

DEVINE QUI VIENT MARKER



CE SOIR ?

Nous vous avons présenté Star Drakar et Shlopoto dans le premier numéro de Parazitnyi. Nous récidivons à nouveau avec une autre de ses divagations spatiales rencontrées sur la [Scénariothèque](#).

Nous sommes en pleins pourparlers pour les droits de l'utilisation du nom de Pat Platine©, Shlopoto réclamant un prix exorbitant de 10 caisses de Léninade, mais nous avons bon espoir d'aboutir, surtout si nous arrivons à joindre nos avocats.

« Le Chainon Manquant » a été l'occasion d'un méga fou rire (voir l'annexe à la fin du scénario) et le début d'une série de private joke entre nos joueurs, le tout autour du mythique « Canard Jaguar »...

Nous remercions, une nouvelle fois, Shlopoto pour son scénario qui nous a bien fait marrer et d'avoir accepté que nous vous présentions notre adaptation pour Star Marx.

LE CHAÎNON MANQUANT SCENARIO

D'APRES UN SCENARIO DE SHLOPOTO

* PUDUK

Planète détremmée par de fréquents orages, Puduk est un patchwork d'îles volcaniques, de marais puants, et d'atolls de lave solidifiée. À cause des minerais dans le sol, la végétation a une couleur étrange, au point qu'on se croirait parfois patauger dans un film en négatif. Deux peuples plus ou moins évolués se partagent cet univers.

LES ESCARGOTS KORORO

Les escargots Kororo sont des petits rampants baveux à coquille noire qui prolifèrent dans les parties les plus humides de Puduk. Ils sont en concurrence pour la domination de la planète avec les fiers guerriers Tutupanpans qui pour les éviter colonisent les terres sèches et poudreuses des volcans. Les escargots nécromants, comme on pourrait aussi les appeler, parasitent en gestalt des cadavres qui leurs servent de marionnettes, pour tuer d'autres organismes, qu'ils parasiteront encore... etc. Savoir jusqu'à quel point arrive leur civilisation restera un mystère. Ils n'auront que des relations de prédation avec nos Kamarades.

C'est un lendemain de Jour de l'An comme les autres à bord du soyouz. La gueule de bois est la grande invitée et à chaque hoquet du pilote automatique, on entend rouler les bouteilles de vodka vides sur le sol de métal. Est-ce qu'un des kamarades a vomi sur l'ordinateur de bord, ou est-ce que bourré comme un pope un soir de Théophanie, il s'est assis sur le clavier et a reprogrammé du bout de ses fesses osseuses les coordonnées de vol, toujours est-il que le soyouz s'écrase, une fois de plus, en terre inconnue et cette fois encore, c'est sans Frédéric Lopez...

Le vaisseau est salement amoché, la bouffe manque, et on ne sait rien sur cette planète trempée et envahie par la jungle, à part son nom : Puduk... Il va falloir partir en exploration, pour assurer le ravitaillement, découvrir l'endroit et essayer de trouver des pièces mécaniques, un vieux cimetière de fusées, après tout on peut toujours rêver. Après tout, c'était Noël, y a pas une semaine !

PUDUK IS BEAUTIFUL

Voilà encore un mémoire pour explorer les profondeurs trempées de Puduk et les pentes arides de ses volcans. Tous les mécanismes du système, présentés dans le Parazitnyi n°1, seront exploités, cartes grises, noires, avec une variante supplémentaire : les points d'exploration.

Chaque carte blanche comporte dans un coin un chiffre, de 1 à 3. Quand les kamarades retournent les couples de cartes correspondants, ils découvrent des indices (pour 2 ou 3 points, ils trouvent des vestiges de pièges, des empreintes) et se rapprochent de la tribu des Tutupanpans. Quand ils ont marqué le nombre de points appropriés (entre 15 et 20, au choix du SG), ils tombent sur une horde de Tutupanpans. Quelques bourrepifs qui deviennent vite des tapes dans le dos amicales et on passe à la partie suivante du scénario. N'hésitez pas à insister sur les odeurs persistantes de bois pourri, les mousses roses et gorgées d'eau, les fumées acres issues du volcan et les sales persistances rétiniennees que provoquent certains végétaux phosphorescents.

