

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 NOËL

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 NOËL 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'amuse 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'arrêtent 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...