

SINYAYA BORODA

Scénario *Star Marx* par Max et La Moitié, dessins par Max et Fabien Serre, fiches par Géraud «Myuyrrian» G.

Ce scénario ouvre toute une série d'aventures basées sur les contes de fées.

Invités malgré eux chez un personnage étrange, les Kamarades vont découvrir le terrible secret de leur hôte. Contrairement aux apparences, ce n'est pas ce dernier qui tient le rôle du salaud de l'histoire, mais bel et bien les personnages, en vrais parasites de Star Marx.

PRIS ENTRE L'ÉCORCE ET L'ARBRE

Alors qu'ils sont tranquillement en train de voyager d'un point A à un point B, les Kamarades se retrouvent pris entre deux feux. Nul besoin qu'il y ait des hordes de vaisseaux engagés dans la bataille, seulement deux ou trois mieux armés que celui des personnages suffiront.

Qui sont les belligérants ? Cela dépend de vos PJ, mais il est indispensable qu'ils puissent pactiser avec l'un des deux camps. Nous ne saurions que trop vous conseiller la lecture de l'aide de jeu « Ces merveilleux fous volants dans leur drôles de machines » si vous ne l'avez pas déjà fait, vous devriez y trouver matière à inspiration. Bref, les Kamarades sont là, en plein milieu, à devoir esquiver les tirs ou à répliquer s'ils sont inconscients. Seule chance de survie : se ranger d'un côté ou de l'autre !

À vous de vous débrouiller pour que le vaisseau des PJ soit suffisamment endommagé pour devoir s'esquiver alors que la bataille fait rage.

KÉKSZAKÁLLÚ VÁRA

Les instruments de bord, du moins ceux qui ont survécu à l'assaut, indiquent un petit astéroïde inhospitalier, sur lequel trône un assemblage architectural.

Une voix les invite à s'identifier et, informée des déboires du soyouz, leur donne l'autorisation de se poser à l'intérieur du complexe, dans une atmosphère respirable et sous une gravité proche de celle de la Terre.

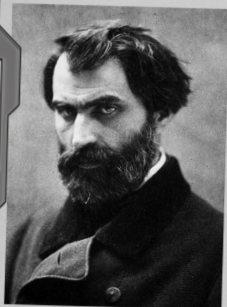
Le calme et l'austérité des lieux contrastent avec le feu d'artifice auquel viennent d'échapper les personnages. Leur hôte les accueille froidement et s'enquiert de ce qu'il peut faire afin de les aider à quitter l'astéroïde le plus promptement. L'homme se fait appeler Konomorov (vous trouverez sa description dans sa fiche personnage). Guère bavard, le bonhomme les laisse utiliser son hangar spatial, les quelques pièces détachées qu'il contient, ainsi que des outils de fort bonne facture, pas le genre de clef à molette asiatique qui vous explose entre les mains au troisième tour d'écrou. Le soir, il les accueille à sa table où l'on fait bonne chère, au point que cela risque de choquer certains Kamarades : viande à tous les repas, légumes, dessert, et pâtisserie...

Les joueurs sont libres d'aller et venir dans tout le complexe. Ils peuvent découvrir d'autres hangars, un atelier de mécanique, une serre hydroponique envahie de végétation, de grandes coursives gothiques où s'allongent des ombres mystérieuses, une cuisine où s'activent plusieurs chefs robotiques, etc. Nous aurions certes pu vous fournir un plan,

nom: Konomorov

MAÎTRE DE MAISON

PJ



DESCRIPTION: petit, des vêtements désuets. Le menton envahi d'une barbe sombre et fournie, plus noire que l'âme d'un Secrétaire au Rationnement (dire qu'elle a des reflets bleus serait donner trop d'indices). Guère bavard, il éprouve une sorte de fascination pour les vivants, mais les fréquenter pourrait l'amener à se trahir.

AUTRES

CARACTÉRISTIQUES

Difficulté: - 4
Dégâts: 5
Point de vie: 15

Darwinisme social (Brutal)
Loi du Marché (Sans Pitié)
Recapitalisation Bancaire
(Régénération)
Récession (Terrifiant)
Société écran (Armure) x 2
Taux d'intérêt (Briseur d'Os)

mais

notre Secrétaire à l'Urbanisme a été déporté avec toute sa famille.

