

CORROMPRE

LE SECRÉTAIRE GÉNÉRAL

Vodka ! (1 zloty) Le Kamarade récupère 3 points de vie. Non utilisable en combat.

Molotov (2 zlotys) Le Kamarade multiplie les dégâts qu'il inflige par deux.

Deuxième chance (1 zloty) Le Kamarade relance les dés (le premier jet doit être un échec).

Membre du Parti (1 zloty) Le Kamarade lance 3 dés et garde les deux meilleurs.

Apparatchik (2 zlotys) Le Kamarade lance 3 dés et additionne leurs résultats.

Systema (3 zlotys) L'adversaire du joueur est blessé même si le Kamarade loupe son jet d'attaque.

Pic à Glace (3 zlotys) Le Kamarade se retrouve à 1 Point de Vie. La difficulté de l'attaque est égale à 8, dégâts x 2.

Pièce rajoutée (X zlotys) Coût = 1 zloty si la Pièce Ajoutée a un impact faible sur le scénario, coût = 3 zlotys si l'impact est modéré, coût = 5 zlotys si l'impact est important.

Réquisition des moyens de production (X zlotys) = Contre un prix fixé par le Secrétaire Général, le joueur a le droit de faire du bruit avec ses dés derrière un panneau et d'annoncer que son jet est réussi (ou raté).

UNION DES REPUBLIQUES SOCIALISTES ET
SOVIETIQUES

CARTE D'IDENTITE

NOM : STARSKY

Prénom : Mijaíl

Un agent du KGB un peu rêveur et rieur...

PEUPLE : Humain

DOCTRINE : Marteau



Le Secrétaire Général du Parti :

Le Commissaire à la carte de rationnement :

NOM : STARSKY

Prénom : Mijaíl

Points de vie : 10

Dégâts : 2 en AK 47 / 2 en Lutte

DOCTRINE : Marteau

AK 47 4 / Briseur de Grève 3 / Goulag 1 / Karkass 2/
Lutte 4 / Médaille Olympique 2/ Muskle 3/ Prisonnier
Politique 2 / Soyouz 4

TRAITS SUPPLÉMENTAIRES :

Machiniste 2/ Kgb 2

SIGNES PARTICULIERS :

Ô mon vaisseau

+1 à tous ses jets concernant Zoubiak 3.

Première Ligne

+3 points de vie.

RÉFLEXES : Essayer de séduire la mauvaise personne

ARMURE : Un immonde gilet en laine tricoté main par son ancien partenaire.

Mijaíl Starsky a arrêté plus de sociaux-traîtres qu'il y a d'étoiles au veston du Soviet Suprême, c'est dire. Homme d'action, gourmand et séducteur, il a une véritable histoire d'amour avec son soyouz, Zoubiak 3, dont il bichonne la carrosserie écarlate marquée de trois étoiles blanches. Pas encore remis de la perte de son dernier partenaire, broyé dans une machine à krolik nugget, Mijaíl est traversé de doutes depuis qu'on lui a adjoint ce nouvel équipier qui pose de si étranges questions. Est-ce-que sa mère le forçait à porter ses dessous de dentelle ? Et y avait-il une photo de Bernard Maddof sur sa table de nuit ?

ÇA Y EN A QUOI VOULOIR DIRE ?

(GOOGLOVITCH TRADUCTION des TRAITS)

Voici quelques propositions d'utilisation de vos Traits. Mais à vous d'en imaginer d'autres avec l'accord du Secrétaire Général...

TRAITS EN MARTEAU

AK 47 : tir, lancer, etc.

Briseur de Grève : intimider, racketter, etc.

Goulag : survivre en milieu hostile, manger des trucs immondes sans être malade, etc.

Karkass : solidité physique, résistance, etc.

Lutte : se battre au contact, immobiliser quelqu'un, etc.

Médaille Olympique : nager, courir, etc.

Muskle : soulever du poids, briser des choses, etc.

Prisonnier Politique : résister à la torture, jouer les soumis, etc.

