

PARAZITOI



MAI

2013

30 ZŁÓTYŚ

GRÓDŹŹ ZONE : 35 ZŁÓTYŚ



FANZINE

STAR MARX



SPECIAL VAISSEAUX !

Le Webzine dédié à STAR MARK

PARAZITMUT

Parazitny! : litt. : parasite ; individu portant une dizaine de dialectes nemtzy, rôdant aux abords de l'union, comme un cafard autour du garde-manger, souvent en tribu et dans un slyouz en ruine, allant de petits bouts en petites contrebandes, et de petites pannes en grosses déveines. Roufard galactique, paivrot, vagabond...

ÉDITO

Un an déjà, que cela passe vite un an...

Il nous fallait bien un poète communiste pour ouvrir cet édito et nous excuser de cette longue période sans trop de nouvelles choses parues pour Star Marx ! C'est vrai quoi ? On allait finir par lasser nos innombrables fans à force d'attente (en fait d'innombrables, il y en a trois : coucou maman ! Merci Giac et Quentin !)

Nous allons donc vous présenter comment gérer vos vaisseaux pour partir vers les dernières frontières de l'espace connu (non, maman ! On ne va pas réellement s'envoler, on va juste l'imaginer ! Je te l'ai déjà expliqué...).

Au programme, un petit topo sur les voyages intersidéraux dans l'URSSS, des règles pour les simuler et trois scénarios autour de vaisseaux ou d'engins à moteur.

Bon je vous quitte, je dois dissuader ma mère de m'abonner à Camion Passion...

À bientôt, peut-être, du moins nous l'espérons, pour un quatrième supplément autour de Cimetierre, la station orbitale la plus célèbre de toute la Border Zone.... Ou autre car ce ne sont pas les idées qui manquent : spécial Robots, spécial Goulag 13 (un bague volant) ou encore un spécial A.P.L. de Kthulhuw (qui sonnera le retour des Grands Anciens de la Finance). Promis, si plus de dix personnes nous demandent par l'intermédiaire des commentaires de notre site par lequel commencer, on vous laisse choisir (le temps que dix personnes laissent un commentaire sur le site, on a largement le temps d'écrire les quatre suppléments) !



LE PARTI CONTRE-ATTAQUE

LE ★ PARTI ★ CONTRE- ATT AQUE

Krash Test : Cette fois-ci, on s'envoie en l'air ! Page 3

Comment tu joues :
Vaisseaux et engins à moteur Page 6

Scénario :
L'Ambassade Page 20

La Mère Poulardski : Le Bortsch Page 26

Scénario :
Étouffés à l'oral Page 27

Devine qui vient marxer ce soir : Georges Lucas ... Page 35

Scénario :
L'Étoile Rouge Page 36

Les Injouables : Maximum Overdrive Page 40



★ CREDITS ★

Maximilien
La Moitié
Ian Mcque*

* Pour la plupart des dessins de vaisseaux



~~PARAZITNYI~~ TEST

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.

ON S'ENVOIE EN L'AIR

LE KRASH DU JOUR

C'est un fait scientifiquement prouvé : avant de se crasher, il faut prendre de l'altitude. Ce sera d'ailleurs le seul fait scientifiquement prouvé de tout l'article et ne comptez pas sur nous pour faire du réaliste !

Nous assumons pleinement le fait d'exposer des théories totalement farfelues et n'ayant pas la moindre once de chance d'être exactes...

Même si pour beaucoup, voyager d'une étoile à une autre est aussi simple que d'aller de Moscou à Saint-Pétersbourg en Lada, le voyage dans l'espace, à Star Marx, mérite qu'on lui consacre au moins un article.

La conquête des étoiles dans l'union serait restée au stade de Laïka et des premiers soyouz si les vaillants camarades n'avaient pas rencontré la race des Hjorts. Sans Klaus Fush qui vécut 20 ans dans une panoplie faite avec des sacs Vuitton de contrefaçon et une poire de gouache bleu pour espionner les Hjorts et leur voler leur technologie, nous serions condamnés à demeurer dans notre triste système solaire. Et jamais les diverses races Nemtsy n'auraient connu les matins triomphants du Communisme Fraternel !

On a à peu près tout testé, du booster à poudre au moteur mange-poussière qui attire à lui, avec son champ magnétique, toutes les cochonneries qui flottent dans l'espace pour les brûler dans son haut-fourneau, en passant par la propulsion

humaine en grands coups de pédales de vélo ou le sulfureux carburant éthylique de Maria Brizzardski... Il est d'ailleurs assez cocasse d'imaginer que ce moyen fut abandonné non pas pour des considérations techniques mais bel et bien éthiques, les manifestations d'alcooliques paralysant la plupart des spatioports, hurlant des slogans tels « La Maria Brizzardski aimez-la ou buvez-la ! », « La gnôle pour les vieux, les soyouz au feu ! » Évidemment, c'est une chose de voyager et une autre que d'être parfaitement au fait des mécanismes sous-jacents et de toutes les implications qui en découlent. Le Pouvoir entretient savamment la confusion sur la manière dont on se déplace en défiant les lois d'Albert Einstein : scientifiques enrôlés et surveillés de près, fabrication des pièces des vaisseaux éparpillées aux quatre coins de l'U.R.S.S., montage confié à des ouvriers abrutis par les cadences... Celui qui voudrait comprendre comment ça marche ne serait pas au bout de ses peines. Bien sûr, les théories vont bon train, comme les trous de vers, la téléportation quantique ou encore le fait qu'Albert Einstein n'y connaissait rien (après tout, il était inféodé aux capitalistes, non ? Et rien n'est impossible quand les hommes – et les nemtsy – décident de s'unir !). Il est d'ailleurs curieux de constater que plusieurs théoriciens



ont été envoyés au goulag, bien que leurs hypothèses soient fortement divergentes. Comme quoi, il est probable que le Pouvoir lui-même ne sache pas trop ce qu'il en est réellement...

On murmure que les Chevaliers d'Elvis (ces types un peu dérangés qui oeuvrent pour que la Vérité éclate au grand jour), que les Chevaliers d'Elvis donc, protègerait un type activement recherché par la Tcheka, un certain Montgomeryscoff. Selon lui, les théoriciens de la téléportation-q, selon la classification Davidski, seraient les plus proches de la réalité à ceci près qu'ils ont tout faux sur la victime du voyage : ce ne serait pas les voyageurs qui seraient détruits puis recomposés ailleurs mais l'Univers lui-même ! Les voyageurs spatiaux détruiraient à chaque voyage l'Univers, et « atterrieraient » dans un univers parallèle à peine différent sitôt le turbo coupé. Il en veut pour preuve tous ces témoignages de Parazithyis, tous ces bourlingueurs de l'espace, qui racontent souvent des incidents bizarres : ici, un type qui ne se souvenait pas qu'il avait eu une moustache pendant des années, là une belle-mère adorable devenue soudainement acariâtre. Toujours est-il que ce savant n'a jamais pu faire constater une seule de ces dépositions comme scientifiquement valide, étant donné le degré d'alcoolisme universellement partagé dans l'Union, comme dans la BorderZone, et inévitablement observé chez ses témoins...

INSTANTANNE

D'une session sur l'autre, il peut arriver qu'un PNJ ou qu'un lieu change de nom, qu'un grand rouquin devienne un petit brun, ou bien que le réservoir du soyouz frise le zéro alors qu'on avait fait le plein la veille. Et ce n'est nullement de la faute du SG. Non. Tout vient de la téléportation-q. Le monde a été bel et bien détruit, mais il n'a pas été reconstruit exactement à l'identique. Au fil du temps, ces anomalies ont de quoi mettre la puce à l'oreille des camarades, mais la pire est à venir. Un beau jour, on pourrait tout bonnement ne plus les reconnaître nulle part. Pire, des gens qui leur ressemblent vaguement leur ont volé leur nom, leur contact, leurs amis, bref leur place dans l'univers. C'est au moment où les digicodes de leur soyouz ne veulent plus les reconnaître, qu'ils entendent Montgomeryscoff développer sa théorie sur une radio pirate. Qui sait si le bonhomme n'a pas une solution à leur malheur. Le problème c'est qu'il se cache et que d'autres que les camarades sont à sa poursuite (et pourquoi pas les doubles des PJs eux-mêmes...).

Les Kamarades se sont aventurés dans une zone paradoxale de l'espace-temps et chaque voyage va les faire plonger un peu plus dans le non sens absolu : des réalités où les gens marchent sur les mains, où les étoiles s'éteignent la nuit, etc.

Nous vous conseillons la lecture de L'Univers en Folie de Frédéric Brown pour vous donner d'autres idées...

La conquête de l'espace ne s'est pas faite d'un coup, il y a eu nombre d'avancées technologiques, mais l'âme russe étant ce qu'elle est, ce n'est pas parce que la voiture existe que l'on va pour autant remiser la charrette à boeufs. Il existe ainsi plusieurs systèmes de soyouz, allant du plus rustique au plus efficace.

LE VAISSEAU GENERATION

Les vaisseaux colonies, ou encore les arches spatiales, sont souvent des vaisseaux faits main, par des citoyens au fond de leur jardin. Citons par exemple les habitants du bâtiment C d'une barre d'immeuble sur Koudlansky 17 qui auraient réussi à envoyer tout leur immeuble vers d'autres galaxies, grâce à un champ de force trafiqué par un vieux nemtsy, s'ils ne s'étaient pas faits arrêter par la Tcheka avant d'avoir quitté leur système solaire, pour avoir dérobé un bien immobilier propriété de l'état...

Parfois ces engins représentent la dernière chance de colons abandonnés par l'Union et qui n'ont trouvé que ce moyen pour quitter un monde qui les rejette. Souvent colossaux et déficients, les vaisseaux Génération se traînent entre les étoiles à une vitesse infraluminique, et mettent des dizaines, voire des centaines d'années ou plus à atteindre leur but. Il faut

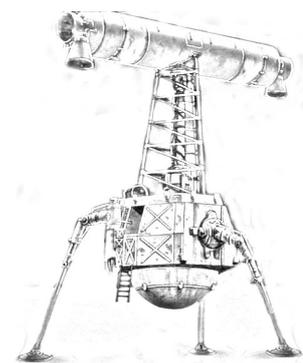


plusieurs générations de voyageurs, et ce sont les descendants plus ou moins lointains du premier équipage qui parviennent à destination. Mais après tout qui est pressé ?

