

## JUS DE GREJINS

Ce scénario peut servir d'introduction à Star Marx. Il permet de regrouper des personnages provenant de divers horizons, pourvu qu'ils n'aient pas un background qui prévoit une histoire familiale chargée... Il a été largement inspiré par le troisième tome éponyme de Rosco le Rouge, une bande dessinée de Jean-Louis Marco, parue chez Le Cycliste.

Nous vous proposons, en outre et en annexe, des personnages pré-tirés et quelques idées pour lier vos personnages entre eux (Annexe 1).

### Le scénario en quelques mots

Un savant fou enlève des enfants vivant à bord d'un vaisseau orphelinat. Malheureusement pour lui, les Kamarades Joueurs ont eux aussi été élevés sur ce même vaisseau et vont se mettre en tête de retrouver les mioches.

### Lancer l'aventure

Pour commencer, il va vous falloir choisir un Kamarade par qui tout va arriver. Sélectionnez le plus susceptible d'oublier quelque chose dans le feu de l'action, que ce soit l'intellectuel lunaire ou le gros costaud peu porté sur la réflexion. Peu importe que le joueur ait ce profil là, il suffit que le personnage qu'il a créé corresponde à ces critères...

Nous vous conseillons cependant de lire le scénario en entier avant de fixer définitivement votre choix.

Pour plus de simplicité, j'appellerai, par la suite, ce Kamarade « votre Victime »...

### ACTE 1 – Les retrouvailles

#### Une vodka ça va. Trois vodkas...

Vos héros Kamarades ont tous été invités par « votre victime » sur **Novossibirsk 9**. Tous les invités sont des anciens de l'orphelinat ou, à la limite, des accompagnateurs d'anciens orphelins (amis, petits amis, ...) et « votre victime » semble organiser une fête des anciens. Le message qu'ils ont reçu ne donne aucune explication sur le pourquoi du comment. Juste une simple adresse, un bar : **le Shatatsya**.

### Historiques de vos Kamarades

Il serait bon que vos personnages soient tous orphelins.

Ils ont été élevés à bord du **Ceausescu**, un gigantesque orphelinat volant de planète en planète pour exploiter, euh offrir à ses petits résidents la chance de connaître l'exaltation par le travail. La plupart d'entre eux sont des enfants d'opposants politiques et ont été encouragés à dénoncer leurs parents, vivants ou morts... Pour éviter que cette graine de racaille ne suive la voie de leurs géniteurs, le régime communiste les regroupe dans des vaisseaux usines itinérants où des femmes toutes dévouées, les Mères et les Sœurs, leur bourreront le crâne de tous les idéaux qu'avaient reniés leurs parents.

Cependant la plupart des Mères et des Soeurs ont un lourd secret à cacher : elles sont chrétiennes... Plutôt que de fuir sur la Border Zone, ces religieuses ont décidé de noyauter les orphelinats pour pouvoir vivre en communauté. Les autorités ne sont pas dupes mais tant que les Mères et les Sœurs se contentent de prêcher leur religion sous le couvert du Communisme, le Pouvoir ferme les yeux. Et c'est ainsi que la très sainte Trinité (le Père Staline, le Fils Lénine et Trotski le Saint Esprit) a droit de cité à bord et qu'il est expliqué aux enfants que Karl Marx a écrit les Dix Commandements Capitaux pour guider le Peuple Ouvrier en Terre Promise du Communisme.

Comme plusieurs générations se sont succédées sur le Ceausescu, vos personnages n'ont pas forcément le même âge mais ils se connaissent... Nous vous proposons de leur fabriquer des relations entre eux par un système de jetons que vous découvrirez dans l'Annexe 1.



# Scénario : STAR MARX

La ville est une Métropole inhumaine : à l'ombre des immeubles noirs, si hauts qu'on en oublie le ciel, la cité est plongée dans une sorte de crépuscule éternel. Ça et là, une statue gigantesque semble prendre appui sur deux bâtiments pour s'extirper d'une rue. Ailleurs ce sont des cariatides ouvriers qui sortent des entrailles de la cité : on aperçoit une calotte au centre d'une place, plus loin on distingue le haut d'un visage, dans une autre avenue le bronze s'est extrait jusqu'aux épaules et la série continue au fil des rues jusqu'à ce que des géants de pierre de cent mètres de haut brandissent marteaux et faucilles vers les étoiles qui demeurent invisibles. On voit parfois des ponts métalliques pénétrant dans les reins de ces géants statufiés, les traversant de part en part. Certaines idoles semblent retenir les immeubles pour les empêcher de s'écrouler ou bien soutiennent une bretelle d'autoroute.

À chaque coin de rue, un membre de la Politsiya guette l'infraction : vos Kamarades ont-ils bien pensé à leur écharpe ? Ont-ils leurs papiers bien en règle ? Qu'ont-ils à regarder ainsi les policiers ? Quelque chose à se reprocher ?

Le Shatatsya est au beau milieu d'un ensemble industriel tout en fonte et en cuivre. Les ouvriers des usines voisines viennent souvent avec une photo de leur production : des Bronirovannyĭ Skelet, ces exosquelettes mécaniques qui font la fierté des militaires de l'Union. L'image va alors en rejoindre d'autres sur les murs de l'établissement et on lance une tournée générale à la gloire de l'armement soviétique. Ça discute souvent mécanique autour d'un verre de vodka, tout en s'essuyant les doigts noirs de graisse sur les bleus de travail, tandis que le plafond disparaît dans les volutes des fumées de cigarette.

« Votre victime » est déjà sur place, fort émue à l'idée de retrouver ses compagnons. A-t-elle déjà un coup de vodka dans le nez ou bien est-ce la seule émotion qui lui fait pousser des braillements à n'en plus finir chaque fois que quelqu'un passe la porte ? Espérons que tôt ou tard, vos joueurs se laissent gagner par l'atmosphère de retrouvailles. C'est peut-être l'occasion de régler de vieux comptes et, pour vous, celle d'expliquer les liens qui lient vos Kamarades entre eux, en fonction des jetons qu'ils peuvent tirer à ce moment (voir Annexe 1). Pressée par les questions, « votre victime » repousse à plus tard les explications invitant ses

compagnons à participer à une fête d'enfer. Votre joueur ne sait pas du tout pourquoi cette fête a lieu même si son personnage est censé savoir : à lui de tenir son rôle. Désormais, vous allez devoir occuper suffisamment vos joueurs pour qu'ils en oublient de demander la raison de cette réunion. Pour vous y aider, nous vous proposons quelques événements essayant de couvrir un vaste champ d'intérêts, du classique combat de taverne aux jeux d'ivrognes (à jouer pour de vrai si vous le souhaitez, avec ou sans alcool !), en passant par des bœufs musicaux improvisés, des dégustations de plats et d'alcools étranges ou de joli(e)s nemtsys à draguer.

La vodka coulant à flots, vos joueurs vont devoir faire des jets en *Karkass* pour tenir le choc. Vous trouverez dans l'Annexe 2 des règles d'éthylisme.

## Les ouvriers de l'usine

Vos Kamarades ne s'étant pas vus depuis fort longtemps, il y a de grandes chances qu'ils braillent comme des veaux, ce qui va déplaire aux ouvriers de l'usine d'exosquelettes voisine, déjà passablement éméchés, qui vont leur demander de la mettre en sourdine. Faites en sorte que le ton monte rapidement entre les deux groupes, sans aller trop loin toutefois, pour que ça dégénère en une bagarre bon enfant. Vous trouverez dans l'Annexe 2 des cartes d'événements pour meubler votre combat. Ces cartes décrivent des combattants à opposer à vos joueurs et le Secrétaire Général fixe leur rythme de tirage (il peut même imposer à quelqu'un de tirer une carte alors que son événement n'est pas encore réglé).