Konomorov est souvent absent, partant en navette sans dire où il va. Laissez les personnages vadrouiller, improvisez une station spatiale livrée à leur vagabondage ou à leurs petites rapines. Il leur faut plusieurs jours pour réparer le soyouz, quoiqu'ils fassent. Plusieurs jours livrés à eux-mêmes. Seul Pod 24, le robot de Konomorov (et lui aussi a droit à sa fiche personnage), les suit de temps en temps. Gageons que ce personnage muet, affichant de temps à autres d'étranges émoticônes sur l'écran plat qui lui sert de visage, saura faire sombrer les PJ dans la paranoïa. Après tout, c'est tout de même étrange, d'être livré à soi-même dans ce genre de complexe, libres de visiter n'importe quelle section, n'importe quelle salle, même la chambre spartiate du maître des lieux. Comme il n'y a pas assez de pièces de rechange, vous pouvez facilement pousser les personnages à démonter des bouts

d'électroménager, en douce, à voler du câblage, des diodes, etc. Personne ne leur dira rien. À peine si Pod 24 lèvera un sourcil numérique. Tout cela jusqu'à ce qu'ils découvrent la porte. La porte ?

LA PORTE !

C'est le seul sas fermé de tout le complexe. Une simple porte coulissante, fermée par un digicode aux touches usées. Cette salle devrait fasciner les Kamarades. En plein cœur du complexe, le seul endroit dont Konomorov ait fermé l'accès. Quand on voit ce qu'on peut grappiller à droite et à gauche dans cette station ouverte aux visiteurs, on est en droit de se demander ce que cette porte peut cacher. Pod 24 affichera juste un sens interdit... Et si les PJ sont assez fous pour en parler à leur hôte, il leur dira de ne pas en approcher avec un air plus sévère qu'à l'habitude. Ils n'en tireront pas plus. Konomorov est froid et laconique de toute façon, quelque

soit le sujet abordé. La porte doit obséder les personnages (et les joueurs !). Ce ne devrait pas être difficile, vu qu'ils ont quelques jours à tuer, le temps qu'ils réparent le soyouz, et qu'ils ne cesseront de repasser devant la porte. La seule porte fermée du complexe...

Entrer est un jeu d'enfant. Un simple court-circuit suffit. Et il est encore plus facile de deviner le code. En réussissant un jet en KGB à 9, on remarque que les touches 1, 2, 3, et 4 sont plus usées que les autres. Le code est tout bêtement 1 2 3 4... Pourquoi est-ce aussi facile ? Dans le conte, Barbe Bleue donne directement la clef de la porte interdite à sa femme, en lui faisant promettre de ne jamais s'en servir. Si vous pensez que c'est trop simple, choisissez un autre code, et laissez-les improviser, espionner Konomorov, mettre de la fécule sur les touches, etc.

Vous pouvez aussi charger l'application gratuite la Chasse aux Mots 2, sur tablette, et leur

Les fiancées de Barbe Bleue

Et non, ces femmes n'en sont pas : Konomorov et ses épouses sont des I.A. de Sark, des robots... Dominer le monde, travailler plus pour gagner plus, Konomorov n'y croit pas. Tout ce qu'il veut, c'est se créer la femme parfaite : belle, douce, avec un joli petit filet de voix. Il a même prévu de l'appeler Carla.

Ses échecs, Marie-Dominique, Cécilia, et les autres, n'en restent pas moins de superbes imitations, à quelques détails près : Rachida pèse tout de même 70 kg alors qu'elle n'en paraît que 50, Nadine n'a plus d'œil car elle a été énuclée au profit de Michèle... Mais n'en faites pas trop, il serait préférable que les personnages ne découvrent pas le pot aux roses, à moins d'une enquête acharnée et de réflexions brillantes.

demander de faire plus de 50 points pour ouvrir la porte.

À l'intérieur, rien d'autre qu'un grand placard de métal, sans serrure. Si on l'ouvre, c'est avec horreur que l'on découvre les cadavres de sept femmes, pendues à des crocs de boucher, dans une armoire réfrigérée...