Soyouz : piloter un vaisseau spatial, identifier un modèle, etc.

TRAITS EN FAUCILLE

Acrobate : grimper, faire des entrechats entre des rayons laser, etc.

Action Partisane : poser des bombes, coller des affiches sans se faire remarquer, etc.

Bolchoï : danse, piano, etc.

Corruption : graisser les pattes, faire des faux papiers, etc.

Être au parfum : connaître les dernières rumeurs, faire chanter, etc.

Grouillot : laver la vaisselle, faire disparaître les traces compromettantes, etc.

Marché Noir : dégotter des marchandises, estimer une valeur marchande, etc.

Poupée Russe : se faire entretenir, confidences sur l'oreiller, etc.

Propagande : mentir, faire diversion, etc.

Social Traître : se cacher dans l'ombre, se déplacer sans faire de bruit, etc.

TRAITS EN ÉTOILE

Dopage : soigner, fabriquer une drogue, etc.

Jeux et Paris : tricher aux cartes, bluffer, etc.

KGB : remarquer quelque chose, filer quelqu'un, etc.

Machiniste : réparer une machine, un vaisseau spatial, etc.

Opérateur Codeur : pirater un ordinateur, trouver une information sur Interkom, etc.

Pionnier : parler une langue étrangère, connaître une civilisation nemtsy, etc.

Recherche et Conception : inventer une machine, une nouvelle substance chimique, etc.

Samizdats : journalisme, publier malgré la censure, etc.

Universitet : littérature, Histoire, etc.

Tchernobyl : Trait des mutants, des robots, etc. (pouvoir spécial)

CORROMPRE

LE SECRÉTAIRE GÉNÉRAL

Vodka ! (1 zloty) Le Kamarade récupère 3 points de vie. Non utilisable en combat.

Molotov (2 zlotys) Le Kamarade multiplie les dégâts qu'il inflige par deux.

Deuxième chance (1 zloty) Le Kamarade relance les dés (le premier jet doit être un échec).

Membre du Parti (1 zloty) Le Kamarade lance 3 dés et garde les deux meilleurs.

Apparatchik (2 zlotys) Le Kamarade lance 3 dés et additionne leurs résultats.

Systema (3 zlotys) L'adversaire du joueur est blessé même si le Kamarade loupe son jet d'attaque.

Pic à Glace (3 zlotys) Le Kamarade se retrouve à 1 Point de Vie. La difficulté de l'attaque est égale à 8, dégâts x 2.

Pièce rajoutée (X zlotys) Coût = 1 zloty si la Pièce Ajoutée a un impact faible sur le scénario, coût = 3 zlotys si l'impact est modéré, coût = 5 zlotys si l'impact est important.

Réquisition des moyens de production (X zlotys) = Contre un prix fixé par le Secrétaire Général, le joueur a le droit de faire du bruit avec ses dés derrière un panneau et d'annoncer que son jet est réussi (ou raté).

UNION DES REPUBLIQUES SOCIALISTES ET
SOVIETIQUES

CARTE D'IDENTITE

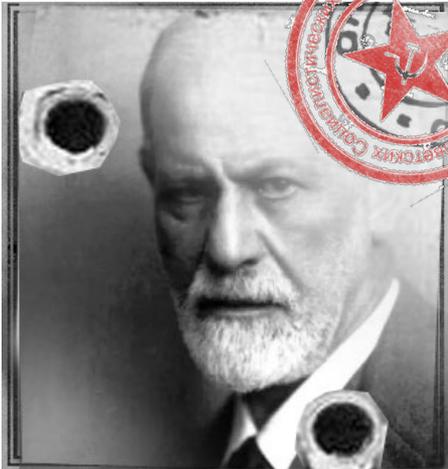
NOM : FREUDSK

Prénom : Sigismund

PEUPLE : Humain

DOCTRINE : Étoile

« Vous aimez les films de kosmo-gladiateurs ? »



Le Secrétaire Général du Parti:

Le Commissaire à la carte de rationnement:

NOM : FREUDSK

Prénom : Sigismund

Points de vie : 5

Dégâts : 1 en AK 47 / 1 en Lutte

DOCTRINE : Étoile

Dopage 5 / Jeu et Paris 1 / Kgb 3 / Machiniste 1
/Opérateur Codeur 3 / Pionnier 1 /

Recherche & Conception 1 / Samizdat 1 / Tchernobyl 1 /
Universitet 5

TRAITS SUPPLÉMENTAIRES :

Propagande 3/ Social-Traître 3

SIGNES PARTICULIERS :

Déluge verbal

Vous noyez un interlocuteur sous des questions sur sa mère et sa sexualité, et l'empêchez d'agir pendant autant de secondes que votre jet en Dopage

Depuis le Canapé

Si vous ne participez pas à une scène et vous contentez de critiquer vos équipiers sous un angle psychanalytique, vous regagnez deux points de vie et un zloty.

RÉFLEXES : Poser des questions embarrassantes

ARMURE : Son équipier si compétent qui prendra bien quelques coups à sa place

Après de longues études universitaires, Sigismund a décidé de devenir agent du KGB un matin, après avoir rêvé qu'un Hjort lui mettait son tampon encreur dans la bouche. Le Politburo lui a adjoint un équipier assez primaire mais compétent, qui a assurément eu une enfance torturée, que Sigismund brûle de découvrir. Désirant sonder les tréfonds de l'âme criminelle, l'inspecteur Freudsk est bien décidé à poser toutes les questions qui fâchent aux sociaux-traîtres auquel il sera confronté. Est-ce qu'ils aiment les films de kosmo-gladiateurs ? Est-ce qu'ils ont déjà vu leur mère déguisée en Soviet Suprême ?

ÇA Y EN A QUOI VOULOIR DIRE ?

(GOOGLOVITCH TRADUCTION des TRAITS)

Voici quelques propositions d'utilisation de vos Traits. Mais à vous d'en imaginer d'autres avec l'accord du Secrétaire Général...

TRAITS EN MARTEAU

AK 47 : tir, lancer, etc.

Briseur de Grève : intimider, racketter, etc.

Goulag : survivre en milieu hostile, manger des trucs immondes sans être malade, etc.

Karkass : solidité physique, résistance, etc.

Lutte : se battre au contact, immobiliser quelqu'un, etc.

Médaille Olympique : nager, courir, etc.

Muskle : soulever du poids, briser des choses, etc.

Prisonnier Politique : résister à la torture, jouer les soumis, etc.

Soyouz : piloter un vaisseau spatial, identifier un modèle, etc.

TRAITS EN FAUCILLE

Acrobate : grimper, faire des entrechats entre des rayons laser, etc.

Action Partisane : poser des bombes, coller des affiches sans se faire remarquer, etc.

Bolchoï : danse, piano, etc.

Corruption : graisser les pattes, faire des faux papiers, etc.

Être au parfum : connaître les dernières rumeurs, faire chanter, etc.

Grouillot : laver la vaisselle, faire disparaître les traces compromettantes, etc.

Marché Noir : dégotter des marchandises, estimer une valeur marchande, etc.

Poupée Russe : se faire entretenir, confidences sur l'oreiller, etc.

Propagande : mentir, faire diversion, etc.

Social Traître : se cacher dans l'ombre, se déplacer sans faire de bruit, etc.

TRAITS EN ÉTOILE

Dopage : soigner, fabriquer une drogue, etc.

Jeux et Paris : tricher aux cartes, bluffer, etc.

KGB : remarquer quelque chose, filer quelqu'un, etc.

Machiniste : réparer une machine, un vaisseau spatial, etc.

Opérateur Codeur : pirater un ordinateur, trouver une information sur Interkom, etc.

Pionnier : parler une langue étrangère, connaître une civilisation nemtsy, etc.

Recherche et Conception : inventer une machine, une nouvelle substance chimique, etc.

Samizdats : journalisme, publier malgré la censure, etc.

Universitet : littérature, Histoire, etc.