## Rien ne vaut une bonne réconciliation

Une fois la bagarre terminée, les ouvriers voudront se faire pardonner de leur mauvais accueil par une tournée générale. Les joueurs n'auraient pas pu tomber mieux : le patron est un grand collectionneur de saveurs. Sa palette de boissons et de mets à déguster (façon tapas espagnoles) est tout proprement hallucinante et devrait intéresser toute personne un peu portée sur la picole, la bouffe ou les voyages. Vous trouverez dans l'Annexe 2 des jeux d'ivrognes pour occuper un peu plus vos joueurs.

## Y a-t-il un musicien parmi vous ?

De nombreux musiciens se tapent un bœuf ce soir. Si vous avez un joueur qui joue un musicien et si vous connaissez suffisamment ses goûts,



# Scénario : STAR MARX

vous pouvez mettre en ambiance sonore une musique qui le poussera à se joindre aux autres. Ou bien vous pouvez pousser vos Kamarades à la chansonnette avec les standards russes : par exemple, en cliquant sur **ce lien**, vous trouverez une vidéo permettant de chanter l'hymne national russe en phonétique. En général, ça marche plutôt bien. Nos joueurs l'ont tellement entendue qu'ils commencent à la connaître. Du coup, on en profite pour tester leur patriotisme quand ils rencontrent le KGB...

## Vous feriez bien une petite partie ?

Çà et là des parties s'organisent : échecs, jeux d'ivrognes, ... à vous de voir ce qui marchera bien avec vos joueurs.

## Vous marinez chez vos harengs ?

Pour les joueurs portés sur la drague, vous pouvez prévoir une jolie infirmière qui soignera les gnons après la bagarre, un preux chevalier qui prendra les coups à la place d'un ou d'une Kamarade ou encore un nemtsy sympathique qui n'a pas encore choisi son sexe et qui se décidera peut-être après une rencontre heureuse !

## ★BABOUSHKA, BABOUSHKA YA-YA

La fête est en train de battre son plein lorsqu'une voix féminine suraiguë retentit apostrophant « votre victime » : « Nom d'un petit bonhomme ! Aurais-tu oublié pourquoi je t'ai demandé de réunir tes anciens camarades ? ». à la porte de l'estaminet, une silhouette fluette est en train de taper du pied, les mains sur les hanches. Tous vos Kamarades reconnaissent à travers les vapeurs d'alcool la vieille dame qui les a élevés : **Sœur Natacha**.

Pendant la foule, Natacha se déplace d'un pas décidé vers « votre victime » et attrape une personne proche par l'oreille : Natacha est aveugle comme une taupe. Elle est persuadée de tenir votre Kamarade.

« Tu as oublié que des orphelins du Ceausescu ont disparu et que tu devais chercher de l'aide auprès des anciens pour les retrouver ! Di... euh, le camarade Staline te regarde et a honte de toi ! » ajoute-t-elle en tendant son index libre vers le ciel. Une fois l'innocent relâché, l'heure des explications est venue.

Voilà deux mois que des gamins disparaissent

à chaque fois que le Ceausescu fait une escale. Les autorités sont peu empressées d'enquêter et prétendent qu'elles ont autre chose à faire que de s'occuper des fugues de ces graines de dissidents. Natacha est persuadée qu'il ne s'agit pas de fugues mais bel et bien d'enlèvements et c'est pourquoi elle a décidé de faire appel à vos Kamarades. Son initiative est à moitié approuvée par les Mères du Ceausescu, aussi vos joueurs pourront enquêter librement à bord de l'orphelinat tant qu'ils restent discrets.

Pendant ces explications, les clients du Shatat-sya ne cessent d'étaler leur sagesse d'ivrognes : « Pauv' petits ! », « On va leur casser la gueule à ces voleurs d'enfants ! », « OUAIS ! Allons z'y ! », « Euh ? Où exactement ? », etc.

## ★ACTE 2 - L'ENQUÊTE

Vous trouverez en Annexe 3 quelques PNJ de l'orphelinat, deux salles et trois événements résumés en une phrase, etc.

### LES RECHERCHES DU PROFESSEUR BOTOSKY

**Le professeur Botosky** a mis au point une crème anti-âge révolutionnaire et qui fonctionne réellement ! Le seul problème, c'est qu'elle requiert de presser des enfants comme des oranges pour en obtenir du jus et que la machine à presser nécessite une énorme quantité d'énergie.

Avec son assistant, **Igor**, ils se sont constitués une réserve de cobayes et travaillent à rendre la machine plus économe, seul moyen pour eux d'obtenir des subventions...

Les oligarques locaux sont bien évidemment au courant et rêvent de bénéficier des bienfaits de la crème miracle du professeur Botosky. Aussi, quand il devint évident pour certaines personnes que le professeur Botosky était responsable des enlèvements d'enfants, les responsables de l'Institut se débrouillèrent pour faire venir un vaisseau Orphelinat et corrompre un employé afin d'offrir à Botosky une nouvelle source de jouvence. Pour plus de discrétion, le Professeur et son assistant se virent cependant obligés de prendre le large à bord du

**Clostridium**, un laboratoire volant...



## Piste à remonter sur le Ceausescu

### Fugue en ré mineur

Une petite discussion avec les enfants du Ceausescu assurera les Kamarades que Natacha a raison et que les disparus ne sont pas de simples fugueurs. Certes la vie à l'orphelinat n'est pas rose mais Krevetka était trop trouillard pour mettre un pied dehors (cela aurait fait trop de peine au Petit Lénine), Golub' était fou amoureux de Sœur Ekaterina, Mouchnik ne serait jamais parti sans sa chaussette fétiche, etc.

### Il y a quelque chose de pourri

Les disparitions ont lieu à chaque escale du Ceausescu. Le kidnappeur est donc à bord ou du moins a un complice au sein de l'orphelinat. Les joueurs pourraient être tentés par faire le pied de grue en attendant le prochain enlèvement. Heureusement que pour les occuper, nous avons prévus plein de fausses pistes dans le prochain chapitre. Lorsque vous en aurez marre de les faire tourner en bourrique, **Fédor, le complice**, tente de s'esquiver avec un gamin sous les bras.

#### Adversaire : Fédor

Géant albinos, factotum du cuisinier, c'est lui qui renseigne le kidnappeur sur les mouvements du Ceausescu. Comme consigne a été donnée de ne plus laisser sortir les enfants, il a décidé de passer à l'action et d'apporter un mioche à son commanditaire. Vos joueurs peuvent décider de le suivre ou de le faire parler. Fédor est une grande chochette qui a peur d'avoir mal et débarrera tout à la moindre menace. Mais s'il doit se défendre, il peut se révéler dangereux.

**Difficulté** : - 2\* - **Dégâts** : 4 - **Points de vie** : 10.

Armure (2 utilisations) – Brutal.

\* Poussé dans ses derniers retranchements,

Fédor voit sa difficulté passer à - 6.



