

L'ÉTOILE ROUGE SCENARIO

Ce scénario va rappeler beaucoup de choses aux fans de Star Wars et faire dresser les poils sur le dos des puristes, c'est le moins qu'on puisse dire.

Il commence par une course de vélos dans les sables de Tataouine, fait un petit crochet par les marais de Dagobert pour suivre l'enseignement d'un maître nemtsy souffrant de problèmes syntaxiques, pour finir dans les coursives d'un engin de mort construit par un colonel fou de l'Armée Rouge.

BAISSE LA TÊTE

Ah ! Tataouine 12 ! Ses soleils binaires, son désert et sa course de vélo. La plus célèbre course de vélos de l'Union, même ! Et oui les vélos soviétiques roulent sur le sable. Bien sûr qu'ils y arrivent : rien n'arrête les vaillantes pédales communistes !

Qu'ils soient là comme coureur (ce qui nous étonnerait tout de même), comme personnel médical, comme caméraman couvrant cet événement exceptionnel, comme contrebandier pour amener les produits de dopage en douce, ou en tant que grouillot tout juste bon à arroser les pistes avec de l'eau pour qu'on puisse rouler dessus, vos Kamarades s'égayent gaiement dans les sables de Tataouine.

Les flonflons sont de sortie, les accordéons aussi, et les participants commencent à se lasser des cornichons malossol arrosés à la vodka, offerts par le comité local.

Un événement va toutefois plomber cette belle ambiance : la disparition des meilleurs coureurs. Tâchez d'impliquer personnellement vos joueurs. À titre d'exemple :

- Vous pouvez intéresser les joueurs à cause de leur travail. Ils dopent tel coureur, ils soignent tel champion, ils font partie de l'équipe de tel disparu... bref la disparition à une conséquence directe sur leur boulot et donc sur leur portefeuille (même si le concept de portefeuille est pas très en vogue dans Star Marx).

- Vous pouvez tenter de les faire accuser : pour cela plusieurs passe-passe possibles comme le nom d'un Kamarade inscrit sur un papier retrouvé dans les affaires d'un disparu. Son nom va fortement intriguer les enquêteurs officiels : participe-t-il à un trafic, le cycliste devait se plaindre de la manière dont il prend soin des pistes de course... Ou bien vous pouvez aussi provoquer une altercation entre un coureur particulièrement odieux et votre joueur le plus chatouilleux. Les soupçons se tourneront tout naturellement vers lui une fois le cycliste disparu.

- Dans un autre registre, vous pouvez tenter la corde de la sympathie en roleplayant un participant venant de la même planète qu'un de vos Kamarades, ou perdant de l'argent face à l'un de vos joueurs dans des paris sur les matches de systéma...

LACHEZ-VOUS SUR LES CLICHÉS !

Vous connaissez probablement mieux Star Wars que nous. Aussi n'hésitez pas à faire dans la parodie comme l'orchestre à la Cantina qui joue Kalinka. Si nous avons le temps, nous vous ferons un petit montage vidéo de l'événement...

Au fur et à mesure des disparitions, la paranoïa va s'installer dans le campement : qui sont les coupables ?

- Des concurrents jaloux (« Le fils du Président du Soviet local participe à la course, il aurait les moyens, lui ! ») ?

- Des terroristes (« Je vous dis que c'est un coup des accordéonistes à vélo de Horner 28 ! J'ai entendu dire que leur patrimoine génétique s'appauvriissait, et... - Mais non, vous n'y êtes pas du tout, ce sont les Red Necks Capitalistes de Dallas 13 qui veulent déstabiliser le régime, et... ») ? Bon faut dire que Biscard Gestaing, le soliste de l'orchestre à la cantina (oui, oui, le soliste à l'accordéon), n'a pas vraiment un nom russe et dissimule sa calvitie honteuse sous une perruque rousse mais il reconnaîtra après interrogatoire qu'il sait à peine tenir sur un vélo à roulettes...

- Un monstre du désert (« J'ai vu deux yeux jaunes qui me regardaient depuis les dunes, là-bas ! ») ?

