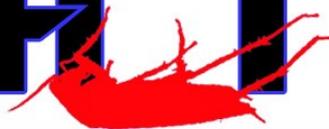


KRASH TEST



BIALOWIEZA LA PLANÈTE DE DED MOROZ

La vie de Parazitnyi est souvent émaillée d'atterrissages fortuits sur des planètes hasardeuses, soit par soucis mécaniques, soit à cause de problèmes d'approvisionnement, voire de pannes sèches. Dans ces périodes de galères au fond de culs-de-sac stellaires, une seule chose compte: gagner de quoi repartir.

Dans cette optique, nous comptons vous présenter dans cette rubrique des trous paumés, des planètes boueuses et exotiques, crapuleuses ou tristement désertes, où, nous l'espérons, vous aurez plaisir à couler une bielle, ou colmater un réservoir.

LE KRASH DU JOUR

Ded Moroz est le Père Noël Russe.

Sa planète, Bialowieza, ne figure sur aucune carte de l'Union. Recouverte de forêts gigantesques, elle est plongée dans un perpétuel hiver. Proche de trois soleils, elle ne connaît pas la nuit, tout au plus un crépuscule étrange, comme si un cinéaste divin avait oublié d'enlever le filtre bleu de son objectif. À l'ombre de « mélèzes » pouvant mesurer plusieurs dizaines de mètres de haut, la luminosité du jour est supportable et l'on peut distinguer entre les silhouettes des branches les halos des deux soleils les plus lointains. Par contre, au dessus des cimes, la lumière est aveuglante, rendant toute manœuvre aérienne périlleuse.

Dans les strates muscinales et herbacées poussent une végétation plus frêle mais fort variée et colorée qui sert de nourriture aux autochtones.

Dans les légendes les plus anciennes, Ded Moroz avait la sale manie de congeler les gens qu'il libérait en échange d'une rançon constituée de cadeaux. Vos Kamarades pourraient échouer sur Bialowieza au terme d'une enquête sur un sordide trafic d'organes congelés, organisé entre des apparatchick du Parti et un mystérieux fournisseur se déplaçant dans une Troïka V112. Le soyouz en question est plutôt voyant avec ses trois chevaux monstrueux peints sur la carlingue et retrouver sa trace à travers toutes les stations services sur le trajet depuis Bialowieza sera un vrai jeu d'enfant...

Enfin... toujours est-il qu'avant de se poser ou de se crasher, vos joueurs pourront se rendre compte que la planète est quasiment inhabitée et qu'ils ont tout intérêt à prendre position au sol tout à côté de la poche la plus importante de civilisation : un village de maisons de bois entourant une monumentale usine de métal, à la lisière de la forêt et tout au bord d'une mer de glace.

Les habitants des maisons de bois sont des petits nemtsy au crâne allongé, en forme de cône, d'une couleur écarlate. Leur vie semble réglée par un rituel immuable : lever aux aurores, rentrée à l'usine appelés par une sirène, sortie de l'usine toujours au son de la sirène vers la fin de l'après-midi,

soirée à la Bibliothèque Communale, euh non, pardon, au bar du village et dodo à la maison. Les Gnoms, ces nemtsy, s'emmer... s'embêtent sacrément. Aussi vos Kamarades seront-ils accueillis à bras ouverts et feront l'objet de toutes les attentions. Les Gnoms s'empresseront de les mener au patron de l'usine : Ded Moroz, un vieux type avec barbe blanche, long manteau bleu, hautes bottes et tous les traditionnels attributs de ce cher Père Noël. Une variante seulement, Ded Moroz s'appuie pour marcher sur une canne qui est en fait un rayon congelant.

Lors de leur première rencontre, Ded Moroz s'arrange pour se retrouver seul avec les Kamarades et leur prie de ne pas discuter politique avec les Gnoms. Embarrassé, il insiste sur le fait que les choses sont suffisamment compliquées comme ça, et que les Gnoms n'ont aucun besoin de découvrir le système communiste... Il leur promettra toute l'assistance dont ils ont besoin, quitte à les menacer si vos joueurs sont en panne et s'il est leur unique chance de repartir. À juste titre d'ailleurs : si les joueurs passent outre, les Gnoms se montrent réellement enthousiastes et rejouent l'histoire de la Russie dans ses grandes lignes en un temps record (révolution, guerre civile entre les pro et les anti Ded Moroz, émergence de trois figures charismatiques Le Nain, Trop de Ski et Salin qui vont se déchirer après la mort de Le Nain, Salin se posera en dictateur, etc.) Bref, les Kamarades auront semé une belle pagaille.

Cependant, Ded Maroz garde un atout dans sa manche : les Gnoms sont complètement accrocs aux sucreries. Chocolats, pain d'épice, Napoléon et gâteaux au pavot les rendent extatiques. Ils se mettent à baver et feraient pieds et

mains pour en obtenir une bouchée.