Aborder ce genre de vaisseau peut toujours être une surprise pour les Kamarades. Vont-ils tomber sur une bande de joyeux voisins, dans une ambiance de village tranquille, en train de jouer aux cartes sous les lampions, au beau milieu des tuyères, le tout en sirotant leur propre urine recyclée ? Ou sur un vaisseau maudit où les hommes ont régressé à l'état de sauvages et s'entredévorent, morts de peur à l'idée de croiser le mystérieux Grand Shpumpf qui vit quelque part en plein cœur de la machine, le corps couvert d'huile de moteur bleutée ? Sans compter les pannes, et les rencontres aléatoires qui peuvent faire de ces soyouz de véritables cimetières flottant ou des nurseries à aliens hippies...

Le soviétique, dans un souci d'économie, a souvent utilisé de tels vaisseaux pour envoyer les opposants politiques au goulag. La durée du voyage et la proximité entre les individus ont parfois rapproché les peuples, comme peuvent en témoigner les accordéonistes à vélo de Horner 28 : toute l'équipe cycliste ayant été déportée pour non obtention de médailles, elle eut bien le temps de s'accoquiner avec une bande d'accordéonistes qui faisaient la manche dans le métro de Novye Moscou. Après tout, mendier c'est critiquer le soviétique et affirmer qu'il ne vous donne pas assez. Trois générations plus tard, leurs enfants avec des bras comme des soufflets et des cuisses de nageuses olympiques, ensemençaient la planète Horner 28, de leur joyeuse civilisation sur roulette.

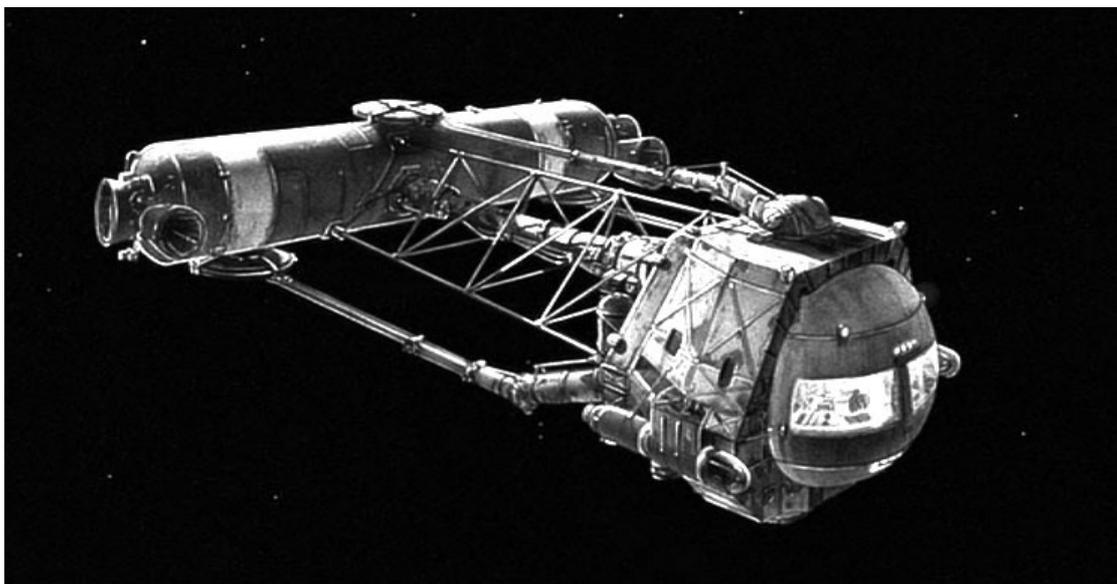
L'AVENEMENT DE LA NOVYE TRABANT



La Novye Trabant à l'atterrissage
Dessin de Moebius

Nous sommes bien loin de ces archaïsmes désormais et même si certaines antiquités volantes demeurent, comme des vaisseaux à fronde orbitale ou des yachts à voiles solaires, la grande majorité des voyages utilise les kosmorocades installées par le politburo. Les gens voyagent d'une étoile à l'autre comme il prendrait le RER, viande saoule sur les banquettes des Kosmobus des grandes lignes, ou supporteurs en furie collant leurs culs peints aux couleurs de leur équipe contre les hublots de leur soyouz de transit entre les lunes dortoirs de Formula Odin et les stades monumentaux des planètes avoisinantes.

De nombreux ménages ont eu la chance de se voir offrir une Novye Trabant récompensant des années d'acharnement et de paperasses. Avec ce modèle de soyouz des plus populaires, rien de plus facile que de partir manger des Malossol en famille assis sur un des astéroïdes des anneaux de Staline. Il existe bien sûr d'autres modèles, et bien des familles doivent se contenter des transports en commun.



La Novye Trabant en vol – Dessin de Moebius

KOSMODOCKS, SALONS-LITS ET SPATIODOCKS

Pour les plus chanceux ou bien pour les pirates et les parazytnyis qui flirtent avec la Borderzone, les routes de l'espace ne sont que des départementales plus ou moins hospitalières. On y trouve parfois des Kosmodocks, sortes de stations d'autoroute de diverse importance flottant au beau milieu de l'espace. On peut y faire le plein, y casser la croûte autour d'un stand à Tchéboureks, et parfois y goûter au confort des salons-lits, de vastes gargotes spatiales où le pauvre voyageur habitué aux atmosphères confinées et à l'exiguïté des soyouz peut enfin étendre ses jambes et profiter d'un peu d'espace...

Certaines planètes verrouillent leur accès en installant un ou deux spatiodocks à la limite de leur atmosphère. Ces grandes stations spatiales sont comparables à des terminus d'aéroport où l'on doit amarrer les vaisseaux avant de descendre sur la planète par des ascenseurs de plusieurs kilomètres. Ces monte-charges titanesques, semblables au haricot magique de Jack, permettent de contrôler plus ou moins ce qui peut ou ne doit pas poser le pied sur la planète.

COMMENT TU JOUES

DOUDOU, DIS-DOUC ?

VAISSSEAUX ET ENGIN A MOTEUR

Le faucon Millenium, Serenity, dans bien des space opéras, le vaisseau est comme un personnage à part entière. C'est justement l'ambition de ce chapitre, permettre aux Kamarades de créer leur navire de façon commune, de le customiser au fur à mesure en dépensant leurs xp, de lui tailler une histoire, une personnalité, en même temps qu'ils développeront leur groupe.



★ PRINCIPE DE BASE ★

Dans Star Marx, les véhicules sont décrits, comme les personnages, par des caractéristiques, à ceci près qu'elles commencent à -2 plutôt qu'à 0. Et oui, on peut conduire de véritables poubelles volantes, que ce soit dans l'Union ou sur la Borderzone !

Un de ces scores décrivant un vaisseau est son **TUPOLEV**, qui représente sa vitesse de déplacement, sa manoeuvrabilité et le punch de ses moteurs. Quand un Kamarade essaye de le faire manoeuvrer, le score en TUPOLEV s'ajoute tout naturellement au score en SOYOUZ du pilote.

Exemple : Maximilian a un score de 4 en SOYOUZ.

Il pilote le Red Dwarf, une vieille novye trabant cabossée qui a subit quelques retouches. L'engin est un peu poussif, avec un TUPOLEV de -1.

Le personnage fera donc ses jets avec un score de 3 (4 de SOYOUZ - 1 de TUPOLEV du vaisseau).

Dans le même ordre d'idée, le vaisseau aura un score en **ORGUE DE STALINE**, qui représente son armement. Ce score viendra s'ajouter au score en AK 47 d'un éventuel canonnier. Il est à noter qu'avec un score de -2, l'appareil est totalement désarmé et qu'il est impensable de penser à tirer sur les ennemis avec ses propres armes par les fenêtres ouvertes. Il y en a qui ont essayé, ils ont eu des problèmes...

Un score en **PARADE** représente l'aspect du vaisseau, ce score peut être ajouté aux tentatives de PROPAGANDE ou de BRISEUR DE GRÈVE d'éventuels pilotes, que ce soit pour faire peur et forcer un blokus spatial, ou pour négocier les termes d'un contrat impliquant le vaisseau.

Exemple : « Je fonce sur eux ils vont se pousser : je conduis un Tyazelhyi, recouvert de flammes peintes du plus bel effet, avec un blindage qui résiste à douze Scud-G ! Avec le score en PARADE à +1 du vaisseau et mon Trait en BRISEUR DE GRÈVE à 3, ça me fait un jet à +4 pour leur faire peur et les pousser à s'écarter ! »

LEBEDEV représente l'équipement informatique et les scanners du soyouz. Il peut s'ajouter à un jet d'OPÉRATEUR CODEUR, pour lire des échos radar, analyser des données scientifiques ou hacker l'Interkom.

Derniers scores, mais qui n'ont pas d'effets sur les compétences à moins d'être très inventif : la DATCHA, le TÉTRIS, et le MUR DE FER. Ceci dit, nous verrons plus loin que ces scores ont tout de même leur importance.

La **DATCHA** représente le confort d'un vaisseau, son habitabilité, le côté douillet de ses équipements. Une DATCHA à -2 et c'est l'exiguïté totale, les angles vifs des machines et pratiquement aucun espace prévu pour y vivre. Avec un score à zéro, on peut imaginer un confort spartiate, digne d'une navette Apollo. À +1, le soyouz commence à être confortable, comme un petit studio. Au-delà c'est le luxe !

Pour le **TÉTRIS**, c'est la capacité des soutes qu'il représente. À -2, il y a à peine la place pour une valisette. À -1 tout le monde peut amener des bagages limités. Au-delà, on commence à avoir de véritables soutes pour une éventuelle cargaison. On peut imaginer des tankers avec un TÉTRIS à 3 ou au-delà. En outre, le TÉTRIS va servir à calculer les dégâts lorsque l'engin sera utilisé lui-même comme une arme.

Enfin le **MUR DE FER** est le blindage et l'armure du vaisseau, sa résistance aux impacts, ses points de vie.

CREER SON VAISSEAU

Nous préconisons, pour un départ, d'équilibrer les scores de votre engin : en ajoutant toutes les valeurs attribuées ici et là, on doit trouver 0.

Exemple : Le Red Dwarf, la vieille novye trabant.

TUPOLEV = -1 ; ORGUE DE STALINE = 0 ; PARADE = -1 ; LEBEDEV = +1 ; DATCHA = 0 ; TÉTRIS = 0 ; MUR DE FER = +1.

On imagine, à voir ces chiffres, une épave volante dont l'aspect peu reluisant va faire fuir pas mal d'employeurs potentiels, qui va avoir du mal à éviter les contrôles de la douane volante tellement ses moteurs sont poussifs mais qui, au final, se révélera suffisamment robuste pour voir défiler plusieurs générations de nouveaux modèles devant elle sur les autoroutes...

