

SCENARIO

ALIEN ROSE

DANS L'ESPACE, PERSONNE NE VOUS ENTENDRA CHANTER

A PROPOS DU SCENARIO

Il serait souhaitable que les Kamarades aient joué « Jus de Gredin », le scénario du livre de règles. D'ailleurs, « Alien Rose » était un développement possible que l'on donnait, suite à cette histoire.

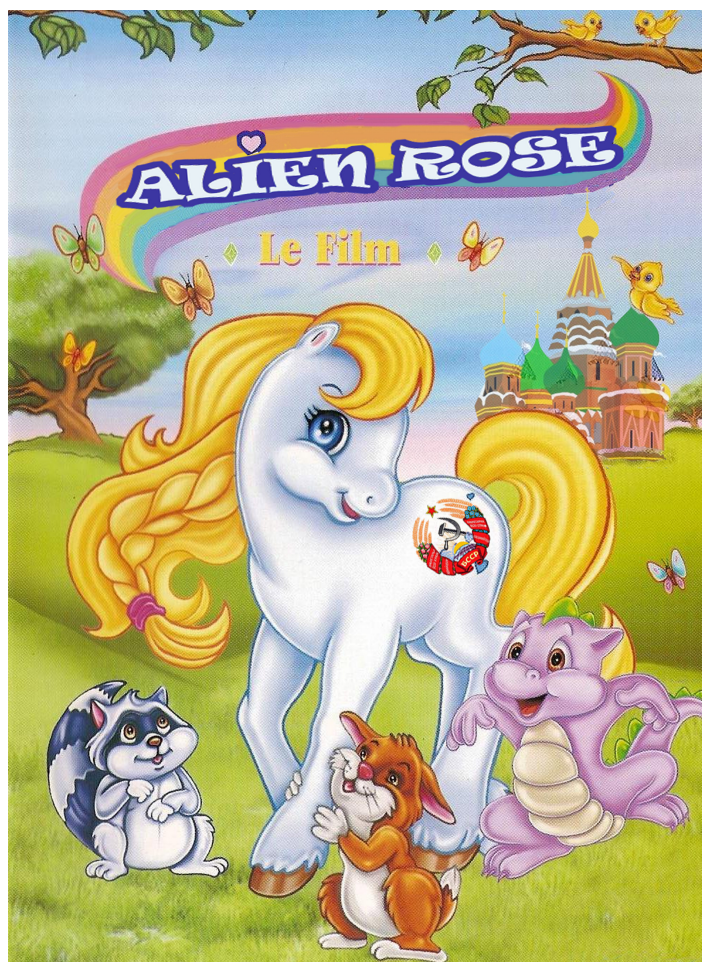
Il n'est pas prévu de bagarre mais les joueurs étant ce qu'ils sont, cette possibilité n'est pas totalement exclue. Il vous faudra alors improviser des caractéristiques pour vos opposants.

LANCER L'HISTOIRE

Les Kamarades reçoivent un appel au secours de Soeur Natacha, la vieille aveugle qui en a élevé certains. Elle se trouve sur Kaliningrad 12 et a vraiment besoin d'un coup de main. Arrivés sur place, à l'adresse qu'elle leur a indiquée, les joueurs la retrouvent consignée aux toilettes publiques, à chronométrer le temps que passent les utilisateurs et à surveiller qu'ils n'utilisent pas plus de deux feuilles de papier. Durant toute la rencontre, elle s'acquittera de cette tâche avec une efficacité surprenante pour une malvoyante, se fiant à son ouïe pour dénicher les contrevenants.

Comme à son habitude, elle est descendue du Ceausescu, accompagnée de trois orphelins, pour faire les courses. Mais une fois ses affaires terminées, personne n'est venu les rechercher. Le soviet local leur a gentiment trouvé une place en attendant (à ce moment, une petite fille passe avec un seau et un balai et fait un sourire triste aux Kamarades), mais le temps commence à se faire long et Natacha souhaiterait savoir ce qui a bien pu arriver au Ceausescu. Aussi demande-t-elle aux joueurs d'enquêter.

Laissons Natacha et les petits orphelins à l'entretien des toilettes publiques et passons à la suite.



RETROUVER LE CEAUSESCU

Ce n'est pas bien difficile, il suffit de graisser la patte à un agent du kosmodock (seuil 9) pour apprendre que l'orphelinat volant stationne à quelques années buros de Kaliningrad, dans un secteur sans intérêt. Il n'envoie aucun signal (ou presque) et ne répond à aucun appel. Contre un seuil de 12, les joueurs auront accès à un SOS lancé depuis le Ceausescu : « Mon Dieu, c'est affreux, ils sont tous... ahhhh ! Moi aussi ! Moi aussi ! Nooooon ! ».

Les autorités se moquent éperdument du sort des orphelins, une bande d'inutiles et de parasites, et ne lèveront pas le petit doigt pour prêter main forte.

Rendus sur place, les joueurs trouvent le soyouz dérivant dans l'espace et peuvent accoster sans difficulté.

Y A QUELQUE CHOSE QUI CLOCHE

Tout l'intérêt de ce scénario est d'arriver à détourner les poncifs des « Alien » avec du rose et du gluant à la place. Voici quelques idées :

Les traces sur les murs

Se déployant dans les entrailles du vaisseau, les Kamarades découvrent des peintures d'enfants sur les murs : fleurs, arcs en ciel, lapins... tout un arsenal de dessins plus mièvres les uns que les autres parsèment les couloirs ici et là. Des papiers de bonbons jonchent même le sol à certaines intersections.