- Les disparus étaient-ils des opposants politiques qu'on a évacués discrètement vers un goulag lointain ?

Les hypothèses et les fausses pistes pleuvent autour des Kamarades. Ils peuvent surprendre des va-et-vient nocturnes plutôt louches entre deux coureurs homosexuels ou bien découvrir un trafic plus que douteux sous une tente abritant un nemtsy avec douze poumons revendant son sang hyper oxygéné à des concurrents déloyaux. Jusqu'à ce que...

Jusqu'à ce que les joueurs soient les témoins impuissants de la disparition du dernier : **Pedro Delgadov, le fils du Président du Soviet local**. Trop loin pour agir, drogués, ou autre, tout ce qu'ils pourront voir, c'est que les kidnappeurs se sont enfoncés dans le désert avec leur victime.

Si vos joueurs n'ont pas le cœur à secourir Delgadov, vous pouvez faire intervenir le Comité qui peut promettre une grosse récompense (en fait la médaille de l'Ordre du Courage Local, mais vous n'êtes pas obligé de leur avouer tout de suite que le prix de leurs efforts n'est qu'une vulgaire breloque, même pas reconnue nationalement...)

T'AURAS L'AIR D'UN COUREUR

C'est dans le désert que la signification de « soleils binaires » prend toute sa signification : une chaleur à faire s'évaporer toute réserve de vodka, sans nuit pour se reposer à cause de la course des deux astres, et du sable à perte de vue, et même dans le moteur. Une routine s'installe dès le réveil : vérification des vêtements pour s'assurer qu'aucun insecte n'y a élu domicile, désensablement de la tente, petit-déjeuner, désensablement du moyen de transport, recherche d'indices sur le passage des ravisseurs (comme des flaques d'huile ou des bouteilles de Kholka Kola abandonnées depuis peu), signes qui se font hélas de plus en plus rares...

Quand vos joueurs commencent à perdre espoir et parlent de revenir la queue entre les jambes, faites intervenir la rencontre avec les jawas : un son de moteur enrayé va guider vos Kamarades jusqu'aux petits êtres encapuchonnés qui ont bien besoin d'un coup de main. Leur engin est ensablé : il va falloir mener une sorte de combat dans le moteur géant de l'appareil contre les rouages en délire pour le désensabler. Problème : au fur à mesure que le moteur se désencrasse, c'est de plus en plus dangereux puisque le moteur est de plus en plus rapide... En échange d'une petite aide, les jawas sont prêts à monnayer des renseignements sur les disparus.

Le Moteur Fou :

Difficulté: * – **Dégâts:** * – **Points de vie:** 20.

La difficulté commence à 0 et augmente de 2 tous les tours.

Les dégâts commencent à 1 et augmentent de 1 tous les tours.

En outre, le moteur dispose d'une Vente à Découvert (Tricheur) à utiliser dans un moment particulièrement dramatique...

Avant de fournir les renseignements promis, les jawas, si cela vous amuse, peuvent envoyer vos Kamarades sur une fausse piste.

Une fausse piste juste pour rire : qu'ils tombent dessus avant de rencontrer les jawas, ou que les jawas envoient vos Kamarades vers des concurrents déloyaux (trafiquant dans les sacs de ciment), à moins qu'en véritables fans de Star Wars ils n'aillent directement chez eux en se disant que ce sont fatalement eux les méchants, les joueurs peuvent faire la rencontre des Hommes des Sables. Cette peuplade primitive se prosterne devant d'énormes statues naïves qu'ils adorent comme des dieux, mais qui sont en fait des vulgaires pâtés de trois mètres de haut. Tout ça peut finir en baston à coups de seau et de râteau dans le dos (les Hommes des Sables sont vraiment des vicieux).

Les Hommes des Sables :

Difficulté: 0 – **Dégâts:** 2 – **Points de vie:** 1 – **Nombre :** à foison.

Masse Salariale (Encerclement),
Vente à Découvert (Tricheur).

