révélera que son pouce est posé sur bouton étrange. L'ambiance est tendue et chacun se regarde en chien de faïence. Les joueurs vont passer à l'attaque, le contrebandier va appuyer sur son bouton quand...

Deuxième tour de combat

Musique: Musique: « Only you » interprétée par The Platters.
De 00:51 à 01:40.

Le cours du récit reprend donc sur la bagarre contre les mafieux et fera l'impasse sur celle des joueurs et d'Ittosevitch.

Les consignes sont les mêmes que pour le premier tour.

Les Mafieux du deuxième tour :

Difficulté: 0 – Dégâts: 1 – Point de vie: 1
Encerclement.

Effectif : les survivants du premier tour +
nombre de Kamarades.

Difficulté: - 2 – Dégâts: 5 – Points de vie: 5
Effectif : moitié du nombre de Kamarades.

Le décompte des bouteilles

Le **Chertov Goluboï Mal'chik** avait à son bord un très grand nombre de bouteilles.

Nous vous proposons de multiplier votre nombre de joueurs par 10: cela sera l'équivalent en zlotys de la cargaison.

- Au début de chaque tour, vous ferez disparaître 1 zloty de manière automatique. Il y a déjà deux zlotys qui ont disparu.

- Lorsque les joueurs auront pris la mesure de l'importance de cette cargaison, ce seront eux qui tiendront le compte des zlotys. Vous pouvez alors utiliser des jetons pour rendre la chose plus visuelle. Ils pourront décider de dépenser ces zlotys à la manière de celle décrite sur leur fiche de personnage.

- Les zlotys restant à la fin du scénario pourront être dépensés pour la fête ou transformés en points d'expérience. Si les joueurs se montrent radins, préférant leur développement personnel à l'organisation d'une super soirée, vous pourrez vous venger par l'intermédiaire de leurs contacts qui feront la gueule lors des prochains scénarios... Vous pouvez faire disparaître ces zlotys dans une explosion si vous estimez qu'il y en a trop ou bien au contraire en rajouter d'autres alors que la dépressurisation arrache une plaque du vaisseau dévoilant une cache et libérant de nouvelles bouteilles.

Peut-être que vos joueurs auront-ils saisi l'importance de garder les bouteilles de vodka intactes et de les récupérer puisqu'il s'agit de la raison de leur présence ici. Toujours est-il que vous allez commencer le décompte des bouteilles brisées qui aura une incidence sur les actions et l'expérience engrangée à la fin de ce scénario.

Hanni soit qui Malibu pense

Le flash-back reprend en prison. Vos Kamarades vont être interrogés séparément sur les raisons de leur affrontement contre le dénommé Ogami Ittosevitch. Isolez vos joueurs afin qu'ils ne puissent pas se mettre d'accord sur la version des faits. Vous trouverez des conseils en Annexe pour stresser vos aventuriers lors de votre interrogatoire.

Privilégiez le roleplay mais si vous ne parvenez pas à obtenir des aveux suffisants pour lancer la suite de la scène, faites faire des jets en PROPAGANDE ou PRISONNIER POLITIQUE jusqu'à ce qu'il y ait l'un de vos joueurs qui en rate un, ce qui justifiera la suite des événements.

Une fois les « confessions » obtenues, les joueurs sont enfin rassemblés dans une cellule surchauffée. Abrutis par la chaleur, les Kamarades n'ont même plus le courage de s'en prendre à Ogami Ittosevitch, enfermé avec eux dans un sale état. Faites les poireauter un moment, entre jets de KARKASS, PRISONNIER POLITIQUE, GOULAG, DOPAGE, etc. pour résister à la canicule, manger quelque chose ou tout ce qui vous passera par la tête.

Lorsque vous serez en manque d'inspiration, la porte de la cellule s'ouvrira sur un groupe de militaires. L'officier désignera Ittosevitch de la tête et ses hommes l'emporteront hors de la cellule laissant seul leur officier avec les Kamarades.

Un brin embarrassé, **Vassili Korruptirov**, le soldat expliquera qu'il pense savoir que les joueurs sont à la recherche d'un stock de vodka interdite. Lui connaît un endroit où les joueurs pourraient trouver ce qu'ils cherchent. En échange de la moitié du butin, il leur propose leur liberté et l'information.

Bien sûr, il se garde la possibilité de les faire poursuivre s'ils cherchaient à le doubler en se basant sur tous les éléments qu'il a récoltés lors leur passage dans son établissement.

C'est donc lui qui leur donnera la piste du Chertov Goluboï Mal'chik et leur signalera un point faible dans la coque du vaisseau.

Troisième tour de combat

Musique: « Only you » interprétée par The Platters. De 00:51 à 01:40.

Au début de ce nouveau tour de piste contre les mafieux vous pouvez décider d'enlever une partie des zlotys restants arguant qu'il s'agit de la part du capitaine Korruptirov.

Les Mafieux du troisième tour :

Difficulté : 0 – Dégâts : 1 – Point de vie : 1
Encerclement.

Effectif : les survivants du précédent tour + nombre de Kamarades.

Difficulté : - 2 - Dégâts : 5 - Points de vie : 5
Effectif: les survivants du précédent tour + nombre de Kamarades.

Cointreau n'en faut

Vos joueurs sont peut-être en train d'échafauder le plan qui leur a permis de rentrer Chertov Goluboï Mal'chik, mais ils vont d'abord devoir regagner le Kosmodock au beau milieu des émeutes qui ont gagné tout Tokiograd. Et qui n'a pas survécu à une émeute asiatique ne peut pas dire qu'il a vraiment vécu une vie pleine et aventureuse!

Pour gérer l'errance de vos Kamarades au beau milieu des manifestants, nous vous proposons un petit memory.

Vous trouverez 16 cartes à découper en Annexe. À tour de rôle, vos joueurs vont retourner une paire de cartes: si les deux cartes sont identiques, l'événement qu'elles représentent se déclenche et vous les enlevez du jeu. Si les deux cartes sont différentes, vous les retournez en jeu face cachée et vous pouvez vous inspirer de leur description pour raconter ce qui se passe dans la manifestation.

Événements représentés par les cartes:

- VROUMMM :

Une seule carte dévoilée = un soyouz passe au dessus des têtes. Les aiguilleurs doivent être eux aussi en grève car l'engin passe très près des immeubles...

Paire dévoilée = vos Kamarades sont enfin parvenus au Kosmodock. Fin du jeu de mémoire.

- VROUCHHH :

Une seule carte dévoilée = les manifestants utilisent des bouteilles de vodka pour faire des cocktails Molotov. Il s'agit de fausse vodka mais comment vos joueurs le découvriront-ils?

Paire dévoilée = un Asiatique se prépare à s'immoler devant vos Kamarades avec une dernière bonne bouteille de vodka. Vos joueurs vont-ils laisser faire?

- TUTUTT :

Une seule carte dévoilée = quelqu'un crie «(police) et tout un troupeau de manifestants prend ses jambes à son cou dans la direction opposée à celle que suivaient vos Kamarades. Si vos joueurs ne rebrousse pas chemin. LA MATRAQUE! (Voir plus bas.)

Paire dévoilée = charge de la police avec tanks, jets de gaz, et tout, et tout. Vos joueurs vont devoir réussir un jet ou perdre 3 points de vie: BRISEUR DE GRÈVES (pour dissuader les cogneurs), LUTTE (pour repousser l'assaut), KARKASS (pour prendre les coups mais ne pas en souffrir), MÉDAILLE OLYMPIQUE (pour fuir), SOCIAL TRAITRE (pour se cacher), etc. Laissez vos joueurs trouver le Trait qu'ils peuvent utiliser, sinon... LA MATRAQUE !

- TUTUTUTU:

Une seule carte dévoilée = une jolie asiatique remarque l'un de vos joueurs et lui sourit. Ses amies la chambrent. Elle a l'air fort timide.

Paire dévoilée = alors que les manifestants courent en scandant leurs slogans, une jolie asiatique tombe (pourquoi pas celle que vos joueurs ont probablement déjà remarquée). Si vos joueurs n'interviennent pas, elle sera gravement blessée par la charge des manifestants.

- TUUUTTT:

Une seule carte dévoilée = l'un de vos Kamarades remarque un type louche, étonnamment statique, qui a l'air de graver dans sa mémoire le moindre élément de ce

qu'il voit.

Paire dévoilée = contre un jet réussi en KGB ou en PRISONNIER POLITIQUE, l'un de vos Kamarades aperçoit le type bien caché qui les filme: il a très probablement enregistré les visages des manifestants et ceux de vos joueurs.

La Balance :

Difficulté: - 2 – Dégâts: 1 – Points de vie: 1.

Si vos joueurs ont tous raté leurs jets et n'ont pas repéré la Balance, l'événement se conclura avec une complication: vos Kamarades sont recherchés pour trouble de l'ordre public...

- TTTUUUUU :

Une seule carte dévoilée = un petit enfant asiatique joufflu, abandonné, pleure sur un coin de trottoir. Si vos joueurs réussissent un jet en KGB (seuil 9) ou en CORRUPTION ou encore en SOCIAL TRAÎTRE (seuil 12), ils remarquent les vêtements raffinés du petit. Il y a sans doute une récompense à gagner en ramenant le gosse à ses parents. Paire dévoilée = vos Kamarades croisent une jeune dame et un homme plus vieux tentant de traverser un flot de manifestants. Si vos joueurs réussissent un jet en KGB ou être AU PARFUM (seuil 9) ou en CORRUPTION ou encore en SOCIAL TRAÎTRE (seuil 12), ils remarquent les vêtements dispendieux du couple, et peut-être même reconnaissent-ils Chow Youn Trotsky, un membre du soviet local. Le couple est en fuite (si les manifestants reconnaissent Chow Youn Trotsky, il risque de se faire lyncher) et cherche leur enfant que votre groupe de joueur a probablement déjà croisé. Si vos joueurs n'ont pas pris le gamin en charge, remettez la paire en jeu et mélangez les cartes restantes.

- VRAOUMM:

Une seule carte dévoilée = les manifestants s'en prennent à un tank. Mais d'autres arrivent...

