

LA SCENE FINALE

Après avoir souffert à travers les salles tordues du Mausolée, les Kamarades arrivent enfin à la salle au trésor : une grande pièce circulaire au plafond envahi par une forêt immense de clés USB, pendant toutes la tête en bas et suspendues à différentes chaînes et cordons. En fervent croyant du numérique, Robertsky a digitalisé la totalité de son butin. Une imprimante 3D nemtsy, dernier cri, complète le décor de son grand bras mécanique et semi organique.

Il va falloir piocher au hasard dans les clés et imprimer à la va vite tout ce que les Kamarades pourront emporter. N'oubliez pas qu'à chaque tour de jeu, l'ex robotique risque de pointer son vilain museau mécanique, et qu'à chaque fois qu'elle va se déchaîner, elle sera de plus en plus dure à repousser. Tant qu'il y a un Kamarade pour insérer la clé dans l'imprimante (jet à 9, vous savez comme les ports USB peuvent pénibles), tous les autres peuvent se liguer pour repousser la virago (et peut être utiliser les trésors qu'ils viennent d'imprimer).

En résumé, chaque tour de jeu :

1-Les joueurs décident s'ils fuient ou s'ils essayent encore d'imprimer un trésor.

2-S'ils décident d'imprimer, l'un d'eux tente d'insérer une clé au hasard dans la machine (seuil 9).

3-S'il parvient à insérer la clé, le SG détermine le trésor qui va être imprimé grâce à la table aléatoire ci contre.

4-Si le robot n'est pas déjà là, le SG jette le dé de danger pour savoir si l'androïde furieux se rapproche.

5-Si l'androïdes est là, il attaque et il faudra repousser le robot, ou subir des dégâts.

6-Le trésor est imprimé, et on peut recommencer.

Notons qu'obnubilés par la cupidité et par cette mécanique de prise de risque, les Kamarades pourraient oublier qu'il leur faut minimum trois tours de course pour rejoindre leur soyouz, avec le trésor dans les bras. Pour certaines richesses, comme la confiture de fraise, le SG est encouragé à poser des questions quand au moyen de rapatrier la denrée à bord du vaisseau spatial. Enfin, dans le cas où les joueurs réclameraient la tête de la femme robot, ou si les Kamarades s'en sortent trop bien et que vous voulez une fin apocalyptique, laissez-la appeler un numéro spécial femme battue, qui déclenchera l'arrivée d'IA de SARK féministes.

TABLE DES TRÉSORS IMPRIMABLES (jetez 3d6)

3	Une montagne de joints de culasse. Du 12 en plus ! Une rareté !
4	Un tas d'œufs de Kourikiki tout frais, un trésor pour les gourmets, enfin si vous les vendez à temps !
5	Une statue de Staline en Zoubirkonium. Certes le métal est rare, mais le bouzin pèse trois tonnes.
6	L'intégrale du groupe Porkishead gravé sur des Roentgenizdat de toute beauté.
7	Son vieux doudou, une peluche de rat de taille inhabituelle...
8	Un t-shirt dédicacé par Vlad Byliok
9	Rien, la clé n'est pas détectée... Ou encore une erreur de redondance cyclique.
10	Une peluche géante d'Aquaponey de Rigel 34 !
11	Une impressionnante collection de postiches et de perruques discos
12	L'intégrale VHS des enquêtes de Starsky et Freud.
13	Une brouette et une cape anti-feu.
14	Des feuilles et des feuilles de papier toilette. À la prochaine pénurie, qui sait...
15	Des litres et des litres de confiture de fraise mutante de Tadadask 74 ! Attention ça glisse !
16	Une porsche 356, vestige roulant et rutilant du capitalisme viril et triomphant. Qui sait, peut être est-elle assez étroite pour passer dans les coursives au prix de quelques rayures ?
17	Des bonbons à la violette, par centaines. On vous a dit que Krustopodes de Zoubiak 68 en sont accrocs ?
18	Des zlotys en pagaille !

Références

Zoubiak 68 (p. 109 du guide) ; Vlad Byliok (p.35 du guide); les Kroliks (p.89 du livre de base) les Roentgenizdat (dans les chroniques gratuites de Mars 2021).

On n'est pas dans la merde

(Trésor à Imprimer, épisode 2)

Ces fascicules sont un ramassis de pistes scénariques pour exploiter le guide en jeu de rôle. Ce ne sont pas des scénarios finis, juste des départs, des éléments, des scènes probables, et des élargissements possibles.

De toute façon, les joueurs ne font jamais ce qu'on attend d'eux...



KAKASHKA

Le chaos d'astéroïdes de Kakashka est un mystère déféca-toire, un nuage de crottes gigantesques et cristallisées dont certaines sont de véritables planétoïdes. Quel animal a-t-il pu poser une telle bouse au coin d'un soleil perdu ? Nul ne le sait. On a bien, un temps, essayé d'exploiter le gisement et son méthane, mais les mineurs ont tous été dévorés par des oxyures-balrogs gros comme des durites de Kosmotankers.

Dans un de ces coprolithes se dissimule le tombeau du terrible pirate Robertszy. S'ils n'ont pas les coordonnées exactes, les Kamarades risquent de débarquer dans la cache d'une bande de contrebandiers, pillards d'épaves, qui essaieront peut-être d'ajouter le soyouz de l'équipe à leur catalogue de pièces détachées. Mais Tushit, le chef de la bande, est un Kro-lik rescapé des Lenin's Burger et recherché pour avoir frit vivants plusieurs gérants de la célèbre franchise. Aussi il pourrait devenir un allié des Kamarades pour peu qu'ils aient aidé les réfugiés nemtsyi dans la première partie du scénario.

