

DEVINE QUI VIENT MARKER CE SOIR ?



Cette rubrique réconcilie enfin Communisme et Border Zone. En véritables pillards du Net, en particulier de la **Scénariothèque**, nous avons honteusement adapté des scénarios tirés d'autres jeux. En véritables communistes, leurs auteurs ont accepté que nous présentions dans ces pages leur travail et notre transposition pour Star Marx.

Nous souhaitons ainsi rendre un hommage à tous ces auteurs oeuvrant sur la **Scénariothèque** ou autre, et qui n'ont que trop peu souvent un juste retour pour leur investissement.

Et nous sommes fiers d'accueillir dans ce numéro...

SHLOPOTO ET SES DIVAGATIONS SPATIALES POUR STAR DRAKKAR

La présentation de [Star Drakkar sur le site du Ludiste](#) est un modèle du genre. Toutes les nuits, moi, La Moitié, je réveille Maximilien en lui demandant « Mais pourquoi n'avons-nous pas écrit ça ? » Ce à quoi Maximilien me répond inlassablement : « Ce n'est rien, chérie. Tu as encore oublié de prendre tes médicaments. » Alors plutôt que de vous pondre un erzast de ce chef d'oeuvre, nous préférons vous renvoyer sur la page en question, en cliquant sur le lien en bleu.

Sur Monsieur Shlopoto, en revanche, nous savons que très peu de choses. Nous n'avons pu trouver dans les fichiers de la Police aucune de plaque de drakkar immatriculée à son nom. Quant à une recherche Google, ...

Nous en sommes donc réduits à nous contenter de [son résumé](#) laissé sur la Scénariothèque :

« Compilation de neuf scénarios rocamboliques, écrits & vécus au sein d'un groupe de joueurs et mis à disposition pour la Terre entière ! »

Ses **Divagations Spatiales** nous présentent donc neuf scénarios pour Star Drakkar. Maximilien en a adapté deux, pour le moment, et compte bien ne pas en rester là.

Dans « le Poutoutiflou », le premier scénario que nous avons choisi de vous présenter, les joueurs, en visite dans un parc aquatique spatial, se font dépouillés par un delphinoïde ricanant. Ils devront manoeuvrer sec pour se tirer des griffes de cet escroc.

Nous vous laissons l'adresse mail de monsieur Shlopoto, si d'aventure vous désiriez lui écrire tout le bien que vous pensez de son travail : shlopoto@gmail.com.

Bravo monsieur Shlopoto et merci pour tout ! Vous transmettez nos salutations les plus soviétiques à vos joueurs.

LE POUTAOUTIFLOU SCENARIO

D'APRES UN SCENARIO

DE SHLOPOTO

Bienvenue à Vert 6

Vert 6 est ce qui peut se rapprocher le plus d'un kosmodock familial dans la Borderzone. Ses coursives s'organisent autour d'un aquapark, tandis qu'un anneau aquarium, de verre renforcé, circonviendrait la station d'une sorte de tramway où les gosses les plus morveux et les scélérats les plus endurcis restent le nez collé aux vitres, à regarder les spécimens les plus communs du grand zoo aquatique central. À part cette marina aux multiples bassins, la station n'est qu'une grande galerie marchande et circulaire, d'un beau plastique vert et bleu orné de décors en carton d'algues et de coraux. Les restaurants y sont légions ainsi que les salons lits et dans une moindre quantité quelques boutiques d'articles de luxe.

Le Dock est un modèle de paix et de calme, nulle bagarre ou larcin ne vient déranger les courses enfantines des badauds qui s'amusent à jouer à cache-cache avec les otaries, au fil des poteaux qui soutiennent leur bassin. Un **delphinoïde** règne en despote sur ce petit univers, se promenant au fil des allées, dans sa bulle aquarium qu'il fait rouler lui-même en ondulant, un peu comme un hamster dans sa roue.