## Fausses pistes et personnages clés

### Et Dieu dans tout ça

Le Ceausescu regorge de bibles, de crucifix et autres signes religieux qui enverraient tout le monde au goulag s'ils étaient découverts. De plus les pratiques religieuses plus ou moins visibles rythment la vie de l'orphelinat : prières, confessions, etc. Il va sans dire que les interlocuteurs de vos Kamarades n'ont pas fini d'avoir l'air louche...

### Trafic de maquillage

#### Sœur Ekaterina et Sœur Tabelatchy,

deux jeunes aspirantes, ont beaucoup de mal à ne pas succomber au pêché d'orgueil. Coquettes, elles font de la contrebande de maquillage et reçoivent en douce des colis qu'elles se dépêchent de dissimuler. Parfois elles discutent de leur petit secret en douce, se montrent un ongle vernis d'une couleur nouvelle, et s'éparpillent gênée à peine on approche. Assez pour les rendre suspectes. (Même si le trafic de maquillage est une fausse piste, un SG retors peut faire de sœur Tabelatchy la vraie coupable, en plus des colis de vernis secrets... Après tout elle peut avoir espéré se faire un petit pécule et quitter cette vie monacale. Elle est jeune et belle, il faut bien qu'elle profite, au lieu de torcher des mômes toute la journée.)

### Le Gang Poquito Cabeza

Un groupe de gamins tondus jouent les terreurs : ils laissent des têtes de poupées maquillées à leur future victime, pour les faire stresser deux semaines, avant de les enlever pour les « torturer ». Les gosses aiment entretenir des légendes urbaines, aussi si les kamarades enquêtent sur ces têtes de poupées scarifiées, les gosses osent à peine parler et montent le truc en épingle. Si les Pjs prennent trop ce qu'ils disent pour argent comptant, ils vont se croire à poursuivre une bande de cultistes de Warhammer.

### Les états d'âme de Sœur Ugleroda

Cette sœur à lunettes est chargée d'une grande part du nettoyage de l'orphelinat volant. Toujours à râler et à geindre, à se plaindre du travail qu'on lui donne, de la saleté des enfants et du sans gêne des visiteurs, elle a



## Scénario : STAR MARX

étonnamment des bons moments où elle vous salue avec le sourire et vous demande comment vous allez. Ses changements d'humeurs d'une rencontre à l'autre sont si étranges que les kamarades pourraient soupçonner qu'elle se drogue, ou d'autres affaires bizarres. Il n'en est rien, quoique... Si l'on inspecte en douce le minuscule conapt de Sœur Ugleroda, on y trouve des affaires de femme âgée, certes, mais surtout de grands posters d'Elvis, et des enregistrements collectors. Elle a conscience qu'idolâtrer de la sorte un ennemi du régime peut la conduire au goulag, mais la simple évocation de son nom la fait rougir comme une adolescente.

Si les kamarades arrivent à entrer dans ses grâces, (et Elvis en est peut-être la clef) elle est une excellente source d'information, puisqu'elle traîne partout avec son balai, et que plus personne ne fait attention à elle. Par contre si on la braque, qu'on la menace ou autre, elle se ferme pire qu'une porte de prison.

### Deux Mères à couteaux tirés

**Mère Baraskaya** est une Mère ridée qui s'imagine être la directrice du Ceausescu. Elle le hante, faisant cliqueter ses talons tout le long des coursives et aboyant des ordres. Les orphelins la surnomment Nakazanie, punition, car c'est tout ce qu'ils ont à attendre d'elle si d'aventure ils la croisent.

Sœur Natasha et les autres Mères ne lui ont rien dit, comme d'habitude, quand à la présence des kamarades, et mieux vaudrait qu'elle continue à les prendre pour de nouveaux employés. Aussi si elle les rencontre, elle leur donnera des ordres : s'occuper de la plomberie des sanitaires, encadrer un atelier d'art plastique, surveiller la cantine etc.... (Amusez vous !)

**Mère Coulanski** est le portrait craché de la première avec dix ans de moins. Les deux Mères sont en compétition sur un plan purement physique : Baraskaya voulant paraître plus efficace et autoritaire que Coulanski puisqu'elle a perdu la bataille de l'âge, Coulanski voulant paraître à la page et séduisante.

Si les joueurs ont connaissance des recherches du professeur Botosky, ils pourraient soupçonner l'une ou l'autre de tremper dans l'histoire pour s'assurer la jeunesse éternelle.

### Autre piste possible : remonter à la source

Il est très facile de savoir où se sont produites les premières disparitions : il s'agit d'un astéroïde artificiel, **l'Institut Intersidéral de Recherches en Biologie Moléculaire Havkin**. Sous une immense cloche en verre s'éparpillent de grandes barres d'habitations de béton et d'acier qui ressemblent à des coques de pétroliers renversés. Ici et là jaillit parfois un bulbe de plastique d'un blanc immaculé, contrastant avec la grisaille ordinaire : un laboratoire de recherches. à certaines heures de la journée, parmi les énormes et nombreux tuyaux courant à la surface du corps céleste. Parfois des astéroïdes viennent frapper la cloche protectrice de la station, dans un fracas d'enfer, les habitants sont habitués et ne prêtent même plus attention à ce phénomène. (Vous pouvez quand ça vous chante taper du plat de la main sur la table pour faire sursauter vos joueurs, et leurs personnages par conséquent).

Planétoïde officiel et surveillé, en théorie il faut des autorisations pour atterrir sur l'Institut. Arriver à se poser constitue **un obstacle collectif** de seuil 14. Il faut donc que l'un de vos joueurs réussisse un seuil égal à 14, aidé par les autres Kamarades suivant la règle d'entraide décrite page 61.

Vous pouvez, bien entendu, changer ce seuil selon la taille de votre équipe ou faire plusieurs tours de table, en demandant qu'un autre Trait soit utilisé à chaque nouveau tour.

Enfin, n'oubliez pas de demander à vos joueurs de décrire la scène selon leur point de vue, pour justifier l'utilisation qu'ils font de leurs Traits.

Ceci fait, arriver à circuler sans éveiller les soupçons et parvenir à enquêter ne va pas se faire sans problèmes. Par chance, l'officier chargé de la sécurité, **le sergent Dmitri Lopez Garcianovitch**, est un parfait imbécile, très sensible à la flatterie. Pour peu que vos joueurs mettent en avant l'intérêt de la Nation ou fassent miroiter un possible



# Scénario : STAR MARX

avancement, et le sergent Garcianovitch brutalisera lui-même les personnes à interroger. Garcianovitch lui-même peut être une source d'informations : peu avant le passage du Ceausescu, des enfants des employés de l'Institut avaient disparu. Il peut diriger les Kamarades vers les familles des victimes ou les deux enseignantes d'état qui se sont occupées d'eux. Une fois que les joueurs auront découvert l'existence du Clostridium, ils pourront manipuler Garcianovitch pour qu'il use de son autorité afin de retrouver la trace du vaisseau.

**Anastasia Petrova**, la plus vieille des deux institutrices, soupçonne quelque chose mais ne parlera pas tant que sa jeune et jolie collègue, **Larisa Zemsky**, assiste à la conversation. Larisa a également quelques soupçons mais, dévouée corps et âme au système, elle empêchera les joueurs de remonter au responsable. Anastasia prétendra n'être au courant de rien mais ses signes d'inquiétude la trahissent (jet en KGB seuil 9 ou en Propagande voire Prisonnier Politique, seuil 12). Si les joueurs jouent sur la corde sensible de l'amour qu'elle porte aux enfants, Anastasia révélera avoir vu Igor, l'assistant du professeur Botosky traîner dans les parages. Bien sûr, ni Igor, ni Botosky n'ont d'enfant et les disparitions à bord de l'Institut ont mystérieusement cessé une fois que Botosky a pris le large avec son laboratoire navette (après le passage du Ceausescu, bien évidemment).

