L'AMBASSADE

SCENARIO

Ce scénario est parfait pour regrouper une équipe de Kamarades, et les mener dans la Borderzone. Les PJs sont au mauvais endroit au mauvais moment, une ambassade remplie « d'opposants politiques » sur laquelle l'armée va lancer un assaut. Devenu « ennemis d'état » et « terroristes », nos joueurs vont devoir quitter la planète et plonger dans la clandestinité. En prime, il utilise les règles de création de vaisseaux pour vous lancer avec votre propre soyouz !

LANCER L'AVENTURE

Tout commence dans une petite ambassade d'une galaxie éloignée, un satellite administratif du politburo, bref, peu importe. Vos joueurs ont une foule de raison d'être là : obtenir un permis quelconque, présenter leur candidature au poste de vigile ou de garde du corps, voire clarifier la réception d'une note administrative qui ne les concernait pas eux, mais une personne portant le même patronyme… Ils peuvent aussi travailler ici, que ce soit comme responsable du deuxième bureau de la conciliation extrapolaire, comme secrétaire d'un oligarque, comme personnel d'entretien ou comme cuistot à la cantine. Plus ce sera varié, plus riche sera la suite.

Laissez le récit se promener dans les bureaux, dont la plupart sont vides, comme lors d'une épidémie de gastro. Si un kamarade a un poste de responsabilités, noyez-le sous les demandes, il y a en vrac :
1/ Des routes commerciales spatiales qu'il faut détourner ou ralentir à cause des problèmes d'un planétoïde limitrophe.
2/ Les mineurs d'un astéroïde qui truquent leurs chiffres pour battre les records de Stakhanov.
3/ Une inauguration à organiser
4/ Un nemtsy insectoïde qui l'assaille dans les couloirs, bredouille des demandes d'aide et lui colle entre les bras un tas de papiers rédigés dans une langue inconnue.
5/ Un groupe de parents qui se désolent de la déportation de leurs enfants dans une colonie agricole, alors que le papier qu'ils ont signé parlait tout au plus d'une classe verte de 3 jours.
6/ Enfin que serait la journée d'un fonctionnaire sans une tentative de corruption, ici, au sujet de la construction d'un Kosmodock dans une zone plutôt qu'une autre.
Les déambulations des kamarades sont aussi le moment de croiser des PNJs dont le caractère évoluera une fois l'assaut commencé.

LA REVOLUTION JAUNE

La Révolution Jaune est une série de manifestations populaires qui agitèrent le planétoïde l'an dernier, au sujet des redéploiements des forces armées de l'URSSS, et de l'appauvrissement de certaines zones.

- **Igor Pimilko :** autant le Hjort passe bien à l'écran, à pourfendre la corruption un papier à la main et des chiffres plein la bouche, autant sous la pression il craquera, et on pourra le suivre dans le bâtiment en pistant les traces de liquide bleu.
- **Irem Gueldon :** un obscur secrétaire. Au départ on le trouve en train de discuter de la révolution jaune dans les couloirs. Quand le siège est déclaré, il fera tout pour réussir à faire passer une communication avec une poignée de techniciens, essayant de contacter les médias… Au final, les Kamarades le trouveront blessé, essayant d'organiser une résistance armée…
- **Polibus :** un Hjort qui sera tout sucre tout miel avec les PJs perdus dans les couloirs au début du scénario. Mais dès qu'ils auront le dos tourné, il ira chercher des vigiles pour les mettre dehors. Une fois le siège déclaré, il dégoulinera bleu, et suivra ceux qui lui semblent prendre les décisions, repeignant les corridors de ses humeurs glaireuses et céruléennes. Plus tard, alors que les forces armées pénètreront dans le batiment, il ira au devant d'elles, une liasse de papiers à la main, pour leur demander leur autorisation officielle d'entrer dans les locaux…
- **Yul Marenko :** un vigile un peu tire au flanc, qui fume dans un coin, ou se fait engueuler par un supérieur. Il sera héroïque pendant l'assaut. Si le SG en ressent le besoin, il peut le donner à un kamarade comme compagnon d'arme et kontrebande.
- **Manzek Orkusht :** un nemtsy psychorigide, toujours à gueuler, que ce soit sur les visiteurs qui n'ont rien à faire dans cette aile du bâtiment, ou sur des pauvres assiégés paniqués parce qu'ils ne savent pas empiler deux bureaux pour faire une barricade.
- **Miss Gomachek :** le prototype de la secrétaire potiche, qui finira par saisir un fusil d'assaut sur un soldat mort et par tirer sur les troupes d'assaut en hurlant.

