

TATAVAR

SCENARIO

Le General Gargamov : Toujours très occupé, ce militaire dégarni, au profil de vautour, ne voit pas plus loin que le bout de son nez crochu. A chaque fois qu'il croisera l'équipe du projet Tatavar, il n'aura de cesse de leur demander quand est-ce qu'ils auront localisé le centre de la forêt et le village premier des Šmolkovia.

Le Lieutenant Azaelovitch : Cet homme est un prédateur aux narines dilatées. Chafouin, le corps félin et les muscles déliés, il n'aime rien mieux que parcourir la jungle avec une poignée d'hommes, et faire saigner tout ce qui court marche, rampe ou vole. Méprisant les scientifiques, il est en concurrence directe avec Riplésy, et il sera prêt à toutes les bassesses pour se faire bien voir de Gargamov.



DES PERSONNAGES PARTICULIERS

Pour cette aventure, il nous faut des personnages particuliers, des handicapés moteurs, devenus improductifs, de véritables poids morts pour la collectivité. Est-ce un handicap de naissance, une malformation consécutive à une exposition des parents aux fumées d'usine de Goviorak 12 ? Est-ce qu'à la suite de cadences infernales, l'un d'eux a été happé par une machine outil ? Ou est-ce la rencontre violente et inattendue avec le pare choc du véhicule d'un Oligarque, un jour de grève ? Toujours est-il que nos kamarades sont tous en fauteuil, suffisamment amochés pour qu'il soit impossible de leur confier la moindre tâche. Pour refléter cet état des choses, ne donnez pas tous leurs points de caractéristique aux joueurs, et ne les laissez pas investir trop en Marteau. Vous leur rendrez leurs points plus tard.

Voilà plusieurs années qu'ils végètent, sous les regards obliques des travailleurs fraternels rentrant du labeur libérateur, fourbus mais valides. Mais c'est la magie de l'Union, de ne laisser aucun de ses enfants inoccupés, même avec seulement 15 % de leurs poumons valides. Dernièrement, l'Armée Rouge a contacté chaque joueur, car leur pays a besoin d'eux. L'Union leur a trouvé une mission. Il est temps de partir pour Tatavar 87.

BIENVENUE AU KOLKHOZE

Laissez les joueurs faire connaissance dans le transporteur de troupe, rivés sur leurs sièges, et entourés de gros bras des forces spéciales. Laissez-les même se demander quel intérêt ils peuvent avoir, impotents qu'ils sont, alors qu'autour d'eux virevoltent des athlètes musclés, cheveux en brosse, et débardeurs immaculés, comme sortis des affiches de propagande. Et puis posez-vous.

Tatavar 87 est recouverte d'une jungle luxuriante, tentaculaire, d'où s'échappent par grappe des hordes d'oiseaux bicéphales qui viennent se jeter dans les turbines. La colonie communiste tranche tout de suite dans le paysage : vaste espace défriché, noyé dans la poussière ocre d'un sol poudreux mis à nu. De longs bâtiments en préfabriqués et des débroussailleuses Lada, mastodontes d'acier mastiquant la forêt entre leurs lames, viennent compléter le tableau, entre quelques miradors équipés de projecteur et un périmètre de barbelés. Des cultures où s'échinent, pliés en deux, nombre de kamarades, et des montagnes de sacs d'engrais et de pesticides afin de soutenir la Révolution Agricole, voilà le tableau où se pose le lourd bombardier qui transporte les Kamarades.