Au final, les jawas vont tout de même s'acquitter de leur promesse et vos personnages vont se voir confier une de ces visionneuses de diapositives pour touristes, toute rouge

avec « Bienvenue sur Tataouine » écrit dessus. En passant les photos une à une, les joueurs apprennent que ce sont des militaires en uniforme qui ont enlevé les coureurs. Sur l'une d'elle, un soldat regarde même droit vers l'objectif et l'on comprend qu'il ne va pas falloir traîner trop longtemps dans les parages des jawas... Voilà vos héros bien dans la mouise, en plein dans un plan secret de l'Armée Rouge, on va obligatoirement vouloir les faire taire, les faire disparaître. Évidemment, s'ils reviennent bredouilles, c'est le Président du Soviet local qui va leur tomber sur le dos... Il ne leur reste qu'à se cacher et quitter Tataouine le plus vite possible, par leurs propres moyens s'ils ont un vaisseau ou bien en faisant appel à d'autres. Tataouine, c'est bien connu, regorge de contrebandiers qui se feront une joie d'exploiter vos Kamarades pour les aider à fuir. Le plus célèbre d'entre eux, Jabba la Hutte leur permettra de quitter la planète, cachés au fond de sacs de ciment, s'ils font appel à ses services (attention à la coulée dans le ciment, liquide cette fois, s'ils oublient de le rembourser !).

A L'INSU DE LEUR PLEIN GRE

Si cela vous chante, vous pouvez laisser le temps s'écouler pour faire jouer cet épisode, en lançant vos Kamarades dans un nouveau scénario.

Quand vous serez prêt à passer à ce qui suit, assurez-vous de bien avoir compris les règles du combat spatial.

On retrouve donc vos joueurs à bord d'un vaisseau en pleine bataille dans l'espace. Si vous jouez cette partie tout de suite après Tataouine, le vaisseau où sont embarqués vos Kamarades est pris en chasse par l'Armée Rouge soucieuse de se débarrasser de ces témoins gênants. Sinon, vous saurez bien trouver une raison pour laquelle vos héros vont devoir prendre part à cet épisode. Dernière précision, si vos joueurs ne sont pas les heureux possesseurs de leur soyouz, son propriétaire officiel va sombrer dans l'inconscience au premier tir des ennemis ! Vos joueurs vont donc se retrouver aux manettes de l'appareil et c'est parti !

Les Vaisseaux Adverses :

Agressivité : 4 – **Manoeuvrabilité :** 2 – **Dégâts:** 3 – **Points de vie:** 5 – **Nombre:** 5.

Abordage : voir page 16 du Parazitnyi n°3,
Loi du Marché (Sans Pitié),
Vente à découvert (Tricheur).

Les Membres à l'Abordage :

Difficulté : - 2 – **Dégâts:** 3 – **Points de vie:** 5.
Darwinisme Social (Brutal).

Il est important que le combat ne se passe pas bien pour les Kamarades et qu'ils soient forcés de se poser. Le don « Tricheur » des adversaires obligeant vos joueurs à jeter 3 dés et à ne garder que les deux plus mauvais résultats devrait bien vous y aider... Prenez à cœur de vous acharner sur le LEBEDEV de votre vaisseau avant de vous abattre sur le TUPOLEV. De toutes façons, une panne est si vite arrivée dans notre univers...

Seule planète en vue : Dagobert dont un jet réussi en Pionnier (ou autre si vos joueurs ont de bonnes idées pour

obtenir un tel renseignement) apprendra à vos personnages qu'elle est dénuée de tout intérêt, tant y règnent les marécages, leurs légions de moustiques et d'autres joyeusetés dont nous parleront plus loin...

Dès qu'ils se posent, leur vaisseau s'enfoncé inévitablement dans les eaux boueuses, ce qui a tout de même l'avantage de faire cesser toute éventuelle poursuite, les assaillants estimant, à juste titre, que les Kamarades vont avoir beaucoup de mal à se dépêtrer de ce bourbier.

DAGOBERT

Des marais, des moustiques, des bêtes dangereuses, une flore qui ne l'est pas moins... à part prendre des coups et suivre le reste du scénario, il n'y a pas grand-chose à faire sur Dagobert.

