

SCENARIO

SOVIETIK PARK

KASPERSKI 34 est un astéroïde minier sans intérêt, appelé à devenir le plus grand zoo interstellaire de l'Union. Les immenses carrières creusées à l'intérieur du planétoïde ont été aménagées comme autant d'écosystèmes sous champ de force, abritant des espèces rares et des plantes étranges, évoluant en milieu contrôlé. Enfin ça c'est sur les papiers. Dans les faits, les animaux sont sous alimentés, les ascenseurs hors service, et le système électrique est défaillant. Il n'y a qu'un xénobiologiste pour s'occuper de plus de 300 espèces d'animaux et d'un nombre incalculable de végétaux. On a donné des noms au hasard à nombre de créatures, amenées par les soyouz de baroudeurs sans scrupule, qui les avaient pêchées aux quatre coins des galaxies, et on les a collées dans des environnements « neutres » censés convenir à une majorité d'espèces... C'est lors de l'inauguration de ce zoo que tout commence.



QUE FONT LES KAMARADES AU ZOO

Les pistes sont multiples pour introduire les Kamarades dans l'histoire. Ils peuvent être employés par le zoo : nettoyage des cages, personnel technique, soins aux animaux, les niches sont multiples.

Ils peuvent aussi faire partie des privilégiés qui ont eu un laissez-passer anticipé pour admirer les spécimens exotiques du zoo. Soit parce qu'ils ont rendu service à des oligarques en place, soit parce qu'ils sont des étoiles montantes du régime. Ouvriers modèles, héros militaires, sportifs de haut niveau, ils sont dès lors les éléments graphiques de la propagande du Parti, et ce sont entourés de photographes et d'artistes qu'ils déambulent dans les allées, entre les cages et les atmosphères étrangères confinées sous champ de force.

Si vos joueurs sont des paraznyis, des racailles sidérales et des pêcheurs d'astéroïdes, alors ils peuvent être au zoo pour vendre une bestiole exotique, chouraver des croquettes protéinées pour animaux avec l'aide d'un complice qui travaillerait dans la place, ou bien libérer Morgul Shnol, le Patachingouz, un nemtsy qui ressemble à une otarie croisée avec un tracteur Lada, et qui n'a pas été fichu d'expliquer qu'il était un être intelligent, tout ça à cause d'une foutue grippe intersidérale, et une belle extinction de voix.

CE QU'IL VA SE PASSER

Vous l'avez compris en lisant les lignes ci-dessus, le zoo est un pur produit des défaillances soviétiques. Les divers trafics portent atteinte à l'intégrité de la sécurité des cages et bientôt les champs de force vont presque tous s'éteindre.

Les Kamarades vont donc se retrouver entourés de bestioles bizarres dont certaines sont dangereuses. Très dangereuses même.

Les caractéristiques de ces créatures sont prévues pour mettre en difficultés les joueurs et les pousser à agir. À vous aussi de les adapter selon les compétences de vos personnages. (Voir « Les Grandes Méchantes de l'histoire » en annexe)

Commencez par la visite du zoo, manière de familiariser les Kamarades avec leur prochain terrain de jeu. Profitez-en pour leur faire découvrir certaines espèces et certains PNJs décrits en annexe. Bien évidemment, selon les raisons de leur présence, ils ne découvriront pas les mêmes aspects. Attachez-vous à faire ressortir la déliquescence du système de sécurité à l'un d'entre eux. Il faudrait également que l'un de vos Kamarades soit le témoin d'une altercation entre le Directeur du zoo et Panial Papadrenko (voir annexes) à propos de l'alcoolisme de ce dernier : une sieste éthylique mal venue, par exemple. Vous pouvez saupoudrer votre introduction de baisses de tension et d'intensité lumineuse.