Les concrétions bizarres

Accrochés à une grille d'aération, des filaments argentés flottent dans le souffle. Imaginez ce que cela pourrait donner si les Kamarades arrivaient dans le noir parce que la lumière s'étaient soudain...

Le laboratoire

Arrivés dans la salle de cours de Physique Chimie, ils découvrent que le matériel habituel a été évacué pour y installer des machines à coudre à la place. Ils trouvent même de gigantesques cocons de tissus lamés dans lesquels sont enfermés des hommes de la sécurité, tous inconscients mais rasés de près (même la poitrine, c'est dire !).

Newt

Les Kamarades entendent du bruit. Après une partie de cache-cache, ils finissent par découvrir un petit garçon terrorisé qui s'enfuit. Mais les joueurs auront pu constater qu'il portait une robe rose et qu'on lui avait fait deux couettes.

Le Sergent Dmitri Lopez Garcianovitch

Les joueurs peuvent le croiser, traînant hagard dans les couloirs, revêtu d'une robe décolletée et portant talons aiguilles. Il n'arrive qu'à murmurer « C'est toi, maman ? ». Cependant, il a encore sa moustache.

Des complications en perspective

Les autorités, prises de remords, ou bien ne voulant pas que le Ceausescu pollue leur espace proche, ont fait appel aux forces spéciales de l'Armée Rouge. Un détachement de soldats débarque à son tour et prend position, sous le commandement de Jean-François Copéski et Christina Boudinovich. Bornés comme il s'entend, ils vont s'employer à mettre des bâtons dans les roues des Kamarades. Par contre, ils semblent totalement immunisés aux pouvoirs de l'alien rose, à quelques exceptions près qui sont aussitôt « nettoyées » par leurs camarades.

Les sons étranges

Parfois retentissent au loin une mélodie bizarre, assourdie. C'est très atténué et déformé par les couloirs métalliques que la musique traverse : vos joueurs doivent avoir du mal à reconnaître « Lolita » d'Alizée.

L'attaque de la petite fille

Quand vos joueurs commenceront à avoir des doutes, la musique se fait plus nette et une fillette se jette sur eux pour leur faire un bisou. L'un d'eux (celui qui a fait le plus mauvais jet) se retrouve barbouillé de rouge à lèvres. Comment vont réagir vos personnages à cette attaque d'une ultime violence ?

Un joueur infecté

Le joueur barbouillé de rouge à lèvres va sentir monter en lui des envies surprenantes. Tout d'abord le désir de se recoiffer toutes les cinq minutes et de regarder l'effet produit dans la moindre surface réfléchissante. Et puis l'impression qu'il est sale, négligé et que ses poils l'irritent. Enfin la soif inextinguible de se retrouver perché sur des chaussures inconfortables et de porter une jupe qui ne l'est pas moins...

Le concours de miss

Les traces sont évidentes : une banderole qui annonce le concours dans le gymnase. Là-bas, l'horreur absolue règne : des petites filles ou des petits garçons déguisés en petites filles courent partout, un verre de grenadine à la main. Les hauts parleurs diffusent une musique au moins aussi sirupeuse que le liquide contenu dans les verres des gamins. Les adultes, tous habillés en femme, discutent mode et régimes... Du rose partout, des ballons, des guirlandes. Et toutes ces femmes qui veulent absolument vous habiller comme elles et vous faire grimper sur l'estrade pour que vous leur chantiez une chanson romantique. Brr... ça fait froid dans le dos !

EXPLICATIONS

Dans « Jus de Gredin », nous avons émis l'idée que l'un des enfants, rescapé des recherches du professeur Botosky, aurait pu en revenir porteur d'un virus. Cependant l'actualité nous a depuis fourni une autre explication possible : l'intervention d'un terroriste LGBT et son arsenal « ABCD pour l'égalité »... Je tiens à remercier Jean-François Copé pour son apport majeur à ce scénario !

CONCLUSION

La manière dont vont réagir vos joueurs face à ce déferlement féminin aura bien sûr des conséquences pour la suite. Espérons qu'ils ne se montrent pas trop violents et fassent preuve d'un brin de compassion en se disant qu'ils auraient pu être à la place de ces pauvres mômes. Tâchez de refroidir leurs ardeurs avec la peur que leur inspire Natacha.

Comment guérir ces enfants ? Sont-ils curables d'ailleurs ? A vous d'en décider selon les agissements de vos joueurs. Mais sachez qu'un isolement rapide des sujets infectés est vivement recommandé et qu'un traitement viril s'impose. Nous ne pouvons que vous suggérer une exposition à des activités typiquement masculines comme boire de la vodka, regarder des matches de systema, pratiquer le tuning ou bien brailler des chansons paillardes à tue-tête... Des calendriers spécialisés, que l'on trouve souvent chez les garagistes, ne sauraient faire de mal...

ALIEN, C'EST UNE LICENCE QUI MARCHE

Et on peut s'amuser à imaginer la suite des aventures de Ripley à la sauce rose : iront-ils s'écraser un jour dans un Goulag et répandre leur virus parmi les prisonniers ? Une bonne scène en perspective quand le rottweiler d'un gardien va se transformer en caniche pomponné. Seront-ils clonés par les savants de l'Union pour complément d'étude ? Seront-ils confrontés au predator bleu ? Que de questions en suspens... C'est terrible !