

personnages perdent 1d4 points de vie chacun. Un SG sadique peut même remettre des cartes dans le memory, puisque le chemin est à refaire.

**Dames** ♦♥ Des cadavres ensevelis sous les paperasses, comme pétrifiés. L'un d'eux serre encore un ticket mentionnant son numéro dans une file introuvable. Un des desséchés administratifs a une bouteille de vodka dans sa poche, de quoi redonner 1d6 points de vie à répartir entre les Kamarades.

**As** ♣♠ Après la démolition de la planète Kholodnyi 57, les Karliks, ses indigènes velus, ont été délocalisés dans les archives hjortes, et c'est sur leur luge qu'ils dévalent les pentes à toute vitesse pour livrer les dossiers urgents. Il faudra éviter leur bolide. Si les Kamarades arrivent à communiquer, on ne sait comment, avec ces fous de vitesse, ils leur donneront un raccourci qui leur permettra de mettre le joker sur une rencontre prochaine.

**As** ♦♥ Une tribu de **Gonklins** en vadrouille et leurs chèvres brouteuses d'alinéas. Ils sont amicaux et prêts à échanger des denrées, fromages de chèvre et tous les objets que les Kamarades puissent imaginer être fait avec de une chèvre (couteau à manche de corne, corne à boire, etc..) Ils font même une promotion : pour un zloty, le joueur peut acheter deux Kontrebandes tant qu'elles sont fabriquées à partir de chèvres (mais c'est de la camelote, elles se briseront après le premier usage...)

Une fois toutes les cartes du memory retournées, les Kamarades aperçoivent enfin le chalet où doit avoir lieu le pot de départ.

La musique, les rires, les lumières et la douce fumée qui s'échappe de la cheminée sont les promesses d'agréments qui feront bien vite oublier l'horrible chemin qu'il a fallu parcourir pour parvenir ici.

Nous verrons toutefois, dans le prochain opus, pourquoi les joueurs seraient bien avisés de regarder par les fenêtres avant de pénétrer dans ce havre de paix et de plénitude prolétaire...

## Références au Guide

Les archives hjortes de Stalingrad 2 (p. 54) ; les Gonklins (p. 104).



*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 МАРШИСТЫ

### Pot de départ (1)

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.

Cette fois-ci, nous nous employons à utiliser le générateur aléatoire de scénarios que vous trouverez dans les écrans parus chez Leha.



Voici la ligne directrice que nous avons tirée : un Nemtsy de classe R veut voler une tonne de saucisson de novye cochon contaminé par une bactérie extra-terrestre, dans les archives hjortes de Stalingrad 2 et leurs montagnes de paperasses.

Rodzher, un fonctionnaire des **archives hjortes de Stalingrad 2**, va enfin partir à la retraite. C'est bien la moindre des choses, après des années de service passées à escalader les plus hautes montagnes de paperasse, accumulées là par les armées administratives de l'Union au fil des siècles.

Ses collègues ont donc organisé un pot de départ dans un petit chalet sympathique, au sommet d'un des plus hauts massifs de papier journal des archives, le Nanardpurna. Sachant l'ascension longue et périlleuse et ne voulant pas risquer un accident alors que c'est enfin la quille, Rodzher a décidé de coller le bébé à l'un de vos Kamarades : avec un bon déguisement holographique, celui-ci est chargé de se faire passer pour le futur retraité à la fête organisée en l'honneur de son départ. Après ça, Rodzher utilisera une dernière fois ses tampons officiels pour signer ce que désirent les joueurs (les papiers du soyouz, par exemple). Sans compter que le reste de l'équipe pourra jouer les pique-assiettes et se nourrir à l'œil pendant les festivités.

Dans ce premier volet, les Kamarades vont devoir trouver leur chemin vers le lieu de la fête, dans un décor faussement alpin.

Le second volet, que nous ferons paraître le mois prochain, décrira les réjouissances et leurs participants. Ainsi que tous les incidents qui vont émailler la soirée indépendamment de ceux déclenchés par les joueurs, bien entendu...

## LA MONTAGNE EST TELLEMENT JOLIE...

Les archives hjortes de Stalingrad 2 ! Des montagnes de formulaires obscurs et abscons sur lesquelles il ne faut jamais s'aventurer sans un bon guide et le matériel adéquat. Des rapports savamment empilés, entre lesquels des vallées étroites se fauillent pour permettre la circulation. Mais, au fond de ces sillons, parfois, on ne voit plus jamais la lumière des néons, condamnant la sente à un froid terrible (la climatisation marche à fond pour conserver tous ces documents comme il se doit ; ce qui crée d'ailleurs de rafraîchissants cours d'eau grâce au système d'évacuation). Et l'accident n'est jamais loin : ce pont, jeté entre deux falaises, menace à tout moment de glisser du dos des dossiers sur lesquels il

repose. Des tonnes de papier qui menacent de s'écrouler sitôt le justificatif TR-4859\_STAL\_1N retiré de la pile.

