

GARBAGE TOUR

DÉCORS POUR PEREGRINATIONS ROLISTIQUES

Vonyuchye Trusy : Un réseau labyrinthique de marais et d'îlots nauséabonds constitués des rebuts des caleçons réglementaires de l'Armée Rouge. Le Grand Renifleur rôde au milieu des brumes. Animal mutant, colline mobile ou pauvre robot recycleur défectueux, bloqué dans sa routine ?

Le fleuve Amour : Un cours d'eau orange vif, mélange de liquides indéfinissables et aux effluves aphrodisiaques.

Stiral Naya Mashina Canyon : Un enfer rouillé et vertigineux de machines à laver en panne. Des gorges tortueuses parfaites pour une poursuite sous des avalanches de tambours en inox.

Novye Marinaris : Ici ce ne sont pas des méduses qui dérivent dans les vents antagonistes, mais des sacs plastique de toutes les couleurs. D'anciens portemanteaux évoquent des coraux concrétionnés par les pots de yaourt et le guano des flamants-rats. Il y a même des marées et des houles de grands nuages toxiques et des porte-avions de l'Union échoués au milieu des débris. Vous croyez qu'ils ont encore des torpilles à bord? Et pourquoi pas un bidasse fou qui se croit toujours en guerre contre les ennemis du peuple...

Les ruines de Khlamgorod : un bidonville abandonné et qui semble sans fin. Qu'est ce qui a bien pu faire fuir les habitants ? Les grands rats rouges de la taille d'un chiot qui grignotent les décombres ? Ou sont-ce les fantômes radioactifs qui hantent ses nuits, résidus des hologrammes gigantesques de **Novye Venise 3** ?

Pas de fleuve fertile dans **la vallée du Nihil**, mais des pyramides colossales d'emballages vides qu'empilent une poignée de fous enroulés dans du papier toilette. Ces nihilistes n'aideront pas les PJ. Après tout, le monde est absurde.

Références au Guide

Les Gryaznyi (p. 124) ; Triad Pyramida (p. 38) ; Gorgho 9 et les mutants rougeâtres (p. 92 et 93) ; Novye Venise 3 (p. 56 et 57).



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 МАРШИСТЫ

Maman, c'est toi la poubelle du monde...

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...



Ce scénario fait suite au *Samizdat* n°5 d'octobre, *Survival Curling* et représente le premier volet d'une trilogie se déroulant sur **Gorgho9**, une décharge géante à la taille d'une planète décrite dans le Guide de Voyage de l'Aventurier des Mondes Imaginaires dédié à Star Marx.

Suite à leurs mésaventures dans *Survival Curling* ou après une nouvelle avarie de leur vaisseau préféré, les Kamarades ont besoin, une nouvelle fois, d'une pièce mécanique ou électronique. Par chance, ils sont à proximité d'une communauté tout à fait apte à les aider : **les Gryaznyi** !

En échange d'un générateur à plasmotron triplacé ou de réparations pour leur soyouz, les Kamarades vont devoir escorter un groupe de trois **Gryaznyi** vers une destination inconnue.

Car il est difficile de discuter avec ces Nemtsyi qui ne s'expriment que par couinements. Ils pointeront les coordonnées aux PJ sur des vieilles plaques d'immatriculation que les trois « élus » portent en sautoir.

Voler avec des **Gryaznyi** n'est pas de tout repos, vu qu'ils passent leur temps à démonter des trucs, comme la gravité ou le chauffage pour les remonter quand on les sermonne. Après s'être fait sonner les cloches, ils vont démonter des trucs plus discrets, le grille-pain ou la chasse d'eau, et construire des choses, des jouets pour nos PJ si le SG se sent généreux.

1—Un caniche robot qui aboie en binaire.

2—Un aspirateur raté mais qui peut se transformer en jet-pack si on inverse deux branchements.

3—Un casque de vision à 360° fabriqué avec un seau à nugget Lenin's Burger et la caméra de recul du soyouz.

4—Une machine qui fabrique des saucisses.

5—Un appareil qui met un filtre chat sur n'importe quelle communication vidéo.

6—Un tournevis sonique qui peut enlever un boulon à 20 mètres. L'autre côté de l'appareil fait thermomètre.

RENDEZ VOUS EN DÉCHARGE INCONNUE

Gorgho 9 est une planète où les militaires balancent leurs ordures avec des navettes robotisées.

