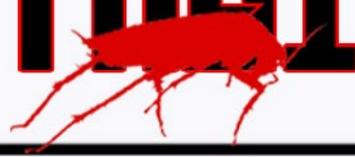


# ΠΑΡΑΖΙΤΩΤΗ



DECEMBRE

2011

25 ΖΛΩΤΥΣ

ΒΟΡΔΕΡ ΖΩΝΕ : 30 ΖΛΩΤΥΣ

СПЕЦИАЛ ИДЕЛ  
УСНЕБФУЯРЕКС  
ЕТ СПАСЕ HULK

FANZINE  
STAR MARK



# Le Webzine dédié à STAR MARK

# PARAZITNYI

**Parazitnyi** : liff. ; parasite ; individu portant une dizaine de dialectes nemtsy, rôdant aux abords de l'union, comme un cafard autour du garde-manger, souvent en tribu et dans un soyouz en ruine, allant de petits boulots en petites contrebandes, et de petites pannes en grosses déveines. Roufard galactique, potvraf, vagabond....



# EDITO

Alors ? Combien de morts avec les recettes de la Mère Poulardski ? Nous sommes un brin inquiets car nos avocats sont injoignables... Sachez tout de même, que nous, nous avons TOUT bu. Bon... On a un peu triché, c'est vrai... On n'a préparé qu'un litre de la mixture et on l'a bien sucré. Mais l'un de nos cobayes a trouvé ça bon et a même ajouté qu'il pensait qu'il y avait du litchi dedans ! Le fou !

Ce deuxième numéro de Parazitnyi est plus gros que le premier : c'est normal, c'est Noël, il a fait du gras, un peu comme les oies ! Donc voici un spécial Noël dans lequel nous vous proposons plein de choses en rapport avec la saison.

Pour le Parazitnyi numéro 3, il faudra attendre un peu. En effet, il devient urgent de nous atteler au supplément spécial Vaisseaux. À moins que l'on ne fasse d'une pierre deux coups. À voir. C'est que nous débordons de projets (un spécial Cimetierre, un spécial Robots, etc.) mais nous n'avons guère le temps de nous y consacrer. Il faudrait qu'on change de métier. Avocats, peut-être ?

# CONTENTS

**Krash Test** : Bialowieza  
La planète de Ded Moroz.... Page 3

**Le Bestiaire Kosmik** :  
Les zhadnyi ..... Page 5

**Scénario** :  
Voraces..... Page 6

**Comment tu joues** :  
Space Hulk ..... Page 11

**La Mère Poulardski** : Les  
Chachliks ..... Page 15

**Scénario** :  
After HoURSSS ..... Page 16

**De nouveaux nemtsy** :  
Les Mognies ..... Page 22

**Devine qui vient marxer  
ce soir** : Shlopoto..... Page 23

**Scénario** :  
Le Chaïnon Manquant .... Page 23

**Les Injouables** : Le Dieu  
qui n'aimait pas les  
cacahuètes ..... Page 30

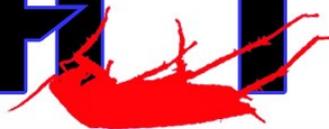


## ★ CREDITS ★

**Maximilien  
La Moitié  
Karl Marx**



# KRASH TEST



## BIALOWIEZA LA PLANÈTE DE DED MOROZ

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

Ded Moroz est le Père Noël Russe.

Sa planète, Bialowieza, ne figure sur aucune carte de l'Union. Recouverte de forêts gigantesques, elle est plongée dans un perpétuel hiver. Proche de trois soleils, elle ne connaît pas la nuit, tout au plus un crépuscule étrange, comme si un cinéaste divin avait oublié d'enlever le filtre bleu de son objectif. À l'ombre de « mélèzes » pouvant mesurer plusieurs dizaines de mètres de haut, la luminosité du jour est supportable et l'on peut distinguer entre les silhouettes des branches les halos des deux soleils les plus lointains. Par contre, au dessus des cimes, la lumière est aveuglante, rendant toute manœuvre aérienne périlleuse.

Dans les strates muscinales et herbacées poussent une végétation plus frêle mais fort variée et colorée qui sert de nourriture aux autochtones.

Dans les légendes les plus anciennes, Ded Moroz avait la sale manie de congeler les gens qu'il libérait en échange d'une rançon constituée de cadeaux. Vos Kamarades pourraient échouer sur Bialowieza au terme d'une enquête sur un sordide trafic d'organes congelés, organisé entre des apparatchick du Parti et un mystérieux fournisseur se déplaçant dans une Troïka V112. Le soyouz en question est plutôt voyant avec ses trois chevaux monstrueux peints sur la carlingue et retrouver sa trace à travers toutes les stations services sur le trajet depuis Bialowieza sera un vrai jeu d'enfant...

Enfin... toujours est-il qu'avant de se poser ou de se crasher, vos joueurs pourront se rendre compte que la planète est quasiment inhabitée et qu'ils ont tout intérêt à prendre position au sol tout à côté de la poche la plus importante de civilisation : un village de maisons de bois entourant une monumentale usine de métal, à la lisière de la forêt et tout au bord d'une mer de glace.

Les habitants des maisons de bois sont des petits nemtsy au crâne allongé, en forme de cône, d'une couleur écarlate. Leur vie semble réglée par un rituel immuable : lever aux aurores, rentrée à l'usine appelés par une sirène, sortie de l'usine toujours au son de la sirène vers la fin de l'après-midi,

soirée à la Bibliothèque Communale, euh non, pardon, au bar du village et dodo à la maison. Les Gnoms, ces nemtsy, s'emmer... s'embêtent sacrément. Aussi vos Kamarades seront-ils accueillis à bras ouverts et feront l'objet de toutes les attentions. Les Gnoms s'empresseront de les mener au patron de l'usine : Ded Moroz, un vieux type avec barbe blanche, long manteau bleu, hautes bottes et tous les traditionnels attributs de ce cher Père Noël. Une variante seulement, Ded Moroz s'appuie pour marcher sur une canne qui est en fait un rayon congelant.

Lors de leur première rencontre, Ded Moroz s'arrange pour se retrouver seul avec les Kamarades et leur prie de ne pas discuter politique avec les Gnoms. Embarrassé, il insiste sur le fait que les choses sont suffisamment compliquées comme ça, et que les Gnoms n'ont aucun besoin de découvrir le système communiste... Il leur promettra toute l'assistance dont ils ont besoin, quitte à les menacer si vos joueurs sont en panne et s'il est leur unique chance de repartir. À juste titre d'ailleurs : si les joueurs passent outre, les Gnoms se montrent réellement enthousiastes et rejouent l'histoire de la Russie dans ses grandes lignes en un temps record (révolution, guerre civile entre les pro et les anti Ded Moroz, émergence de trois figures charismatiques Le Nain, Trop de Ski et Salin qui vont se déchirer après la mort de Le Nain, Salin se posera en dictateur, etc.) Bref, les Kamarades auront semé une belle pagaille.

Cependant, Ded Maroz garde un atout dans sa manche : les Gnoms sont complètement accrocs aux sucreries. Chocolats, pain d'épice, Napoléon et gâteaux au pavot les rendent extatiques. Ils se mettent à baver et feraient pieds et

mains pour en obtenir une bouchée.

En attendant, ils vont se voir proposer un poste à l'usine qui, vous vous doutez bien, fabrique des jouets : testeur de boîte à Meuh, styliste pour poupées, designer de fusées réduites, gonfleur de jouets gonflables, modèle pour déguisement (habillé en rose bonbon pour que les Goms puissent prendre des mesures), reconstituer des puzzles pour s'assurer qu'il ne manque pas de pièce, etc. Essayez de trouver des occupations en rapport avec vos personnages. Ded Moroz est un grand pro du management et cherchera la manière de corrompre les uns et les autres. Il sera aidé par sa très jolie fille, Snegurochka, qui joue à merveille les cruches innocentes et qui va tenter de se rapprocher d'un des Kamarades.

L'usine est un modèle du productivisme : pointeuse, chaîne de montage high tech, leviers, boutons, écrans sur lesquels apparaît Ded Moroz lorsqu'il doit donner des directives. Inspirez-vous des Temps Modernes de Charlie Chaplin pour vos descriptions : l'un de vos joueurs peut même se retrouver à serrer des boulons de plastique jaune à une cadence tellement infernale qu'il va se retrouver avalé par la machine.

La réserve à jouets est un endroit assez terrifiant pour quiconque s'y retrouve seul : les poupées ont toutes l'air de vous regarder, l'humidité provoque des courts-circuits donnant la parole à certains modèles prévus pour. Faites monter le paranoïa d'un joueur isolé. Si vos Kamarades suivent à la lettre les conseils de Ded Moroz et n'enseignent pas le communisme aux Gnomes ou si vous coupez court à toute velléité de révolution grâce à l'addiction des Gnomes pour les friandises, vous pouvez imaginer un Gnom, allergique au sucre, qui va lever une armée de poupées et peluches motorisées pour prendre la place du Grand-Père Gel. En feuilletant n'importe quel catalogue, vous trouverez une véritable source d'inspiration pour les adversaires à opposer à vos Kamarades.

Les Gnomes ne sont pas des camarades de travail faciles à vivre : ils sont très blagueurs et passeront leur temps à faire des farces aux nouveaux. Le soir, par contre, réunis au bar du village, ils offrent à boire et à manger aux Kamarades : la vodka accompagne truffes, pralinés et autres friandises. Vous pouvez prévoir des chocolats de Noël à manger réellement autour de votre table. Gageons que vos joueurs se jeteront tout naturellement dessus et vous pourrez simuler pour de vrai, vers la fin de la partie, la crise de foie que vos personnages vont subir après plusieurs semaines de ce régime ! Pour en rester à la partie simulation, prévoyez comme musique de fond des chants de Noël. On en trouve même des versions chantées par les Choeurs de l'Armée Rouge sur Internet.

Si vous avez opté pour l'enquête, il va bien falloir que les joueurs trouvent le coupable : Ded Moroz conserve ses victimes dans la glace en dehors du village. Pour augmenter le rendement de son usine, il enlève des gens et les échange contre des jouets. Ceux pour qui la rançon n'est pas versée finissent en pièces détachées dans le fameux trafic. Les Oligarques s'en servent pour des greffes, des produits rajeunissants ou je en sais quoi, et ils ferment les yeux sur la manière peu orthodoxe que Ded Moroz a de remplir les objectifs du plan quinquennal qui lui est imposé par l'administration.

Si Ded Moroz est arrêté, il va bien falloir remplacer le Grand-Père Gel pour la nuit de Noël qui approche à grands pas. Aux Kamarades d'endosser le costume. À moins que vous ne préfériez que vos joueurs le secondent pour aller punir les enfants désobéissants de l'Union...

## DES JOUJOUX PAR MILLIERS

Voici les descriptions de quelques jouets fabriquées à l'usine :

- Le Monopolsky : une matraque et une corde sont glissées dans la boîte pour punir le social traître qui aura gagné la partie.
- L'atelier Mako Moulage pour réaliser soi-même les statues des plus grandes figures du Communisme. Existe en boîte de 6 mètres de haut avec les socles en marbre inclus.
- Les figurines Ivan Denisovitch et le méchant Nemtsy Mutant Kapitalizor.
- Des Capitalistes gonflables pour faire peur à Maman quand elle ouvre son frigo.
- Le jeu de quilles où il faut faire tomber de gros banquiers bien gras. Les balles, sur lesquelles sont peints à la main les portraits des Pères de la Nation, sont à collectionner.
- Rationnement, un jeu de société assez proche du jeu de l'oie, où les mamans font la queue devant le magasin.
- La dinette avec des choux en plastique, des patates en plastique et des chaussures en plastique.
- Le chronomètre et ses pioches colorées Stakhanov.
- Le kit d'écriture avec des formulaires pour dénoncer ses voisins et ses parents en véritable parchemin, ainsi que des enveloppes pré-timbrées.





**POLITBURO :**

**SECTION ZOOLOGIE**

Références ou tampon du bureau



Sujet :

**Les ZHADNYI**

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

Adressé à :

**Commissaire Reminderski Rooni**

Bureau du Plan Quinquennal

MDLA 15/10 - VK

Omsk 47

Oblast de Broutski 12

Rédigé par :

**Inspecteur Rudolf Yanacsek**

Bureau d'études de cryptozoologie

Politburo - Section Zoologie

*Orel 7 ne répond plus à l'heure où nous tamponnons ce dossier... Des images terribles nous parviennent de quelques satellites espions. Les troupeaux de nos kolkhozes ont été entièrement assimilés! Tout comme la majorité de la population. Quelques rares îlots de résistance qui cèdent peu à peu...*

Nombre de pages : 79

**Résumé :** Ce rapport doit être remis de toute urgence au Soviet Suprême. Bien que les Zhadnyi soit une des formes de vie les plus simples jamais rencontrées, ils constituent certainement une des pires menaces pour l'Union. Ces organismes tentaculaires ne savent faire qu'une chose : absorber toute chair, pour croître et se multiplier en laissant derrière eux un pyramide d'œufs translucides qui à leur tour croiront et se multiplieront. Aucun gaspillage. Le procédé est basique mais horriblement efficace. Les colons de Magadan 25 ont été « consommés » en moins de temps qu'il ne faut pour l'écrire. Un seul soyouz a pu s'échapper, sur pilote automatique, pour contaminer la planète agricole d'Orel 7. Plusieurs kolkhozes, dont celui de Marisk ou celui de Krasnodar ne donnent plus aucun signe de vie humaine. On se bat dans de nombreux autres... Plus inquiétant encore, des réfugiés auraient quitté le sol d'Orel pour gagner des planètes limitrophes. On parle déjà de zhadnyi dans les astroports de Novye Kiev et de Birioutch 19. Excusez un humble biologiste qui outrepassé certainement ses prérogatives mais l'armée doit être déployée de toute urgence. Les pages de ce rapport contiennent des secrets, je l'espère...

*Les secteurs stellaires entiers autour des soleils de Hrostkod, de Chatsk et de Mezen sont contaminés du fait des vols civils de réfugiés. Un blocus militaire est à mettre en place, les voies spatiales seront minées et les planètes vitrifiées par les unités tactiques aériennes.*



**RÈGNE**  
Animal

**CLASSE**  
U

**Dangerosité**  
Variable

Selon la taille de l'élément

**UTILITÉ**

à éradiquer ou contenir

Signature de l'auteur :

*Rudolf Yanacsek*



*Toutes les tentatives de sauver des civils ont été un fiasco, les 2/3 du contingent de 15ème polk de parachutistes à shi qui se sont posés sur Birioutch 19 ont été « assimilés ». Stratégiquement, seuls les bombardements lourds semblent être une tactique envisageable.*

# VOYAGES

**SCENARIO**

Ce scénario est un odieux plagiat d'un des épisodes de l'excellent comic Fear Agent de Rick Remender et Tony Moore. Au programme, du pillage, un mémory, des vilains monstres et une adaptation ratée de Space Hulk, parce que c'est un jeu génial. La rédaction de ce scénario doit aussi au célèbre Lady Blackbird, puisque je donne des compétences utilisables pour faire avancer un chapitre et les conséquences éventuelles ou les complications qui peuvent découler d'un échec. Bon. En avant...

