

## LE GRAS C'EST LA VIE

Voilà nos Kamarades en possession des dernières pièces et d'un peu de carburant. Le froid s'installe, les Chukotka sont soit somnolents soit agressifs entre eux. Il en faudrait peu pour qu'ils décident de gober un ou deux Kamarade(s), histoire d'engranger de précieuses calories. Les dernières réparations se feront dans une ambiance d'urgence voire de siège. Certains Nemtsyi crieront aux Kamarades de décoller au plus vite, tandis que d'autres leur hurleront leur amour et leur appétence. Il est plus que temps de s'en aller. Si vous voulez rire une dernière fois, faites trébucher un Kamarade sur le corps somnolent de MRFFF. Après tout, la salle des machines ressemble à une grotte, et elle est bien chauffée...

Ce scénario a été inspiré des ours polaires qui se sont appropriés la station météo de Chukotka, sur l'île de Kolyuchin, ainsi que des photos et du reportage de [Dmitry Kokh](https://www.rbth.com/travel/334603-polar-bears-abandoned-island-chukotka?fbclid=IwAR0ExC3ULJP8PcLj9wtibK_zsL5-Hjw5RUObb16PvpU-qGseRvlcmujL6w), que nous vous invitons à aller voir à cette adresse : [https://www.rbth.com/travel/334603-polar-bears-abandoned-island-chukotka?fbclid=IwAR0ExC3ULJP8PcLj9wtibK\\_zsL5-Hjw5RUObb16PvpU-qGseRvlcmujL6w](https://www.rbth.com/travel/334603-polar-bears-abandoned-island-chukotka?fbclid=IwAR0ExC3ULJP8PcLj9wtibK_zsL5-Hjw5RUObb16PvpU-qGseRvlcmujL6w)

### 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 BACK TO THE OURSS

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



## KRASH TEST AGAIN

Le vaisseau a, encore une fois, des avaries : une horde de Zhivotnoye à queue touffue ronge les câbles électriques du soyouz, provoque des surtensions, et pisse sur les circuits imprimés. Ces cochonneries se reproduisent presque aussi vite que des lapins de Ganymède et rien ne semble pouvoir les arrêter.

La première scène est une course contre la montre. Les Kamarades doivent marquer 10 points de tâche en SOYOUZ pour se poser en catastrophe sur une colonie inconnue. Un seul jet est possible par tour, mais il peut être collectif. Le seul problème est que le seuil augmente tous les tours (9 ; 12 ; 15 ; 20 ; etc.) à moins que des Kamarades écrabouillent les nouvelles générations de rongeurs en réussissant un jet à 12 chaque tour pour se débarrasser de la nouvelle portée, évidemment, tout jet de combat raté fracasse un équipement et aggrave encore la situation. N'hésitez pas à en rajouter des caisses : un rongeur urine sur un Kamarade depuis une gaine en hauteur, la gravité artificielle a des ratés, les personnages sont noyés dans la fumée toxique d'un appareil qui brûle, etc.

## LE GARAGE EST FERMÉ

Si les Kamarades espèrent réparer leur engin grâce aux ressources et aux ateliers de la colonie de Kolyuchin 47 sur laquelle ils se posent en catastrophe, ils vont être déçu. Les colons sont partis depuis longtemps, abandonnant des installations rouillées et vides à une bande d'ursidés nemtsyi, les Chukotka sont de grands plantigrades bourrus et primitifs, mais qui ont appris quelques rudiments de Russe au contact des anciens occupants. Ils seront en tout cas ravis de manger les Zhivotnoye, et le vaisseau en ruine des PJ risque fort de se transformer en terrain de chasse pour carnivores. En

outre, les ursidés sont clairement trop massifs pour qu'on leur interdise quoi que ce soit.

## DES OURS

**ZBRRR** est accro au Kolkha Kola. Il est capable de dénicher les réserves cachées des Kamarades et les vieilles canettes enfouies sous la station. Son odorat est incroyable, et si les aventuriers arrivent à le motiver, il peut leur dénicher du carburant ou des réserves cachées.

**GROOOA** est un romantique xénophile. Il essaiera de séduire un des personnages (de préférence femelle) en lui offrant du miel ou bien en lui faisant des danses de séduction un peu pataude. Il pourrait même essayer de se fabriquer une couronne de fleurs pour être sur son 31.

**BRRROO** admire la force. Pour peu qu'un Kamarade en ait la carrure, elle lui proposera de se mesurer à elle.

**MRFFF** dort n'importe où et s'étale. Elle est toujours couchée sur les outils des Kamarades et impossible à réveiller, quand elle ne ronfle pas en travers d'une porte et fait trébucher un PJ. C'est que l'hiver arrive, et que bientôt il faudra hiberner. Mrfff se confiera à un Kamarade à ce sujet « Il vaudrait mieux que vous soyez partis avant l'hiver, sinon un de mes frères ou sœur risque de vous bouffer pour faire du gras. »

**RUUHHUUR** qui est persuadé que ses puces sont savantes, et qui veut toujours montrer aux Kamarades les derniers tours qu'il a « appris » à ses parasites...

## DES VIEUX HANGARS

Ne reste de la station que des hangars de tôle rongée par la rouille. Une mer grise et froide vient battre les galets tout proches. Il va falloir fouiller et désosser ce qui reste pour trouver quoique ce soit d'utile. Un hangar, par contre, semble intact et cadencé. Les Chukotka n'en approchent pas et pour cause, l'endroit est piégé : tôle électrifiée, dédale de caisses métalliques où des fils tendus déclenchent des décharges de vieux écrous et d'éclats de verre, empilement qui

s'écroule sur le crâne des imprudents... De quoi alimenter les fantasmes des Kamarades qui espèreront, sans doute, découvrir un trésor, alors que ce n'est qu'une collection impressionnante de disques et d'enregistrements de Féline Mignon, la star déchue du Soviet Vision. S'ajoutent à cet aéropage une combinaison intégrale en fourrure, dotée d'oreilles de chat, une robe lamée fendue très haut et plusieurs paires d'escarpins taille 54. Gageons que nos inventifs Kamarades trouveront bien une utilité à tout cet outillage...

## Y A P'T-ÊTRE UN AILLEURS

L'hiver approche. Le froid devient mordant, les Chukotka chassent pour se gaver en prévision de leur long sommeil et une pièce mécanique essentielle manque toujours aux Kamarades. Un des ursidés finira par lâcher qu'il existe une deuxième colonie, à quelques jours de là, vers l'intérieur des terres. Mais il y a la Chose... Un colosse, serpenteur, qui hante les brumes empoisonnées et terrifie les Nemtsyi malgré leurs crocs et leurs griffes. Il faudra employer des trésors de diplomatie, et peut-être la dernière cannette de Kolkha Kola, pour arriver à convaincre un des Chukotka d'accompagner les Kamarades sur place.

La station est dans une cuvette étouffée par des brumes opaques. Les structures sont anciennes et prennent des formes squelettiques noyées dans les vapeurs. Les sons sont déformés, la vision mise à mal. Faites sursauter les Kamarades autant que possible, perdez-les et, s'ils sont tendus comme ils devraient l'être, n'hésitez pas à les faire se tirer dessus eux-mêmes... Le serpenteur est immense, ondoyant parmi les nuées. Mais ce n'est qu'un de ces gros tubes gonflables qui remuent des bras au rythme d'une soufflerie... Par contre il est rempli de gaz inflammables. De quoi créer un sacré feu d'artifice si les Kamarades se laissent emporter par l'ambiance.