Aucune force de l'ordre ne patrouille les corridors. Nul besoin à ça, car les visiteurs baignent dans une bouillie musicale digne d'un ascenseur mais qui est en fait issue d'une technologie Nemtsy de plus haut degré. Toute velléité criminelle est étouffée dans la cervelle de son auteur avant même d'avoir vu le jour. Les visiteurs lambda ne pensent plus à commettre le moindre larcin mais juste à s'amuser et à dépenser. Le delphinoïde entretient plusieurs rumeurs comme quoi sa tranquillité serait due à des assassins suphulus à son service, ou bien que les capitaines corsaires les plus célèbres de la Border Zone le protégeraient en échange de billets gratuits pour leurs équipages... Quoiqu'il en soit, rien ne départit le delphinoïde de ses manières onctueuses et de son joyeux rire de crécelle, et s'il ordonne votre exécution, c'est toujours avec ce sourire en coin qui le caractérise. Si la machine de manipulation mentale ne suffisait pas à le prévenir de toute forme de violence, le delphinoïde s'est attaché les services de quatre shinobis nemtsy de Yoshiwara, des experts en arts martiaux de la pire espèce. Du genre à vous encastrer dans une armoire à pharmacie en vous posant juste une main sur votre épaule.

Lancer l'aventure

Zlotys à dépenser, vaisseau en rade, envie de voir des otaries... les raisons pour échouer à Vert 6 ne manquent

Promenade à Vert 6

Si vous êtes en veine, et que vos poches sont pleines, vous avez l'embaras du choix pour vos ripailles.

Le **Tching Tchang Tchong** est un buffet asiatique, tenu par trois frères encrétés et chevelus. Dim Sung à la vapeur, cuisine au wok, ils braveront même dans une salle secrète l'interdiction du dock de servir des fruits de mers ou du poisson.

Au **Grand Grill** klon, vous pourrez dévorer de grandes variétés de viandes, cuites sur l'épée qui a servi à tuer la bête. De l'agneau au Shantak de Sion, en passant par la délicieuse vache sacrée Mogulienne, dérobée à « ces abrutis de cultistes non violents » de Mogul 74, les viandes sont servies avec une horde d'accompagnement cuisiné par un chef Mogulien « presque pas brutalisé » : chips de manioc hydroponique au parmesan, haricot géant du Centaure, riz aux épices, purée de crotule et j'en passe. (Si vous restez jusqu'à la fermeture peut-être assisterez-vous à un échange bien imbibé entre les klons bourrés et le cuisinier ivre sur les tenants et les aboutissants de la tradition, leurs pièges et le bon vieux temps qui ne reviendra plus. Tout le monde fini généralement en pleurant et parfois le Mogulien essaye de s'échapper et se fait rosser...)

La restauration de masse est assurée par la chaîne nemtsy **Barnabeez** où vous pourrez déguster du plastique vaguement protéiné aspergé de goûts de synthèse et moulé avec soin pour évoquer les aliments que vous avez commandés. Le menu Bistorf n'est pas cher, et puis vous avez accès gratuitement à la piscine chauffée du restaurant. (Si vous êtes vraiment dans la dèche, Barnabeez embauche tout le temps de jolies serveuses en salle et des gars endurants en cuisine).

Sinon reste la **Cabane à Bourron**, une petite cahute au beau milieu d'une allée où vous pourrez vous sustenter des mêmes crêpes à la farine de champignon qui font le quotidien des mineurs de l'amas d'astéroïdes de Gorshniet 28. Évidemment les garnitures sont plus variées que dans ces secteurs d'une grande pauvreté, mais quelques trésors d'authenticité sont à découvrir, comme le bourron frit dans l'huile de vidange, ou le bourron au bourron, avec ou sans ail lunaire...

Au beau milieu des boutiques de l'Aquapark trône un mini casino, tenu lui aussi par le delphinoïde, tout en néons lumineux, tables de poker, roulettes et bandits manchots.

pas.
Laissez divaguer vos joueurs quelques temps, manière à leur faire goûter aux plaisirs de la station.

N'oubliez pas que sous les effets de la daube musicale, tout leur semble ridiculement bon marché et tellement indispensable.