## INTRODUCTION ET PRELIMINAIRES

Le soyouz des kamarades sort de l'amas du Polpiniourk, un ramassis de planétoïdes agricoles et miniers, où les conditions de vie sont rudes et les indigènes rugueux mais sympathiques. Leur vaisseau a besoin de deux, trois bricoles, et l'envie de dormir au chaud sans une machine qui vibre et grince sous leurs oreillers, ou de boire un liquide qui ne raye pas le verre, devient un besoin irrésistible. Et par chance, un kosmodock est dans les parages. Si ça ne suffit pas, ou si vous avez envie de commencer à faire monter la pression, vous pouvez leur diffuser un message radio : « une prime offerte à ceux qui iraient visiter le KosmoDock de Nebolkrolik dont nous n'avons pas de nouvelles. »

## ALLEZ ! AU GARAGE, LA POUBELLE

Le kosmodock de Nebolkrolik est une jolie station surmontée de grosses enseignes au néon, à côté d'un écran géant diffusant sans fin des discours du Soviet Suprême. Des tas de débris volent dans l'espace aux alentours, comme s'il y avait eu des explosions à bord ou des crash de vaisseaux. Voilà quelques jets possibles pour faire avancer la situation et les complications qui vont avec. Bien sûr, les initiatives des kamarades sont bienvenues et tout ça n'est qu'une façon de décrire la situation dans laquelle ils doivent évoluer. (Surtout ne dites pas : « on commence par un jet en OPÉRATEUR CODEUR, puis un en SOYOUZ... »)

**OPÉRATEUR CODEUR, KGB (Seuil 9)** : aucun signe d'activité mécanique, pas de transmissions, la station est comme morte...

**SOYOUZ (Seuil 11)** : éviter des débris pour aller jusqu'au dock.

**ÊTRE AU PARFUM, MARCHÉ NOIR ou SAMIZDAT (Seuil 9)** : pourtant c'est une station prospère qui jouit d'une position

avantageée, sur un nœud du trafic sans aucun concurrent à la ronde, c'est presque un passage obligé de nombreux voyageurs, elle profite même de sa position sur les frontières pour jouer au DUTY FREE Shop (oui, oui, le truc honni des capitalistes) et faire du marché noir presque ouvertement...

**KGB (Seuil 12)** : cette situation de duty free est sciemment entretenue par les Soviétiques, car elle attire souvent les criminels et l'Union en profite pour les repérer...

**COMPLICATIONS** : Heurter un débris et devoir se poser en urgence. Capter un signal codé comme un SOS qui vient d'un des salons lits (ce ne sont que des parasites radio) mais cela peut compliquer la vie des kamarades s'ils pensent qu'il y a quelqu'un à sauver, penser que la station appartenait jadis à des pirates klons et qu'on y cache un trésor.

## PREMIERS PAS A BORD

La station est déserte, les enseignes clignotent encore. Au niveau du kiosque à chachlik, les brochettes sont toujours à mariner dans le frigo. Il y a encore des vestes sur les dossiers des chaises, les pendules qui égrainent leur tic tac boiteux. Une machine à lustrer les sols bute sans fin contre un mur tapissé de retranscription de discours du parti...

L'odeur est parfois horrible, pire qu'une fosse septique un après midi d'été, sans qu'on sache pourquoi. Pourtant...

Pourtant, les magasins sont pleins, avec personnes aux caisses. Les bouteilles de Séguir martien côtoient celle de vodka novye-moscovites, au rayon des bottes on peut trouver sa taille, sans avoir à rembourrer le bout avec du papier, et il y a même de la viande, inidentifiable certes, mais ce n'est pas juste une photo derrière la vitre des congélateurs protoniques ! En encore tout ça n'est rien à côté de ce qui les attend caché sous les planchers, ou au beau milieu d'une caisse d'un mètre cube remplie d'écrous. Tous les délices du marché noir, sans avoir à payer le moindre zloty.

Les kamarades doivent se sentir comme des gosses sur le point d'ouvrir leur cadeau de Noël. Si vous les connaissez, vous savez avec quoi les appâter, vous savez quoi leur jeter entre les crocs pour que le vertige les gagne et qu'ils

se mettent à courir à travers la station, en poussant leur caddy, un pied de biche à la main. Pour les rendre fous, vous pouvez soit leur préparer un mémoire mais où c'est chacun pour soi (oui... encore un), soit leur lancer au hasard des pages de catalogues quand ils font des succès («Tu trouves ça ! »), utiliser l'aide de jeu Pulp Map (on en reparlera dans un prochain parazyty), ou juste leur faire faire des jets et les laisser délirer. On peut imaginer que pour un seuil à 9 c'est vous qui décidez ce qu'ils trouvent, pour un seuil à 12, annoncé avant le jet, ce sont eux qui décident. Bien évidemment, si leurs trouvailles sont du genre à être notées dans la case Kontrebande de leur Carte du Parti, alors il faut payer les zlotys. Dans l'idéal, ils doivent être pris par la fièvre consumériste, avant que vous ne commenciez à lâcher des détails qui les feront stresser ou encore regretter de s'être séparé du reste du groupe.

**MARCHE NOIR ou GROUILLOT :** pour piller les stocks et les cargaisons. Il y a de quoi manger et festoyer, vodka, viande, les kamarades vont se sentir en veine.

**MACHINISTE :** dégoter de quoi faire le plein.

**CORRUPTION :** dans une casemate en plastique, dont les vitres donnent sur le Dock B, fouiller dans les papiers des secrétaires ne permettra de trouver rien de suspect (pour l'instant) aucune cargaison dangereuse, pas de trucs louches ces derniers jours. Par contre, on peut trouver pleins de papiers officiels vierges dans des tiroirs fermés à clef.

**MUSKLE :** certaines portes ne fonctionnent plus, il faut les forcer.

**MACHINISTE ou R&C :** des circuits électriques ont été endommagés, certaines parties rongées par une sorte de gelée acide. (sucs dégoulinants des zhadnyĩ).

**KGB ou ACTION PARTISANE :** se sentir observé, des choses rampent dans les conduits ou se cachent derrière les recoins.

#### COMPLICATIONS :

Embarquer par mégarde une larve de zhadnyĩ alors que le kamarade charge son butin à bord (ça fera une scène de plus à la fin, la larve aura prospéré en vidant la réserve des joueurs et les attendra à bord, grosse et affamée.)

Glissade dans une flaque d'un liquide inidentifiable (des restes organiques dégoûtants).

Se prendre le courant sur un circuit endommagé.

Un survivant rendu fou agresse les kamarades, il n'y a rien à faire pour le raisonner, il faudra soit le tuer soit le laisser fuir.

A force de jets ratés les kamarades attirent les zhadnyĩ.

## MEET the ZHADNYI

Quand vous en aurez assez de jouer à Papa Noël, ou que vos joueurs se souviendront soudain, à force de petits indices, que cette station est étrangement vide et un rien malsaine, passez à l'acte trois.

Un ascenseur qui s'ouvre. Un homme qui en débarque à moitié digéré, comme dissout et qui s'écroule par terre. Voilà de quoi clore les festivités. Un jet en PIONNIER permet de reconnaître tout de suite les zhadnyĩ à leur œuvre. Sinon on peut toujours se retourner et voir une horde de petites larves verdâtre et translucide en train de suçoter un cadavre qu'on avait ignoré jusque là, caché sous un comptoir. Après un choc sourd, le plafond de l'ascenseur commence à s'affaisser et une gelée fluo dégouline par la trappe disloquée. Logiquement, cela devrait être le sauve qui peu général... Ou alors il suffit de dévorer un kamarade en 2 rounds, alors que d'autres zhadnyĩ commencent à sinter du plafond...

## RUN to THE HILLS

Pour que vos PJs regagnent leur vaisseau, nous vous proposons (encore) un mémoire. Mais c'est vous qui voyez... Dans ce mémoire beaucoup de cartes noires, et peu de choses à trouver à part une sortie. Le but est de garder les kamarades sous un déluge constant d'aliens affamés, que certains combattent sans cesse pendant que d'autres essayent anxieusement de faire fonctionner une porte, ou de retrouver le chemin.

Chaque fois que les joueurs tirent **une carte noire à l'effigie du tentacule**, alors des zhadnyĩ débarquent et viennent renforcer les rangs des prédateurs déjà présents. à vous de doser en quelle quantité ils arrivent, afin de laisser à vos joueurs une chance. Vous pouvez aussi décider qu'ils s'entredévorent et donc se combinent pour devenir un spécimen de type supérieur. On distingue des zhadnyĩ de quatre types.

### Les zhadnyĩ :

De larvaires bulbes de gélatine tremblante, ils lancent des jets d'acide pour pré-digérer ce qui traîne par terre.

#### LES PETITS

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

#### LES MOYENS

**Difficulté: - 2 – Dégâts: 2 – Points de vie: 5**  
Paralyse.

#### LES GROS

**Difficulté: - 4 – Dégâts: 3 – Points de vie: 10**  
Paralyse. Régénération.

#### LES BOSS

**Difficulté: - 6 – Dégâts: 4 – Points de vie: 20**  
Paralyse. Régénération. Armure x1.

Pour entretenir le caractère alarmant et échevelé de la situation, vous pouvez aussi faire arriver des vilains nemtys dès que vos joueurs restent sur place. Traduisez par un round sans tirer de cartes équivaut à un tirage aléatoire pour voir si d'autres prédateurs ramènent leur groin. Vous faites le tirage caché, et comme ça vous avez un bel alibi pour réguler le débit de monstre et éviter que les joueurs ne s'installent, ne tuent les horribles qu'ils ont sur le dos et ne repartent les mains dans les poches. Non. L'idéal serait que cette scène ne soit qu'une longue retraite précipitée face à un adversaire toujours présent, et pas une série de petits combats entre deux phases d'exploration.

Bon, le mémoire... Vous trouverez les cartes en annexe, tout de suite après le scénario.

Voilà les cartes à bord noir dont les effets s'appliquent dès qu'on en retourne une, et qu'on peut même remettre en jeu après avoir un brin mélangé le mémoire.

#### - Tentacule :

Des monstres en renfort de ceux qui affrontent déjà les Kamarades.

#### - Sas :

Un vieux sas du kosmodock est bloqué, à peine entrouvert. Un jet en MUSKLE à 12 pour passer est nécessaire. Pour le deuxième sas, vous pouvez varier l'action en présentant aux joueurs un mémoire électrique, comme celui présenté dans le Parazitnyi n°1. Le deuxième sas serait donc un sas à code, qu'il faudrait pirater au plus vite tandis que d'autres Kamarades luttent contre les nemtsy cannibales.

#### - Viande :

Deux cartes noires portent cet icône.

La 1<sup>ère</sup> fois, le mécanisme du sas est englouti sous les projections stomacales et la viande agglutinées : un effort de volonté et un jet en PRISONNIER POLITIQUE seront nécessaires pour actionner la commande et permettre à tout le reste du groupe de passer.

La 2<sup>ème</sup> fois C'est un charnier que les Kamarades découvrent. Il faudra un jet en PRISONNIER POLITIQUE pour traverser pour chacun des Kamarades, enfoncés jusqu'aux mollets dans la chair morte.

#### - Feu :

Un tir ou un court circuit a déclenché un incendie. La fumée et les flammes accablent les personnages jusqu'à ce qu'un machiniste ferme une porte coupe feu (et qu'on ne retrouve une carte sas). Tous les tours le SG peut demander un jet en KARKASS à un joueur pour éviter d'être intoxiqué par les fumées et de se voir attribuer une faiblesse pulmonaire, ou juste se perdre au milieu des flammes et ne pas pouvoir agir pour un tour.

Voici maintenant les cartes « normales », leurs effets ne s'appliquent que si les Kamarades découvrent la paire. Dans le cas contraire, ils ne découvrent qu'un indice : un couloir qui leur rappelle quelque chose, un panneau fléché arraché et gisant sur le sol, etc.

#### - Molotov :

Des cuves à faire exploser, un sas qui tranche un zhadnyï en deux, bref un des kamarades met double dégâts ce tour-ci.

#### - Canard :

L'infirmerie, un tour de soin gratuit, à l'abri des monstres, le temps que les murs de l'infirmerie ne se fasse défoncer.

#### - Cloueuse :

Si les Kamarades découvrent les deux cartes Cloueuse, alors ils s'arment en trouvant un placard d'outils et le SG offre généreusement une case contrebande pour tout le monde avec des armes ou ce qu'ils peuvent imaginer.

#### - Fusée :

La fusée semble le seul moyen de s'échapper et de ne pas être au menu. Si les joueurs retournent les 4 cartes « fusée », alors ils sont revenus au dock et à leur soyouz.

#### - Exit :

La sortie mais pas celle que les Kamarades espéraient. Alors que les monstres acculent les joueurs dans un cul de sac, l'un d'eux remarque une conduite d'eau, assez grosse pour les laisser passer pour peu qu'on la défonce d'un jet en tir ou en lutte réussi. C'est se jeter dedans où se faire consommer. Après une scène du type toboggan, voilà nos joueurs barbotant dans les cuves d'eau de la station, où les zhadnyï ne semblent pas vouloir les rejoindre.

Remonter à bord de leur vaisseau peut être plus problématique. Plusieurs solutions s'offrent au SG : soit les Kamarades ont laissé à bord un acolyte, un robot, ou un pilote automatique enchâssé qu'ils peuvent contacter, soit alors qu'ils commencent à claquer des dents dans l'eau froide, l'un d'eux capte une communication radio. Rhino, un space trucker, en approche du kosmodock essaye de contacter des gens avant d'aborder le kosmodock qui lui semble bizarrement désert. Si vous retenez une de ces options, alors vous pouvez vous offrir une des grandes scènes du Space Opera : la plongée dans l'espace sans scaphandre.

En effet, faire exploser la canalisation ou la percer, plonger dans l'espace en profitant des quelques secondes de survie pour plonger dans le sas d'un vaisseau qui vous attend, cela fait, à Hollywood comme à Star Marx, une belle scène. Laissons la parole à nos experts de la Cellule "Voyages Intersidéraux et Petits Problèmes Techniques". Mr Le Chacal nous explique : « Ce genre de scène arrive dans plusieurs films : 2001 l'odyssée de l'espace, Event Horizon, Sunshine... Vous trouverez nombre d'exemples **ici**.

*Pour ce qui est de la réalité physique, d'après diverses lectures, le corps humain peut parfaitement supporter une décompression qu'on croirait dans beaucoup de films "explosive" avec un gradient d'à peine 1bar (différence entre notre atmosphère et le vide absolu). Il faut comprendre par là qu'un individu ne se transformera pas en bouillie sanglante éparpillée dans tout le sas.*

*Par contre, toute sa peau ne sera plus qu'un immense "suçon" (rupture des capillaires de surface), et il faudra vider au max ses poumons avant d'affronter le vide. Tenter de retenir l'air est inutile, et ne débouchera que sur des dommages plus importants sur les surfaces des alvéoles pulmonaires.*

*Une personne entraînée peut espérer rester consciente au max 20 sec avant de souffrir du "bend" (une inconscience provoquée par une brusque de pression faisant apparaître des bulles de gaz dans le sang). Un retour à la pression normale dans la limite de privation d'oxygène du cerveau (3 minutes) permet un retour de toutes les fonctions à la normale.*

*Tout ceci est à prendre avec des pincettes, ce n'est qu'une compilation de lectures de divers documents.»* Merci Mr Chacal !