Tchernobyl : Trait des mutants, des robots, etc. (pouvoir spécial)

CORROMPRE

LE SECRÉTAIRE GÉNÉRAL

Vodka ! (1 zloty) Le Kamarade récupère 3 points de vie. Non utilisable en combat.

Molotov (2 zlotys) Le Kamarade multiplie les dégâts qu'il inflige par deux.

Deuxième chance (1 zloty) Le Kamarade relance les dés (le premier jet doit être un échec).

Membre du Parti (1 zloty) Le Kamarade lance 3 dés et garde les deux meilleurs.

Apparatchik (2 zlotys) Le Kamarade lance 3 dés et additionne leurs résultats.

Systema (3 zlotys) L'adversaire du joueur est blessé même si le Kamarade loupe son jet d'attaque.

Pic à Glace (3 zlotys) Le Kamarade se retrouve à 1 Point de Vie. La difficulté de l'attaque est égale à 8, dégâts x 2.

Pièce rajoutée (X zlotys) Coût = 1 zloty si la Pièce Ajoutée a un impact faible sur le scénario, coût = 3 zlotys si l'impact est modéré, coût = 5 zlotys si l'impact est important.

Réquisition des moyens de production (X zlotys) = Contre un prix fixé par le Secrétaire Général, le joueur a le droit de faire du bruit avec ses dés derrière un panneau et d'annoncer que son jet est réussi (ou raté).

UNION DES RÉPUBLIQUES SOCIALISTES ET
SOVIÉTIQUES

CARTE D'IDENTITÉ

NOM : KOJALSKY

« Je ne suis pas un maoïste, rien qu'un flic. »

PEUPLE : Hjort

DOCTRINE : Étoile



Le Secrétaire Général du Parti:

Le Commissaire à la carte de rationnement:

NOM : KOJALSKY

Points de vie : 5

Dégâts : 1 en AK 47 / 1 en Lutte / 3 en Tchernobyl

DOCTRINE : Étoile

Dopage 1 / Jeu et Paris 3 / Kgb 3 / Machiniste 1
/Opérateur Codeur 3 / Pionnier 3 /

Recherche & Conception 1 / Samizdat 3 / Tchernobyl 5 /
Universitet 5

TRAITS SUPPLÉMENTAIRES :

Corruption 5

SIGNES PARTICULIERS :

Sucette à volonté

Vos poches sont pleines de sucettes et vous en avez toujours une à la bouche. C'en est presque surnaturel. Si vous imaginez comment une sucette peut vous aider dans une action, et si le Secrétaire Général vous l'accorde, vous pourrez utiliser votre score en TCHERNOBYL pour la résoudre.

Clef du bleu...

Les Hjorts préfèrent un traintrain routinier et une vie sans fièvre. Face à des émotions trop fortes, ils dégoulinent de sueur d'un bleu électrique, abondante, et parfois aussi épaisse que de la gouache. Quand ses sécrétions provoquent un effet comique, le personnage gagne 1 Zloty. Si le Secrétaire Général s'en sert pour compliquer la tâche des Kamarades ou mettre leur vie en danger, elles peuvent rapporter jusqu'à 3 Zlotys.

RÉFLEXES : Corriger les fautes de langage de vos interlocuteurs.

ARMURE : Vous menacez vos assaillants d'un procès. Ça marche parfois...

Le détective Kojalsky est l'un des plus efficaces de sa brigade. Il respecte scrupuleusement les règles, surtout celles des accords grammaticaux quant il faut rédiger un rapport. Un brin stressé quant il s'agit de se confronter réellement aux sociaux-traîtres, il lui arrive de paniquer et de suer abondamment, recouvrant les lieux et pièces à conviction d'un crime de cette encre bleue qu'exsudent les Hjorts. Un nouvel arrivé dans sa brigade, Sigismund Freudsk lui a conseillé d'avoir une sucette à la bouche pour penser à autre chose : est-ce que ça va marcher ?

ÇA Y EN A QUOI VOULOIR DIRE ?