Lorsque les champs de force vont s'éteindre, la panique et le chaos vont prendre le pas sur la stupeur. Les bestioles les plus fragiles, celles qui vivent dans un biotope bien spécifique par exemple, vont immédiatement en faire les frais, comme les gyropaetes (voir annexes) qui s'effondrent dans le noir avec un craquement sinistre d'os brisés et des brames d'agonie. Les animaux courent partout, des singes à quatre bras se jettent sur des fruits que leur organisme ne supportera pas et qui vont s'en rendre malades, les sympropathes orduriers (voir annexes) prennent leur majestueux envol et conchient savamment tout ce qu'ils vont croiser. Un employé affolé va même tenter de remettre de l'ordre dans tout ça et demander l'aide des joueurs. Pour faire monter la pression, faites trouver ici et là des cadavres. Faites entendre des appels à l'aide et des cris d'effroi au loin. Car bien sûr, les divers prédateurs se sont disséminés un peu partout et ont commencé à faire des ravages parmi les autres bêtes, comme les plopageons cuissus (voir annexes) mais aussi les visiteurs voire les employés du zoo. Le premier réflexe de tout un chacun a bien été évidemment de se ruer vers les moyens de transport qui l'ont conduit sur place. Vous avez deux options : soit le champ de force externe, celui qui entretient l'atmosphère, est toujours en place et les vaisseaux sont placés derrière, inaccessibles sans un des deux passes magnétiques détenus par le Directeur et Pavel Stoupanov, le Xénobiologiste. Soit les soyouz ont été les premières victimes des Bouffeuses (voir annexes) et il va falloir trouver comment réparer les engins. Toujours est-il que les instincts les plus primitifs remontent chez les survivants et que tout est bon pour assurer sa propre continuation.

Viendra tôt ou tard le premier contact avec les Pieuvres (voir « Les Grandes Méchantes de l'histoire » en annexe) et le sentiment qu'il faut s'en protéger plutôt que de les affronter.

Il serait amusant que votre groupe finisse par rencontrer des employés qui pourraient les mettre sur certaines pistes, comme la clé magnétique du directeur, ou sur celle du xénobiologiste qui va longtemps rester introuvable. Il serait également intéressant qu'ils puissent avoir accès à la régie de surveillance et aux multiples caméras qui quadrillent le Park.

Autre élément à glisser dans le scénario pour augmenter le tension dramatique : l'intervention imminente de l'Armée. La prise de la régie est un bon moment à moins que les haut-parleurs du zoo grésillent d'ordres militaires, enjoignant aux rescapés de donner leur position et de préciser la gravité de la situation, ce qui pourrait justement guider les joueurs vers les caméras de surveillance. Faites bien comprendre à vos joueurs que la vitrification de l'astéroïde est l'hypothèse la mieux placée dans les têtes des gradés soviétiques.

Quand vous en aurez assez de les effrayer avec les Pieuvres et l'Armée, il sera temps de leur jeter Paddy dans les pattes. Il est extraordinaire que ce type, bourré comme un coing, n'ait que des bleus et pas une seule trace de morsure. Aux joueurs de poser les bonnes questions et de tenter leurs propres expérimentations pour parvenir à la réponse : les Pieuvres détestent l'alcool. Passés les trois grammes dans le sang, les personnages seront quasiment immunisés à leurs ennemis à pseudopodes.

La situation devrait tourner à l'avantage des joueurs et le jeu se transforme en chasse aux Pieuvres. Il serait de bon ton de leur rappeler tout de même la menace militaire qui plane sur leurs têtes afin qu'ils tentent de convaincre les soldats qu'ils maîtrisent la situation. Quand ils se sentiront les patrons de l'astéroïde, il sera temps de trouver une porte de sortie. Peu importe qu'ils aient déjà réussi à trouver un moyen de transport. Car ils vont

bientôt recevoir les félicitations des officiers en charge de l'intervention sur l'astéroïde. En récompense de leurs bons et loyaux services, ils sont nommés gardiens d'un nouveau goulag : Kaperski 34, après avoir été le fleuron des zoos de l'Union, va devenir, grâce à eux, le goulag le plus efficace de toute l'histoire soviétique ! Et comment ils mèneront à bien cette mission est une autre histoire...

ANNEXES

Les PNJs

Évidemment les Kamarades ne sont pas seuls dans le zoo en furie, voilà une liste de PNJs possibles. Nous soulignerons ce « possibles ». Ne vous sentez pas obligés de tous les utiliser, et si vous vous êtes servis de certaines situations pour introduire vos PJs dans l'aventure, alors peut-être il serait mieux de ne pas se servir des PNJs correspondants.