Accueilli par la lieutenant scientifique Riplésky, on leur fait visiter rapidement la colonie, où les roues de leurs fauteuils ne cessent de s'ensabler, au point qu'ils finissent encadrés par deux costauds chacun, qui se saisissent des accoudoirs pour les véhiculer comme dans une chaise à porteur. C'est dans une section tubulaire à demi enterrée qu'on leur expose le pourquoi de leur présence ici. Les scientifiques de l'Union ont mis au point le projet Tatavar, des machines capables de faire plonger un esprit dans le corps d'un autre. Enfin... cela devrait fonctionner... Les Kamarades sont les sujets du test. Ils vont s'incarner dans les corps d'indigènes, les Šmolkovia : des nabots bleuâtres au visage terminé par un groin, à l'appendice caudal atrophié semblable à une petite boule, et qui vivent dans la jungle à l'état sauvage. Riplésky rêve de les étudier, comme de tester ses machines. Les joueurs contrôlent enfin des personnages complets, donnez-leur les points de caractéristiques qui leur manquent, laissez-les investir

en Marteau, voire redistribuer une partie de leurs points. Si on vous demande si ces corps ont des pouvoirs nemtsy et s'il faut mettre un score en Tchernobyl, laissez planer le doute, avec un sale sourire. Tout ça viendra bien assez tôt, et ils ne sont pas obligés de distribuer tous leurs points d'un coup. Pour l'instant ils peuvent à nouveau marcher, saisir, courir. Dans la base les gens regarderont de travers ces nabots bleus qui courent partout et font même la course à travers le kolkhoze. (Ripplesky les poussera à faire ce genre de bêtise, pour voir s'ils maîtrisent leurs nouveaux corps, espérons juste que des militaires crétins ne feront pas un carton, pensant que le périmètre est envahi.) Les Kamarades auront même droit à de courtes excursions en milieu sauvage. Rodrigoshka les conduira aux limites de la « civilisation » avec sa débroussailleuse géante. Présentez-leur la faune de Tatavar à petite dose. Laissez-les glisser dans la mousse, s'enfoncer jusqu'au genou dans le chapeau spongieux d'une amanite géante, dissimulé sous les feuilles. Les champignons ont une bonne place dans l'écosystème, et l'explosion d'une vesse de loup qu'on prenait jadis pour un rocher sur lequel s'appuyer, a certes de quoi surprendre. Laissez-les se prendre dans les lianes, dont les racelles essayeront lentement de s'entourer autour d'eux, presque caressantes, ou suivre le vol d'un papillon plus large que le pare choc d'une Novye Trabant. Souhaitons qu'ils ne s'éloignent pas trop de Riplésky et de son fusil d'assaut, car pour le moment, le lieutenant scientifique n'a toujours pas reçu la permission de les armer. On prend quelques notes, on s'habitue au transfert (vous pouvez d'ailleurs leur donner les points au fur et à mesure pour simuler cette lente appropriation). Peut-être certains ressentiront une véritable envie de goûter ces fruits juteux qui pendent à portée de main, et que leur corps semble appeler d'une sourde fringale. Ils sont délicieux et totalement assimilable par leur nouvel estomac. Au soir, l'expédition rentre, et tout le monde retrouve son physique brisé et sa chaise roulante. Mais passé quelques jours, quelques promenades dans la jungle, Azraelovitch confiera une autre mission aux joueurs, une mission secrète, sur les ordres de Gargamov et dont ils ne doivent pas parler. Ils doivent localiser le village sacré des Šmolkovia, un endroit secret, rituel, autour d'un arbre plus que millénaire. Bref, on ne vous fait pas un dessin, vous avez vu le film, non ?

Michèle Rodrigoshka : Une simple soldat, conductrice de débroussailleuse Lada. Brute de décoffrage et pas vraiment intégrée, elle se liera facilement aux Kamarades, partageant avec eux quelques cigarettes de contrebande. Quand ils se révolteront, s'ils le font, elle sera prête à les aider, elle et sa débroussailleuse. Les joueurs vont-ils alors penser aux traces que l'engin va inévitablement laisser derrière eux ?

Govina Leshkaya : Cantinière du camp, elle se désole de devoir cuisiner des topinambours filandreux et pleins de sable. Elle rêve de pouvoir accommoder les fruits locaux, et elle n'a de cesse de tester leur toxicité sur son propre système digestif, en cachette. A force, elle va se mithridatiser. Elle finira par servir un ragoût à base de produits qu'elle estime non toxiques. A tort. Après une épidémie de dysenterie carabinée dans le camp, elle sera fusillée pour tentative terroriste de déstabilisation de la colonie.

