

# PARTIE À ENCOLLER n°1

## BREFS ELEMENTS DE BACKGROUND

l'**astroport sur pilotis de Rzhravchina** est une ruine rouillée et grinçante ballotée par les houles. On y descend pour se rendre à **Amsterdansk**, grand port de pêche où s'ancrent les **More-Potroshitel** qui sont d'immenses baleinières abattoirs, pourchassant les **Serykoloss**, princes des mers, chez qui rien ne se perd.

Les vagues s'invitent souvent dans les rues et l'écume se confond avec la pluie incessante. Dans les **Tumany Bar** on respire des brumes d'alcools et de spermacéti de grand cétacé. La joie y est contagieuse, braillarde et se transmet par aérosol, un peu comme le virus de la grippe...

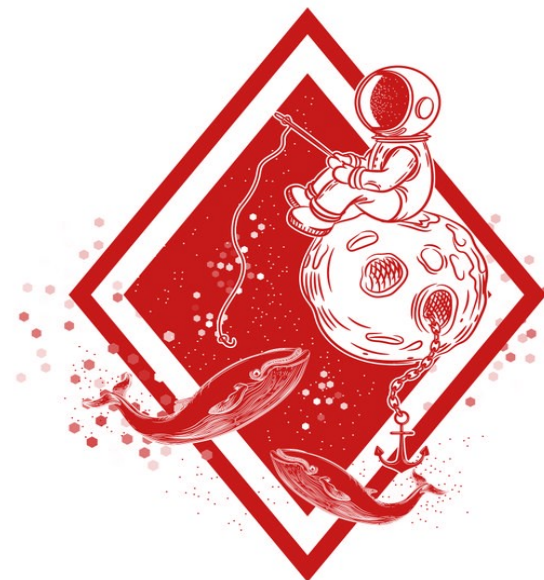
Contre une contribution modeste à la branche locale du Parti, vous pourrez arborer un brassard frappé d'une sardine et d'une faucille et ainsi utiliser les navettes maritimes ouvrières dans toute la cité. Profitez en pour aller contempler les œuvres du grand peintre **Vanghogovitch**, exposée dans divers locaux de la conserverie **Rijsky**. La cité portuaire a une longue histoire, et a connu plusieurs insurrections populaires comme en témoigne la sculpture à demi immergée **Les Sociaux Traîtres Ont Soif**, constitué de cadavres de rebelles étonnamment conservés et ferrailés au fond marin.

**La Casse Galactique de Franky Bolide et Stein von Zarovitch** est un astéroïde vagabond, tracté par deux remorqueurs spatiaux et encombré de carcasses de soyouz en tout genre. Entre parc d'attraction et forteresse de savant fou, venez faire des glissades dans les tuyères de croiseurs de type basilisk ou manger des pâtisseries chromées et cuites autour de la roue laser d'un light cycle de Tronsky 4, si vous ne vous faites pas chasser à la D.C.A, au milieu d'un nuage de flamant rats phosphorescents, explosifs et kamikazes...

## Chroniques MARXISTES

### Disparusss

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.



Ce scénario prend tout son sens si l'un de vos joueurs est absent ou en retard. Son personnage peut refaire surface plus tard dans la partie, il est même prévu quelques bricoles pour l'occuper.

Infecté par une maladie exotique, ce Kamarade va être enlevé par un savant fou, désireux de l'étudier de plus près.

Pendant qu'il coule des jours tranquilles, entouré par les attentions du scientifique, le reste de l'équipe va enquêter, pour le retrouver, sur toute une série de disparitions, montées de toutes pièces pour préparer un attentat de l'Armée de Libération Nudiste.

## LA MER QUI MEURT

Cette histoire réclame donc que votre personnage soit atteint d'une maladie rare. La manière dont il l'a choppée dépend beaucoup de votre joueur, et il est nécessaire qu'elle soit spectaculaire. Cela peut être suite à un séjour sur **Gorgho 9**, après le scénario gratuit de Février, *Poubelle la Vie*, que le Kamarade a récolté une jolie collection de bubons verdâtres du plus bel effet.

Pour faire référence à ce personnage par la suite, je l'appellerai donc Ferdinand III de Médicis.

## DANS LE PORT

Pour une fois, le soyouz de vos Kamarades se porte comme un charme : à peine un petit bruit au démarrage et une fuite dans le système de refroidissement.