Ajoutons pour l'ambiance, un cuistot mongol que personne ne comprend et qui passe son temps à jongler avec son hachoir, un pavé d'un mètre cube d'acier nommé ZX67, robot d'entretien, blindé comme c'est pas permis et qui continuera à nettoyer le bâtiment même au milieu des tirs de fusils d'assaut et même après le bombardement, ou encore Zoulina Boukriev, qui va craquer et passer tout l'acte à prier, même si le sentiment religieux est un acte interdit.

Dans les mois qui suivent, certains leaders se détachent et se font une petite célébrité médiatique locale. Le principal d'entre eux se nomme **IGOR PIMILKO** : c'est un Hjort, parfaitement intégré, et il occupe un bureau dans l'administration où se passe le scénario.
Bombardé sur le devant de la scène, ce nemtsy avait réagi au départ parce qu'il avait trouvé des irrégularités dans les datations des documents du redéploiement. Son opiniâtreté paperassière l'a rendu populaire, il est devenu un symbole.
Manque de chance pour les joueurs, sa célébrité pèse au Polit Buro, qui a décidé de s'en débarrasser, en faisant d'une pierre deux coups.

UN FLASH TELE

Alors que les PJs passent à coté d'une salle d'attente, où un écran branché sur Mir TV crachote les infos du jour, voilà ce qu'ils entendent : « Il est 7h 00 et vous êtes sur MIR TV. Plus que deux semaines avant la Course Patriote où pas moins de 800 vieilles gloires de la conquête soviétique des étoiles, somptueusement restaurées... » Une brutale coupure de l'image s'ensuit, puis c'est l'hymne soviétique qui résonne, avant que le visage d'un des portes paroles du Soviet Suprême apparait à l'écran. « Kamarades, plusieurs attentats tragiques dans des usines chimiques ont fait des millions de victimes, parmi lesquelles le leader de nos frères Polac, Lach Falepa, en visite dans une de ces unités de production de Kompost. Ces catastrophes sont les conséquences d'actes de terrorisme odieux, fomentés par une petite cellule extrémiste regroupés autour du machiavélique IGOR PMILKO. Lui et d'autres Jaunistes ont organisé sciemment ces massacres dans le but de déstabiliser Polac 7 et de s'instaurer en sauveurs de cette riche planète voisine, que nous considérons comme notre soeur.
En connaissance de cause, le Petit Père de la Nation, déclare la loi martiale dans tout le secteur du Polit Buro de notre capitale. Enfants du peuple, plusieurs millions de personnes viennent d'être assassinés ! En leur mémoire, je vous demande de collaborer avec les autorités et de rester dignes dans la douleur. Je vous jure que ces crimes ne seront pas impunis. Dans un même ordre d'idée nous aiderons Polac 7 à relever la tête. »

Certains PNJs qui ont vu le flash commencent à répandre la nouvelle dans les bureaux. La situation va évoluer ensuite, de minute en minute.

LE SIEGE

Les heures qui vont suivre doivent être tendues au possible, la pression s'intensifie, il faut que les joueurs sentent le poids du temps qui passe.
Pour cela prenez un bol et comptez les minutes, chaque fois que cinq minutes s'écoulent dans la réalité, mettez un jeton dans le bol. Un PJ fait un jet ? Mettez un jeton dans le bol. Vous trouvez qu'ils lambinent : mettez un jeton dans le bol. Vous avez dix jetons dans le bol ? L'assaut avance à la phase suivante.

Phase 1 : Pendant la première demi-heure, personne n'y croit. Pourtant, si l'on regarde un peu loin, on peut voir les militaires s'installer dans les rues. Des bureaucrates sortent et tentent de rentrer chez eux, ils se font rouster par des miliciens Polacs.

Les miliciens Polacs :

Difficulté: 0 – **Dégâts:** 1 – **Point de vie:** 1
Nombre : 20
Masse Salariale (Encerclement).

