

SCENARIO

ET OUF FES À L'ORAL

Vos joueurs sont engagés pour récupérer le sujet d'une épreuve de langue dont l'issue décide de la classification des peuples nemtsy. En récompense, ils seront invités à charger de gaz combustible le plus gros tanker qu'ils auront réussi à dégotter... Mais c'est sans compter sur l'entreprise nationale d'exploitation : Gazprom !

Les dessins sont tirés du film d'animation TITAN A.E.

PROMENADE SUR TABOR V

Tabor, 40° dans la journée, 80% d'humidité dans l'air. Cette planète au climat déplorable est toujours recouverte par des brumes poisseuses qui sont réputées être un écran contre les sonars et les radars de l'Union. Elle est l'équivalent spatial de l'île de la Tortue, envahie de contrebandier, de mercenaires, de coupe gorges et de contestataires échappés du goulag et qui espèrent échapper ici aux lois, aux diktats, et aux persécutions du système communiste. Voilà trois fois déjà que les militaires de l'URSS passent une planète au napalm, et se vantent d'avoir « oblitéré la dissidence dans l'œuf ». Mais ces trois astres morts ne furent que des leurres, destinés à berner les komissaires, même si la majorité de leurs résidents étaient persuadés d'habiter la seule et unique Tabor...

Unique cité de la planète, **Solidarnoz** est un ramassis de masures de bois, parodies de demeures coloniales, avec leurs balcons sous des auvents de palme, accrochées par grappe à des piliers naturels de basaltes, surgissant d'un lac envahi d'algues comme une horde d'index de pierre accusant les étoiles. Les va-nu-pieds et les "pirates" circulent d'un monolithe à l'autre par un réseau de passerelles et de ponts suspendus. Mais gare aux malheureux qui, titubant, ou poussés par une main assassine, basculeraient par dessus les rares cordes posées là en garde fou, car dans les eaux saumâtres du lac barbotent des sauriens de belle taille, tout en dents et en atavisme goulé, au point que les Klons même ne les désavoueraient pas comme féroces ancêtres. Entre les ivrognes, les règlements de compte et les preuves à faire disparaître, autant dire que ces fauves écaillés n'ont pas besoin de cartes de rationnement.

Liège Walesa, le dirigeant de la cité, a bien du mal à la gérer avec tous les courants et les individualités qui frayent en ville.

LANCER L'AVENTURE

Parmi les courants de pensée et les groupuscules qui baignent à Solidarnoz, **les Baba Yaga**, militants des droits des nemtsy, pour une certaine idée du communisme, sont là à discuter avec les kamarades et à servir d'intermédiaires dans un bar à striptease nommé **le Yagodisahtraf** (la jolie fesse). Les joueurs sont engagés par une race nemtsy, nommée **les gao** sur la planète **Boloto 65**, pour récupérer, pour eux, les sujets de l'examen de rattrapage qui décide du statut des Nemtsy et leur en ramener une copie sans que ça se voit.. Ils ont rendez-vous dans deux mois sur Boloto, dans **la ville lacustre de Jezal-Kerouic**. Les gao les paieront cher, en gaz combustible. Autant qu'ils pourront en emporter en une fois. Aussi l'intermédiaire leur conseille d'aller sur Boloto aux commandes d'un gros tanker retapé. Quand il a fini de parler, et qu'il articule « Encore une dernière chose... », il meurt brutalement et sa cervelle éclabousse les kamarades.

TABOR V EST MORTE...

VIVE TABOR VI

- Les joueurs n'affrontent pas leurs adversaires comme dans un combat classique. Chaque tour, nous annonçons un nombre de points de vie à encaisser grâce aux traits des joueurs, comme un système de points de tâche. Dans les faits, les joueurs réussissent à encaisser 1 point de vie contre un seuil à 9, 2 points de vie contre un seuil à 12, et même, soyons fous, 3 points de vie contre un seuil à 15, 4 points de vie contre un seuil à 20, etc. Si le nombre de points de vie à essuyer est atteint dans le tour, les Kamarades ne subissent pas de dégâts et le SG peut décrire comme il l'entend les réussites (opposant blessé, tué, qui tombe à l'eau et se fait déchiqueté par les sauriens, etc.). S'il reste des points de vie, aux joueurs de se les répartir à la fin du tour, quitte à utiliser des Armures...