C'est donc pour faire le plein qu'ils sont arrêtés à **l'astroport sur pilotis de Rzhravchina**, tout près d'**Amsterdansk**.

Votre Ferdinand III de Médicis est descendu(e) se dégourdir les jambes et vider sa vessie. Pendant ce temps les autres Kamarades procèdent au plein et en profitent pour se remplir les poumons des bonnes particules de fer en suspension dans l'air de la station. Lors du règlement, l'employé de la Gazpronsk, quasiment aveugle et sourd, coince entre ses lunettes et le comptoir le doigt du Kamarade à qui appartient la carte de rationnement et une petite fille fait un caprice pour que ses parents sacrifient leurs points de fidélité pour lui acheter ce ballon en forme de tête nemtsy attaché par un élastique à une raquette. Bref, rien d'inhabituel...

Mais au moment d'embarquer, Ferdinand III de Médicis manque à l'appel ! Vos PJ ont beau mettre la station sens dessus dessous, leur Kamarade a bel et bien disparu. Les enregistrements des caméras de surveillance de la station-service ont un inexplicable problème technique : la vingtaine de minutes précédant la disparition a été effacée et on a réenregistré vingt minutes d'une autre journée par dessus. Et l'employé préposé au nettoyage des toilettes s'inquiète d'une épidémie de disparitions touchant **Amsterdansk** et **Rzhravchina**... 6 autres personnes sont portées disparues et recherchées par leurs proches.

## ME RAPPELLE LA CHANSON

### Qu'est-il arrivé à François Ferdinand III de Médicis ?

En allant aux toilettes, Ferdinand III de Médicis a croisé **Stein Von Zarovitch**, l'un des propriétaires de **la casse galactique** décrite dans le guide. Vous n'avez peut-être pas encore décrypté le jeu de mots se cachant sous le titre de **cette casse**, aussi vous donnerais-je un indice en vous disant que **Stein** est l'archétype du savant fou psychotique : venu à la station-service pour récupérer l'épave d'un soyouz, il a remarqué l'incroyable affection de votre personnage. Ne pouvant résister à la pelle de la Science, **Stein** a endormi le Kamarade pour l'étudier aussi sec.



**Stein** a un comparse, **Maximilian Myasnik Hvogorod**, un ancien gladiateur de Mir TV, qui normalement tempère la curiosité malade du scientifique, mais mis devant le fait accompli, **Myasnik** s'est vu contraint de couvrir le forfait et les deux compères ont tôt fait de regagner **la casse** en orbite autour **Rzhravchina**.

Là, votre personnage va être choyé : le temps que **Stein** l'étudie (et le guérisse), **Myasnik** va prendre soin de lui. Au programme de ses journées, solides repas, pêche dans l'étang, visionnage des matches de gladiateurs de Mir TV, dégustation d'alcools de liquide de frein...

Dès que votre joueur sera prêt à reprendre son rôle et que vos joueurs auront suffisamment avancé dans leur enquête « secondaire », les deux compères le déposeront tout près de ses Kamarades avec forces effusions d'au revoir pour **Myasnik**.

### Comment remonter à eux ?

La piste est difficile à trouver et il serait même souhaitable que vos joueurs passent à côté pour jouer le reste de l'histoire...

Le seul indice, c'est la fameuse épave que sont venus chercher **Stein** et **Myasnik** : visible sur les enregistrements des caméras de la station-service juste avant la disparition, elle n'est plus là quand l'enregistrement reprend son cours normal. Interrogé à son propos, le pompiste de la Gazpronsk dira que ce sont des employés de **la casse galactique** qui sont venus embarquer les restes d'un soyouz accidenté depuis plus de trois mois (laissons suffisamment de temps pour que les joueurs n'aillent pas imaginer que l'accident soit lié avec le reste de l'histoire...)

## QUE TU CHANTAIS

Gageons que les alarmes du préposé aux toilettes de la station-service suffisent pour attirer l'attention des joueurs sur la vraie fausse piste des disparitions. Si cela ne suffisait pas, décryptez les titres des journaux et les affiches de recherche pour les mettre sur la voie. Car c'est cette enquête qui va être le corps du scénario.

# PARTIE À ENCOLLER avec la partie n°1

Il était une fois quatre jeunes gens, membres de l'Armée de Libération Nudiste.