Les seules parties solides se résument à un millier de mètres carrés éparpillés à la surface de la planète. La température plutôt chaude permet cependant de ne pas trop souffrir de l'immersion forcée, attention cependant aux faux fonds : parfois on croit avoir pied mais quand on prend appui sur le sol, celui-ci se dérobe et nous voilà aspiré par des remous de vases lourdes qui nous entraînent vers le bas. Parfois la seule manière de prendre un peu de repos et de se hisser sur un arbre gris, décharné... Et si vos joueurs ont accumulé trop de Kontrebande à votre goût, il est temps qu'ils perdent leurs objets favoris au fond de la boue...

La chaîne alimentaire est organisée du plus petit au plus grand, chacun trouvant plus gros que lui pour finir dans l'estomac de son prédateur. Le seul enquêteur de la section crypto-zoologie du Politburo dépêché sur place, a pu passer suffisamment de temps dans cet enfer visqueux pour voir disparaître un gastéropode de la taille d'un Super Soukhoï Sovereign, avalé tout cru par une gueule dont les dimensions lui semblèrent si ridiculement colossales qu'il se garda bien de les inscrire sur son rapport.

Les entomologistes trouveront une diversité impressionnante de moustiques, tous plus avides de sang les uns que les autres, du malen'kyi, sorte de moucheron qui se régale d'aller vous chatouiller les narines, les yeux ou le conduit auditif, jusqu'au khobor moskit qui vous laisse sa trompe et ses œufs sous la peau provoquant une hémophilie mortelle et une infection généralisée si l'appendice n'est pas rapidement retiré par un spécialiste. On peut aussi se faire parasiter par le Moskit Krok, dont la larve se nourrit d'ivoire en croquant les dents de son hôte, rendu fou par les bruits incessants de mastication qu'il entend en lui-même de jour comme de nuit, ou encore se faire piquer par le Moskit Van'ssa dont les baisers langoureux qu'il vous prodigue avec sa trompe vous transporteront au paradis à cause des puissants hallucinogènes qu'il vous injecte pour qu'il puisse se nourrir de vous à loisir.

Vous pouvez trouver amusant de confronter vos joueurs à un autre désagrément de la planète : les lichinkas, sortes de larves blanches qui se logent dans l'oreille de leurs victimes et parasitent leurs cerveaux, leur faisant perdre leurs facultés mentales une à une. En termes de règles, les Traits de vos joueurs vont baisser peu à peu. Vous pouvez faire baisser un Trait d'un point de temps en temps et tirer, à chaque fois, au hasard quel Trait est affecté...

Après une série de jets à votre convenance, en GOULAG par exemple, les Kamarades finissent par tomber sur une cabane misérable, dressée sur un ridicule lopin de terre. Le propriétaire, un nemtsy verdâtre coiffé d'un béret, sort à cet instant, appuyé sur une baguette de pain rassis. Mis au

courant des déboires des personnages, il les guidera jusqu'à une bâche qu'il retirera péniblement pour dévoiler le pédalo ! Vos joueurs ont alors droit à un jet en ÊTRE AU PARFUM pour savoir s'ils ont alors reconnu **Maître Yoga** et en apprendre un peu plus sur lui.

MAÎTRE YOGA

Champion de pédalo il y a plusieurs décennies, Maître Yoga a pourtant dû fuir l'Union pour satisfaire son amour immodéré des fromages qui puent. Mis au ban de la compétition pour avoir réussi à incommoder ses concurrents avec sa nourriture, Yoga s'est retiré sur Dagobert pour y soigner son amour propre et développer une nouvelle souche de bactéries fromagères. Sa science de la pédale et sa dernière création crémière pourraient bien profiter à vos joueurs.

Bien évidemment Yoga n'entrave rien à la grammaire russe et use d'une syntaxe qui ferait frémir d'effroi n'importe quel professeur d'état.

