

34 - 43	SCATO : les toilettes sont bouchées, c'est une infection. Impossible de cureter, que ce soit de l'intérieur ou de l'extérieur. Les Kamarades en sont réduits à assouvir leurs besoins naturels dans des récipients quelconques, qu'ils balancent peut-être par-dessus bord ensuite. De toute façon, tout cela n'a plus d'importance. Le seul contenant disponible est un bocal de câpres d'à peine quelque centilitres.
35 - 36	THE PAINT : qui a eu l'idée de repeindre le soyouz ? La bombe de peinture aux nanobots qui devait recouvrir en douceur la carrosserie fait du zèle. Les nanostakanovistes repeignent tout en rouge : les compteurs du tableau de bord, les notices, l'intérieur, les pilotes... Ils essaient même de vous repeindre les globes oculaires si vous ne vous méfiez pas...
45 - 54	ÉPILATION : l'IA du soyouz se met en tête qu'elle est allergique aux poils. Elle ne cesse d'éternuer virtuellement, de faire des embardées, de fournir des données floues et imprécises sur le lebedev du soyouz, en expliquant que ses senseurs sont tout gonflés à cause de l'allergie. Elle demandera même aux Kamarades de s'épiler intégralement par le feu, pour « détruire une fois pour toute les poils coupables ! »
46 - 64	WAR : Quelle idée de faire votre plein avec des Papouniark ! Les pauvres Nemtsyi, aux corps gros comme une touffe de poils charbonneux, n'ont pas réussi le test du ministère de la Chasse et de la Faune. Ils contribuent tout de même à leur façon à l'essor du Communisme sidéral. Hautement combustibles, c'est avec des tribus entières qu'on fait carburer des soyouz. Sauf que cette fois, les trois quarts de la tribu se sont échappés du réservoir pour mener une guerre d'usure dans le cockpit ! Pouvant se cacher, grâce à leur petite taille, dans le moindre interstice, ils flèchent les Kamarades d'aiguilles minuscules depuis le moindre recoin, tandis que les personnages brûlent le reste de leur harde dans leurs turbines à propulsion. Est-ce qu'un compromis est encore possible, ou se livreront-ils à une guerre sans merci ?

55 - 66	THE HUNGER : vous avez fait le plein de votre rillettes mutantes de Stinbridur 15. Impropres à la consommation, elles sont tellement grasses qu'on peut les utiliser comme carburant pour un soyouz. L'odeur a par contre tendance à donner aux Klons une fringale incontrôlable et souvent incontrôlée... Sauf que cette fois ci la faim a contaminé tout l'équipage et les Kamarades se regardent déambuler les uns les autres dans le cockpit comme autant de tcheboureks sur pattes ! Qui sera le premier à craquer et à essayer de croquer son voisin ?
56 - 65	Tous les voyants sont au vert et c'est ça le drame ! Il y a forcément quelque chose qui cloche et que le système ne détecte pas ! Si ça se trouve c'est tellement grave que le lebedev lui-même cache l'information de peur de finir à la casse. Si les Kamarades ne trouvent pas très vite un kosmodock pour faire un check-up, ça va sûrement dégénérer! Après tout la paranoïa n'est elle pas le statut ultime de la vérité ?

**Si vous voulez une panne apocalyptique, vous pouvez très bien fusionner plusieurs entrées de cette 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 Li-bessart et Thierry Ségur.

160 pages aux éditions LEHA



## Chroniques MARXIENNES

**Dans les Vydumyvaf', nous vous proposons des tables aléatoires qui vous permettront d'imaginer de quoi peupler vos parties : des lieux, des personnages, des événements...**



**Krash Test**

Vous pouvez penser que nous nous répétons, mais comme de nombreux scénarios commencent sur des avaries mécaniques, voici une table de pannes de soyouz que nous espérons délirantes et inattendues...

<b>JETEZ 1d66</b>	
<b>11 - 22</b>	À GAUCHE TOUTE : l'astro-navigateur du soyouz a été embrigadé par des IA patriotes de Coluchsky 7. Depuis, il refuse de tourner à droite. Car la Droite c'est le Capitalisme, l'exploitation de l'Homme par l'Homme, alors que le Communisme c'est tout le contraire.
<b>12 - 21</b>	DANCING ON THE CEILING : le système de gravité artificielle a des gros problèmes de latéralisation. Tirez au hasard au début de chaque scène pour savoir si les Kamarades sont debout les pieds au plafond, sur un des flancs du soyouz, ou sur le sol avec un accès normal aux commandes et aux sanitaires.
<b>13 - 31</b>	PANNE SÈCHE : Malheureusement, un Kamarade a sans doute mal fermé le bouchon du réservoir la dernière fois qu'il a fait le plein au Kosmodock et un Bourbasky alcoolique en a profité pour se glisser dans la citerne à carburant. Le médusoïde a siphonné tout le liquide comme si c'était de la fine. Quelle idée aussi de voler à l'éthanol E12...
<b>14 - 41</b>	TIMEBOMB : Le vaisseau semble devenir incontrôlable. Les sas ne restent ouverts qu'une fraction de seconde, menaçant de trancher en deux les Kamarades, les commandes ne répondent qu'avec un temps retard, tout devient bien compliqué et pour cause : un gaz indicible s'échappe des turbines, et il ralentit la perception du temps des Kamarades. Outre la fuite, ce n'est pas tant le soyouz qui a des problèmes mais plutôt la cervelle de nos héros.