LES GUERRIERS TUTUPANPANS

« Les Tutupanpans, eux, sont des espèces de gros gorilles rouges affligés d'un sens de la pudeur (ils portent des pagnes) et armés de sarbacanes anales (comme une sarbacane normale mais on ne souffle pas avec la bouche.) Ils ont un langage rudimentaire basé sur les grognements, que les kamarades se surprennent à comprendre en partie. Ces gorilles sont agressifs comme pas deux mais reconnaissent la suprématie de la force et, après en avoir pris plein les dents, ils vénéreront les visiteurs. Ils connaissent bien leur milieu, mangent à leur faim, mais se régalent surtout des feuilles d'un arbre bien particulier, feuilles qui provoquent des flatulences qui ont inspiré aux gorilles leur mode de combat. Ils n'ont aucune technologie mais racontent qu'ils connaissent un dieu de métal qui vient des étoiles lorsqu'ils l'invoquent. »

Shlopoto in Les Divagations Spatiales
Ce dieu, et la virile amitié des Tutupanpans sont la véritable clef de sortie des kamarades.



- SERPENT à RAYURES :

Un jet en KGB ou GOULAG peut être nécessaire pour éviter de marcher dessus et de se faire automatiquement mordre. La bête est élégante, et peut faire rêver n'importe quel fan de maroquinerie, alliant la beauté du reptile à la fantaisie des couleurs. Mais lui donner la chasse est une entreprise hasardeuse, tant il faut faire attention aux branches basses, aux chutes et aux glissades périlleuses.

Le Serpent à Rayures :

Difficulté: - 4 quand il fuit (ce n'est pas lui qui attaque, c'est le décor qui s'en charge) –

Dégâts: 3 dans ce mode

OU

Difficulté: – 2 quand il essaye de mordre –

Dégâts: 2 Poison dans ce cas

Points de vie: 5.

- FRUITS POURRIS :

Des fruits pourris tapissent le sol, dans un va et vient incessant d'insectes. Certains grouillent sur le sol et on entend leur carapace qui craque sous les talons, d'autres piquent et volètent tout autour des Kamarades.

Carte grise : l'effet s'applique dès la première apparition d'une des cartes « fruits pourris ». Il cesse quand on retrouve le couple de cartes.

Une nuée de gros moustiques

dorés escorte le groupe et leurs piqûres infligent un malus constant de -1 aux kamarades.

Quand on retrouve le couple, on peut remarquer avec un jet de GOULAG ou de KGB que les insectes évitent une certaine fleur, qui peut être utilisée comme répulsif.



- DELUGE :

un orage terrible éclate.

S'abriter est un obstacle de difficulté 9 (en KARKASS, pour résister au froid, en GOULAG etc...) On peut s'imposer une difficulté à 12 pour sauver quelqu'un en plus. Sinon on risque une faiblesse

Si les kamarades étaient affligés par les moustiques, la pluie les chasse.

- CUT SCENE :

Des broussailles de longues feuilles vertes aux bords dentelés de petits filaments transparents. Ces « poils » sont comme de la fibre de verre, horriblement tranchants.

Laissez les kamarades s'aventurer sur un tel terrain, puis commencez à leur infliger des coupures plus sérieuses. Enlevez un ou deux points de vie. Il doit devenir évident que les Joueurs doivent sortir au plus vite de cet environnement,

soit en grimpant d'arbre en arbre, soit en débroussaillant mais attention aux jets ratés etc.

On peut aussi jouer cette scène comme un combat contre des anonymes avec encerclement..

Si les PJS passent par les arbres, ils trouvent un nid temporaire construit par un chasseur TUTUPANPAN pour y passer la nuit. Et marquent donc 3 points d'exploration.





- BAYOU :

La progression devient hasardeuse, dans une partie de jungle inondée par des eaux laiteuses et phosphorescentes. Il y a de grands creux comme des impacts de mini bombes ou de grenades. Attention aux trous d'eau et aux glissades dans la vase. Des corps se glissent entre leurs jambes.

À vous de voir si vous voulez leur faire peur ou lancer un combat

contre un grand ver annelé à la bouche entourée de fins tentacules... Des petits escargots à coquilles noires traînent négligemment, ventousés à la végétation à demi décomposée.

Sur certains îlots émergés, les Kamarades peuvent trouver des traces de pieds nus.

- Coin COIIN :

Le cri du terrible canard jaguar, le prédateur le plus craint de la planète.