Parmi les familles des disparus, deux se détachent particulièrement des autres : les

**Broboff**, dont la mère, Yulia, refuse obstinément de laisser entrer quiconque chez elle alors que chez les **Samarine**, Bogdan, le père, semble être l'ombre de lui-même, seul à la maison.

Chez les Broboff, Yulia cache son fils Karp. Yulia a travaillé pour le professeur Botosky et lorsque Karp a disparu, elle a fini par comprendre de quoi il retournait et s'est rendue chez le professeur pour récupérer sa progéniture. Depuis, elle tremble à l'idée que quelqu'un découvre que son fils est revenu. Même son mari, Lev, l'ignore...

Bogdan Samarine, lui, est bien seul à la maison : sa femme Kira a découvert que le professeur Botosky était à l'origine des disparitions et a été arrêtée lorsqu'elle est allée

le dénoncer aux autorités. Maintenant Bogdan s'étiole ne sachant trop quoi faire. Bogdan travaillant à l'astroport, il connaît le nom du laboratoire volant du professeur Botosky (le Clostridium).

Pour le reste, camarade Secrétaire, tu es libre de décider de qui trempe dans le complot ou non selon les agissements de tes joueurs !

## ACTE 3 - Le Clostridium

Que vos joueurs retrouvent sa trace par le complice du Ceausescu ou en enquêtant sur l'Institut Havkin, ils finiront tôt ou tard par aborder le vaisseau du Professeur Botosky.

Le Clostridium, tel un dauphin de plastique blanc immaculé, vogue dans l'espace, à quelques buros du Ceausescu.

Vos joueurs débarquent dans des couloirs de plastique blanc, sans cesse nettoyés par des robots ménagers, de plastique blanc, qui délaisseront sans doute leur tâche pour faire un prélèvement d'ADN sur l'un de vos Kamarades...

Entre deux patrouilles de costauds blonds platine, et derrière une porte de plastique blanc, les Kamarades trouveront un troupeau d'enfants en pleurs, enfermés dans une cage de plastique blanc. Il est temps d'expliquer, entre deux hoquets nerveux, le sort de ces pauvres gamins si vos joueurs n'ont pas eux-mêmes découvert le pot-aux-roses.

Une fois éclairés sur la potion magique du professeur Botosky, les Kamarades détalent dans les couloirs en plastique blanc, les mêmes sur les talons. Faire marcher la marmaille dans une seule direction et sans trop se faire remarquer est ardu voire quasiment impossible. Au moment où l'un de vos joueurs sera décidé à faire un jet en Briseur de Grèves pour remettre de l'ordre dans tout ça, le petit Kévinski passe ses nerfs sur un boîtier de plastique blanc. Les murs se teintent de rouge et une voix suave annonce que la destruction du vaisseau dans une dizaine de minutes. N'oubliez pas, c'est du matériel russe et dans Star Wars, un vaisseau amiral est détruit parce que le petit Anakin tire au hasard sur un robot (du moins si on a bien tout suivi mais nous présumons peut-être de nos forces)...



# Scénario : STAR MARX

La fuite à travers le vaisseau peut commencer ! Avant qu'il n'explode, c'est la ruée sur les pods de sauvetage. Cela serait très simple s'il n'y avait pas les gosses à évacuer.

Pour simuler la fuite, nous vous proposons une sorte de jeu de plateau, inspiré du jeu de société Viva Topo !

**Si vous avez seulement deux ou trois joueurs**, donnez à chacun cinq jetons orphelins de la même couleur. **Avec quatre joueurs et au-delà**, limitez vous à 4 orphelins par kamarades.

**Posez les orphelins dans la case départ** au milieu du plateau (celle où figurent trois gamins derrière des barreaux).

**Si vous avez jusqu'à quatre joueurs**, posez trois pods dans chaque coin indiqué « Escape pods ». **À partir de cinq joueurs**, mettez 4 pods dans chaque coin et advienne que pourra.

**Placez le jeton « méchant » sur un des symboles en forme de pied.** Vous choisirez le symbole marqué d'un 2, un 3 ou un 4 selon le nombre de kamarades. Si vous avez 5 joueurs ou plus, posez les « méchants » sur le symbole marqué 4.

**Les « méchants » se déplacent** autour du plateau de jeu, **à chaque fois qu'un joueur fait 1 ou 6 sur le dé.** Les méchants sautent ainsi de case en case, en se rapprochant des orphelins. **Lorsque les méchants dépassent la flèche, la course des méchants s'accélère** et le symbole des méchants ne figure plus que sur une case sur deux. C'est-à-dire que les méchants avancent par saut de deux cases.

## DÉROULEMENT DE LA FUITE

Chacun leur tour, **les joueurs lancent un dé.**

S'il tombe sur 2, 3, 4, 5 le joueur avance le jeton orphelin de son choix d'autant de cases. On ne peut pas répartir ses points d'avancée sur plusieurs gosses.

Si le dé tombe sur 1 ou 6 (vous pouvez aussi coller une gommette) un des jetons orphelins que gère le kamarade peut avancer d'une case et ensuite les « méchants » avancent jusqu'au prochain symbole comme décrit précédemment.

**Si les méchants passent devant la case de départ** et qu'il y reste des gosses, ceux-ci se font attraper et sortent du jeu par la petite

porte.

**Si les méchants dépassent ou tombent sur une case où il y a des marmots**, les joueurs ont deux choix :

- soit ils laissent les gamins se faire attraper, et ceux-ci sortent du jeu,
- soit les kamarades se battent pour protéger les marmots. Seuls les joueurs dont les gosses vont se faire saisir peuvent participer au combat (il peut y avoir plusieurs kamarades sur une case, et le Secrétaire Général peut fixer un maximum). On considère que le kamarade est avec son gosse le plus en retard et donc directement disponible.

Certains joueurs vont vouloir prêter main forte à leurs compagnons. Les kamarades qui seraient trop loin, c'est-à-dire dont le dernier jeton orphelin serait à plusieurs cases de la queue du convoi, peuvent intervenir selon l'une ou l'autre de ces deux conditions :

- soit ils payent un zloty pour rejoindre immédiatement leur(s) kamarade(s) en difficulté,
- soit ils le(s) laissent se débrouiller seul(s) pendant au moins autant de rounds de combat que de cases qui séparent leur dernier gamin du combat.

**Exemple :** le dernier orphelin de Stein se fait rattraper et Max décide de l'aider.

Le dernier gamin de Maximilian est à deux cases de là. Stein devra tenir deux rounds seul face aux méchants ou supplier son Kamarade de dépenser des zlotys pour ses jolis lunettes rondes.

La difficulté des combats ira croissante :

### Adversaires : Les méchants de la fin

#### PREMIER COMBAT

**Difficulté : 0 - Dégâts : 1 - Points de vie : 1.**  
Encerclement.  
**Nombre : 3.**

#### DEUXIÈME COMBAT

**Difficulté : 0 - Dégâts : 1 - Points de vie : 1.**  
Encerclement.  
**Nombre : 5.**

#### TROISIÈME COMBAT

**Difficulté : 0 - Dégâts : 1 - Points de vie : 1.**  
Encerclement.  
**Nombre : 10.**



# Scénario : STAR MARX

## Adversaires : Les méchants de la fin

### QUATRIÈME COMBAT

#### Les hommes de main :

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

Encerclement.