- Parfois, les joueurs ne sont pas obligés de participer à l'encaissement des points de vie. Ils peuvent avoir d'autres objectifs comme trouver un chemin pour se faire la malle... Nous vous proposons des éléments qui pourraient aider vos Kamarades au tour suivant. Nous vous proposons d'annoncer le seuil du jet à faire en début de tour.

- Durant toute la bagarre, si l'un de vos joueurs s'obstine à faire un jet en KGB ou en Être au Parfum alors qu'un de ses Kamarades a déjà réussi à identifier un élément pouvant aider le groupe, contre un seuil à 15, il peut identifier un moustachu semblant diriger les opérations. Il reconnaît un homme de Gazprom, la grande entreprise publique dédiée à l'exploitation de toutes sortes d'énergie... Ce PNJ ressortira plusieurs fois dans le scénario : ne tentez pas vos joueurs en le laissant à leur portée.

- Les jets ratés ont des conséquences différentes selon le tour de jeu. Nous vous en proposons une description à chaque fois.

- Enfin, le nombre de points de vie à encaisser dépend de la taille et des capacités de votre groupe. Vous êtes libre de les adapter comme bon vous semble.

1^{er} tour : 6 points de vie à encaisser.

Seuil d'un élément à remarquer = 9 : le bar est blindé, il ferait un bon abri (les joueurs n'auraient plus que 6 points de vie à encaisser au lieu de 10).

Conséquences d'un échec : perte d'1d3 points de vie.

2^{ème} tour : 10 points de vie à encaisser (6 si les joueurs ont remarqué le bar blindé).

Seuil d'un élément à remarquer = 10 : un des assaillants prépare un lance roquette, il faut fuir et vite. Les énormes ventilateurs pourraient permettre de ralentir les assaillants si l'on parvenait à les détacher mais il faudrait d'abord trouver une issue.

Conséquences d'un échec : se prendre un tir qui ricoche ou des bouteilles éclatées. Lancez 1d6 : 1 ou 2 = 2d3 points de vie et une faiblesse ; 3 ou 4 = 1d3 point de vie ; 5 ou 6 = rien.

3^{ème} tour : 14 points de vie à encaisser.

Seuil d'un élément à remarquer = 9 : le vide ordure pourrait constituer une bonne option de fuite. Il n'y a plus qu'à trouver un moyen de détacher les ventilateurs (seuil 12) ou bien encaisser des points de vie au prochain tour.

Conséquences d'un échec : se prendre un tir qui ricoche ou des bouteilles éclatées. Lancez 1d6 : 1 ou 2 = 2d3 points de vie et une faiblesse ; 3 ou 4 = 1d3 point de vie ; 5 ou 6 = rien.

À ce stade, les règles changent : chaque tour, le nombre de points de vie à encaisser est égal à 15, tant que les ventilateurs sont en place.

Quand les ventilateurs se détachent, ça crée un gros chambard, et les joueurs n'ont plus qu'à faire des jets individuels pour passer les obstacles que nous vous proposons. Tout jet raté continue à entraîner une conséquence. Un kamarade peut réussir un jet pour un autre qui l'aurait raté avant lui (par exemple le pousser en Muskle pour sauter dans le vide ordure). Dès lors c'est le bon samaritain qui encaissera la conséquence, puisque lui ne peut pas faire d'autre jet et donc « reste en arrière ». Être un héros, ça se paye. On peut rater un obstacle plusieurs fois de suite et donc, subir une conséquence plusieurs fois...

Se jeter dans le vide ordures (seuil = 9) : Quand on connaît les marais de Tabor et ses sauriens, se jeter dans le vide ordure à l'aveuglette nécessite une bonne dose de témérité. Chacun doit réussir un jet en Prisonnier Politique pour sauter ou en Briseur de Grève voire en Muskle pour faire sauter quelqu'un (mais dans ce cas, il subira les conséquences de son héroïsme comme si son jet avait raté même si ce n'est pas le cas).

