

et protégera les Kamarades des ondes mentales de la chose.

Piquer la caisse des paris peut être un bon objectif secondaire pour compliquer le scénario...

Les Kindersk

D'où viennent les Kindersk ? Personne ne le sait vraiment, mais quand ces insectoïdes palmés ont débarqué sur la lune forestière de Ferreror 22, agglutinés sur un astéroïde un peu comme des moules sur un rocher, personne n'imaginait qu'en moins d'une décennie ils allaient transformer un monde verdoyant en un désert glaireux hérissé de nids boueux de 30 mètres de haut et dégoulinant d'un ichor marronnasse et pâteux. Farouchement territoriaux, leurs essaims désossent soyouz et kamarades avec un entrain suspect.

Mise sous quarantaine cette lune reste tout de même, et malgré un bloc militaire un rien poreux, une destination prisée par les aventuriers et les parazitnyi avides de zlotys. Il faut dire que les œufs à double coquille des kindersk se vendent une petite fortune sur le marché noir. La gélatine placentaire, une fois ingérée, fait des miracles génétiques. Vous vous réveillez blond, la raie au milieu, avec des dents d'une blancheur que ne renierait pas les cuvettes de WC en sur-émail de la gare de la Productivité Renouvelée sur Diamantsky 8. Vos enfants sont polis, le polo entièrement boutonné, le doigt sur la couture du pantalon, prêts à tout pour rendre papa et maman fiers. Et quand à votre épouse, transfigurée sous un brushing impeccable, elle sourit de de toutes ses dents, assise sur la moquette et prête à réagir à votre moindre requête.

Les oligarques et les particuliers s'arrachent la substance miraculeuse, qui transformera enfin leur famille en un modèle de dignité et de bonheur partagé. Ne dit-on pas que grâce à cette panacée, l'effroyable ambassadeur Ronald Krumpsk a été transfiguré et que depuis ses réceptions sont toujours un succès ?

Références au Guide

La ceinture minière de Warenjonsonsk 35 et son curling d'astéroïdes (p. 78 et 79) ; les ferrailleurs gryaznyi (p. 124).



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 Liessart et Thierry Ségur.

160 pages aux éditions LEHA



Chroniques MARXISTES SURVIVAL KURLING

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...



À l'origine de ce scénario, un vol : les Kamarades ont dérobé un œuf de Protoreine kinderzk à demi fossilisé, dans une termitière abandonnée.

Les Kinderzk sont quasiment des légendes, des nemtsyi dont la description est donnée en page 5 de ce livret.

Le bidule peut ramener un paquet de zlotys à vos aventuriers mais ce n'est pas l'élément central de cette histoire : vous pouvez imaginer comment ils sont rentrés en sa possession ou bien balancer l'affaire toute cuite à vos joueurs.

AMBIANCE KERMESSE

Suite à leur vol et pour négocier la vente de leur trophée, les Kamarades ont rendez-vous avec leur contact, un type à demi insecte, dans **la ceinture minière de Warrenjonk, un jour de curling d'astéroïde**.

La fête des mineurs est déchaînée, les gens sont hilares et saouls, sous le soleil rose de Nashel 48. On a sorti des générateurs de gravité et les gens s'accourent en bras de chemise à leurs soyouz, posés sur des gros cailloux cosmiques, dans des bulles d'oxygène artificielles. Un gros food-truck produit la plus grosse bulle, avec chaises et tables pliantes en terrasse. Les paris sont ouverts sur les gagnants de la compétition. Des **Gryaznyi** adaptés au vide essayent de récupérer les débris des vaisseaux béliers après un accident, plusieurs piaillent sur le toit du food-truck où ils trient leurs "trésors" et commandent des tchéboureks.

Depuis leur arrivée, les Kamarades sont suivis discrètement par des agents bossus du Soviet local de Difool 8, qui veulent utiliser des gènes de la Protoreine pour améliorer la femme et les enfants du grand homme qui lui font honte dans les meetings (voir page 5).

À vous de décrire la fête, le gros soleil rose de Nashel 48, le food-truck, les Kosmobus de touristes et lâcher un nombre inhabituel de bossus dans les descriptions...

POURQUOI IL Y A TOUJOURS UN TRUC QUI CLOCHE ?

Bien évidemment un événement va venir gâcher la fête et le plan bien huilé des bossus du Soviet : en pleine partie de curling céleste, en brisant un astéroïde en deux avec leur jeu débile, les mineurs libèrent ou réveille malencontreusement une entité qui va les contrôler et assurer une ambiance de folie !

Imbibés de poussière d'astéroïde, les mineurs seront la cible privilégiée de la créature qui a tissé un lien psychique avec la « roche » qui lui servait de cocon. Elle les poussera à casser d'autres astéroïdes pour libérer d'autres entités, ayant les mêmes capacités qu'elle.

En revanche, elle ne contrôlera pas les PJ, parce qu'ils ne sont pas autochtones et n'ont pas respiré assez de poussière de ces astéroïdes contrairement aux mineurs.

Au moment où les bossus du Soviet attaquent les Kamarades, arrive la première série de collisions inattendues, les spectateurs sont étonnés puis ce sont des catastrophes en série.

SURVIVAL HORROR

Après la destruction du générateur de gravité du food-truck, les gens flottent dans le vide. Il faut rejoindre une zone sous gravité et oxygène, tout en luttant contre les bossus. Voire en sauvant le petit Panyal qui a perdu ses parents et qui part à la dérive.

Dans la zone pressurisée, c'est la panique, ça tourne à l'émeute pour des combinaisons, et pour prendre le soyouz qui ne tardera pas à démarrer même si des gens affolés se jettent sur ses portes alors que les collisions se multiplient.

Dans le vide, **les Gryaznyi** récupèrent les brochettes et semblent se moquer de l'évènement.

Souhaitons que l'un des joueur interprète un Nemtsy : sa vision extra-terrestre lui permettra de voir les choses différemment des autres, car, lui, voit la couleur glude. Et c'est la couleur des yeux des mineurs et ceux des radiations de la créature. Cette capacité lui permettra de repérer plus facilement qui est contrôlé par la créature et que d'autres astéroïdes rayonnent de cette même couleur. Bref, il pourra aiguiller les joueurs sur le fait qu'ils doivent agir vite s'ils ne veulent pas se retrouver avec encore plus de créatures, qui une fois libérées toutes pourront peut-être contrôler les êtres vivants, sans qu'ils soient bourrés de poussière d'étoile.

Entre les bossus, les mineurs fous, les véhicules qui fuient et se rentrent dedans, les pluies de débris, et la pression mentale qui va en augmentant, il y aura fort à faire. (Plus d'entités seront libérées, plus leur contrôle va s'étendre à des gens qui ont peu, ou presque pas respiré la poussière...)

On peut imaginer une fin avec un soyouz bélier qui pousse les deux-trois astéroïdes contaminés dans un soleil, et des mineurs en combi qui essayent de taper les PJ ou de faire exploser la carlingue à laquelle ils se sont accrochés.

On peut aussi imaginer que les joueurs cherchent à joindre leurs forces avec les bossus du Soviet, mieux équipés qu'eux.

Enfin, on peut mettre en scène la possible éclosion de la protoreine en papillon de lumière, oubliée dans le sac à dos d'un Kamarade. L'entité tournera autour de la scène