Vous pouvez, cependant, avoir envie que vos joueurs prennent une part active à la création de leur joujou. Vous pouvez prévoir un ou plusieurs tours de table pendant lesquels chacun de vos joueurs, à tour de rôle, va vous expliquer comment il apporte sa pierre à l'édifice, annonçant s'il veut donner un point au vaisseau (contre un seuil à 9 pour son jet) ou deux points (contre un seuil à 12) ... exactement comme dans les règles d'entraide décrites dans le livre de règles. À noter que ces points seront définitivement attribués à l'engin et que tout échec entraîne une perte dans les scores existants ou une Faiblesse (voir livre de Règles).

Exemple : Stein, le mécano, va passer plusieurs jours à modifier le turbo piston à pendule magnétique. Il annonce deux points de création et réussit à dépasser 12 avec son score en Machiniste. Le Red Dwarf passe donc à une TUPOLEV de +1. Ednund, le Hjort, essaye de dégoter un canon anti émeute pour améliorer le score en ORGUE DE STALINE. Lui aussi vise deux points de création mais rate son jet en MARCHÉ NOIR : le vaisseau va perdre deux points dans ses scores. Le Secrétaire Général décide que son score en ORGUE DE STALINE tombe à -1 (Ednund a échangé le canon contre le lance clou géant d'origine qui marchait mieux...) mais, également, que son score en PARADE tombe à -2 parce que l'équipement d'Ednund est franchement louche avec son autocollant « Propriété de l'Armée Rouge - Ne pas toucher. »... Il aurait pu choisir de faire baisser le score en ORGUE DE STALINE à -1 et de coller une Faiblesse « Fuites Urinaires » au canon.

Nous proposons, dans ce numéro, une telle construction pour les besoins du scénario « L'Ambassade ».



REGLE OPTIONNELLE : METTRE DES MOTS SUR DES CHOSSES

Les chiffres c'est bien joli, surtout dans les élections truquées, mais l'on peut se demander qu'est ce qui se cache derrière un score en TUPOLEV à +1 ? Pour mieux cerner le profil de notre soyouz, je vous propose de relier chaque score différent de 0 à un ou deux qualificatifs qui ne font que rajouter à la personnalité de votre véhicule.

Exemple : Ainsi si nous reprenons le Red Dwarf.

TUPOLEV = - 1 le joueur écrit le qualificatif « poussif » à coté de ce score, la vieille novye trabant se traîne un peu ;

ORGUE DE STALINE = 0 pas besoin de décrire, une vague tourelle qui envoie des vis peut-être...

PARADE = - 1 « en travaux », Stein le mécano du Red Dwarf passe son temps à modifier l'engin qui a l'air perpétuellement en réparation ;

LEBEDEV = + 1 « bourré de RAM » Stein est un gamer passionné et il aime jouer à Alone in the Bank en HD ;

DATCHA = 0 ; TÉTRIS = 0 ; MUR DE FER = + 1 « primitif mais solide » c'est un peu un des credo de la Novye Trabant.

Voilà quelques mots pour servir d'exemples ou d'inspiration :

DATCHA : bien isolé, douillet, exigü, bruyant, bien chauffé, cuisine bien équipée, eau chaude et douche, distributeur de Kholka Kola...

LEBEDEV : portée des scanners, vitesse de calcul, ordinateur de bord capable de gérer ou non des multitudes d'objets, connexion sécurisée à l'Interkom, commandes en japonais ou en Blugaxien Vernaculaire...

MUR DE FER : fragile, inflammable, problèmes de pressurisation, blindé, gros pare-choc, écrans déflecteurs magnétiques, rustique mais solide, en balsa galactique.

ORGUE DE STALINE : désarmé, faut sortir par le sas avec un fusil, munitions incendiaires, cadence de tir rapide, cadence de tir lente, portée réduite...

PARADE : trop de scotch sur la carlingue, cramé, mal peint, couvert d'affiches de propagande, taggué, racé, impressionnant, rutilant, en travaux, vieux, rayé, couvert de nobles cicatrices...

TÉTRIS : vaste, bien agencé, beaucoup d'espaces de rangement, étroit, monoplace...

TUPOLEV : nerveux, rapide, maniable, poussif, gourmand, lourd, économe, encrassé, lent à démarrer...

POINTS DE VIE DU VAISSEAU

On les calcule en ajoutant 5 à son MUR DE FER : ainsi un vaisseau avec un MUR DE FER à -2 a 3 points de vie, tandis qu'un vaisseau avec un MUR DE FER à +2 en a 7.

Ces points de vie représentent les dégâts que peut encaisser l'engin avant de subir des avaries. Nous développerons tout ceci plus loin dans le paragraphe « Combat Spatial ».

DEGATS DU VAISSEAU

Vous ne pensiez tout de même pas que votre artilleur avec son score en AK47 à 5 et son Signe Particulier « Précis » va pouvoir exploser la plupart des vaisseaux en deux coups ? Naaan...

Les dégâts de votre vaisseau dépendent tout naturellement de son armement, c'est-à-dire de son score en ORGUE DE STALINE, selon la petite table suivante :

Table des dégâts infligés en fonction du score du vaisseau	
Score	Dégâts Infligés
-2	0
-1	1 tous les deux tours
0	1
+1	2
+2	3
+3	4, etc.

Vous remarquerez qu'avec un score en ORGUE DE STALINE à -2, le vaisseau est dans l'impossibilité d'infliger des dégâts aux adversaires et qu'à -1, il ne leur en inflige qu'un tour sur deux.

Les Signes Particuliers comme « Armurier », « Embuscade » ou « Précis » s'appliquent si l'artilleur les possède.

On peut tout de même imaginer qu'un pilote particulièrement culotté pourrait vouloir rentrer dans son opposant avec son vaisseau. Les dégâts dans ce cas seront calculés par rapport au TÉTRIS de votre engin.

Soyez souples dans l'interprétation de ces règles. Par exemple, si vos joueurs se débrouillent pour que leur poursuivant se crashe dans les grands canyons de Tataouine, vous pouvez décider que les dégâts seront calculés sur la MANOEUVRABILITÉ de leur adversaire...

Enfin, certains Signes Particuliers réservés aux vaisseaux peuvent permettre de modifier ces dégâts : par exemple, le Signe Particulier « Pare-choc en Titane » vous permettra de calculer vos dégâts en fonction du MUR DU FER si vous utilisez la masse de votre joujou comme argument de choc.



Et l'expérience... SIGNES PARTICULIERS DE VAISSEAU

Vos joueurs vont pouvoir acheter des Signes Particuliers pour leur bébé contre 10 points d'expérience pour chaque signe. Plusieurs Kamarades peuvent participer à la dépense, en mettant en commun leurs points.

Accro : à force de faire voler votre vaisseau avec un moteur bricolé et des substances alternatives, vous en avez fait un drogué, et ses tuyères devenues dépendantes ne ronronne jamais aussi bien qu'avec de l'huile de colza transgénique. Votre soyouz, à l'instar des Kamarades, gagne des zlotys lorsque vos joueurs jouent sa forte dépendance aux carburants de toutes sortes.

Bruyant : Vous avez monté un système expérimental sur votre bébé, un truc de votre fabrication et dont vous êtes particulièrement fier. Vous pouvez augmenter un de ses scores d'un point (avec un maximum égal à 3). Mais il y a des problèmes de réglage... dès que vous utilisez ce Signe Particulier (que vous pouvez activer et désactiver à loisir), cela devient tellement bruyant que les joueurs ne peuvent plus communiquer autour de la table de jeu que par gestes pour simuler le boucan infernal que produit votre invention...

Cachette : Vous avez racheté votre soyouz à un contrebandier. Il possède une cache secrète introuvable.

Caméléon : Le modèle du vaisseau est tellement répandu, tellement décliné à travers l'espace soviétique qu'il est difficilement identifiable, pour peu qu'on lui change sa plaque d'immatriculation. Avec un minimum de travaux dans un Kosmodock, on peut facilement le faire passer pour un autre modèle de la gamme. Vous-même pourriez le confondre, et ce serait bien embêtant, surtout si vous essayez de quitter le Kosmodock en quatrième vitesse. Au mieux vous pourriez ne pas arriver à ouvrir le sas d'entrée, au pire vous ne vous rendriez compte de l'échange qu'après avoir échappé à l'attraction de la planète.

Deux Tourelles : À force de disputes et de jalousies, imprôpres à l'idéal communiste, votre équipage à décider de faire installer un deuxième poste de tir pour que tout le monde puisse faire ratata ratata sur vos ennemis. Vous pouvez partager votre ORGUE DE STALINE en deux scores.

Jusqu'au boutiste : Votre engin est un dur, pas du genre à faire sa sucree. Il en a vu des batailles, il en a connu des avaries, mais jamais, jamais il n'a abandonné. Alors la casse, les ferrailleurs, les remorquages, ce n'est pas pour lui ! Peu importe ce qu'il encaisse ! Il ne connaît des avaries graves et définitives (explosions, etc.) que lorsqu'un de ses scores atteint -4 au lieu de -3 (voir paragraphe « Combat »).

Modèle Chasseur Mig : Votre bijou est caréné comme un oiseau fin et racé. En revanche, il n'est pas taillé pour transporter beaucoup de choses ou de personnes. Votre score en TUPOLEV peut monter à 3. Par contre votre Tétris est limité à 0.

Modèle Destroyer Udaloy : L'avantage avec les gros engins poussifs, c'est qu'on peut mettre des gros canons dessus. Votre score en ORGUE DE STALINE peut monter à 3. Par contre votre TUPOLEV est limité à 1.

Pare-choc en Titane : Quand vous jouez à rentrer dedans avec les adversaires, vous ajoutez votre score en MUR DE FER à votre score en Tétris pour calculer vos dégâts (voir paragraphe « Dégâts du vaisseau » page 8).

Pas humain : Votre modèle n'a clairement pas été conçu pour des humains : trop grand, trop petit, trop étroit... Les conséquences de son étrange conception n'ont de cesse d'influer sur les agissements de ses passagers. Votre soyouz, à l'instar des Kamarades, gagne des zlotys lorsque vos joueurs jouent sur les affres de la vie à son bord. Le Secrétaire Général peut lui aussi s'amuser à glisser quelques désagréments surprises.

Pitoyable : Votre véhicule fait pitié. Il ressemble plus à un assemblage de pièces disparates qu'à un vrai vaisseau. Rouillé par endroit, semant des débris inidentifiable dans son sillage, il ne paye vraiment pas de mine. Quelque soit votre ennemi, il ne donnera jamais le coup de grâce à votre engin. Après tout pourquoi gâcher une dernière torpille sur une épave pareille. En revanche, il ne fait pas pitié pour rien. Les dégâts qu'il encaisse lorsqu'il connaît des avaries sont doublés (voir paragraphe « Combat »).

