

AVIS D'IMPOSITION

TAXES FONCIÈRES

Votées et perçues par les soviets locaux, centraux, généraux, occipitiaux et subduraux ainsi que par divers organismes

3012 GARAGE



Union des Républiques
Sidérales, Socialistes et Soviétiques

*Prolétaires de toutes les planètes,
unissez-vous.*

COMITÉ GÉNÉRAL DES FINANCES PUBLIQUES



678932541 5555

CENTRE DES FINANCES PUBLIQUES

Belgradgrad 17
Amas de Sirius — Hjort 500
3ème planète à gauche

Eco'pili pili 666 TKTE A 10.12.12 NUTELLAI202W
1234567891011121314151617181920 1111 □ 9 00009

RESPONSABLE

NOM et prénom :

Adresse :

CODE POSTAL : Planète :

Système Solaire :

ÉTABLISSEMENT

NOM :

Adresse :

CODE POSTAL : Planète :

Système Solaire :

Vos références

Lorsque vous créez votre garage, choisissez trois options dans la colonne centrale et trois options dans la colonne de droite.

Vous pourrez acheter une option supplémentaire dans la colonne centrale contre 1 point d'expérience. Et une option supplémentaire dans la colonne de droite contre 5 points d'expérience.

Quand vous irez dans votre antre pour essayer de fabriquer quelque chose, de réparer ou de comprendre un truc, votre Secrétaire Général décidera d'une difficulté en fonction de ce que vous désirez réaliser et de l'équipement de votre garage.

En tenant compte de cette difficulté, vous devrez annoncer le seuil que vous pensez atteindre :

- contre un 9+, votre SG vous imposera 4 des conditions décrites ci-dessous ;
- contre un 12+, il vous en imposera 3 ;
- contre un 15+, il vous en imposera 2.

* Ça va prendre des heures / des jours / des semaines / des mois de boulot ;

* D'abord il te faudra dénicher, réparer, comprendre quelque chose ;

* Il faudrait que « untel » t'aide ;

* Ça va te coûter des tonnes de babioles mécaniques ;

* Le mieux que tu puisses faire c'est un prototype fragile et pas vraiment opérationnel, voire dangereux, avec tel ou telle malfunction ou condition d'utilisation ;

* Ça va t'exposer toi et tes collègues à tel ou tel danger ;

* Il faudrait d'abord que tu ajoutes un « machin » à ton garage ;

* Ça va te demander des dizaines ou des centaines d'essais ;

* Il va falloir que tu démontes un « machin » ou ton « machin » pour pouvoir le faire.

Le SG peut connecter tout ça ou vous les jeter en vrac. Une fois que tous les pré-requis sont remplis, la chose est faite, au SG de vous donner des stats, ou de faire avancer l'histoire en accord.

TAXES à 1XP

Choisissez 3 choses totalement inutiles ou presque que contient votre garage :

- un calendrier Poutinelli et ses superbes camarades artistiquement dénudées,
- une encyclopédie vidéo : « Dorashka la Garagiste » (« Que changeons-nous ? Le joint de Culasse ! » bis repetitam),
- un turbo-piston à double carcasse radiale,
- une cuve de Kolkha Kola, rien de tel pour se décrocher après une bonne journée de travail...
- des montagnes de joints de durites,
- des sacs entiers de billes pour roulements,
- 100 litres d'huile Motulov, presque pas usagée,
- une machine de lavage automatique, avec de l'eau non calcaire (mais attention, les syndicats de travailleurs vous voit comme un destructeur d'emplois),
- une machine à café,
- une secrétaire fort jolie mais bavarde et pas très efficace,
- un modèle de vaisseau sans moteur, uniquement pour l'exposition mais il est beau...
- les 27 tomes du Plan Quinquennal en vigueur,
- des écussons d'antiques modèles capitalistes (BMW, Porsche, etc.) cachés dans une boîte à double fond...

- _____
- _____
- _____
- _____
- _____
- _____
- _____
- _____
- _____
- _____
- _____
- _____
- _____
- _____
- _____

Vous pouvez vous acheter de nouvelles options dans cette colonne contre 1 point d'expérience.

TAXES à 5XP

Choisissez 3 choses que contient votre antre de mécano fou couvert de cambouis :

- un astéroïde,
- un générateur d'atmosphère de 1 km de rayon,
- un hangar,
- une décharge de pièces détachées,
- un remorqueur Lada,
- Zeuski et Appolonovitch, deux dobermans gardiens, génétiquement modifiés avec le sang des Dents de la Mer Rouge
- des nemtsys-ouvriers lilliputiens qualifiés, sans papier bien sûr...
- une cache secrète pour la contrebande ou vos ouvriers,
- des outils nemtsys (de fabrication bien supérieure aux soviétiques),
- des machines outils,
- des engins de levage,
- une presse hydraulique pour compacter n'importe quoi,
- un exosquelette pas encore tout à fait au point,
- des explosifs,
- un labo d'électronique,
- un diagnostiqueur électronique de pannes,
- un ensemble complet pour changer la forme et la carrosserie de vos engins à volonté...

- _____
- _____
- _____
- _____
- _____
- _____
- _____
- _____
- _____
- _____
- _____
- _____
- _____
- _____
- _____

Vous pouvez vous acheter de nouvelles options dans cette colonne contre 5 points d'expérience.

NOTES QUANT AUX DIVERSES UTILISATIONS DE VOS TAXES

Voici quelques indications pour aider le Secrétaire Général à imaginer les conséquences de l'utilisation d'un garage.