Laissons maintenant la parole au Camarade Wenlock : « Il faut également compter avec la température (l'humain supporte une fourchette entre -40 et +40°C pendant peu de temps, quoique le choc thermique puisse suffire à assommer quelqu'un, et dans l'espace il peut faire entre -274°C et + beaucoup-beaucoup... En fait, un type sans scaphandre risque de geler – mais vraiment devenir un glaçon, hein – ou de cuire plus vite que la dépression ne pourrait le tuer. C'est un peu la course entre les deux phénomènes, les radiations (si la traversée se compte en secondes, elles devraient être négligeables), les poussières (ça peut paraître con mais c'est ce qui abîme le plus les combinaisons spatiales : des grains de poussières qui tournent dans le vide plus vite que des balles de fusil)...





Mais le truc le plus probable c'est que la dépressurisation et/ou le choc thermique assomment le pauvre gars qui meurt ensuite du phénomène le plus puissant à ce moment là, avant de commencer à cuire lentement pour finir momifié. » Que du bonheur en perspective... Merci aussi, Monsieur Wenlock.

Si vous ne vous risquez pas dans une telle scène, on peut toujours imaginer les Kamarades à quatre pattes dans les canalisations jusqu'au dock.

De toute façon, ils finiront sûrement dans un soyouz, à regarder la station de loin, comme un gros champignon vénéneux... (Si vous avez glissé un vilain zhadnyï encore à l'état de larve dans les caisses qu'ils ont embarqués fiévreusement, c'est le moment de le faire réapparaitre, devenu obèse après avoir dévoré leurs provisions et la housse des sièges).

## UN ELAN D'ALTRUISME

La station est là, à portée de main, énorme, et silencieuse. Et remplie de zhadnyï. Un des kamarades se souviendra d'une situation du même ordre, une station contaminée, des zhadnyï utilisant malgré eux des pods de secours, et au final tout un système solaire dévasté et un secteur de l'union interdit à la navigation. Si ça ne suffit pas, faites leur remonter deux trois souvenir, la station est, rappelons le, à un nœud spatial, rappelez leur les lunes agricoles d'Apatity juste en dessous, et les soirées autour du feu avec ces jumelles rousses et de l'acool de maïs, et puis les types des usines Liuchenko avec qui ils s'étaient foutu sur la gueule, avant de jouer avec eux aux dominos, en écoutant le gros Nikoleï et sa balalaïka... Les joueurs doivent se sentir responsables de ce qui pourrait se passer. Les zhadnyï sont une horreur pire que la peste ou la Kraboutcha, cette bactérie nemtsy qui transforme l'éthanol en limonade... Laisser la station dans cet état, c'est laisser se propager le Mal. Et si l'altruisme ne suffit pas pour qu'ils aient envie d'agir, annoncez en douce à celui que vous pensez le plus influent que dans la fuite éperdue vers le Soyouz, il a fait tomber sa plus précieuse possession... Elle doit l'attendre quelque part dans les coursives. Ensuite regardez le essayer de convaincre les autres.

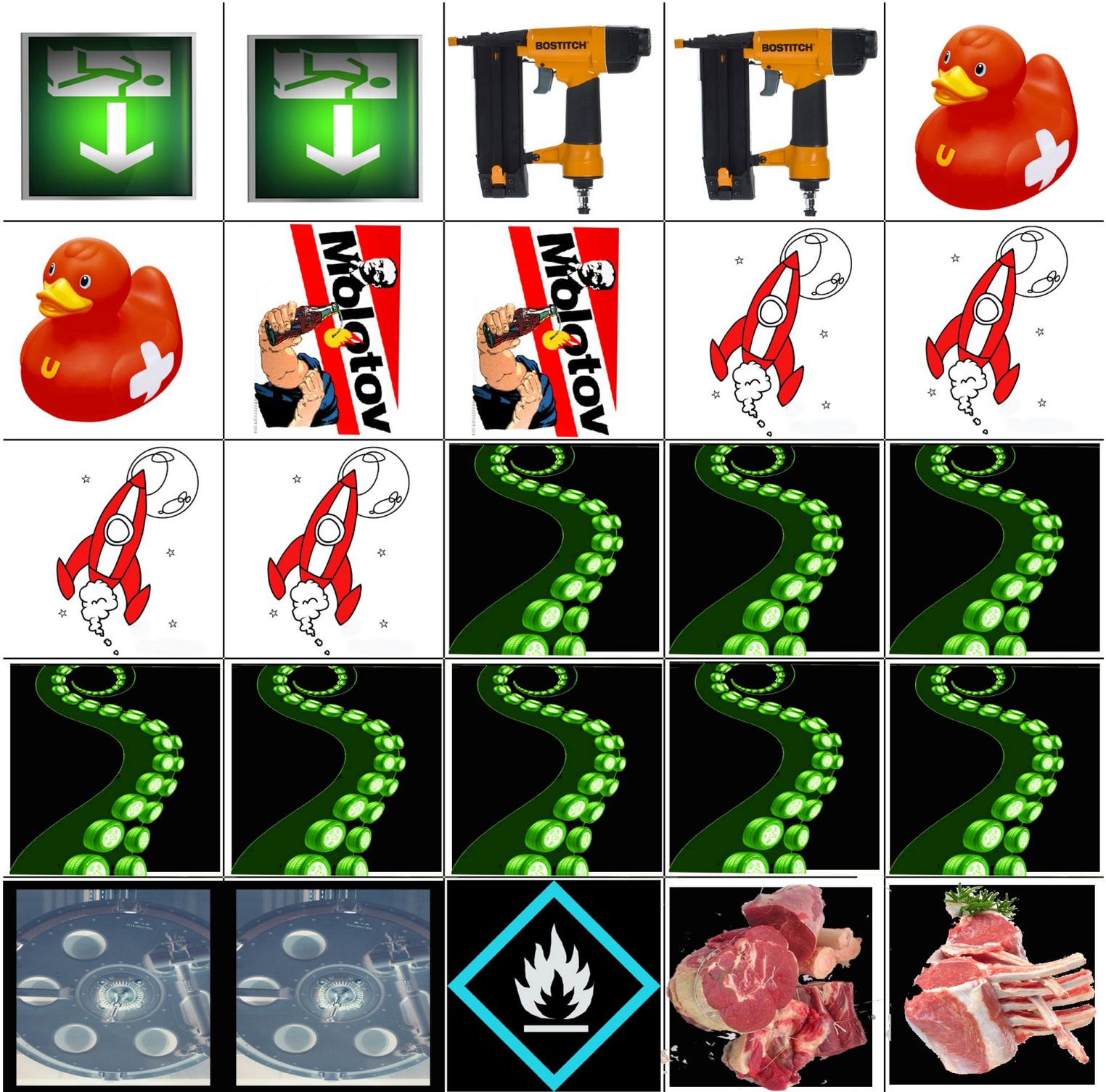
## TOUT FAIRE PETER

Il est temps de faire plaisir au joueur en les laissant faire exploser une station spatiale. C'est parfois si simple de les rendre heureux. En effet rien de tel qu'un gros pétard juste sous le turbo-vilbrequin monophasé pour réduire la station à néant. N'importe quel mécano sait ça (et sans même faire de jet). Seul problème, le turbo machin n'est accessible que par les coursives, et il va falloir qu'ils fassent une descente dans la station pour aller poser leur feu d'artifice... En tout cas, cette fois ils sont prévenu et peuvent donc s'armer en conséquence. Laissez les dépenser leur zlotys pour se bricoler une arme ou se redonner quelques points de vie, équiper leurs scaphandres et en avant pour une expédition militaire façon porte-monstre-tré.. Ah ben non, pas de trésor.

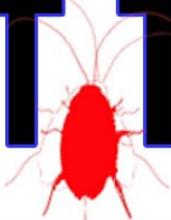
Le but : poser les charges et s'enfuir en laissant les zhadnyï griller puis périr dans le froid de l'espace... Pour simuler cette partie là de l'histoire, je vous propose de massacrer les règles de Space Hulk dans la rubrique « Comment tu joues doudou dis donc ». Sinon reste à dessiner des plans sur un bon vieux Velleda...Et débrouillez vous. ©

# MEMORY

La fuite à travers la station



# COMMENT TU JOUES



## DOUDOU, DIS-DONC ?

# SPACE HULK

*Space hulk est un jeu stratégique où Marines et Aliens jouent chacun leur tour. Les règles sont assez simples pour qu'on les torde et qu'on les adapte... Alors, en avant ! Tout au long de cet article nous discuterons de l'adaptation de Space Hulk à la dernière scène du scénario Voraces, mais ensuite les bases seront posées pour je l'espère, d'autres adaptations. (C'est d'ailleurs toujours agréable d'avoir des retours sur vos expériences !)*

## DEROULEMENT D'UN TOUR DE JEU

### L'équivalent des Command Points (Points de Commande)

**À chaque tour, un des joueurs (et un seul) explique comment une de ses compétences bénéficie à tout le groupe.** « J'ai piraté le système des caméras et je lis les senseurs pour mieux prévoir notre stratégie » ou bien « Je pousse l'équipe en avant en BRISEUR DE GRÈVES » ou « Je vous couvre en AK47 ».

**Le joueur fait un jet et marque sa marge en Points de Commande** : « Je fais 13 sur mon jet en OPÉRATEUR CODEUR pour les caméras. On aura  $13 - 9 = 4$  points d'activation ».

Si son jet est un échec, le Secrétaire Général peut bien lui pourrir la vie : donner des Points de Commande aux méchants, en enlever aux Kamarades, en blesser un, etc.

**N'importe lequel des joueurs, peut piocher dans ces points, à n'importe quel instant, que ce soit pour prolonger son tour ou non et agir à travers eux.**

### Tour des Kamarades

**Chaque joueur dispose d'une réserve personnelle de 4 Points d'Activation pour déplacer ou faire agir son personnage.** À tour de rôle vos joueurs vont être invités à dépenser leurs points. Cette dépense pourra être complétée au besoin par la fameuse réserve des Points de Commande du groupe dont nous avons parlé dans le paragraphe précédent.

Voici les actions possibles et leur coût en Points d'Activation :

Avancer d'une case = 1 point

Tourner à 90° = 1 point

Ouvrir / fermer une porte = 1 point

Faire un jet de Lutte ou de Kalachnikov = 1 point

Avancer en tirant = 1 point

Reculer = 2 points

Reculer en tirant = 2 points

Faire un pas de coté = 2 points

Se mettre en veille = 2 points

Jeter un cocktail molotov ou un engin explosif voire incendiaire = 2 points.

**On ne peut pas tirer ni se battre si l'on a quelqu'un devant soi qui nous bloque la vue.**

## Description de quelques actions

**Se Mettre en Veille.** Le joueur ne bouge plus, il est prêt à tirer sur quoique ce soit qui bouge dans son champ de vision. Ainsi pendant le tour des ennemis, si l'un d'entre eux bouge et qu'il est à portée de tir, le Kamarade en veille a le droit de lui tirer dessus **gratuitement** en AK47. Si l'ennemi continue de bouger, le Kamarade pourra lui tirer dessus **à chacun de ses mouvements**, jusqu'à ce que le tour de l'ennemi ou son mouvement s'achève, qu'il soit mort, ou que quelque chose ne vienne modifier le champ de vision du tireur.

**Engins incendiaires et explosifs.** Vos joueurs auront peut être l'idée de fabriquer des cocktails molotov ou autre (à Space Hulk, il y a le soldat au lance flamme). Laissez-les faire un jet en ACTION PARTISANE.

Seuil du jet en ACTION PARTISANE	Nombre de cases enflammées
9	6
12	8
15	10
20	12

Quand un joueur utilise deux points d'activation pour faire exploser un engin, il enflamme autant de cases que prévu, en ligne droite ou cercle s'il y a la place. Si le feu bute sur une porte ou un mur, il revient vers son lanceur, dans la limite des cases d'expansion qui lui reste. À vous de fixer de combien d'engins disposent vos joueurs (maximum 6 dans le jeu pour le lance flamme) et faites-leur chérir leurs joujoux. On peut considérer qu'un ennemi pris dans l'explosion a une chance sur 6 de s'en tirer, quel que soit ses points de vie, ça simplifie la chose et les joueurs adorent leurs bombinettes après...

**Considération stratégique.** Si on les affronte en mêlée les adversaires rendent les coups comme il est prévu par les règles de Star Marx. Mais dans cette phase de jeu, pour augmenter le côté tactique du dispositif, ils se contentent de subir si on leur tire dessus. Un joueur qui raterait son score en AK47 ne subira donc aucun dommage. Précisez-le aux joueurs, ça les poussera à réfléchir.

## Tour des adversaires

Les adversaires auxquels sont confrontés les joueurs sont en général plus mobiles : pas besoin pour eux de se trimballer en scaphandre. Ils ont 6 points d'activation et les coûts de leur Points d'Activation sont en général moins élevés que ceux des Kamarades. Lorsqu'ils attaquent au contact, ils forcent le joueur à faire un jet en combat.

Voici les actions possibles et leur coût en Points d'Activation :

Bouger dans quelque sens que ce soit = 1 point

Attaquer au contact = 1 point

Ouvrir / fermer une porte = 1 point

Alors que les joueurs sont symbolisés, en général, par des figurines, vous pouvez symboliser les adversaires par des jetons tant qu'ils restent hors de vue. Ils ne sont pour le moment que des bruits, des échos sur d'éventuel radar, ou des mouvements captés par les caméras de surveillance qu'un éventuel Kamarade aurait pu pirater. Sous chaque jeton, vous pouvez coller une gourmette de couleur ou un petit autocollant avec un chiffre de 1 à 3 dessus.

Dans le scénario Voraces :

- 1 correspond à 1d6 petits zhadnyĩ ;

- 2 correspond à deux individus moyens ;

- 3 à un gros.

Vous trouverez, page 7, les caractéristiques, pour Star Marx, des zhadnyĩ selon leur taille.

Vous pouvez à tout moment révéler ce que ce jeton représente, et le remplacer par les zhadnyĩ correspondants, ou alors attendre que le jeton arrive en vue des Kamarades. Dans ce dernier cas, il est révélé automatiquement. **Quand vous déployez vos zhadnyĩ vous pouvez le faire comme vous le voulez à partir de la case du jeton.** Ainsi, pour le scénario

Voraces, si c'est un jeton marqué d'un 1, et que vous avez tiré 4 larves sur le dé, vous allez pouvoir vous déployer sur 4 cases, et vous rapprocher terriblement des joueurs...

**Si un engin explosif touche un jeton non déployé**, parce que le couloir fait un angle ou un truc du genre, c'est tout le jeton qui meurt s'il doit mourir,

Vous pouvez aussi décider de **fusionner vos zhadnyï**, révélés ou non. Alors, ils s'entredévorent et ils se combinent pour devenir un spécimen de type supérieur, éventuellement pour en faire un Boss.

Pour symboliser les zhadnyï une fois déployés, nous recommandons des chamallow de couleur, qu'on mange quand on les a tués (au lance flamme c'est délicieux !).