Couverte d'immondices, elle est toutefois la terre natale des **Gryaznyi**. En son centre dort la **matrice de reproduction Gryazny**, une masse rose et endormie qui donnera naissance à des milliers de petits velus après accouplement avec trois

mâles ravis. Si cela amuse le Secrétaire Général, les joueurs pourront découvrir à ce propos que les **Gryaznyi** sont une expérience scientifique de l'Armée Rouge que les militaires ont cru ratée et qu'ils ont fini par jeter sur cette planète poubelle...

Un des nombreux problèmes qui va donc se poser aux joueurs est de taille : l'endroit auquel ils veulent accéder est dans une zone militaire de l'Union. Il va falloir la jouer en finesse s'ils veulent passer sans se faire atomiser. Les Nemtsyi conseillent, en mimant (et comme ils peuvent), d'attendre l'éclipse, mais aucun phénomène astral n'est prévu dans ce cadran de l'espace. En fait c'est la finale de **Triad Pyramida** à laquelle les Nemtsyi font allusion, et pendant cet évènement sportif les regards seront ailleurs.

En outre, d'autres équipes de parrains, recrutés aux quatre coins de l'univers, vont se poser sur **Gorgho 9**, des mercenaires accompagnant d'autres groupes de **Gryaznyi** qui veulent aussi se reproduire. Il va falloir faire une véritable course poursuite à travers la planète poubelle pour arriver en son centre les premiers.

ON N'EST PAS RENDU

Voici quelques éléments pour peupler le séjour de vos Kamarades sur **Gorgho 9**.

- Plus la Matrice va se réveiller, plus la planète va réagir : un vent qui promène les ordures se transformera en en raz-de-marée. Les animaux (flamants-rats et rongeurs mutants) vont s'affoler, annonçant le tsunami de déchets.

- **Les mutants rougeâtres** sont également de parfaits aiguillons pour pousser les PJ à faire des jets et dépenser leurs zlo-tys. Personne ne sait si ce sont des touristes égarés, des exilés ou des natifs, ravagés par l'exéma et les maladies de peau, rendus difformes par les mutations et la gale. Mais si certains sont encore capables d'entamer le dialogue, beaucoup sont des fous agressifs, cannibales et farouchement opposés à toute immigration clandestine.

- On peut aussi imaginer qu'une équipe fabrique un véhicule, ou que les PJ soient obligés de le faire à cause d'un blessé etc... Allez savoir ce que vont vous sortir les joueurs : un engin

roulant quelconque à la Mad Max, un char tiré par des rats ou une montgolfière méduse gonflée aux gaz de décomposition ?

- **La Matrice** a un gardien, un golem de machines à laver et de pièces mécaniques diverses, avec un mange-disque lance vinyle de Derathée et un bras de pelleuse. Il peut commencer par poser des énigmes (peut-être idiotes comme demander les prix des meubles d'un vieux catalogue ou le nombre de couleurs possibles pour un modèle Grumskyaka 17). Bien sûr, il finira par attaquer, que ce soit parce que les PJ ne peuvent pas répondre ou qu'il prenne une roquette d'un autre groupe. On peut même imaginer un front PJ / Golem / autre équipe face à des mutants rouges déchaînés...

Mais au final, peu importe que ce soit l'équipe de vos joueurs qui s'accouple à la **Matrice** : après l'éclosion des petits **Gryaznyi**, il va falloir songer à repartir. Imaginons que ce soit une autre équipe qui l'emporte, pour rentrer la tête haute, il suffit de kidnapper quelques centaines de bébés poilus et couinant sur les milliers nouvellement nés !

LES AUTRES EQUIPES DE « PARRAINS »

LES ZBOLCH3, une bande de culturistes huilés de l'Armée de libération nudiste. Ils sont physiquement puissants mais ils ont la fâcheuse habitude de prendre des poses plastiques quand il ne faut pas. S'ils gagnent, la tribu gryazny dont ils sont les parrains leur construira une sorte d'étoile de la mort dotée d'un rayon capable de désintégrer le textile à l'échelle d'une planète.

Moldux, un Bourbasky aux théories mathématiques tordues et qui profite de son côté protéiforme pour charmer les animaux. Il fait équipe avec **M4X**, un droïde sniper, dont les jambes sont des canons télescopiques. Un soir, Moldux s'introduira dans le campement sous la forme d'un rat phosphorescent et tentera de lancer une soirée dialogue avec les PJ. M4x expliquera-t-il qu'il attend un cœur en échange de ses services comme le Tin-man du Magicien d'Oz ? Faudra-t-il s'allier avec eux à la fin ?

Les BIOMANSK, chacun habillé dans une couleur différente, mais il est très facile de semer la discorde avec eux, pour peu qu'on leur demande pourquoi il y en a un en combinaison rose ou marron et s'ils ont choisi leur couleur par un vote démocratique.