Après que tous vos joueurs aient fait un jet en MUSKLE, ceux qui auront réalisé les deux plus gros résultats se verront mis à contribution par Maître Yoga pour mener le pédalo dans la zone où a sombré le vaisseau. Un câble, un petit jet en MÉDAILLE OLYMPIQUE (peut-être par un autre joueur) et voilà vos deux pédaleurs priés de donner leur maximum pour faire sortir l'engin embourbé, tracté par le pédalo. Gare à celui qui effectuera le plus mauvais jet : Maître Yoga le réprimandera d'un sévère « Pédaler plus fort, tu dois ! ». Vous pouvez imposer à vos joueurs un seuil énorme, qu'ils loucheront probablement, l'occasion pour Maître Yoga de prendre leurs place et de faire une démonstration de son incroyable talent.

Une fois le soyouz sorti de sa gangue, Maître Yoga informera les joueurs de la présence de prisonniers cyclistes sur Dagobert : « En grand danger, vous êtes ! L'attention de l'Armée Rouge, la force de vos gambettes attirera. Ici, leurs prisonniers sont. » Pour en apprendre plus, un joueur devra réussir un jet de seuil 12 pour observer le camp de prisonniers et s'assurer que les disparus de Tataouine sont bien tous présents. Les militaires sont là, les cyclistes aussi, vêtus de gris et coiffés d'un casque noir fuselé vers l'arrière. Un espion notera la présence d'un militaire se détachant du lot, et pour cause ! Il s'agit d'un ancien champion cycliste : **Poulivador** ! Lassé de jouer l'éternel second, il s'est laissé gagner par le côté obscur et s'est engagé dans l'Armée. Il porte constamment un respirateur qui le dope à la Ventoline et a été défiguré lors de l'ascension de l'Alpe du Huezki.

Proposez à votre joueur d'atteindre un seuil à 15 en échange d'un renseignement : les prisonniers semblent effectuer les trois huit – 8 heures de vélo à tourner en rond sur un circuit conçu pour éviter les marais ; 8 heures de dopage intensif où ils sont sanglés sur des tables et reliés à des machines infernales ; 8 heures de sommeil, sous une grande tente blanche, avec un casque d'endoctrinement vissé à leurs oreilles. En outre, il remarquera que ce merveilleux programme d'entraînement conçu par les crânes d'œuf terriens, propagé par l'acharnement administratif soviétique, n'est en rien adapté à Dagobert qui a un cycle de 27 heures. Chaque phase, pédalage, dopage, ou repos, finira fatalement par se passer de nuit, à cause de ce décalage de trois heures, ce qui peut faciliter une intrusion plus poussée ou un enlèvement. Transformez la scène suivante en obstacle collectif de seuil 20 et attendez les propositions de vos joueurs pour monter un plan (nul doute que si Delgadof rentre chez lui, les personnages trouveront un appui de poids en la personne de son père :



143 kilos de graisse politique, ça compte ! Et il y a toujours une breloque à gagner...) C'est clairement le moment de faire chauffer les zlotys et la Kontrebande, aussi nous vous proposons de libérer un prisonnier supplémentaire pour chaque point au-delà de 20 (deux prisonniers pour un score à 21, trois pour un score à 22, etc.).

Dès qu'ils se croiront sortis d'affaire, Poulivador passera à l'attaque pour tenter de récupérer ses précieuses recrues et le combat contre ce veau dopé jusqu'à la moelle s'annonce difficile.

Poulivador :

Difficulté: -5 – Dégâts: 4 – Points de vie: 20.

Piqûre (voir livre de règles page 42),

Serrer le kiki : à force de s'abreuver d'hormones et de drogues en tout genre, Poulivador a fini par développer un étrange pouvoir. Il est capable de serrer les cols de chemise à distance ! Chaque Kamarade perd un point de vie à la fin du tour tant qu'il ne se met pas torse nu pour combattre.