Pitov : Parce qu'il s'obstinait à écrire Staline avec deux « l », le petit Pitov a très vite connu les joies des colonies de vacance organisées par le Parti. De camp de redressement en camp de travail, il ne sait toujours pas écrire Staline, mais il a bien compris comment marchait le système. Hypocrite, lèche cul en diable, et prêt à dénoncer n'importe qui pour avoir du rab de topinambours, il sera toujours là où il ne faut pas, prêt à trahir qui que ce soit.

La faune et la flore de Tatavar sont superbes et féroces. En règle générale plus une chose est belle, plus elle est dangereuse. Les fleurs du Silmaté ouvre des corolles de feu bleuté, à la nuit tombée, comme autant de photophores. Mais c'est seulement pour attirer les insectes nocturnes, et les broyer en un claquement de pétales. Si vous contemplez le ballet hypnotique de l'Agnaralde Paon, avec ses plumets de couleur, peut-être ne verrez vous pas son harem de mâles hirsutes et fauves, qui essayeront de vous déchiqueter entre leurs mandibules. Le Zohar est une sorte de grande autruche palmée qui aime à venir s'asseoir au milieu des hommes ou des Šmolkovia, et tenter de passer inaperçu, voire de les imiter. Si jamais on essaye de le chasser, la bête qui ressemblait à une grande poule comique se change en furie griffue, sauvage et assassine. Sans oublier les fleurs pelucheuses du Relebor qui ont la fâcheuse tendance à tomber des hauteurs, en dansant dans la lumière comme des flocons puis à s'ancrer dans la peau des passants, s'enracinant rapidement sous leur épiderme, comme une gale végétale.

Les arbres sont tortueux, leurs troncs se mêlent et s'interpénètrent, replongeant parfois dans le sol, au point qu'il soit difficile de savoir où ils commencent et où ils finissent. Véritables passerelles entre plusieurs niveaux de végétation, ils sont envahis de volatiles bicéphales, comme le Veikvo Rapporteur, qui répète à l'infini un mot unique, ou le cri d'un autre animal, glané au hasard de ses errances.

Les Šmolkovia ont apprivoisé leur jungle natale. Ils ont vite fait de se débarrasser du Relebor en se frictionnant de zeste de Citrave. Ils savent s'entraver les pieds pour aller cueillir les œufs de Veikvo et les gober sous leurs invectives. Ils vont comme ça leur chante, ils savent quand et où éclosent les fleurs de Bernagore, ou comment tailler une porte dans le pied creux d'un champignon géant, pour y passer la nuit. Ils connaissent les cénotes, ces puits à ciel ouverts et leurs réseaux de lacs souterrains. Ils y pêchent des moules grandes comme des étuis à contrebasse et qu'ils mettent à boucaner sur un feu de Palsepareille. Ils ne sont pas du genre à s'aventurer sur le territoire de chasse d'un Canife Nécrophile, ni à tomber bêtement dans un de ces puits recouvert de feuilles que creusent les Shahallut Piégeurs. Tout au contraire. Quand ils croisent une chenille géante de Fankulu, et qu'elle tisse au dessus d'eux son cocon dégoulinant de bave gluante, ils ne font pas les dégoûtés. Ils reviennent simplement 4 nuits plus tard, éventrent le cocon et dépouille le jeune papillon à venir de sa fourrure immaculée, dont ils se font des toques et dont ils se ceignent les reins. Ils évitent les troncs pourris qui sont des nids de Zarkouillons et leur piqure mortelle, alors que les troupes de l'Union, juchés sur leur débroussaillouse ne font pas la moindre différence avec un tronc valide, et s'en vont remplir les infirmeries.

