

VOYAGES

SCENARIO

Ce scénario est un odieux plagiat d'un des épisodes de l'excellent comic Fear Agent de Rick Remender et Tony Moore. Au programme, du pillage, un mémory, des vilains monstres et une adaptation ratée de Space Hulk, parce que c'est un jeu génial. La rédaction de ce scénario doit aussi au célèbre Lady Blackbird, puisque je donne des compétences utilisables pour faire avancer un chapitre et les conséquences éventuelles ou les complications qui peuvent découler d'un échec. Bon. En avant...

INTRODUCTION ET PRELIMINAIRES

Le soyouz des kamarades sort de l'amas du Polpiniourk, un ramassis de planétoïdes agricoles et miniers, où les conditions de vie sont rudes et les indigènes rugueux mais sympathiques. Leur vaisseau a besoin de deux, trois bricoles, et l'envie de dormir au chaud sans une machine qui vibre et grince sous leurs oreillers, ou de boire un liquide qui ne raye pas le verre, devient un besoin irrésistible. Et par chance, un kosmodock est dans les parages. Si ça ne suffit pas, ou si vous avez envie de commencer à faire monter la pression, vous pouvez leur diffuser un message radio : « une prime offerte à ceux qui iraient visiter le KosmoDock de Nebolkrolik dont nous n'avons pas de nouvelles. »

ALLEZ ! AU GARAGE, LA POUBELLE

Le kosmodock de Nebolkrolik est une jolie station surmontée de grosses enseignes au néon, à côté d'un écran géant diffusant sans fin des discours du Soviet Suprême. Des tas de débris volent dans l'espace aux alentours, comme s'il y avait eu des explosions à bord ou des crash de vaisseaux. Voilà quelques jets possibles pour faire avancer la situation et les complications qui vont avec. Bien sûr, les initiatives des kamarades sont bienvenues et tout ça n'est qu'une façon de décrire la situation dans laquelle ils doivent évoluer. (Surtout ne dites pas : « on commence par un jet en OPÉRATEUR CODEUR, puis un en SOYOUZ... »)

OPÉRATEUR CODEUR, KGB (Seuil 9) : aucun signe d'activité mécanique, pas de transmissions, la station est comme morte...

SOYOUZ (Seuil 11) : éviter des débris pour aller jusqu'au dock.

ÊTRE AU PARFUM, MARCHÉ NOIR ou SAMIZDAT (Seuil 9) : pourtant c'est une station prospère qui jouit d'une position

avantagee, sur un nœud du trafic sans aucun concurrent à la ronde, c'est presque un passage obligé de nombreux voyageurs, elle profite même de sa position sur les frontières pour jouer au DUTY FREE Shop (oui, oui, le truc honni des capitalistes) et faire du marché noir presque ouvertement...

KGB (Seuil 12) : cette situation de duty free est sciemment entretenue par les Soviétiques, car elle attire souvent les criminels et l'Union en profite pour les repérer...

COMPLICATIONS : Heurter un débris et devoir se poser en urgence. Capter un signal codé comme un SOS qui vient d'un des salons lits (ce ne sont que des parasites radio) mais cela peut compliquer la vie des kamarades s'ils pensent qu'il y a quelqu'un à sauver, penser que la station appartenait jadis à des pirates klons et qu'on y cache un trésor.

PREMIERS PAS A BORD

La station est déserte, les enseignes clignotent encore. Au niveau du kiosque à chachlik, les brochettes sont toujours à mariner dans le frigo. Il y a encore des vestes sur les dossiers des chaises, les pendules qui égrainent leur tic tac boiteux. Une machine à lustrer les sols bute sans fin contre un mur tapissé de retranscription de discours du parti...

L'odeur est parfois horrible, pire qu'une fosse septique un après-midi d'été, sans qu'on sache pourquoi. Pourtant...