Paire dévoilée = les manifestants se jettent tous sur un tank, ils sont à deux doigts de le renverser. Vos joueurs pourraient penser à les aider pour voler le tank... qui sait! Pour renverser le tank, il faut réussir un jet en Muskle (seuil 15). Encouragez vos joueurs à utiliser les règles d'entraide aidant directement le joueur ou en manipulant les manifestants...

-VRAOUCHH :

Une seule carte dévoilée = la chaleur est insupportable. Décrivez les vêtements qui collent à la peau, l'odeur, la sueur qui brûle, etc.

Paire dévoilée = vos Kamarades perçoivent des cris de joie : des Asiates ont déboulonné une fontaine représentant MaoMao et un geyser d'eau bien froide en jaillit. Vos joueurs peuvent en profiter pour se rafraîchir et regagner des points de vie...

Quatrième tour de combat

Musique : « Only you » interprétée par The Platters. De 00:51 à 01:40.

Dans ce tour de combat, deux vilains affreux vont faire leur apparition. Ce serait bien de les garder en vie pour le round prochain...

Les Mafieux du Quatrième tour :

Difficulté : 0 – Dégâts : 1 – Point de vie : 1
Encerclement.

Effectif: les survivants du précédent tour + nombre de Kamarades.

Difficulté: - 2 – Dégâts: 5 – Points de vie: 5

Effectif: les survivants du précédent tour + moitié du nombre de Kamarades.

Zhestokiï

Un klon prognathe et bien charpenté.
Armé d'une meuleuse angulaire.

Difficulté : 4 – Dégâts : 4 –
Points de vie : 10 – Armure x 1.

Sergueï Ubiïtsa

Un tireur humain armé d'un pistolet de soudage capable d'envoyer des langues de métal en fusion.

Difficulté : 6 – Dégâts : 5 –
Points de vie : 15 – Armure x 1.

Tequila la sante...

Dans cette dernière partie, très libre, située dans le passé par rapport à leur bagarre dans l'espace, juste à leur retour du kosmodock, les joueurs vont devoir se préparer pour leur affrontement final.

Leur but est de récolter des capacités spéciales pour ce combat grâce à leurs préparatifs. Vous pouvez, par exemple, leur donner une carte « Icône du communisme » pour récompenser une bonne idée ou une bonne séance de roleplay.

- Ils peuvent envisager de prendre des renseignements sur le Chertov Goluboï Mal'chik, des trappes pour s'y infiltrer ou se mettre à l'abri, l'endroit où sont stockés les explosifs et déclencher une attaque dévastatrice, etc.

- Les joueurs peuvent se renseigner plus en détail sur les deux tueurs afin de connaître les points faibles de Zhestokiï et d'Ubiïtsa... Dans ce cas, ils apprendront que Zhestokiï a du mal à accepter l'idée de travailler pour une boîte à « Impérialistes » (le traiter de « capitaliste » lui fait perdre une bonne partie de ses moyens alors qu'il se met à beugler l'Intersidérale). Quant à Ubiïtsa, il doit faire une pause tous les trois tirs, sous peine de se brûler avec son instrument... Quelqu'un au courant de ces détails leur fait perdre leur armure et diminuer de 2 leur difficulté.

- Ils peuvent tenter de monter des tactiques, des pièges, etc. qu'ils pourront employer dans leur futur combat.



Le Chertov Goluboi Mal'chik

Ce vaisseau est un dancing itinérant surfant sur la nostalgie de l'Amérique du XX siècle. Pour y pénétrer, une tenue réglementaire est obligatoire: jupe à volant et jupon, banane rockabilly, patte d'eph' disco, cuir des Hell's angels etc. Les sosies célèbres se pressent sur les pistes de danse aux rythmes des tubes américains.

Sur ses flancs, un écran géant diffuse en boucle les classiques du Cinéma américain que l'on peut voir depuis son soyouz à la manière des drive-in. Les alentours sont donc bien encombrés par des véhicules de tout type et de toute taille.

La vodka se trouve dans les entrailles de l'engin, où seuls les membres autorisés peuvent circuler, comme un groupe de Kamarades ayant pris la place de musiciens ou d'un imitateur, par exemple.

Derniers tours de combat

Musique : « Only you » interprétée par The Platters. Chanson en entier. Vous seriez vraiment très fort de conclure votre baston sur la fin de la chanson!

Les deux tueurs ayant chacun une armure, il y ait des chances pour qu'ils soient encore là...

À vous de doser les renforts comme bon il vous semble en piochant les caractéristiques dont vous avez besoin dans les divers encadrés du scénario.

ANNEXE

Stresser vos joueurs en interrogatoire

Testez leurs connaissances du système communiste: savent-ils épeler « »? Connaissent-ils le prénom de Lénine d'Engels ? Peuvent-ils citer cinq icônes du communisme? Sont-ils capables de chanter l'hymne officiel?

Préparez des tests de Rorschach bien orientés: préparez des taches d'encre représentant des symboles américains bien connus (une impression d'encre et on plie avant que ça ne soit sec, ou bien une retouche photo): l'aigle, un acteur, un homme politique, etc. Plus facile: des taches ne représentant que des choses dangereuses (des couteaux, des pistolets, des bombes, des champignons nucléaires, etc.) ou bien des figures du communisme en train de se faire assassiner.

Mettez en scène un technicien qui ne sait pas faire fonctionner sa machine à détecter les mensonges : munissez-vous de trois cuillères à café, placez-en une dans la bouche du joueur, une sous son aisselle, une autre dans sur sa tête. Là le technicien murmure «! Attendez ! Non, c'est pas comme ça !». Vous récupérez vos cuillères, vous les mélangez et faites mine de les replacer.

Le technicien peut aussi avoir réglé sa machine sur un niveau trop élevé. Les Kamarades se rendent compte qu'ils vont se prendre une méga décharge s'ils ne parviennent pas à dérégler la machine.

Ou encore il peut tenter de faire fonctionner la machine décrite dans la nouvelle du Gnou (voir STARMARX le Soviet des étoiles) et tourne le dos pour lire le manuel permettant aux Kamarades de saboter discrètement le prototype.

Inspirez-vous de John Cleese dans le sketch « Silly job Interview » :

<http://www.youtube.com/watch?v=Epz3K3WzqSY>

Faites s'asseoir et relever votre interrogé. Notez des choses sur une feuille avec un air condescendant. Relevez ses contradictions et comprenez ses réponses de travers, etc.

ANNEXE

Mémoire pour simuler la manifestation

УРОУМММ	УРОУМММ	УРОУСННН	УРОУСННН
ТУТУТТТ	ТУТУТТТ	ТУТУТУТУ	ТУТУТУТУ
ТУУУТТТ	ТУУУТТТ	ТТТУУУУ	ТТТУУУУ
УРАУУМММ	УРАУУМММ	УРАУУСНН	УРАУУСНН

LES BONNES RECETTES DE LA MÈRE POULARDSKI

DU BON, DU BEAU, DU RVAIS

Tranchez le pain ou découpez-le en croûtons.

Faites sécher et griller les tranches au four jusqu'à la coloration brun foncé.

Plus le pain sera brun, plus votre breuvage sera ambré. Mais attention, si c'est trop cuit, ce sera amer. Vous devez obtenir un pain sec et dur à l'extérieur mais tendre à l'intérieur... un peu comme moi, quoi !

Faites bouillir vos 4 litres d'eau et trempez-y vos morceaux de pain et la moitié du sucre.

Recouvrez d'un torchon et laissez reposer quatre heures à température ambiante.

Filtrez mais gardez les morceaux de pain à disposition. Un bas à varice fera parfaitement l'affaire...

Dans un autre récipient, **mélangez la levure, le reste du sucre et l'eau tiède.**

Laissez gonfler cette préparation vingt minutes.

Ajoutez à l'eau et au pain. Touillez un bon moment.

Pressez les morceaux de pain pour en tirer le plus de jus possible au dessus de votre mélange.

C'est le moment d'ajouter les ingrédients pour **aromatiser votre boisson**. Les amateurs d'expériences pourront tester le miel, les baies de poivre, la vanille ou les semelles de leurs chaussures.

Filtrez à travers un linge, plusieurs fois si nécessaire, et **embouteillez**.

Rajoutez quelques grains de raisin et éventuellement du sucre à votre goût.

Prenez bien soin de maintenir vos bouchons avec du fil de fer (comme pour les bouteilles de cidre).

Laissez macérer à température ambiante (20 à 25°C pour ceux qui vivent en Sibérie Acturienne et qui ne savent pas ce que l'expression "à température ambiante" signifie) **pendant au moins une douzaine d'heures et jusqu'à trois jours.**

Lorsque les grains de raisin remontent, votre mixture est prête. Si vos grains de raisin ne remontent pas, contactez votre revendeur, il vous a refourgué tout autre chose.

Filtrez une nouvelle fois.

Si vous laissez le breuvage à température ambiante, il va continuer à fermenter et devenir, en théorie, un peu acide. Au frigo, vous pourrez conserver la boisson plusieurs jours.

Soyez prudents en ouvrant les bouteilles ! Les Révolutionnaires d'Elektrostal s'en servent de projectiles.

Les Ingrédients

- 500 grammes de **pain noir de seigle** ;
- 4 litres d'**eau** bouillante ;
- 40 grammes de **levure** ;
- 100 grammes de **sucre** ;
- 75 centilitres d'**eau** tiède (pour dissoudre la levure).

Pour aromatiser la boisson, Mémé Poulardski vous propose d'ajouter :

- Une vingtaine de feuilles de **menthe** ;
- Quelques feuilles de **cassis** ;
- 50 grammes de **raisin sec** ;
- 1 zeste de **citron**.

À ceux qui ne peuvent pas se procurer du pain noir de seigle parce que leur carte de rationnement ne le leur permet pas, Mémé conseille de le remplacer par du pain de blé ou d'orge ou encore par de la farine d'orge ou de seigle fermentée dans de l'eau. Les barres de céréales de Rostov 12 ayant un léger goût de plastique, la Camarade Poulardski déconseille vivement leur emploi pour cette recette. Quant à ceux qui ne peuvent se procurer aucun de ces ingrédients, Mémé leur enjoint de bien se comporter comme de véritables communistes afin de se sortir au plus vite de leur goulag, non mais...

Vous pouvez remplacer le zeste de citron par un zeste d'orange de Cubastrad 13 ou de Gun'zag si vous en avez sous le coude.