Les archives hjortes de Stalingrad 2 ! Le rendez-vous des amoureux de sensations fortes. Le défi que tout alpiniste chevronné rêve d'accomplir. Mais ce n'est pas tout : rafting, canyoning, spéléologie... Parapente ! Les activités extrêmes y ont toutes leur place. Et même les sports de combat quand un passionné de sport rencontre un historien enragé !

C'est dans ce décor grandiose que vos Kamarades vont évoluer dans cette aventure. Toutefois, il serait bon d'entretenir l'illusion, du moins dans un premier temps, que les personnages sont réellement à la montagne. C'est pourquoi, nous vous suggérons un départ « In media res », directement au cœur de l'histoire, devant un memory. Vous pouvez donner tous les éléments qui figurent dans les premières lignes de ce scénario (notamment l'histoire de Rodzher) mais en enlevant toute allusion à la paperasse. Les joueurs devraient se demander quel élément de la profession d'un fonctionnaire de l'U.R.S.S. justifie qu'il se trimballe en haute montagne, mais avec l'Union...

### JOUER AVEC UN MEMORY

**Lorsque nos Kamarades doivent déambuler dans un décor qu'ils connaissent mal, nous préférons utiliser un memory plutôt qu'une traditionnelle table de rencontres : nos joueurs apprécient et trouvent cela plus ludique.**

**Le Secrétaire Général dispose des cartes à jouer (spécifiées à chaque nouveau memory), faces cachées, selon un carré ou un rectangle.**

**Chaque joueur, à tour de rôle, dévoile une paire de cartes.**

**Si les cartes sont de valeur et couleur identiques, l'événement correspondant à cette paire se déclenche et le couple de cartes est retiré du jeu.**

**Si les cartes sont de valeurs ou de couleurs différentes, les cartes sont mises à nouveau en jeu, face cachée et le jeu se poursuit. Vous pouvez vous inspirer des événements correspondant à chacune pour faire vivre votre partie. Mais veillez à ne pas en dévoiler trop : selon les indices que vous allez donner, vos joueurs vont se douter de ce qui se produit s'ils dévoilent telle ou telle paire.**

Si vos joueurs mettent trop de temps à résoudre le memory, le SG est invité à faire perdre des points de vie aux Kamarades à cause du désespoir et de la faim, ou de les menacer qu'à leur arrivée la fête sera terminée.

Tout commence donc au pied du pic du Kod Protsedury que les aventuriers vont devoir attaquer par la face D.

**À la première paire de rois de couleur reconstituée**, qu'elle soit noire ou rouge, les Kamarades découvrent les restes macabre d'une victime de l'abominable tamponneur des sommets.

**À la deuxième paire de rois de couleur reconstituée**, les personnages sont attaqués par ce secrétaire hjort, massif et cinglé (DANGÉROSITÉ 4—VIE 10—DÉGÂTS 3), qui veut les oblitérer, à tous les sens du terme, à coups de tampons administratifs indélébiles. Le Kamarade touché acquiert une faiblesse : « Tamponné » qui peut s'avérer très handicapante lors de rencontres avec des forces de l'ordre ou des postiers saouls.

**Valets ♣♠** Il neige des attestations de sorties, innombrables depuis l'épidémie de Grovid 69 sur Novye-Castex 4. La moitié au moins des Kamarades doivent réussir un test en KGB ou Goulag sinon l'équipe entière va s'égarer et chacun des personnage perdre 1d2 pv.

**Valets ♦♥** Un à pic de dossiers dans des chemises à rabats multicolore. L'équipe d'escalade olympique de Stalingrad 2 est en train d'ouvrir une nouvelle voie, en se cramponnant bien fort aux élastiques. Si les Kamarades sont assez sociaux, les athlètes les aideront à franchir l'obstacle, leur permettant de retourner 4 cartes au prochain tour.

**Dames ♣♠** Un col vertigineux. Assis sur un transat de fortune, un lecteur en chapka, faite avec d'anciens bordereaux administratifs, engagera les Kamarades à faire le moins de bruit possible. « Sinon toute la montagne pourrait nous dégringoler dessus. » Si un des joueurs rate son jet en SOCIAL-TRAÎTRE, avec ou sans aide de ses Kamarades, tout s'effondre et les