PREMIERE RENCONTRE

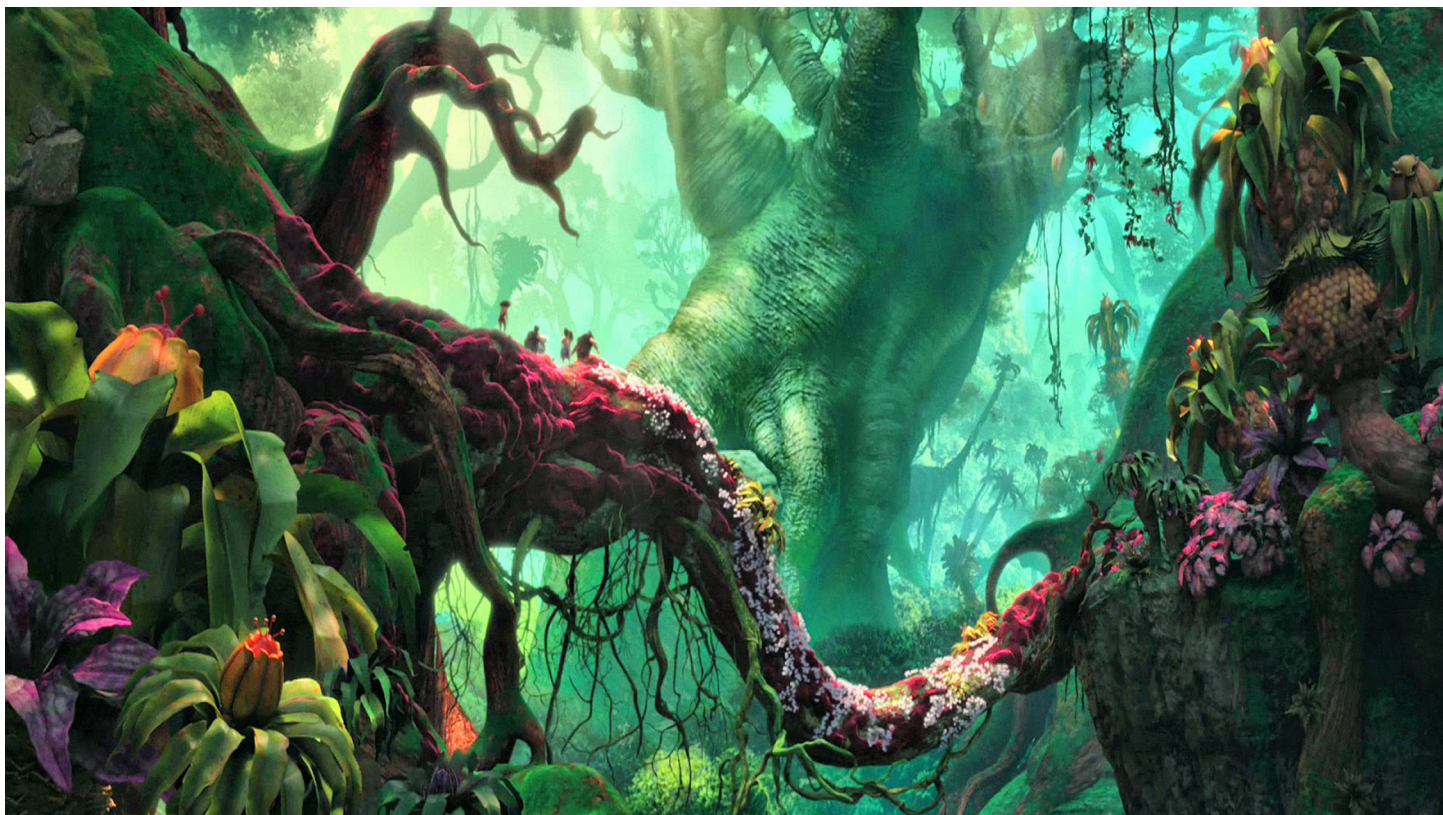
Peut-être les Kamarades se sont sentis observés lors de leurs premières excursions, ils n'avaient pas tort. Voilà un moment que les Šmolkovia les observent, attendant qu'ils s'éloignent suffisamment de la débroussaillouse et de Ripplesky. Au départ, ils seront très curieux de rencontrer ces congénères, nus, et qui ne parlent pas leur langue. Ils se départiront naturellement de certains de leurs atours, de leurs lances, pour les répartir plus équitablement dans le groupe. Puis ils essaieront de les emmener avec eux, chasser le papillon Kululu dans son cocon. Ces Šmolkovia ont déjà croisé les hommes. L'un d'eux boite à cause d'une blessure par balle en train de cicatriser, un autre, qui s'escrime à essayer d'apprendre aux Kamarades des bribes de langage, porte sur le groin une paire de lunettes à demi brisées... Si les joueurs font signe qu'ils doivent partir, personne ne les retient. On leur explique juste que demain, on les attend non loin du grand arbre à Tavule, ces fruits étranges dont on ne mange que la peau.