Vous pouvez remplacer les feuilles de cassis par des baies (airelles, cassis, groseille, mûres, etc.)

Vous pouvez aussi ajouter des grains de raisin, sachant que ça ressemble aux bijoux de Pépé Poulardski et pas qu'esthétiquement : plus on en consomme, plus ça fait tourner la tête. En langage clair : plus vous mettrez de grains de raisin, plus le degré de votre boisson sera élevé.



Фруктовый

КВАС



DETRITUS OPERA NOVA SCENARIO

Ce scénario à la trame un peu lâche est une ambiance sur laquelle improviser, une tranche de vie à plusieurs plutôt qu'une aventure haletante. Il laisse les Pjs très libres, avec juste quelques grandes lignes sur lesquelles s'investir. Les kamarades jouent aux archéologues dans 10 ans de détrit. Obligés de camper dans la décharge géante de Poutine 17 pour protéger leur trouvaille, ils vont découvrir un micro-univers, et se perdre dans la rouille, l'ordure et les sacs plastiques.

Poutine 17

Poutine 17. Une planète éloignée de tout mais riche de son sous sol. Il y a 6 ans, le Soviet Suprême renversa enfin le potentat rebelle **Nikolaï Sarkorski** qui régnait sur la planète depuis une dizaine d'année, fort de ses usines d'armement détournées à l'état. Les villes furent rasées par les bombardements et tous les habitants déportés. Depuis Poutine 17 est une planète reconstruite, une vitrine chatoyante, qui sent bon le béton tout frais et les antiseptiques et qui se vante d'être à la pointe de la modernité, tout y est neuf ou presque.

La ville hi-tech enjambe un défilé grâce à plusieurs ponts, modernes et multiples. Mais l'on a pris l'habitude de jeter tout ce qui gêne dans le vide, créant une gigantesque décharge à ciel ouvert, décharge où les kamarades vont bientôt aller poursuivre leurs édifiantes aventures...

Un ticket pour la poubelle

Plusieurs amorces s'offrent à vous pour lancer ce scénario, à vous de choisir la bonne en fonction de votre équipe, et des sales coups que vous leur avait déjà fait une demi douzaine de fois. Le but de chacune de ces amorces reste le même, les envoyer chercher une épave sous plusieurs mètres d'emballages vides, de ferraille et de bustes obsolètes du potentat tombé en disgrâce.

- Soit le vaisseau des kamarades est encore une fois en panne, cela commence à faire j'en conviens, mais pourquoi changer une équipe qui gagne ? Ils ont beau parcourir les spatiodocks, personne n'a la pièce qu'il leur faut. On leur rira au nez : « Ici tout est si moderne ! Impossible de trouver une pièce pour votre vieux coucou, tout ce qui volait sur ce modèle on l'a mis à la décharge ! » À eux de saisir la grande vérité qu'on vient tout juste de leur servir.

- Si vos joueurs tiennent plus de la bande de pirates et de pillards intergalactiques, alors les voilà sur les traces de **Youri Zifinko**, un malfrat notoire qui aurait planqué son magot, plusieurs tonnes de vrai beurre non pasteurisé, quelque part sur un planétoïde glacé de la Borderzone. Hélas, le Youri a disparu corps et bien depuis 6 ans et personne n'en a entendu à nouveau parler. Jusqu'à ce

soir où nos kamarades en goguette assiste à la finale d'un match de baby-foot intergalactique opposant « Benaflask le Poulpoïde » et « Darshmol le psychokinese venu du froid ». Là ils côtoient un charmant ivrogne qui entre deux lampées de vodka, leur raconte ses derniers jours en tant que contrôleur aérien sur Poutine 17. Impossible de ne pas reconnaître le vaisseau de Zifinco dans ce soyouz taillé comme un fer à repasser et qui s'est écrasé violemment dans la décharge, suite à une ridicule erreur d'aiguillage. Pour peu que les Pjs retrouvent l'épave, et farfouillent un peu dans les circuits, le journal de bord ou autre, ils se pourraient qu'ils retrouvent la trace du magot tant convoité...

- Dernière accroche, le concours de remorquage d'astéroïde qui se tiendra dans trois mois dans le système de Bousax 41. Pendant 10 ans, ce concours a été remporté toujours par le même modèle dans la catégorie poids-léger : un **Bolshie-Starye 78**. Pourtant depuis 5 ans, les records sont en baisse et plus un seul Bolshie-Starye pour concourir. L'engin est passé de mode, sa fabrication a été abandonnée par le plan quinquennal pour une simple raison de papier mal signé et d'intérêt personnel. Pourtant vos joueurs sont bien résignés à le gagner ce concours, peut-être parce que la prime est substantielle, ou juste pour pourrir la vie du beau frère de l'un d'entre eux qui y participe confiant de sa victoire de l'an dernier et dont il leur rabat tout le temps les oreilles. Allez savoir. Toujours est-il qu'il semble logique de chercher dans le grand débarras à l'ordure et à la ferraille de Poutine 17, la dernière planète qui ait eu des Bolshie-Starye comme véhicule de ses éboueurs...

Les pieds dans la ...

Une fois sur Poutine 17, la première étape est de localiser l'épave au cœur de la gigantesque décharge à l'est de la ville. Voici divers événements à insérer dans l'exploration des lieux, plus pour poser le décor que pour opposer un réel challenge aux joueurs. Sinon vous pouvez toujours utiliser le vieux système du memory. Vous trouverez 18 cartes à découper. À tour de rôle, vos joueurs vont retourner une paire de cartes : si les deux cartes sont identiques, l'événement qu'elles représentent se déclenche et vous les enlevez du jeu. Si les deux cartes sont différentes, vous les retournez en jeu face cachée et vous pouvez vous inspirer de leur description pour raconter ce qui se passe pendant leur exploration de la décharge.

MEMORY

Exploration de la décharge

SHBANG	SHBANG	SHUSS	SHUSS	SHRAAA
SHRAAA	SHROUM	SHROUM	SHTAR	SHTAR
MASH	MASH	SHTOLZ	SHTOLZ	SHBERK
	SHBERK	SHWOAA	SHWOAA	

- SHBANG :

Des bruits de détonations soudaines. Les camarades croient qu'on leur tire dessus. Ce ne sont que des conserves qui explosent sous l'effet de la chaleur et de la putréfaction de ce qu'elles contiennent.

- SHUSS :

Un camarade touche une chose qu'il n'aurait pas du toucher, et le voilà enfoui sous une avalanche d'ordure. Il faut se dépêcher de le sortir de là. (Un obstacle collectif, de difficulté 15 où le camarade enfoui perd un point de vie à chaque jet, par exemple.) Le glissement de terrain

dégage une statue immense du tyran Sakorski, debout, la poitrine gonflée, le poing vers les étoiles. Il lui manque tout un côté du visage.

- SHRAA :

Qui sait quel objet brillant déchaîne l'avidité des fourmis-mouettes ? Il faudra peut être les suivre jusqu'à un tumultus secondaire, une de ces piles infectes de débris plastiques et de carton mouillé. Vous trouverez la description des fourmis -mouettes à la fin du scénario.

Galerie de portraits

Dans ce bidonville de tôle et de carton vivote une véritable mosaïque humaine.



- Mladko : grognon dégarni en débardeur et qui s'en va tous les jours dans un hangar en ruine. Il peut paraître louche si on le croise, comme si il vérifiait qu'il n'est pas suivi. En fait depuis deux ans, il retourne dans le hangar démolí de son ancienne usine, pour essayer de dépanner la machine qu'il devait réparer avant que l'on bombarde la planète et que tout s'arrête. Mais les pièces lui manque, comme tout...



- Kirsan : à la chute de Sakorski, il avait tout juste 2 ans. Son père venait d'être arrêté par la police secrète du tyran, pour ne jamais réapparaître. Kirsan n'a gardé de lui aucun souvenir, aucune mémoire autre que ce qu'on lui raconte, que son père était grand et beau, qu'il ressemblait à l'acteur Léonti Coperislav, un équivalent Star Marxien de Gary Cooper. L'enfant ne parle pas. Il passe son temps à fouiller la décharge à la recherche d'affiches et de reliques de son héros.



- Vaklar : ancien membre de la police secrète du tyran, spécialisé dans les micros et les écoutes. Personne n'en sait rien. Lui aussi a fini à la décharge. Effacé, avec des oreilles en feuilles de choux, cet ancien employé modèle se sent en partie responsable de la détresse de Kirsan. Parfois il se déguise, à la nuit, en ouvrier à casquette ou en hussard galactique, les deux grands rôles de Coperislav, puis il ne traîne pas trop loin de Kirsan, dans les ombres. Le petit est persuadé que son père veille encore sur lui...



- Syssoï : un vieil homme basané, qui joue aux cartes, seul face à un carton. Il a planté dans son couvercle une petite girouette en carton elle aussi et qui tourne au grés des vents, pointant des cailloux savamment disposés. Si on l'écoute, il joue contre un ami qui n'est plus là. Et il perd.



- Vsevolod : Un grand jeune homme maigre et intense, avec une jambe raide, qui essaye de s'occuper de Kirsan, alternant les crises de colère et les accès d'affection. Il a été guide du palais présidentiel autrefois. Économe de mots, parfois la bulle crève et il raconte les fastes et les frasques du tyran, dignes du roi soleil.

- SHROUM :

Un campement de clochards, rescapés des bombardements et du changement de régime, ils ont tout perdu, et comme il n'était sensé y avoir aucun survivant au juste courroux du Parti, rien n'a été prévu pour eux. Ils n'existent pas sur le papier. Donc ils n'existent pas tout court. Si les kamarades ont l'air d'être un tant soit peu équipés, ou mieux portant qu'eux les nemtsy leur mendieront une maigre pitance...

- SHTAR ou MASH :

Ces couples doivent être découverts tout deux pour trouver l'épave tant recherchée. Le premier couple correspond à un vieux clochard confit dans la vodka et le liquide antigel, qui a vu l'accident, il y a six ans, depuis la machine à laver qu'il habite toujours. Il peut désigner aux kamarades une zone où concentrer leurs recherches. Découvrir le deuxième couple correspond à trouver l'épave elle même. Enfin le peu qu'il en émerge d'une mer d'ordures en tout genre. Il va falloir la dégager, ce qui nécessitera plusieurs jours...