Pourtant, les magasins sont pleins, avec personnes aux caisses. Les bouteilles de Séguir martien côtoient celle de vodka novye-moscovites, au rayon des bottes on peut trouver sa taille, sans avoir à rembourrer le bout avec du papier, et il y a même de la viande, inidentifiable certes, mais ce n'est pas juste une photo derrière la vitre des congélateurs protoniques ! En encore tout ça n'est rien à côté de ce qui les attend caché sous les planchers, ou au beau milieu d'une caisse d'un mètre cube remplie d'écrasés. Tous les délices du marché noir, sans avoir à payer le moindre zloty.

Les kamarades doivent se sentir comme des gosses sur le point d'ouvrir leur cadeau de Noël. Si vous les connaissez, vous savez avec quoi les appâter, vous savez quoi leur jeter entre les crocs pour que le vertige les gagne et qu'ils

se mettent à courir à travers la station, en poussant leur caddy, un pied de biche à la main. Pour les rendre fous, vous pouvez soit leur préparer un mémoire mais où c'est chacun pour soi (oui... encore un), soit leur lancer au hasard des pages de catalogues quand ils font des succès (« Tu trouves ça ! »), utiliser l'aide de jeu Pulp Map (on en reparlera dans un prochain parazyti), ou juste leur faire faire des jets et les laisser délirer. On peut imaginer que pour un seuil à 9 c'est vous qui décidez ce qu'ils trouvent, pour un seuil à 12, annoncé avant le jet, ce sont eux qui décident. Bien évidemment, si leurs trouvailles sont du genre à être notées dans la case Kontrebande de leur Carte du Parti, alors il faut payer les zlotys.

Dans l'idéal, ils doivent être pris par la fièvre consumériste, avant que vous ne commenciez à lâcher des détails qui les feront stresser ou encore regretter de s'être séparé du reste du groupe.

MARCHE NOIR ou GROUILLOT : pour piller les stocks et les cargaisons. Il y a de quoi manger et festoyer, vodka, viande, les kamarades vont se sentir en veine.

MACHINISTE : dégoter de quoi faire le plein.

CORRUPTION : dans une casemate en plastique, dont les vitres donnent sur le Dock B, fouiller dans les papiers des secrétaires ne permettra de trouver rien de suspect (pour l'instant) aucune cargaison dangereuse, pas de trucs louches ces derniers jours. Par contre, on peut trouver pleins de papiers officiels vierges dans des tiroirs fermés à clef.

MUSKLE : certaines portes ne fonctionnent plus, il faut les forcer.

MACHINISTE ou R&C : des circuits électriques ont été endommagés, certaines parties rongées par une sorte de gelée acide. (sucs dégoulinants des zhadnyĩ).

KGB ou ACTION PARTISANE : se sentir observé, des choses rampent dans les conduits ou se cachent derrière les recoins.

COMPLICATIONS :

Embarquer par mégarde une larve de zhadnyĩ alors que le kamarade charge son butin à bord (ça fera une scène de plus à la fin, la larve aura prospéré en vidant la réserve des joueurs et les attendra à bord, grosse et affamée.)

Glissade dans une flaque d'un liquide inidentifiable (des restes organiques dégoûtants).

Se prendre le courant sur un circuit endommagé.

Un survivant rendu fou agresse les kamarades, il n'y a rien à faire pour le raisonner, il faudra soit le tuer soit le laisser fuir.

A force de jets ratés les kamarades attirent les zhadnyĩ.

MEET the ZHADNYI

Quand vous en aurez assez de jouer à Papa Noël, ou que vos joueurs se souviendront soudain, à force de petits indices, que cette station est étrangement vide et un rien malsaine, passez à l'acte trois.