Conséquences d'un échec : le joueur doit réussir son jet pour sauter au prochain tour. Pendant sa seconde d'indécision, la roquette part, et le kamarade gagne la faiblesse « assourdi ». Le round suivant, ce sont les flammes et le kamarade perd la moitié de ses points de vie et une faiblesse « brûlé ». Au troisième round, il sera trop tard...

Glissade et atterrissage (seuil = 9) : à la sortie du vide ordure, les kamarades s'écrasent sur une passerelle suspendue. Hélas celle-ci craque, il va falloir se rattraper aux cordes ! Pensez aux Faiblesses éventuelles...

Conséquences d'un échec : choir dans un tas d'algues entre deux eaux, avec des prédateurs qui se réveillent.

Les Sauriens de Tabor :

Difficulté: -5 – Dégâts: 2 – Points de vie: 15

Fièvre sanguinaire : tous les 3 points de dégâts infligés, le saurien gagne un zloty qu'il peut dépenser pour corrompre le Secrétaire Général.

Les Kamarades ont quelques mètres à descendre pour arriver sur un ponton pas loin de l'eau. Divers voiliers miteux, et une vedette qui est peut être la meilleure porte de sortie.

Avant d'atteindre l'engin : un tour de combat avec 12 points de vie à encaisser par le groupe.

Un élément à remarquer (seuil = 9) : un tonneau de poissons bien gluants qui font glisser les « méchants » en permettant d'encaisser 5 points de vie.

Conséquences d'un échec : perte d'1d3 points de vie.

La vedette (seuil = 12) : Il faut l'atteindre malgré les tirs (Ak 47, Médaille Olympique) ou bêtement la démarrer (Machiniste, Soyouz) enfin tout ce qui rentre dans l'action.

Conséquence d'un échec : ne pas pouvoir monter à bord ou tomber, et perdre 1d3 points de vie à cause des tirs. Ensuite il faudra courir le long du quai pour sauter à bord.

Spécial : Le pilote, une fois monté, peut essayer de rattraper son passager manquant en faisant un jet de Soyouz toujours à 12. à chaque essai la difficulté de l'épreuve suivante augmente de 1, puisque le vaisseau est petit à petit endommagé. Il peut aussi protéger le Kamarade des dégâts, en mettant l'engin au milieu, pour la même augmentation de la difficulté.

La vedette :

**Tupolev : +1 – Orgue de Staline : -2 –
Parade : +1 – Lebedev : 0 – Datcha : -1 –
Tétris : -2 – Mur de Fer : -1.
Points de vie : 4 – Dégâts en tir : 1.**

Combat contre un hélico : les soldats ont un hélico de combat et ça va donc barder. Reportez-vous à l'article « Comment tu joues » pour quelques tours.

Les Kamarades ne peuvent pas engranger de jeton dévolu à la fuite, de par la position éminemment avantageuse d'un appareil volant. Si ça les amuse de tirer avec leurs armes à feu, laissez-les faire mais n'en tenez pas compte dans les points de vie de l'hélico !

Un élément à remarquer (seuil = 9) : un type court sur le quai, juste à côté de la vedette. Si les joueurs lui portent secours, ils gagnent un contact gratuit.

L'hélicoptère :

Difficulté : 4 - Dégâts : 2.
Un soldat tire à la mitraillette depuis la porte grande ouverte...

Comment descendre un hélico : Une épave de péniche couverte d'algue peut servir de tremplin pour un seul et unique tir gagnant alors que la vedette fait un vol plané, la proue pointée vers le ciel. Un seul jet d'AK 47 à 13, (un Kamarade peut tenter d'aider en KGB pour repérer la péniche, en Machiniste pour booster les moteurs, en Soyouz pour bien prendre le « tremplin » etc.) **Conséquence d'un échec :** la vedette se fait hacher en morceaux, et il n'y a plus qu'à plonger dans les eaux et gagner l'astroport discrètement, deux obstacles aux seuils à déterminer (en fonction des idées des joueurs), et avec des faiblesses en cas d'échec...

