

SCENARIO

ALIENS

LANCER LE SCENARIO

Suite à un concours de descente de bière Gromulanienne, les Kamarades apprennent le passage dans un kosmodock tout proche, d'une cargaison top secret à bord d'un vaisseau de l'Union, maquillé en cargo de marchandise. Laissez-les monter un plan pour voler le soyouz ventripotent, ou sa cargaison logée dans 147 coffres imposants et blindés... Simulez la scène au moyen d'un obstacle coopératif dont le seuil dépendra de la taille et des capacités de votre équipe. Quelle déception, une fois en possession des cantines verrouillées, lorsque nos héros se rendront compte qu'elles ne sont en fait que de grosses glaciaires, remplies à ras bord de chou vert. Se sont-ils trompés de vaisseau ? Ont-ils bien noté les renseignements donnés par Radomar le nemtsy ivre ? Et puis après tout, bourré comme il l'était, qui sait si le Hjort, confit dans sa bière, ne leur a pas raconté tout bonnement n'importe quoi, entre deux crises de vomissements.

Si nos Kamarades ont bien compris l'univers de Star Marx, gageons que faisant contre mauvaise fortune bon cœur, ils essaieront de tirer quelque chose de leur cargaison de choux, les vendre à une planète softkoze, ou encore ne serait-ce qu'une overdose de potée. Sauf que...

INTOXICATION ALIMENTAIRE

Au beau milieu de la traversée, l'impensable va se produire : quelqu'un va vider les congélateurs. Plus une trace des choux. Y a-t-il des voleurs à bord ? Ou des passagers clandestins ? Quelques feuilles de choux gisant sur le sol semblent constituer une piste. Il est temps d'adapter deux scènes classiques.



C'est grand, un vaisseau de l'Union

Nos Kamarades devraient se mettre en quête de leur chou et de leur passager clandestin mangeur de potée. Et par Lénine, c'est grand un soyouz. Et puis c'est noir. Et tortueux. On peut sursauter vite en prenant un gros tuyau pour un tentacule, ou bien une ombre suffit à vous faire tirer votre pistolet à colle de son holster. Surtout qu'une présence diffuse flotte dans l'air. Un sentiment confus que vous devez distiller au goutte à goutte. Ils ne sont pas seuls. Peut-être est-ce ce sas, qui se referme tout seul, au bout de la coursière. Ou bien ce câble électrique légèrement dénudé, et qui se balance dans le vide, comme si il avait été dérangé par un individu de passage. Pas plus, juste une mauvaise impression. Pour l'instant.

ET SI LES KAMARADES ONT UN PETIT SOYOUZ ?

Alors j'ai envie de dire ce n'est pas la taille qui compte. Mais pour les perdre, et les séparer, leur faire goûter pleinement l'horreur potagère, il faut des coursières et de grandes salles encombrées de tuyères qu'on ne sait pas trop à quoi elles servent. C'est comme ça, c'est mathématique.

Si vos joueurs conduisent une Novye Trabant, à peine plus grande qu'un utilitaire Peutoën, voilà diverses astuces pour les obliger à changer, temporairement de véhicule.

- Leur soyouz est immobilisé au kosmodock à cause d'une panne du circuit compensateur de balance kiné-panoramique. Mais les gars du garage ont été sympas, ils leur ont prêté un véhicule de courtoisie. Un gros. Qui ne sent pas bon.

- Vous pourriez leur suggérer qu'un vol ne se commet pas avec un véhicule qui vous appartient, mais avec un soyouz volé, histoire de diminuer les chances d'être retrouvé. Et puis jetez les dés derrière le panneau et après avoir eu l'air étonné par la chance des Kamarades (je vous rappelle que le SG ne jette quasiment jamais les dés avec notre merveilleux système), parlez-leur de cet équipage qui, enthousiasmé à l'idée d'acheter une boule de verre où volent en vrac des flocons de neige et une miniature de Staline debout sur un astéroïde minier, est descendu en brillant de son soyouz, en oubliant les clés sur le contact.

- Enfin, imaginons qu'au dernier moment, les Kamarades se rendent compte que les fameux congélateurs fermés par code sont bien trop gros pour les embarquer dans leur soyouz. Il devient naturel de détourner le vaisseau lui-même, au moins le temps de craquer les verrouillages des serrures.

J'ai mal au ventre...

Quelque chose viendra interrompre la balade. Nos Kamarades ont sûrement mangé du chou. Et l'un d'eux se sera gavé. Vous avez noté lequel. Disons que le Kamarade va avoir de sérieuses coliques, des crampes d'estomac, et une furieuse envie de courir sans cesse vers les toilettes du soyouz. Normal, il a mangé des choux mutants. Et la chose est en train de ramper dans ses boyaux et de se chercher une sortie.

Pas la peine de vous faire un dessin et de vous dire quelle scène d'Alien nous sommes en train de plagier. Disons que l'horreur commence là. Brutalement et par derrière...

ET J'AI CRIE, CRIE « ALIENS ! » POUR QU'ILS REVIENTENT...