BORIS « BOULOUMAKO » BOGDANOF. Il s'agit d'un nemtsy qui erre dans le zoo, boudiné dans un bleu de travail décoloré par l'âge. Boris « Bouloumako » est un de ces extras terrestres nouvellement accueillis dans l'Union. Lui, jadis sauvage nu, vivant de chasse et de cueillette, bronzant son corps sombre et annelé comme ceux des scolopendres sous les soleils jumeaux de sa planète d'origine, le voilà accueilli à bras ouvert par l'Union fraternelle des peuples communistes, voilà qu'on lui prête du matériel de luxe, et que fier, et auréolé de la confiance de tout un peuple, Boris « Bouloumako » Bogdanov se retrouve à nettoyer les toilettes du Park, à grand renfort d'éponge à grattoir et d'eau de javel diluée. Mais c'est oublier qu'il y a quelques mois, Boris était encore un sauvage, et un chasseur. Au fil du scénario, si les Kamarades le croisent, il aura abandonné son bleu de travail, durci au feu le manche affuté de son balai, avant que de peindre sur son corps nu des arabesques sacrées avec de la fiente ivoire des Plopageons (voir annexes).

Le directeur, ZOUBIEL TCHEKOV. Il se fera avaler tout net. Si les PJs veulent retrouver son corps ou sa carte magnétique, il faudra soit tuer et disséquer le monstre, soit attendre qu'il évacue les restes et une partie du cadavre sous la forme d'une grosse bouse infecte.

PANIAL PAPADRENKO, alias « Paddy 3g». C'est un des quatre factotums en uniforme, censés, en vrac, nourrir les animaux, réparer les installations, donner un coup de main à l'équipe de nettoyage, se dénoncer les uns les autres, tailler les végétaux, renseigner les visiteurs, et se succéder au comptoir de tcheboureks, au pôle restauration du Park. Entre autres... Paddy est le mouton noir de l'équipe, pas parce qu'il détourne une partie des croquettes protéinées pour les revendre aux cantines scolaires de lointaines colonies spatiales, pas parce qu'il remplace petit à petit le système électrique par du bas de gamme pour revendre les composantes au marché noir, ni parce qu'il a empoisonné le Tratorak Dentu pour pouvoir faire du trafic d'ivoire à sa mort... Non le problème avec Paddy, c'est qu'il boit. Comme tout le monde certes, mais aussi peut-être plus que tout le monde. Le réel problème est que cela se voit. On ne compte pas le nombre de fois où le directeur le surprend complètement ivre, cramponné à un banc et en train d'insulter le planétoïde pour qu'il s'arrête. L'haleine de Paddy, c'est un insecticide universel... 3g dans son surnom, c'est parce qu'en dessous de 3 grammes, il commence à voir des lapins de ganymède qui veulent ronger ses os comme des carottes. D'ailleurs, on pourrait penser que Paddy est parfaitement incapable de mener le moindre trafic et que ce sont ses collègues qui lui ont mis ça sur le dos pour s'éviter un blâme. Après tout, il en a déjà tant... Ne riez pas. Paddy est peut-être la seule chance pour les joueurs de s'en sortir vivants.

ULEK GROMIKO. Petit porte parole du Parti, il a eu ses places par ses relations. Quand tout va s'envenimer, et qu'il va falloir courir, cet homme de près de 120 kilos va regretter d'avoir souvent pris deux desserts à la cantine du siège du Parti. Le temps aidant, il va développer une paranoïa aiguë, et se persuader que tout ça c'est politique, et que cet incident a été manigancé pour se débarrasser de lui, parce qu'il fait de l'ombre à quelques grands du Parti...