En attendant, ils vont se voir proposer un poste à l'usine qui, vous vous doutez bien, fabrique des jouets : testeur de boîte à Meuh, styliste pour poupées, designer de fusées réduites, gonfleur de jouets gonflables, modèle pour déguisement (habillé en rose bonbon pour que les Goms puissent prendre des mesures), reconstituer des puzzles pour s'assurer qu'il ne manque pas de pièce, etc. Essayez de trouver des occupations en rapport avec vos personnages. Ded Moroz est un grand pro du management et cherchera la manière de corrompre les uns et les autres. Il sera aidé par sa très jolie fille, Snegurochka, qui joue à merveille les cruches innocentes et qui va tenter de se rapprocher d'un des Kamarades.

L'usine est un modèle du productivisme : pointeuse, chaîne de montage high tech, leviers, boutons, écrans sur lesquels apparaît Ded Moroz lorsqu'il doit donner des directives. Inspirez-vous des Temps Modernes de Charlie Chaplin pour vos descriptions : l'un de vos joueurs peut même se retrouver à serrer des boulons de plastique jaune à une cadence tellement infernale qu'il va se retrouver avalé par la machine.

La réserve à jouets est un endroit assez terrifiant pour quiconque s'y retrouve seul : les poupées ont toutes l'air de vous regarder, l'humidité provoque des courts-circuits donnant la parole à certains modèles prévus pour. Faites monter le paranoïa d'un joueur isolé. Si vos Kamarades suivent à la lettre les conseils de Ded Moroz et n'enseignent pas le communisme aux Gnoms ou si vous coupez court à toute velléité de révolution grâce à l'addiction des Gnoms pour les friandises, vous pouvez imaginer un Gnom, allergique au sucre, qui va lever une armée de poupées et peluches motorisées pour prendre la place du Grand-Père Gel. En feuilletant n'importe quel catalogue, vous trouverez une véritable source d'inspiration pour les adversaires à opposer à vos Kamarades.

Les Gnoms ne sont pas des camarades de travail faciles à vivre : ils sont très blagueurs et passeront leur temps à faire des farces aux nouveaux. Le soir, par contre, réunis au bar du village, ils offrent à boire et à manger aux Kamarades : la vodka accompagne truffes, pralinés et autres friandises. Vous pouvez prévoir des chocolats de Noël à manger réellement autour de votre table. Gageons que vos joueurs se jeteront tout naturellement dessus et vous pourrez simuler pour de vrai, vers la fin de la partie, la crise de foie que vos personnages vont subir après plusieurs semaines de ce régime ! Pour en rester à la partie simulation, prévoyez comme musique de fond des chants de Noël. On en trouve même des versions chantées par les Choeurs de l'Armée Rouge sur Internet.

Si vous avez opté pour l'enquête, il va bien falloir que les joueurs trouvent le coupable : Ded Moroz conserve ses victimes dans la glace en dehors du village. Pour augmenter le rendement de son usine, il enlève des gens et les échange contre des jouets. Ceux pour qui la rançon n'est pas versée finissent en pièces détachées dans le fameux trafic. Les Oligarques s'en servent pour des greffes, des produits rajeunissants ou je en sais quoi, et ils ferment les yeux sur la manière peu orthodoxe que Ded Moroz a de remplir les objectifs du plan quinquennal qui lui est imposé par l'administration.

Si Ded Moroz est arrêté, il va bien falloir remplacer le Grand-Père Gel pour la nuit de Noël qui approche à grands pas. Aux Kamarades d'endosser le costume. À moins que vous ne préfériez que vos joueurs le secondent pour aller punir les enfants désobéissants de l'Union...

DES JOUJOUX PAR MILLIERS

Voici les descriptions de quelques jouets fabriquées à l'usine :

- Le Monopolsky : une matraque et une corde sont glissées dans la boîte pour punir le social traître qui aura gagné la partie.
- L'atelier Mako Moulage pour réaliser soi-même les statues des plus grandes figures du Communisme. Existe en boîte de 6 mètres de haut avec les socles en marbre inclus.
- Les figurines Ivan Denisovitch et le méchant Nemtsy Mutant Kapitalizor.
- Des Capitalistes gonflables pour faire peur à Maman quand elle ouvre son frigo.
- Le jeu de quilles où il faut faire tomber de gros banquiers bien gras. Les balles, sur lesquelles sont peints à la main les portraits des Pères de la Nation, sont à collectionner.
- Rationnement, un jeu de société assez proche du jeu de l'oie, où les mamans font la queue devant le magasin.
- La dinette avec des choux en plastique, des patates en plastique et des chaussures en plastique.
- Le chronomètre et ses pioches colorées Stakhanov.
- Le kit d'écriture avec des formulaires pour dénoncer ses voisins et ses parents en véritable parchemin, ainsi que des enveloppes pré-timbrées.