CHOISIT TON CAMP KAMARADE

A partir de là, nos PJs vont devoir mener deux vies de front. Une militaire, où ils doivent remplir de la paperasse après chaque sortie, avec Azraelovitch qui les presse d'obtenir des résultats, et une vie d'errance et de festins, dans la jungle. Tout l'intérêt est de mettre en relief ces deux existences, l'une par rapport à l'autre.

Au camp, on mange mal, les rares productions du kolkhoze sont rachitiques et filandreuses, et il y a trop de travailleurs. Les gradés se gardent bien tout l'approvisionnement qui arrive des étoiles, et pendant que les colons font grise mine devant leur assiette de topinambours, les colonels croquent des malossols et mangent du tarama en boîte, sur des blinis arrivés sous vide, avant de faire descendre le tout d'une bonne rasade de vodka. Personne ne râle. Les gens ont l'habitude que ça se passe comme ça. Et on peut compter sur les colons pour se tirer dans les pattes. Chacun surveille chacun, son travail, ses habitudes... Si les quotas de productivité ne sont pas respectés, on trouve vite un coupable. Les gens en sont même à compter combien le voisin utilise de feuille de papier toilette, histoire de le dénoncer et d'avoir du rab de topinambours... Au soir, on se tape deux heures de discours en rediffusion, on chante l'hymne national et extinction des feux.

A l'inverse, les Šmolkovia sont libres et bien nourris. La jungle leur donne tout ce qu'il faut, et toute cette manne est partagée librement avec le groupe. Le sentiment de propriété n'existe pas. Les armes, la nourriture, les enfants qu'il faut élever, tout cela est à tout le monde. Même les amours se partagent. Parfois le groupe vote à main levée pour choisir quelle activité faire, quel gibier chasser, s'il faut aller se baigner dans



les cénotes ou se jeter depuis les branches dans les fleurs pelucheuses du Papoumier Géant. Au final ce sont peut-être les Šmolkovia les vrais communistes. Vos joueurs devraient finir par se poser la question.

De toute façon il leur faudra à un moment ou à un autre choisir leur camp. Azraelovitch et Gargamov n'ont de cesse de leur demander où en est leur enquête, où est ce village sacré, et surtout quand ils auront localisé cet arbre millénaire, qui est le père de la forêt. (Ils pensent à juste titre que tous les arbres de la jungle ne sont qu'un seul et même individu, et que si on lui colle la bonne dose de désherbant, c'est toute la forêt qu'on ratiboise). Les militaires font taire toute velléité de rébellion en privant la forte tête de son corps d'emprunt. De plus, ils restent évasifs sur l'avenir des Kamarades une fois la mission accomplie. Et les Šmolkovia commencent à devenir un problème. Des groupuscules, menés par un individu plus trapu et costaud que les autres, s'en prennent aux défricheurs dans ce qui ressemble de plus en plus à une guérilla. D'ailleurs le Lieutenant Azraelovitch va vite multiplier les sorties musclées et commencer à planter des têtes d'indigènes sur des pieux. Peut-être parmi elles y aura-t-il une connaissance des Kamarades... Après le triste essai de la cantinière et son exécution, le camp va sombrer encore plus dans la paranoïa, persuadé que les indigènes ont des agents dans le camp. Tout naturellement ce seront les scientifiques les plus suspectés. Après tout, qui peut savoir ce qui se passe dans la tête de ses oiseaux-là, ils n'ont même pas besoin d'une calculatrice pour faire 12×2 !!!