- SHTOLZ :

Serinko Shtolz dirige à coup de pieds dans le cul une équipe de ferrailleurs mal embouchés, racistes et violents. Quand ce couple est découvert, les kamarades mettent malencontreusement le pied dans leur territoire, ce qui est loin de les réjouir. Insultes, jet de bouteilles vides. Tout pour les chasser.

- SHBERK :

Non, malgré l'odeur, malgré l'entrelac de corps enchevêtrés, noyés dans la boue, la merde et les sacs en plastique, ce n'est pas un charnier que les Pjs viennent de mettre à jour, mais un cimetière de vieille poupées en caoutchouc. Autant pour la peur...

- SHWOAA :

Feodossi Prtchek, scientifique habillé de sacs poubelles, cet homme se fait facilement marcher dessus sans qu'on le remarque, et pour cause il est là, camouflé, pour faire une thèse révolutionnaire sur la fourmi-mouette. Utilisez le pour distiller aux kamarades des informations vitales sur ce charmant volatile, que vous trouverez dans le rapport lui étant consacré quelques pages plus loin. Que ce soit lors de leur première et malencontreuse rencontre, ou bien lors de certaines soirées quand il descendra jusqu'à leur campement, avec une bouteille de vodka et le besoin urgent de raconter ses découvertes à quelqu'un. Il fréquente parfois les clochards mais se méfie des ferrailleurs.

Une fois l'épave découverte et le décor planté, les fouilles peuvent commencer... Il est important que vos joueurs passent encore quelques jours dans la décharge.



Dehors jusqu'aux genoux

Dans les jours qui suivent, les camarades vont devoir creuser, fouiller, trier, enfoncés dans l'ordure jusqu'aux genoux, brasser les sacs plastiques, les vieux cartons et les cadres de vélo rouillés... N'hésitez pas à décrire leur quotidien, leur campement de fortune, les sommiers métalliques, les vieux bidons, les mouches. Si vous vous sentez d'attaque, cela peut même prendre des airs romantiques et baroques comme le Temps des Gitans de Kusturika. Faites leur faire des jets de temps à autre si ça leur manque, pour déterrer leur engin. Voici, comme promis, de grandes lignes pour développer l'histoire.

Le Sniper

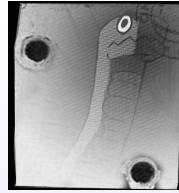
Les camarades vivent sous la menace perpétuelle d'un sniper. Au début ce n'est qu'un projectile qui fracassera une vitre, sans qu'on puisse en retrouver la source. Quelques jours passeront. Puis ce sera à un canardage en règle qu'un des joueurs devra échapper lors d'une mission de ravitaillement. Ce ne sont pas des balles, mais des écrous, des boulons qui percent l'air à grande vitesse. Faites vivre un temps les camarades sous la menace du « Sniper ». Ils trouveront au gré de leurs errances des traces des méfaits du fou. Peut-être l'un d'eux prendra un projectile perdu... Ou qu'ils croiront que l'événement a trouvé son dénouement lorsqu'ils découvriront les boîtes de conserve périmées si vous utilisez le memory. Mais en vérité le sniper n'est pas ce qu'on attend. Ce n'est qu'un robot de luxe, un caprice de l'ancien potentat Sakorski que l'on a mis à la casse : son moniteur de tennis. Depuis déréglé, sans but, sans cours, ni adversaire, il enchaîne les services, jouant contre le vent, dans le vide, toujours plus fort, jusqu'à s'en désarticuler peut-être...

Les Clochards

-Kirsan, en cherchant parmi les ordures des posters ou des vieilles cassettes de Coperislav, dérange une nichée de fourmis-mouettes. Il est petit, les volatiles passent tout de suite à l'agression et essayent de lui perforer le crâne d'un coup de leur langue vrille. L'enfant court parmi les décombres, la tête protégée par une couscoussière en fer blanc qui l'aveugle. Il finira bien par tomber à un moment. Si on le sauve, et qu'on l'écoute, il racontera qu'il a dérangé trois mouettes qui paraient autour d'une bien plus grosse. Feodossi est passionné par cette histoire, le petit aurait assisté à une parade amoureuse entre la Reine et trois prétendant... Il n'arrêtera plus d'échafauder des théories.

-Le déluge. Une nuit, une pluie torrentielle s'abat sur la décharge, gonflant des ruisseaux d'ordures, et des rivières d'ichor puant. Charriant des tombereaux d'immondices, le déluge risque d'engloutir les fouilles des camarades, et de réduire leur travail à néant. Il faut détourner le cours en urgence, construire une digue à toute vitesse. Cette scène pourrait être jouée comme une poursuite ou un combat face à la rudesse des éléments. Une horde de clochards vient aider les PJs alors que tout semble perdu, puis repartent comme si de rien n'était, leurs fripes trempées battant contre leurs flancs caves.

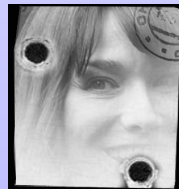
- Le baptême: les clodos viennent inviter les camarades à un baptême. S'ils s'y rendent, les mets sont immondes, l'église un bâtiment construit avec des bouteilles en plastique à travers lesquelles joue la lumière, et l'odeur de tous les clochards concentrés en un même endroit est un horreur presque solide, pourtant il filtre à travers cet instant quelque chose de chaleureux et de magique.



- Godzilla : Nul ne sait qui se cache dans ce grand paquet de mousse et de toile qu'est le Godzilla. Personne ne l'a entendu prononcer quoique ce soit d'articulé non plus. Juste un couinement roque, comme un barrissement qui se dégonfle... Et puis quelle importance. Il y a tellement à faire pour survivre, il y a eu tant d'horreurs lors des purges, il y a six ans. Quelle importance que ce gars soit dérangé, tant qu'il fait sa part du boulot. C'est cela l'important. Sur ces termes, Godzilla est bien intégré, costaud, pas fainéant, et toujours prêt à participer aux veillées et boire autant que les autres, bien assis sur ses œufs en carton.



- Lina : petite fille crasseuse, peut-être trop petite pour parler, peut-être traumatisée, peut-être muette. Elle suivra souvent les PJs sans cesser de têter la trompe d'un éléphant en peluche, doudou immonde et jamais lavé, dont l'appendice est devenu noir comme l'ébène à force de succion...



- Melle Brun : Toute occupée à rester belle malgré les privations, Melle Brun ressemble, si l'on est romantique, à une princesse dans un champ d'ordure, et si on est réaliste à une pauvre échevelée qui ferait mieux de s'occuper de son fils que de se faire des masques immondes avec la boue de la décharge. Les autres clochards ont pour elle un certain respect, ou une totale indifférence, tout dépend. Peut-être est-ce dû à ces moments où elle prend sa guitare et susurre de vagues chansons...



- Nerdinsky : Fils de Melle Brun et d'un père inconnu, ce jeune gamin myope ne lâche jamais un vieux clavier qwerty qu'il porte en bandouillère et sur lequel il tapote toute la journée une encyclopédie imaginaire. Solitaire et un brin autiste, il ne sort de sa réserve que pour poser des questions étranges et éteindre son encyclopédie et ponctuer ses phrases de « Put in ! Put in ! » à chaque fois qu'il appuie sur la touche « Entrée ».

L'Oiseau

Les fourmis mouettes ont tué toute vie, même les rongeurs. Elles règnent en maîtresses sur la mer pastel des sacs poubelles et ses moutonnements immobiles. Sauf... Sauf l'Oiseau. Un oiseau ridicule, à peine coloré qui viendra picorer les restes des camarades, tous les matins, avant de repartir se cacher des terribles mouettes. Juste pour l'image. Et peut-être pour que les joueurs s'attachent un peu et finissent par le nourrir ou le protéger...

Le tumulus des fourmis mouettes

Il trône comme une montagne au centre de la décharge, empilement géométrique de cartons et de plastiques digérés puis régurgités. Feodossi Prtchek est toujours à traîner à ses alentours, les jumelles à la main, comme un cosaque prêt à piller une ferme fortifiée. La reine, boursofflée par ses nombreuses pontes, vit quelque part dans cet amas de matières à demi molles et trempées par le crachin.

Les Ferrailleurs

Serinko Shtolz et ses hommes sont tout sauf des enfants de chœur. Que voulez vous, les temps sont durs, il faut s'adapter. Au début, ils ne verront dans les PJs qu'une nouvelle horde de puent-la-sueur venue leur voler leurs affaires. Parce que cette partie de la décharge est à eux, voyez-vous. Cela fait longtemps que Shtolz et ses travailleurs ont oublié toute conception du Communisme. En les surveillant de loin, ils vont voir les kamarades déterrer l'engin, et vont tout simplement décider que l'épave leur appartient. Après tout, ils étaient là bien avant les kamarades.

- Ils essayeront d'abord de voler l'engin de nuit. Plusieurs costauds viendront avec des tuyaux de plomb ou leur caisse à outil, soit pour tabasser les joueurs, soit pour démonter des morceaux du vaisseau. Gageons qu'ils auront sous estimé la force de frappe de nos kamarades.

- La deuxième fois, ils utilisent les grands moyens et viennent avec un engin de levage volé sur un chantier pour dérober l'épave des joueurs. Ils choisissent aussi un moment où l'engin est peu défendu, soit pendant la cérémonie de baptême, soit ils créent une diversion en allumant un incendie, soit ils vont dénoncer les joueurs auprès des autorités, prétendant qu'ils sont des oligarches de l'ancien régime qui se cachent depuis six ans dans les ordures. Les kamarades devraient dans ce cas passer la journée au poste et se tirer facilement d'accusations aussi idiotes. (à moins qu'ils ne soient très maladroits ou qu'ils ne connaissent pas leur hymne intersidéral).

Bref de toute façon, quand ils reviennent, leur épave chérie n'est plus là.

Aller la récupérer dans le camp même des ferrailleurs ne sera pas une mince affaire : les gars sont costauds, nombreux et déterminés, derrière plusieurs rangs de barbelés.

Si jamais vos joueurs sont en manque d'inspiration pour déloger leurs adversaires, ils rencontreront Feodossi Prtchek, tout excité par une énième sortie de la reine des fourmis mouettes. Gageons que cette information ne tombera pas dans l'oreille d'un sourd. Il ne reste à vos Kamarades qu'à capturer la reine pour provoquer une gigantesque diversion façon « Les Oiseaux » d'Alfred Hitchcock. Cependant toute autre idée peut se révéler intéressante. Laissez donc l'initiative à vos joueurs...