SERGUEÏ BROUTKA. Plusieurs fois médaille d'or du lancer de javelot sans les mains, ce grand gaillard d'un mètre quatre vingt dix est un athlète accompli. Taillé en V, blond et halé, les yeux bleus, les dents éclatantes, il est l'éphèbe musclé des affiches de propagande. En véritable icône, il pose plutôt que d'être. Quand les choses vont s'accélérer, il va d'abord paniquer, avant de retrouver son mental de gagnant, et tout faire pour être le vainqueur de la compétition. Son seul désir sera de survivre, peu importe les moyens. Faire un croche-patte à un camarade pour pouvoir s'enfuir tandis que les prédateurs festoient, pas de problème. Voler des ressources à un enfant affamé, pourquoi pas, tant que ça lui permet de survivre un peu plus longtemps. Utiliser les autres comme appâts et essayer de refermer le champ de force pour piéger les monstres avec eux, ça ne le gênera pas une seconde. Au final, il est le parfait salaud potentiel, au cas où le Secrétaire Général veuille poignarder les Kamarades dans le dos.

Le xénobiologiste du zoo, PAVEL STOUPANOV. Ce petit homme dégarni mais bondissant est une des clefs possible du scénario, premièrement parce qu'il connaît les caractéristiques de tous les pensionnaires du zoo, et aussi parce qu'il est le seul, avec le directeur général, à posséder une carte magnétique qui ouvre le champ de force externe en cas de bouclage de sécurité. Le problème c'est que dès qu'il aura une idée de la situation, il se cachera pour survivre. Si vous voulez que les Kamarades le cherchent comme des fous, faites-en mordre un par un serpent-photon de Kuklorak 57 (voir annexe), et persuadez les autres que seul le xénobiologiste détient le secret de l'antidote... Le bougre se cache pour échapper aux prédateurs, à moins qu'il se soit fabriqué une robe d'invisibilité avec les Polychromiers Coassants. Pour mieux le repérer il faudrait réussir à prendre la salle de la régie de surveillance et avoir accès aux images des multiples caméras aux quatre coins du zoo.



Les pensionnaires du Zoo

L'Aractopède arboricole (Drevsnyy Pauk). C'est une sorte de crustacé grimpeur, aux yeux pédonculés, et ayant érigé la lenteur comme règle de vie. Sur sa planète de Fronikov 87 de la Carène, l'aractopède mène une vie au ralenti, suspendu à ses branches, et vidant patiemment le contenu de grosses noix velues qui se balancent elles aussi en altitude. Plus cuirassé que Potemkine, cet animal ne sera pas du tout menacé par qui que ce soit tout au long du scénario. Tout juste s'il se traînera jusqu'aux cadavres, confondant leur tête chevelue avec une de ces noix de son monde d'origine, une de ces coques poilues dont il aime tant gober le contenu, en curetant l'intérieur d'une de ses multiples pattes.

Les Bouffeuses (Yeda). Certes elles sont mignonnes, comme des furets un rien déplumés. Joueuses, elles aiment se cacher et frotter leurs quatre grands yeux noirs avec leurs six petites pattes, mais apprenez que dans un soyouz, ou un Kosmodock, ces jolies peluches sont les pires des nuisibles. Elles grignotent tout ce qui passe, avec une préférence pour le plastique et ce qu'il y a dessous. Câblage électrique, joints d'étanchéité, cartes à puce, rien ne résiste à leurs petites dents pointues... Allez comprendre après pourquoi on a placé leur enclos sous champ de force à coté du Spacioport...

Le Chinchilla Bureaucrate (Byurokrat Chinchilla). Il s'agit d'une espèce de rongeur originaire des jungles de Bouziniork 56. Ce petit animal au doux pelage albinos pourrait être doux comme une peluche aux grands yeux effrayés, s'il ne possédait pas un mécanisme de défense un rien particulier, une capacité que ne renieraient pas les poulpes de notre bonne vieille terre. Sous l'effet du stress, la bestiole vous crache au visage un demi litre d'encre noire sous pression, un de ces ichors glaireux et nauséabonds, quasiment indélébiles et qui vous transforment immédiatement en dalmatien d'opérette. Au fil du scénario, certains PNJs que rencontreront les Kamarades seront sûrement marqués par leur rencontre avec ce charmant animal.