Cette épreuve est la dernière de la scène. Espérons que les Kamarades seront en un seul morceau dans leur soyouz quand les forces de l'Armée Rouge déploieront l'arsenal de leur Étoile Rouge, un vaisseau spatial gigantesque capable de raser une planète de très près. Tabor V vit ses derniers instants mais nul doute qu'il ne s'agissait, encore une fois, d'un simple leurre...

LAISSEZ PARLER LES P'TITS PAPIERS

Renseignements pris (après un éventuel jet en Être au Parfum), le fonctionnaire s'occupant de la prochaine épreuve de rattrapage visant à classer les nemtsy, s'appelle Christianov Estroski, et il est au cœur d'un scandale politique qui pourrait bien aider les Kamarades à réaliser leur projet : accusé d'effectuer des voyages personnels à bord d'un soyouz de luxe (avec cuisinière intégrée et même un générateur de Bishisalopes, ces poupées gonflables aux attributs féminins si développés qu'elles en sont caricat-urales, et fabriquées par un certain Bishibo), Estroski a récemment affirmé que dorénavant il ne se déplacerait plus qu'en utilisant les transports communs. De plus, la date des examens approchant, Estroski va devoir quitter ses bureaux de l'Université d'État Pédagogique de Vologda 4 pour déposer la copie des sujets au Ministère de l'Immigration sur Moscou 5.

Le fonctionnaire est cependant secondé par deux gorilles patibulaires mais presque, chargés non pas de sa sécurité, mais de celle des papiers qu'il transporte.

Récupérer les sujets est un obstacle collectif que vos joueurs vont devoir surmonter. Ils peuvent agir dans la navette de transport ou, lors d'une correspondance, dans un kosmodock. À vous de voir en combien de tours ils doivent intervenir et donc, combien de points de tâches ils doivent marquer. Faites en sorte toutefois qu'ils atteignent leur but en quelques tours pour pouvoir exprimer tous leurs talents...

Christianov Estroski :

Difficulté: 0 – Dégâts: 1 – Points de vie: 5
D.R.H (Capitaine) 2.

Les 2 gardes-du-corps :

Difficulté: -5 – Dégâts: 3 – Points de vie: 15
Inflation (Soif de Sang).

Taux d'Intérêt (Briseur d'Os).

En outre, ils peuvent être utilisés fois chacun pour éviter des dégâts à Christianov.

Le statut des Nemtsy dans l'Union

Toutes les races extraterrestres de l'Union possèdent un code d'assimilation et d'évolution, symbolisé par une lettre, entre A pour les mieux placés comme les Hjorts par exemple, et Z pour les amibes de la mer molle de Binouz 7. À partir du grade F, ces nemtsy ne sont pas plus considérés que des nuisibles, ou des animaux et n'importe quel citoyen de classe E ou mieux peut les zigouiller à vue sans aucune crainte de représailles. Ces grades sont rarement révisés néanmoins tout nemtsy peut se présenter à des sessions de rattrapage, que l'union annonce à peine. Se renseigner sur les dates et les lieux de ces sessions est déjà un premier test. S'ensuit ensuite une série de questions orales, incluant des « fondamentaux patriotiques », rédigés par le secteur INTÉGRATION de l'Université d'État Pédagogique de Vologda 4.

UNE CHEVRE ET UN TANKER

Les papiers dans la poche, il ne reste plus qu'à trouver un vaisseau capable de transporter un maximum du gaz combustible promis par les Gao. En faisant marcher leurs contacts, ou bien en faisant des recherches sur Interkom, les Kamarades finissent par entendre parler du cimetière d'épaves d'ARAL 17.

ARAL 17

B.O. de Dune – Piste 9.

À voir s'alanguir sur la plage les longues épaves léchées par les vagues noires de la mer, on pourrait croire que les dunes d'ARAL 17 sont des montagnes de rouille aux crêtes sinueuses, des nefs spatiales que le temps et le sel ont réduites en poudre, et éparpillées sur une immensité de désert, métallique et surchauffé. Des super-tankers éventrés portant le logo de Gaz-Prom aux croiseurs militaires hors d'âge et dépouillés de leurs canons, en passant par d'antiques vaisseaux génération aux ponts rongés par les vagues. Échoués sur les rivages bouillonnants de la mer, tous offrent leurs flancs mouillés aux dents voraces des chèvres qui les dépècent patiemment, ruminant longuement leur coque et leur câblage.