Comment compliquer l'histoire

Vous pouvez trouver que les éléments précédents ne sont pas suffisants pour constituer un scénario. Nous vous proposons une intrigue secondaire pour l'étoffer. Toutefois, si vous avez choisi l'histoire de la chasse au trésor, il se peut que vous la trouviez redondante avec votre prétexte au scénario. À vous de juger...

Melle Brun cache un lourd secret : son fils, Nerdinski, est le rejeton de l'ancien potentat Nikolai Sarkoski.

Plusieurs éléments peuvent mettre les joueurs sur la piste.

- Le fait que la jeune femme se prénomme Carlaski.

- La ressemblance physique du petit Nerdinski avec les statues de Sarkoski que les Kamarades découvrent ça et là dans la décharge.

- Les souvenirs du petit Nerdinski d'un père pressé, autoritaire, bourré de tics et refusant toujours de lui mentir.

- Enfin, les soirs où Vsevolod s'enflamme et parle des fastes de l'ancien régime, il prend souvent Melle Brun à part. Aurait-elle bien connu le potentat déchu ?

Toujours est-il que le petit possède quelque chose d'unique : le patrimoine génétique qui peut servir de clé à plusieurs comptes off shore que son père aurait ouvert sur la Border Zone. Quelques types habillés en noir, bien équipés, semblent surveiller la zone avec des jumelles high tech. Les joueurs feront-ils le lien entre Nerdinski et Sarkoski avant que ces types louches ne passent à l'action et n'enlèvent le gamin ? Où seront-ils obligés d'extraire le même d'une station orbitale en arrachant un bout de la carlingue grâce à leur remorqueur Bolshie-Starye 78 tout fraîchement sorti de la décharge ? Le kidnapping, opération de grande envergure et profusion de moyens coûteux comme parachutage, troupes hélicoptérées, etc., pourrait se dérouler en pleine baston contre les ferrailleurs, mettant ainsi fin à l'échafourée. Alliés aux ferrailleurs et aux habitants de la décharge, ils pourront sans doute sauver Nerdinski mais récupérer l'argent leur sera quasiment impossible : les banques recelant les comptes de Sarkoski sont surveillées par les hommes en noir et leur matériel ultrasophistiqué. Mais ceci est peut-être un autre scénario...

Conclure l'histoire

Il nous paraissait difficile de prévoir plusieurs fins. Aussi c'est à vous d'imaginer la course de remorqueurs d'astéroïdes ou l'entité nemtsy grasse et tentaculaire que peuvent devenir trois tonnes de « vrai beurre non pasteurisé » exposées au rayonnement radioactif des soleils jumeaux de Poulpika 27. N'hésitez pas à nous laisser un message pour nous raconter tout ça...

Les Gars de Serinko Shtolz :

Du menu fretin en tricot de peau.

Difficulté : 0 – Dégâts : 2 – Points de vie : 4

Les gros costauds

Armés de barres de fer.

Difficulté: 2 – Dégâts: 5 – Points de vie: 8

Kontrebande : barre de fer.

Serinko Shtolz

Difficulté : 4 – Dégâts : Nombre de ses gars encore en jeu – Points de vie : 10

Les gars en exosquelette

Difficulté : 6 – Dégâts : 5 – Points de vie : 15
Brutal.

Les Types en noir :

Difficulté: 2 – Dégâts: 4 – Points de vie: 5

Embuscade.

Kontrebande : tout ce que vous voudrez.

On peut imaginer des objets qui leur donneraient des dons comme Armure ou paralysie (un taser par exemple) mais méfiez-vous de vos joueurs qui voudraient les récupérer. Gérez ceci façon Kontrebande contre zlotys...



POLITBURO :

SECTION ZOOLOGIE

Références ou tampon du bureau



Sujet :

La FOURMI MOUETTE

Autorisations : voir AR 781 - TY - 4795 - POLITBURO Section Zoologie (Cryptozoologie)

Adressé à :

Commissaire Bruneï Lemerski
Bureau du Plan Quinquennal
MDLA 20/10 - VK
Omsk 12
Oblast d'Antarès

Rédigé par :

Inspecteur Rudolf Yanacsek
Bureau d'études de cryptozoologie
Politburo - Section Zoologie

Nombre de pages : 48

Résumé : comme vous l'aviez prévu, vaillant camarade Lemerski, l'étude approfondie de l'écologie de la Fourmi Mouette se révèle être une perte de temps et d'argent pour la collectivité. Tant d'un point de vue militaire, qu'économique ou social, voire purement nutritif, ce charognard ne nous apportera strictement rien. Vladimir Gonzaleski, qui avait osé prétendre le contraire, a déjà fait ses valises pour Sibéria 4.

La section MATHÉMATIQUES du Politburo souhaiterait que nous approfondissions l'analyse de la structure de leur nid mais dès que nous approchons de leur reine, ces volatiles se montrent tellement agressifs que seul un déploiement de forces spéciales pourrait parvenir à remplir cet objectif. En d'autres termes, une nouvelle perte d'énergie et de zlotys...

Ces animaux sont peut-être de la même espèce que la variété tigrée et géante qui massacre récoltes et colons sur Ploutocrek 21. Mon jeune camarade, Yvan Torguei, actuellement en charge des photocopies, ferait un excellent agent pour vérifier sur place la véracité de ces dires.

Drôle de langage. Il semblerait que les Fourmis Mouettes s'y mettent à trois pour communiquer, l'une se servant de ses antennes comme d'un archer, l'autre les utilisant comme un violon et la troisième est celle à qui est destiné le message ...

Elles semblent raffoler de tout ce qui est gras.

Les ferrailleurs utilisent des bidons d'huile de moteur usagée pour les attirer hors de leur territoire et mettre feu à leur nid. Rien de tel pour les attirer !



RÈGNE
Animal

CLASSE
T

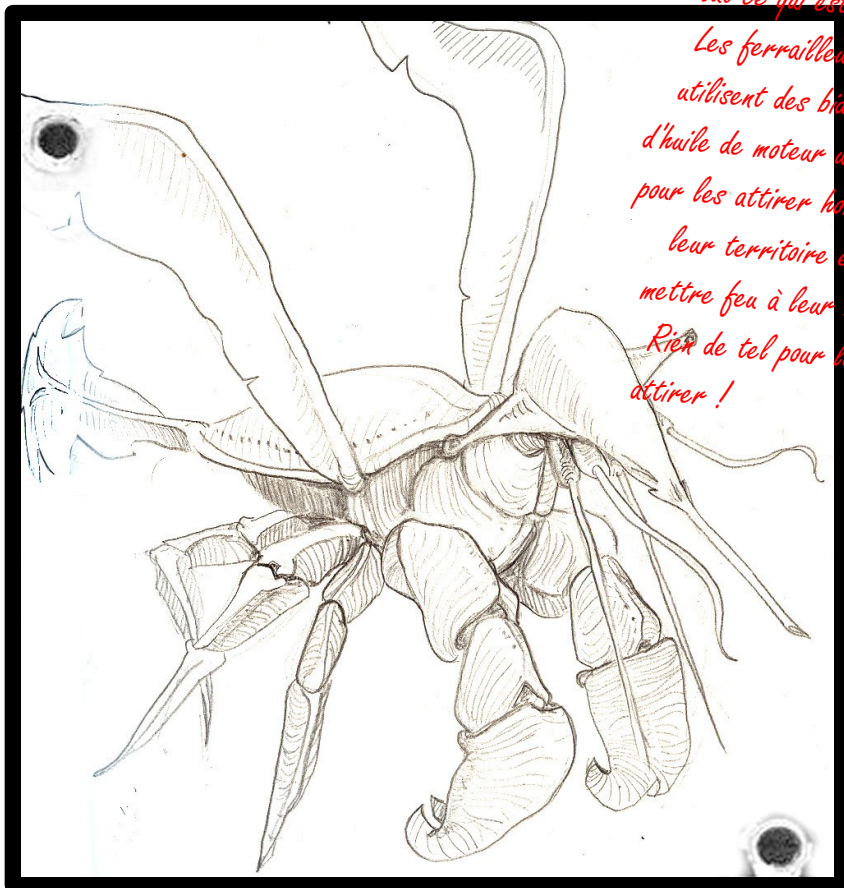
Dangerosité
0

(mais en essaim, c'est une autre histoire...)

UTILITÉ
Néant

Signature de l'auteur :

Rudolf Yanacsek



Ces crustacés se révèlent véritablement passionnant à étudier. La structure géométrique de leur nid ne semble rien laisser au hasard : miracle de la nature pour contrebalancer l'effet des contraintes physiques ou bien véritable réflexion mathématique ? Suis-je en train d'étudier de lointains cousins des Bourbaski ?

Voici quelques news, manière de donner un peu de corps à vos ambiances. Dans la colonne de gauche, vous trouverez la voix officielle de la Pravda, dans la colonne de droite, la voix divergente d'Elvis.

Amnistie en l'honneur du 80ème clonage de Staline

Grâce au généreux pardon du Soviet Suprême, les goulags de Novossibirsk 21, Omsk 34 et Vladivostok 7 ont été entièrement vidés. 7 millions d'amnistiés sont de retour dans leur foyer. Louée soit la magnanimité du Président qui permet ainsi d'émouvantes retrouvailles à travers toute l'Union et au-delà.

Les irrécupérables, les éléments les plus dangereux et les moins rééduqués ont bien évidemment été gardés sur place, où ils continueront à recevoir éducation et soins afin de les convaincre du bien fondé de notre système. À ce propos, vous trouverez un questionnaire anonyme, chez votre concierge, qui permettra au gouvernement de mieux cerner ce que la communauté attend de tous ces inutiles qu'elle loge, nourrit et blanchit. Parmi les solutions étudiées, la stérilisation forcée, l'envoi en première ligne dans les Guerres Klonés sur Kaboul 3, le nettoyage des stations centrales nucléo-solaires...