Des surprises sous le capot : Votre engin ne paye pas de mine, c'est un vieux modèle, ou bien il a un aspect ridicule, ou encore on se souvient toujours dans les Kosmodock du retour à l'usine de ces modèles pour un « réglage anecdotique du système de mise à feu des réacteurs ». Mais même si à cause de ces incidents on continue d'appeler ces vaisseaux des « KFP » (Koholkosian Fried Passagers), vous, vous l'avez customisé votre engin, il n'a plus beaucoup de pièces d'origine, et sous son capot, c'est le même moteur qu'un VeidelGrov, les tondeuses de huit mètres de haut qui ont déboisé les lunes d'An-Dor. Aussi, celui qui vous jugerez à l'apparence se réserve une petite surprise. Lorsque vous décidez de vous révéler, tous les scores impliquant votre engin se font avec un bonus de +1 durant un tour. Par contre, sa mauvaise réputation vous limite à 0 dans son score en PARADE.

Violent : Votre vaisseau est surarmé, vous bichonnez ses silos, et vous connaissez même un artificier bigouden qui booste vos torpilles avec un produit à base de lisier de proto-porc. Bref, vous êtes prêts à la guerre, peu importe contre qui. Votre engin inflige 1 point de dégât supplémentaire. Mais un vaisseau trop bien armé, ça se remarque. Dans chaque Kosmodock vous devez graisser des pattes pour ne pas qu'on le signale aux autorités. Difficile aussi d'être discret. Bref, ça complique souvent la vie.

FICHE D'IMMATRICULATION DU VAISSEAU

Vous en savez déjà suffisamment pour commencer à remplir votre fiche d'immatriculation, donnée à la page suivante. Bon, une nouvelle fiche qui vient s'ajouter à la Carte du Parti, la feuille d'imposition éventuelle du garage, etc. Ça peut vous paraître beaucoup, mais c'est l'A.D.M.I.N.I.S.T.R.A.T.I.O.N. ! Mettez tout ça dans une enveloppe de papier craft, au fond d'une armoire métallique poussiéreuse et l'illusion sera parfaite !

L'espace vide à droite est là pour que vous y colliez une illustration de votre choix. Pour ceux qui auraient loupé les crédits en page 2, nous rappelons que la plupart des dessins couleurs des magnifiques épaves volantes ont été réalisées par Ian Mcque, dont voici l'adresse du blog :

<http://mcqueconcept.blogspot.fr/>

Dans le premier cadre, à gauche, vous allez inscrire le nom de votre vaisseau, son modèle (mais si, vous avez assez d'imagination pour l'inventer vous-même !) et sa classe (le nombre de points d'expérience qu'a investi l'équipe fera l'affaire).

Dans le deuxième cadre, le numéro d'immatriculation est encore laissé à votre fantaisie.

Dans le troisième cadre, les choses sérieuses commencent : c'est là que vous allez inscrire les caractéristiques de votre engin. Nous avons ajouté des unités de mesures comme cvf, kv, zl. juste pour faire joli. Vous avez la place sous le nom de chaque score pour y rattacher un mot si vous décidez de suivre la règle optionnelle décrite page 8.

À côté de MUR DE FER, vous pouvez inscrire le nombre de points de vie de votre bébé d'amour : MUR DE FER + 5.

Et dans la case à côté d'ORGUE DE STALINE, vous inscrirez les dégâts de vos armes de tir et dans celle à côté de TÉTRIS, les dégâts causés par la masse de votre soyouz si vous vous en servez pour jouer à touchette (voir table page 8).

Dans le quatrième cadre, intitulé « Avis du Contrôle Technique », nous vous suggérons d'écrire les Signes Particuliers propres à votre vaisseau.

Quant au dernier cadre, celui découpé en cases et intitulé « Matériel en option », il est là pour que vous y notiez l'équipement propre à votre soyouz (le cyclo piston à double carcasse radiale, le distributeur de Kholka-Kola, l'inégrale des Cds de l'Armée Rouge, un réservoir d'eau déshydratée, etc.), et pourquoi pas, sa propre Kontrebande que vos joueurs peuvent lui acheter en dépensant leurs propres zlotys, comme ils le feraient pour eux-mêmes (limitez toutefois l'équipement de ce type... les Kamarades en ont déjà suffisamment comme ça !)





RENFORCER SON VAISSEAU

La plupart des équipages auront à cœur d'apporter des modifications à leur joujou. Si les conditions temporelles et matérielles sont réunies, vous pouvez leur proposer de faire des jets pour améliorer la bête. Ils devront annoncer s'ils veulent donner un +1 au vaisseau, contre un seuil à 9, ou un +2, contre un seuil à 12.

Reportez-vous à l'exemple page 7 pour plus de détails.

Règle optionnelle : le jet peut se faire avec une difficulté égale à l'opposé du total des scores du vaisseau et tout échec lui fera perdre des points, ou lui infligera une Faiblesse (dans l'exemple proposé page 2, Stein ferait son jet sans malus supplémentaire. Ednund, lui, se verrait infliger un malus de -2 à cause de la réussite de Stein, son seuil passerait donc à 14).

Il est très important que vous insistiez sur la recherche des pièces de rechange : après tout, il est très difficile de trouver de véritables sièges en moleskine avec une simple carte de rationnement...

Avec de telles règles, le SG peut craindre que le soyouz termine avec des +2 partout et devienne ingérable. En effet qu'est ce qui empêcherait les Kamarades de travailler sur leur vaisseau jusqu'à la perfection ? C'est oublier dans quel monde évoluent nos sympathiques personnages.

Premièrement, si une chose rassemble les gens de l'Union et ceux de la BorderZone, c'est bien la récupération perpétuelle de matériel divers, pour se livrer à leur propre bricolage, aux dépens des installations frauduleuses du voisin. En clair, plus le soyouz de vos Kamarades sera performant, plus il va subir de chapardages dans les kosmodocks et autres. Plaques de blindage, câblage électrique, ailerons rutilants, tout y passe. Les caractéristiques du véhicule ne cessent de fluctuer au fil des vols et des confiscations : « Dites moi, kamarade, ce turbocompresseur radial nemtsy n'est pas aux normes de l'Union... Je me vois obligé de vous le retirer pour le bien être et la sécurité de la communauté... » On ne compte plus les officiers des docks tatillons qui font de la revente de pièces détachées en sous main...

Bien sûr, il y a les accidents divers et nombreux, alcoolémie oblige. Mais il y a aussi la pénurie mécanique. Quand un de vos joueurs veut modifier le soyouz, vous pouvez lui infliger un manque cruel de ressource. En effet, sur Plouk 47, on en est souvent réduit à bricoler avec des pièces de tracteur rongées par les pluies acides. Avec ça, difficile d'avoir autre chose qu'un +1, et encore c'est après des heures de recherches pour la bonne pièce, ou une planque dangereuse pour voler une durite de 12 à un fermier mutant et vindicatif.

Pire encore, il peut n'y avoir aucune pièce, aucun matériel adéquat. Dans ce cas, il faudra déshabiller Youri pour habiller Piotr, et enlever des points à une caractéristique pour les rajouter ailleurs, comme le faisaient si souvent les mercenaires de l'Agence Touriski, tandis que le sous officier Baracudarov démontait le chauffe-eau pour en faire une mine magnétique remplie de pois chiches périmés et durs comme l'acier. En bref, dans de telles situations, si vous voulez monter les Orgues de Staline de un point, il faudra sacrifier un point en Datcha.

Avec ces règles, nous espérons que les joueurs passeront un certain temps le nez dans leur moteur et les mains dans le cambouis, à arracher des tuyères en cachette aux usines de recyclage, histoire de reconstruire leur pot d'échappement embouti à la sortie 19 de la Kosmorocade d'Uranuski du Centaure.

LE COMBAT SPATIAL

Dans un combat spatial, ou une poursuite, il peut y avoir plusieurs postes d'importance, histoire qu'aucun des kamarades ne s'ennuie. Au fil de ce paragraphe, nous allons donner les grandes lignes du combat spatial, tout en accompagnant en exemple l'URSS KholkozePride et son Capitaine Kirkowsky, en lutte avec deux bâtiments klons. Commençons donc avec les caractéristiques des engins en présence.

Exemple : L'URSS KholkozePride.

TUPOLEV = + 2 ; ORGUE DE STALINE = - 1 ; PARADE = + 1 ; LEBEDEV = 0 ; DATCHA = - 1 ; TÉTRIS = 0 ; MUR DE FER = + 2.

Espace, frontière de l'infini, vers laquelle voyage notre vaisseau spatial le KholkozePride. Son plan quinquennal : explorer de nouveaux mondes étranges, découvrir de nouvelles vies, d'autres civilisations et au mépris du danger, faire avancer le Communisme vers l'inconnu. Ben oui, la somme totale des scores du KholkozePride dépasse zéro. Mais pour une fois que l'Union décide de mettre les moyens sur un engin, fleuron de la flotte et ambassadeur des Soviétiques vers l'inconnu, on ne va pas se plaindre... à remarquer toutefois que l'équipage voudrait bien se plaindre du manque de confort si le spectre du goulag ne planait pas sur les contestataires. Tout pour la frime donc, au mépris de l'équipement qui serait bien utile pour ce genre de mission.

Pour les scores des adversaires, le Secrétaire Général peut se contenter de les décrire comme à l'accoutumée, avec leur Difficulté, leurs Dégâts, leurs Points de Vie et leurs Dons éventuels.

S'il veut rendre sa scène un peu plus technique, il peut remplacer la Difficulté par deux scores : l'**AGRESSIVITÉ** et la **MANOEUVRABILITÉ**. Pour les besoins de l'exemple, nous retiendrons cette deuxième possibilité.

Exemple : Les deux vaisseaux klons.

AGRESSIVITÉ : 4 ; MANOEUVRABILITÉ : 2 ; Dégâts : 3 ; Points de vie : 8.

Les Klons sont connus pour avoir des armes plein la culasse. D'où une AGRESSIVITÉ importante. Par contre leurs vaisseaux semblent peu maniables et des manoeuvres audacieuses permettraient de s'en débarrasser plus aisément.

Cependant, si le Secrétaire Général veut une scène difficile et épique, il est universellement connu que les combattants les plus braves de l'Univers sont les fiers citoyens de l'Union ! Il va donc devoir créer ses opposants comme de vrais Kamarades (et notamment le vaisseau ennemi aura des scores en TUPOLEV, ORGUE DE STALINE, etc. Dans ce dernier cas, le Secrétaire jettera les dés et le plus haut résultat l'emportera bien entendu...

Vous trouverez dans un paragraphe suivant quelques Dons pour les vaisseaux ennemis. Ceci dit, on peut facilement détourner les Dons des adversaires déjà décrits dans le livre des Règles, comme Recapitalisation Bancaire (Régénération) qui peut être habillé par la présence d'un mécano à bord, rendant des points de vie au vaisseau à la fin de chaque tour...