(GOOGLOVITCH TRADUCTION des TRAITS)

Voici quelques propositions d'utilisation de vos Traits. Mais à vous d'en imaginer d'autres avec l'accord du Secrétaire Général...

TRAITS EN MARTEAU

AK 47 : tir, lancer, etc.

Briseur de Grève : intimider, racketter, etc.

Goulag : survivre en milieu hostile, manger des trucs immondes sans être malade, etc.

Karkass : solidité physique, résistance, etc.

Lutte : se battre au contact, immobiliser quelqu'un, etc.

Médaille Olympique : nager, courir, etc.

Muskle : soulever du poids, briser des choses, etc.

Prisonnier Politique : résister à la torture, jouer les soumis, etc.

Soyouz : piloter un vaisseau spatial, identifier un modèle, etc.

TRAITS EN FAUCILLE

Acrobate : grimper, faire des entrechats entre des rayons laser, etc.

Action Partisane : poser des bombes, coller des affiches sans se faire remarquer, etc.

Bolchoï : danse, piano, etc.

Corruption : graisser les pattes, faire des faux papiers, etc.

Être au parfum : connaître les dernières rumeurs, faire chanter, etc.

Grouillot : laver la vaisselle, faire disparaître les traces compromettantes, etc.

Marché Noir : dégotter des marchandises, estimer une valeur marchande, etc.

Poupée Russe : se faire entretenir, confidences sur l'oreiller, etc.

Propagande : mentir, faire diversion, etc.

Social Traître : se cacher dans l'ombre, se déplacer sans faire de bruit, etc.

TRAITS EN ÉTOILE

Dopage : soigner, fabriquer une drogue, etc.

Jeux et Paris : tricher aux cartes, bluffer, etc.

KGB : remarquer quelque chose, filer quelqu'un, etc.

Machiniste : réparer une machine, un vaisseau spatial, etc.

Opérateur Codeur : pirater un ordinateur, trouver une information sur Interkom, etc.

Pionnier : parler une langue étrangère, connaître une civilisation nemtsy, etc.

Recherche et Conception : inventer une machine, une nouvelle substance chimique, etc.

Samizdats : journalisme, publier malgré la censure, etc.

Universitet : littérature, Histoire, etc.

Tchernobyl : Trait des mutants, des robots, etc. (pouvoir spécial)

CORROMPRE

LE SECRÉTAIRE GÉNÉRAL

Vodka ! (1 zloty) Le Kamarade récupère 3 points de vie. Non utilisable en combat.

Molotov (2 zlotys) Le Kamarade multiplie les dégâts qu'il inflige par deux.

Deuxième chance (1 zloty) Le Kamarade relance les dés (le premier jet doit être un échec).

Membre du Parti (1 zloty) Le Kamarade lance 3 dés et garde les deux meilleurs.

Apparatchik (2 zlotys) Le Kamarade lance 3 dés et additionne leurs résultats.

Systema (3 zlotys) L'adversaire du joueur est blessé même si le Kamarade loupe son jet d'attaque.

Pic à Glace (3 zlotys) Le Kamarade se retrouve à 1 Point de Vie. La difficulté de l'attaque est égale à 8, dégâts x 2.

Pièce rajoutée (X zlotys) Coût = 1 zloty si la Pièce Ajoutée a un impact faible sur le scénario, coût = 3 zlotys si l'impact est modéré, coût = 5 zlotys si l'impact est important.

Réquisition des moyens de production (X zlotys) = Contre un prix fixé par le Secrétaire Général, le joueur a le droit de faire du bruit avec ses dés derrière un panneau et d'annoncer que son jet est réussi (ou raté).

