

UNE KROUTCHEVKA PARMIS TANT D'AUTRES...

La Kroutchevka de la banlieue est un microcosme de béton gris et d'escaliers de secours rouillés, où contrastent des personnalités hautes en couleurs, obligées de se mélanger du fait l'exiguïté des lieux, des nombreuses parties communes (toilettes, cuisines...) et de la finesse des cloisons qui donne parfois l'impression que l'on habite chez le voisin, sans compter certains paliers qui ont été transformés en chambre pour enfants. Que ce soit pour ce scénario ou un autre, voilà des gens peupler un tel lieu

- **Liona**, ancienne enragée des revendications minières de la ceinture de Plutok 17. Elle a passé la moitié de sa vie dans des colonies artificielles sous gravité moindre. Exploitée comme ses Kamarades, elle a lutté contre les spetsnaz à la barre à mine, posé des bombes artisanales sur les lunes-résidentielles des oligarques, et connu un goulag aquatique, dont elle s'est échappée en se congelant au milieu de bâtonnets de Kolinska panés Captain Tchernienko. Grande et voutée, elle souffre de la pesanteur, et a un générateur gravitique qui allège sa vie végétative dans un appart minuscule qu'elle enfume clope sur clope en réparant les appareils ménagers des Kamarades.

- **Mika, Liliana** et leurs copains passent leur vie dans les cages d'escaliers et les passerelles rouillées que leurs parents leur interdisent. Ils s'inventent des guerres spatiales, des casques d'astronaute avec des barils de lessive, ils ont même un soyouz. Dommage qu'il soit en fil de fer et exemplaires de la Pravda mâchés.

- Si vous adressez ne serait ce qu'un signe de tête à **Pavlina**, vous risquez de vous retrouver « prisonnier » de son canapé, à regarder des matchs de **Kosho-nibud'**, noyé dans le flot d'explications passionnées, contradictoires et totalement incompréhensibles de Pavlina et de ses collègues de la chaîne de montage B67.

- **Yemelyan** est le roi local du samogon. Il a transformé les restes de la novye Trabant de la famille Nenienco en distillerie. Il faut dire que cette épave, toujours fichée dans la façade du bâtiment C après une nuit de beuverie, ne sert pas à grand-chose. Maintenant relié à 15 radiateurs en fonte, le soyouz familial glougloute d'alcoolat artisanal que surveille Yemelyan en lisant du Pouchkine.

- **Papienko** passe son temps sur la passerelle, à mettre en musique le ballet des flamants rats au-dessus des barres de logement. Ses doigts courent sur son bandonéon tandis qu'il rythme de coups de pied de ses chaussures de sécurité sur la rambarde métallique.

- **Milina** est de toutes les fêtes, elle a toujours un cake de prêt, c'est toujours une nouvelle recette, et on ne sent presque pas la sciure qui a servi à couper la farine, par mesure d'économie. Et puis le pin, ça donne un goût de caramel, non ?

Références au Guide

L'examen de l'Office Sidéral de la Chasse et de la Faune (p. 8) ;
Kroutchevka (p. 44) ; Samogon (p. 44) ; Le Rouell'ball (p. 39) ;
Le Kosho-nibud' (p. 38)



Star Marx, le Guide de Voyage de l'Aventurier des Mondes Imaginaires.

Écrit par nous

et illustré par David Cochard.

160 pages aux éditions LEHA



Star Marx, le jeu de rôle

Écrit par nous

et illustré par David Cochard, Laurent Li-
bessart et Thierry Ségur.

160 pages aux éditions LEHA



Chroniques MARXISTES

La chasse aux recalés

Ces fascicules sont un ramassis de pistes scénariques pour exploiter le guide en jeu de rôle. Ce ne sont pas des scénarios finis, juste des départs, des éléments, des scènes probables, et des élargissements possibles. De toute façon, les joueurs ne font jamais ce qu'on attend d'eux.