**Nombre** : 10.

#### Le savant fou :

**Difficulté** : - 2 - **Dégâts** : 1 - **Points de vie** : 6.

Peut soigner 3 points de vie, par tour, sur ses hommes de main.

Il peut sacrifier un de ses hommes de main pour s'en servir comme d'une Armure.

**Igor** est bien planqué dans un coin et se précipite pour récupérer la tête du professeur Botosky sitôt le combat terminé. Aucune caractéristique pour Igor, juste un don : Fuite.

### CINQUIÈME COMBAT

#### Les mercenaires :

**Difficulté** : - 2 - **Dégâts** : 2 - **Points de vie** : 7.

Embuscade.

**Nombre** : 2.

#### Le sergent :

**Difficulté** : - 4 - **Dégâts** : 3 - **Points de vie** : 7.

Embuscade.

Clé de Bras (qui marche comme Morsure).

### À PARTIR DU SIXIÈME COMBAT

Le savant fou revient, enfin, du moins sa tête, aux commandes d'un robot qui semble indestructible et qui donc reviendra plusieurs fois.

**Difficulté** : 6 - **Dégâts** : 4 - **Points de vie** : 10.

1 Armure.

Le robot peut répartir ses dégâts sur plusieurs adversaires.

Ces combats sont donnés à titre indicatif. Au Secrétaire Général de doser leur difficulté pour que la partie ne tourne pas au massacre ou à la promenade de santé...

Si le combat est gagné, le jeton méchant reste en place, mais tous les jetons orphelins sur la dernière case avancent d'une case.

Si le combat est perdu, les gosses se font attraper et les kamarades avec. Et tout ce petit monde ira voir notre Petit Père Staline qui êtes aux cioux...

Le jeu s'arrête lorsque tous les jetons orphelins sont sortis du plateau : par les pods, dans la navette des joueurs au spacioport ou récupérés par le savant...

Vos joueurs n'ont plus qu'à entonner l'Intersidérale et recevoir leurs 5 points d'expérience.

## DÉVELOPPEMENTS POSSIBLES

### Mwouahahaha !

Le professeur Botosky est sacrément dur au mal. Il fait partie de ces méchants qui refusent obstinément de mourir et qui viennent se rappeler au bon souvenir des Kamarades, manière de leur pourrir la vie.

Il pourrait les kidnapper, les miniaturiser et les lâcher dans son terrarium. Aux joueurs de survivre en se fabricant des pagnes en ailes de papillon, de comprendre ce qu'ils font sur cette planète étrange et la nature de cette paroi en verre, de s'évader pour tenter d'utiliser la machine du professeur à l'envers, etc...

### ★ALIEN ROSE

Le professeur Botosky ne faisait pas que des expériences sur le rajeunissement et l'un des orphelins que les Kamarades ont ramené au Ceausescu est porteur d'un terrible virus qui transforme tout le monde en... FILLE ! Le vaisseau disparaît corps et âme dans l'espace et Natacha, partie faire ses courses, fait une nouvelle fois appel aux joueurs. Les fans d'Alien pourront revivre un épisode angoissant à l'intérieur de l'orphelinat volant, écartant les fils de barbe à papa tels des toiles d'araignées, remontant les pistes sanguines de traces de rouge à lèvres, secourant des victimes (« Mon Di... euh ! Petit Lénine ! Ils les ont maquillés ! »), résistant à la tentation de se recoiffer toutes les cinq minutes et de lisser sa robe lorsqu'ils seront infectés...

### On va te ramener chez toi, petit

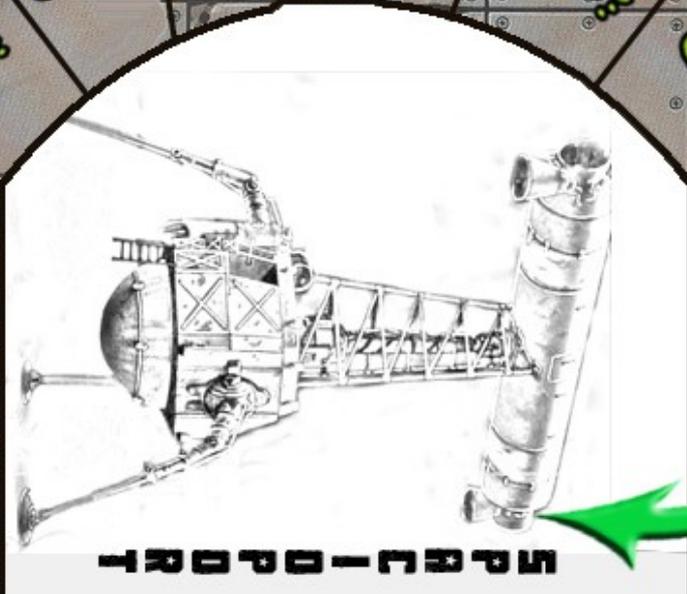
L'un des gamins récupérés ne provient pas du Ceausescu : personne ne comprend son charabia. D'où vient-il ? De quelle planète ? Et puis, il est si mignon avec son regard triste...





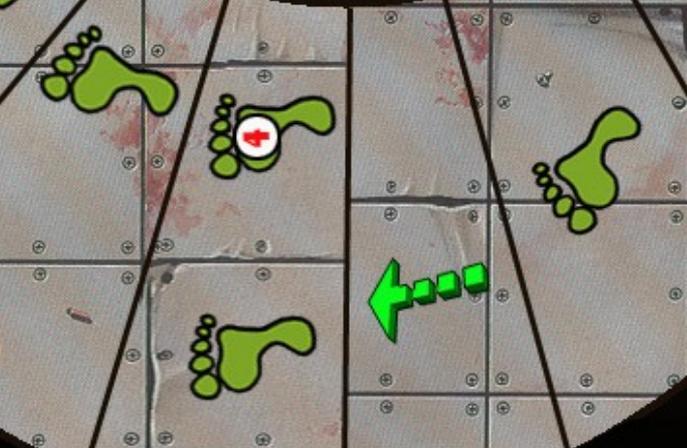
ESCAPE ROOMS

ESCAPE ROOMS



ESCAPE ROOMS

ESCAPE ROOMS



# Scénario : STAR MARX

## ANNEXE 1

### Créer un Kamarade Orphelin

Cette section optionnelle, à utiliser au début du scénario, voire lors de la création des persos, vous propose de tirer un peu au hasard le passé de vos kamarades à l'orphelinat. Ces tirages sont à raffiner aléatoirement en fonction du personnage, encore qu'il peut être rigolo de voir un ancien souffre-douleur devenu un colosse intimidant ou le contraire. De plus rien ne vous oblige à tous les appliquer, ils ne sont là que pour vous inspirer.

On peut s'en servir avec des jetons de pocker, des bouts de papiers coloriés, etc.

#### TIRAGE UN : le transparent

Mettez un jeton d'une couleur et complétez avec des jetons d'une autre couleur pour avoir autant de jetons que de joueurs. Puis faites les piocher.