UNION DES RÉPUBLIQUES SOCIALISTES ET
SOVIÉTIQUES

CARTE D'IDENTITÉ

NOM : Galina NAVARINOVICHKA

« Navarinovitchka, j'écoute ! »

PEUPLE : Humain

DOCTRINE : Étoile



Le Secrétaire Général du Parti :

Le Commissaire à la carte de rationnement :

NOM : Galina NAVARINOVCHKA

Agent du KGB, escortée de ses robots

Points de vie : 5

Dégâts : 1 en AK 47 / 1 en Lutte

DOCTRINE : Étoile

Dopage 1/ Jeu et Paris 1/ Kgb 3/ Machiniste 4
/Opérateur Codeur 4/ Pionnier 1/ Recherche &
Conception 4 / Samizdat 1/ Tchernobyl 1/ Universitet 4

TRAITS SUPPLÉMENTAIRES :

Karkass 2 / Grouillot 3

SIGNES PARTICULIERS :

Monsieur Propre

Peut faire disparaître preuves et corps avec un jet en Grouillot à la discrétion du SG.

Acolytes : des droïdes qu'elle appelle ses Mulets

Ok11, un gros robot (Lutte 3) et une tendance à attaquer les Nemtsyî à cause d'un vieux firmware plein de délits de faciès.

B10M3t, un petit droïde analyste (KGB 4) qui se cherche une maman.

B1-Marie, une grosse cantine sur patte (Karkass 3) qui tient les repas de Navarinochka au chaud.

RÉFLEXES : Appeler le serveur et regarder le menu du jour.

ARMURE : Se cacher derrière B1-Marie.

Galina Navarinochka a la fâcheuse tendance de déléguer son travail à ses « mulets », trois droïdes qui sont comme son ombre, pendant qu'elle trainaille à la cantine et discute en braille de la qualité du koulach au carton. Elle rêvait de retraite et d'un boulot de bureau mais un fou furieux du Politburo a eu la drôle d'idée de l'envoyer sur le terrain.

ÇA Y EN A QUOI VOULOIR DIRE ?

(GOOGLOVITCH TRADUCTION des TRAITS)

Voici quelques propositions d'utilisation de vos Traits. Mais à vous d'en imaginer d'autres avec l'accord du Secrétaire Général...

TRAITS EN MARTEAU

AK 47 : tir, lancer, etc.

Briseur de Grève : intimider, racketter, etc.

Goulag : survivre en milieu hostile, manger des trucs immondes sans être malade, etc.

Karkass : solidité physique, résistance, etc.

Lutte : se battre au contact, immobiliser quelqu'un, etc.

Médaille Olympique : nager, courir, etc.

Muskle : soulever du poids, briser des choses, etc.

Prisonnier Politique : résister à la torture, jouer les soumis, etc.

Soyouz : piloter un vaisseau spatial, identifier un modèle, etc.

TRAITS EN FAUCILLE

Acrobate : grimper, faire des entrechats entre des rayons laser, etc.

Action Partisane : poser des bombes, coller des affiches sans se faire remarquer, etc.

Bolchoï : danse, piano, etc.

Corruption : graisser les pattes, faire des faux papiers, etc.

Être au parfum : connaître les dernières rumeurs, faire chanter, etc.

Grouillot : laver la vaisselle, faire disparaître les traces compromettantes, etc.

Marché Noir : dégotter des marchandises, estimer une valeur marchande, etc.

Poupée Russe : se faire entretenir, confidences sur l'oreiller, etc.

Propagande : mentir, faire diversion, etc.

Social Traître : se cacher dans l'ombre, se déplacer sans faire de bruit, etc.

TRAITS EN ÉTOILE

Dopage : soigner, fabriquer une drogue, etc.

Jeux et Paris : tricher aux cartes, bluffer, etc.

KGB : remarquer quelque chose, filer quelqu'un, etc.

Machiniste : réparer une machine, un vaisseau spatial, etc.

Opérateur Codeur : pirater un ordinateur, trouver une information sur Interkom, etc.

Pionnier : parler une langue étrangère, connaître une civilisation nemtsy, etc.

Recherche et Conception : inventer une machine, une nouvelle substance chimique, etc.

Samizdats : journalisme, publier malgré la censure, etc.

Universitet : littérature, Histoire, etc.