S'ils cherchent à fuir le quartier et l'ambassade, faites rencontrer aux kamarades d'autres Polacs furieux, voir les barricades de la Tchéka, et eux, ils ont des fusils et tirent à vue.
Obligés de traîner dans l'ambassade, ils verront les gars de la sécurité compter combien de balles ils ont en tout. C'est peu. La plupart ont revendu depuis longtemps le contenu de leur chargeur au marché noir. On commence à se chercher quelques armes improvisées, on pille les placards à balais, on trafique des mélanges incendiaires avec les produits d'entretien. Les bureaux sont fouillés, on débride les pistolets à agrafes, on affute les coupes papiers… Les joueurs peuvent participer à cette course à l'armement de fortune, tandis qu'on se fabrique des armures anti-émeute en se scotchant sur le corps des coussinets en cuir, arrachés aux fauteuils de bureau. À vous de voir si vous leur donnez quelques Kontrebandes, en échange de quelques jets.
Dans d'autres bureaux, on cherche encore une solution pacifique, en vain, toutes les communications sont coupées.
L'ambiance est à couteau tiré, et si les PJs ne font pas attention, il est probable qu'ils se fassent un ennemi parmi les autres assiégés, un qui n'hésitera pas à les pousser dans un escalier ou leur tirer dans le dos (le SG peut leur donner la faiblesse Ennemi.)
Dernière chose, quelques drones de surveillance vont venir survoler les lieux, s'infiltrer par certaines fenêtres ouvertes. Vous pouvez les utiliser pour faire stresser les joueurs, qui auront tout intérêt à se cacher ou à les abattre. Les images que capturent les drones sont aussi utilisées pour nourrir la propagande contre les Jaunistes. (Si les PJs font les guignols face aux caméras le SG peut toujours leur donner une faiblesse Recherchés).

Phase 2 : Dans les minutes qui vont suivre, la pression militaire va monter d'un cran. On commence à entendre siffler les balles et des gaz fumigènes envahissent les rues du quartier. Il ne fait pas bon passer devant une fenêtre si on ne veut pas prendre une balle perdue.
Au rez-de-chaussée, on empile des meubles dans les couloirs, barricades de fortune. On peut demander de l'aide au PJs pour déplacer un distributeur vide depuis 5 mois…
A l'étage, on ne parle que d'exfiltrer PIMILKO, mais le Hjort est introuvable. Il faudra quelques bons jets en KGB pour le dénicher, lui et le bleu qu'il dégouline, tremblant sous une table.
De toute façon le plan d'exfiltration s'effondre quand on apprend que les égouts ont été inondés d'acide fluorhydrique.

Phase 3 : La Tcheka tente un assaut depuis la rue. Quoique les PJs fassent, il leur faut s'interrompre sous la violence de l'assaut. Des morceaux entiers de la façade volent en éclat, des troupes s'approchent, un masque à gaz sur la face. Il va falloir se battre. Soit vos joueurs défendent une des entrées, soit ils essayent de se faufiler dans les fumées pour saboter ou voler le canon d'assaut qui arrache pignons sur pignons au bâtiment. Le canon est plus

Soldats :

Difficulté: -2 – **Dégâts:** 2 – **Points de vie:** 2
Nombre : au gré du SG.
Masse Salariale (Encerclement).

Gradés :

Difficulté: -4 – **Dégâts:** 2 – **Points de vie:** 2
Nombre : au gré du SG.
Société écran (Armure) 1
DRH (Capitaine) 1.

que massif, pour le bouger, il va falloir être ingénieux (et puis qui sait, il peut très vite s'enrayer, c'est comme ça…)
Si vous voulez compliquer la vie des PJs, jouez sur le nombre limité de leur munition, les renforts, et sur un type de l'ambassade blessé qu'il faut soustraire à la pluie de balles…

Phase 4 : Cette phase là de l'assaut est tragique. Les soyouz du Polit Buro bombardent l'ambassade, réduisant peu à peu le bâtiment en tas de gravats. Vous pouvez multiplier les jets en Muskle pour se sortir des décombres ou sauver un PNJ, des jets de Propagande pour convaincre des gens de vous aider, ou les pousser à faire retraite dans un endroit plus sûr. Le désespoir fait autant de ravages que les balles des troupes d'assaut.
Certains personnages se rendent, mains en l'air pour finir abattus.
Gueldon se suicide dans son bureau… L'apocalypse est en marche, il faut fuir.

