

broyeur « kladbishche », le genre de machine qui déchiquète des soyouz dans les casses galactiques.

3 Un bras télescopique avec le bourrin de l'équipe au bout, prêt à l'abordage.

4 La carlingue est chauffée au rouge et fait fondre les fantômes. Par contre, à l'intérieur tout le monde meurt de chaud et l'équipage pourrait se faire arrêter pour sympathie malsaine avec l'Armée de Libération Nudiste.

5 Des chants des Chœurs de l'Armée Rouge, de quoi pousser les vrais patriotes à lâcher les commandes et à se mettre au garde à vous.

6 Des pistolets à colle, pour ralentir les fantômes.

6 EQUIPAGES

1 Un Bourbasky translucide qui veut juste tester ses théories mathématiques sur les labyrinthes.

2 Une tribu de Krustopodes, hilares et incompréhensibles, qui se saoulent de sucre entre les manches.

3 Boris Spasiks, le premier kosmonaute à marcher sur un soleil nain. Plein de rancœur et en fauteuil roulant, cet amputé a été abandonné par le Soviet après la fin ridicule de son expédition et il survit chichement en jouant les pilotes.

4 Chez les Archnopodes de Lolthsky 22, les males sont ridicules et les femelles toutes puissantes. C'est peut-être pour ça que l'équipage nemtsy, entièrement constitué de femelles xénophiles, siffle tous les mâles qui passent, quelle que soit leur race. Proposition graveleuse de venir remplir une « poche à œufs », pince-fesse, gestes explicites. De quoi donner des sueurs froides aux dragueurs lourdingues, pas habitués à passer de l'autre côté de la barrière.

5 L'équipage est constitué d'ouvriers du système Elkomrisky 49.3. Epuisés par des cadences de travail insoutenables, ils espèrent dépasser le stade des championnats régionaux pour se rapprocher des frontières de l'Union et mettre les voiles.

6 Pour les frères Frog, la course n'est qu'une couverture. Ces deux horribles gamins au langage fleuri sont en fait là pour chasser le Grand Ancien Capitaliste.

6 ENDROITS OU JOUER

1 Un astéroïde minier. La course se déroule dans des couloirs d'exploitation. On peut lire un peu partout des tags qui exhortent à ne pas creuser plus loin de peur de réveiller « la ruche ».

2 Les rues d'une banlieue lune miséreuse, entre kroutchevkas désaffectées et usines à l'arrêt. Le syndicat invite les conducteurs pour distraire un peu les ouvriers grévistes. C'est peut-être le bon moment pour faire débarquer des gros bras venus casser la grève.

3 Un labyrinthe moissonné dans un champ de blé carnivore sur une planète agricole nommé ALAMANDERSK 18.

4 Les coursives mal en point d'un vaisseau génération en fin de course. Trop de chocs sur les murs et toute la partie pourraient finir en apesanteur.

5 Le labyrinthe des gorges rocheuses de Nochnoy 56. Attention si vos phares tombent en panne, sachez que seule la lumière peut repousser les poulpiniarks à ventouses.