Dans la colonne de gauche, vous trouverez des indications d'ordre général. Dans celle de droite, des indications propres aux objets que nous vous avons proposés...

Action retardée - L'objet a besoin d'un certain temps pour se mettre en marche : un canon qui est long à se charger, un système de propulsion qui doit chauffer longtemps avant de fonctionner...

Aimant à emmerdes - L'objet attire inmanquablement à lui tout ce que l'URSS compte comme agent scrupuleux et soucieux du bon droit juridique : « Mais dites-moi, ces roues ne sont pas réglementaires ! » Ou bien les convoitises et les personnes mal intentionnées, les sangsues de l'espace raffolent de son alliage, il appartenait avant à quelqu'un...

Bruyant

Conception conditionnelle - pour le fabriquer il faut dérober un objet unique, s'infiltrer chez les IA de Sark, kidnapper un nemtsy et l'obliger à parler...

Effet manquant - Un laser qui ne fonctionne pas sur les cibles vertes, un canon sans portée, un vaisseau qui ne peut aller qu'en ligne droite...

Effet secondaire - L'objet peut gêner son utilisateur : viseur défectueux (malus en AK47), vibrations de l'engin (malus en AK47 ou en SOYOUZ), émission de gaz hallucinogènes, nuage opaque de fumée soit autour de l'utilisateur, soit derrière lui (ce qui provoquera accidents en chaîne et autres joyeusetés)...

Faiblesse caractéristique - Sensible à l'humidité, au froid, aux trop lourdes gravités, ...

Fragile - L'objet peut casser facilement, ou bien avoir des pièces qu'il faut changer régulièrement...

Gros et/ou lourd

Gourmand - Nécessite beaucoup de ressources pour le faire fonctionner ...

Lent

Moche

Objet dangereux - L'objet peut blesser l'utilisateur, le gêner : émanation de gaz toxiques, la cabine d'un véhicule qui finit pas être intenable sous la chaleur dégagée, tout ce qui est papier ou tissus qui s'enflamme dans un rayon de 2 mètres autour de la machine, possibilité d'explosion...

Possibilité d'échec - L'objet fonctionne dans un cas sur deux, un cas sur trois ou un cas sur six...

Puissance aléatoire - L'objet occasionne des dégâts très hasardeux, sa vitesse varie...

Utilisation conditionnelle - L'objet ne fonctionne que si on lui parle gentiment, s'il est graissé avec de l'huile Mobiliff (et nulle autre), si on mélange son essence à de la vodka de marque, si l'on réussit un jet en MÊLÉE en lui tapant dessus, que si un ou plusieurs membres de l'équipe pédalent...

Astéroïde - Une invasion de flamants-rats ou de lapins de Ganymède, c'est l'œuf d'une créature spatiale, il est en minerai rare est une compagnie nationale veut se l'approprier, sa trajectoire va percuter une planète, un soleil...

Générateur d'atmosphère - Problèmes liés aux gaz ci-contre. Capricieux (s'éteint, s'allume, à tendance à se dérégler, etc.). Provoque des allergies...

Hangar - Invasion de termites et autres nuisibles. Vu du ciel, sa forme évoque une insulte auprès d'un peuple Nemtsy. Le voisin est un grand traumatisé des guerres de Novye Afghanistan ou un Red Neck Capitaliste du Grand Satan si vous êtes résident de la Border Zone (terrain piégé, chiens méchants, rafales d'armes automatiques, etc.). Il se situe près des bureaux de la Tcheka (et on est réveillé la nuit par les cris des prisonniers politiques)...

Décharge de pièces détachées - Des squatteurs. Régulièrement pillée. Des archéologues souhaiteraient y faire des fouilles. Des IA se prenant pour des indiens en ont fait un cimetière rituel...

Remorqueur Lada - La machine prendra vie après avoir été exposée à trop de rayons gamma ou bien à force d'améliorations techniques. Elle peut avoir des revendications syndicales voire affectives, se venger (de quoi ?)... Ou alors c'est un modèle rare : nombreuses propositions pour acheter ses pièces ou voleurs intéressés...

Les dobermans gardiens - L'un d'eux devient aveugle avec le temps et à tendance à ne plus reconnaître son maître. Ou bien son propriétaire n'avait pas remarqué que c'est une femelle (fait dire qu'elle a deux énormes clitoris, comme les hyènes). L'un est très affectueux et joueur, l'autre méchant comme la gale et ils se ressemblent comme deux gouttes d'eau...

Les nemtys-ouvriers - Descendes de l'Immigration. Ils sont kleptomanes. Ils se reproduisent comme des lapins de Ganymède. Ils maîtrisent mal le Russe. Ils voudront un jour « planter » leur patron dans le jardin en signe d'adoration quasi religieuse...

La cache secrète - Peut contenir une carte au trésor !

Les outils nemtys - Sont conçus pour un nombre de doigts inhumain. Ils sont en fait à usage obstétrique ou religieux...

La presse hydraulique - Son propriétaire y retrouve régulièrement des cadavres à l'intérieur...

L'exosquelette - Il se bloque pour un oui, pour un non, emprisonnant son utilisateur. Ou bien ses cerveaux moteurs s'inversent et les articulations se plient dans le mauvais sens (attention à la fracture). Il a servi l'agent Ripley pour tuer une Reine Alien...

Le diagnostiqueur électronique de pannes - Diagnostique des pannes alors qu'il n'y en a pas. Chante l'Intersidérale à pleins poumons chaque fois qu'il fonctionne...