Phase 5 : Des troupes aéroportées sont larguées sur les ruines, pour finir le travail.

Soldats de choc :

Difficulté: -4 – **Dégâts:** 3 – **Point de vie:** 4
Nombre : au gré du SG.
Masse Salariale (Encerclement)
Système Pyramidal (Embuscade).

Exosquelettes :

Difficulté: -5 ou -6 – **Dégâts:** 3 –
Points de vie: 10 – **Nombre :** au gré du SG.
Société écran (Armure) 1
Darwinisme Social (Brutal).

On ne peut que fuir devant de tels opposants.
L'arachnoïde du début du scénario ressurgit. Il a passé tout ce temps à programmer un petit système vocal qui répète les mêmes choses en boucle : « S'il vous plait, aidez-nous, vous êtes notre seul espoir. » Il tend une enveloppe aux Pjs, dans laquelle on peut trouver nombre de papiers, dont des coordonnées spatiales, de la publicité pour GazProm, des cassettes audio etc. C'est tout un fouillis qui nécessitera des heures pour être proprement appréhendé. Au milieu surnage un Post-it fluo : « **Dans les égouts, cherchez le Grand Cafard, niveau 7. Secteur Bakounine. Dites-lui que vous aimez le Bortsch Galactique**. » Le nemtsy tirent les personnages par la manche pour les entrainer vers les sous-sols et l'accès aux égouts toujours emplis d'acide. Enfin, il leur tisse un cocon protecteur, avant de les pousser dans les flots d'ordure.

GLOU-GLOU DANS L'EGOUT

Les égouts sont un environnement hostile et nauséabond. Heureusement pour les PJs, l'acide déversé par les militaires a tué une bonne partie des encornets mutants et des A.T.G.E.P (autres trucs gluants et patibulaires). Toutefois, il reste une grosse promenade jusqu'au niveau 7.
Nous vous proposons de voir cette excursion comme un total de point de tâche que les joueurs doivent réaliser. À vous de voir leur nombre, qui dépendra du nombre de joueurs et de leurs capacités. Une quinzaine de points me semble raisonnable.
Nous allons également vous proposer quelques événements que vous pouvez décider de rendre aléatoires, ou bien obligatoires. Vous pouvez aussi décider qu'à chaque 1 que vos joueurs obtiennent, vous mettez un jeton dans le pot mésaventure, pour chaque 6 au contraire, vous mettez un jeton bonus. À côté de chaque évènement vous trouverez son coût en jetons… (Chaque jet qui servirait à résoudre l'évènement peut, lui aussi, vous donner des jetons. Et oui le sadisme du SG est comme la soif d'égalité de tout bon soviétique : sans limite…)
Vous pouvez aussi décider qu'un échec entraine une mésaventure… À vous de jongler avec les règles !

MÉSAVENTURES

- **Méphitique (1 jeton)** : une poche de gaz pestilentiel. Si un joueur rate un jet en Karkhass facile (seuil 7), il fait un malaise et chute. Cela peut finir dans la rigole centrale, en priant que l'acide se soit bien dilué, ou par une dégringolade d'une échelle ou un choc sur du béton. De toute façon ça fait mal…

- **Passerelle rouillée (2 jetons)** : une passerelle cède. Chute ? Début de noyade ? Si les kamarades plongent à la rescousse cela peut très bien finir dans le Centre de Broyage.

- **Patauger (1 jeton)** : les occasions de marcher dans les ordures jusqu'aux genoux ne manquent pas. Parfois c'est pour prendre un soit disant raccourci, après un jet en Renseignement ou Goulag, d'autre fois c'est parce que le niveau a monté, à cause d'une grille d'évacuation bouchée plus loin par une tonne d'affiches de propagande, parfois encore c'est une vasière que l'on traverse, un lieu particulièrement nauséabond dédié au traitement chimique des ordures. De toute façon, l'expérience est toujours désagréable. Il y a toujours un truc tranchant sur lequel trébucher, voire une chose visqueuse qui vous glisse entre les jambes. Le pire ce sont les dénivellations brutales et les puisards dans lesquels on trébuche aussi facilement qu'on s'y noie.

- **Nettoie Tout (1 jeton)** : un robot de nettoyage confond les kamarades avec de flamands rats nichant dans les canaux. Il essaye de les faire fuir à grand coup de pique télescopique.
Vous trouverez ses caractéristiques à la page suivante.