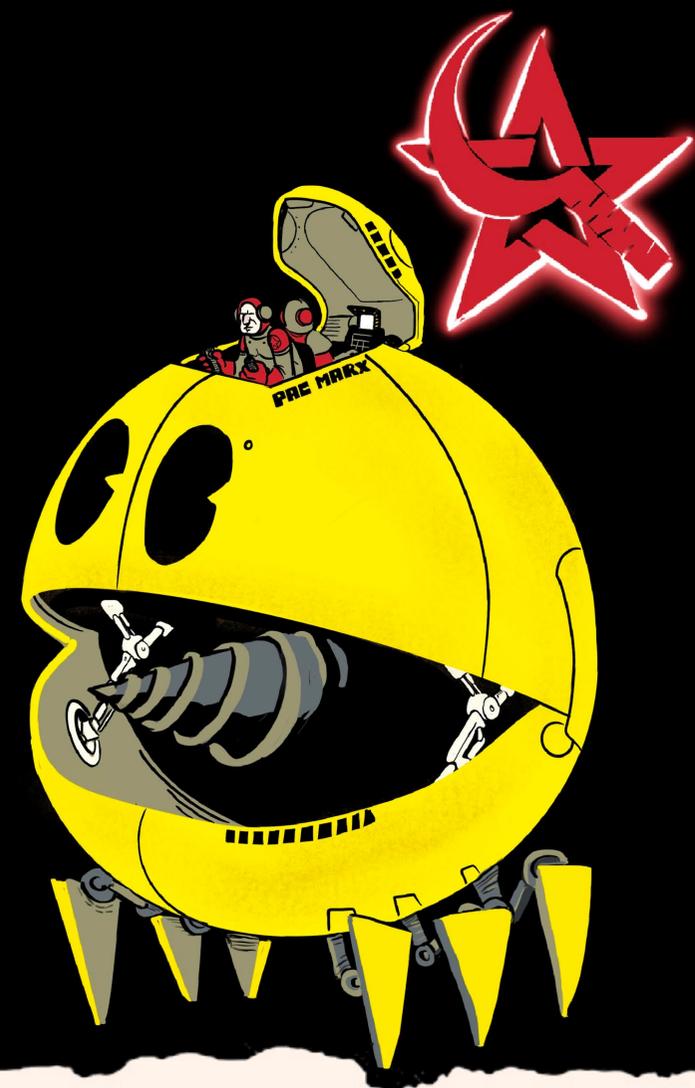
6 Une partie des canaux de Novye Venise, asséchés pour entretien. Dérapage dans la boue, pluies acides qui rongent les structures, utilisation des ordures à demi ensevelies dans la vase, sans compter qu'il vaudrait mieux esquiver les pas de l'hologramme de Karl Marx, car sa grande silhouette électrostatique fait bugger toute l'informatique.

REJOIGNEZ LA COMMUNAUTÉ
SUR LES RÉSEAUX SOCIAUX
ET STARMARX.FR !



Aide de jeu pour Star Marx, le jeu de rôle,
par Maximilien et La Moitié, publié aux Éditions LEHA.

Pac-Marx © 2025
par Maximilien et La Moitié
est sous licence CC BY-NC-SA 4.0



STAR MARX
PAC-MARX

AIDE DE JEU

Croisement entre un jeu vidéo, les courses de karting et des combats de gladiateurs mécaniques, les compétitions de Pac-Marx se déroulent dans un labyrinthe où s'affrontent les fantômes du Capitalisme et l'outsider, Pac-Marx. Les spectres veulent « capturer » Pac-Marx et le mettre en miettes dans une « OPA sauvage ». Le véhicule sphérique à la grande bouche est pourtant lourdement armé, mais ses options sont verrouillées tant que Pac-Marx ne dévore pas une des étoiles rouges cachées dans un des recoins du parcours. Dès lors, et pour un temps compté, les rôles s'inversent et la proie devient le chasseur.

Notons que lors de ces transformations, on arrêtaient jadis la partie pour repeindre Pac-Marx en rouge. Mais cette tradition a été abandonnée car elle cassait un peu le rythme de l'évènement.

Parmi les fantômes, **Wealthy**, le fantôme vert comme un dollar, est le plus agressif et souvent le plus rapide. **Ritzy**, le fantôme rose aime tendre des embuscades et essayer d'attendre Pac-Marx à des endroits stratégiques. **Easy**, le fantôme bleu a souvent un comportement plus aléatoire et on confie souvent son rôle aux débutants. **Glyde** enfin, le fantôme orange, reçoit une prime minime selon son temps de survie, et il a tendance à se cacher ou à errer dans le labyrinthe.



6 ARMES DE FANTÔME

1 Des parechocs électrifiés, de quoi secouer le Pac-Marx qui se ferait tamponner. Si par malheur le véhicule est pris entre deux fantômes, ça peut virer à la chaise électrique.