Un ascenseur qui s'ouvre. Un homme qui en débarque à moitié digéré, comme dissout et qui s'écroule par terre. Voilà de quoi clore les festivités. Un jet en PIONNIER permet de reconnaître tout de suite les zhadnyĩ à leur œuvre. Sinon on peut toujours se retourner et voir une horde de petites larves verdâtre et translucide en train de suçoter un cadavre qu'on avait ignoré jusque là, caché sous un comptoir. Après un choc sourd, le plafond de l'ascenseur commence à s'affaisser et une gelée fluo dégouline par la trappe disloquée. Logiquement, cela devrait être le sauve qui peu général... Ou alors il suffit de dévorer un kamarade en 2 rounds, alors que d'autres zhadnyĩ commencent à s'inter du plafond...

RUN to THE HILLS

Pour que vos PJs regagnent leur vaisseau, nous vous proposons (encore) un mémoire. Mais c'est vous qui voyez... Dans ce mémoire beaucoup de cartes noires, et peu de choses à trouver à part une sortie. Le but est de garder les kamarades sous un déluge constant d'aliens affamés, que certains combattent sans cesse pendant que d'autres essayent anxieusement de faire fonctionner une porte, ou de retrouver le chemin.

Chaque fois que les joueurs tirent **une carte noire à l'effigie du tentacule**, alors des zhadnyĩ débarquent et viennent renforcer les rangs des prédateurs déjà présents. à vous de doser en quelle quantité ils arrivent, afin de laisser à vos joueurs une chance. Vous pouvez aussi décider qu'ils s'entredévorent et donc se combinent pour devenir un spécimen de type supérieur. On distingue des zhadnyĩ de quatre types.

Les zhadnyĩ :

De larvaires bulbes de gélatine tremblante, ils lancent des jets d'acide pour pré-digérer ce qui traîne par terre.

LES PETITS

Difficulté: 0 – Dégâts: 1 – Point de vie: 1
Encerclement.

LES MOYENS

Difficulté: - 2 – Dégâts: 2 – Points de vie: 5
Paralyse.

LES GROS

Difficulté: - 4 – Dégâts: 3 – Points de vie: 10
Paralyse. Régénération.

LES BOSS

Difficulté: - 6 – Dégâts: 4 – Points de vie: 20
Paralyse. Régénération. Armure x1.

Pour entretenir le caractère alarmant et échevelé de la situation, vous pouvez aussi faire arriver des vilains nemtys dès que vos joueurs restent sur place. Traduisez par un round sans tirer de cartes équivaut à un tirage aléatoire pour voir si d'autres prédateurs ramènent leur groin. Vous faites le tirage caché, et comme ça vous avez un bel alibi pour réguler le débit de monstre et éviter que les joueurs ne s'installent, ne tuent les horribles qu'ils ont sur le dos et ne repartent les mains dans les poches. Non. L'idéal serait que cette scène ne soit qu'une longue retraite précipitée face à un adversaire toujours présent, et pas une série de petits combats entre deux phases d'exploration.

Bon, le mémory... Vous trouverez les cartes en annexe, tout de suite après le scénario.

Voilà les cartes à bord noir dont les effets s'appliquent dès qu'on en retourne une, et qu'on peut même remettre en jeu après avoir un brin mélangé le mémory.

- Tentacule :

Des monstres en renfort de ceux qui affrontent déjà les Kamarades.

- Sas :

Un vieux sas du kosmodock est bloqué, à peine entrouvert. Un jet en MUSKLE à 12 pour passer est nécessaire. Pour le deuxième sas, vous pouvez varier l'action en présentant aux joueurs un mémory électrique, comme celui présenté dans le Parazitnyi n°1. Le deuxième sas serait donc un sas à code, qu'il faudrait pirater au plus vite tandis que d'autres Kamarades luttent contre les nemtsy cannibales.

- Viande :

Deux cartes noires portent cet icône.

La 1^{ère} fois, le mécanisme du sas est englouti sous les projections stomacales et la viande agglutinées : un effort de volonté et un jet en PRISONNIER POLITIQUE seront nécessaires pour actionner la commande et permettre à tout le reste du groupe de passer.