Mais si vous voulez faire durer cette partie du scénario, qui sait ce que la Bête a pu avaler et abandonner derrière elle dans un écrin immonde ?

COMME POUR LADY DI

Le mausolée mortuaire du pirate Robertszy a été imaginé par un architecte d'intérieur rendu fou par les gaz d'échappement et qui s'est mis en tête de construire une reconstitution architecturale et symbolique de la vie compliquée du pirate. Voici quelques exemples de délires, avec les explications que les Kamarades pourront lire sur diverses plaquettes, comme dans les musées d'art moderne. Nous vous proposons de quoi faire vivre l'endroit, mélange de rencontre et de lieux, sans oublier le minotaure qui hante tous les bons labyrinthes.

LIEU 1 : la naissance ? Le premier rapport sexuel ? Il n'y a pas de plaque pour expliquer ces deux immenses jambes qui encadrent une porte écarlate et verrouillée et qui dit « *non, non,*

non » quand on trafique sa serrure.

LIEU 2 : une piscine à balle remplie de ballons gonflables et multicolores, et des murs couverts de smileys. Mais à chaque crevaison c'est un air nauséabond, un vieux pet rance qui s'échappe et qui risque d'asphyxier les Kamarades les moins solides. Une plaque « Dîner chez maman. »

LIEU 3 : Pour essayer de mériter son premier soyouz, le jeune Robertszy a fait la plonge dans un kosmodock de banlieue-lune. Les Kamarades vont se retrouver enfermés dans une pièce pleine de mousse et de vaisselle sale, avec un compteur électronique en forme de soyouz qui se remplira au fil de leurs exploits de plongeurs. Vous pouvez gérer la scène comme un obstacle collectif, de seuil libre (au choix des joueurs), entre ceux qui essaieront de trouver les assiettes, de la mousse plein les yeux, ceux qui la laveront ou qui sait... Peu importe à quelle vitesse ils lavent la vaisselle, et le seuil que les joueurs vont choisir, le compteur se remplira à peine. S'ils finissent par crocheter la serrure électronique pour sortir de la pièce (seuil 9), les Kamarades découvriront une plaque expliquant qu'après des mois de servitude, Robertszy a fini par voler le premier soyouz qu'il a trouvé sur le parking.

LIEU 4 : Un parterre de fleurs de Brozurak 15. Jet en PRISONNIER POLITIQUE pour ne pas s'endormir au milieu des plantes carnivores et se faire boulotter dans son sommeil. (Signalons qu'un bon vieux casque en aluminium permet de faire le jet avec 3d6.) La plaque indique « Discours du Soviet ».

RENCONTRE 1 : Un jour Robertszy a attrapé la variole du Simple. Pour symboliser ce passage de sa vie, des drones gonflables en forme de virus d'opérette vont se presser autour des Kamarades, et peut-être les entailler des pales de leur rotor. Dangerosité : 0 ; Points de Vie : 1 ; Dégâts : 1 ; Masse salariale (nombre d'opposants laissé à la discrétion du SG et du nombre de joueurs composant son équipe).

RENCONTRE 2 : le vieux Benzgrim, ancien membre de l'équipe, que l'on a marronné dans le tombeau un jour où il s'attardait dans un placard avec une cigarette qui fait rire.

L'aïeul a depuis fumé la moquette et le papier peint, et dégradé plusieurs salles. Rencontré, il se cachera, ou bien se prendra pour un lapin de Ganymède, à moins que les Kamarades l'amadouent à leur façon et qu'il accepte de les aider.

RENCONTRE 3 : Andreshka et ses soudeurs sont dans la place. Peut-être ont-ils récupéré une carte eux aussi, peut-être ont-ils collé un traqueur sur le soyouz de l'équipe. Toujours est-il qu'ils tendent des embuscades aux Kamarades. Vont-ils être une épine dans leur flanc, ou vont-ils finir par s'allier à nos héros devant la menace, pour se partager le trésor à la fin ?

AMOURS CONTRAIRES

Tout labyrinthe mérite son minotaure et celui-ci n'est autre qu'un droïde géant représentant l'ex-femme du Pirate. Kali robotique dotée de multiples bras, elle poursuivra les PJ à genoux parce que trop grande pour les couloirs, du mausolée. Elle les agonira de reproches (auxquels il faut résister en PRISONNIER POLITIQUE), les massacrera à coup de fer à repasser ou de rouleau à tarte, quand elle ne leur vomira pas du café bouillant dessus.

Vous l'aurez compris, elle doit être l'horreur absolue qui fait fuir les personnages au fil des courses. Elle n'a pas de points de vie, se reconstruit quoi qu'il arrive. Pour gérer ses attaques et leurs fréquences, nous proposons au SG de jeter 1d6 quand ça le tente. Sur un 1 ou un 2, ce dé, le dé de danger, passe à 1d4. Sur un 1 ou un 2, encore, le d4 explose et l'ex-robot arrive. Pour le repousser, il faut réussir un seuil qui va en augmentant à chaque rencontre (9, 12, 15, 18... par exemple). Les règles d'obstacle collectif peuvent être utilisées. Le robot inflige 1d6 points de dégâts à un Kamarade qui essaierait de la repousser sans y parvenir. Pire encore, une fois qu'elle aura blessé un Kamarade, elle le clonera avec l'échantillon d'ADN obtenu, et pondra un nabot baveux et agressif à son image (prenez une version amoindrie du perso).

Si les Kamarades s'allient à Andreshka et ses soudeurs, considérez que chaque joueur reçoit un compagnon d'arme, à inventer, qui peut être utilisé comme une Kontrebande.