Planète bleue

Une étrange mutation affecte la colonie Tchekhov 13. Sur cette planète, depuis deux ans, ne naissent que des garçons. Les scientifiques s'accordent à penser que cela est dû aux siècles d'irradiation qu'ont subi les colons. Mais le Parti pense à ses troupes même les plus éloignées : le commissaire au Plan, Youri Navarovitch a déjà programmé dans seize ans de grandes fêtes annuelles de la Masculinité sur Tchekhov 13 à laquelle seront invitées toutes les célibataires des colonies voisines.

Productivité record

L'objectif initialement prévu par le Plan ayant été largement dépassé par les valeureux céréaliers de la Terre, le Soviet Suprême a décidé d'une récompense exceptionnelle, à la mesure de l'exploit.

Un camp de travail a été installé sur la Lune qui sculptera un visage géant de Lénine. Vladimir Illich Oulianov pourra ainsi veiller de son regard paternel les champs de la Terre et leurs formidables cultivateurs.

Chronique de Jean-Pierrovitch Pernovitch

L'autorité de Staline a grandi organiquement avec les succès de la construction économique. Si Staline a foi dans la masse, la réciproque est vraie. C'est un véritable culte que l'Union Nouvelle a pour Staline, mais un culte fait de confiance, et jailli tout entier d'en bas. Le peuple est reconnaissant à Staline du pain, de la viande, de l'ordre, de l'éducation et de la création de l'armée, qui assurent son bien-être. Le peuple doit avoir quelqu'un à qui exprimer sa reconnaissance de l'amélioration incontestable de ses conditions de vie, et pour cela, il choisit non pas des notions abstraites, non pas le communisme abstrait, mais un homme concret, Staline. (*)

(*) Cette chronique est tirée de textes attribués à André Gide et Henri Barbusse.



Transcription de l'émission du 25 octobre 3011.

Et nous interrompons Johnny Sioux et les Vomiting Comet pour vous parler de cette gigantesque opération de propagande, oups pardon bébé, on dit maintenant « communication », qui voudrait nous faire croire à la toute clémence de Staline 81 : sept millions de personnes déportées auraient retrouvé leur liberté afin qu'elles puissent bien gentiment rentrer chez elles... En fait on a posé à chaque « pardonné » un micro dans une narine, une caméra dans un œil, et un GPS dans le rectum, tout ça dans le but d'attraper encore plus de dissidents, Alors pas de boogie woogie avant d'avoir vu un chirurgien non conventionné ! Bon vous pouvez toujours tenter de vous débarrasser de vos mouchards sur la table de la cuisine, avant de pouvoir déguster votre bortsch en écoutant tranquillement le King. Allez coucher vos enfants, demandez à votre femme de bien se laver les mains : d'ici un quart d'heure, ce bon vieux Elvis vous branchera sur un spécialiste de la question qui vous dira dans quel morceau tailler. En entendant, on s'écoute « Are you not alone tonight ».

« But it will be nothing, NOTHING, without a woman or a girl... » Mauvaise nouvelle mes loulous, il semblerait que les savants fous de l'Union aient découvert comment influencer le sexe de notre progéniture : sur Tchekhov 13, du jour au lendemain, les mamans ont toutes accouché de garçons. De quoi renforcer, d'ici quelques années, les rangs de l'Armée Rouge. J'ai été soldat, dans ma folle et lointaine jeunesse, mais je n'aurais pas apprécié qu'on ait choisi de me faire naître mâle pour servir sous les drapeaux. Le King est libre, libre de choisir son sexe et de se faire surnommer Pelvis. Et on enchaîne sur un de mes vieux succès injustement méconnu : « The Bullfighter was a girl ».

L'Armée Rouge s'était gargarisée un peu vite de son succès sur XV-245 aux limites de la Border Zone et des régions non explorées. Les nemtsy éradiqués par l'URSSS seraient en fait des « jardiniers » de la planète, sorte de résidence secondaire d'une race inconnue. Lorsque les « propriétaires » sont revenus et ont constaté les dégâts, les choses se sont passées différemment... Douze bataillons communistes pulvérisés par un type d'arme totalement inconnu, ça calme ! Plutôt que d'aller se battre pour une doctrine sectaire et tyrannique, ces petits gars auraient dû écouter Tonton Elvis et rester bien sagement chez eux ou aller faire danser les filles sur « Heart of Glass ».

Joëllenya Ceccaldi-Raynauddanskaïa a tenté d'empêcher la diffusion de mon émission de la semaine dernière en inondant tous les canaux radio. J'y racontais comment elle a détourné des milliards de zlotys vers des comptes de la Border Zone. Qu'à cela ne tienne, mes petits chevaliers se sont tous mobilisés pour faire passer mon message à travers l'Interkom : même les panneaux d'information publique des services d'hygiène ont diffusé ma voix. Tu sais, Joëllenya bébé, ont arrêté pas le King aussi facilement... Et pour toi, spécial dédicace, « The man who sold the World ».



PRÉ-TIRÉS

BILINI LESHKY



Doctrine : FAUCILLE

Acrobate 1/ Action Partisane 1/ Bolchoï 4/Corruption 2/ Être au Parfum 3/ Grouillot 2/ Marché Noir 2/ Poupée Russe 2/ Propagande 3/ Social Traître 2

TRAITS SUPPLEMENTAIRES

Tir 2 / Médaille Olympique 2/ Samizdat 2

SIGNES PARTICULIERS

Mon Précieux (un étui à guitare lance disque) / Minorité Clandestine (Sacré Cœur d'Elvis)

REFLEXES : se recoiffer en dandinant des hanches

ARMURE un ressort dissimulé dans la banane et qui protège des coups à la tête

PROGRESSION fichier central /Maître Chanteur CLEFS Voyageur, Vrai Socialiste, Opium du peuple

Au premier abord, on pourrait prendre Bilini pour un has-been bizarrement coiffé, qui gagne sa maigre pitance en miaulant de la musique interdite dans les salons lits de la Border Zone. Mais ce serait rater l'essentiel. Bilini est le rouage infime d'une mécanique qui le surpasse, il est Chevalier du Sacré Cœur d'Elvis... Discret, sa musique le fait entrer dans bien des endroits sans qu'on le remarque, il est toujours là à tendre l'oreille, ou à écouter les révélations de ceux qui ont tout perdu. Et tout ce qu'il apprend, il le code dans ses chansons et il le restitue au King, le dernier organe d'information indépendant dans ce quadrant de l'espace... yeah baby...

FOKOFF (activiste du naturisme)



Doctrine : MARTEAU

AK 47 2/ Briseur de Grève 1/ Goulag 3/ Karkass 2 /Lutte 3/ Médaille Olympique 4/ Muskle 3 / Prisonnier politique 3/Soyouz 4

TRAITS SUPPLEMENTAIRES

Pionnier 2 / Propagande 2

SIGNES PARTICULIERS

Confidence sur l'oreiller / Grand

REFLEXES : se déshabiller et prendre des poses plastiques

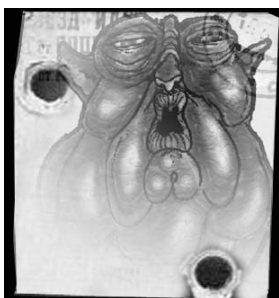
ARMURE de l'huile et un casque en cuir d'aviateur qu'il ne quitte jamais

PROGRESSION la Fureur de Vivre / Ô mon vaisseau

CLEFS : Briseur de cœur, Opium du peuple, Promis au Goulag

L'espace, ses vertiges, le sentiment de liberté, l'union du cosmos avec le corps, cette mécanique magnifique et bien huilée, ce corps que l'on cache, comme un objet honteux, alors qu'il n'y a rien de plus beau! Voilà le credo de Fokoff, pilote et libre penseur, grand apôtre du naturisme, et promis au Goulag.

YAN-BAPTIST SHIRINOWSKY



Doctrine : FAUCILLE

Acrobate 1/ Action Partisane 1/ Bolchoï 1/ Corruption 5/ Être au Parfum 3/ Grouillot 4/ Marché Noir 4/ Poupée Russe 1/ Propagande 4/ Social Traître 2

TRAITS SUPPLEMENTAIRES

Karkass 2 / KGB 1

SIGNES PARTICULIERS

Procès et Menaces / Mr Propre

REFLEXES : ramasser les fournitures de bureau qui traînent .

ARMURE du gras. **PROGRESSION** Chernyi Rynok / Oups désolé / Égalité mon C..

CLEFS : Repli Stratégique, Le Bleu, Apparatchik

Yan-Baptist est un Hjort pur jus, marqué par quinze ans de paperasse au Politburo. Hélas, un jour le petit bureaucrate a trouvé un bureau vide, plusieurs étages au dessus du sien. L'ambition qui le rongait l'a poussé à s'y installer et à se laisser enivrer par le pouvoir pendant sept mois. Quand les soviets ont découvert que ce haut fonctionnaire n'était qu'un imposteur, Yan a du fuir pour la Borderzone. Depuis il vivote entre petites escroqueries et marché noir...

NOUVEAU SIGNE PARTICULIER : PROCES et MENACES - « Si vous me touchez, je vous colle un procès, je vous préviens, j'ai le bras long ! » Par ces quelques mots et des feuillets de toutes les couleurs que vous agitez sous le nez de vos agresseurs, vous savez les distraire et les faire hésiter. Chaque round, faites un jet en Corruption avec pour modificateur la dangerosité de votre adversaire. Si c'est un succès, il contient son agressivité ce round. S'il est agressé de quelque façon que ce soit pendant ce temps, le charme est rompu.

DEVINE QUI VIENT MARKER



CE SOIR ?

Cette rubrique réconcilie enfin Communisme et Border Zone. En véritables pillards du Net, en particulier de la **Scénariothèque**, nous avons honteusement adapté des scénarios tirés d'autres jeux. En véritables communistes, leurs auteurs ont accepté que nous présentions dans ces pages leur travail et notre transposition pour Star Marx.

Nous souhaitons ainsi rendre un hommage à tous ces auteurs oeuvrant sur la **Scénariothèque** ou autre, et qui n'ont que trop peu souvent un juste retour pour leur investissement.

Et nous sommes fiers d'accueillir dans ce numéro...