Le joueur qui tire le jeton solitaire a toujours été comme invisible, il aura beau raconter aux autres où il était assis, ou avec qui il avait l'habitude de jouer aux cartes, ou qu'ils étaient ses voisins de chambres dans le dortoir, personne ne se souvient de lui, même pas les sœurs. Ne lui révélez pas son statut. Au contraire donnez lui quelques éléments d'enfance qui le raccroche aux autres, mais dont lui seul se souvient. Utilisez cet état des choses pour le rendre louche aux yeux de tous les autres kamarades. Après tout qu'est ce qui ressemble le plus à un traître que quelqu'un qui vous répète qu'il était avec vous en cours de lecture et dont ni vous ni l'enseignant n'avaient aucun souvenir.

Ce joueur ne participera plus à aucun tirage.

#### TIRAGE DEUX : la brute et la victime.

Mettez un jeton d'une couleur (par exemple, bleu), un jeton d'une autre couleur (par exemple, rouge) dans le sac, puis complétez avec des jetons d'une troisième couleur (par exemple, noirs.)

Le joueur qui tire le jeton de la première couleur (bleu) a longtemps été un des souffre-douleur du Ceausescu, celui à qui on fait un croche-patte ou celui qui se fait voler son dessert ou son goûter, celui sur lequel on urine la nuit pendant qu'il dort dans son lit, avant de raconter partout que c'est un bébé qui mouille ses draps. Et le pire de tous les bourreaux, c'était... le joueur qui tire le jeton de la deuxième couleur (rouge.)

à eux de voir si le bourreau recommence à martyriser sa victime, ou s'il se souvient vaguement de bonnes blagues et de camaraderie...

#### TIRAGE TROIS : le chouchou

Mettez un jeton d'une couleur et complétez avec des jetons d'une autre couleur.

Le joueur qui tire le jeton solitaire a toujours été le chouchou de Sœur Natasha, elle le reconnaîtra tout de suite et n'aura de cesse de dire du bien de lui. Tout ce que les joueurs pourront faire de positif, elle le lui attribuera et si jamais il se fait coincer en train de faire une horreur, ce seront les autres qui l'auront entraîné. Amusez vous à faire revivre aux kamarades des frustrations de leur enfance.

#### TIRAGE QUATRE : Cupidon

Mettez un jeton d'une couleur et complétez avec des jetons d'une autre couleur.

Le joueur qui tire le jeton solitaire était amoureux. Si un des personnages est une fille, ça pourrait être d'elle. (S'il y a plusieurs filles, ou si ça vous amuse de voir un joueur amoureux d'un autre, vous pouvez ajouter un jeton d'une troisième couleur.) Sinon, il y a toujours la sœur Svetlana, elle avait tout juste vingt ans quand elle est devenue sœur, qui sait ce qu'elle est devenue maintenant...

#### TIRAGE CINQ: le roi du cache cache (juste au cas où ça vous amuse de continuer)

Mettez un jeton d'une couleur et complétez avec des jetons d'une autre couleur.

Le kamarade était le roi du cache cache, il connaît le Ceausescu par coeur, considérez cet avantage comme une contrebande particulière.

**ET SI ?** Et si le même kamarade tire plusieurs jetons ? On peut imaginer une victime qui soit le chouchou de Natasha, et donc détesté par jalousie. Tout comme une brute qui puisse agir impunément parce qu'elle est le chouchou de Natasha et ainsi de suite...



# Scénario : STAR MARX

## ANNEXE 2

### RÈGLES D'ÉTHYLISME

L'alcool possède une difficulté de départ que fixe le Secrétaire Général (0, par exemple, pour une simple vodka).

Le joueur fait son jet en *Karkass*.

En cas d'échec, il passe un seuil :

- 1<sup>er</sup> échec : le personnage est « gai ». Il subit un malus de -1 à toutes ses actions physiques. En revanche, il gagne un bonus de +1 à toutes ses actions sociales car il est désinhibé.
- 2<sup>ème</sup> échec : le personnage est « saoul comme un polonais ». Le malus est de -3 à toutes ses actions.
- 3<sup>ème</sup> échec : le personnage est ivre mort. Il est incapable de faire quoique ce soit.

À chaque nouveau verre, la difficulté augmente de 1, voire davantage si l'alcool est plus fort... Certains alcools ou certaines circonstances peuvent faire passer d'un seuil à l'autre.

Le Secrétaire Général peut accorder des bonus voire des malus en fonction des Signes Particuliers ou des Clefs (comme *Grand* ou *Vice : Alcoolisme*, ...).

### DES JEUX D'IVROGNES

#### Le Sucre

Pour jouer à ce jeu, il vous faut une boîte de morceaux de sucre.

Tour à tour, les participants pose un sucre en équilibre sur un sucre précédent. Celui qui fait s'écrouler la construction a perdu (et doit boire).

Si vous préférez simuler le jeu avec des règles, vos joueurs peuvent faire appel aux Traits nécessitant une manipulation fine : « En *Social Traître*, j'ai l'habitude de crocheter les portes. », « Moi, en bon chirurgien je me dois d'être précis : j'utilise *Dopage*. », etc.

#### Le 7, 14, 21

Pour jouer à ce jeu, il vous faut deux dés à six faces dont vous ajouterez les résultats.

Le premier à faire 7 commandera une boisson de son choix, en général immonde à boire (du lait à la bière et au sirop de fraise, par exemple). Il pourra faire un jet pour fixer la difficulté à boire le breuvage : Trait en *Grouillot*, en *Pionnier*, en *Recherche et Conception*, en *Université*, etc.

Le deuxième joueur à faire 7 devra boire la mixture. Il devra battre le jet du premier joueur avec son score en *Karkass* pour ne pas vomir.

Le troisième joueur à faire 7 devra régler la commande.

#### Le Toujours plus

Pour jouer à ce jeu, il vous faut deux dés à six faces, une soucoupe et une tasse à café. Les dés sont posés sur la soucoupe et la tasse à café les recouvre.

Un joueur remue les dés et soulève la tasse pour en lire secrètement le résultat. Le tirage le plus élevé donnera les dizaines, l'autre donnera les unités. Par exemple, un 5 et un 4 donneront 54 (et pas 45...). Il cache ses dés à l'aide de la tasse, tend la soucoupe à son voisin et annonce un résultat (pas nécessairement vrai). Le voisin a deux options : regarder le tirage s'il pense que le premier joueur a menti ou bien relancer les dés et faire davantage que le premier joueur. Il annoncera son résultat à un troisième joueur qui devra soit le démasquer, soit faire davantage que lui, et ainsi de suite.

Il y a trois façons de perdre (et donc de boire) :

- Annoncer un faux résultat et se faire confondre par le joueur suivant.
- Dévoiler les dés du joueur précédent alors que ce dernier n'a pas menti sur son résultat.
- Se tromper dans l'ordre des dés (en annonçant 45 à la place d'un 54, par exemple).



# La bagarre contre les ouvriers de l'usine

Nous vous proposons un système de cartes pour rendre la bagarre un peu plus dynamique.

Au début du combat, chaque joueur tire une carte. Par la suite, les joueurs pourront en tirer une dès qu'ils le désireront.

Si jamais une carte implique un adversaire et que le joueur n'en a aucun, créez en un, soit en tirant une carte (pourquoi pas dans la défausse ? ) jusqu'à ce qu'elle vous l'offre, soit avec un adversaire générique comme celui-ci : **(Difficulté : 0 - Dégâts : 1 - Points de vie : 2).**

Utilisant la règle de l'entraide, décrite page 61, un Kamarade qui n'a rien à faire peut aller en aider un autre contre 1 zloty.