Quand un joueur rate un jet en combat, à vous décider si **vous le paralysez et si donc vous l'englobez et avancez d'une case** (oui, oui, sur la case où se trouve le Kamarade). De toute façon, s'il y a paralysie, le joueur derrière peut agir pour essayer de libérer son Kamarade en dépensant des Points de Commande. Ce signe particulier des zhadnyï peut, si vous l'utilisez, faire bien pencher la balance du côté des nemtsy... c'est cruel !

Une fois que tout le monde a agi, on reprend au début, tirage des Points de Commande, tour des joueurs, tour des adversaires, etc.

## Objectif

Dans le scénario Voraces, l'objectif est de pénétrer dans la salle du turbo-vilbrequin monophasé et d'y déposer un engin incendiaire (et si les joueurs ont grillé toutes les charges que vous leur aviez confiées, tant pis pour eux !). Vous pouvez compliquer la mission en leur demandant ensuite de sortir du plan (par n'importe quelle sortie ou par la sortie de votre choix), en fixant un nombre de tours limite, toujours si vous le souhaitez.



## **DONJON NOËL**

Rien à voir avec Space Hulk mais ce petit délire saisonnier nous amuse beaucoup, aussi nous ne résistons pas à l'envie de vous présenter le Donjon Noël. À l'origine, nous faisons ça dans un monde d'héroïc-fantasy mais le principe est facilement adaptable à n'importe quel univers (et n'importe quel jeu) !

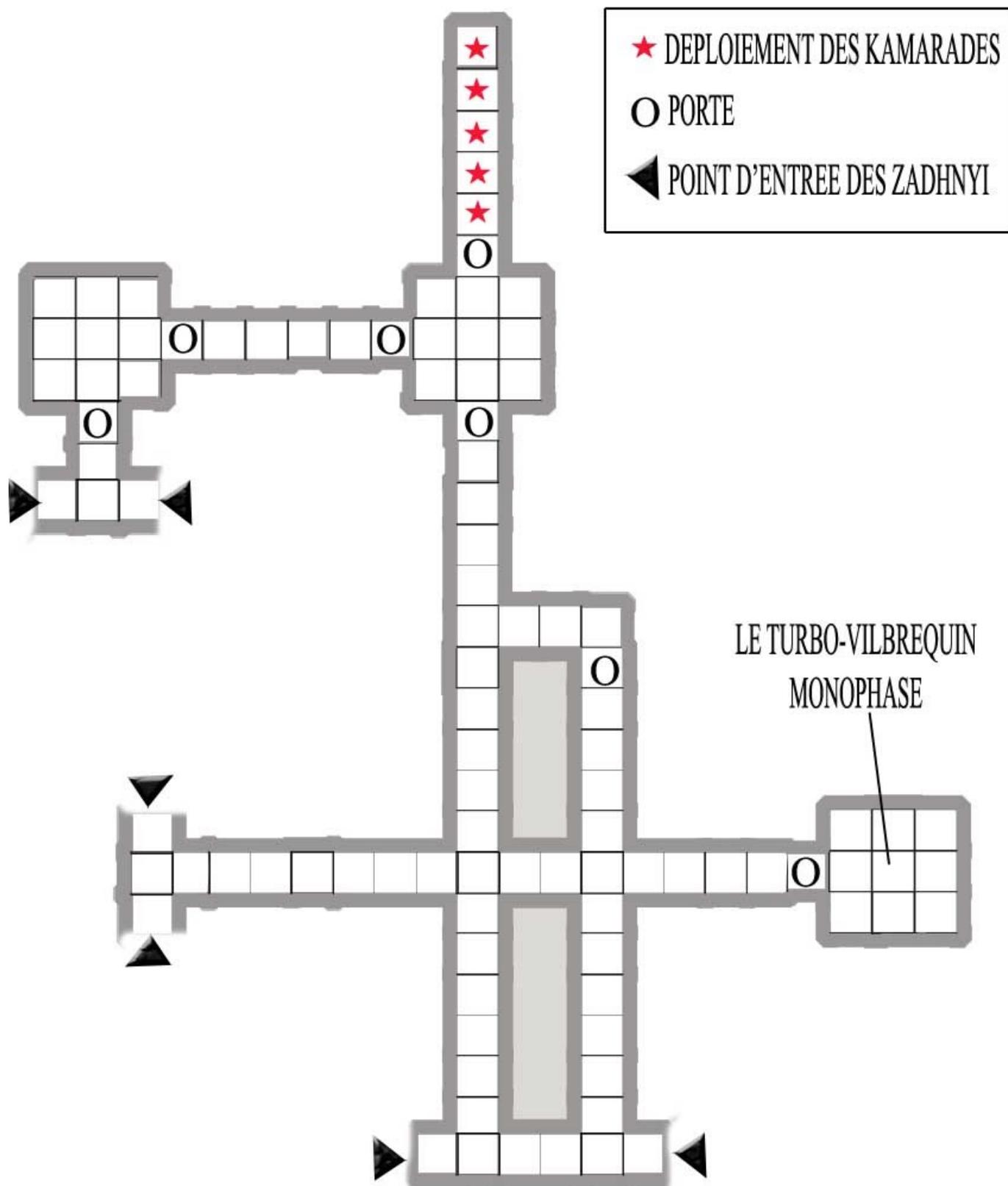
Pour organiser un Donjon Noël, il vous suffit de trouver un scénario Donjon classique. Pas la peine de lire le scénario seul le plan et la description des pièces seront utilisés.

À Star Marx, les Kamarades tombent sur une épave abandonnée ou bien sur des ruines d'une civilisation Nemtsy depuis longtemps disparue. C'est bientôt Noël et l'un des personnages a l'idée saugrenue de piller le complexe : chaque joueur va devoir trouver un cadeau pour un de ses compagnons. Les Kamarades sont donc lâchés dans le donjon avec pour but de trouver un trésor qui puisse servir de cadeau à quelqu'un d'autre. En principe, le groupe se sépare pour garder la surprise. Évidemment tout le donjon va être détourné pour pouvoir organiser le réveillon de Noël le plus mémorable qui soit : tronçons de monstre rissolés dans le vin blanc, guirlandes de toiles d'araignées, miroirs brisés pour les décorations, costumes cousus dans les tentures et les tapis, etc.

À tour de rôle, les joueurs lisent la description d'une pièce du donjon et la transposent dans le décor où vous jouez. Le lecteur fait jouer sa scène au Kamarade à qui s'est le tour de jouer.

# PLAN POUR SPACE HULK

Faire exploser le turbo-vilbrequin monophasé



# LES BONNES RECETTES DE LA MÈRE POULZARSKI

## LES CHACHLIKES

Comme beaucoup de mets incontournables, le chachlik n'est pas originaire de Russie, mais les Russes l'ont adopté. Ou plutôt, les hommes russes l'ont adopté. Les hommes russes ne sont pas des cuisiniers nés : la cuisine, c'est un peu efféminé, rien à voir avec la domination du monde - il faut nettoyer et faire des projets à long terme. Ça ne les fait pas rêver. À l'exception du chachlik, qui « ne supporte pas les mains féminines », assurent les hommes. J'ai remarqué, pour ma part, que le chachlik survit parfaitement à la présence féminine aux étapes de la préparation et du nettoyage post-festin. Toujours est-il que les hommes russes s'adonnent à leur seule expérience culinaire avec passion : des débats animés autour du secret ancestral de la marinade (vinaigre, huile, sel et poivre), et de la bonne manière de disposer la viande sur le feu durent le temps de boire une bouteille de vodka. Avec amour, ils enfilent les morceaux collants de viande sur des broches d'un mètre de long, avant de les déposer lentement entre les flammes. Je me dis parfois que si les hommes russes traitaient leurs femmes avec autant de tendresse, le problème brûlant de la natalité en déclin pourrait être résolu dans ce pays.

Pour la recette, on va faire simple : vous coupez la viande en petits morceaux, en enlevant le gras. Vous mélangez tous les ingrédients (à part la viande, l'huile et les brochettes en métal). Vous laissez macérer la viande dans votre marinade au moins 25 minutes, au mieux toute une nuit.

Commence la partie la plus délicate de l'opération : le choix du lieu de la grillade. N'oubliez pas qu'un vrai homme est maître chez soi : récusez toutes les propositions que l'on pourra vous faire, afin d'affirmer votre suprématie. Attendez simplement que votre soyouz tombe en panne pour décréter que c'est l'endroit parfait pour continuer votre cuisine.

Enrobez vos brochettes d'huile d'olive et mettez à cuire.

Si les dieux du chachlik sont avec vous, au bout d'un quart d'heure, quand la viande aura bien grésillé et grillé d'un côté, la pluie se mettra à tomber.

N'étant pas un homme moi-même, mis à part mon poil aux pattes et ma moustache drue, je n'ai que très peu eu l'occasion de pratiquer le rituel personnellement. Mais selon mes observations, pendant les quinze minutes suivantes, le Spécialiste tente de s'abriter sous un parapluie, va s'agiter au-dessus du grill, chasse ceux qui veulent lui prodiguer des conseils et finit, exaspéré, par déchirer son maillot de corps, ce qui marque à peu près la fin du rituel.

Cette rubrique n'est qu'un copié-collé de deux documents Internet :

[http://larussiedaujourd'hui.fr/articles/2010/05/19/le\\_chachlik\\_interdit\\_aux\\_femmes.html](http://larussiedaujourd'hui.fr/articles/2010/05/19/le_chachlik_interdit_aux_femmes.html)

<http://forum-ukrainien.forumactif.net/t13-comment-faire-un-bon-chachlik>

Merci aux auteurs !

### Les Ingrédients

- 1 kg de **porc ou d'agneau** acheté au prix le plus exorbitant sur le marché le plus cher de la ville ;
- 2 **oignons** coupés en quatre ;
- 1 quantité impressionnante de **vinaigre de vin rouge** ou de **vin blanc** ou de **vodka** ou de **bière** ou de **cognac** ou de **brandy** ou de n'importe quoi d'autre qui vous passerez par la tête ;
- 4 cuillères à soupe de **poivre en grains** ;
- 4 cuillères à soupe de **sel** ;

Pour aromatiser la marinade, choisissez, au pif, parmi les ingrédients ci-dessous :

- Le jus d'un **citron** ou d'une **grenade** ;
- Des **feuilles de laurier** ;
- Du **persil** haché ;
- De l'**aneth frais** ;
- Des **échalotes** émincées ;
- Des gousses d'**ail** écrasées ;
- Du **coriandre frais** ;
- Du **cumin** ;
- Des **herbes de Provence** ;
- Etc.

- ½ verre d'**huile d'olive**.

L'un des éléments particulièrement important est le choix des brochettes en métal, de préférence rouillées, signe indéniable qu'elles ont servi et sont de bonne qualité.

# AFTER HOURS

## SCENARIO

Alors que vos joueurs désirent rentrer chez eux pour fêter comme il se doit le réveillon de Noël, tout va sembler se liguier contre eux pour les en empêcher ... Ce scénario doit beaucoup à deux films, After Hours de Martin Scorsese et Grégoire Moulin contre l'Humanité d'Artus Penguern, ainsi qu'un comics 100% de Paul Pope. Il peut très bien permettre la constitution d'une nouvelle équipe.

### C'EST LA BELLE NUIT DE NOEL

Noël étant une fête religieuse, le Parti Communiste a, pendant des années, voulu interdire purement et simplement cette manifestation. Mais le peuple est décidément bien indécorable et malgré tous les efforts des Soviets, la tradition persistait en douce. Le Gouvernement a donc décidé de tourner tout ceci en sa faveur. On est le 5 janvier 3012, le jour du réveillon, et vos Kamarades, tout comme des milliers de concitoyens, à jeun depuis le matin en attendant le festin de ce soir, se sont munis de leur petite étoile rouge accrochée à un bâton. Avec leurs amis et voisins, ils sont allés taper aux portes et inviter les retardataires à se rendre avec eux au Stade en banlieue, pour écouter le discours annuel du Premier Secrétaire. Ils se sont entassés dans les moyens de transport avant de se serrer comme des sardines de la Mer Baltique sur les gradins et ont bu les paroles de l'Officiel et de sa fille, vêtus de rouge pour l'occasion. Des enfants ont chanté à la Gloire du Petit Père des Règles et il y a même eu un lâcher de colombes des plus réussis.

Trois heures d'allocution et de chants plus tard, voilà vos héros se pressant à travers la foule pour tenter d'attraper le dernier métro. Tout le monde est pressé de rentrer à la maison. Les joueurs peuvent remarquer **un couple étrange** qui souffre dans l'indifférence générale. La femme est enceinte, elle peine à avancer, une main pâle cramponnée à la rampe, l'autre soutenant un ventre distendu par des mois de grossesse. Chaque marche lui arrache un râle d'épuisement, chaque pas paraît une torture, chaque instant semble être son dernier. L'homme est un nemtsy d'une couleur étrange, une de ces teintes bistres comme il n'en existe que sur les autres planètes et pour laquelle le russe n'a aucun équivalent. Mais il est trop petit, trop chétif pour pouvoir aider sa femme. Pourtant il tourne autour comme une fourmi qui a trouvé un caramel, ne sachant ni comment l'aider, ni par où la saisir. Les Joueurs auront-ils un rien de charité pour les aider un peu ? S'ils le font, et ce malgré les regards noirs que les gens bien pensants lancent à ce couple mixte, ils recevront pléthore de sourires et des remerciements qui réchaufferont leur cœur. Plusieurs rames sont passées devant les Kamarades avant qu'ils ne puissent s'encastrent dans un wagon.

Petit à petit, le compartiment se vide et vos Kamarades ont enfin l'occasion de se poser et d'observer tout autour d'eux. Outre les autres personnages des joueurs qui ne se connaissent peut-être pas, ils pourront remarquer un Nemtsy à la carrure impressionnante, engoncé dans un imperméable, un chapeau fermement vissé à son crâne et les yeux dissimulés par de toutes petites lunettes paraissant ridicules sur ce visage si imposant. Le Nemtsy est sur ses gardes et semble cacher un objet sous son manteau. **Izbrann**, c'est son nom, couve effectivement un secret sous son pardessus : l'ultime pièce de sa collection de samovars musicaux... Ceci dit, Izbrann, sous ses dehors menaçants, est une véritable guimauve, portant la politesse aux sommets de cet art difficile. Mais vous verrez plus tard ! En attendant, amusez-vous à faire monter la paranoïa de vos joueurs avec ce terroriste potentiel.

Vos joueurs vont également avoir du mal à reconnaître le couple assis sur une banquette : un type tout pincé, encostumé gris, tâche de consoler une adolescente qui pleure. Et pourtant, ils ont tenu en émoi l'assistance du stade pendant plus de trois heures : **Pavel Gvodvesv** est le Premier Secrétaire du Parti. Toujours en représentation, il se déplace en métro pour montrer comme il est proche du peuple. **Éléna**, sa fille explorée, a perdu **Kiki, son « chien »**... Mais ça aussi, vous verrez plus tard !

