

-Si les Kamarades estiment qu'ils n'ont pas assez de pages du carnet, ils peuvent toujours essayer d'en voler à Andreshka. Mais encore faut-il la rattraper, à moins qu'ils n'attendent qu'elle fasse un arrêt sur la **Colonie Minière de Toutank 9**. Elle vient sur cette planète volcanique désolée pour chercher un de ses lieutenants, une brute d'à peine 1 mètre 50 nommé Goran Grizor, qui essaye avec une bande d'énergumènes de jouer au hockey sur glace sans glace et avec un parpaing en guise de palet. (Le SG peut gérer cette tentative de vol comme un obstacle collectif, avec un seuil de plus en plus haut selon le nombre de pages qu'ils veulent essayer de voler.)

-Les Kamarades peuvent aussi préférer filer la géante et son soyouz jusqu'au tombeau du pirate ou encore essayer de saborder son soyouz pour la ralentir et arriver les premiers.

-des **Kroliks** se sont glissés à bord pendant un plein que les Kamarades ont fait dans une station-kosmo-service et les Nemtsyi lapinesques se cachent dans les coursives. Mais ils laissent pleins de petites crottes rondes. Plus tard, des soit disant « kosmo-douaniers » contactent par radio le vaisseau des Kamarades et demandent la permission de les aborder. Mais le soyouz des « douaniers » ressemble à une friteuse volante, ils prétendent que la caméra de leur visiokom est en panne, et certains se marrent quand leur collègue essaye d'obtenir la permission d'aborder. C'est louche. Et pour cause, ce sont des rôtisseurs de prime, des chasseurs de nuggets pour les Lenin's Burgers et ils soupçonnent que les PJ ont des Kroliks à bord.

UN DÉCOR :

Un kosmodock au beau milieu de nulle part. Un pauvre type, Mycek Tatanov, joue tous les rôles, docker, standardiste, cuisinier du kiosque à tchébourek, officier de la sécurité, agent d'entretien, directeur. Mais il n'a plus toute sa tête. À chaque changement de rôle, il se travestit à l'aide de postiches qui contiennent une valise à roulette qui le suit partout. Si jamais les Kamarades lui parlent de son comportement étrange, il va s'évanouir, et à son réveil, il voudra tout quitter, faire exploser la station dans un dernier feu d'artifice, et devenir écrivain et danseur de claquettes sur la Border zone...

Quelques individus de la Bande d'Andreshka

Park Parkman, un Vulgain à la syntaxe déplorable, et qui enchaîne les fautes de conjugaison. Il est recherché pour diverses violences conjugales par les Bécherelsk, une race de Nemtsyi fanatiques de la grammaire.

Goran Grizor, 1 m 48 de pure méchanceté, qui ne se sépare jamais de sa crosse de hockey taillée dans le titane d'un soc de charrue de Bigouniov 7.

Plopina, une pieuvre nemtsy, championne de kosmo-Babyfoot, et plus romantique qu'une princesse de Disneykaya.

Slyuni, un dobermaraignée baveur, un molosse à huit pattes, prêt à tout pour une baballe.

Références

Nerazoil, (p. 123 du guide) ; La Colonie Minière de Toutank 9 (p.90 du guide); les Kroliks (p.89 du livre de base)



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



Trésor à Imprimer (épisode 01)

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...



METS DE L'HUILE

Les Kamarades sont sur un gros coup : sur les forums du Darkom, un de leurs contacts, nommé Kittsk, et qui est toujours très bien renseigné, leur a laissé fuiter qu'il y avait un beau magot à se faire au Volvol Kavol, un des bars flottant de **Nerazoil**, une presque épave arrimée à Cimetière, où dérivent des bouges malfamés sur une mer d'huile de vidange frelatée. (Kittsk est, en fait, l'intelligence artificielle d'une Novye Trabant qui aime bien se vanter. Mais ce coup-ci, elle aiguille les PJ sur quelque chose d'intéressant. Mais si le SG veut prendre son temps, il peut faire errer les Kamarades dans Cimetière, à la recherche du bar.)

Viginsky, un pirate vieillissant qui a navigué avec le Terrible Pirate Robertsk, essaye de s'assurer une retraite en vendant des notes permettant de retrouver le trésor de cette légende spatiale. Chauve, les mains tremblantes, l'aïeul s'empoisonne au mauvais samogon, ventosé au bar d'un des bouges flottants de la structure déliquescence. Il triche aux cartes et attend d'éventuels clients, tandis que clapotent des houles molles et noirâtres sur les bidons rouillés qui soutiennent le bar-radeau. Au loin, chantent les piroguiers nemtsyi tandis qu'ils manœuvrent avec grâce et économie leurs gondoles taillées dans des durites de super tanker du peuple.