Chezhekov Slivinski, Anastasi Leonidovich, Karaulova Yalow et Tashka Maximovna sont quatre amis, décidés à mener la Révolution par la nudité : bien conscients des mensonges du Politburo, ils veulent promouvoir le « vrai Communisme » en commençant par combattre les complexes liés au physique. En vivant tous entièrement nus, ils estiment débarrasser les gens de leur carcan psychologique et remettre tout le monde sur un pied d'égalité.

Ils veulent passer à l'action très bientôt, lors d'un discours officiel du **Soviet local, Leonid Javelbrejnev**. Pour préparer leur action, ils ont posé leurs vacances et sont partis dans un camp d'entraînement de l'Armée de Libération Nudiste, sur une planète de la Border Zone, où des vétérans vont leur apprendre les ficelles du métier (notamment comment se déshabiller le plus rapidement possible grâce à des coutures en velcro) et les préparer physiquement à cet événement avec des séances de fitness et de muscu.

Seule petite faille à leur plan : tout à l'enthousiasme de leur opération, ils n'en ont prévu les détails que jusqu'à leur déshabillage et ont oublié de se prévoir une porte de sortie.

En outre, en partant s'entraîner, ils n'ont pas prévenu leurs familles. La mère de l'un d'entre eux, s'apercevant de la disparition de son enfant, s'en émue auprès des Autorités qui ont flairé là un bon coup à jouer : se débarrasser discrètement d'un opposant politique en faisant porter le chapeau à d'autres... en transformant ces départs volontaires en enlèvements.

Et le foin fait autour de ces histoires de disparitions a déjà donné des idées à d'autres margoulin...

## Comment remonter à eux ?

Vos joueurs vont sans doute vouloir « visiter » les appartements des disparus et interroger leurs connaissances.

C'est l'occasion de leur faire découvrir Amsterdansk : **Anastasi**, par exemple est pêcheur sur un **More-Potroshitel**, un de ces navires baleiniers pourchassant les serykoloss, l'arrière-grand-père de **Chezhekov** était un des **sociaux-traîtres enchaînés au fond la mer par Fedot Choubine**...

Voilà quelques éléments à leur livrer dans leurs visites (en

**Vous n'êtes pas obligé d'utiliser toutes les tables : parfois un tirage ou deux suffisent à poser l'ambiance. Vous pouvez également fusionner plusieurs entrées d'une même table...**



**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



trouvant des documents cachés, des photos, etc.) et interrogatoires pour faire avancer le scénario.

- **Le Soviet local, Leonid Javelbrejnev** va faire un discours public très prochainement.

- Le groupe des quatre se connaissait, mais ils n'ont aucun lien avec les autres disparus.

- **Anastasi** s'intéressait au culturisme. *Débrouillez-vous pour que vos joueurs croient que cette information est importante, ça peut être drôle... D'ailleurs son dealer en stéroïdes peut vouloir le retrouver et croiser la route des PJ.*

- Ces jeunes gens avaient posé leurs vacances. *Cette information ne peut être obtenue que par discussion auprès des employeurs ou des amis proches, qui ont très peur de la révéler vu la thèse officielle.*

- Les quatre jeunes disparus partageaient des idées non-conformes à la politique du Parti. Et ils semblaient préparer un coup... *Les joueurs peuvent apprendre cette information en visitant un endroit où les quatre disparus se retrouvaient souvent, le **Slepoy svin'i**, un **Tumany bar**, où la jeunesse contestataire d'Amsterdansk vient s'échanger des substances illicites et des brochures anticonformistes au milieu des volutes d'alcool. Si les habitués suspectent une quelconque surveillance, le patron diffusera une musique plus « traditionnelle » que celle de d'habitude (il peut être amusant de sonoriser réellement la scène) et les toilettes finiront bouchées par des tracts révolutionnaires...*

- L'un d'eux s'est procuré au marché noir, après l'officialisation de sa « disparition », de l'huile corporelle de **serykoloss**, pailletée or, et du velcro. Beaucoup de velcro. Or tout le monde sait que le velcro est un matériau strictement réglementé dans l'Union par crainte des attentats de l'Armée de Libération Nudiste. *Les joueurs peuvent obtenir l'information sur l'huile et le velcro en interrogeant les bonnes personnes dans les milieux interlopes, ou en entrant par effraction dans un appartement plusieurs jours après sa fouille par le KGB.*