La 2^{ème} fois C'est un charnier que les Kamarades découvrent. Il faudra un jet en PRISONNIER POLITIQUE pour traverser pour chacun des Kamarades, enfoncés jusqu'aux mollets dans la chair morte.

- Feu :

Un tir ou un court circuit a déclenché un incendie. La fumée et les flammes accablent les personnages jusqu'à ce qu'un machiniste ferme une porte coupe feu (et qu'on ne retrouve une carte sas). Tous les tours le SG peut demander un jet en KARKASS à un joueur pour éviter d'être intoxiqué par les fumées et de se voir attribuer une faiblesse pulmonaire, ou juste se perdre au milieu des flammes et ne pas pouvoir agir pour un tour.

Voici maintenant les cartes « normales », leurs effets ne s'appliquent que si les Kamarades découvrent la paire. Dans le cas contraire, ils ne découvrent qu'un indice : un couloir qui leur rappelle quelque chose, un panneau fléché arraché et gisant sur le sol, etc.

- Molotov :

Des cuves à faire exploser, un sas qui tranche un zhadnyï en deux, bref un des kamarades met double dégâts ce tour-ci.

- Canard :

L'infirmerie, un tour de soin gratuit, à l'abri des monstres, le temps que les murs de l'infirmerie ne se fasse défoncer.

- Cloueuse :

Si les Kamarades découvrent les deux cartes Cloueuse, alors ils s'arment en trouvant un placard d'outils et le SG offre généreusement une case contrebande pour tout le monde avec des armes ou ce qu'ils peuvent imaginer.

- Fusée :

La fusée semble le seul moyen de s'échapper et de ne pas être au menu. Si les joueurs retournent les 4 cartes « fusée », alors ils sont revenus au dock et à leur soyouz.

- Exit :

La sortie mais pas celle que les Kamarades espéraient. Alors que les monstres acculent les joueurs dans un cul de sac, l'un d'eux remarque une conduite d'eau, assez grosse pour les laisser passer pour peu qu'on la défonce d'un jet en tir ou en lutte réussi. C'est se jeter dedans où se faire consommer. Après une scène du type toboggan, voilà nos joueurs barbotant dans les cuves d'eau de la station, où les zhadnyï ne semblent pas vouloir les rejoindre.

Remonter à bord de leur vaisseau peut être plus problématique. Plusieurs solutions s'offrent au SG : soit les Kamarades ont laissé à bord un acolyte, un robot, ou un pilote automatique enchâssé qu'ils peuvent contacter, soit alors qu'ils commencent à claquer des dents dans l'eau froide, l'un d'eux capte une communication radio. Rhino, un space trucker, en approche du kosmodock essaye de contacter des gens avant d'aborder le kosmodock qui lui semble bizarrement désert. Si vous retenez une de ces options, alors vous pouvez vous offrir une des grandes scènes du Space Opera : la plongée dans l'espace sans scaphandre.

En effet, faire exploser la canalisation ou la percer, plonger dans l'espace en profitant des quelques secondes de survie pour plonger dans le sas d'un vaisseau qui vous attend, cela fait, à Hollywood comme à Star Marx, une belle scène. Laissons la parole à nos experts de la Cellule "Voyages Intersidéraux et Petits Problèmes Techniques". Mr Le Chacal nous explique : « Ce genre de scène arrive dans plusieurs films : 2001 l'odyssée de l'espace, Event Horizon, Sunshine... Vous trouverez nombre d'exemples **ici**.

Pour ce qui est de la réalité physique, d'après diverses lectures, le corps humain peut parfaitement supporter une décompression qu'on croirait dans beaucoup de films "explosive" avec un gradient d'à peine 1bar (différence entre notre atmosphère et le vide absolu). Il faut comprendre par là qu'un individu ne se transformera pas en bouillie sanglante éparpillée dans tout le sas.

Par contre, toute sa peau ne sera plus qu'un immense "suçon" (rupture des capillaires de surface), et il faudra vider au max ses poumons avant d'affronter le vide. Tenter de retenir l'air est inutile, et ne débouchera que sur des dommages plus importants sur les surfaces des alvéoles pulmonaires.