Le Nettoie-Tout :

Difficulté: -2 – **Dégâts:** 1 – **Points de vie:** 10
Société écran (Armure) 1
Actif Toxique (Poison) : car il est enduit d'excréments.

- **Encornet Mutant (3 jetons)** : Il y a trente ans, un employé consciencieux du zoo de la ville appliquait à la lettre la note de son supérieur : il vidait le grand aquarium. Le problème est que nulle part dans la note, on ne lui avait demandé de conserver auparavant les animaux dans un deuxième récipient. Au milieu des égouts, les crustacés, les poissons dépérirent. Il y eut même un dauphin suicidaire pour venir boucher un collecteur secondaire. Seule une espèce de calamar prospéra, et muta, au point de devenir une véritable calamité, agressive et particulièrement robuste. Devinez qui a faim et qui se glisse sous les ordures, non loin de nos biens aimés kamarades ?

Le Calamar Mutant :

Difficulté: -4 – **Dégâts:** 2 – **Points de vie:** 16
Crédit Préférentiel (Morsure)
Recapitulisation Bancaire (Régénération)
Système Pyramidal (Embuscade)
Délocalisation (Fuite).

- **Inondation (1 jeton)** : l'ouverture d'une vanne fait que l'eau envahi le tunnel, emportant les PJs dans un torrent d'immondices. Tous ceux qui ne font pas un jet d'athlétisme à 12 sont entrainés vers le Centre de Broyage.

- **Le Centre de Broyage (3 jetons)** : En tout geek qui se respecte, il est temps de livrer un hommage à une scène qui a marqué nos enfances cinématographiques : le broyeur à ordure du premier Star Wars (la trilogie originale, pas la guerre des clowns…) Après une vidange, une glissade, ou une fuite éperdue, les kamarades finissent dans un broyeur. Évidement l'engin se met en marche.
Plusieurs façons de jouer la scène :
- soit seulement une des parties du groupe est plongée dans le broyeur (à la suite d'une inondation…) Dans ce cas, tandis qu'un groupe lutte pour bloquer le broyeur ou résister au calamar mutant si vous avez choisi de dépenser une poignée de jetons en même temps, une autre partie tente de trafiquer la serrure grâce aux règles que vous trouverez page 6 du Parazitnyi n°1.
- soit nos kamarades sont tous dans le même bain, et c'est plus une répartition stratégique qu'une contrainte physique qui les forcera à se séparer en deux groupes.

BONUS

- **Placard d'entretien (3 jetons) :** Un placard où les ouvriers des égouts entreposent du matériel. Les kamarades pourront y trouver des kontrebandes éventuelles, à savoir, aléatoirement :
- une pique en acier, sorte de gaffes pour remuer les ordures qui s'agglutinent au niveau des grilles ;
- un set de lampes frontales, mais une seule a encore des batteries (et oui on ne pense pas assez à l'éclairage) ;
- une tenue isolante en plastique épais jaune vif ;
- un masque filtrant ;
- le code d'urgence pour désactiver vocalement les robots nettoie-tout. Allez comprendre, ils ont tendance à se détraquer ;
- le placard est en fait une cache de contrebande, qui regorge en vrac de magazines cochons, de tracts capitalistes, de samizdats non autorisés et de disque de jazz nemtsy.

- **Une barque (12 jetons) :** Abandonnée, cette coque de noix en plastique est la solution à bien des problèmes d'inondation, de noyade etc.

NIVEAU 7

Voilà enfin le septième niveau, un dédale sans fin de passerelles vétustes, d'eau stagnante, Venise nauséabonde, et accumulation de grand box aux portails blindés, tagués aux effigies des grands auteurs de la culture russe : le cavalier de bronze de Pouchkine, Tolstoï et Anna Karénine, les frères Strougradski et leur soyouz… Si l'on cherche bien, un des entrepôts est décoré d'un portrait de Franz Kafka. A vous de voir s'il est affublé d'un corps de blatte ou pas.