Que ce soit à cause de leurs dépenses ou des nécessités basement matérielles liées aux réparations de leur poubelle volante, arrivera bien un moment où leurs liquidités vont commencer à faire défaut. Le Casino devrait leur sembler une merveilleuse occasion de se refaire une santé monétaire. En cas de réticences, une rencontre avec **Descartes**, un Bourbaski (voir Le Soviet des Étoiles, page 23) alcoolique et persuadé de détenir la Martingale Suprême devrait finir de les convaincre. Et voilà vos joueurs, sans complexe, misant tout ce qu'ils peuvent miser, y compris leur propre vaisseau.

Leurs biens les plus précieux finissent dans un contrat de cession au nom du delphinoïde (dont nous apprenons au passage qu'il se prénomme Flipper).

Dans la mouise

Vos joueurs se retrouvent sans le moindre zloty, sans pouvoir se nourrir, ni même songer à repartir.

Leur premier objectif doit être d'assurer leur subsistance. Chance ! Vert 6 regorge de petits boulots sympa : faire la plonge au restaurant, vendre des peluches qui couinent, se faire pincer les fesses en servant au Barnabeez, confectionner des bermudas dans un atelier clandestin du Tching Tchang Tchong ou laver les vitres de l'aquarium que des nemtsy mongoloïdes viennent sans cesse lécher...

La nuit, les choses se corsent un peu : les salons lits sont hors de prix ! Il leur faudra souvent dormir dans le tramway lors de ses trajets circulaires autour de la station. Autant dire que quelques clochards sentant la vodka deviendront avec le temps une seconde famille qui leur prodiguera conseils et réconfort entre deux comas éthyliques. Ils croiseront Descartes le Bourbaski, en train d'affiner sa martingale sur une étiquette de bouteille, à la simple lueur des Poissons Globes.

Faites vivre à vos joueurs une vie d'exploités tout en sachant qu'ils ont bien d'autres choses à faire.

Le contrat

Vos joueurs vont probablement vouloir récupérer leurs biens.

Une approche frontale est totalement hors de propos :

- Premièrement, vos joueurs vont rapidement s'apercevoir des effets de la machine. Dès qu'ils vont vouloir commettre le moindre acte délictueux, ils vont se retrouver quelques couloirs plus loin, sans la moindre idée de ce qu'ils étaient en train de faire. Mais sauront-ils identifier la source de leurs troubles ?

- Une fois la machine à décérébrer découverte, comment pourront-ils en détourner les effets ? S'ils songent à déconnecter purement et simplement le système, faites-leur sentir les conséquences que cela aurait sur cette station emplie jusqu'aux dents des plus dangereux criminels de toute la Border Zone, en leur faisant croiser d'anciens ennemis mortels, ici tout sourire...

- Quant à affronter les quatre gardes du corps du delphinoïde, même un klon sait que sans une bonne préparation et un plan de bataille, autant avaler une centaine de beignets lumineux à la patate de Nouméaski, sans boire et en moins d'une minute.

- Enfin, le delphinoïde, lui-même, est un obstacle à ne pas négliger. S'en prendre à un, c'est s'en prendre à tous. Et ces salopards ont le bras long. En revanche, ils ont un sens de l'honneur pour le moins exotique et si les Kamarades arrivaient à faire annuler leur contrat, tout serait réglé.

Le vaisseau

Vos joueurs vont avoir fort à faire pour éviter que leur engin soit désossé ou repeint en rose pour servir de navette dans laquelle vont s'engouffrer des hordes de touristes afin de visiter l'aquarium de l'extérieur.

À eux de trouver des idées pour retarder au maximum les travaux, voire même de se faire engager pour effectuer les réparations dont ils auront besoin et saborder toute modification non désirable. Il serait judicieux de se prévenir des effets de la musique débilite avant de passer à cette étape. Il serait alors plus simple de commettre des exactions sur le chantier : accidents provoqués, intimidation, vols, etc.

Après de multiples incidents, les ouvriers effrayés finiront par penser que l'appareil est maudit. C'est que c'est superstitieux un russe, même au plus profond de la Border Zone.

Si personne d'autre que eux n'est à même d'approcher du vaisseau, le delphinoïde acceptera que les joueurs s'en occupent, contre rémunération et surveillance d'un des quatre gardes du corps.

Le Poutoutiflou

Gageons que vos kamarades vont surveiller de près le delphinoïde.