NOM: POD 24



CARACTERISTIQUES

Difficulté: 0
Dégâts: 1
Point de vie: 22475

GARDIEN

DESCRIPTION: âme damnée de Konomorov. Robot cubique qui se dandine sur de petites pattes. Programmé pour qu'il subvienne aux besoins en eau et en nourriture des Kamarades. Si les joueurs veulent se débarrasser de cet espion, il suffit de séparer le groupe.

COMBAT

Possède un noyau de la taille d'une gameboy, entouré d'un blindage si épais qu'il semble aussi gros qu'un petit frigo. Les PJ vont s'écarter à vouloir le détruire sans y parvenir.

Ne met des dégâts que si son adversaire le touche.

LA COLÈRE DE BARBE BLEUE

L'hôte de ces lieux ne va tarder à se rendre compte que son secret a été éventé.

Une solution diplomatique n'est pas à exclure : si vos joueurs sont parvenus à comprendre les motivations de Konomorov, peut-être l'aideront-ils à ouvrir un compte sur meeticsky et à prévoir la meilleure stratégie pour convaincre l'objet de ses désirs...

Dans le cas contraire, ils découvriront qu'affronter une I.A. sur son terrain n'est pas la meilleure idée qu'ils ont eue. Le robot n'a pas besoin de respirer et n'hésitera pas à dépressuriser sa base pour chasser les pauvres Kamarades qui auront eu la chance de se trouver un scaphandre. Comme leur soyouz a été endommagé, il y a de grandes chances que les éventuelles tenues pour les sorties dans l'espace aient été endommagées. N'hésitez pas à séparer les personnages, un groupe essayant de résister à Konomorov pendant que les autres se terrent dans le vaisseau. Les senseurs de Pod 24 lui permettent de retrouver facilement tout être vivant. Il se met alors à le suivre en émettant une sirène stridente pour prévenir son maître...

ANNE, MA SŒUR ANNE

Reconnaissons-le, Konomorov est une véritable machine à tuer. Heureusement pour les joueurs, ils peuvent envoyer un appel de détresse : un radar les informera qu'un vaisseau est en approche.

Qui va répondre est de votre ressort, Kamarade Secrétaire ! Préférez-vous récompenser les joueurs et leur donner un coup de pouce ? Alors, ce seront les alliés du combat spatial d'introduction qui vont venir à la rescousse.

Trouvez-vous que les joueurs ont eu la vie trop belle ? Ce sont

leurs adversaires qui pointeront leur bout du nez. Peut-être même que vos joueurs devront apprendre les vertus de la négociation pour s'en sortir...

Toujours est-il que le scénario laissera probablement des choses en suspens : le secret des femmes robots a-t-il été découvert ? Konomorov (s'il est toujours vivant) arrivera-t-il à trouver l'âme sœur ? Les frères Roupetov n'ont-ils pas truqué leur photo avec leurs 12 707 années de goulag ?

Besoin d'un coup de main ?

Peut-être trouvez-vous cette trame trop courte ? Ou bien vos joueurs manquent-ils d'intérêt pour la pièce secrète ? Nous vous suggérons, alors, de faire intervenir alliés ou adversaires un peu plus tôt dans l'histoire : un autre vaisseau peut arriver pour réparation lui aussi (ou tout autre raison). Les Kamarades ont eu interdiction formelle d'approcher de cette salle, mais les nouveaux venus, eux, semblent tourner autour plus que de raison. Vous pouvez même faire en sorte que les joueurs croient que les arrivants détiennent des informations qu'ils n'ont pas. Quel comportement vont adopter les PJ ? Surveiller leurs allées et venues et faire en sorte de les empêcher d'accéder à la porte ? Fouiller leurs affaires ? Leur vaisseau ? Attendre de voir ce qu'ils trouvent dans la pièce ? etc.

Le jeu Star Marx et ses suppléments sont hébergés sur le site [reves-d-ailleurs.eu](http://www.reves-d-ailleurs.eu)

LIEN UTILE

Fleurs de méninge :
<http://www.gunningagap.fr>



Retour au
sommaire