Vos joueurs s'échineront à se défaire de **Mischa** dont l'haleine alcoolisée est difficilement supportable pour vos Kamarades, qui, rappelons-le, ont le ventre vide depuis le matin. Ce qui ne l'empêche pas, lui, de venir agiter inlassablement sa petite étoile rouge au bout de son bâton sous le nez de votre personnage le plus timide, avec des rires d'ours mal embouché. À la moindre démonstration de force, Mischa se renfrogne au son d'un « Savent pas s'amuser ! C'EST NOEL QUOI ! » et de bouder le reste du chemin en regardant, morose, par la fenêtre.

Enfin, Daniil Kourepine, un petit bonhomme discret, arrondit ses fins de mois en dénonçant ses concitoyens aux autorités. Chaque geste déplacé de vos joueurs sera observé, analysé et enregistré sur IPadsky 2.

L'IPadsky 2 de Kourepine émet un son chaque fois qu'il valide un message. Vous pourriez prévoir un son enregistré et le faire entendre aux joueurs alors qu'ils sont dans le métro. Daniil va attacher ses pas à ceux des Kamarades

## Daniil Kourepine

**Difficulté:** - 4\* – **Dégâts:** 0\*\*

**Point de vie:** 5\*\*\*

La plupart des jets contre Daniil doivent être fait par le SG à l'insu des joueurs.

\* Daniil est un adversaire de difficulté – 4 dès qu'il faut faire des crasses dans le dos des joueurs (les espionner pour mieux les dénoncer par exemple). Toute démonstration de force réduit sa difficulté à 0.

\*\* Dès qu'un personnage rate un jet contre Daniil, il se prend une faiblesse de type « recherché », « star de l'Interkom », etc.

\*\*\* Dès qu'un personnage réussit un jet contre Daniil, Daniil perd des points de vie. Bien sûr ceux-ci ne sont pas physiques : arrivé à 1, Daniil est découvert par les Kamarades.

avec l'espoir de faire une belle prise. Lorsqu'il devra être découvert vous pourriez à nouveau émettre le son pour voir si vos joueurs réagissent... Entre temps, Daniil va discrètement surveiller le groupe : le Secrétaire Général, dès que les Kamarades feront quelque chose d'illicite ou de ridicule, va lancer les dés (ce qui est rarement le cas avec le système de Star Marx) en se basant sur les Traits des personnages, la plupart du temps en KGB pour voir s'ils repèrent Daniil. Si le jet est réussi, Daniil a trop peur de se faire voir et n'entreprend rien contre les joueurs, se rapprochant un peu plus du moment où il va se faire chopper. Il encaisse des dégâts égaux à ceux prévus page 69 du Soviet des Étoiles. Par contre si le jet est raté, le personnage récolte une faiblesse : recherché par la Tcheka ou bien une vidéo le tournant en ridicule tourne en boucle sur Interkom... Vous pouvez aussi exploiter les jets ratés des joueurs lorsqu'ils lanceront eux-même.

Bref vos joueurs risquent de se poser des questions sur ce qu'il leur arrive exactement.

La somnolence commence à gagner tout le monde lorsque toutes les lumières s'éteignent et le métro stoppe net. Un petit jet (seuil 12) pour chaque Kamarade afin de ne pas s'écraser contre une vilaine barre en fer (dégâts 2). À chaque joueur de vous décrire comment il s'y prend pour justifier l'emploi de tel ou tel Trait... Plongés dans le noir, les joueurs devront vous expliquer comment ils s'organisent avant que des crissements se fassent entendre sur la carlingue du métro. Ce n'est qu'un contrôleur, clope au bec, qui s'amuse à faire grincer son pied de biche sur la ferraille mais voilà pour vous une nouvelle occasion de faire monter l'angoisse chez vos joueurs !

Enfin bref, le contrôleur explique que les gars du réseau ont fini leur journée et qu'ils ont coupé le courant. Le métro ne redémarrera pas cette nuit et il faut se rendre à pied à la prochaine station pour sortir. Les voyageurs emboîtent le pas au contrôleur. Espérons que ce soit aussi le cas des Kamarades qui se retrouvent dehors, en plein hiver, à plusieurs heures de marche de leur petit chez-eux.

## LA NEIGE ETEND

### SON MANTEAU BLANC

Cet incident est le premier d'une longue liste. L'idée générale est que les Kamarades vont se retrouver à tourner en rond dans un quartier, poursuivis par divers groupes d'allumés, sans ressource pour se sortir de ce guépier.

Pour poursuivre, nous vous proposons plusieurs événements. Vous devrez piocher ceux qui vous paraissent les plus amusants et les plus en rapport avec les agissements de votre équipe.

Certaines de ces rencontres doivent être jouées dans l'ordre, elles portent donc le même nom et sont numérotées. Par contre rien n'empêche d'intercaler une ou plusieurs rencontres entre. (Par exemple *Chagrin d'amour 1*, *Police*, *Les Pervers*, puis *Chagrin d'amour 2*, etc.)

Vous devez entretenir un sentiment d'urgence constant, d'une poursuite échevelée. Pour presser les joueurs d'accepter une rencontre qui semble « providentielle », commencez par leur faire faire des jets en KARKASS, pour voir s'ils s'épuisent, s'ils ne perdent pas des points de vie temporaires, etc. Afin que, quand la rencontre ait lieu, ils n'aient pas le choix.

Pour que les kamarades se sentent pris au piège, il serait bon qu'ils aient l'impression de tourner en rond dans un quartier maudit, sans jamais en comprendre la géographie exacte, aussi faites surgir à tout moment quelques points de repère qui finiront par s'entremêler et brouiller leur représentation de l'espace : la bouche de métro, de grands escaliers, un café, la Statue où loge Izbrann et une animalerie à la grande vitrine peinte de grosses lettres rouges parsemées d'étoiles : ICI ANIMAUX DE TOUTE LA GALAXIE ET AU DELA.

N'hésitez pas à faire ressortir les personnages déjà croisés dans le métro : certains habitent dans le coin comme Izbrann, d'autres errent dans les rues pour s'amuser un peu comme Mischa. D'ailleurs, à son propos, ce serait amusant de lui faire prendre la tête d'un groupe de plus en plus nombreux comme les fanatiques religieux...

Une des premières choses que vous devez organiser, c'est la ruine monétaire des Kamarades. Dans plusieurs rencontres, nous vous offrons des options pour les priver de leurs ressources. Le titre de ces rencontres est en bleu. D'autres rencontres ne doivent se jouer qu'une fois que les joueurs sont sans le sou. Leur titre sera en rouge. mais vous pouvez toujours éviter cet obstacle en disant simplement au PJ que dans la course il sûrement perdu son portefeuille ou bien que dans la cohue du métro, quelqu'un a pu lui faire les poches, l'un des deux personnages du couple étrange, par exemple...

#### L'ANIMALERIE 1

C'est l'un des lieux repères que vont croiser les joueurs tout au long de leur soirée infernale.

Il est fatal qu'à un moment de la soirée, un accident, un tir de fusil, un projectile ou une bagarre contre des forcenés aboutisse au bris de cette vitrine, d'où s'échappe au tout début quelques chiens et cochons d'Inde au pelage phosphorescent. Au fil du scénario, les joueurs vont retrouver certains de ces animaux errants dans les ruelles : d'abord des chiens, des cochons d'Inde, des chats et des poules bicéphales de Traxor 12, puis alors que la fatigue ou la folie prendra le pas sur leur infernale soirée, ce sont carrément une autruche, une girafe et des hordes d'araignées roses et qui font coin coin qu'ils risquent de rencontrer, comme dans un délire surréaliste.

## CHAGRIN D'AMOUR 1

Si un personnage essaye de téléphoner à un proche ou un taxi, dans un café en train de fermer ou dans une cabine publique, la place est occupée par un nemtsy énorme et patibulaire, avec des crocs comme des tabourets. Il est en train de glapir en écoutant une femme qui lui dit que leur histoire est terminée et cela prend des heures. Quand il raccrochera (juste avant que vos Kamarades partent ou fassent une folie) il sera sur les dents, et cognera un peu partout, avant de s'effondrer en larmes dans leur bras et de pleurer qu'il n'a plus qu'à se foutre en l'air. Pendant que certains joueurs servent de confidents, d'autres peuvent accéder au combiné qui bien qu'il ait été un peu déformé par les poings énormes de l'extraterrestre marche encore ! L'opératrice est charmante, mais très occupée : « veuillez patienter quelques instants, monsieur... », la musique d'ambiance interminable, et comme on est en plein jour férié, les crédits sur la carte de rationnement filent comme ce n'est pas permis. Faites lanterner les Kamarades, donnez-leur de l'espoir « oui monsieur, je vais accéder à votre demande... » et encore de la musique, « le numéro que vous avez demandé est le ... Attendez le papier vient de tomber sous la table... » tout ça pour couper au dernier instant faute de crédit... Les voilà sans le sou.

Suite possible : si les aventuriers téléphonaient depuis un café, ils sont incapables de payer la consommation et le patron n'est pas commode. Direction le camion de *Police*. *Izbrann* peut aussi se proposer de les ramener chez lui.

## IZBRANN

Le terrifiant *Izbrann*, rouge de confusion, offre aux Kamarades de les accueillir chez lui. Très content de ne pas passer le Réveillon tout seul, il conduit les Kamarades au pied d'une statue démesurée de Lénine. Là il sort une clé et les invite à entrer dans la structure, son petit chez-lui. L'intérieur est très cosy et vos joueurs vont pouvoir fureter à loisir pendant qu'*Izbrann* va tenter d'improviser un repas de fête. Les plus curieux vont pouvoir découvrir un spectacle plutôt surprenant dans la salle la plus haute de l'édifice : près d'une centaine de samovars, juchés sur des becs bunsen, éparpillés en cercle dans tout l'espace disponible. Interrogé à ce sujet, *Izbrann* explique son projet tout en faisant une petite démonstration. Ajoutant l'ultime pièce de sa collection et courant d'un bec bunsen à l'autre pour les allumer, il raconte qu'il veut créer une symphonie de samovars. L'eau boue bientôt et s'élève dans les airs comme des dizaines de voix se mêlant dans un chant insolite. La pièce nimbée de vapeur prend les allures d'un autre monde quand les lumières de la ville viennent frapper les volutes au hasard. Les joueurs assistent à un de ces moments rares, hors du temps, hors de l'espace et hors de la folie de la vie quand ils vont être dérangés par des cris provenant de l'extérieur. Mischa a trouvé des copains avec qui faire la fête. Les ivrognes s'amusent à jeter des cadavres de bouteilles sur la statue. Il est possible de les voir faire par les petites meurtrières qui courent le long de Lénine. Mis en confiance par la présence de ses nouveaux amis, Mischa va jouer au gros dur : faites de votre possible pour que le ton monte et que les joueurs se sentent obligés de le remettre à sa place manu militari. Pendant la bagarre, le feu prend. L'échauffourée se solde par un incendie voire quelques blessés. Les voisins peuvent aussi se lancer à leur poursuite persuadés que les Kamarades sont à l'origine de l'incendie. Vous trouverez les caractéristiques de Mischa et de ses copains à la fin du scénario.

## POLICE

Tôt ou tard les kamarades se retrouvent dans un car de flic, embarqués pour leurs méfaits. Le type au volant est abattu parce que, ce matin, il a cogné sa femme qui voulait regarder son feuilleton « la petite Datcha dans la Prairie » plutôt que de le laisser regarder les rediffusions du pornopéra de la veille. Elle est partie avec les mômes... Les officiers de l'ordre sont sur les dents. Ils confisquent aux Kamarades leur papiers et leur carte de rationnement qu'ils enferment dans la boîte à gant blindée du véhicule, dont seul l'officier en chef a la clef.

Alors que les kamarades dépriment ou se disent que là au moins ils sont en sécurité, un appel sur la radio demande des renforts de police, une bagarre avec des dissidents religieux est en train de mal tourner. Le car est assailli par une vague de forcenés, qui écartèlent le véhicule comme une huître un soir de réveillon, et commencent à tabasser tout ce qui porte un uniforme au nom de « la Paix et de l'Amour entre les peuples de Dieu ». L'officier en chef est happé par la foule en délire, et avec lui les clefs du coffre et les espoirs des kamarades de revoir leurs papiers et leur argent... En plus il leur faut encore se tirer de la bagarre.

## LE TAXI 1

Les assaillants des Kamarades vont bientôt les rattraper, la nasse se referme autour d'eux, quand au bout de la rue apparaît un taxi avec un pare-choc blindé... Il semble leur seule porte de sortie, ce n'est qu'une fois à l'intérieur, quand la porte s'est refermée, que les joueurs remarqueront le visage couturé du conducteur, ses médailles de vétéran accrochées au rétroviseur, la photo sur le tableau de bord, où on le voit porter l'armure lourde en Novye Novye Tchétchénie et aussi l'énorme berger allemand sur le siège passager. Une vitre blindée les sépare de la banquette arrière.

L'homme a depuis longtemps démarré, et il leur demande pour la troisième fois leur destination. Laissez les joueurs batailler sur qui va se faire déposer en premier, tandis que le chauffeur leur raconte dans le désordre, la Novye Novye Tchétchénie, sa femme qui l'a quitté depuis, les supporters qui lui ont tagués son aile droite, ce monde dégueulasse, et comment l'amour de son chien l'a sauvé : « Une bête ça ment pas, ça vous aime toute votre vie, c'est pas comme les gens, tous des dégueulasses !! ».

C'est à peu près à ce moment là que les joueurs se rendent compte qu'ils n'ont rien pour payer la course... Si les joueurs ont aidé le couple étrange formé par la femme enceinte et le petit nemtsy du métro, rappelez-les à leur bon souvenir.

Quand le chauffeur s'en rend compte, il devient comme fou, verrouille les portes, et conduit tel un champion derallye un soir de fête de la vodka à Kartinggrad 19. Son chien aboie comme un fou en montrant les crocs, tandis qu'à l'arrière les Pjs sont bringuebalés dans tous les sens. Jusqu'à ce que le chauffeur ne les dépose exactement là où il les a pris, non sans les avoir traités une dernière fois de « Dégueulasses !!! »

(Variante : des kamarades sautent en marche ? A vous de voir.)