Du côté des Šmolkovia, on comprend bien que ces

Arthur, ou tu as mis le corps

Un des problèmes du scénario, comme du film, ce sont ces foutus sarcophages. Sans eux, et sans une source adéquate d'alimentation, pas de Šmolkovia, et pas de transfert. Tant que les PJs marchent droit, on leur laissera accéder aux machines. Mais sitôt leur objectif atteint, ou si jamais on a des soupçons quand à leur loyauté c'en sera fini de l'échange de corps et de tout le bazar. Il va bien falloir à un moment qu'ils s'approprient la machine. Mais où la cacher, comment la transporter ? Avec la débrouailleuse de Rodrigoshka et en les branchant sur la batterie extraite de l'engin ? En volant un soyouz pour le faire s'écraser dans la jungle ? Ce sera aux kamarades d'improviser.

Bien sur, il y a une façon radicale de changer de corps. Un rituel que le plus ancien Šmolkovia pense pouvoir pratiquer. A la suite d'une diète particulièrement détestable, le corps expulse son âme, dans un crépitement ultime. L'Ancien doit alors la saisir au vol, et la réintroduire dans son nouveau corps, par un orifice consacré... Reste à convaincre l'Ancien, et à avoir le courage nécessaire.

Dernière possibilité, il se pourrait que vos PJs pensent à utiliser les machines pour envahir les corps des gradés du camp. Encore faut-il pouvoir les attraper, les traîner jusqu'aux machines en toute discrétion, et prier St Karl pour qu'un transfert d'humain à humain soit possible. Au SG de voir si une telle fin l'amuse.

nouveaux arrivants sur la planète, ces « termites » comme on les appelle, ne font que dévorer la jungle, et faire avancer le bord du monde. Leurs expéditions se font de plus en plus audacieuses, et ils commencent à chasser les Šmolkovia comme s'ils étaient des Kululu, ou les grands vers colorés du Ménémés, qui fondent dans la bouche, pas dans la main. Des chasseurs ont pris les armes contre les « termites », peut-être à tort. Il est grand temps de rassembler toutes les tribus au village sacré, autour du Primarbor, et de prendre une décision commune, sous l'égide du plus vieux des Šmolkovia, un ancêtre à barbe blanche, qui fut autrefois un grand chasseur au point de ceindre ses reins de la fourrure écarlate du Roberhu, le grand papillon vampire... Bientôt il faudra se mettre en marche, et faire un grand louff tous ensemble, pour partager les idées.

Bref, le temps du choix est imminent. Les Kamarades vont-ils rentrer au camp, et donner la localisation du Primarbor, ou vont-ils prendre la tête de la guérilla Šmolkovia, et dans ce cas, que vont-ils faire de leurs corps humains ? A quel moment choisiront-ils ? Seront-ils tous dans le même camp ? Tout cela est entre les mains du SG.

DE L'ART DE CREPITER EN BONNE COMPAGNIE

On nous reprochera sans doute un côté scato potache mais nous l'assumons pleinement.

Les Šmolkovia ont un art profond, ancré dans leurs entrailles, depuis des générations et des générations et cet art intime c'est celui du pet. De groupe ou individuelles, les flatulences rythment une part de la vie des indigènes de Tatavar, et même semblent leur conférer d'étranges pouvoirs.

Déjà le pet est objet de langage. Ponctuation dans la conversation, et parfois abréviation pour un mot tout entier, il faut un odorat prononcé et des années d'entraînement pour en saisir toutes les nuances. Nos Kamarades n'auront pas le temps, du moins pas dans ce premier scénario. Pour eux les conversations auront l'air étrangement amputées, quelques choses comme « Bonjour si on allait PROUT dans les cénotes aujourd'hui, et puis on PROUTERA des choulcaves ! Ça vous tente ? »

Avec le bon régime alimentaire, certains Šmolkovia sont capable de faire des merveilles. En se gavant de noix de Pistoria certains sont capables de faire des bonds de plusieurs dizaines de mètres, des trajectoires dignes d'un Jet Pack. D'autres sont capables d'envoyer de véritables conversations à des dizaines de kilomètres, selon le sens du vent.