A cet instant, comme le cuisinier Zeitoun d'Objectif Nul, à qui j'ai volé le titre de ce chapitre afin de lui rendre un vibrant et posthume hommage, à cet instant, disais-je, les joueurs devraient commencer à comprendre dans quel pétrin ils sont. Leur camarade se tord de douleur sur le sol, souffrant encore des douleurs de son accouchement inattendu, tandis que des aliens verdâtres et hostiles se promènent à bord. Mais peut-on vraiment avoir peur d'un chou romanesco ? Même mutant ? Voilà quelques recettes pour entretenir le doute et la tension, comme dans un bon vieux survival horreur qui se respecte.

Ne les laissez jamais identifier l'ennemi

Il fait toujours trop noir, le système électrique lâche au mauvais moment, et vous vous demandez tout le temps pourquoi personne ne fait le ménage dans ce foutu soyouz. L'ennemi est petit et veule. Il se cache sous les machines et les gaines d'aération pour vous frapper dans le dos. Il laisse traîner quelques feuilles visqueuses abandonnées sur le sol, histoire de vous faire glisser et vous sauter à la gorge... Si vous décrivez des choux fleurs en train de bondir, il est probable qu'on rigole plus qu'autre chose, par contre la douleur brûlante d'un coup inattendu...

Séparez les Kamarades

Seul, on est toujours plus vulnérable. Une course poursuite derrière une chose en mouvement ? Et c'est une intersection qu'on est le seul à prendre, pour se retrouver isolé, dans une section du soyouz où on ne va jamais. Un tuyau un peu bas, ou une dégringolade dans un escalier, et voilà un Kamarade dans les vapes, pendant quelques instants le laissant seul avec la Chose. Il y a toujours ce moment où un sas se referme quand il ne

devrait pas, ou un ascenseur qui est limité à un poids ridicule, et force le groupe à se séparer. N'hésitez pas à les séparer aussi dans la réalité, chaque groupe dans une pièce, histoire de les faire stresser. Dans un soyouz, les sons résonnent, les échos déforment les distances etc. Après tout qui sait si leur Kamarade n'est pas en très mauvaise posture, ou si ayant reconnu le film qui sert de base au scénario, il n'a pas décidé de fuir tout seul, avec l'éventuelle navette de sauvetage. Enfin, il y a les conduits d'aération. Ils sont au désavantage total des Kamarades, environnements confinés, handicapants et générateurs de stress. Les choux aliens ont juste la bonne taille, eux. Il suffirait que ces sales bêtes aient mâchouillé certains câbles, pour que les Kamarades ne puissent plus passer par certaines coursives aux sas bloqués, et se voient imposer de pénibles et claustrophobes détours.

Les choux de leur côté mutent à tout va. Ils laissent traîner de longs filaments de choucroute dans les corridors. Ces fragments longilignes, visqueux au possible, encombrent les boîtes de connexion, comme par dessein, provoquant nombre de courts circuits et de baisses de tension. Et puis il y a le nid. Dans un recoin reculé du soyouz, les choux ont installé leur reine. Obèse, avec des airs de plante carnivore, elle veille sur les Kamarades que les aliens auraient réussi à isoler, avant de les kidnapper. Suspendus aux tuyères, dans des cocons de choucroute, nos pauvres héros sont groggy, forcés d'ingurgiter sans cesse des quantités astronomiques de potée gluante, avant d'accoucher dans la douleur d'un nouveau guerrier pour l'Union des Envahisseurs Potagers. Les Kamarades pourront-ils faire front longtemps ? Devront-ils quitter le soyouz en catastrophe ? Combien survivront pour aller poser une bombe chez Monsanto, le monstrueux kolkhoze agricole de la galaxie OGM du Centaure à Moustache ? Tout cela dépend d'eux, et un peu de vous, Secrétaire Général.

Les Choux Ouchescou

Bourgeons de la Reine, les choux Ouchescou, sorte de chou de Bruxelles, sont les plus petits des choux.

Difficulté : 0 - Dégâts : 1 - Points de vie : 1.

Crédit Préférentiel (Morsure) - Masse Salariale (Encerclement) - Inflation (Soif de Sang) - Délocalisation (Fuite)

Les Choux Bidou

Plus indépendants que les choux Ouchescou, les choux Bidou préfèrent chasser en solitaires. Mais ils n'en sont pas moins dangereux...

Difficulté : - 4 - Dégâts : 4 - Points de vie : 10.

Crédit Préférentiel (Morsure) - Inflation (Soif de Sang) - Mise en Concurrence (Défi) - Recapitalisation Bancaire (Régénération)

Le Chou Reine

Masse imposante, elle trône dans son nid, attendant ses futures victimes pour les ensemençer. Protégée par une horde de choux Ouchescou, elle pond à un rythme qui ferait pâlir d'envie Alekseï Stakhanov.

Difficulté : - 6 - Dégâts : 5 - Points de vie : 15.

D.R.H. (Capitaine) - Management (Boost) - Plan Social (Tyran) - Transfert de Fonds (Soin) : la Reine ne soigne pas les choux Ouchescou mais peut en créer autant que les règles le décrivent dans le Soviet des Étoiles.