## CARTES D'AMBIANCE

<p><b>Le prochain duel, le Kamarade et son (ses) adversaire(s) s'empoignent si violemment que tout se termine sous les tables, à quatre pattes dans les chips écrasées et le verre brisé.</b></p>	<p><b>Le combat du kamarade devient un des centres d'attention. On entoure les pugilistes, on les encourage... Ce n'est pas le moment de flancher !</b></p>	<p><b>Si le kamarade décrit une cascade (glissade le long du bar, table renversée, bond et course sur une table en envoyant voler les saladiers) alors il peut prendre son duel à un Kamarade en difficulté</b></p>	<p>PAUSE L'adversaire du Kamarade a un jeune fils ou une jeune fille, qui s'accroche à la jambe du PJ et le tente de le mordre en criant « lâche mon papa (ou ma maman), social traître !. » Au bout d'un ou deux rounds, l'adversaire fait signe d'arrêter la bataille, attrape son gosse, va l'asseoir plus loin, laissant au PJ un round de répit (peut-être pour dépenser un Zloty pour regagner 3 Pvie), avant de revenir et de reprendre là où ils en étaient. (Cette carte peut être jouée par celui qui la pioche sur un autre Kamarade)</p>
<p><b>Tolia bondit sur le dos du Kamarade et lui inflige un malus de 2 à toutes ses actions. Attention à la façon dont le Pj va se débarrasser de lui : le petit diable a 10 ans et nettoie les cheminés de l'usine. Et taper sur un enfant...</b></p>	<p><b>En tentant de faire une descente du coude depuis le bar, Daniil, tourneur fraiseur, se pend avec une guirlande de fanions à l'effigie de Stakhanov.</b></p> <p>Obstacle à 12 pour le sauver.</p> <p>Si le Kamarade était en combat, son adversaire tente de l'aider en utilisant sa dangerosité comme bonus et la règle de l'entraide (page 61). Ensuite il recommence à cogner le Pj après l'avoir félicité..</p>	<p>UBIITSA (bravo)</p> <p><b>Un des adversaires du Kamarade viendra le féliciter en toute camaraderie de la dérouillée qu'il lui a mise (ou si c'est lui qui a dérouillé le PJ, il viendra s'assurer que ça va malgré tout). Le début d'une grande amitié ?</b></p> <p>Si le SG est généreux, voilà un contact gratuit sous le signe Lutte (ou Karkass si le Kamarade a perdu)</p>	<p>CHAMPAGNE</p> <p>L'adversaire du Kamarade se saisit de la bouteille amenée par Simon du Ceaucescu. Simon a toujours été le meilleur pour dénicher du chocolat, ou les corrigés des exams, à l'orphelinat, et là il a amené du VRAI CHAMPAGNE !</p> <p>Si le PJ veut gagner sans casser la bouteille, le voilà avec un malus de -2 supplémentaire. Sinon... Les autres risquent de lui en vouloir.</p>
<p>RATICHE</p> <p>Le joueur qui tire cet événement perd automatiquement un point de vie, lui et son adversaire se mettent simultanément un direct dans la mâchoire. Ils ont tous les deux la bouche en sang, tandis qu'une dent roule sur le sol. Impossible de savoir à qui elle est, la mâchoire trop douloureuse, il ne reste qu'à essayer de la récupérer, dans les pieds des autres lutteurs. Pour cela, tirez au hasard un autre combat et battez le jet du kamarade qui lutte, pour subtiliser à temps la dent de sous ses bottes.</p>	<p><b>Un énorme sous-verre de Staline se décroche. Le kamarade et son adversaire sont juste dessous.</b></p> <p>Si le Kamarade touche, il projette son adversaire sous le tableau, (il encaisse les dégâts du Kamarade +3). S'il rate son attaque, c'est lui qui se fait assommer, il est à 0 point de vie, et KO.</p>	<p>MALCHANCE</p> <p><b>Celui qui pioche cette carte dérapera tôt ou tard dans la sauce d'un tchébourek à demi consommé et abandonné sur le sol.</b></p> <p><b>Le SG peut lui causer un malus de -2 quand ça l'amuse.</b></p>	<p>CHANCE</p> <p><b>Celui qui pioche cette carte peut annuler une attaque, comme en dépensant une armure, pour lui ou un des Kamarades.</b></p> <p><b>L'adversaire finit avec une nappe en papier sur la tête qui l'aveugle, lancée par le fameux Simon (celui du champagne)...</b></p>

## CARTES DE DUEL

<p style="text-align: center;">DUEL</p> <p style="text-align: center;"><b>Quatre poivrots entourent le kamarade avec des tabourets à la main.</b></p> <p><b>Difficulté : 0 - Dégâts : 2 - Points de vie : 1.</b> (S'ils tombent, ils sont trop saouls pour se relever) Encerclement.</p>	<p style="text-align: center;">DUEL</p> <p style="text-align: center;"><b>Bronislav ressemble aux bombonnes Gazprom qu'il transporte toute la journée. Il est court sur patte, et semble taillé dans la fonte.</b></p> <p><b>Difficulté : - 2 - Dégâts : 2 - Points de vie : 8.</b> Chaque fois que quelqu'un le frappe en Lutte, sans utiliser une contrebande, il doit faire un jet en Karkass de seuil 9 pour ne pas se voir infliger la faiblesse « mal aux poings ». (pas plus d'une faiblesse par Pj)</p>	<p style="text-align: center;">DUEL</p> <p style="text-align: center;"><b>Deux types en salopette, cigarette en papier mais au coin des lèvres, essayent de noyer le Kamarade dans un une bassine pleine de punch russe.</b></p> <p style="text-align: center;">Jet en Karkass à 12 ou une faiblesse au choix « gueule de bois » ou « brûlures au visage »)</p> <p>(Préparer un punch russe : dans un verre d'infusion de tilleul très chaud rajouter 1 cuillère de miel et de la vodka)</p>	<p style="text-align: center;">Un coup sur la tête ? Trop de vodka ? À moins que vous soyez face à des clones clandestins des laboratoires Pavlov ? En tout cas, le nombre d'adversaire(s) que tire le Kamarade avec sa prochaine carte sera doublé (2 au lieu de 1, 4 au lieu de 2, etc.)</p>
<p style="text-align: center;">DUEL</p> <p style="text-align: center;"><b>Pozla n'aime pas la bagarre. Il suit ses camarades sans conviction et au premier coup, il simulera et ira au tapis.</b></p> <p><b>Difficulté : 0 - Dégâts : 1 - Points de vie : 5.</b> Et 1 en Propagande pour feindre le KO...</p>	<p style="text-align: center;"><b>« POLIZIA ! »</b></p> <p style="text-align: center;">crie un gamin essoufflé en entrant dans le bar. Les agents suivent et font une ronde d'inspection. Tout le monde s'assoit, se calme, cache ses blessures ou les fait passer pour un accident du travail. En douce, les insultes continuent, gestes obscènes dans le dos des agents, intimidation... etc. Obstacle collectif à 15. Selon qu'il soit réussi ou non, un bonus de +1 au toucher et +1 au dégâts s'applique ou aux PJ ou aux ouvriers dès le départ des policiers et la reprise des violences.</p>	<p style="text-align: center;">DUEL</p> <p style="text-align: center;"><b>Un gros costaud ceinture le Kamarade tandis qu'un petit nerveux le boxe.</b></p> <p><b>Difficulté : - 2 - Dégâts : 2 - Points de vie : 5.</b> Paralyse.</p> <p><b>Difficulté : 0 - Dégâts : 1 - Points de vie : 3.</b></p>	<p style="text-align: center;"><b>Objets volants non identifiés (bouteilles couteaux dentiers)</b></p> <p style="text-align: center;">Jet d'esquive* 12, marge d'échec = dégâts.</p> <p style="text-align: center;">*Le Trait utilisé dépendra de la description donnée par le joueur.</p>
<p style="text-align: center;"><b>DEUXIÈME SOUFFLE</b></p> <p>Le Kamarade pioche un adversaire de la défausse, qui apparemment a eu le temps de reprendre ses esprits et une vodka !</p>	<p style="text-align: center;">DUEL</p> <p style="text-align: center;"><b>Deux costauds bien imbibés.</b></p> <p><b>Difficulté : 0 - Dégâts : 2 - Points de vie : 8.</b> Tricheur x1.</p>	<p style="text-align: center;">DUEL</p> <p style="text-align: center;"><b>Un petit mec logé sur un lustre démonte les ampoules pour les envoyer sur le Kamarade</b></p> <p><b>Difficulté : 0 - Dégâts : 2 - Points de vie : 1.</b> Jets en AK47 contre lui. (on ne peut pas le toucher en Lutte) Armure x2</p>	<p style="text-align: center;">DUEL</p> <p style="text-align: center;"><b>En armant un coup, le Kamarade cogne la brute épaisse derrière lui : un Nemtsy velu, en salopette, calme jusque là...</b></p> <p><b>Difficulté : 0 - Dégâts : 4 - Points de vie : 6.</b> Projection.</p>
	<p style="text-align: center;">DUEL</p> <p style="text-align: center;"><b>Le grand Stanislav est un sacré colosse. Mais il est myope comme une taupe et il porte des lunettes semblables à des culs de bouteilles .</b></p> <p><b>Difficulté : - 4 - Dégâts : 3 - Points de vie : 10.</b> La 1<sup>ère</sup> fois qu'il est touché, il perd ses lunettes et sa difficulté passe à - 2.</p>	<p style="text-align: center;">DUEL</p> <p style="text-align: center;"><b>Zaihba est une petite bonne femme sèche, couverte de taches de rousseur sous la suie et le cambouis. C'est aussi une sacrée teigneuse, quand elle se bagarre. Normal quand on naît au beau milieu d'une fratrie de garçons !</b></p> <p><b>Difficulté : - 2 - Dégâts : 2 - Points de vie : 6.</b> Upercut (qui marche comme Morsure)</p>	