ROLE DE L'OPERATEUR

Penchons-nous maintenant sur un des premiers à agir : l'Opérateur, qui lit les scanners, les radars, les rapports énergétiques et qui peut répartir un peu de la puissance du vaisseau. Dans les faits, un des joueurs fait un jet en OPÉRATEUR CODEUR, modifié par le score en LEBEDEV du vaisseau, pour gagner des points de bonus qu'il assigne ensuite à un ou plusieurs autres postes.

S'il annonce un jet à 9 et qu'il le réalise, il a un point de bonus, s'il annonce un jet à douze, deux points de bonus, trois points pour un jet à 15 etc.... S'il rate le seuil qu'il avait annoncé, sa lecture des instruments est erronée, incomplète et c'est un malus qu'il donne...

Exemple : En début de tour, l'officier Tchekov essaye de donner un +2 à son équipage et tente un jet à 12 (avec un malus de -1 dû au LEBEDEV du vaisseau). Il le rate, et demande à haute voix que sont les petits points rouges qui foncent sur le gros point vert ? Voilà l'artilleur qui écope d'un malus de -2 à son jet, parce que Tchekov ne sait pas reconnaître des torpilles artisanales à la lessive ultra... S'il avait réussi, il aurait pu choisir de donner ses deux points à l'Artilleur, ou ne lui en donner qu'un et donner l'autre au pilote, etc.

ROLE DU PILOTE

Vient ensuite le pilote qui se trouve face à deux alternatives.

En général, il utilise son score en SOYOUZ, le score en TUPOLEV de son vaisseau, plus d'éventuels bonus-malus pour **s'opposer à la MANOEUVRABILITÉ** de l'adversaire, pour se placer stratégiquement et gagner un jeton. Ces jetons, il peut les utiliser pour de diverses choses :

- Se mettre à couvert, hors d'atteinte. Dans ce cas, un jeton permet d'annuler un tir, exactement comme le ferait une armure en combat.

- Gagner une poursuite : au bout d'un certain nombre de jetons, annoncé par le Secrétaire Général au début de la scène, les personnages gagnent une poursuite. Soit ils arrivent à fuir, soit ils rattrapent l'adversaire, l'abordent, etc.

- Dernier cas, on peut dépenser un jeton pour endommager l'adversaire, soit parce qu'on lui a foncé dessus en jouant au stock car, soit parce qu'en le provoquant, il vous a suivi dans une course d'obstacle et qu'il en a percuté un. Dans ce cas,

c'est la masse du vaisseau qui est en général utilisée pour infliger des dégâts mais le Secrétaire Général peut décider à l'envi de prendre en compte tout autre score (reportez vous page 8 pour plus de précisions). Évidemment, dans le vide absolu, cette dernière option est difficilement envisageable, puisqu'il n'y a pas d'obstacle...

Il peut cependant consacrer son action à esquiver les tirs, et **s'opposer à l'AGRESSIVITÉ** d'un adversaire avec son score en SOYOUZ (agrémenté du score en TUPOLEV de l'engin et d'éventuels bonus). S'il réussit, le tir de son opposant rate (mais il ne gagne aucun jeton). Sinon...

Encore faut-il qu'il ait l'agrément du Secrétaire pour envisager une telle éventualité.

ROLE DE L'ARTILLEUR

Changeons une nouvelle fois de poste. L'Artilleur utilise l'armement du soyouz pour essayer de blesser l'adversaire. Le test se fait grâce à son score en AK 47, additionné au score en ORGUE DE STALINE du vaisseau, plus d'éventuels bonus malus suite au jet de l'Opérateur. Ce test s'oppose à l'AGRESSIVITÉ des adversaires.

Si le joueur réussit son test, il inflige les dégâts, sinon, c'est son soyouz qui subit les dommages du méchant, comme lors d'un combat classique. Le score en dommage du camarade dépend du score en ORGUE DE STALINE de son soyouz (voir page 8).

Exemple : Le Capitaine Kirkowsky et le sous officier Zulu se mettent d'accord, Zulu essaye de défaire le premier vaisseau Klou, tandis que le Capitaine esquive les tirs du second. Ils font tous les deux des jets, respectivement en AK 47 avec un malus de -1 dû aux ORGUES DE STALINE du KholkozePride) et en SOYOUZ (avec un bonus de +2 dû au TUPOLEV du vaisseau), opposés aux AGRESSIVITÉS respectives des vaisseaux Klous. Le Secrétaire Général accepte la manoeuvre... Il n'y a plus qu'à jeter les dés.

PRENDRE DES DÉGÂTS ET POINTS D'AVARIE

Quand votre vaisseau prend des dégâts, encore faut-il savoir où.

Tant qu'il a des points de vie, ce n'est que la structure externe qui souffre, sans réelle conséquence. Cette jauge est là pour faire le tampon avant que le véhicule ne soit endommagé.

Quand les points de vie sont à zéro, ce sont directement les caractéristiques du vaisseau qui vont devoir baisser à leur tour, ce qu'on appelle prendre des **points d'avarie**. En général, lorsqu'un score atteint -3, le véhicule a atteint ses limites, et il va être très dur de poursuivre la scène.

1. DATCHA : Quand le vaisseau perd des points en DATCHA, c'est carrément de l'espace habitable que l'on perd, le confort, l'eau chaude ou de la marchandise, des provisions. C'est le règne de la tôle froissée et des caisses dérivant dans l'espace... À -3, la coque n'est plus étanche et c'est la dépressurisation forcée... À moins que le Secrétaire Général, sadique, décrète qu'il n'y a plus de vodka à bord, auquel cas il faut se poser en urgence sur le premier planétoïde pour distiller quelque chose...

2. LEBEDEV : Lorsque le vaisseau perd des points en LEBEDEV, un radar se tait, des circuits électriques grillent, un ordinateur implose... À -3 le vaisseau est muet et sourd, les seules informations que l'on peut obtenir sont celles que l'on voit par le cockpit, ou directement dans la salle des machines. Autant dire que selon la situation, l'adversaire a de sacrés bonus...

3. MUR DE FER : Ce sont les plaques de blindage qui volent dans l'espace... Le prochain combat sera dur, puisque le vaisseau aura des fragilités, et encore moins de points de vie.

4. ORGUE DE STALINE : C'est un canon qui se tord, qui s'enraye, un silo à torpille artisanale qui se bouche, une lance compote qui déborde... Les dégâts vont aussi diminuer avec le score. À -2 on ne peut plus tirer. À -3 si le Secrétaire Général est taquin, l'armement stocké se retourne contre le soyouz et qui sait ce qui peut arriver...

5. PARADE : Le soyouz subit essentiellement des dégâts esthétiques. Mais à -3, il faut faire un jet en PRISONNIER POLITIQUE pour rester à bord et ne pas se ruer vers les gilets de sauvetages, persuadé qu'il va exploser. (Et puis au fond, à quoi ça peut bien servir un gilet de sauvetage dans l'espace ?)

6. TUPOLEV : Quand le vaisseau perd des points dans cette caractéristique, ses moteurs s'enflamment, ses turbines explosent, ses ailerons se tordent, et l'engin devient moins maniable, moins rapide. À -3, soit le véhicule s'immobilise, soit il devient inmanœuvrable et fonce vers un destin funeste et inéluctable, soit le réservoir explose (même si on est dans le vide, faisons nous plaisir)...

Notez qu'on ne prend pas de dégâts en TÉTRIS, qui représente la masse du vaisseau et n'a pas follement de raison de changer. À moins que ça amuse le Secrétaire Général...



ENCAISSER DES DÉGÂTS À LA PLACE DU VAISSEAU

À tout moment, un membre de l'équipage peut se dévouer pour protéger le vaisseau d'un point d'avarie en perdant à la place 5 points de vie.

Exemple : Plus tard dans le combat, alors que le lieutenant Vulcain Ploc tente de marcher jusqu'au fauteuil de commandement pour expliquer au Capitaine les vertus de la patience et de l'abnégation dans un combat spatial, un missile klon frappe le soyouz, pour trois points de dommage.

Deux sont absorbés par les points de vie restants du vaisseau (qui a, entretemps, essuyé plusieurs tirs des klons), le dernier devrait créer un point d'avarie, et faire perdre un point en TUPOLEV. À la place, le lieutenant fait un vol plané à travers le poste de pilotage et va s'encaster dans une armoire à cartes spatiales...

Par contre Ploc a le signe particulier Masochiste, et ces 5 points de dégâts lui donnent un zloty qu'il dépense immédiatement pour ajouter un élément à l'histoire. Il crie au capitaine de plonger vers les cratères béants de Tatiana 69, un gros astéroïde minier voisin.

EXEMPLE DE COMBAT

Le plan de Ploc le Vulcain est immédiatement adopté.

Tchekov à la console, en plus de donner un +1 au pilote, dépense un zloty pour télécharger des plans d'exploitation de l'astéroïde, juste au cas où.

Le capitaine se cramponne aux commandes et envoie virevolter son engin dans les tunnels. Il fait un jet en SOYOUZ avec son score +4, le TUPOLEV du vaisseau +2, un +1 de l'opérateur, bat les doigts dans le nez la MANOEUVRABILITÉ des Klons malgré leur malus de -2, et remporte un jeton qu'il dépense immédiatement pour faire du slalom entre les stalactites et endommager un des vaisseau klons qui mange de la roche.

Le SG décide que c'est le score en MANOEUVRABILITÉ des Klons qui sert de base pour les dégâts, ce qui fait 3 points de dégâts pour le vaisseau Klon, selon la table page 8.

Tchekov décide de dépenser sa Kontrebande « Carte des mines » pour infliger deux points de dommages en plus en envoyant les klons s'écraser dans une voie à demi éboulée. Donc 5 points de dégâts en tout pour les combattants klons, ça fait mal, mais c'est insuffisant.

Zulu tire comme il peut avec ses armements déficients. 3 en tir, des ORGUES DE STALINE à -1, et une AGRESSIVITÉ Klone à -4, soit un jet final à -2. Mais il faut croire que les miracles existe, le voilà qui roule un 11... Réussi de justesse. Il inflige encore 1 point de dégât au vaisseau ennemi.

Vient le moment d'essayer les plâtres. Zulu a battu un vaisseau klon sur le champ de tir mais rien n'a été fait pour éviter les tirs du deuxième, le Capitaine préférant leur infliger des dégâts avec son jeton.

Même s'il s'est fourvoyé dans un tunnel à demi effondré, voilà le deuxième ennemi qui revient, en mauvais état mais toujours aussi enragé. Deux de ses missiles frappent le KolkhozePride, et de la mousse gamma envahit le vaisseau, transformant des coursives entières en machine à laver géante. Le LEBEDEV du vaisseau prend trois points de dégâts, c'est moche, et tous les sonars s'arrêtent, tandis que les passagers hurlent.