EDITIONS LEHA



PASSE TON **B.A.C.** NEMTSY

Vos Kamarades, de passage sur une planète proche du centre de l'Union, vont assister au massacre des nemtsyi qui n'ont pas réussi **l'examen de l'Office Sidéral de la Chasse et de la Faune** : alors qu'ils vaquent à leurs occupations, une sirène d'alarme résonne, annonçant la fin de l'épreuve. Les rues se remplissent de citoyens armés jusqu'aux dents, à la recherche de nemtsyi errants (ceux qui ont réussi le test sont enfermés dans le centre d'examen jusqu'au lendemain). Si l'un de vos Kamarades est un peu exotique, ou s'il a ne serait-ce que pris quelques gnons qui lui déforment la figure, les foules sanguinaires pourraient le prendre pour une victime potentielle. Sinon, vous pouvez sortir un extra-terrestre tout mignon, voire toute une famille, ou un groupe d'apeurés pour que les joueurs essayent d'en sauver quelques uns. Dans le pire des cas promettez-leur une récompense, un nemtsy rare qui défèque des perles et qui est poursuivi par une bande d'ignares... Bref, vos aventuriers vont se retrouver suivis de quelques êtres bizarres.

Voici quelques éléments pour peupler leur folle nuit :

- une camionnette folle conduite par des sadiques alcoolisés tente de les écraser ;
- ils peuvent trouver refuge dans une usine abandonnée, recouverte de tags haineux envers la main d'œuvre Simple qu'on peut payer en bananes. Mais le répit sera de courte durée...
- des nuées de gosses armés de frondes et de boulons les prennent en chasse ;
- un drone artisanal piloté par un sadique paralytique

vétéran de l'Armée Rouge les arrose de produits corrosifs.

Nous vous avons également préparé un petit aréopage d'aliens sauvables ou qui peuvent intervenir pendant la poursuite :

- **Truitzinangrantz** quadrupède râleur, doté d'un à l'odorat incomparable ;
- **Morbul**, un flotteur à tentacules, narcoleptique, que les gosses ont tendance à prendre pour un ballon ;
- **Zin le serpenteaire** qui se cache dans les tuyauteries et calcule les probabilités d'échec plus vite que son ombre. Par contre il a été incapable de saisir un stylo pour émarger ;
- **Pritoune de Zel** est une boule de poil qui tombera enceinte et se multipliera par mitose quand ses organes reproducteurs seront excités par l'odeur d'un produit pour sol avec javel, qui est normalement l'hormone sexuelle des mâles sur leur planète ;
- **Zoumard**, humanoïde silencieux, couvert de kystes, a d'énormes pouvoirs de guérison. Mais il ne comprend pas qu'on doive se cacher ou obéir aux ordres, plutôt que de suivre le vol des flamants rats en étendant les bras.

DE VRAIS KAMARADES

Quand les Kamarades auront bien couru, ils croiseront Christina, une vieille dame qui ne goûte pas à cette boucherie gratuite et qui les accueillera à bord de sa Novye Trabant. Par contre il faudra lui prendre le volant, parce qu'elle s'arrête aux stops, ce qui est rédhibitoire dans une poursuite.

Chez Christina, dans sa **Kroutchevka** de banlieue, les personnages pourront découvrir des immeubles de vrais Kamarades.

Une vie commune s'organise le temps que les choses se calment. Car voler un soyouz est tout aussi hors de question que

de s'arrêter aux stops lors d'une course poursuite : depuis les violences commises par les PJ (faisons-leur confiance là-dessus), la planète est comme verrouillée.

Votre rôle est de faire s'attacher les joueurs à cette aimable communauté à travers leur **samogon** et leur hospitalité même envers des nemtsyi plus étranges les uns que les autres :

- Zin débouche la plomberie, et sauve la cuvée de Yemelyan Termov, le brasseur qui ne tarira pas bienveillance à l'égard de la troupe ;
- Zoumard guérit la brûlure d'une ménagère imprudente. La vieille Mija rêvera alors de le transporter clandestinement à l'hôpital pour soigner son neveu atteint de silicose...

Nous vous avons laissé la description de certains personnages dans l'encadré ci-contre, en espérant que vous y trouverez de l'inspiration pour faire vivre la **Kroutchevka**.

SORTIR DE L'UNION

Si vos Kamarades aident, les habitants auront une dette, et aideront les nemtsyi à fuir. Ils connaissent un passeur qui vient les embarquer en Kosmobus, mais sitôt l'équipe embarquée, le soyouz se retrouve encadré par une délégation d'officiels et de soldats. On donne aux PJ leurs maillots : les voilà devenus joueurs de **Rouell'ball**, pour un match sans pitié au-delà des frontières. Il n'y a que s'ils survivent à la partie qu'ils auront peut-être l'occasion de s'échapper...

Et ensuite ? Vos joueurs pourraient chercher comment raccompagner les nemtsyi sur leur planète, par exemple...