« Elles font un bien meilleur travail que mon cousin », ricane un des ferrailleurs, derrière ce keffieh qui lui mange le visage. « Avec cette poudre échangée aux militaires, même le kevlar devient pour elles une gourmandise. » Derrière lui, plusieurs montagnes de pièces détachées, protégées par du grillage, témoignent de la glotonnerie des quadrupèdes. « En plus, mon cousin n'est pas mangeable », termine-t-il avant d'inviter les Kamarades sous l'auvent de drap blanc où doit se conclure leur affaire. Le thé est brûlant, la chair des chèvres filandreuse, et doté d'un arrière goût préoccupant. Il vaut mieux éviter d'en abuser, animaux gorgés de produits chimiques, porteurs de probables aberrations génétiques. Après tout qui sait si c'est vraiment la pudeur ou la religion qui fait que les ferrailleurs d'ARAL 17, hommes comme femmes derrière leurs voiles, ont le visage entièrement dissimulé....

Au beau milieu de toutes ces carcasses, les Kamarades finissent par trouver le tanker de leurs rêves. Ils doivent main-

tenant le réparer. Nous vous invitons à relire la page 7 de ce Parazitnyi pour comprendre comment l'on procède. Les Kamarades n'auront qu'un tour de jeu pour procéder aux améliorations.

Jeroboam, le super Tanker :

**Tupolev : -3 – Orgue de Staline : -2 –
Parade : -3 – Lebedev : -2 – Datcha : -1 –
Tétris : +3 – Mur de Fer : 0.
Points de vie : 4 – Dégâts de masse : 4.**

Nous vous faisons remarquer au passage que le total des scores de l'engin est largement négatif (- 7) et qu'avant d'espérer pouvoir voler avec, il faut s'occuper de son TUPOLEV et de sa PARADE.

À titre exceptionnel, vos joueurs peuvent augmenter le TÉTRIS autant qu'ils le souhaitent (en faisant des montages contre nature avec d'autres engins).

Les circonstances vont tout naturellement pousser les joueurs à utiliser leurs zlots. Chaque utilisation de zloty va s'accompagner d'un tirage d'autant de cartes événements (présentées en Annexe de ce scénario) que de zlots dépensés.

Si le Kamarade tire plusieurs cartes il ne peut en jouer toutefois qu'une et doit distribuer le ou les autre(s) événement(s) aux Kamarades qu'il estime les plus à même d'offrir une scénette intéressante.

Voici les descriptions des événements des cartes à découper en Annexe :

MECHOUI : le Kamarade est convié à un repas en son honneur, et il doit partager leur méchoui. Faites-le stresser sur son impolitesse d'un côté et de l'autre les verrues bizarres que ces hommes cachent sous leur foulard. Ne serait-ce pas à force de manger leurs chèvres droguées...

SENSUALITE : Des femmes des ferrailleurs d'Aral se baignent, cachées entre deux épaves de destroyer. Leurs voiles se gonflent dans le vent, abandonnés sur la plage à la garde d'un caillou. Mais la curiosité est un vilain défaut et si un Kamarade est pris à mater les épouses de leurs associés... (À moins que ce ne soit une Kamarade impudique et aimant les bains qui cause elle-même le scandale, ou un Kamarade exhibitionniste qui mette ses dames en émoi...)

BAGARRE : Une saleté se cache dans une épave, une sorte d'étrille que les produits ont rendu agressive.

Difficulté: - 4 ; Dégâts : 1 ; Points de Vie : 10.

Crédit Préférentiel (Morsure) ; Armure x 1.

PAS DE CHANCE : Un accident de chantier. Un plancher fragilisé à travers lequel on passe, la chute d'un morceau lourd sur la tête, un choc électrique.. Bref le Kamarade récolte une faiblesse...

SALE BÊTE : Il faut batailler avec une chèvre pour récupérer une pièce indispensable pour la réparation et qu'elle compte bien boulotter.

