

montagne mouvante de paperasse en retard ! Si les personnages s'acharnent à essayer de remplir les bordereaux et de contresigner les documents, ils se feront sans doute submerger par l'élémentaire de formulaires et ils disparaîtront, corps et âmes, digérés par les feuillets. Alors, qu'au final, ce n'est qu'une masse de papier à laquelle il suffirait de foutre le feu...

Après que les PJ aient détruit la bête, la cour devient comme folle à la vue de tous ces documents administratifs gâchés. Les secrétaires se jettent les unes sur les autres, prêtes à s'oblitérer à mort. C'est dans une ambiance digne d'un film de zombies que se termine le scénario. Il va falloir récupérer la dalle de marc de café dans cette atmosphère de fin du monde, tandis que l'incendie se communique peut-être au bâtiment. Vont-ils récupérer un de ces chariots roulants qu'une bande d'archivistes utilise au milieu du chaos pour récupérer les dossiers paraphés ? On peut alors imaginer une petite séance de « pimp my chariot » façon *Agence tous risques*, mais uniquement avec du matos de bureau ? Ou est-ce que les Kamarades parviendront à évacuer leur compagnon d'infortune grâce au module antigrav de Booba Fesse ? Mais d'abord, il faudra survivre à son attaque dévastatrice : l'écrasement par asphyxie sous son fondement quand il se laisse choir sur leur tête en coupant le contact de son engin volant...

Il ne reste plus qu'à trouver des sources d'eau chaude dans lesquelles laisser le pauvre Kamarade infuser pour le délivrer de sa gangue de caféine. Et, au passage, détruire tout un écosystème, mais ça les joueurs n'y prêtent même plus attention... Si le Secrétaire Général manque d'idées pour cette partie-là, nous ne saurions trop lui recommander de recourir au *Vydumyvat' Krash Testsky* du mois de novembre 2020.

Références au Guide

Hedspin 3 (p. 73) ; la crème Da-Niet (p. 93) ; Stalingrad 2 (p. 40 à 55, dont Formulysk p. 53 et Shakhmatystema p. 55) ; Tatuinsk (p. 67).

Les PNJ de ce scénario ont refusé d'être cités nommément dans ce livret. Ils apparaissent donc sous des noms d'emprunt. C'est pourquoi vous pourrez en reconnaître certains sous un autre pseudonyme dans le Guide...



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 Libessart et Thierry Ségur.

160 pages aux éditions LEHA



Chroniques MARXISTES

À la cour de Jobard le Hjort

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...



Ce scénario est à jouer quand un des Kamarades du groupe manque à l'appel ou que son joueur décommande au dernier moment : si le personnage n'est pas là, c'est parce qu'il a été figé dans une plaque de marc de café et ramené comme un trophée dans un des palais secrets de Jobard le Hjort et sa horde de contrebandiers administratifs. Comment est-ce que les joueurs présents vont sauver leur kamarade, c'est là toute l'intrigue de cette histoire ?

ÇA PLANE POUR MOI

Le scénario commence sur **Hedspin 3**, la « cité dans les nuages ».

Inquiets de la disparition de soudaine d'un de leurs Kamarades (le personnage du joueur absent), les PJ se rendent chez Landau Karl Russian, l'administrateur de la ville, réputé pour être un espion au courant de tout ce qui se passe dans l'Union et, ce qui ne gâche rien, facilement corruptible.

Les Kamarades posant pied dans cette grosse ville très terre à terre, noyée dans les fumées de cannabis génétiquement modifié, seront probablement surpris du contraste offert avec son surnom : s'étalant dans une vaste plaine, sous un ciel radieux, on a du mal à voir ce qui lui a gagné l'appellation de « cité des nuages ». Les exhalations de marijuana sont certes plus parfumées que les traditionnelles émanations polluantes qui masquent les villes de l'Union, mais ne diffèrent pas du smog habituel imprégnant les cités industrielles soviétiques. Toutefois, au cours de leur progression vers le rendez-vous avec leur commanditaire, les personnages vont croiser de nombreux badauds, le joint aux lèvres, se retenant les uns aux autres, comme s'ils avaient peur de tomber dans un vide... inexistant ! Tout au long de leur trajet, si les joueurs loupent un jet pour résister aux vapeurs cannabinoïdes, les Kamarades vont rentrer dans le délire collectif ambiant et s'imaginer dans une ville flottant dans les airs, transcendée par l'hallucination psychotrope.