2 On pourrait croire que les fantômes ont des crêtes

COMMENT SIMULER UNE PARTIE

Pour une évocation rapide de la course, nous préconisons un obstacle collectif ou des points de tâche (par exemple, si vous voulez gagner le match c'est 8 points de tâche en un tour de table).

Sinon vous pouvez jouer la course comme un long combat, contre une dangerosité donnée. Chaque jet peut infliger des dégâts aux adversaires ou au véhicule des Kamarades. Pour un *Zloty* les joueurs peuvent utiliser un *flashback*.

« Je fonce avec les fantômes à mes trousses. (Jet en SOYOUZ)

- Un fantôme déboule d'un coin où il vous attendait !

- J'ai boosté les moteurs (*flashback*), on lui échappe facile ! (Jet en MACHINISTE)

- Là, une pilule magique ! » (Jet en KGB)

Etc.

Si vous voulez encore complexifier la chose, l'engin des Kamarades peut avoir des caractéristiques un peu comme un soyouz...

punks mais ce sont scies circulaires.

3 Un générateur d'ondes TPMPc8, une arme interdite dans l'Union, qui vous essore la cervelle et vous rend bête à brouter le revêtement de vos sièges. Ce ne sont plus les points de vie du soyouz qu'on entame avec une telle horreur mais ceux de l'équipage.

4 Des déversoirs à chocapisk, ces céréales qui ensoleillent nos petits déjeuners mais qui sont aussi utilisées par l'Armée Rouge pour bloquer les mécanismes des chars et des soyouz nemtsyi (de mauvaises langues prétendent que l'Union aurait volé la recette à un Nemtsy nommé Grocouisk, qui aurait depuis plongé dans la misère et serait aujourd'hui dame-pipi sur un kosmodock de la Border Zone.)

5 Des asperseurs à Kolkha Kola light. Mine de rien, ça attaque méchamment la carlingue.

6 Un marteau et une faucille lasers au bout de petits bras mécaniques.

6 COMPLICATIONS

1 Le match est une couverture et vous devez emporter avec vous des séditieux recherchés par le KGB (FLNC, Activistes du Vert, etc.)

2 La course, prévue en pleine nuit, se déroulera partiellement à l'aveuglette, car si vous allumez la moindre lumière, c'est un ouragan de crickets accordéonistes de Bégonjone 17, arrivés dans des caisses d'import galactique, qui s'abattra sur votre engin.

3 Des IA agressives s'invitent dans les engins pendant le pot de victoire, et Pac-Marx prend une tout autre dimension.

4 Un des équipages a un associé alevin. Bien décidé à donner un avantage à ses amis, le futur delphinocide est prêt à faire saboter l'équipement des adversaires, à leur faire casser une rotule à la sortie d'un bar ou à faire hacker les commandes de leur véhicule au pire moment.

5 Un officiel du Soviet vient assister à la rencontre. Mais un terroriste gigolbare, appelé Gloupierof, prépare un attentat pâtissier pour entarter le fâcheux. Un des fantômes est un véritable cheval de Troie rempli de crème fouettée.

6 Après avoir détruit un des engins adversaires, les Kamarades se rendent compte qu'il était le monde mécanique occupé par plusieurs milliers de Choupinousk, d'adorables aliens pas plus gros qu'une demi souris. La victoire de nos héros laisse ces nemtsyi sans ressources et sans abri, eux qui comptaient sur leurs gains pour payer le carburant et la nourriture, les voilà à la merci des prédateurs dans une épave ouverte aux quatre vents. Nos personnages vont-ils leur tendre la main dans un véritable élan communiste, ou vont-ils les dénoncer aux autorités comme des improductifs probablement clandestins ?

6 ARMES DE PAC-MARX

1 Une langue vrille, véritable perceuse de carcasse.

2 Une mâchoire fabriquée avec un mécanisme de