# Scénario : STAR MARX

## ANNEXE 3

### RENDRÉ LE CEAUSESCU PLUS VIVANT

#### Quelques orphelins

**Kassian « Diavol » (le diable)** : il n'a ni père ni mère et a des oreilles toutes pointues comme un démon. Très croyant dans la sainte Trinité...

**Selivan « nenastytnyi » (le vorace)** : lui mange tout ce qui traîne, les mouches, les papillons, les cafards et il fouille dans les poubelles.

**Sidor « bogatyï » (le riche)** : son père est au goulag parce que c'est un social traître. Il pisser au lit, il raconte que c'est parce qu'il rêve de quand la Tcheka est venue les arrêter. Un peu souffre-douleur du dortoir.

**Stepan « moloko » (le lait)** : albinos, il paraît qu'il voit dans le noir. Il n'a pas de père, et sa mère qui faisait des ménages dans une usine de produits chimiques depuis ses 14 ans est au sanatorium d'état.

**Timour** : passe son temps à dessiner, fera poser les kamarades s'ils veulent bien, ou alors s'en inspirera pour ses héros.

**Nazar** : le plus grand, on n'a pas de chaussure à sa pointure. Du coup il est toujours pied nu. Il a été retrouvé par un veilleur de nuit, tout bébé et abandonné A l'orphelinat, on l'a appelé Polza « Pomini Leninskie zavety (« Souviens toi des préceptes de Lénine »). Mais un jour, une femme s'est pointée et l'a reconnu : elle a fait tout un esclandre, en disant qu'il s'appelait Nazar, mais que comme elle ne savait pas écrire quand elle l'a abandonné, elle n'avait pas pu écrire son nom. Elle est venue le voir deux ou trois fois, puis plus jamais...

**Nikodim** : vachement doué pour la poésie.

**Ossia** : une teigne, qui tape tout le monde, et joue les surveillants pour les Mères. Il faut vraiment se méfier de lui. Pourtant il pourrait les attendrir, une nuit, en arrivant bleu de froid et somnambule, gratter à leur porte : « maman, c'est moi, je suis revenu... »

#### À l'infirmerie

**Vikenti** : il a un kyste gros comme un œuf sur la tempe, mais les Mères hésitent à l'opérer.

**Zinovi « kosoglazie » (le loucheur)** : il s'est cassé un bras en jouant au foot, on lui a mis un plâtre, il s'est cassé l'autre bras.

#### Personnel du Ceausescu (voir aussi le paragraphe « Fausses pistes »)

**Mr Lom** : ce barbu grisonnant, grande silhouette de travers, est le factotum du Ceausescu. Il semble savoir tout faire et tout réparer. Mais les contacts humains ne sont pas son fort. Un sourire embarrassé, un haussement d'épaule pour s'excuser, ou un bref mouvement de la tête pour saluer, c'est tout ce qu'il y a à en tirer. (Ce qui peut le rendre un peu louche, allez savoir...) Mais le pauvre homme est débordé, le Ceausescu est une vieille chose, comme lui. Et il y a fort à faire pour le garder en état.

**Nyanya Syeyat** : personne n'appelle Nyanya « ma Sœur » : pour tous les orphelins, et même dans les souvenirs des kamarades, personne ne l'a fait. Elle est la maman étouffante et obèse qui vous assomme de bisous qui piquent, et vous pince la peau du ventre en vous reprochant d'être trop maigre. Elle a toujours dans les poches un truc à vous fourrer dans la bouche, pour vous donner des forces, et tant d'amour à offrir qu'on finit par s'enfuir un peu groggy mais le cœur au chaud.

# Scénario : STAR MARX

## La chanson de la chorale

« Je suis un vrai communiste  
Je crois aux lois de l'honneur  
Assez d'ouvriers exploités !  
Assez de patrons exploiteurs !  
Je suis la phalange du travail  
Pour que le bien triomphe du mal ! »

## Quelques lieux

**La grande salle de jeu :** plus ou moins centrale, avec de multiples portes qui font communiquer de nombreuses sections du vaisseau. Autant quand il y a les orphelins c'est un endroit vivant et baignant dans une cacophonie braillarde. Autant de nuit, quand la salle est déserte et l'éclairage coupé, on peut imaginer des silhouettes dans la cage d'écureuil, des formes derrière les tentures et dérapier sur des jouets à roulettes.

**L'aile 8 :** fermée pour cause de sous-effectif et de déliquescence, l'aile 8 n'est plus chauffée et perpétuellement en travaux. Dédale de bâches, de tuyaux pendants, et de coursives à demi démontées, les enfants viennent y jouer pour se faire peur, en passant par des gaines d'aération. Le « gang Poquito Cabeza » y a son « temple maléfique ».

## Rencontres avec les gamins

« Monsieur ! Machin il me tape ! »

« Monsieur, j'ai perdu mon ballon par une grille... Vous voulez aller le chercher ? »

« C'est vrai que vous mangez les enfants ? »