## LES STATUES

Alors que les kamarades fuient (la police, les fanatiques religieux, le chauffeur de taxi, les voisins d'*Izbrann*, Mischa et ses copains, qu'est ce que j'en sais) une porte s'ouvre et une femme les invite à entrer, vite, pour se mettre à l'abri... Son appartement est envahi de peintures et de sculptures amateurs d'un mauvais goût certain - un buste de Lénine

habillé en schtroumf, un portrait de Staline en étiquettes de Da-niet (voir à ce propos la Mère Poulardski) ou un Trotski en papier mâché. Laissez les personnages se perdre un instant entre les bustes de Marx et les Mao, tous signés Ludmilla Solo, alors que, dans la rue, le vacarme et les vociférations de la foule augmente de volume et que les gens commencent à fouiller les maisons et les appartements alentour, bien décidés à retrouver les fugitifs. Ce n'est qu'une affaire de minute avant qu'ils ne fassent irruption dans leur refuge. La vieille dame qui leur a ouvert, toute en fichu chamarré et en lunettes façon cul de bouteille, a bien une idée à leur proposer : la carbonite ! Elle les transformerait en statue, les dissimulerait parmi sa collection, pour les libérer après que la foule ait inspecté l'appartement ! Dans les maisons adjacentes, on entend les bruits de meubles qu'on déplace et les grognements d'une foule avide de sang. Et puis ça ne fait pas mal, son petit fils a été transformé en statue pendant des mois à la suite d'une histoire sordide de dette, et tout s'est très bien terminé... Si les Kamarades acceptent (et ils ont peu de choix tant la foule se presse partout alentour) les voilà pris dans des bandages à la carbonite, tandis que la vieille siffle (et que bien évidemment elle les a débarrassés d'une partie de leurs affaires, ou bien elle les dépouille une fois qu'elle a immobilisé le haut de leur corps, toujours en sifflotant). Une fois l'affaire faite, alors que la vieille s'amuse à décorer ses nouvelles statues, les poursuivants tapent à la porte. Ludmilla a laissé les yeux des Kamarades à découvert, mais pas leur bouche, ils respirent par le nez, tandis qu'on fouille la pièce, sans les trouver. Les poursuivants sortent, les rumeurs s'éteignent et Ludmilla leur fait de temps en temps un clin d'œil complice. Laissez les joueurs se sentir en sécurité, ou tiré d'affaire, avant que la vieille artiste ne commence à s'amuser à les décorer, plutôt que de les libérer comme promis. Laissez-les ensuite désespérer et croire que le scénario se termine là. La vieille sort, emprunter du bleu azur à une amie trois rues plus loin, dehors le vent forçit, ils sont prisonniers à jamais de la carbonite. Commencez à ranger les affaires, comme si la partie était finie. Et puis faites entrer les cambrioleurs. Ils forment le même genre de groupe que les Kamarades, un gros s'il y en a un, un nemtsy si votre groupe en comporte un, etc. Et ils commencent à tout charger, meubles et œuvres d'art dans leur camionnette, et les Pjs avec. Ils sont tous fiers de leurs méfaits, ils roulent trop vite, et tant qu'ils se félicitent, ils ont un accident... Si les Kamarades ont déjà vécu l'évènement Taxi 1, c'est dans le taxi qu'ils s'emboutissent, et c'est l'évènement Taxi 2 qui démarre, sinon c'est dans un poteau. Les cambrioleurs sont assommés la tête enfoncée dans le pare brise, les meubles à l'arrière font comme une avalanche qui s'écrase sur les statues, brise leur coquille et libère les Kamarades, expulsés sur la chaussée...

## CHAGRIN D'AMOUR 2

Alors que les Kamarades fuient, une voiture avec des gros pneus neige s'arrête à leur hauteur après un dérapage contrôlé. Une jolie femme blonde les invite à monter pour échapper à la vindicte populaire. Elle est complètement folle : « Vous savez j'ai vécu ça moi aussi un jour, j'avais une chapka violette et la mode était passée depuis trois mois... » Elle les saoule de questions, conduit au hasard et ne répond que très peu aux leurs : « Alors c'est une histoire d'amour c'est ça ? » Si vous avez deux personnages de sexe différent ou même un nemtsy et un humain, elle est persuadé de sauver un couple maudit : « Comme dans Boris Karlov et Juliette !!! » Alors que vos Pjs commencent à regretter d'être monté et que l'un d'entre eux en a assez

de rattraper le volant à chaque fois que la fille le lâche, faites arriver un Nemtsy qui court à côté de la voiture. C'est le même monstre que dans Chagrin d'Amour 1, toujours tout en croc et en muscle. Il crie à la fille qu'il a compris qu'il l'aime, qu'elle doit l'écouter. Il se jette sur l'aile du véhicule comme un taureau sur un abruti en collant écarlate. A chaque fois la voiture risque la sortie de route. La fille ne conduit pas, c'est aux Pjs de faire des jets en Soyouz, elle est trop occupée à expliquer que c'est son ex, que c'est un nul, même pas capable de se suicider avec elle par amour ! Le colosse dans sa course s'encastre dans un pylône, non sans pousser une dernière fois la voiture qui s'encastre à son tour dans un autre véhicule à l'arrêt ou en marche.

Suite possible : vous pouvez lancer *Taxi 2* ou *Les Pervers* par exemple.

## LES PERVERS

Tandis qu'ils courent un des Kamarades se fait renverser par une voiture. Ou bien le véhicule des joueurs est rentré dans un autre véhicule. Les occupants de l'engin sont extrêmement gênés, d'autant plus que le personnage est dans les vapes. L'homme, un petit type rondouillard et chauve, leur propose de les accompagner chez lui pour soigner leur ami, après tout il est médecin. Et puis il faut faire des examens pour voir si leur ami n'a rien de grave...

Une fois dans l'intérieur douillet de leurs hôtes, les Kamarades ont l'occasion de se détendre un peu. On leur offre un verre, on met de la musique. Leur ami n'aura rien...

« Juste une commotion. Détendez vous. A propos moi c'est Evamiska. », leur dit la femme, alors que son mari revient en peignoir de soie. Les Kamarades sont tombés dans l'ancre d'un couple plus que libertain, deux pervers qui s'ennuient ferme et qui ne songent qu'aux Kamarades pour épicer leur soirée. Ils ont même pu droguer leur boisson... Qui sait ce qu'ils pensent faire des Kamarades dans leur délire érotique ? Et comment vont-ils se tirer de là ?

Les joueurs peuvent également tomber sur le couple à la suite d'une bagarre avec des blessés, en recherchant un médecin ou du matériel. Dans ce cas, ils tombent sur l'appartement du couple, signalé par une plaque à l'entrée de leur immeuble...

Plus la soirée passe, plus elle devient surréaliste. Les joueurs pourraient penser qu'il s'agit des effets secondaires de la drogue...

## Le TAXI 2

Les Pjs viennent d'emboutir un véhicule (après Chagrin d'Amour 2, ou les Statues ou autre) Et devinez quoi ? C'est un taxi au pare choc blindé, avec une aile droite couverte d'injures à la peinture rose. Le chauffeur remonte sa braguette, sortant d'un coin de mur contre lequel il urinait : « Décidemment vous avez décidé de me faire souffrir c'est ça, mais qu'est ce que je vous ai fait !!! » Il arrache sa chemise dévoilant un gilet pare-balle et hurle avant de plonger vers son coffre pour en tirer un FUSIL d'ASSAUT !

Un vrai ! Pas un lance clou ! Les Pjs devraient fuir ... S'ils font mine de vouloir se battre ne jetez même pas les dés, le joueur belligérant se fait renverser au sol par le berger allemand tandis que le chauffeur charge son fusil.

Ils ont désormais un nouvel ennemi. Le vétéran va les poursuivre toute la nuit, le corps à demi sorti de son taxi, tandis que son chien conduit ! Les kamarades ont franchi un nouveau pas dans l'hystérie de cette soirée, ils doivent à partir de là se demander s'ils hallucinent ou pas, et vous SG, donnez vous en à cœur joie !

Le vétéran et son chien peuvent surgir n'importe quand, que ce soit à la tête des poursuivants des Pjs, ou au contraire pour les sauver sans le vouloir, en collant une balle

au phosphore par ci et une doum doum par là. Enfin les sauver, ce n'est que tomber de Charybde en Scylla...

### LES ROIS MAGES 1 & MOBYLETTE 1

Tout d'un coup, une mobylette LENIN'S BURGER débouche en trombe devant les Kamarades. Ce n'est pas un livreur qui est aux commandes, mais le petit nemtsy de toute à l'heure, avec sa femme enceinte jusqu'aux yeux sur le porte bagage... S'ils pensent que le couple leur a volé un portefeuille lors de la première rencontre, les joueurs devraient se lancer à leur poursuite. S'ils ne le font pas, peut-être la foule d'intégristes encagoulés qui poursuit ces amoureux sacrilèges, avec des chapelets à clous et des manches de pioches les convaincra, elle, de courir. Les personnages sont comme pris entre l'arbre et l'écorce. Devant la mobylette et le couple, derrière des fanatiques qui hurlent « A bas les Marchands du temple ! » « Pas de répit pour les ennemis de la vraie foi » « Le glaive de feu s'abattra sur les sodomites et les ghomorateurs » et « Dieu est amour, attendez qu'on vous rattrape bande de mécréants » Au moment où les Kamarades pensent rattraper le couple maudit, ou quand le Secrétaire Général en a marre de cet événement, le couple bifurque sur son engin pétaradant et une fois passé l'angle de la rue, il n'y a plus aucun signe d'eux à part la mobylette LENIN'S BURGER, encore fumante et gisant sur le trottoir... Faites leur faire un jet en KARKASS pour voir qui n'en peut vraiment plus. Et annoncez que la mobylette vaut un +4 au jet d'Athlétisme. D'autant que les fanatiques eux se rapprochent et qu'ils risquent fort de passer leur mécontentement sur les Kamarades...

### LE BAL MASQUE

Pour échapper à la foule, les Kamarades se glissent par un portail, à la suite d'un cow-boy avec ses éperons qu'ils viennent de remarquer. Dans la résidence où ils déboulent, ce n'est qu'un gigantesque bal masqué où le thème est le capitalisme défunt. Par moquerie ? Par nostalgie, difficile de savoir, au milieu d'un tourbillon de personnes déguisées en banquier comme sur les affiches de propagande, en Bernard tapie, en patron, en stars américaines, en joueurs de football, etc. Les personnages nagent en pleine hallucination, on allume des cigarettes avec des billets, il y a un gâteau en forme de coffre-fort, on y vend des actions pour rire, quoiqu'il soit difficile de savoir ce qu'on vend vraiment, et il y a toujours un technocrate du FMI pour vous bousculer ou vous demander en quoi vous êtes déguisé.

Les poursuivants finissent par arriver eux aussi, ne sachant pas sur quel pied danser.

Aux joueurs de se tirer de là. Peut-être en volant des déguisements ? Mais se promener dans la rue habillés en curés à la soutane brodée d'or un soir de Noël, voilà qui risque de leur attirer encore des ennuis voir de les faire finir dans la camionnette de la Police.

### L'ANIMALERIE 2

Si la vitrine de l'animalerie a déjà explosé, les animaux évadés se promènent un peu partout dans le quartier. Les spécimens rencontrés sont de plus en plus bizarres et les Kamarades vont continuer à les croiser au cours de leur course nocturne : les types en train de se réchauffer au brasero là-bas ne sont-ils pas en train de dévorer des brochettes de petites chauves-souris bleues ? Une girafe à six pattes est en train de manger les géraniums pendant d'un balcon...

Si vos joueurs ont rencontré les Pervers ou sont déjà passés par le Bal Masqué, ils peuvent aussi mettre ça sur le compte de la drogue.

### LE TOUTOU DE L'ESPACE 1

Essayant de reprendre souffle tout en se cachant au fond d'une impasse, les Kamarades entendent grogner à côté d'eux. Une bestiole rose et bleue, mesurant plus d'un mètre cinquante au garrot et produisant plus de bave qu'un gladiateur dopé un soir de finale, sort de l'ombre. Les épaules plus larges que hautes, la bête est effrayante et se jette sur eux. Les joueurs peuvent attaquer tout de suite. Ou se maîtriser : l'animal se met à lécher leur visage affectueusement et va les suivre partout comme le gentil toutou qu'il est.

## Le toutou de l'espace

**Difficulté: 0 – Dégâts: 1 – Point de vie: 5**

Le toutou peut-être utilisé comme une Kontrebande s'il n'est pas attaqué.

### MOBYLETTE 2

Voilà un moment que la mobylette LENIN'S BURGER rééquilibre les jets en Athlétisme de nos Kamarades, il est temps de la leur confisquer.

Un homme surgit au milieu de la route, et il empoigne fermement le guidon, empêchant l'engin d'avancer : « C'est à cette heure là que vous arrivez ! J'ai commandé il y a deux heures ! Vous vous foutez du monde ? ! » Le gars a l'air furibard et aucune excuse ne le calme surtout quand il ouvre le coffret en tôle à l'arrière et découvre sa commande, avec son nom et son adresse, froide et immangeable. De rage, il met plusieurs coups de pieds dans l'engin et arrache la cloche d'allumage, une petite partie en plastique, et la mange devant l'œil médusé des joueurs. Avant de partir les poings sur les hanches.

Si jamais les Kamarades essaient de bricoler la bécane, alors une étincelle de la bougie d'allumage mettrait le feu à un mince filet de carburant qui s'échappe du réservoir fêlé par les divers coups de godasse...L'explosion qui s'ensuit réveille tout le quartier. On peut ajouter terroristes et poseurs de bombe aux méfaits dont les joueurs sont accusés...

### LES COLLEURS D'AFFICHES

Des activistes politiques profitent de la désorganisation due à la nuit du réveillon pour coller des affiches appelant à la révolte contre les autorités. Et devinez qui va se faire prendre devant le matériel que les dissidents, mis en fuite par l'arrivée des Kamarades, ont laissé sur place ?

### CHAGRIN d'AMOUR 3

Les personnages sont rattrapés par la fille. Elle a une grosse bosse à la tête, mais elle est ravie de les voir encore ensemble : « L'amour triomphe de tout ! » . A cet instant le gros nemtsy arrive, prétend qu'il a tout compris, qu'ils seront réunis pour toujours, puis il essaye de la tuer et de se tuer ensuite avec une perceuse...

### LES ROIS MAGES 2

Les Kamarades n'en peuvent plus, ils sont à bout de nerfs, sans zlotys, et leur réserve d'héroïsme sérieusement entamée. Toute la nuit, ils n'ont fait que courir pour échapper à l'enfer. Pourtant une voix, et de la chaleur s'échappe d'un soupirail de cave : « Messié, par ici... » Une main fine se tend, comme pour les inviter. Plus loin la foule arrive, grondante. « Pas peur messié... » C'est encore une fois le couple. La femme enceinte et le petit nemtsy. Ils se sont blottis au fond d'une cave, bien au chaud dans ce qui

semble être une réserve de papier à bulles et de chips en polystyrène... « Messié vous avez tombé ça tit à l'heure. » leur susurre le petit nemtsy tout en sourire, et il leur tend leur portefeuille...

Un âne et un boeuf ont trouvé eux aussi refuge ici et chauffent l'humble cachette de leur présence.

Dehors la foule passe en courant, tout en cris et en grondements, dans le froid de la nuit. La femme a ouvert une pauvre boîte de sardine sur un carton retourné et elle invite les PJs à se restaurer, entre deux chandelles que le couple apparemment accoutumé à l'errance a posé là. La respiration de la femme est haletante. « La perdi les eaux tit à l'heure, annonce son mari au petit soin pour elle. » Si un de vos Joueurs s'y connaît en dopage, il risque fort de pratiquer un accouchement ce soir, à la lumière des bougies. S'il fait un bon jet, vous pouvez même lui annoncer que contrairement à toute attente, la maman est vierge... Mais ça, c'est la magie de Noël...

Alors que les premiers rayons de soleil se hissent au dessus des immeubles, le calme revient dans le quartier. Le petit nemtsy, Joseph, peut tirer les personnages du boubrier dans lequel ils se sont fourrés. Avec de faux papiers au nom de Balthazar, Gaspard, Melchior et autres, il peut leur faire gagner la Border Zone : le début d'une autre vie peut-être pour vos personnages...