Une personne entraînée peut espérer rester consciente au max 20 sec avant de souffrir du "bend" (une inconscience provoquée par une brusque de pression faisant apparaître des bulles de gaz dans le sang). Un retour à la pression normale dans la limite de privation d'oxygène du cerveau (3 minutes) permet un retour de toutes les fonctions à la normale.

Tout ceci est à prendre avec des pincettes, ce n'est qu'une compilation de lectures de divers documents.» Merci Mr Chacal !

Laissons maintenant la parole au Camarade Wenlock : « Il faut également compter avec la température (l'humain supporte une fourchette entre -40 et +40°C pendant peu de temps, quoique le choc thermique puisse suffire à assommer quelqu'un, et dans l'espace il peut faire entre -274°C et + beaucoup-beaucoup... En fait, un type sans scaphandre risque de geler – mais vraiment devenir un glaçon, hein – ou de cuire plus vite que la dépression ne pourrait le tuer. C'est un peu la course entre les deux phénomènes, les radiations (si la traversée se compte en secondes, elles devraient être négligeables), les poussières (ça peut paraître con mais c'est ce qui abîme le plus les combinaisons spatiales : des grains de poussières qui tournent dans le vide plus vite que des balles de fusil)...



Mais le truc le plus probable c'est que la dépressurisation et/ou le choc thermique assomment le pauvre gars qui meurt ensuite du phénomène le plus puissant à ce moment là, avant de commencer à cuire lentement pour finir momifié. » Que du bonheur en perspective... Merci aussi, Monsieur Wenlock.

Si vous ne vous risquez pas dans une telle scène, on peut toujours imaginer les Kamarades à quatre pattes dans les canalisations jusqu'au dock.

De toute façon, ils finiront sûrement dans un soyouz, à regarder la station de loin, comme un gros champignon vénéneux... (Si vous avez glissé un vilain zhadnyï encore à l'état de larve dans les caisses qu'ils ont embarqués fiévreusement, c'est le moment de le faire réapparaitre, devenu obèse après avoir dévoré leurs provisions et la housse des sièges).

UN ELAN D'ALTRUISME

La station est là, à portée de main, énorme, et silencieuse. Et remplie de zhadnyï. Un des kamarades se souviendra d'une situation du même ordre, une station contaminée, des zhadnyï utilisant malgré eux des pods de secours, et au final tout un système solaire dévasté et un secteur de l'union interdit à la navigation. Si ça ne suffit pas, faites leur remonter deux trois souvenir, la station est, rappelons le, à un nœud spatial, rappelez leur les lunes agricoles d'Apatity juste en dessous, et les soirées autour du feu avec ces jumelles rousses et de l'acool de maïs, et puis les types des usines Liuchenko avec qui ils s'étaient foutu sur la gueule, avant de jouer avec eux aux dominos, en écoutant le gros Nikolei et sa balalaïka... Les joueurs doivent se sentir responsables de ce qui pourrait se passer. Les zhadnyï sont une horreur pire que la peste ou la Kraboutcha, cette bactérie nemtsy qui transforme l'ethanol en limonade... Laisser la station dans cet état, c'est laisser se propager le Mal. Et si l'altruisme ne suffit pas pour qu'ils aient envie d'agir, annoncez en douce à celui que vous pensez le plus influent que dans la fuite éperdue vers le Soyouz, il a fait tomber sa plus précieuse possession... Elle doit l'attendre quelque part dans les coursives. Ensuite regardez le essayer de convaincre les autres.