GOSSÉS : Un ballon atterrit au pied du Kamarade... Les enfants des ferrailleurs, bronzés, le visage couvert eux aussi cherchent un compagnon de jeu, ne serait-ce que pour quelques minutes. Au cours de la partie, le keffieh d'un d'entre eux glisse, révélant d'étranges protubérances charnues.

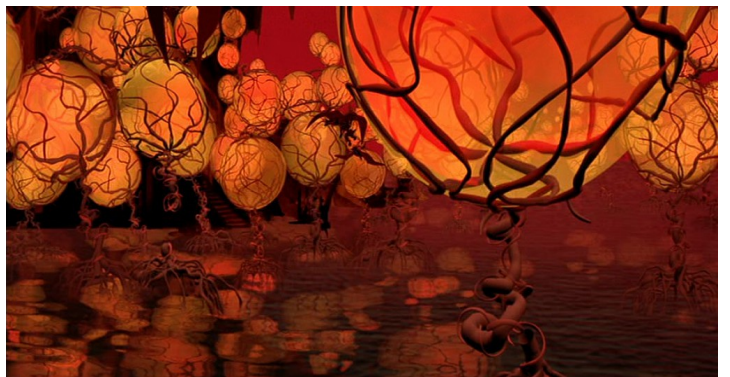
Une fois le Tanker retapé, il ne reste plus aux Kamarades qu'à le piloter jusqu'à la planète Boloto, pour leur rendez vous avec les Gaos.

MAITRE CAPELLOSKY

A JEZALKEROUIC

Pour ce chapitre, vous pouvez regarder le dessin animé Titan.AE, il en est inspiré.

La planète Boloto n'est qu'un océan d'un carmin toxique, noyé dans les feux mourant du soleil 123 de la Carène. La seule végétation ayant survécu à ses eaux aigres est une sorte de plante à demi flottante, sarments torturés et noirâtres qui retiennent entre leurs doigts crochus une bulle de feu ocre et vibrante, gaz de proto-hydrogène de quatrième rang, emprisonné dans une fine enveloppe translucide. Cela ferait un carburant superbe, et c'est cette denrée rare qui est le moteur du scénario.



C'est avec elle que les gaos compte payer les Kamarades, et c'est à cause d'elle que Gazprom essaye de mettre la main sur la planète. C'est cette entreprise d'État qui depuis le début paye des mercenaires afin de faire échouer les tentatives des Baba Yaga, ces sales activistes Nemtsy. En effet, si les Gao ratent l'examen, Gazprom n'a plus qu'à les exterminer et revendiquer la planète. Par contre, si les Gaos sont classés entre A et E, plus possible de les faire disparaître comme de vulgaires nuisibles, il faudra négocier avec eux, établir d'éventuels contrats d'exploitation, voire essuyer un refus. Et c'est tout à fait ce genre de choses que les dirigeants de Gazprom veulent éviter.

Le paysage a à la fois quelque chose de grandiose et d'effrayant, un peu comme les gouffres lunaires que creusent les sociétés d'exploitation de gaz de schiste dans le paysage canadien, ou les plages envahies par les marées noires. Sans compter que la cité de Jezalkeroic n'est plus qu'un ramassis de ruines rouillées, de bâtiments détruits, et de squelettes de soyouz déserts. Il n'y a plus un rat dans les ruelles envahies de gravats, plus personnes dans les maisons aux portes étrangement étroites, et aux toits défoncés.



Laissez les Kamarades errer au milieu des décombres, et se demander quel typhon, quelle abomination a eu raison de leurs commanditaires. Pourtant si l'on y regarde bien, la décrépitude des lieux ne date pas d'hier, la rouille a rongé les métaux, l'érosion a attaqué les bâtiments...

Tout à coup une nuée vient obscurcir le ciel et ce sont des centaines d'êtres à demi chauve-souris qui se posent sur les reliefs, le bec acéré, les yeux inquisiteurs. La tension est palpable, les Kamarades peuvent se demander si ce ne sont pas ces escogriffes aux airs de vautour qui ont escamoté les Gaos. Mal leur prendrait de miser sur la violence, puisqu'ils sont sévèrement en sous nombre, et surtout puisque les gaos, ce sont eux, les volatiles à l'air sévère.