- **Chezhekov** et **Karaulova** ont déjà pratiqué le nudisme. Avec l'information sur le velcro et le discours de **Javelbrejnev**, espérons que vos joueurs additionnent 2 et 2. *Un jet réussi en ÊTRE AU PARFUM ou ACTION PARTISANE, voire en PIONNIER donnera l'emplacement du camp d'entraînement de l'Armée*

*de Libération le plus proche. À noter que cette information n'est pas essentielle pour le reste du scénario.*

## HIER ENCORE

Profitant de toute l'agitation faite autour de la disparition des quatre jeunes gens, le pouvoir en place a décidé de faire disparaître un opposant intouchable : **Leich Bálèza**, vétéran de la guerre de Novye Crimée. Faut dire que **Bálèza** est un vieux monsieur pointilleux, très à cheval sur ses droits et prérogatives, et prêt à dénoncer le moindre manquement aux règles de sa plus belle plume auprès de qui de droit. Sa dernière lettre, adressée à Staline lui-même, concernait **Leonid Javelbrejnev** qui proposait d'accélérer le rythme de l'*Intersidérale* pour gagner quelques secondes de travail lors de sa diffusion en début de journée dans toutes les usines de la ville.

### Comment remonter à lui ?

Il est à peu près évident que les quatre jeunes n'ont aucun point commun avec le vieux soldat et tout le monde sait que la disparition de **Bálèza** ôte une sacrée épine du pied de **Javelbrejnev**. Il était surveillé de près par la Tcheka locale et un de ses voisins a assisté à son enlèvement par des hommes à l'attitude toute militaire.

Il a été expédié aussi sec vers le goulag le plus proche, **Riddisk 33**. Aller le récupérer là-bas peut vous servir d'excuse pour faire jouer la prochaine *Chronique Marxienne, Tartes à tâtons*. Pour aiguiller vos joueurs, vous pouvez faire intervenir une madame **Bálèza** éplorée qui leur demande de retrouver son mari. À moins que l'un de vos Kamarades ait servi sous ses ordres en Novye Crimée et se souvienne avec tendresse de ce lieutenant prêt à tout pour protéger ses hommes.

## AUX SOUPIRS DES BANDO-NÉONS

**Zorko Slak** travaille à la **conserverie Rijsky** et organise depuis près d'un an le remplacement des **œuvres de Vitgeni Vanghogovitch** par des faux grossiers.

Le problème, c'est que le dernier tableau qu'il a fait disparaître pour le revendre au marché noir, *Les Mangeurs de mangeureaux aux pommes à l'huile*, avait déjà été remplacé par un faux : inspiré par son exemple, son collègue et ami, **Belov Pavlovich**, lui a grillé la priorité et procédé à l'échange, sans le lui dire. Depuis, les acheteurs du tableau, des trafiquants professionnels et sans états d'âme, sont à la recherche de **Slak** pour lui faire la peau. Du coup, il se cache...

### Comment remonter à lui ?

La visite de la conserverie et un jet réussi en **BOLCHOÏ** ou **UNIVERSITET** fera remarquer que plusieurs peintures ne sont pas ce qu'elles devraient être.

En outre **Belov Pavlovich** est rongé par la culpabilité et la peur de disparaître à son tour.

## DISPARUS...

Retrouver leur Kamarade, démêler l'écheveau de toutes ces histoires, traiter avec, ou affronter les différentes parties impliquées dans l'affaire... Il y a de quoi faire pour les joueurs.

Dans l'idéal, il faudrait même qu'ils soient amenés à rencontrer **Leonid Javelbrejnev** ou ses sbires (qui voudraient bien savoir pourquoi les PJ s'intéressent à ces disparitions) et les trouvent tellement antipathiques que vos aventuriers soient bien décidés à aider les jeunes naturalistes à réussir leur attentat, voire d'y participer eux-mêmes !

Gorgho 9 (p 92) l'astroport de Rzhavchina et Amsterdansk, les More-Potroshitel, Les sociaux-traîtres enchaînés au fond de la mer par Fedot Choubine, les Tumany bars, les serykoloss, la conserverie Rijsky et les peintures de Vitgeni Vanghogovitch (p 76) la casse galactique de Franky Bolide et Stein Von Zarovitch (p 154) Riddisk 33 (p 158)