Ils auront la surprise de voir qu'il entretient à grand frais un petit animal de luxe, aux côtés duquel il s'en va même nager durant certains spectacles à la marina.

Ce croisement improbable entre un cornichon Malossol et Némoto le petit Poisson Clown semble être pour le delphinoïde aussi précieux que la prune de ses yeux. Ne l'appelle-t-il pas « mon poutoutiflou d'amour » ?

Si le contrat est au fin fond d'un coffre-fort bien solide, la bestiole, elle, ne l'est pas. Et l'idée devrait bientôt germer, dans l'esprit retors de vos joueurs, d'enlever ce... truc et d'en réclamer une rançon au delphinoïde. Ce qui est dans l'ordre des choses si l'on s'en réfère à l'éthique des delphinoïdes.

La bête est au cœur de la marina, gardée par nombre d'employés, dont un vétérinaire personnel, et couvée du regard par son « papa » delphinoïde grâce à de multiples caméras de surveillance.

Toutefois, rien qui ne soit incontournable. Nous vous proposons d'utiliser un OBSTACLE COLLECTIF (voir le Soviet des Étoiles page 62) dont vous fixerez le seuil en fonction du nombre et des capacités de vos joueurs.

L'Apocalypse Finale

La fin de ce scénario peut se révéler particulièrement musclée.

Une partie de l'équipe, la mieux préparée à un affrontement contre les gardes du corps, peut essayer de les retenir dans un couloir tandis que les autres tentent d'évacuer la station avec leur précieux otage, poursuivis par des pirates de l'espace auxquels le delphinoïde a promis une récompense s'ils parvenaient à récupérer l'animal sans dommage.

Le plus injuste serait évidemment qu'un des yakuzas nemtsy de Yoshiwara se soit caché dans le vaisseau avec lequel les Kamarades comptent fuir. Mais dans un système communiste, foin de justice !

L'action peut alors se dérouler sur quatre fronts : le combat sur Vert 6 contre les trois gardes du corps restants, les barricades à organiser à l'intérieur du vaisseau pour éviter que Bruce Lee ne viennent leur faire une tête au carré, la conduite de l'appareil pour éviter de se faire aborder par les chasseurs de prime (voir système de poursuite décrit page 58 du Soviet des Étoiles) et les négociations à mener avec le delphinoïde par radio.

Les Yakuzas nemtsy de Yoshiwara

Difficulté: - 6 – **Dégâts:** 5 – **Points de vie:** 10.

Signe particulier : combat de groupe.

Quand plusieurs Yakuzas se battent ensemble, ils ne forment qu'un gros ennemi de difficulté inchangée.

Par contre leur code de dégâts est égal à leur nombre + 5.

Ces nemtsy bridés cultivent en même temps une extrême politesse et un art consommé de la tatanne dans la gueule. Nul ne sait rien sur leur planète d'origine. Il n'y en a qu'un seul endroit où on peut en croiser régulièrement : le quartier de Yoshiwara sur Cimetierre.

Ce sont des combattants très agiles, qui en groupe enchaînent projections aériennes, coups de pied sautés et descentes du coude alors que nos Kamarades auraient plutôt tendance à le lever...

Les bougres ont un sens de l'honneur et du devoir compliqué, proche du bushido. Ils savent reconnaître un adversaire valeureux et accepter leur défaite. C'est à se demander ceux que ces quatre-là font au service d'un delphinoïde...

Notes du Comité

Nous regrettons amèrement de ne pas avoir utilisé le nom de Pat Platine comme méchant. Qu'à cela ne tienne, nous le piquerons une autre fois !

Nous vous recommandons, pour sonoriser votre partie et simuler la musique débilante, de la variété internationale ou bien l'intégrale de Jean-Pierre Madère si vous êtes particulièrement cruel. Si l'un de vos joueurs se met à fredonner ou à battre le rythme, considérez que vous pouvez prendre contrôle de son personnage et qu'il n'a même pas droit à faire de jet en PRISONNIER POLITIQUE pour résister.

Nous ne nous sommes pas étendus sur les règles pour ce scénario. Mais nous restons à votre disposition sur [le forum de Casus No](#) pour répondre à vos questions.