<b>15 - 51</b>	PIRE QUE LA ROUILLE : la coque est infectée d'algues brunes de Frameto 54 qui résistent au vide et digèrent la structure petit à petit. Il faudra lutter courageusement, et sortir avec un balai, un grattoir et des produits de fortune, pour enlever le plus gros et permettre au vaisseau d'arriver au kosmodock le plus proche, avant que la coque ne devienne trop fine pour supporter la pression et que le vaisseau s'écroule sur lui-même.
<b>16 - 61</b>	POIVRON : des gaz nocifs s'échappent des moteurs du soyouz. Inodores et incolores, ils n'ont pas encore été détectés par les Kamarades, mais déjà ils agissent sur leur cerveau, troublant le centre du langage. Le secrétaire général est invité à choisir un mot, par exemple « poivron », et les Kamarades doivent placer ce mot dans chacune de leur phrase, en remplacement d'un autre mot, d'un verbe, un peu comme le font les Schtroumphi. S'ils oublient de le faire, le SG peut leur reprendre un zloty, qu'il redistribuera si ça lui chante au prochain qui utilisera le mot « poivron ». Attention, l'intoxication n'est qu'à son début, si les joueurs tardent à trouver pourquoi ils déraillent, le SG général peut leur imposer une deuxième substitution et ainsi de suite, jusqu'à rendre les phrases incompréhensibles...
<b>23 - 32</b>	POWERPLATE : le compensateur exponentiel non cartésien a des ratés. Depuis le vaisseau vibre comme un de ces appareils de musculation dont raffole les Klons kulturistes. Par contre ces secousses incessantes rendent migraineux et irascible. Chaque jour, les Kamarades perdent un point dans un Trait en ÉTOILE ou en FAUCILLE pour en gagner un dans un Trait en MARTEAU. (Si les joueurs crient youpi, des écrous leur tombent sur le crâne : le vaisseau partira en pièces détachées dans 1d6 jours.)

<b>24 - 42</b>	NOYÉS SOUS LES PRUNES : cette panne est plus drôle si les Kamarades viennent de semer un vaisseau bicylope, les justiciers bénévoles de la galaxie. Sans que les PJ s'en doutent, les maniaques de la Loi et de l'Ordre ont téléchargé dans leur soyouz un logiciel extrêmement dangereux, un virus qui colonise tout d'abord l'imprimante. Le logiciel la force à tirer des contredanses à l'infini, jusqu'à noyer les occupants du vaisseau dans la paperasse. Détruire l'imprimante n'achètera qu'un temps de répit. Très vite une autre partie de la mécanique se reconfigure et s'improvise en imprimante de secours, vampirisant isolation et gaines pour fabriquer du papier plastifié avec lequel tirer toutes les amendes que méritent les contrevenants. Les personnages ont le choix : détruire au fur et à mesure ces périphériques paperassiers, en détruisant par la même leur propre véhicule, ou se retrouver ensevelis dans les rappels à l'ordre
<b>25 - 52</b>	COMBIEN DE G : le système de gravité artificielle a encore des problèmes. Cette fois, il est en surrégime et il est impossible de l'approcher sous peine d'être broyé. Les déplacements deviennent vite difficiles et quadrupédiques. Bientôt, seuls les plus forts pourront encore circuler dans le soyouz et les autres devront garder la couche, mobilisant toutes leurs forces pour respirer...
<b>26 - 62</b>	MON SOYOUZ CHEZ LES NUDISTES : le vaisseau chauffe. Et pas qu'un peu. On pourrait faire cuire un œuf sur le tableau de bord et le pilote est obligé de piloter avec des maniques ou bien des gants en amiante. Le moindre vêtement est un combinaison de sudation. Bientôt, les Kamarades vont commencer à cuire comme des Kroliks à l'étouffée...
<b>33 - 44</b>	FRIGOLAND : Ce coup-ci, on se gèle. C'est à en arracher le capitonnage des fauteuils pour s'en improviser un anorak de fortune. Les Kamarades claquent des dents en permanence, et le contact de la peau nue sur le métal glacé vous colle à lui comme une morsure.