### LE TOUTOU DE L'ESPACE 2

Si vos joueurs ont tué le chien de l'espace, ils ne tarderont pas à tomber sur un avis de recherche sur le quel pose fièrement Kiki, le « chien » d'Éléna Gvodvesv. La bête qui est morte ne s'est nullement échappée de l'animalerie... Autre problème qu'ils ne vont pas tarder à découvrir, les images du massacre ont été diffusées par cette petite fouine de Daniil Kourepine. Les voilà donc avec un nouveau méfait sur le dos.

S'ils ont adopté Kiki, et qu'ils ne l'ont pas claqué au-delà de ses limites comme une Kontrebande classique, ils vont trouver une porte de sortie dans les personnes d'Éléna et de son père. En parvenant à les contacter, les joueurs pourront enterrer leurs affaires voire prouver leur bonne foi.

## ANNEXE

Voici une description des différents groupes auxquels vont être confrontés vos joueurs tout au long de la nuit.

### Mischa et ses copains

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

Fuite.

Chaque fois que les joueurs croisent Mischa, celui-ci est de plus en plus mis en confiance par ses acolytes de plus en plus nombreux. À chaque rencontre, il gagne 1 en Difficulté, 1 en Dégâts et 5 Points de vie pour simuler l'aide de ses copains.

Vous pouvez lui adjoindre des acolytes :

**Difficulté:** 0 – **Dégâts:** 1 – **Point de vie:** 1

### Les policiers

**Difficulté:** - 2 – **Dégâts:** 2 – **Point de vie:** 5  
Terrifiants.

Les policiers ont du matériel (une matraque, un taser, etc.) qu'ils peuvent utiliser comme une kontrebande pour augmenter leur Difficulté.

Les policiers sont corruptibles. Si l'un des joueurs réussit un jet en CORRUPTION, il se met l'un des policiers dans la poche. Le seuil normal est à 9 (sans tenir compte de la difficulté de l'adversaire). Le joueur peut tenter un seuil à 12 pour corrompre deux représentants de l'ordre, à 15 pour trois et 20 pour quatre... Un policier corrompu fait semblant de se battre si ses collègues ne sont pas tous corrompus et tant que les Kamarades ne s'en seront pas débarrassés. Le groupe de joueurs n'a droit qu'à une tentative de corruption par combat. Un policier corrompu le reste lors des rencontres suivantes.

### Les fanatiques religieux

« Dieu est amour ! Aimez-vous les uns les autres... » Tel est le crédo de ces réactionnaires religieux qui vont profiter de la nuit de Noël pour répandre leur message de paix et de fraternité parmi les masses récalcitrantes. À coups de pioche et chaînes en métal s'il le faut !

La piétaille

**Difficulté:** 0 – **Dégâts:** 1 – **Point de vie:** 1

Boris

**Difficulté:** - 4 – **Dégâts:** 4 – **Points de vie:** 15

Prise de l'Ours (équivalent du don Morsure), Boris brisant les reins de ses adversaires une fois qu'il les a attrapés.

Boris est un géant chauve et torse nu.

Mirta

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

Tricheuse.

Petite vieille avec un sac à main rempli de boulons qu'elle fait tourner à bout de bras.

Vous pouvez décider de leur adjoindre Mischa si vous trouvez ça rigolo...

DE NOUVEAUX



# NEMTSY

## LES MNOGIES

Fabriquants des coques les plus solides de tout l'Union, détenteurs de plusieurs contrats vitaux avec le Polit Buro, les Mnogies sont un peuple industrialisé, aux grandes usines robotisées et qui s'ennuie ferme. Après des décennies d'abrutissement collectif devant des télénovelas absurdes et les rediffusions en accéléré des grands chefs d'œuvre de l'Union, plus rien ne semblait plaire à cette race de Nemtsy minuscules et grégaires, massés dans des immeubles de plusieurs centaines d'étages, et où les « comportements individules » ont fini par être considérés comme des aberrations. Pourtant, il y a de cela une poignée d'années, les sociétés de production ont trouvé une solution à l'ennui galopant qui poussait parfois des quartiers entiers au suicide collectif. Cette solution c'est l'AVENTURE ! Depuis il n'est pas rare de croiser dans les coursives des kosmodocks les plus mal famés de la Borderzone, un immeuble de petites créatures vautrées devant leur écran de contrôle et qui décident, en temps réel, ce que doit faire le grand robot qu'ils habitent en appuyant sur les chiffres de la télécommande : « Vous voulez lui mettre un crochet du droit, tapez 1, pour un direct du gauche, tapez 2, pour lui dire que ses lacets sont défaits et lui coller un coup quand il se baisse, tapez 3, pour vous enfuir en courant, tapez 4... »

### DOCTRINE

Les Mnogies sont versatiles et de toute façon à l'abri dans leur coque ils ne prennent pas les choses au sérieux. Ils peuvent être de la Doctrine qui les amuse.

### SIGNE RACIAL

Les Mnogies ont construit un engin solide, comme à leur habitude. Ils bénéficient d'un point de vie supplémentaire et si d'aventure ils venaient à mourir, ce ne serait que l'engin qui serait hors d'usage, les Mnogies eux, à l'abri dans leur coque incassable, au fond de leur canapé moelleux, un grand bol de chips issues des cultures hydroponiques des étages 12 à 29 à la main, ne risquent physiquement rien. Aussi ils bénéficient d'un bonus de +2 pour résister à la peur.



### CLEF RACIALE

#### LA LOI DE L'AUDIMAT

Peut-on vraiment compter sur un robot contrôlé par des milliers de créatures qui se croient face à un perpétuel reality show ? Les réactions d'un Mnogies sont parfois inattendues : « Désolé les gars, on vous aurait bien aidé à piloter mais 57% des téléspectateurs ont bien envie de voir ce que ça fait de passer dans un trou noir... » De plus, on ne peut jamais dire qu'on les connaît vraiment, surtout quand certains, frustrés d'être toujours minoritaires au moment des votes, décident de prendre le pouvoir de l'intérieur et par les armes. « Oui nous savons qu'ils sont trente et que vous êtes quatre, mais voyez-vous, nous aussi, nous avons nos problèmes internes ! Un coup d'état des étages 112 à 214 menace l'impartialité des votes du show, alors vous comprendrez, vos tigres mutants à tentacules... » Quand la nature des Mnogies entraîne une décision inattendue, le joueur gagne entre 1 et 3 zlotys, selon l'impact sur le scénario.

# DEVINE QUI VIENT MARKER



CE SOIR ?

Nous vous avons présenté Star Drakar et Shlopoto dans le premier numéro de Parazitnyi. Nous récidivons à nouveau avec une autre de ses divagations spatiales rencontrées sur la [Scénariothèque](#).

Nous sommes en pleins pourparlers pour les droits de l'utilisation du nom de Pat Platine©, Shlopoto réclamant un prix exorbitant de 10 caisses de Léninade, mais nous avons bon espoir d'aboutir, surtout si nous arrivons à joindre nos avocats.

« Le Chainon Manquant » a été l'occasion d'un méga fou rire (voir l'annexe à la fin du scénario) et le début d'une série de private joke entre nos joueurs, le tout autour du mythique « Canard Jaguar »...

Nous remercions, une nouvelle fois, Shlopoto pour son scénario qui nous a bien fait marrer et d'avoir accepté que nous vous présentions notre adaptation pour Star Marx.

## LE CHAÎNON MANQUANT SCENARIO

### D'APRES UN SCENARIO DE SHLOPOTO

#### \* PUDUK

Planète détremée par de fréquents orages, Puduk est un patchwork d'îles volcaniques, de marais puants, et d'atolls de lave solidifié. À cause des minerais dans le sol, la végétation a une couleur étrange, au point qu'on se croirait parfois patauger dans un film en négatif. Deux peuples plus ou moins évolués se partagent cet univers.

#### LES ESCARGOTS KORORO

Les escargots Kororo sont des petits rampants baveux à coquille noire qui prolifèrent dans les parties les plus humides de Puduk. Ils sont en concurrence pour la domination de la planète avec les fiers guerriers Tutupanpans qui pour les éviter colonisent les terres sèches et poudreuses des volcans. Les escargots nécromants, comme on pourrait aussi les appeler, parasitent en gestalt des cadavres qui leurs servent de marionnettes, pour tuer d'autres organismes, qu'ils parasiteront encore... etc. Savoir jusqu'à quel point arrive leur civilisation restera un mystère. Ils n'auront que des relations de prédation avec nos Kamarades.

C'est un lendemain de Jour de l'An comme les autres à bord du soyouz. La gueule de bois est la grande invitée et à chaque hoquet du pilote automatique, on entend rouler les bouteilles de vodka vides sur le sol de métal. Est-ce qu'un des kamarades a vomi sur l'ordinateur de bord, ou est-ce que bourré comme un pope un soir de Théophanie, il s'est assis sur le clavier et a reprogrammé du bout de ses fesses osseuses les coordonnées de vol, toujours est-il que le soyouz s'écrase, une fois de plus, en terre inconnue et cette fois encore, c'est sans Frédéric Lopez...

Le vaisseau est salement amoché, la bouffe manque, et on ne sait rien sur cette planète trempée et envahie par la jungle, à part son nom : Puduk... Il va falloir partir en exploration, pour assurer le ravitaillement, découvrir l'endroit et essayer de trouver des pièces mécaniques, un vieux cimetière de fusées, après tout on peut toujours rêver. Après tout, c'était Noël, y a pas une semaine !

#### PUDUK IS BEAUTIFUL

Voilà encore un mémoire pour explorer les profondeurs trempées de Puduk et les pentes arides de ses volcans. Tous les mécanismes du système, présentés dans le Parazitnyi n°1, seront exploités, cartes grises, noires, avec une variante supplémentaire : les points d'exploration.

Chaque carte blanche comporte dans un coin un chiffre, de 1 à 3. Quand les kamarades retournent les couples de cartes correspondants, ils découvrent des indices (pour 2 ou 3 points, ils trouvent des vestiges de pièges, des empreintes) et se rapprochent de la tribu des Tutupanpans. Quand ils ont marqué le nombre de points appropriés (entre 15 et 20, au choix du SG), ils tombent sur une horde de Tutupanpans. Quelques bourrepifs qui deviennent vite des tapes dans le dos amicales et on passe à la partie suivante du scénario. N'hésitez pas à insister sur les odeurs persistantes de bois pourri, les mousses roses et gorgées d'eau, les fumées acres issues du volcan et les sales persistances rétinienues que provoquent certains végétaux phosphorescents.

## LES GUERRIERS TUTUPANPANS

« Les Tutupanpans, eux, sont des espèces de gros gorilles rouges affligés d'un sens de la pudeur (ils portent des pagnes) et armés de sarbacanes anales (comme une sarbacane normale mais on ne souffle pas avec la bouche.) Ils ont un langage rudimentaire basé sur les grognements, que les kamarades se surprennent à comprendre en partie. Ces gorilles sont agressifs comme pas deux mais reconnaissent la suprématie de la force et, après en avoir pris plein les dents, ils vénéreront les visiteurs. Ils connaissent bien leur milieu, mangent à leur faim, mais se régalent surtout des feuilles d'un arbre bien particulier, feuilles qui provoquent des flatulences qui ont inspiré aux gorilles leur mode de combat. Ils n'ont aucune technologie mais racontent qu'ils connaissent un dieu de métal qui vient des étoiles lorsqu'ils l'invoquent. »

Shlopoto in Les Divagations Spatiales  
Ce dieu, et la virile amitié des Tutupanpans sont la véritable clef de sortie des kamarades.



### - SERPENT à RAYURES :

Un jet en KGB ou GOULAG peut être nécessaire pour éviter de marcher dessus et de se faire automatiquement mordre. La bête est élégante, et peut faire rêver n'importe quel fan de maroquinerie, alliant la beauté du reptile à la fantaisie des couleurs. Mais lui donner la chasse est une entreprise hasardeuse, tant il faut faire attention aux branches basses, aux chutes et aux glissades périlleuses.

### Le Serpent à Rayures :

**Difficulté:** - 4 quand il fuit (ce n'est pas lui qui attaque, c'est le décor qui s'en charge) –

**Dégâts:** 3 dans ce mode

OU

**Difficulté:** – 2 quand il essaye de mordre –

**Dégâts:** 2 Poison dans ce cas

**Points de vie:** 5.

### - FRUITS POURRIS :

Des fruits pourris tapissent le sol, dans un va et vient incessant d'insectes. Certains grouillent sur le sol et on entend leur carapace qui craque sous les talons, d'autres piquent et volètent tout autour des Kamarades.

Carte grise : l'effet s'applique dès la première apparition d'une des cartes « fruits pourris ». Il cesse quand on retrouve le couple de cartes.

Une nuée de gros moustiques

dorés escorte le groupe et leurs piqûres infligent un malus constant de -1 aux kamarades.

Quand on retrouve le couple, on peut remarquer avec un jet de GOULAG ou de KGB que les insectes évitent une certaine fleur, qui peut être utilisée comme répulsif.



### - DELUGE :

un orage terrible éclate.

S'abriter est un obstacle de difficulté 9 (en KARKASS, pour résister au froid, en GOULAG etc...) On peut s'imposer une difficulté à 12 pour sauver quelqu'un en plus. Sinon on risque une faiblesse

Si les kamarades étaient affligés par les moustiques, la pluie les chasse.

### - CUT SCENE :

Des broussailles de longues feuilles vertes aux bords dentelés de petits filaments transparents. Ces « poils » sont comme de la fibre de verre, horriblement tranchants.

Laissez les kamarades s'aventurer sur un tel terrain, puis commencez à leur infliger des coupures plus sérieuses. Enlevez un ou deux points de vie. Il doit devenir évident que les Joueurs doivent sortir au plus vite de cet environnement,

soit en grim pant d'arbre en arbre, soit en débroussaillant mais attention aux jets ratés etc.

On peut aussi jouer cette scène comme un combat contre des anonymes avec encerclement..

Si les PJS passent par les arbres, ils trouvent un nid temporaire construit par un chasseur TUTUPANPAN pour y passer la nuit. Et marquent donc 3 points d'exploration.





### - BAYOU :

La progression devient hasardeuse, dans une partie de jungle inondée par des eaux laiteuses et phosphorescentes. Il y a de grands creux comme des impacts de mini bombes ou de grenades. Attention aux trous d'eau et aux glissades dans la vase. Des corps se glissent entre leurs jambes.

*À vous de voir si vous voulez leur faire peur ou lancer un combat*

*contre un grand ver annelé à la bouche entourée de fins tentacules... Des petits escargots à coquilles noires traînent négligemment, ventousés à la végétation à demi décomposée.*

*Sur certains îlots émergés, les Kamarades peuvent trouver des traces de pieds nus.*

### - Coin COIIN :

Le cri du terrible canard jaguar, le prédateur le plus craint de la planète.

*En fait cette carte n'est là que pour jouer avec les nerfs des Kamarades, et les faire rire si vous imitez le cri de la bête. Prenez des notes, un air de conspirateur, faites leur sentir la présence de la bête toute proche, ses griffures sur les arbres etc.*

*C'est une carte noire : il suffit de la voir une fois (même pas en couple) pour que ses effets s'appliquent. Ensuite remettez là en jeu, n'importe où, vous pouvez même mélanger un peu le mémoire...*

*Si les joueurs la tirent trop souvent, et bien faites sortir la bête... Un de mes joueurs a joué la scène comme un dieu, dépensé des pelletés de zlotys, c'était la moindre des choses de lui donner son heure de gloire, et de faire agoniser la bête dans une fosse pleine de pics... Je ne me doutais pas de ce que cela allait donner à la fin (voir « Un grand fou rire »).*



### - TUNNEL DE LAVE :

La lave du volcan, enfin une de ses coulées, a creusé un tunnel qui fait comme une voie rapide à travers la jungle. Envahi de chauves souris albinos et de racines fine comme des cheveux, mieux vaut espérer qu'il ne s'effondre pas sur les kamarades. La chaleur intense a comme fabriqué de la céramique sur les bords du tunnel.