Landau Karl Russian a l'aspect d'un enfant de deux ans, la tototte à la bouche et dirigeant ses affaires depuis sa poussette : en échange de ses renseignements, il n'exige rien de moins que de la crème au chocolat. Trois fois rien, juste quelques centaines de litres !

ON SE LÈVE TOUS POUR DA-NIET

La scène suivante démarre en pleine action, sur une kosmoro-cade, dans un soyouz lancé à pleine vitesse. Deux des Kamarades sont en scaphandre sur le capot du véhicule : l'un des deux s'apprête à sauter pour attraper la trappe de secours d'un gigantesque kosmotruck de transport de **crème Da-Niet**.

Une fois le Kamarade introduit dans la soute du kosmotruck, son comparse doit lui lancer le tube d'un aspirateur qu'un troisième Kamarade mettra en marche pour récupérer des litres de dessert lacté. Mener à bien cette périlleuse mission sans se faire remarquer par le conducteur baboulin est un obstacle collectif dont le coût dépendra de l'inspiration du Secrétaire Général...

Les tuyaux (l'information et celui de l'aspirateur) ont gentiment été fournis par Landau Karl Russian lui-même, qui aura été jusqu'à proposer un soyouz si l'équipe n'en possède pas.

Une fois revenus avec la crème Da-Niet auprès du maître espion, celui-ci révélera l'identité du responsable de la disparition du Kamarade des aventuriers : Booba Fesse, le célèbre chasseur de primes, un Hjort énorme (oui, oui, même pour un Hjort), ne parvenant à se déplacer qu'à l'aide d'un jetpack ! Selon les informateurs de Landau Karl Russian, ce serait le contrebandier administratif, Jobard le Hjort, qui aurait mis à prix la tête du personnage, on ne sait pour quelle obscure raison...

Comme les absents ont toujours tort, ce sera au joueur qui n'est pas là d'expliquer quelle dette il a eu envers Jobard le Hjort qui a valu aux autres cette petite incartade...

Il devra aussi expliquer comment Booba Fesse l'a capturé et fournir un mot d'excuse de la part de ses parents dûment signé.

Landau Karl Russian ignore où se trouve le palais secret de Jobard mais il peut diriger l'enquête des joueurs vers les milieux interlopes de **Stalingrad 2** (qui est tout à la fois la capitale de l'U.R.S.S. et la planète natale des Hjorts)... Ils trouve-

ront cette information auprès des nostalgiques du **Formulyarsk** traînant dans les tournois de **Shakhmatystema** clandestins.

UNDER ONE ROOF

C'est sur **Tatuinsk** que voilà nos personnages devant Jobard le Hjort, énorme, obèse et boursoufflé, calé dans son fauteuil de bureau à roulette. Enchaîné par une série de trombones, un secrétaire chevalin en tenue suggestive ondule pour éviter les attaques d'un serpent dégrafeuse, véritable saloperie mécanique hantant les officines les plus sordides. Une harde d'employés de bureau parmi les plus sadiques et les plus procéduriers se pressent en gloussant autour du monarque, se vantant de leurs exploits et du nombre d'administrés qui se sont suicidés devant leur hygiaphone. Les cheveux gras, le rire aigu et les lunettes à double foyer, ce sont des hyènes dont il faut se méfier. Agrafeuse débridée, pique document, pistolet à colle, café bouillant, tout fait arme entre leur main. Même les haridelles de bureau les plus défraîchies sont des harpies capables de vous dépecer avec le tranchant de papier des enveloppes... Au fond de la salle, les plus vicieux des sujets de Jobard se groupent autour de la machine à café au-dessus de laquelle a été hissé un bloc marronnasse emprisonnant leur Kamarade : chaque nouvelle utilisation du percolateur envoie les restes de café consolider la prison du personnage.

Enfin, le chasseur de primes Booba Fesse est aussi présent : revêtu d'une armure de combat, la tête prise dans une corbeille à papier, il survole tout le monde grâce à son module antigrav.

Bien évidemment, le plan des PJ va tourner au vinaigre et la cour va les jeter au RENKORXEROX, un monstre de dossiers jamais traités, une abomination administrative capable de dévorer des familles entières, des mondes peut-être. Les guichetiers sadiques lancent aux Kamarades une poignée de tampons en riant : comme s'ils allaient pouvoir régulariser cette