Heureusement c'est la fin du tour, le mécano entre en action.

ROLE DU MECANO

Un bon technicien est un avantage énorme dans un combat spatial. À chaque fin de tour, un tel personnage peut faire un jet pour réparer le vaisseau. Il annonce une difficulté au choix 9, 12 ou 15, pour rendre au vaisseau 1, 2 ou 3 points de vie au vaisseau ou bien des points de caractéristique.

Si le jet annoncé est raté, alors au contraire, il inverse la polarité du régulateur de manivelle à un moment où il ne fallait pas, il coupe un circuit essentiel pour dériver sa puissance vers le toaster de la cuisine... En bref, il endommage le soyouz.

Exemple : *Montgomery Strosky règne sur la salle des machines, il ferme les sections infectées et bascule les senseurs sur les systèmes de la passerelle. Il tente de rendre deux points de caractéristiques au vaisseau et doit donc faire un jet à 12. Un zloty pour corrompre le SG : en temps que Membre du Parti, Strosky jette trois dés et garde les deux meilleurs. Le jet est réussi... Le LEBEDEV du vaisseau remonte à -1.*

SUITE ET FIN DE L'EXEMPLE

Au tour suivant les armements déficients ne peuvent pas tirer (à cause du score à -1 en ORGUE DE STALINE). Et il va falloir essuyer deux tirs. Le pilote va jouer les zigzags autour de gros tuyaux d'extraction pour esquiver le premier, et Tchekov donnera un bonus au mécano pour réparer les conséquences du deuxième tir.

Kirkowsky frôle l'accident : il utilise son jeton gagné de justesse pour bien se placer et éviter le tir du premier vaisseau.

De son côté, Tchekov fait son jet à -1 (score actuel en LEBEDEV du vaisseau) et marque le +1 escompté.

Le vaisseau encaisse 3 points d'avarie en TUPOLEV, ce qui l'amène à -1, tandis qu'un missile Klon atomise un des réacteurs. Strosky met de grands coups de clef à molette dans un surcompresseur et tente encore un +2 (il sera aidé par le +1 de Tchekov)... Réussi, le TUPOLEV remonte à +1. C'est endommagé mais ça tiendra.

Au tour suivant les tourelles sont à nouveau opérationnelles. Zulu tente de tirer sur la soute à munitions du vaisseau Klon endommagé. En dépensant un zloty pour un Membre du Parti, son signe particulier « Dans les Parties » et une fois de plus la « Cartes de Mines », le KholkozePride surprend le destroyer Klon en glissant par une crevasse et l'atteint par en dessous, en plein dans la soute. 1 point de dégâts pour les tourelles, deux pour la carte, voilà encore 3 points d'avarie pour le soyouz nemtsy qui rend l'âme, ses passagers étouffés dans une orgie de mousse corrosive, parfum vieille lessive périmée, venue des tuyères à missiles...

Plus qu'un vaisseau Klon à gérer, mais le KholkozePride commence à montrer des signes de faiblesse, cela promet d'être croustillant.

LES DONNS DES ENNEMIS

Comme nous l'avons déjà écrit, vous pouvez travestir les dons décrits dans le livre de Règles pour les adapter à des vaisseaux :

Actif Toxique (Poison) peut être interprété comme des dégâts explosifs irréparables par un mécano tant que le vaisseau ne s'est pas posé...

Crédit Préférentiel (Morsure) peut simuler un armement spécial comme des mines qui s'accrochent à la carlingue de l'appareil et vont continuer à faire des ravages tour après tour, ou bien un robot qu'il va falloir aller décrocher revêtu d'un scaphandre...

Voici tout de même quelques dons spécifiques à des vaisseaux :

Abordage : Chaque fois que cet ennemi est censé infliger des dégâts, il peut choisir d'injecter autant de membres d'équipage qu'il ne lui reste de points de vie à l'intérieur des coursives du vaisseau des Kamarades, qui devront gérer ces adversaires en plus du combat spatial.

Munitions spécifiques : L'armement de ce vaisseau est spécialement conçu pour causer des dommages précis : surtension électrique endommageant le LEBEDEV, capsules de mousse se répandant dans les coursives et grignotant la DATCHA, liquide corrosif mettant à mal le TUPOLEV, etc. Avec de telles munitions, inutile de tirer au hasard quel score est atteint lors de la répartition des points d'avarie, il s'agit toujours du même désigné par le type de munition.

Piratage : Le Kamarade Opérateur est opposé à un pirate ennemi. En début de tour, le pirate tente de contrôler les systèmes des Kamarades. Pour le contrer, l'Opérateur est obligé de lutter contre la difficulté de ce pirate (fixée par le SG) pour pouvoir donner ses bonus.

Plusieurs Tireurs : La présence de multiples postes de tir exige que l'on réussisse plusieurs jets consécutifs pour se défendre contre ce vaisseau.

Rayon tracteur : Un Kamarade pilote doit se battre contre l'agressivité de l'ennemi pour pouvoir engranger un jeton pour se barrer (et non pas la manoeuvrabilité). Ce don est dédié à des vaisseaux lourds avec une sale vitesse...

EVENEMENTS A BORD

1 - Un satellite radio perdu et rouillé diffuse de la propagande d'il y a trois siècles. C'est à la fois grotesque et affligeant de comparer les promesses d'hier avec la réalité d'aujourd'hui. Et puis le message s'éteint, tandis que le satellite continue sa dérive.

2 - Un panneau publicitaire à l'effigie du Père de la Patrie dérive dans l'espace, les astéroïdes lui ont balaféré le visage, et les peintures se sont dégradées au point d'en faire un monstre de cauchemar, de 500 mètres sur 800...

3 - Un planétoïde abandonné. Déportés il y a plus de six siècles dans ce coin obscur de la galaxie, les « déviants » ont tous succombés, et le planétoïde est mort. Toutefois leur témoignage demeure : un message de haine au régime, trois mots visibles depuis l'espace, gravés dans la chair grise de la planète par des milliers de bras : « Mort au soviét ».

4 - Impossible d'accéder à la douche ou aux toilettes, un passager ou un membre de l'équipage en abuse et ça commence à être difficile à gérer.

5 - Par ennui quelqu'un décide de faire une blague et de couper le générateur de gravité du vaisseau. Le problème c'est que ce dernier est capricieux et refusera obstinément d'être remis en marche.

6 - L'ennui s'invite à bord. Tous les livres embarqués ont été lus, tout les documents multimédia vus et revus et l'idée même d'en visionner un pour la énième fois semble intolérable. Jusqu'à ce qu'un des membres d'équipage se souvienne de ces films ou bouquins chargés lors d'une escale sur Azimut 37 et qui avaient mystérieusement disparus il y a six mois dans l'indifférence générale. Cela déclenche une véritable chasse au trésor, ou une tortueuse enquête interne.

7 - Pour meubler leur ennui, les voyageurs décident de faire du sport. Si leur vaisseau a un cargo imposant les voilà à courir au milieu des caisses, en deux équipes, tentant de lancer un ballon à travers un cerclage d'acier du mécanisme du sas qu'ils ont de rechange. Sinon, en baissant un brin la gravité, c'est une partie de volley avec une boulette de papier, à même leur fauteuil de la salle de pilotage.

8 - Tandis que les joueurs sont occupés à cantiner ou à faire du sport, ou toute autre activité un brin oisive qui mobiliserait tout l'équipage, une sirène retentit, annonciatrice d'une collision toute proche. En effet des panneaux dérivants, envoyés faire de la propagande au hasard à l'autre bout de la galaxie menacent d'utiliser leur vaisseau comme un tampon décoratif. Après un sprint jusqu'aux commandes, il leur faudra quelques jets en pilotage pour éviter en vrac, les grandes manifestations de juillet en faveur du régime, les premières embrassades fraternelles avec l'opiniâtre peuple des Hjorts, et une publicité pour le Kholka Kola zéro, avec aucun électrolyte ajouté.

9 - Par les systèmes radio, la plainte des baleines spatiales envahit les coursives, et les cabines. Les grands ressacs du chant solennel des mastodontes bercent toutes les activités de l'équipage pendant de nombreuses heures, jusqu'à ce que d'autres voix se fassent entendre sur les ondes, aboiements courts, ordres concis, presque militaires, qui couvrent petit à petit les plaintes des cétacés. Les baleinières du Parti, véritables vaisseaux usines, tout en navettes d'harponnage et chaînes de dépeçage se préparent à la curée.

(Variante : le massacre a eu lieu, les carcasses flottent et heurtent le vaisseau, les bras télescopiques hérissés de lames cisailent, tranchent et tronçonnent et sur les ondes résonnent les chants avinés des harponneurs, et leurs invitations aux camarades de passage à venir festoyer et boire avec eux.)

10 - Un problème grave concerne tout l'équipage, sauf les droïdes. Au dernier ravitaillement, les gens des Kosmodock ont décidé de se débarrasser de leur vieux stock et de garder des marchandises revendables au marché noir. On a livré au vaisseau des rations dont la date limite est dépassée depuis longtemps, mais ces dates ont été maquillées. Il va falloir faire le tri, se rationner et gérer les probables intoxications alimentaires.

11 - Le système d'évacuation des toilettes est bouché. Les odeurs commencent à envahir les alentours. Deux options : fabriquer avec les moyens du bord un produit corrosif pour déboucher les conduits, au risque d'aggraver la chose si le produit est mal dosé ; ou bien sortir du vaisseau avec une ventouse, et tenter depuis le vide, de siphonner le système.

12 - En balayant les ondes, le vaisseau capte une émission d'une planète proche. Des manifestations ont été réprimées dans le sang et des étudiants envoient comme ils peuvent des images des émeutes vers l'espace. Mais la portée de leur émetteur est fort limitée. Les joueurs se retrouvent peut-être parmi les seuls dépositaires de ce témoignage alors que sur les chaînes d'information officielles, tout est au mieux dans le meilleur des mondes.

13 - Depuis la passerelle de leur vaisseau, les joueurs rencontrent une espèce pélagique de l'espace profond que personne n'a jamais vue, ou bien que l'on croit disparue depuis des siècles. Comme une draperie d'un noir velouté, elle repte et s'enfle, toute en circonvolutions sombres et veloutées, masquant quelques étoiles dans son ballet suspendu. Et puis elle tourne lentement, pour offrir aux spationautes une vue sur son squelette interne pareil à un grand parapluie bioluminescent.

14 - Ne criez pas au secours mais voilà la douane volante, et ils viennent vérifier vos papiers et votre cargaison.