Le box est fermé par une serrure à code, avec des lettres de l'alphabet. « Bortsch » est la combinaison gagnante. Derrière la porte s'ouvre une vaste salle d'entrepôt décrépite au milieu de laquelle trône les restes d'une antique Novye Trabant, modèle d'origine, avec le booster à poudre et la coque en étain calaminé, comme surgie du fond des ages. Personne pour prendre en main nos Kamarades, ni pour leur expliquer quoi que ce soit. Juste cette épave spatiale, au câblage électrique grillé, à la carrosserie percée de deux grands trous de rouille. Juste ça, un lot de boite de conserves de la mère Poulardski (presque pas périmées) et un ticket pour participer à la Course Patriote vers les soleils jumeaux de Boutor 5, course au cours de laquelle plus de 800 vieilles gloires de l'histoire de la conquête spatiale, s'élanceront vers les étoiles, sans se faire fouiller par la Tcheka. Le plan doit être limpide dans la

tête des joueurs, il faut réparer la Trabant, et vite, pour se dissimuler dans un des pelotons de la course, et franchir les frontières aériennes de cette planète où ils sont recherchés…

CAMION PASSION

Voilà le moment de lâcher la bride à vos joueurs, et de les laisser délirer en montant leur vaisseau. C'est le grand moment libre de ce scénario somme toute assez linéaire : récupérer du matériel et réparer cette antiquité, caché au fin fond des égouts. Faîtes plusieurs tours de table, les Kamarades devant d'un coté faucher des composants à droite à gauche, et de l'autre reconstruire entièrement le soyouz.
Espérons qu'il y ait un technicien avec eux, sinon, laissez-les se débrouiller, ils n'ont qu'à aller voler des manuels techniques chez un collectionneur de mode d'emploi qu'ils connaissent (les gens font des collections bizarre et la Novye Trabant est un peu le meuble Ikéa spatial), ou bien laissez les s'inventer un ami garagiste qu'ils invoquent à grand coup de zlotys. Avec ça en kontrebande, et en corrompant le SG ça devrait voler, pas très loin, mais bon, fallait pas tous jouer des anciens soldats cyborg avec des prothèses à piles, ni des bureaucrates incontinents…
Au niveau des règles, tandis qu'un Kamarade va chercher du matériel, un autre essaye de le monter sur le vaisseau, qui a tous ses scores à -2 au départ.

Exemple : *Le Kamarade Poucinov va traîner dans les égouts pour grappiller du câble électrique, des ampoules et des circuits imprimés qu'il démonte sur les systèmes de vannes automatique. Il essaye de ramener deux points de matériel pour le soyouz. Deux points, il doit réussir un jet à 12 en Goulag. (S'il rate le jet, le SG lui prépare de gentilles mésaventures dans les égouts).*
Ensuite Stein essaye de les utiliser pour faire passer à 0 le Lebedev de la Trabant, il doit réussir un jet en Opérateur Codeur à 12. Il se ramasse et fait griller les circuits, le Levedev déjà à -2 ne peut pas baisser plus que ça, voilà le matériel fauché par Poucinov bon pour la poubelle.
De son coté, un autre Kamarade va voler dans les maisons des nantis de la surface et réussit un jet en SOCIAL TRAÎTRE pour ramener 1 point de richesse que Boubakil le Hjort transforme en un point de DATCHA grâce à jet de MARCHÉ NOIR…

Roleplayez cette phase à l'envi, laissez les joueurs se bâtir leur soyouz… Ils ont 15 jours pour y travailler et commencer à l'aimer, en volant pour lui des banquettes en moleskine dans des trains à l'abandon, ou bien en le peignant aux couleurs de l'arc en ciel…
Il faudrait aussi se renseigner sur le lieu de départ de la course et prévoir de surgir au milieu du peloton, en jaillissant d'un dévidoir des égouts… Si les joueurs n'y pensent pas, laissez-leur quelques documents dans la pochette que leur a tendue le Nemtsy. Le reste n'est qu'une promenade de santé. Au milieu des feux d'artifices, perdus dans la masse des soyouz ronflants, empanachés de fumées et le feu ronflant dans leurs turbines, personne ne fait attention au vaisseau de nos héros, quittant la stratosphère dans un déluge de flonflons soviétiques et bercé par les chants de l'Armée Rouge… Ils ont enfin quitté la planète et l'on pourrait croire l'aventure finie si il ne restait pas cette enveloppe pleine de papier posée sur le tableau de bord. Mais qu'est ce que le Nemtsy insectoïde attendait d'eux au juste ?