*On peut trouver des peintures rupestres, où figurent des chasseurs anthropomorphes à trois jambes (en fait ce sont les sarbacanes-anales), de grands serpents bleus et le terrible canard-jaguar.*

### - FLEURS IMITATRICES :

Des sortes d'orchidées douées d'un don d'imitation grâce à un petit sac d'air sous la corolle et trois cordes vocales. Voilà de quoi donner des sueurs froides à vos kamarades, le temps qu'ils trouvent d'où viennent les voix. À moins que ces appels ne les attirent dans un piège et que les fleurs n'aient besoin d'engrais...



### - ARBRE A CHENILLES :

Un arbre couvert de chenilles, ce qui lui fait comme une écorce hélas urticante. Plus haut les chenilles deviennent des cocons et les cimes de l'arbre sont envahies de papillons...



### - PIEGE ET BROUSSAILLES :

Un piège fabriqué par les chasseurs Tutupanpans. S'il est fort dangereux (faiblesse ou points de vie en moins), il est clair aussi que les Kamarades se rapprochent de la tribu de chasseurs.



### - SE PERDRE :

La végétation et les nappes de brouillard sont si denses qu'il est facile de se perdre et de revenir sans cesse sur ses pas. Au début, les Kamarades peuvent penser qu'ils ont trouvé des traces. En fait ce ne sont que les leurs... (et on mélange le mémoire).

### - BRUMES :

Des difficultés à voir. À vous de décider quelles actions souffrent d'un malus jusqu'à ce que les brumes se dissipent (et que le couple soit reconstitué).



# BOUGA

## - BOUGA :

Les escargots Kororo sont, rappelons-le, des petits rampants baveux à coquille noire qui prolifèrent dans les parties les plus humides de Puduk. Ils sont en concurrence pour la domination de la planète avec les fiers guerriers Tutupanpan qui pour les éviter colonisent les terres sèches et poudreuses des volcans. Les escargots nécromants, comme on pourrait aussi les appeler, parasitent en gestalt des cada-

vres qui leurs servent de marionnettes, pour tuer d'autres organismes, qu'ils parasiteront encore... etc.

Voilà donc des guerriers Tutupanpan zombis qui s'attaquent aux Pjs.

Carte noire.

Sur la poitrine d'un cadavre, vos joueurs pourront remarquer un pendentif qui n'est autre qu'une goupille de grenade.

## Les zombis Tutupanpan :

**Difficulté:** - 2 – **Dégâts:** 3 – **Points de vie:** 12.  
Encerclement.

Tant qu'on essaye d'atteindre des organes vitaux, que les escargots ont depuis longtemps digérés, rien à dire. Si les Kamarades comprennent que leurs assaillants ne sont que des gros sacs remplis d'escargots nécromants et qu'il faut plutôt déchirer la macabre dépouille, comme on casserait une poupée, considérez que les dégâts qu'ils infligent aux cadavres ambulants sont doublés.

## - LIANES :

Les lianes kokoro d'un rose vif sont une abomination pour le marcheur. Elles s'entremêlent tant et tant que, parfois, progresser de quelques mètres prend une ou deux heures. De plus, quand on les coupe, elles vous maculent de sève phosphorescente...

Obstacle individuel de seuil 11 pour les passer sans perdre de points de vie à cause de la fatigue (15 si on veut aider quelqu'un).



## - FLECHES :

Une brève embuscade des guerriers Tutupanpan, une volée de flèches, un tonnerre de pets et une odeur méphitique... Et c'est terminé. Obstacle individuel de seuil 12, infligez la marge d'échec en dégâts.



## - DIAMANT :

Puduk possède quelques gisements de diamant, dévalisés par les Tutupanpan pour le « dieu de métal ». Mais les Kamarades tombent sur une pierre précieuse, tombée d'une brouette. De quoi leur faire briller les yeux...



## - MOUFLONS LEMURIENS :

Une harde de mouflons Rorokoko très craintifs, avec leurs grands yeux lumineux semblables à ceux des lémuriers, leur petit mufle mignon qu'ils laissent surnager quand ils se dissimulent dans une mare, et leurs quatre cuissots si goûteux au feu de bois. Enfin quand on arrive à faire un feu sur cette planète détrempée...

## - LACERTUS :

D'horribles petits lézards équilibristes, capables de courir à la surface des mares et dotés de la mâchoire d'un piranha. Carte noire.



## Les lézards :

**Difficulté:** 0 – **Dégâts:** 1 – **Points de vie:** 20.  
Encerclement.

Vous pouvez considérer qu'il y a 20 adversaires : 1 par point de vie.

## - ERUPTION :

Un grondement sourd, des animaux qui fuient entre vos jambes, un bruit de bois qui éclate dans le lointain. Encore une éruption d'un des nombreux volcans. Une petite poursuite avec la lave et les scories ?





### - KOKO FESSE :

Une plantation de cocotiers aux fruits en forme de postérieur. On entend craquer le bois et des chutes dans les broussailles. Attention à ne pas s'en prendre une sur la tête. Mais c'est bon à manger.

## ★ AU COIN DU FEU AVEC LES TUTUPANPANS ★

Au terme de leur exploration, les Kamarades vont se retrouver dans une joyeuse veillée avec les gorilles pétomanes et avoir l'occasion de jouer avec eux à des jeux virils (lancer de tronc, bras de fer et concours de pet ou de boisson), et de découvrir toute la finesse de la musique Tutupanpan, quand les guerriers s'alignent, sarbacanes entre les fesses et que guidés par un des anciens, ils produisent tous leur hôte, unique, coordonnée avec toutes celles des autres, dans une symphonie flûtée venue du fond du cœur... ou des boyaux, c'est selon si l'on est poète ou basement médical... (vous pouvez utiliser ce lien pour sonoriser par exemple, mais je n'ai pas trouvé sur le net de version aussi tribales et peu édulcorée que sur la compilation de sources musicales que j'ai en cd) On cuisine du mouflons Rorokoko, baignant avec des haricots dans du lait de Coco Fesse, et on se chauffe autour d'un feu d'enfer, un mélange pierre de lave et diamant brut.

Si d'aventure les kamarades essayent d'en récupérer au milieu des braises, ils se brûlent cruellement, et les Tutupanpans considèrent le vol comme la chose la plus mal élevée qui soit...

Viendra fatalement le moment où les joueurs s'intéresseront au « dieu de métal » qui mange des « cailloux qui brillent » et à comment on l'invoque...

## ★ L'INVOCATION ★

Nous laissons une nouvelle fois la parole à Shlopoto pour vous décrire ce passage, tellement il nous a fait marrer :

« L'invocation se fait à la nuit tombée, normalement il faut attendre des cycles de lune bien particuliers mais en pratique suffit de le faire la nuit. Les gorilles dressent un bûcher immense au sommet d'un volcan éteint et dansent au son de leurs instruments à vent et des pétomanes. Le sol alentour est complètement défoncé, il y a des cratères un peu partout et la terre est brûlée. Les gorilles sacrifient également l'un des leurs, auquel ils mettent le feu. L'invocation dure quelques heures. En offrande, ils offrent également tout un tas de cailloux brillants.

Enfin un vaisseau descend du ciel, se pose et une voix surgit des hauts-parleurs, demandant aux gorilles s'ils ont fait offrande. Les kamarades peuvent intervenir comme bon leur semble, sinon voici ce qui se passe. Les Tutupanpans apportent des diamants qu'ils mettent en tas non loin du bûcher. Un tuyau aspirant descend du vaisseau et fait disparaître les diamants. Puis le vaisseau

largue une caisse (décidément) qui vient exploser sur le sol, et sur laquelle les gorilles se ruent. La caisse contient des tas de grenades artisanales faites avec des boîtes à œuf, des vieilles médailles militaires et des produits agricoles. Les gorilles les empoignent, les dégoupillent et les jettent dans tous les sens avec de grands rires excités. Ça explose de tous les côtés, pas mal de gorilles y perdent des morceaux mais tout le monde a l'air content. Avec leur force herculéenne ils envoient parfois les grenades fort loin dans la forêt. Les kamarades ont intérêt à sortir les parapluies ! »

Le vaisseau quand à lui est un vaisseau de contrebandiers de la pire espèce (dangerosité de 2 à 5 ) et il y a fort à parier qu'il va fortement intéresser les PJs : un tas de pièces détachées avec plein de diamants à l'intérieur, on ne crache pas dessus ! A eux de trouver un plan pour l'aborder discrètement, prendre les points stratégiques et enfin le désosser pour réparer leur tacot spatial.

Pour une fois, s'il ne s'en sortent pas trop mal, peut être le SG leur laissera quelques poignées de diamants. De quoi faire une nouba de tous les diables sur la Borderzone, ou juste régler leurs ardoises dans les kosmobars de la galaxie...

### Les contrebandiers :

**Difficulté: 2 – Dégâts: 3 – Points de vie: 5.**

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

Leur nombre dépend de votre équipe et de son état à la fin de l'aventure...

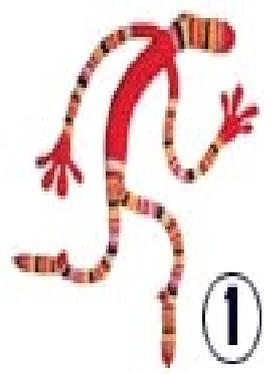
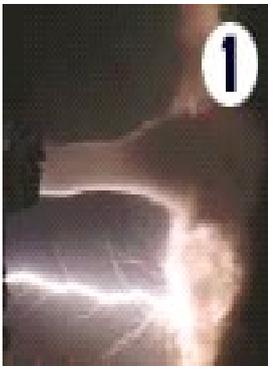
## ★ ANNEXE : UN GRAND FOU RIRE ★

Je ne peux pas résister à l'envie de raconter le plan de mes joueurs, galvanisés par leur premier succès contre un terrible et gigantesque canard-jaguar. La bête morte était une femelle, ce qui leur a donné une idée machiavélique. Extraire des phéromones de la cane-jaguar fut un jeu d'enfant pour le savant fou du groupe. Puis, mes psychopathes d'amis ont ensuite capturé un canard jaguar mâle avec l'aide de toute la tribu des Tutupanpans, et ils l'ont enchaîné au roc, non loin de l'aire d'atterrissage du « Dieu de Métal », avant de le shooter à la testostérone. Pour occuper les contrebandiers et avoir le temps de se saisir de leur vaisseau, enfin ce qu'il en restait, il a suffi de lancer les phéromones sur le « dieu de métal » et de lâcher le mâle rendu fou par les hormones. Un court combat contre les contrebandiers dans les coursives d'un vaisseau malmené par un canard en rut, avec des tuyères à torpilles inondées de liquide séminal, et le tour fut joué. Sauf qu'on riait tellement, en poussant des cris de canards que la scène a duré une bonne heure...

J'espère que vous rirez autant que nous en jouant cette adaptation du travail inspiré de Shlopoto.

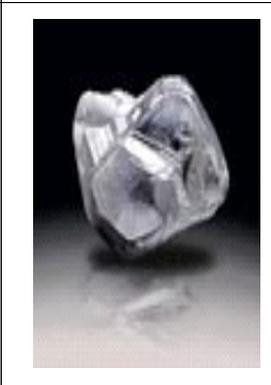
# MEMORY

Puduk

 <p>①</p>	 <p>①</p>	 <p>①</p>	 <p>①</p>	 <p>①</p>
 <p>①</p>	 <p>③</p>	 <p>③</p>	 <p>①</p>	 <p>①</p>
<p>Coin COIIN</p>	 <p>②</p>	 <p>②</p>	 <p>①</p>	 <p>①</p>
 <p>②</p>	 <p>②</p>	 <p>①</p>	 <p>①</p>	<p>LOST</p>

# MEMORY

Puduk

		<b>BOUGA</b>		
				
				
				

# LES INJOUABLES



*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 !*

## LE DIEU QUI N'AIMAIT PAS LES CACHARETTES

À force de naviguer dans l'Univers, il fallait bien qu'on le trouve : le Paradis, le Valhalla, le Nirvana, enfin bon, là où crèchent les Dieux quoi... Sauf que depuis le temps, les peuples communistes ont bien appris à se débrouiller seuls. La planète où résident les divinités est donc devenue une sorte de zoo où les masses laborieuses viennent se donner des frissons devant ces curiosités célestes, par nostalgie du goût de l'opium du peuple...

Le problème, c'est que l'un d'eux s'est échappé : Jésus est introuvable et c'est bien embêtant.

Les responsables du zoo ont contacté les Kamarades pour une raison ou pour une autre et leur refile la responsabilité de l'enquête. Peut-être que vos joueurs ont, une énième fois, besoin de remplir leur réservoir. À moins qu'ils n'aient besoin de se refaire une virginité et qu'un fonctionnaire corrompu leur propose un arrangement qui pourrait satisfaire tout le monde.

Laissez les joueurs interroger les autres pensionnaires du zoo et donnez-vous en à cœur joie sur les clichés. Tous les dieux, faute de croyants et de culte sérieux, ne sont plus que les ombres de ce qu'ils furent. Certains, grabataires, radotent ou portent des couches. D'autres sont incapables de faire autre chose que de demander quand est-ce que leur grand prêtre, leur mollah, leur pape ou leur dalai lama vient les voir pour leur amener des madeleines, des loukoums ou de l'encens pour bourrer leur pipe... Les divinités vont bien essayer de marchander des informations contre quelques avantages mais la direction du zoo n'est pas très chaude : « Ah non, on a arrêté de lui filer de l'encens ! La dernière fois, il a foutu le feu au drap du lit et il a failli griller comme un bœuf Stroganoff à la vodka... »

Thor n'est plus qu'un vieux pétomane qui fait trembler les barreaux de sa cage. Vishnou dans son fauteuil essaye de leur faire les poches avec un de ses huit bras, YHWH refuse de leur parler tant qu'ils ne sont pas circoncis et Allah leur promet 70 vierges si les Kamarades l'aident à s'évader à son tour (ça tombe bien, le bus spatial du club des Babayaga, une fraternité d'octogénaires vieilles filles est sur le parking !)

Pour retrouver Jésus, révisez un peu vos écritures et semez ses miracles comme autant d'indices. Quand ils l'auront retrouvé, ils vont devoir se confronter à ses fidèles et ses pouvoirs : comment vont-ils affronter un type capable de transformer l'eau en vodka, multiplier les pains et les poissons et qui s'enfuit en marchant sur l'eau ? Et puis, si d'aventure Jésus venait à mourir, ce ne serait pas très grave... Vos joueurs n'auraient qu'à attendre sa résurrection pour venger à coups de pelle toutes les humiliations qu'ils auront subies avant de le ramener au zoo...