15 - Quand on voyage, à plusieurs sur le pont de commande, on discute. Et parfois, il y a des sujets qu'il faudrait éviter. Était-ce l'accès à l'Union des aliens, ou les cartes de rationnement, ou la main mise des Commissaires sur l'information ? à moins que ce soit à cause de la répartition des corvées à bord ou de la qualité des rations embarquées. Toujours est-il qu'un froid s'est installé entre les membres d'équipage, et qu'il va falloir trouver moyen d'arranger ça.

16 - Par ennui, les membres d'équipage finissent par lire tous les livres, écouter ou visionner tous les enregistrements qu'on peut trouver à bord. S'ensuivent des échanges inattendus et une diversification culturelle parfois très étrange. Et si vos joueurs le sentent, laissez le Hjort paperassier s'intéresser aux combats de chiens, le pilote alcoolique découvrir les finesses de la tragédie antique rigélienne, et le mercenaire de choc proposer des sujets de conversations commençant tous par la lettre « v ».

17 - Le dernier Kosmodock était vraiment immonde, à moins que ce soit la faune crasseuse de Roundup 7, ou encore des rations avariées. Toujours est-il que les cafards ont envahi le vaisseau. Ils sont sur chaque bouchée de nourriture, sous chaque console, dans chaque couchette. C'est une véritable lutte territoriale qui s'engage entre les insectes et les cosmonautes.

18 - Un clapet, une valve ou une courroie a lâché, victime d'une usure prématurée. Ce défaut est une des fragilités récurrentes de votre moteur, et vous avez déjà épuisé votre stock de pièces détachées et celui d'une douzaine de Kosmodock, mais rien n'y fait. Il va falloir apprendre à bricoler ça avec une ceinture, ou une vieille casserole en fer blanc...

19 - L'espace est vraiment une chose tordue, sinon pourquoi y aurait-il des Krisamyagkiis ? Ces sales bêtes semi transparentes se laissent dériver dans l'espace en catalepsie, pour ne se réveiller que quand un vaisseau passe à proximité, là ils s'arriment à sa coque, dévorent les circuits et se goinfrent d'électricité. Une horde de ces saletés est maintenant ventousée à la coque et il va falloir faire une sortie pour les décrocher de là. Mais méfiez-vous, si l'un d'entre eux venait à s'accrocher à votre scaphandre à votre insu, qui sait quel système il court-circuiterait ? La radio, la climatisation ? Ou l'aimantation de vos semelles au vaisseau ?

20 - Un des Kamarades a lu dans la Pravda qu'avec la génération de cockpit dont est affublé leur vaisseau, on peut bronzer sans danger lors des éruptions solaires. Qui osera s'enduire d'huile et s'étendre en petite tenue sur le pont principal ?

SERVICE APRES-VENTE

Si vous vous posez des questions après la lecture de ce long article sur la gestion des véhicules à moteur, vous pouvez nous contacter par mail à jall2_at_orange.fr (en remplaçant _at_ par le symbole @)

ou bien venez poser des questions sur [notre site](#), à moins que vous ne préfériez [Casus No](#) ou [Rêves d'Ailleurs...](#)



ПЕРВАЯ
ЖЕНЩИНА-
КОСМОНАВТ



L'AMBASSADE SCENARIO

SSANOUE

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 cuisinier 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 agitent 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 céruleennes. Plus tard, alors que les forces armées pénétreront dans le bâtiment, 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 contrebande.

- **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 cuisinier 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 côté 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 Tcheka, 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 plaît, 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 enornets 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 événement 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 entraîne une mésaventure... À vous de jongler avec les règles !

MÉSАVENTURES

- **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 camarades 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 trébuché aussi facilement qu'on s'y noie.

- **Nettoie Tout (1 jeton)** : un robot de nettoyage confond les camarades 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 dépérissent. 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 :

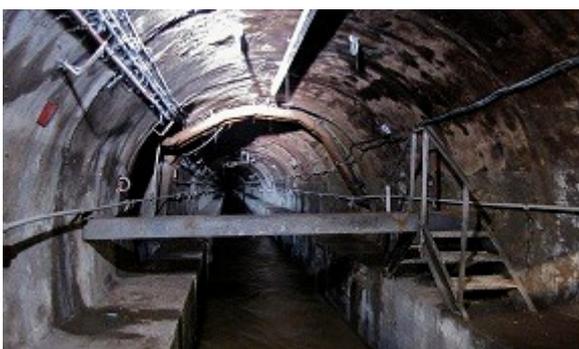
Difficulté: -4 – **Dégâts:** 2 – **Points de vie:** 16
Crédit Préférentiel (Morsure)
Recapitulisation Bancaire (Régénération)
Système Pyramidal (Embuscade)
Délocalisation (Fuite).

- **Inondation (1 jeton)** : l'ouverture d'une vanne fait que l'eau envahit le tunnel, emportant les PJs dans un torrent d'immondices. Tous ceux qui ne font pas un jet d'athlétisme à 12 sont entraînés 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 ordures 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. Évidemment 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 contrebandes 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 âges. 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 boîte 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. Faites plusieurs tours de table, les Kamarades devant d'un côté 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 bizarres 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 contrebande, 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 côté, un autre Kamarade va voler dans les maisons des nantis de la surface et réussit un jet en SOCIAL TRÂTRE 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 ?



LES BONNES RECETTES DE LA MÈRE POULZARSKI

LE BOARTECH

Chaque planète de l'U.R.S.S. a sa propre version de cette soupe. Vous trouverez mille variations dans les légumes, la viande, les épices et même la couleur. Comme tout le monde ne peut pas se fournir en lapin de Ganymède, nous vous conseillons le boeuf de synthèse, si facile à obtenir pourvu que vous ayez du cheval sous la main...

Lavez, épluchez, coupez 1/4 de la betterave et mettez ce morceau de côté. Coupez le reste de la betterave en petits dés.

Mettez la viande, les dés de betterave, l'eau, le sel, le laurier et les clous de girofle dans une cocotte. Faites cuire 30 minutes, en baissant le feu lorsque la cocotte se met à siffler l'Intersidérale.

Pendant ce temps, lavez les autres légumes, et faites comme les braves gladiateurs de Mir TV face aux Fruxoniens : épluchez, taillez, coupez, émincez, ciselez tout ce qui peut l'être !

Une fois la cuisson terminée, videz la cocotte : mettez la viande à part, égouttez les dés de betteraves et gardez le bouillon (sans le laurier et les clous) dans une casserole. Si vous avez opté pour les pommes de terre, faites les cuire une demi-heure dans ce bouillon.

Dans la cocotte, faites fondre le beurre ou mettez l'huile à chauffer.

Cuisez l'oignon et l'ail, sans les colorer.

Ajoutez le concentré de tomates, le poivre (et le vinaigre de vin ainsi que le sucre si vous avez opté pour cette option).

Ajoutez les dés de betterave (et les carottes si vous avez choisi d'en mettre) ainsi qu'une louche du bouillon. Faites revenir pendant 15 minutes environ, sans le couvercle.

Mettez le chou (éventuellement le céleri ou les patates. Ainsi que le coriandre haché si vous avez choisi cette épice) et tout le bouillon que vous aviez mis de côté. Faites cuire environ dix minutes, avec le couvercle, cette fois-ci.

Rajoutez la viande et faites cuire 30 minutes de plus, toujours avec le couvercle.

Si vous avez opté pour le fond de veau, ajoutez-le 10 minutes avant la fin de la cuisson.

Quant au morceau de betterave, il faut le déposer dans la cocotte 5 minutes avant la fin de la cuisson pour donner une belle couleur communiste à votre potage.

Au moment de servir, dans un bol, versez le jus de citron sur la crème et saupoudrez d'aneth ou de persil, pour accompagner votre plat...

Les Ingrédients

Pour 5 personnes :

- 350 g de **viande avec des os**, coupée en gros morceaux (bœuf ou agneau par exemple) ;
- 1 grosse **betterave rouge crue** ;
- 1,5 litre d'**eau froide** ;
- 1 poignée de **gros sel** ;
- 2 petites **feuilles de laurier** ;
- 2 **clous de girofle** ;

- 1 **oignon jaune** ;
- ¼ de **chou blanc** ;
- Vous pouvez ajouter, selon votre goût : une branche de **céleri**, 1 **carotte**, 2 **pommes de terre**, mais cela n'est pas indispensable ;
- Au choix : 1 cuillère à soupe d'**aneth frais**, de **persil** ou de **coriandre frais**... haché !
- 25 g de **beurre** ou 2 cuillères à soupe d'**huile** ;
- 2 gousses d'**ail** ;
- 1 cuillère à soupe de **concentré de tomates** ;
- 1 cuillère à café de **poivre** ;
- Le jus d'un **citron** ;
- 200g de **crème fraîche** ;

Vous pouvez aussi ajouter une cuillère à soupe de **vinaigre de vin** et 2 morceaux de **sucre**, ainsi qu'une cuillère à café de **fond de veau** en poudre.

Si vous utilisez vos vieilles chaussures comme viande, augmentez le temps de cuisson d'une demi-heure.

SCENARIO

ET OUVREZ-LES 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 kommissaires, 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 goulu, 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 écailleux 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 essayer 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 mitrailleuse 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 zlotys. Chaque utilisation de zloty va s'accompagner d'un tirage d'autant de cartes événements (présentées en Annexe de ce scénario) que de zlotys 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.

GOSSES : 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 CAPELOSKY

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 Jezalkerouic 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'évènements 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 « Rattrapé 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

MECHOUJI	SEXUALITE	BAGARRRE
PAS DE CHANCE	SALE BETE	GOSKES



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.