Peuple jadis technologiquement évolué, les gaos ont tout abandonné, pour la contemplation et la spiritualité. Menés par des gourous, les voilà de retour à l'état sauvage ou presque, leur société toute pétrie d'interdits.

Pourtant c'est un de ces oiseaux là que les kamarades vont devoir former, c'est à l'un d'entre eux qu'ils vont devoir réapprendre à écrire, à orthographier les grands noms du communisme et à chanter l'Intersidérale. Quelques problèmes de maths dont ils ont les solutions, puisqu'ils en ont les énoncés, et le tour est joué. À vous de voir si vous réglez cela comme un obstacle collectif, avec du BRISEUR DE GRÈVE pour motiver leur élève, de l'OPÉRATEUR CODEUR pour instaurer un système d'hypno apprentissage, enfin tout ce que pourront inventer les joueurs, ou si vous préférez lâcher aux PJs de vrais problèmes de logique dont il doivent rédiger des anti sèches... Si vous avez un savant fou, il peut même trafiquer le larynx du pauvre gao, impropre aux intonations viriles des hymnes soviétiques.

Les Kamarades les plus fins se rendront compte que petit à petit, ils sont en train de faire de leur élève un paria, rejeté par sa propre espèce à cause de tabous religieux. Mais le pauvre nemtsy fait de son mieux, prêt à se sacrifier pour son peuple.

En même temps, les kamarades les moins scolaires peuvent toujours remplir les soutes du tanker.

Quand vos joueurs commencent à être fier de leur élève, voilà les mercenaires de Gazprom qui viennent envahir leur espace aérien. Ils sont là, à canarder, à bord d'innombrables engins de fortune, que vomit leur vaisseau amiral, en orbite. C'est le moment pour une joyeuse bataille aérienne, à dos de gaos. En effet, faute d'avoir des navettes, nos kamarades vont se déplacer portés par les nemtsy ailés.

Nous vous proposons, en annexe, un tas de cartes d'événements dans lesquelles piocher à l'envi.

Quand un personnage prend un coup, le gao qui le tenait le lâche, et si personne ne joue une carte « Rattrappé par un Gao », le Kamarade s'abîme dans les eaux, à grande vitesse et encaisse en plus 1d6 de dégâts.

Les gaos luttent eux aussi à leur façon, tranchant du bout de leurs ailes le fragile lien qui retient les ballons de gaz inflammables aux sarments tordus des arbres flottants.

Pour une fois les kamarades infligent leurs dégâts calculés sur leur compétence (AK 47 s'ils tirent, LUTTE si ils mettent de grands coups de clef à molette dans les tuyères, portés par les ailes des gaos).

Le vaisseau Amiral

**Tupolev : +1 – Orgue de Staline : +1 –
Parade : +1 – Lebedev : 0 – Datcha : -1 –
Tétris : +2 – Mur de Fer : +1.
Points de vie : 6 – Dégâts en tir : 2 –
Dégâts de masse : 3.**

Transfert de Fonds (soins) : un mécano
lui rend 2 points de vie
(ou lui enlève 2 points d'avarie) par tour.

Les soyouz des mercenaires sont plutôt mal
fichus (si d'aventure, l'un de vos joueurs en
prenait le contrôle ou s'ils venaient à
s'opposer à Jéroboam...).



CONCLURE LE SCENARIO

À vous et aux kamarades de gérer la scène, une fin idéale serait d'utiliser le super-tanker comme une voiture bélier explosive et de défoncer le vaisseau amiral des mercenaires. Une belle fin pour Jéroboam !

Mais bon, ne limitons pas le sens artistique de nos joueurs...

À la fin il ne reste qu'à espérer que leur élève ait été protégé de la bataille et qu'il aura de bonnes notes. Peut-être que vos joueurs auront envie de le soutenir jusqu'au bout avec un régime spécial neurones, footing le matin de de l'épreuve pour faire passer le stress, et pourquoi pas, participer eux-mêmes à l'épreuve s'ils sont nemtsy.

Enfin tout ça c'est à vous de le décider...