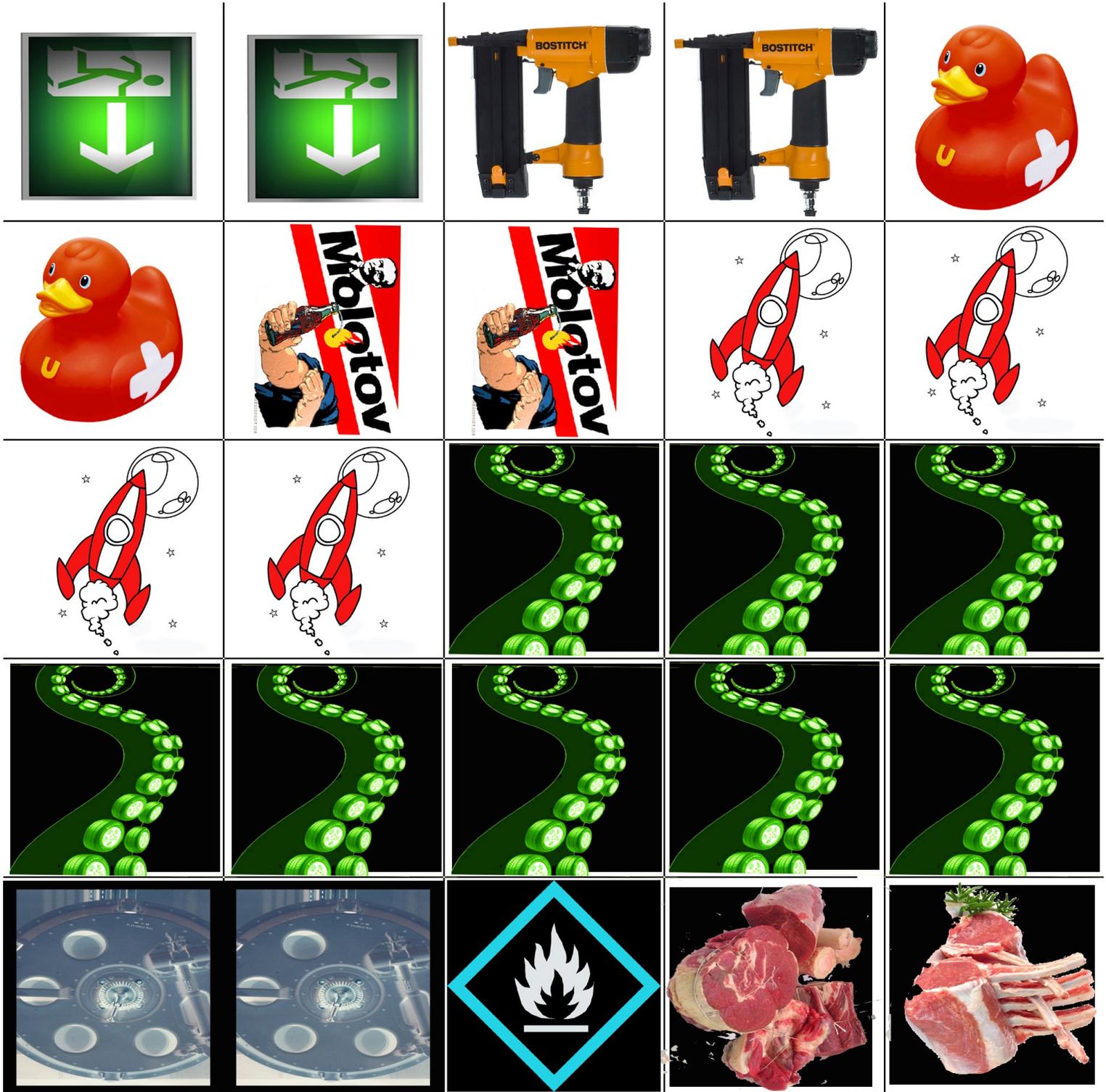
TOUT FAIRE PETER

Il est temps de faire plaisir au joueur en les laissant faire exploser une station spatiale. C'est parfois si simple de les rendre heureux. En effet rien de tel qu'un gros pétard juste sous le turbo-vilbrequin monophasé pour réduire la station à néant. N'importe quel mécano sait ça (et sans même faire de jet). Seul problème, le turbo machin n'est accessible que par les coursives, et il va falloir qu'ils fassent une descente dans la station pour aller poser leur feu d'artifice... En tout cas, cette fois ils sont prévenu et peuvent donc s'armer en conséquence. Laissez les dépenser leur zlotys pour se bricoler une arme ou se redonner quelques points de vie, équiper leurs scaphandres et en avant pour une expédition militaire façon porte-monstre-tré.. Ah ben non, pas de trésor.