Le combat risque d'être ardu. Si les joueurs triomphent Poulivador tombe dans la vase qui l'absorbe et tente une ruse éculée à l'encontre de l'un de vos personnages : « Aide-moi, je suis ton père ! » Si votre joueur se laisse bernier, Poulivador attendra le moment propice pour le trahir et révéler la supercherie. Sinon, il finit au fond de la fange pour mieux revenir plus tard. Si le combat tourne mal, vous pouvez proposer à vos joueurs un événement pour 4 zlotys (plusieurs joueurs peuvent participer à la dépense) : une limace géante surgit des marécages et essaye d'avalor Poulivador. Ce dernier, tout en luttant contre le monstre, va également tenter la ruse paternelle.

Une fois sauvés, les cyclistes séquestrés apprennent aux joueurs que les militaires sont en train de construire en orbite, un vaisseau gigantesque, l'Étoile Rouge, équipé d'un laser capable de détruire une planète. L'énergie nécessaire à cet armement infernal est la force motrice de centaines de vélos d'appartement. Plus les pédales vont vite, plus l'arme est puissante ! Au vu des moyens déployés pour recruter des pédaleurs hors pair, le supérieur hiérarchique

de Poulivador a forcément envie de détruire une planète gigantesque... Tout ça est un peu trop gros pour que cela soit approuvé par le gouvernement, il y a de grandes chances que l'instigateur de cette histoire soit un électron libre ! Vos joueurs ont donc toute latitude pour intervenir. De plus, une fois le vaisseau armé, Dagobert va constituer une cible privilégiée pour faire un ultime test. Et comme le vaisseau des Kamarades n'est toujours pas opérationnel, il y a urgence !

VAS-Y POU-POU

Poulivador vaincu, c'est la débandade dans le campement. Yoga prend les choses en main et fédère les cyclistes pour leur faire construire un ou plusieurs vaisseaux, prêts à affronter les soldats restés sur l'Étoile Rouge. Pédales aux ailes en balsa renforcé, les engins font penser aux premiers avions. C'est pourtant à leur bord que les Kamarades vont mener le combat. Le pédalage assure la propulsion et le renouvellement de l'oxygène, aussi les joueurs pourront choisir les caractéristiques des appareils mais vous leur accorderez autant de points à répartir que de cyclistes sauvés dans la scène précédente. À eux également de choisir s'ils veulent partager ces points dans un ou plusieurs soyouz.

Avant que l'escadrille prenne son envol, Yoga confie aux héros un paquet exhalant une odeur fétide : un fromage devant être largué dans le système de ventilation de l'Étoile Rouge. Le relent et les bactéries feront le reste !

Tout comme dans Star Wars, les vaisseaux vont mener un combat qui finira dans les entrailles de l'Étoile Rouge, l'objectif étant de larguer le fromage dans une bouche d'aération (jet en AK 47 de seuil 15).

Reportez-vous aux caractéristiques des adversaires page 37 pour s'opposer à vos joueurs. L'un des abordages peut même marquer le retour de Poulivador. Vous pouvez utiliser toute la troupe de cyclistes libérés pour rendre votre scène plus dramatique en les faisant mourir dans de violentes explosions ou bien d'une crise cardiaque à force de pédaler comme des déments. Certains peuvent même se sacrifier en s'injectant des substances pour dépasser leurs limites. Et si vous manquez d'imagination, revoyez *Un Nouvel Espoir* pour vous inspirer.

De retour à la civilisation, les choses devraient se tasser facilement pour les joueurs avec l'aide du père de Delgado. Ils auront l'insigne honneur de porter à la boutonnière la médaille promise et se verront contactés par les Chevaliers d'Elvis, toujours en quête de la Vérité, pour qu'ils leur donnent leur vision de l'histoire...

LES ELEMENTS MANQUANTS

Le scénario est suffisamment farfelu comme ça, mais si vous osez, vous pouvez coller un cycliste de sexe féminin se faisant passer pour un homme (sans trop de mal grâce aux hormones), et qui se révélera être la soeur de l'un vos Kamarades.

Nous avons totalement conscience que ce scénario manque d'Ewoks cannibales, de vélos se fauillant entre les pattes de walkers géants pour les faire tomber ou de chasseurs de primes voulant récupérer la dette de Jabba La Hutte. Si vous avez des améliorations à apporter, n'hésitez pas !