SHLOPOTO ET SES

DIVAGATIONS SPATIALES

POUR STAR DRAKKAR

La présentation de [Star Drakkar sur le site du Ludiste](#) est un modèle du genre. Toutes les nuits, moi, La Moitié, je réveille Maximilien en lui demandant « Mais pourquoi n'avons-nous pas écrit ça ? » Ce à quoi Maximilien me répond inlassablement : « Ce n'est rien, chérie. Tu as encore oublié de prendre tes médicaments. » Alors plutôt que de vous pondre un erzast de ce chef d'oeuvre, nous préférons vous renvoyer sur la page en question, en cliquant sur le lien en bleu.

Sur Monsieur Shlopoto, en revanche, nous savons que très peu de choses. Nous n'avons pu trouver dans les fichiers de la Police aucune de plaque de drakkar immatriculée à son nom. Quant à une recherche Google, ... Nous en sommes donc réduits à nous contenter de [son résumé](#) laissé sur la Scénariothèque :

« Compilation de neuf scénarios rocambolesques, écrits & vécus au sein d'un groupe de joueurs et mis à disposition pour la Terre entière ! »

Ses **Divagations Spatiales** nous présentent donc neuf scénarios pour Star Drakkar. Maximilien en a adapté deux, pour le moment, et compte bien ne pas en rester là.

Dans « le Poutoutiflou », le premier scénario que nous avons choisi de vous présenter, les joueurs, en visite dans un parc aquatique spatial, se font dépouillés par un delphinoïde ricanant. Ils devront manoeuvrer sec pour se tirer des griffes de cet escroc.

Nous vous laissons l'adresse mail de monsieur Shlopoto, si d'aventure vous désiriez lui écrire tout le bien que vous pensez de son travail : shlopoto@gmail.com.

Bravo monsieur Shlopoto et merci pour tout ! Vous transmettez nos salutations les plus soviétiques à vos joueurs.

LE POUTAOUTIFLOU

D'APRES UN SCENARIO

DE SHLOPOTO

Bienvenue à Vert 6

Vert 6 est ce qui peut se rapprocher le plus d'un kosmodock familial dans la Borderzone. Ses coursives s'organisent autour d'un aquapark, tandis qu'un anneau aquarium, de verre renforcé, circonvient la station d'une sorte de tramway où les gosses les plus morveux et les scélérats les plus endurcis restent le nez collé aux vitres, à regarder les spécimens les plus communs du grand zoo aquatique central. À part cette marina aux multiples bassins, la station n'est qu'une grande galerie marchande et circulaire, d'un beau plastique vert et bleu orné de décors en carton d'algues et de coraux. Les restaurants y sont légions ainsi que les salons lits et dans une moindre quantité quelques boutiques d'articles de luxe.

Le Dock est un modèle de paix et de calme, nulle bagarre ou larcin ne vient déranger les courses enfantines des badauds qui s'amusent à jouer à cache-cache avec les otaries, au fil des poteaux qui soutiennent leur bassin. Un **delphinoïde** règne en despote sur ce petit univers, se promenant au fil des allées, dans sa bulle aquarium qu'il fait rouler lui-même en ondulant, un peu comme un hamster dans sa roue.

Aucune force de l'ordre ne patrouille les corridors. Nul besoin à ça, car les visiteurs baignent dans une bouillie musicale digne d'un ascenseur mais qui est en fait issue d'une technologie Nemtsy de plus haut degré. Toute velléité criminelle est étouffée dans la cervelle de son auteur avant même d'avoir vu le jour. Les visiteurs lambda ne pensent plus à commettre le moindre larcin mais juste à s'amuser et à dépenser. Le delphinoïde entretient plusieurs rumeurs comme quoi sa tranquillité serait due à des assassins suphulus à son service, ou bien que les capitaines corsaires les plus célèbres de la Border Zone le protégeraient en échange de billets gratuits pour leurs équipages... Quoiqu'il en soit, rien ne départit le delphinoïde de ses manières onctueuses et de son joyeux rire de crécelle, et s'il ordonne votre exécution, c'est toujours avec ce sourire en coin qui le caractérise. Si la machine de manipulation mentale ne suffisait pas à le prévenir de toute forme de violence, le delphinoïde s'est attaché les services de quatre shinobis nemtsy de Yoshiwara, des experts en arts martiaux de la pire espèce. Du genre à vous encastrent dans une armoire à pharmacie en vous posant juste une main sur votre épaule.

Lancer l'aventure

Zlotys à dépenser, vaisseau en rade, envie de voir des otaries... les raisons pour échouer à Vert 6 ne manquent

Promenade à Vert 6

Si vous êtes en veine, et que vos poches sont pleines, vous avez l'embaras du choix pour vos ripailles.

Le **Tching Tchang Tchong** est un buffet asiatique, tenu par trois frères encrêtés et chevelus. Dim Sung à la vapeur, cuisine au wok, ils braveraient même dans une salle secrète l'interdiction du dock de servir des fruits de mers ou du poisson.

Au **Grand Grill** klon, vous pourrez dévorer de grandes variétés de viandes, cuites sur l'épée qui a servi à tuer la bête. De l'agneau au Shantak de Sion, en passant par la délicieuse vache sacrée Mogulienne, dérobée à « ces abrutis de cultistes non violents » de Mogul 74, les viandes sont servies avec une horde d'accompagnement cuisiné par un chef Mogulien « presque pas brutalisé » : chips de manioc hydroponique au parmesan, haricot géant du Centaure, riz aux épices, purée de crotule et j'en passe. (Si vous restez jusqu'à la fermeture peut-être assisterez-vous à un échange bien imbibé entre les klons bourrés et le cuisinier ivre sur les tenants et les aboutissants de la tradition, leurs pièges et le bon vieux temps qui ne reviendra plus. Tout le monde fini généralement en pleurant et parfois le Mogulien essaye de s'échapper et se fait rosser...)

La restauration de masse est assurée par la chaîne nemtsy **Barnabeez** où vous pourrez déguster du plastique vaguement protéiné aspergé de goûts de synthèse et moulé avec soin pour évoquer les aliments que vous avez commandés. Le menu Bistorf n'est pas cher, et puis vous avez accès gratuitement à la piscine chauffée du restaurant. (Si vous êtes vraiment dans la dèche, Barnabeez embauche tout le temps de jolies serveuses en salle et des gars endurants en cuisine).

Sinon reste la **Cabane à Bourron**, une petite cahute au beau milieu d'une allée où vous pourrez vous sustenter des mêmes crêpes à la farine de champignon qui font le quotidien des mineurs de l'amas d'astéroïdes de Gorshniet 28. Évidemment les garnitures sont plus variées que dans ces secteurs d'une grande pauvreté, mais quelques trésors d'authenticité sont à découvrir, comme le bourron frit dans l'huile de vidange, ou le bourron au bourron, avec ou sans ail lunaire...

Au beau milieu des boutiques de l'Aquapark trône un mini casino, tenu lui aussi par le delphinoïde, tout en néons lumineux, tables de poker, roulettes et bandits manchots.

pas.

Laissez divaguer vos joueurs quelques temps, manière à leur faire goûter aux plaisirs de la station.

N'oubliez pas que sous les effets de la daube musicale, tout leur semble ridiculement bon marché et tellement indispensable.

Que ce soit à cause de leurs dépenses ou des nécessités basement matérielles liées aux réparations de leur poubelle volante, arrivera bien un moment où leurs liquidités vont commencer à faire défaut. Le Casino devrait leur sembler une merveilleuse occasion de se refaire une santé monétaire. En cas de réticences, une rencontre avec **Descartes**, un Bourbaski (voir Le Soviet des Étoiles, page 23) alcoolique et persuadé de détenir la Martingale Suprême devrait finir de les convaincre. Et voilà vos joueurs, sans complexe, misant tout ce qu'ils peuvent miser, y compris leur propre vaisseau.

Leurs biens les plus précieux finissent dans un contrat de cession au nom du delphinoïde (dont nous apprenons au passage qu'il se prénomme Flipper).

Dans la mouise

Vos joueurs se retrouvent sans le moindre zloty, sans pouvoir se nourrir, ni même songer à repartir.

Leur premier objectif doit être d'assurer leur subsistance. Chance ! Vert 6 regorge de petits boulots sympa : faire la plonge au restaurant, vendre des peluches qui couinent, se faire pincer les fesses en servant au Barnabeez, confectionner des bermudas dans un atelier clandestin du Tching Tchang Tchong ou laver les vitres de l'aquarium que des nemtsy mongoloïdes viennent sans cesse lécher...

La nuit, les choses se corsent un peu : les salons lits sont hors de prix ! Il leur faudra souvent dormir dans le tramway lors de ses trajets circulaires autour de la station. Autant dire que quelques clochards sentant la vodka deviendront avec le temps une seconde famille qui leur prodiguera conseils et réconfort entre deux comas éthyliques. Ils croiseront Descartes le Bourbaski, en train d'affiner sa martingale sur une étiquette de bouteille, à la simple lueur des Poissons Globes.

Faites vivre à vos joueurs une vie d'exploités tout en sachant qu'ils ont bien d'autres choses à faire.

Le contrat

Vos joueurs vont probablement vouloir récupérer leurs biens.

Une approche frontale est totalement hors de propos :

- Premièrement, vos joueurs vont rapidement s'apercevoir des effets de la machine. Dès qu'ils vont vouloir commettre le moindre acte délictueux, ils vont se retrouver quelques couloirs plus loin, sans la moindre idée de ce qu'ils étaient en train de faire. Mais sauront-ils identifier la source de leurs troubles ?

- Une fois la machine à décérébrer découverte, comment pourront-ils en détourner les effets ? S'ils songent à déconnecter purement et simplement le système, faites-leur sentir les conséquences que cela aurait sur cette station emplie jusqu'aux dents des plus dangereux criminels de toute la Border Zone, en leur faisant croiser d'anciens ennemis mortels, ici tout sourire...

- Quant à affronter les quatre gardes du corps du delphinoïde, même un klon sait que sans une bonne préparation et un plan de bataille, autant avaler une centaine de beignets lumineux à la patate de Nouméaski, sans boire et en moins d'une minute.

- Enfin, le delphinoïde, lui-même, est un obstacle à ne pas négliger. S'en prendre à un, c'est s'en prendre à tous. Et ces salopards ont le bras long. En revanche, ils ont un sens de l'honneur pour le moins exotique et si les Kamarades arrivaient à faire annuler leur contrat, tout serait réglé.