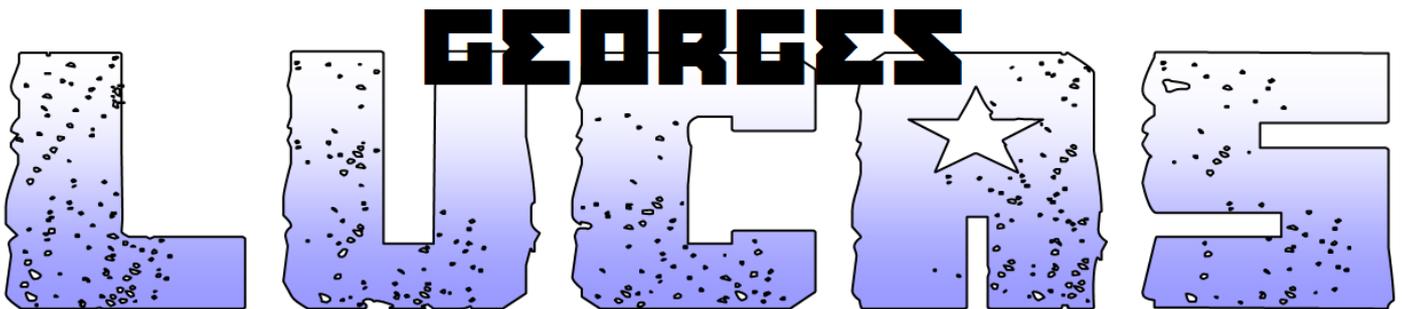
<p>Le ciel est envahi de scories et de déchets métalliques. À partir de maintenant, les jets avec un 1 dedans font perdre 1 point de vie au Kamarade, ceux avec un 6 font perdre 1 point de vie au PNJ, que les jets soient réussis ou pas</p>	<p>Manœuvre aérienne, échangez votre duel avec un autre Kamarade.</p>	<p>Un gao qui ne quitte plus le Kamarade, comme une Kontrebande.</p>	<p>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 »</p>
<p>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)</p>	<p>4 planeurs antigraivs avec des lances rivets. (Difficulté : 0 ; Dégâts : 1 ; Points de vie : 2 ; Encerclement)</p>	<p>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)</p>	<p>Une barge antigraiv, 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)</p>
<p>Trois petits planeurs (Difficulté : 0 ; Dégâts : 1 ; Points de vie : 1 ; Encerclement)</p>	<p>Deux navettes bien armées. (Difficulté : -2 ; Dégâts : 1 ; Points de vie : 8 ; Utilisera Tricheur un tour en se faisant passer pour mort)</p>	<p>Une énorme barge bien armée. (Difficulté : -4 ; Dégâts : 3 ; Points de vie : 6 ; Armure x 1)</p>	<p>Un vaisseau rouillé muni d'une pince au bout d'un bras, bien coupante. (Difficulté : -2 ; Dégâts : 2 ; Points de vie : 6 ; Paralysie)</p>
<p>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)</p>	<p>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)</p>	<p>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)</p>	



DEVINE QUI VIENT MARKER CE SOIR ?



Pour ce nouveau Parazitnyi, nous avons voulu frapper fort et nous avons contacté rien moins que Georges Lucas lui-même ! Vous comprendrez ainsi que les délais furent longs pour sortir ce nouveau numéro. Et à notre grande surprise, il nous a répondu.



Camarades de France, salut !

Je tiens à vous remercier chaleureusement de m'avoir fait découvrir Star Marx. Je n'avais pas autant ri depuis American Pie 2, c'est dire ! Sans compter l'ouverture de mon horizon vers les lendemains rouges et glorieux du Communisme. C'est une véritable transformation que votre lecture a opérée en moi. Plus grande encore que lorsque Tom Cruise a essayé de m'embrigader dans la Scientologie, plus puissante que lors de mon séjour chez les moines bouddhistes à la sortie de Sept ans au Tibet et peut-être même plus tripante encore que ma découverte de la cocaïne dans mes jeunes années...

Vous me demandez si vous pouvez adapter le scénario de Star Wars à votre sauce, faites donc amis froggies, et n'oubliez pas de m'envoyer le résultat final. Et d'ailleurs, si vous vous lancez sur Lulu, nul doute que j'achèterai votre œuvre pour la ranger entre les mémoires de Woody Allen et mon exemplaire manuscrit des androïdes rêvent-ils de moutons électriques...

Ceci dit, votre travail me fait regretter d'avoir cédé si facilement mes droits à Walt Disney ! Vous vous rendez compte... l'entreprise d'un type qui a participé au MacCarthysme. J'en suis malade maintenant que vous m'avez converti à la Lutte des Classes !

Non, faut vraiment que je vous rachète vos droits pour lancer Star Marx au cinéma... et un parc d'attractions aussi ! [...]

*Skywalker Ranch, San Francisco
Le 26/03/2013*

La lettre se poursuit avec tous les projets de Georges pour Star Marx. Mais comprenez, nous sommes modestes, aussi cela nous gêne beaucoup d'étaler notre réussite ici. En attendant la gloire, voici notre nouveau scénario...

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'appauvissait, 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 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'avaloir 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 Delgadov. 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 !

LES **INJOUABLES**



Nous vous proposerons dans cette rubrique des amorces de scénario que nous hésitons à mettre en forme vu leur contenu ou que nous avons la flemme de rédiger. Voyez cette page comme un genre de défi que nous vous lançons en quelque sorte... N'hésitez pas à nous tenir au courant si vous êtes passé à l'acte !

MAXIMUM OVERDRIVE

Dans l'espace, il se passe plein de trucs bizarres : une tempête magnétique, l'arrivée d'une race nemtsy inconnue, une offensive des I.A. de Sark ou une expérience des laboratoires secrets de l'U.R.S.S et tout votre vie bien tranquille peut se dérégler en un rien de temps... L'idée est la suivante : ce matin, comme dans le film Maximum Overdrive, les machines ont décidé de vous faire chier !

Oh, le problème se révèle lentement : le toasteur qui brûle la moindre tartine, le distributeur automatique qui poinçonne votre carte de rationnement sans vous délivrer le produit désiré, puis qui vous insulte copieusement, les enseignes lumineuses qui vous invitent à vous faire voir... Peut-être même qu'elles vont décider d'une délégation pour réclamer des droits syndicaux, allez savoir ! Dans une première partie, les joueurs vont pouvoir penser qu'une négociation est possible...

Toujours est-il que les choses vont sérieusement dégénérer : les ascenseurs qui retiennent des otages, les portes qui décapitent quelqu'un, etc. La raison de ce revirement est de votre ressort : vous pouvez énerver un joueur jusqu'à ce qu'il détruise une machine, déclenchant les hostilités. Ou bien faire tenir ce rôle à un PNJ. À moins que vous ne préfériez voir les machines comme des sales menteuses psychopathes, peut-être manipulées par les I.A. de Sark ou une race Nemtsy.

Les êtres vivants sont rapidement considérés comme des ennemis à abattre : pour se protéger, ils vont devoir s'allier et se planquer dans un endroit à peu près vide de machines. Trouver un asile, se frayer un chemin jusque là-bas (façon Space Hulk ? Voir le Parazitnyi n°2 à ce propos), secourir des personnes, préparer le siège en récoltant de la nourriture, de l'eau (dans un système automatisé, cela peut se révéler dangereux), ou bien de l'armement et des munitions... Vos joueurs vont avoir fort à faire pour se préparer un joli nid douillé.

Dans une troisième phase, ils vont attendre que les machines viennent les déloger, tout en gérant un groupe de PNJ prêts à faire la moindre ânerie. La tension doit aller croissant. Il serait même intéressant qu'un leader, connu des joueurs, se détache parmi les machines (bon, le toasteur me semble un mauvais candidat mais ce serait fendard !) Des ennemis tout naturels pour cette phase de jeu sont les robots mais aussi les engins mobiles (à roues, sur coussin d'air, etc.). À la fin de cette partie, les vaisseaux (y compris celui des Kamarades) peuvent entrer en jeu, en défonçant l'abri choisi. On peut même imaginer une course contre eux jusqu'à un autre endroit plus sûr !

Quant à la conclusion de l'événement : la tempête peut tout simplement s'éloigner ou bien les Kamarades peuvent démasquer, traquer et tuer les responsables... Dans les jours qui suivent, ils auront du mal à ne pas regarder leur toasteur de travers s'il se met à brûler leurs tartines.

Nous vous avons tout de même préparé une galerie de Personnages Non Joueurs, inspirés de Feast, pour grossir vos rangs. Ils utilisent les règles de gestion de PNJs décrites dans le Soviet des Étoiles (le livre de règles), à savoir qu'ils peuvent être employés comme une Kontrebande.

NATASHA BEYONCE KOURNIKOVA



Le prototype de la belle blonde écervelée. Serveuse dans un kiosque à Tchébourek, Natasha ne compte pas faire cela toute sa vie, elle sera bientôt serveuse au Lenin's Burger...

1 1-2 1-3 1-4 1-5 Auto

Natasha peut servir de pseudo armure, à chaque croix elle encaisse 1 point de vie à la place du kamarade, et fini couverte de sang. La scène, perpétuellement renouvelée où elle se change vous est offerte par le pornopéra « plus blonde la vie ». Le destin de Natasha est de s'enfermer dans un congélateur et de verrouiller de l'intérieur.

La VIEILLE



Elle a tout vu, le goulag, la famine dans les kolkhozes de Biafra 12 et les soldats de l'Armée Rouge en tutu. Alors ce n'est pas trois appareils déréglés qui vont lui faire peur. Elle restera sur son tabouret, stoïque, à boire de la vodka. Après tout pourquoi les machines s'intéresseraient à de la viande morte ?

1-2 1-4 Auto

La vieille peut donner un +2 à n'importe quelle action, le problème c'est de la convaincre de quitter son tabouret. C'est d'ailleurs son destin : ne plus vouloir bouger de son siège...

PIPOLOV BRONTOSKI



Quand il arrivera ce sera fesses au vent. En effet, cet homme respectable, membre du parti, et responsable de la cellule d'étude du plafonnement public des section 27 à 32, vient de se faire agresser par un distributeur automatique, qui au lieu de lui remplir son gobelet de bortsch brûlant, a aspiré son pantalon avant de lui ébouillanter les cuisses... Gageons que Natasha lui prêtera un pantalon tiré de son sac de sport.

1-2 1-4 Auto

Pipolov aime à discourir, rassembler les foules, et proposer de voter à main levée. Il mettra du baume au cœur des Kamarades, par ses appels au calme, et à l'organisation orchestrée par un petit concile de personnalité responsable. Pour profiter de ses discours et regagner 1 point de vie, il suffit de réussir un jet en Prisonnier Politique, un simple jet en volonté pour ne pas pouffer de rire en le voyant discourir avec passion, délicieusement moulé dans un bas de survêtement rose.

Le destin de Pipolov n'est pas brillant. A un moment ou un autre, quelqu'un va se rappeler que les responsables de la cellule du plafonnement public ne sont que des techniciens chargés de changer les ampoules. Fouetté dans son orgueil Pipolov tentera d'être héroïque à la prochaine action, et mourra bêtement, toujours en jogging rose.

MISHA



Bon d'accord il est mignon, avec ses frisettes, et en plus il ne demande qu'à aider les Kamarades. Mais bon, il a six ans... Et on n'est pas dans un film américain capitaliste ! Faites miroiter un gentil +2 à une action si les joueurs utilisent Misha, et si jamais ils se laissent tenter, le pauvre petit fini sous la roue d'un camion, ou écrasé sous un distributeur à Kholka Kola, voire vampirisé à mort par un aspirateur rebelle !

Oui c'est cruel.

Mais bon, c'est toujours si délicieux de piétiner un cliché...

Et puis comme ça, nous serons bien sûrs que notre JDRA est impubliable...