Malheureusement pour notre vieux roublard, la rumeur a atteint les oreilles des PJ mais aussi celles d'Andreshka et sa bande de soudards soudeurs, tout de cuir ignifugé et armés de fer à souder bricolés. Une fois que les Kamarades auront profité du décor et peut-être essayé de dépouiller Viginsky au jeu des 7 soviets, il est temps de lancer une grosse bagarre de taverne, quand Andreshka débarque et fracasse la tête de Viginsky sur la table en hurlant « Charognard ! Alors on vend des cartes, hein, on vend des cartes !! »

Fille d'Andrei le Géant, lieutenant du Terrible Pirate Robertsky, Andreshka refuse qu'on pille le tombeau de son ton-ton. Ou alors à la limite, si c'est elle qui le fait, ça reste dans la famille. Héritière des gènes de colosse de son papa, la géante

est tout sauf féminine. Elle résiste aux coups comme un rail du métro aérien de Stalingrad 2 résiste à la pression. Mais si on joue avec elle la carte de la séduction, elle pourrait bien être désarçonnée.

Animer la Bagarre

Le radeau tangué et gité, et la bagarre a la fâcheuse tendance d'accentuer le roulis, surtout quand tous les gros se ruent d'un côté de la plateforme, ou qu'un tuyau rouillé, détaché par un tir raté, se détache du plafond pour s'écraser sur le bar. Sans compter que les liquides répandus au sol et les vagues d'huile rendent le plancher glissant.

Les soudeurs soudards d'Andreshka aiment se donner la main pour faire un double coup de la corde à linge à une pauvre victime et l'envoient se noyer dans l'huile. Attention, une fois trempé, il faudra éviter les fers à souder de ces messieurs, sous peine de prendre feu.

Une bande de Nemtsyi minuscules profitent de la bagarre pour se glisser par les goulots des bouteilles et nager la brasse, ivres, dans l'alcool de pneu. Pour peu qu'un personnage ne fasse pas attention et qu'il essaye de se désaltérer entre deux mandales, il risque d'avaler un ces petits soiffards (à moins qu'il ne marche dessus).

Un Nemtsy arachnoïde se déchaîne sur un bidon-banjo. Tant que les Kamarades gardent le rythme, ils peuvent se battre avec leur score en Bolchoï. Si cela avantage un Kamarade, n'hésitez à menacer le musicien d'un jet de bouteille ou autre et demandez au joueur s'il veut le protéger.

Voiles de fortune ou paravent de quatre sous, des bâches de plastique font un parfait filet pour capturer un enragé, ou bien un pauvre Kamarade.

Il faudra survivre à la bagarre mais aussi récupérer les pages du carnet qui mènent au trésor. Quelque soit le nombre de pages que récupèrent nos héros, il faudra que le SG leur donne suffisamment de renseignements pour qu'ils aient en-

vie de continuer. Pour cela, considérez que chaque page mentionne au moins que l'on parle d'un trésor oublié.

1-La première page que récupèrent les PJ est toujours celle des coordonnées de l'amas d'astéroïde, à moins que vous vouliez leur compliquer la tâche et les forcer à filer le soyouz d'Andreshka.

2-La deuxième page indique quel astéroïde creux contient le tombeau du Terrible Pirate. Sans cette donnée il faudra farfouiller, et peut-être tomber sur des bestioles ou des repaires de contrebandiers toujours actifs.

3-Sur la troisième page, on détaille comment le Terrible Pirate, toujours à l'écoute des nouvelles technologies, décida de « sauvegarder son trésor sur des clefs USB » et de « s'en remettre à son imprimante 3D favorite »

4-Sur la page 4 un code d'authentification permettra à nos Kamarades d'accéder à certaines clefs verrouillées. Considérez qu'ils peuvent lancer trois dés et en choisir deux pour déterminer le trésor à chaque tirage aléatoire.

5-Sur la page 5 Vinginsky détaille l'amour du Terrible Pirate pour les fleurs carnivores de Brozurak 15, et il explique une ruse pour échapper à leur télépathie. Le bon vieux casque en papier d'aluminium est indémodable.

6-Plus que son tombeau, l'astéroïde funéraire de Robertsky est censé être un « monument d'architecture multi sensuelle, représentant de façon symbolique et vibratoire, les grands moments de la vie du pirate. » Tels sont les mots même de Francibono Porzet, l'architecte d'intérieur Dulusk que le Terrible Pirate kidnappa pour bâtir son mausolée. »

SUR LA ROUTE

Un long voyage attend les Kamarades, voilà quelques décors et événements pour le meubler. Ne vous sentez pas obligé de tout utiliser, les éléments proposés ne sont que des exemples, des briques de legosky, utilisables ou non, dans une autre scénario.