Le Faux-cul Fouisseur (Zaryvayas Neiskrenniy). Le Secrétaire Général serait bien inspiré de ne pas dévoiler son nom : lorsque le système électrique périlitera, un seul champ de force restera en fonction. Rien ne pourra en sortir et rien ne pourra y rentrer. Pourtant un décor idyllique s'y étale : une plage de sable fin, des cocotiers, une boule de poils un brin apathique qui regarde les joueurs d'un air trop mignon, les yeux humides d'incompréhension, des pingouins qui jouent dans les vagues et des oiseaux blancs surveillant leur nichée. Mais chaque fois que les Kamarades passeront devant l'enclos, il y aura de moins en moins de spécimens de ces deux espèces dernièrement citées. Par contre les dunes de sable derrière la boule de poils auront tendance à se multiplier et à grossir...

Le Gargantorum Velu (Volosatyy Ispolin). Véritable colosse originaire de Nuvroskaia 36, le Gargantorum peut, de prime abord, paraître effrayant. Mesurant plus de deux mètres, et plus épais que le plan quinquennal, la bête aboie sur tout ce qui passe, plus sauvage qu'un secrétaire au rationnement en pleine koulakisation, et plus intimidant qu'une canette de Kolkha Kola bien secouée. Pourtant tout ça n'est que de l'esbrouffe, de la balalaïka, car une fois mouillé, le féroce géant n'est plus qu'un bichon maigrichon aux longs poils trempés, un pauvre squelette flottant dans son pelage jadis ébouriffé...

La Gyropaete élevée (Kabloki Dolgo). Originaire d'un monde à la gravité diminuée, la Gyropaete est une merveille de grâce et de légèreté. Dans son enclos pressurisé, ce quadrupède diaphane, perché sur échasses, broute en les dédaignant les plus hautes feuilles des arbres immenses eux aussi, et son cou est si fin qu'une simple brise pourrait le briser. Mais aucun vent de cette sorte ne la dérangeait sur sa planète d'origine, pas plus que dans son enclos sous champ de force. Hélas une fois les cages ouvertes, la pression va faire ployer les quelques gyropaetes, qui s'écrouleront en miaulant, comme des châteaux de cartes.

Le Plopageon Cuissu (Yagoditsa). C'est une espèce de petit cochon bipède et ventripotent, se dandinant ridiculement sur deux pattes grassouillettes. Le plopageon vient d'une planète bénie, où, jusqu'à l'arrivée du premier soyouz de l'Union, il n'avait connu aucun prédateur, d'où son instinct de survie inexistant. Après une quasi-extinction et un passage par les marmites des kamarades, une douzaine de Plopageons furent sauvés par le zoo galactique. Depuis, ils promènent leur petites fesses rondouillardes et pourvues de deux grands cils vibratiles et alambiqués dans un enclos du zoo, spécialement prévu pour eux. Gageons que quand les cages seront ouvertes, leur survie sera de courte durée, et leurs glapissements stridents de peur vont semer l'angoisse chez les kamarades.

Le Polychromier Coassant (Mnogotsvetnyy Karkarkn'ye). Il faudrait être aussi tordu qu'un secrétaire du Parti, pour penser à mettre dans un zoo, comme attraction pour visiteurs, un animal quasiment invisible, un roi du camouflage, un batracien caméléon dont les capacités sont telles qu'elles rendent cette grenouille pratiquement indécélable, dans quelque environnement que ce soit. Et pourtant, les grenouilles sont là, par dizaines, coassant, dans cet enclos qui semble vide. Qui sait si elles serviront à quelque chose dans notre histoire, et si un personnage sera assez fou pour tenter de s'en faire un manteau d'invisibilité... Après tout, tant qu'on rigole...

Le Serpent-Photon (Foton Zmeya). Un long reptile au corps fin comme un doigt et chatoyant comme la devanture d'un magasin de rationnement vide. La morsure de cet animal est terrible, et nombre d'entre eux sont étudiés dans les laboratoires secrets de l'Armée Rouge. En effet, la personne mordue par le Serpent-Photon mute jusque dans sa structure sub-atomique. D'abord sa chair prend des teintes de nacre, ensuite elle

commence à devenir lumineuse jusqu'à briller comme un phare de soyouz en mission sur Noktoura 19 l'enténébrée. En un temps qui dépend de chaque individu, il se met à rayonner, au propre comme au figuré, baignant dans une douce euphorie solaire, avant de se déstructurer mortellement, et de s'émietter au moindre souffle, dans une poignée de photons.