En fait cette carte n'est là que pour jouer avec les nerfs des Kamarades, et les faire rire si vous imitez le cri de la bête. Prenez des notes, un air de conspirateur, faites leur sentir la présence de la bête toute proche, ses griffures sur les arbres etc.

C'est une carte noire : il suffit de la voir une fois (même pas en couple) pour que ses effets s'appliquent. Ensuite remettez là en jeu, n'importe où, vous pouvez même mélanger un peu le mémoire...

Si les joueurs la tirent trop souvent, et bien faites sortir la bête... Un de mes joueurs a joué la scène comme un dieu, dépensé des pelletés de zlotys, c'était la moindre des choses de lui donner son heure de gloire, et de faire agoniser la bête dans une fosse pleine de pics... Je ne me doutais pas de ce que cela allait donner à la fin (voir « Un grand fou rire »).



- TUNNEL DE LAVE :

La lave du volcan, enfin une de ses coulées, a creusé un tunnel qui fait comme une voie rapide à travers la jungle. Envahi de chauves souris albinos et de racines fine comme des cheveux, mieux vaut espérer qu'il ne s'effondre pas sur les kamarades. La chaleur intense a comme fabriqué de la céramique sur les bords du tunnel.

On peut trouver des peintures rupestres, où figurent des chasseurs anthropomorphes à trois jambes (en fait ce sont les sarbacanes-anales), de grands serpents bleus et le terrible canard-jaguar.

- FLEURS IMITATRICES :

Des sortes d'orchidées douées d'un don d'imitation grâce à un petit sac d'air sous la corolle et trois cordes vocales. Voilà de quoi donner des sueurs froides à vos kamarades, le temps qu'ils trouvent d'où viennent les voix. À moins que ces appels ne les attirent dans un piège et que les fleurs n'aient besoin d'engrais...



- ARBRE A CHENILLES :

Un arbre couvert de chenilles, ce qui lui fait comme une écorce hélas urticante. Plus haut les chenilles deviennent des cocons et les cimes de l'arbre sont envahies de papillons...



- PIEGE ET BROUSSAILLES :

Un piège fabriqué par les chasseurs Tutupanpans. S'il est fort dangereux (faiblesse ou points de vie en moins), il est clair aussi que les Kamarades se rapprochent de la tribu de chasseurs.



- SE PERDRE :

La végétation et les nappes de brouillard sont si denses qu'il est facile de se perdre et de revenir sans cesse sur ses pas. Au début, les Kamarades peuvent penser qu'ils ont trouvé des traces. En fait ce ne sont que les leurs... (et on mélange le mémoire).

- BRUMES :

Des difficultés à voir. À vous de décider quelles actions souffrent d'un malus jusqu'à ce que les brumes se dissipent (et que le couple soit reconstitué).



BOUGA

- BOUGA :

Les escargots Kororo sont, rappelons-le, des petits rampants baveux à coquille noire qui prolifèrent dans les parties les plus humides de Puduk. Ils sont en concurrence pour la domination de la planète avec les fiers guerriers Tutupanpan qui pour les éviter colonisent les terres sèches et poudreuses des volcans. Les escargots nécromants, comme on pourrait aussi les appeler, parasitent en gestalt des cada-

vres qui leurs servent de marionnettes, pour tuer d'autres organismes, qu'ils parasiteront encore... etc.

Voilà donc des guerriers Tutupanpan zombis qui s'attaquent aux Pjs.

Carte noire.

Sur la poitrine d'un cadavre, vos joueurs pourront remarquer un pendentif qui n'est autre qu'une goupille de grenade.

Les zombis Tutupanpan :

Difficulté: - 2 – **Dégâts:** 3 – **Points de vie:** 12.
Encerclement.

Tant qu'on essaye d'atteindre des organes vitaux, que les escargots ont depuis longtemps digérés, rien à dire. Si les Kamarades comprennent que leurs assaillants ne sont que des gros sacs remplis d'escargots nécromants et qu'il faut plutôt déchirer la macabre dépouille, comme on casserait une poupée, considérez que les dégâts qu'ils infligent aux cadavres ambulants sont doublés.

- LIANES :

Les lianes kokoro d'un rose vif sont une abomination pour le marcheur. Elles s'entremêlent tant et tant que, parfois, progresser de quelques mètres prend une ou deux heures. De plus, quand on les coupe, elles vous maculent de sève phosphorescente...