Le vaisseau

Vos joueurs vont avoir fort à faire pour éviter que leur engin soit désossé ou repeint en rose pour servir de navette dans laquelle vont s'engouffrer des hordes de touristes afin de visiter l'aquarium de l'extérieur.

À eux de trouver des idées pour retarder au maximum les travaux, voire même de se faire engager pour effectuer les réparations dont ils auront besoin et saborder toute modification non désirable. Il serait judicieux de se prévenir des effets de la musique débilissante avant de passer à cette étape. Il serait alors plus simple de commettre des exactions sur le chantier : accidents provoqués, intimidation, vols, etc.

Après de multiples incidents, les ouvriers effrayés finiront par penser que l'appareil est maudit. C'est que c'est superstitieux un russe, même au plus profond de la Border Zone.

Si personne d'autre que eux n'est à même d'approcher du vaisseau, le delphinoïde acceptera que les joueurs s'en occupent, contre rémunération et surveillance d'un des quatre gardes du corps.

Le Poutoutiflou

Gageons que vos kamarades vont surveiller de près le delphinoïde.

Ils auront la surprise de voir qu'il entretient à grand frais un petit animal de luxe, aux côtés duquel il s'en va même nager durant certains spectacles à la marina.

Ce croisement improbable entre un cornichon Malossol et Némoto le petit Poisson Clown semble être pour le delphinoïde aussi précieux que la prune de ses yeux. Ne l'appelle-t-il pas « mon poutoutiflou d'amour » ?

Si le contrat est au fin fond d'un coffre-fort bien solide, la bestiole, elle, ne l'est pas. Et l'idée devrait bientôt germer, dans l'esprit retors de vos joueurs, d'enlever ce... truc et d'en réclamer une rançon au delphinoïde. Ce qui est dans l'ordre des choses si l'on s'en réfère à l'éthique des delphinoïdes.

La bête est au cœur de la marina, gardée par nombre d'employés, dont un vétérinaire personnel, et couvée du regard par son « papa » delphinoïde grâce à de multiples caméras de surveillance.

Toutefois, rien qui ne soit incontournable. Nous vous proposons d'utiliser un OBSTACLE COLLECTIF (voir le Soviet des Étoiles page 62) dont vous fixerez le seuil en fonction du nombre et des capacités de vos joueurs.

L'Apocalypse Finale

La fin de ce scénario peut se révéler particulièrement musclée.

Une partie de l'équipe, la mieux préparée à un affrontement contre les gardes du corps, peut essayer de les retenir dans un couloir tandis que les autres tentent d'évacuer la station avec leur précieux otage, poursuivis par des pirates de l'espace auxquels le delphinoïde a promis une récompense s'ils parvenaient à récupérer l'animal sans dommage.

Le plus injuste serait évidemment qu'un des yakuzas nemtsy de Yoshiwara se soit caché dans le vaisseau avec lequel les Kamardes comptent fuir. Mais dans un système communiste, foin de justice !

L'action peut alors se dérouler sur quatre fronts : le combat sur Vert 6 contre les trois gardes du corps restants, les barricades à organiser à l'intérieur du vaisseau pour éviter que Bruce Lee ne viennent leur faire une tête au carré, la conduite de l'appareil pour éviter de se faire aborder par les chasseurs de prime (voir système de poursuite décrit page 58 du Soviet des Étoiles) et les négociations à mener avec le delphinoïde par radio.

Les Yakuzas nemtsy de Yoshiwara

Difficulté: - 6 – **Dégâts:** 5 – **Points de vie:** 10.

Signe particulier : combat de groupe.

Quand plusieurs Yakuzas se battent ensemble, ils ne forment qu'un gros ennemi de difficulté inchangée.

Par contre leur code de dégâts est égal à leur nombre + 5.

Ces nemtsy bridés cultivent en même temps une extême politesse et un art consommé de la tatanne dans la gueule. Nul ne sait rien sur leur planète d'origine. Il n'y en a qu'un seul endroit où on peut en croiser régulièrement : le quartier de Yoshiwara sur Cimetierre.

Ce sont des combattants très agiles, qui en groupe enchaînent projections aériennes, coups de pied sautés et descentes du coude alors que nos Kamardes auraient plutôt tendance à le lever...

Les bougres ont un sens de l'honneur et du devoir compliqué, proche du bushido. Il savent reconnaître un adversaire valeureux et accepter leur défaite. C'est à se demander ceux que ces quatre-là font au service d'un delphinoïde...

Notes du Comité

Nous regrettons amèrement de ne pas avoir utilisé le nom de Pat Platine comme méchant. Qu'à cela ne tienne, nous le piquerons une autre fois !

Nous vous recommandons, pour sonoriser votre partie et simuler la musique débilante, de la variété internationale ou bien l'intégrale de Jean-Pierre Madère si vous êtes particulièrement cruel. Si l'un de vos joueurs se met à fredonner ou à battre le rythme, considérez que vous pouvez prendre contrôle de son personnage et qu'il n'a même pas droit à faire de jet en PRISONNIER POLITIQUE pour résister.

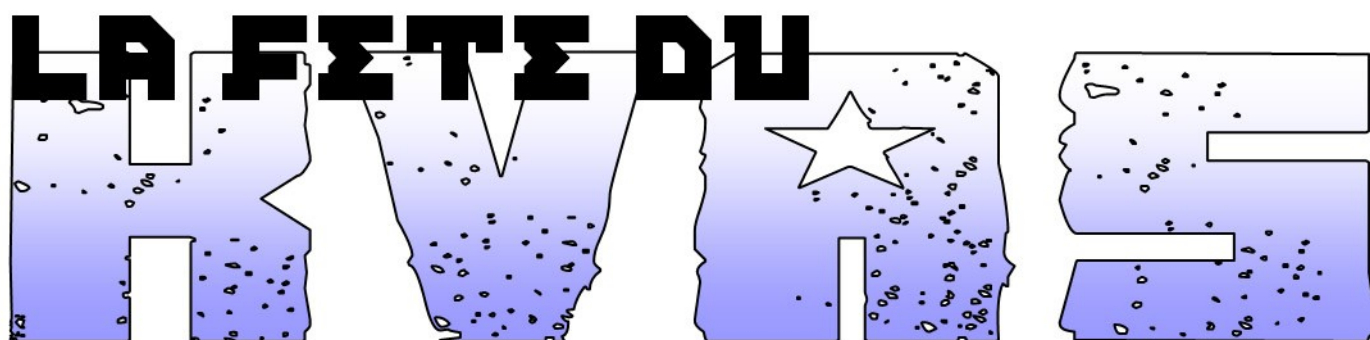
Nous ne nous sommes pas étendus sur les règles pour ce scénario. Mais nous restons à votre disposition sur [le forum de Casus No](#) pour répondre à vos questions.



LES INJOUEABLES



Nous vous proposerons dans cette rubrique des amorces de scénario que nous hésitons à mettre en forme vu leur contenu ou que nous avons la flemme de rédiger. Voyez cette page comme un genre de défi que nous vous lançons en quelque sorte... N'hésitez pas à nous tenir au courant si vous êtes passé à l'acte !



Les Kamarades sont posés sur Baltika 27, ville astéroïde et trou du cul de l'univers. Leur cargaison de cornichons vénusiens au vinaigre part à un bon prix mais impossible de faire le plein : tout le monde se prépare à la fête du kvas, et aucun camarade secrétaire responsable des cuves à carburant n'est là, tous sont partis fêter l'événement comme il se doit. Les cuves sont fermées à clef, voire même piégées (non mais...)

Profitez de la fête du kvas, pour vous lâcher dans des folies éthyliques : on voit passer un manneken pis géant, automate de papier mâché...

La fête bat son plein, lorsque petit à petit, vos joueurs vont réaliser qu'ils pataugent dans la pisse et le vomi. L'odeur est atroce et les gens bourrés. Les toilettes publiques étant bouchées, les fêtards se soulagent sur les murs des maisons. En fait il y a six mois, on a envoyé les ouvriers des égouts sur une planète goulag, et on les a remplacé par une machine. Hélas elle fonctionne sur du courant tripolaire, et toute l'astéroïde est en monovibratoire... Sans un transfo pour, la prise le robot ne fonctionne pas. Et voilà 5 mois que les égouts et les évacuations se bouchent, tandis que l'administration réclame les bons coupons pour envoyer l'adaptateur... La débauche de la fête du kvas est le coup fatal, la goutte, si on ose dire, qui fait déborder la vase.

L'envie de partir se fera probablement pressante quand les personnages auront de la pisse à mi cheville. Par chance, l'astroport est en hauteur sur une éminence. Cependant il est aussi désert qu'un colloque sur les débouchés économiques de la culture de la pomme de terre en Terre Adélie... Trouver l'ouvrier du mois, dont la photo est encadrée sur le tableau d'honneur, semble seul espoir de quitter cet enfer. En fouillant les bureaux, les Kamarades trouveront le dossier de cet employé modèle ainsi que son adresse.

Quand on revient au cœur de la fête, le niveau a encore monté. C'est jusqu'aux genoux que les personnages se trouvent immergés, dans l'indifférence générale.

Chez l'employé de l'Astroport, sa femme, bourrée, joue à Pong avec son fils, bourré, mais c'est celui qui sert qui marque des points, l'autre étant trop saoul pour pouvoir contrer quoique ce soit. Le mari a ses habitudes et sa femme, une fois remise en état de parler correctement peut fournir les renseignements.

Mais dans la rue ça a encore monté et il faut maintenant improviser des radeaux sur la pisse. On déplore déjà des noyés... Il va falloir ensuite trouver le type et lui faire baver le code avant de retourner à l'astroport alors que les gens commencent enfin à paniquer.

Les Kamarades devront faire le plein alors que quelques personnes encore assez sobres comprennent la menace et essayent de fuir et d'envahir le seul îlot de sécurité : l'astroport. Garder le vaisseau nécessite de se battre et les joueurs devront affronter le Manneken pis géant, genre de Goldorak improbable. Bon... de vrais idéalistes n'ayant pas froid aux yeux pourraient tenter une expédition dans les égouts remettre la machine en marche et pour sauver la planète. Ils pourraient alors employer le Manneken Pis comme un sous-marin. Mais il s'agira d'une vraie course contre la montre : nous vous rappelons que l'appareil est en papier mâché et menace de s'effiloche plus il passe de temps dans les eaux "usées".