Le but : poser les charges et s'enfuir en laissant les zhadnyï griller puis périr dans le froid de l'espace... Pour simuler cette partie là de l'histoire, je vous propose de massacrer les règles de Space Hulk dans la rubrique « Comment tu joues doudou dis donc ». Sinon reste à dessiner des plans sur un bon vieux Velleda...Et débrouillez vous. ©

MEMORY

La fuite à travers la station





POLITBURO :

SECTION ZOOLOGIE

Références ou tampon du bureau



Sujet :

Les ZHADNYI

Autorisations : voir AR 781 - TY - 4795 - POLITBURO Section Zoologie (Cryptozoologie)

Adressé à :

Commissaire Reminderski Rooni

Bureau du Plan Quinquennal

MDLA 15/10 - VK

Omsk 47

Oblast de Broutski 12

Rédigé par :

Inspecteur Rudolf Yanacsek

Bureau d'études de cryptozoologie

Politburo - Section Zoologie

Orel 7 ne répond plus à l'heure où nous tamponnons ce dossier... Des images terribles nous parviennent de quelques satellites espions. Les troupeaux de nos kolkhozes ont été entièrement assimilés! Tout comme la majorité de la population. Quelques rares îlots de résistance qui cèdent peu à peu...

Nombre de pages : 79

Résumé : Ce rapport doit être remis de toute urgence au Soviet Suprême. Bien que les Zhadnyi soit une des formes de vie les plus simples jamais rencontrées, ils constituent certainement une des pires menaces pour l'Union. Ces organismes tentaculaires ne savent faire qu'une chose : absorber toute chair, pour croître et se multiplier en laissant derrière eux un pyramide d'œufs translucides qui à leur tour croiront et se multiplieront. Aucun gaspillage. Le procédé est basique mais horriblement efficace. Les colons de Magadan 25 ont été « consommés » en moins de temps qu'il ne faut pour l'écrire. Un seul soyouz a pu s'échapper, sur pilote automatique, pour contaminer la planète agricole d'Orel 7. Plusieurs kolkhozes, dont celui de Marisk ou celui de Krasnodar ne donnent plus aucun signe de vie humaine. On se bat dans de nombreux autres... Plus inquiétant encore, des réfugiés auraient quitté le sol d'Orel pour gagner des planètes limitrophes. On parle déjà de zhadnyi dans les astroports de Novye Kiev et de Birioutch 19. Excusez un humble biologiste qui outrepassé certainement ses prérogatives mais l'armée doit être déployée de toute urgence. Les pages de ce rapport contiennent des renseignements confidentiels, je l'espère...

Les secteurs stellaires entiers autour des soleils de Hrostkod, de Chatsk et de Mezen sont contaminés du fait des vols civils de réfugiés. Un blocus militaire est à mettre en place, les voies spatiales seront minées et les planètes vitrifiées par les unités tactiques aériennes.



RÈGNE

Animal

CLASSE

U

Dangerosité

Variable

selon la taille de l'élément

UTILITÉ

à éradiquer ou contenir

Signature de l'auteur :

Rudolf Yanacsek



Toutes les tentatives de sauver des civils ont été un fiasco, les 2/3 du contingent de 15ème polk de parachutistes à shi qui se sont posés sur Birioutch 19 ont été « assimilés ». Stratégiquement, seuls les bombardements lourds semblent être une tactique envisageable.

PLAN POUR SPACE HULK

Faire exploser le turbo-vilbrequin monophasé