Obstacle individuel de seuil 11 pour les passer sans perdre de points de vie à cause de la fatigue (15 si on veut aider quelqu'un).



3



- FLECHES :

Une brève embuscade des guerriers Tutupanpan, une volée de flèches, un tonnerre de pets et une odeur méphitique... Et c'est terminé. Obstacle individuel de seuil 12, infligez la marge d'échec en dégâts.

- DIAMANT :

Puduk possède quelques gisements de diamant, dévalisés par les Tutupanpan pour le « dieu de métal ». Mais les Kamarades tombent sur une pierre précieuse, tombée d'une brouette. De quoi leur faire briller les yeux...



- MOUFLONS LEMURIENS :

Une harde de mouflons Rorokoko très craintifs, avec leurs grands yeux lumineux semblables à ceux des lémuriers, leur petit mufle mignon qu'ils laissent surnager quand ils se dissimulent dans une mare, et leurs quatre cuissots si goûteux au feu de bois. Enfin quand on arrive à faire un feu sur cette planète détrempée...



- LACERTUS :

D'horribles petits lézards équilibristes, capables de courir à la surface des mares et dotés de la mâchoire d'un piranha. Carte noire.

Les lézards :

Difficulté: 0 – **Dégâts:** 1 – **Points de vie:** 20.
Encerclement.

Vous pouvez considérer qu'il y a 20 adversaires : 1 par point de vie.



- ERUPTION :

Un grondement sourd, des animaux qui fuient entre vos jambes, un bruit de bois qui éclate dans le lointain. Encore une éruption d'un des nombreux volcans. Une petite poursuite avec la lave et les scories ?



- KOKO FESSE :

Une plantation de cocotiers aux fruits en forme de postérieur. On entend craquer le bois et des chutes dans les broussailles. Attention à ne pas s'en prendre une sur la tête. Mais c'est bon à manger.

★ AU COIN DU FEU AVEC LES TUTUPANPANS ★

Au terme de leur exploration, les Kamarades vont se retrouver dans une joyeuse veillée avec les gorilles pétomanes et avoir l'occasion de jouer avec eux à des jeux virils (lancer de tronc, bras de fer et concours de pet ou de boisson), et de découvrir toute la finesse de la musique Tutupanpan, quand les guerriers s'alignent, sarbacanes entre les fesses et que guidés par un des anciens, ils produisent tous leur hôte, unique, coordonnée avec toutes celles des autres, dans une symphonie flûtée venue du fond du cœur... ou des boyaux, c'est selon si l'on est poète ou bassement médical... (vous pouvez utiliser ce lien pour sonoriser par exemple, mais je n'ai pas trouvé sur le net de version aussi tribales et peu édulcorée que sur la compilation de sources musicales que j'ai en cd) On cuisine du mouflons Rorokoko, baignant avec des haricots dans du lait de Coco Fesse, et on se chauffe autour d'un feu d'enfer, un mélange pierre de lave et diamant brut.

Si d'aventure les kamarades essayent d'en récupérer au milieu des braises, ils se brûlent cruellement, et les Tutupanpans considèrent le vol comme la chose la plus mal élevée qui soit...

Viendra fatalement le moment où les joueurs s'intéresseront au « dieu de métal » qui mange des « cailloux qui brillent » et à comment on l'invoque...

L'INVOCATION

Nous laissons une nouvelle fois la parole à Shlopoto pour vous décrire ce passage, tellement il nous a fait marrer :

« L'invocation se fait à la nuit tombée, normalement il faut attendre des cycles de lune bien particuliers mais en pratique suffit de le faire la nuit. Les gorilles dressent un bûcher immense au sommet d'un volcan éteint et dansent au son de leurs instruments à vent et des pétomanes. Le sol alentour est complètement défoncé, il y a des cratères un peu partout et la terre est brûlée. Les gorilles sacrifient également l'un des leurs, auquel ils mettent le feu. L'invocation dure quelques heures. En offrande, ils offrent également tout un tas de cailloux brillants.