Les Simpropathes orduriers (Sympropat Gryaznyy). Volatile coloré de Tripouiyark 42, le simpropathe vit par nuées d'oiseaux sublimement emplumés et prognathes, dodelinant son museau dentu au bout d'un long cou gracile et élégant. Ce presque oiseau ne serait que grâce et poésie aérienne, s'il ne passait son temps à conchier savamment chaque centimètre de sa jungle d'origine, chaque animal dont il croise la route, par jeu, par cruauté ou le Soviet suprême seul sait pourquoi, transformant petit à petit sa planète en un gigantesque cabinet bouché et malodorant. Les simpropathes ont été amenés au zoo par un explorateur un rien plaisantin, et leur beauté a tout de suite séduit les secrétaires au peuplement des cages. Disons simplement que depuis trois semaines qu'ils sont là, leur cage n'est pas la plus propre, et l'odeur commence à devenir un problème. Une fois les cages ouvertes, les simpropathes resteront en altitude et ils s'en donneront à cœur joie.

Si vous n'avez pas assez de créatures, le scénario « Le Collectionneur » (à paraître prochainement) pourra vous en offrir une pelletée supplémentaire... Tout comme « Le Chaînon Manquant » (de Schlopoto) , avec ses canards jaguars et ses escargots kororo...

LES GRANDES MECHANTES DE L'HISTOIRE

Les Pieuvres Neurasténiques d'Hilbert 12

Voilà notre grand méchant de l'histoire. Certes, à voir cet octopode baigner dans son lagon artificiel, les yeux mis clos, se laissant dériver mollement, on peut avoir l'impression que ces grands mollusques se laissent mourir. Tout juste si elles avalent les croquettes protéinées qu'on leur sert. Mais il faut dire qu'elles s'ennuient. Apportées ici par un baroudeur peu bavard, qui les avait capturées dans une antique cuve de super tanker galactique, on les a recasées dans le zoo au hasard, seules, dans un environnement aquatique. Elles ont repris leurs forces et restent végétatives, molles, et alanguies, au flux des courants artificiels. Faut dire qu'elles n'ont rien à tuer. Car voilà leur seule passion. La chasse. Le carnage. En bande et à grande échelle. Quand les champs de force vont rendre l'âme, elles vont d'abord hésiter. Et puis tout ce bruit, ces choses qui courent... Elles s'en donneront à cœur joie. Ne mangeant qu'un lambeau de ci de là, elles vont donner libre cours à leurs instincts les plus meurtriers et déchiqueter de leur bec de corne tout ce qui court, rampe ou gigote. La force de leur mâchoire est impressionnante, comme leur sauvagerie. Elles tueront en bande, au début pour faire un festin, puis pour s'amuser, juste pour le frisson. Aériennes, juchées sur des longues pattes plus osseuses qu'il n'y paraît, elles profiteront de leur première place dans l'échelle alimentaire. Ceci à moins que les PJs ne découvrent leur seul et unique point faible. L'alcool. Le goût d'une personne sérieusement imbibée est à ce point dégoûtant pour elles, que si, d'aventure, elles croisaient une personne avec plus de trois grammes dans le sang, elles n'oseraient le mordre et ne pourraient plus que le cingler de leurs grands pseudopodes. C'est certes moins efficace. Et c'est pour cela que Paddy survivra, même après plusieurs rencontres avec les bestioles. Les longs bleus qu'il porte sur le torse ou même le visage peuvent témoigner de cet état des faits, tandis qu'il reste globalement indemne, là où d'autres ont été sauvagement mutilés. Si les Kamarades découvrent ce talon d'Achille, et qu'ils se saoulent plus qu'il n'en faut (pensez donc, trois grammes...) alors considérez que les monstres perdent leur attaque par morsure. En revanche, les PJs écopent de la clef « Ivre Mort » qui s'active quand leur alcoolémie s'exprime et leur met des bâtons dans les roues.

Les Pieuvres :

Difficulté : - 5 – Dégâts : 8 – Points de vie : 15

Morsure. Lorsque leurs adversaires sont assez imbibés, elles répugnent à les mordre et ne font plus que 2 de dégâts.

Effectif: à discrétion du Secrétaire Général.