

hurlent et vous braquent en pleine pupille le laser de la figurine Poutinator qu'ils ont eu avec leur menu de lutin, les familles en goguette et les routiers qui s'endorment le nez dans leurs frites.

## UN TRESOR, C'EST UN TRESOR. OU PRESQUE...

Après avoir déchiffré les coordonnées dans le blason, les Kamarades pourront découvrir le trésor de **Léandre-Igor Trochkar**. À vous de choisir la fin. Des zlotys ? Une amorce pour un scénario supplémentaire ? Une collection de livres interdits ?

Et si **Léandre-Igor** avait caché un orphelinat dans un recoin caché de l'espace, un petit planétoïde où il aurait déposé les enfants sans parent ainsi que des individus vertueux, croisés au fil de sa vie d'aventure, des gens de toute espèce, pour qu'ils vivent en communauté aimante un peu comme la famille arc-en-ciel de cette chère Joséphine Baker ? Que sont-ils devenus au fil des siècles ? Est-ce qu'ils se sont tous étripés ? Ou vivent-ils heureux en vrais communistes sur une planète préservée ? Enfin, jusqu'à ce que les Kamarades débarquent avec leurs gros sabots...

Et si **Pixtorius** avait posé un traqueur sur un personnage ? Et si coincé par **JOnz « Parebuffle » Chaser**, il débarque, lui et la brute, accompagné d'une horde de salopards bien décidés à piquer le trésor quel qu'il soit ? Et si ça finissait en bagarre épique ?

### Références au Guide

Les Cavernes de Chronos (p. 124) ; Cimetière (p. 119) ; le Marché Flottant (p. 129) ; les Patatoïdes (encadré p. 130) ; Papy Blatte (Les arthropodes cordonniers de Shoburn 24 p. 130) ; les chariots de Kylofresk (encadré p. 131) ; Kentrav 62 (p. 102) ; les Lenin's Burger (p. 85).



*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 Libessart et Thierry Ségur.

160 pages aux éditions LEHA



Chroniques  
**MARXISTES**

## Ruades Kosmiks

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...

# RUADES



# COSMIQUES

# DÉBUT IN MEDIA RES

Les Kamarades courent après **Slim Worm Pixtorius**, un ver nemtsy grand comme trois pommes, qui parle du nez, avec de gigantesques jambes cybernétiques. Faut dire qu'en rade avec leur soyouz (leur bébé d'amour auquel ils se sont bien évidemment attachés), les aventuriers en sont réduits à travailler comme recouvreurs de dettes pour **JOnz « Parebuffle » Chaser**, un des « barons » des **Cavernes de Chronos**, un colosse qui s'est fait greffer un parechoc en travers du mufler.

**Pixtorius** va leur faire traverser tout **Cimetière**. Sa poursuite sera l'occasion de découvrir quelques lieux emblématiques de la station spatiale géante. Voici ceux que nous conseillons car ces décors nous semblent propices à une bonne rigolade :

- traversée ascensionnelle du **Marché Flottant** ;
- les **Patatoïdes** qui remettent la gravité ;
- le ver se rattrape à l'étal de **Papy Blatte**, traverse sa boutique et prend la sortie de derrière ;
- des escaliers mécaniques bondés ;
- **des chariots** roulants transformés en trottinettes à la sortie **de Kylofresk**, etc.

Cette course épique se compliquera encore quand les Kamarades bousculeront des terribles Krylomerks ivres à la sortie d'un bar, des trafiquants d'armes shootés au lait de molokloche et aux stérilisants pour castor. Les brutes en viennent à tirer partout et à les poursuivre à leur tour, leur cul obèse coincés dans des fauteuils antigraivs.

## ON PEUT TOUJOURS MARCHANDER ?

Une fois chopé, le ver pleurniche et propose aux person-

nages de les mener à un trésor s'ils oublient cette histoire de dette. Si les joueurs acceptent, il leur parlera de **Léandre-Igor Trochkar**, un ancien paladin des étoiles originaire de **Kentrav 62**. À une époque où l'Union n'était pas encore arrivée à cette frange de l'Espace, le chevalier centaure fut enlevé par des nemtsyi qui voulaient le présenter comme du bétail à un salon de l'Agriculture Kosmique. Gagnant du premier prix de traction utilitaire (travaux agricoles, lourds charrois), il erra ensuite de planète en planète et protégea la veuve et l'orphelin avant de se faire redéposer, usé par les combats, sur sa planète natale. De sa vie d'aventures, il aurait conservé une carte au trésor cachée à l'intérieur du blason de son armure de porcelaine. Personne n'en a eu de nouvelles depuis des siècles. Mais c'est à parier que ses descendants ont conservé l'armure. Un petit groupe pourrait se rendre là-bas, enquêter. Bon à condition d'avoir un soyouz...

## BOUCHERIE CHEVALINE

Voilà bientôt six ans que les centaures de **Kentrav 62** ont découvert l'Union et la guerre cathodique. Sur place, les Kamarades peuvent assister aux affrontements sportifs qui ont lieu tous les mercredis, mais les centaures ne veulent pas parler du **clan Trochkar**. Il a été dissous dans la honte l'année dernière et ses guerriers ont eu bien du mal à se faire adopter par d'autres tribus. Aucun centaure n'admettra avoir été membre de ce clan, à moins de déployer des trésors de diplomatie. Aux joueurs de les forcer à raconter le passé honteux de leur ancien clan. Les bougres ont un sens de l'honneur bien rigide, mais si les Kamarades aidaient les déracinés et leur nouveau clan à l'emporter que ce soit militairement ou en trafiquant l'applaudimètre, ils pourraient profiter des libations alcoolisées qui accompagnent la victoire pour interroger des guerriers ivres. Encore faut-il comprendre la situation et identifier des sources d'information possibles.

Entre deux mercredis, ces messieurs pansent leurs blessures et prévoient les prochaines batailles, tandis que leurs femmes cultivent les champs qui se localisent autour des rares cours d'eau de ce monde sec et creusé de canyons. Les agglomérations se regroupent autour de mottes castrales et semi troglodytes. Après des crépuscules violets, les nuits sont pires que glaciales, le froid est tel que les pierres en pleurent en de longs soupirs de sirènes.

Autre piste, les Kamarades pourraient chercher **la place forte abandonnée des Trochkar**. Les statues y ont eu le visage effacé à la masse, et le pont naturel pour monter à la motte a été détruit. Pire, dans les ruines, une femelle Pounkrace, prédatrice de 300 kilos de muscles et de griffes, niche avec ses quatre petits. Si les PJ fouillent, ils pourront comprendre que **le clan Trochkar** est allé trop loin dans le show-biz et le côté télévisé des guerres claniques. Après avoir engagé un conseiller en image humain, ils se sont teints et costumés en Petit Poneysky du Soviet pour booster leur popularité. C'était bien trop avant-gardiste pour le conseil des vétérans qui décida de dissoudre le clan et d'effacer sa mémoire. Que les aventuriers retrouvent l'emblème du clan ou les négatifs des photos d'un plan de communication médiatique, et ils devraient pouvoir retrouver des anciens membres du **clan Trochkar**, qu'il faudra faire chanter pour les pousser à parler.

## MENU ENFANT

Ils apprendront que l'armure en céramique, emblématique du **clan Trochkar**, a été vendue aux enchères avec tout un lot d'hallebardes et de gonfalons. Le harnois a fini dans un **Lenin's Burger** volant, à la jointure de deux kosmorocades. Monté sur un moteur à deux temps, il sert de manège dans l'espace « détente tout-petits ».

Aux joueurs de gérer tout ça : la Sécurité, les mioches qui