Enfin un vaisseau descend du ciel, se pose et une voix surgit des hauts-parleurs, demandant aux gorilles s'ils ont fait offrande. Les kamarades peuvent intervenir comme bon leur semble, sinon voici ce qui se passe. Les Tutupanpans apportent des diamants qu'ils mettent en tas non loin du bûcher. Un tuyau aspirant descend du vaisseau et fait disparaître les diamants. Puis le vaisseau

largue une caisse (décidément) qui vient exploser sur le sol, et sur laquelle les gorilles se ruent. La caisse contient des tas de grenades artisanales faites avec des boîtes à œuf, des vieilles médailles militaires et des produits agricoles. Les gorilles les empoignent, les dégoupillent et les jettent dans tous les sens avec de grands rires excités. Ça explose de tous les côtés, pas mal de gorilles y perdent des morceaux mais tout le monde a l'air content. Avec leur force herculéenne ils envoient parfois les grenades fort loin dans la forêt. Les kamarades ont intérêt à sortir les parapluiers ! »

Le vaisseau quand à lui est un vaisseau de contrebandiers de la pire espèce (dangerosité de 2 à 5) et il y a fort à parier qu'il va fortement intéresser les PJs : un tas de pièces détachées avec plein de diamants à l'intérieur, on ne crache pas dessus ! A eux de trouver un plan pour l'aborder discrètement, prendre les points stratégiques et enfin le désosser pour réparer leur tacot spatial.

Pour une fois, s'il ne s'en sortent pas trop mal, peut être le SG leur laissera quelques poignées de diamants. De quoi faire une nouba de tous les diables sur la Borderzone, ou juste régler leurs ardoises dans les kosmobars de la galaxie...

Les contrebandiers :

Difficulté: 2 – Dégâts: 3 – Points de vie: 5.

Difficulté: 5 – Dégâts: 5 – Points de vie: 10.

Leur nombre dépend de votre équipe et de son état à la fin de l'aventure...

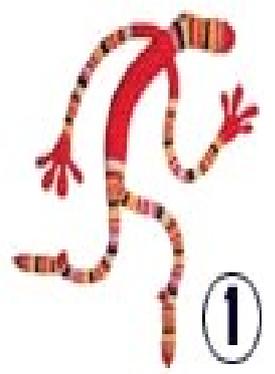
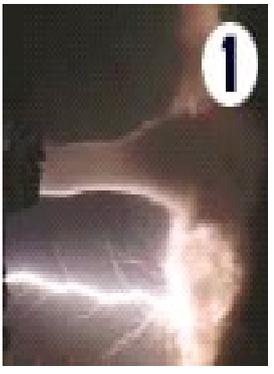
★ ANNEXE : UN GRAND FOU RIRE ★

Je ne peux pas résister à l'envie de raconter le plan de mes joueurs, galvanisés par leur premier succès contre un terrible et gigantesque canard-jaguar. La bête morte était une femelle, ce qui leur a donné une idée machiavélique. Extraire des phéromones de la cane-jaguar fut un jeu d'enfant pour le savant fou du groupe. Puis, mes psychopathes d'amis ont ensuite capturé un canard jaguar mâle avec l'aide de toute la tribu des Tutupanpans, et ils l'ont enchaîné au roc, non loin de l'aire d'atterrissage du « Dieu de Métal », avant de le shooter à la testostérone. Pour occuper les contrebandiers et avoir le temps de se saisir de leur vaisseau, enfin ce qu'il en restait, il a suffit de lancer les phéromones sur le « dieu de métal » et de lâcher le mâle rendu fou par les hormones. Un court combat contre les contrebandiers dans les coursives d'un vaisseau malmené par un canard en rut, avec des tuyères à torpilles inondées de liquide séminal, et le tour fut joué. Sauf qu'on riait tellement, en poussant des cris de canards que la scène a duré une bonne heure...

J'espère que vous rirez autant que nous en jouant cette adaptation du travail inspiré de Shlopoto.

MEMORY

Puduk

 <p>①</p>	 <p>①</p>	 <p>①</p>	 <p>①</p>	 <p>①</p>
 <p>①</p>	 <p>③</p>	 <p>③</p>	 <p>①</p>	 <p>①</p>
<p>Coin COIIN</p>	 <p>②</p>	 <p>②</p>	 <p>①</p>	 <p>①</p>
 <p>②</p>	 <p>②</p>	 <p>①</p>	 <p>①</p>	<p>LOST</p>

MEMORY

Puduk



BOUGA