ANNEXE 1

Cartes événements pour ARAL 17

MECHOU	SEXUALITE	BAGARRA
PAS DE CHANCE	SALE BETE	GOSSES



ANNEXE 2

Cartes événements lors du combat sur la planète des gaos

Rattrapé(e)	Rattrapé(e)	Rattrapé(e)	Rattrapé(e)
Rattrapé(e)	Rattrapé(e)	Rattrapé(e)	Rattrapé(e)
Rattrapé(e) mais à l'envers	Rattrapé(e) mais à l'envers	Rattrapé(e) mais sur le capot d'un vaisseau qui agressait un autre kamarade. Vous pouvez lutter de concert avec votre ami contre ce pillard, mais quand il sera éliminé, sa navette explosera le tour suivant. Espérons qu'un gao sera alors prêt à vous rattraper.	On vous tire dans les pieds ! Un petit jet en contorsion, une traction pour éviter ? (seuil 9)
3 points de dégâts marqués par un gao	3 points de dégâts marqués par un gao	3 points de dégâts marqués par un gao	Du sang sur les yeux du Gao, il n'y voit pas. Un arbre à Hydrogène droit devant...
Un vaisseau qui passe sous l'eau ! Le perfide ! - 2 pour le tuer...	Le gao vous lâche, blessé. Vous faites plusieurs ricochets sur l'eau (jet en KARKASS ?)	La prochaine chute passe à travers un arbre... Il va falloir être inventif ou solide...	Une explosion fait valdinguer les gaos à travers les airs. Échangez vos duels si vous le voulez.

Le ciel est envahi de scories et de déchets métalliques. À partir de maintenant, les jets avec un 1 dedans font perdre 1 point de vie au Kamarade, ceux avec un 6 font perdre 1 point de vie au PNJ, que les jets soient réussis ou pas	Manœuvre aérienne, échangez votre duel avec un autre Kamarade.	Un gao qui ne quitte plus le Kamarade, comme une Kontrebande.	Juste une égratignure. L'air, la vitesse, allez savoir... Le Kamarade grisé oublie la douleur. Il gagne 3 points de vie mais attention à la fin de la scène quand il va « redescendre »
Une grosse grappe d'arbre à hydrogène qui s'envole. Si le Kamarade touche c'est un bonus aux dégâts qu'il inflige, s'il rate, c'est un bonus au dégât qu'il reçoit (+3 dégâts)	4 planeurs antigravs avec des lances rivets. (Difficulté : 0 ; Dégâts : 1 ; Points de vie : 2 ; Encerclement)	Une grosse barge rabat le Kamarade sur un petit vaisseau léger qui le mitraille. (Difficulté : -4 ; Dégâts : 1 ; Points de vie : 5 ; Paralysie) (Difficulté : 0 ; Dégâts : 2 ; Points de vie : 3)	Une barge antigrav, avec un conducteur et un tireur avec une baliste en acier qui tire des pieds de parasol (Difficulté : -4 avec le tireur, 0 sans ; Dégâts : 2 ; Points de vie : 7 ; Éliminer le tireur : un jet à -2)
Trois petits planeurs (Difficulté : 0 ; Dégâts : 1 ; Points de vie : 1 ; Encerclement)	Deux navettes bien armées. (Difficulté : -2 ; Dégâts : 1 ; Points de vie : 8 ; Utilisera Tricheur un tour en se faisant passer pour mort)	Une énorme barge bien armée. (Difficulté : -4 ; Dégâts : 3 ; Points de vie : 6 ; Armure x 1)	Un vaisseau rouillé muni d'une pince au bout d'un bras, bien coupante. (Difficulté : -2 ; Dégâts : 2 ; Points de vie : 6 ; Paralysie)
Un gros porteur lourd avec une sorte de baliste qui envoie des poutrelles. (Difficulté : 0 ; Dégâts : 4 ; Points de vie : 8 ; Pas d'Armure possible)	Un petit vaisseau très mobile et pénible qui a un haut parleur et qui aboie des insultes. (Difficulté : 0 ; Dégâts : 1 ; Points de vie : 2 ; Armure x2)	Une sorte de machine à laver volante, avec un lance-flamme. (Difficulté : -1 ; Dégâts : 2* ; Points de vie : 10 ; Dégâts +1 le tour suivant à cause des habits qui brûlent)	