Tous les Šmolkovia maîtrisent le pet de guerre, une émission méphitique que tous les chasseurs émettent et dont les odeurs conjuguées font fuir les prédateurs...

A d'autres occasions, on fait un petit ou un grand louf. La tribu se gave des fleurs du Pétarlubar et tous baignent dans les flatulences des autres, partageant les gaz qui font rire et une sorte de télépathie limitée. Aucune décision d'importance ne se prend sans ce genre de cérémonie.

Pour gérer ces pets, il y a la caractéristique Tchernobyl. Le Bond à Réaction est un signe particulier qui permet de remplacer Médaille Olympique par Tchernobyl. Le Message dans le Vent est un peu limité pour en faire un signe particulier. Peut être vos joueurs inventeront leur propre façon, leur propre signe particulier. Vous pouvez être généreux avec les XP.

De toute façon, une fois initié, tous maîtrisent le Petit Souffle du Dragon, le pet de guerre des Šmolkovia. C'est une compétence à utiliser à plusieurs. Sur un jet à 9, on marque un point, deux points sur un jet à 12, trois pour 15 etc.... La somme des points marqués par les chasseurs est la difficulté du jet de volonté que devrait faire un prédateur pour approcher du groupe.

S'il y a un Petit Souffle du Dragon, il y a forcément un Grand Souffle me direz-vous. Et c'est vrai. Il y a un pet qui tue. Un gaz pire que tout ce que les chimistes de l'Union ont pu concevoir. Mais cette technique s'est perdue. La zone où pousse le petit pois noir, la clé gastrique du Grand Souffle du Dragon, est devenu le territoire de chasse d'un Canife Nécrophile, le pire prédateur de la planète, qui souffre en plus d'une sinusite chronique et est donc immunisé à tous les gaz « magiques » des Šmolkovia. Si les Kamarades reconquerraient les champs de petits pois noirs, les Šmolkovia retrouveraient l'accès à leur arme ancestrale, et seuls survivraient les soldats de l'Union avec un masque à gaz, ou abrités dans un cockpit pressurisé.

ET CA FINIT COMME CA ?

La fin est complètement libre. L'Union remportera-t-elle la bataille ? Les PJs seront-ils des larbins jusqu'au bout ? Finiront-ils dans leur fauteuil ? Vont-ils au contraire mener la guérilla Šmolkovia et déferler à la lance sur des troupes de l'Union empuanties un jour sans vent ? Vont-ils comme des moutons essayer de coller au film ?

Et puis après ?

Il faudra défendre la planète, et peut être aller passer le fameux test du secteur INTEGRATION de l'Université de Vologda 4, afin de savoir si les Šmolkovia peuvent être abattus à vue ou intégrés dans l'Union (voir « Étouffé à l'Oral », Parazitnyi n°3). Mais cela risque de ne pas être de tout repos. Et puis tous ces pets de guerre, tous ces souffles mortels du dragon, ne vont-ils pas finir par trouver la couche d'Ozone et foutre en l'air l'écosystème ?

Le Canife

Croisement entre un tigre sadique et le caniche à Mémé, le Canife est cruel comme le shloug et vicieux comme un pacte de stabilité. Il n'aime rien moins que de s'entourer des dépouilles macabres de ses victimes. Toujours à l'affût, il surveille son territoire caché dans les fourrés, ce qui est particulièrement dur quand on mesure 2,50 mètres au garrot.



Difficulté : – 6 - Dégâts : 3 - Points de vie : 20.

Crédit Préférentiel (Morsure) - Inflation (Soif de Sang) - Système Pyramidal (Embuscade) - Actif Dormant (Résurrection) : une fois passés les 20 premiers points de vie, le Canife fait le mort. Quand les Kamarades lui auront tourné le dos, il revient à l'attaque avec tous ses points de vie.