Tchernobyl : Trait des mutants, des robots, etc. (pouvoir spécial)

CORROMPRE

LE SECRÉTAIRE GÉNÉRAL

Vodka ! (1 zloty) Le Kamarade récupère 3 points de vie. Non utilisable en combat.

Molotov (2 zlotys) Le Kamarade multiplie les dégâts qu'il inflige par deux.

Deuxième chance (1 zloty) Le Kamarade relance les dés (le premier jet doit être un échec).

Membre du Parti (1 zloty) Le Kamarade lance 3 dés et garde les deux meilleurs.

Apparatchik (2 zlotys) Le Kamarade lance 3 dés et additionne leurs résultats.

Systema (3 zlotys) L'adversaire du joueur est blessé même si le Kamarade loupe son jet d'attaque.

Pic à Glace (3 zlotys) Le Kamarade se retrouve à 1 Point de Vie. La difficulté de l'attaque est égale à 8, dégâts x 2.

Pièce rajoutée (X zlotys) Coût = 1 zloty si la Pièce Ajoutée a un impact faible sur le scénario, coût = 3 zlotys si l'impact est modéré, coût = 5 zlotys si l'impact est important.

Réquisition des moyens de production (X zlotys) = Contre un prix fixé par le Secrétaire Général, le joueur a le droit de faire du bruit avec ses dés derrière un panneau et d'annoncer que son jet est réussi (ou raté).

UNION DES RÉPUBLIQUES SOCIALISTES ET
SOVIÉTIQUES

CARTE D'IDENTITÉ

NOM : DERRICKOVITCH

Prénom : Stefen

Passé pas très net : à surveiller !

PEUPLE : Humain soporifique

DOCTRINE : Étoile



Le Secrétaire Général du Parti :

Le Commissaire à la carte de rationnement :

NOM : DERRICKOVITCH

Prénom : Stefen

Points de vie : 7

Dégâts : 1 en AK 47 / 2 en Lutte

DOCTRINE : Étoile

Dopage 1/ Jeu et Paris 1/ Kgb 5/ Machiniste 1
/Opérateur Codeur 1/ Pionnier 1/ Recherche &
Conception 1 / Samizdat 1/ Tchernobyl 5/ Universitet 3

TRAITS SUPPLEMENTAIRES :

Lutte 3 / Être au parfum 3

SIGNES PARTICULIERS :

Méthodique

Vous aimez tout planifier à l'avance et vous pouvez, une fois par scène, mettre de côté des points bonus pour résoudre des actions, tant qu'elles suivent le fameux plan. Pour cela, vous devez réussir à dépasser 9 avec un jet : tous les points excédentaires seront versés dans la réserve. Chaque joueur du groupe pourra y puiser à discrétion.

Soporifique

Vous êtes mortellement ennuyeux : il suffit que vous vous teniez à côté de quelqu'un pendant plusieurs minutes pour qu'il sombre dans les bras de Morphée. Si vous imaginez comment ce « pouvoir » peut vous aider dans une action, et si le Secrétaire Général vous l'accorde, vous pourrez utiliser votre score en TCHERNOBYL pour la résoudre.

RÉFLEXES : Nier tout lien avec les savants nazis qui travaillent encore dans l'ombre de l'Union.

ARMURE : Votre médaille de l'Ordre de l'Aigle allemand.

Stefen DERRICKOVITCH est un agent de la R.F.A. tellement efficace que, régulièrement, on le met en Stasi, euh, en stase de sommeil pour le réactiver quand on a besoin de ses capacités extraordinaires. Les multiples congélations / décongélations l'ont toutefois éloigné du monde réel et Stefen semble vivre dans le passé, nostalgique de sa jeunesse en Allemagne durant les années 1940...

ÇA Y EN A QUOI VOULOIR DIRE ?

(GOOGLOVITCH TRADUCTION des TRAITS)

Voici quelques propositions d'utilisation de vos Traits. Mais à vous d'en imaginer d'autres avec l'accord du Secrétaire Général...

TRAITS EN MARTEAU

AK 47 : tir, lancer, etc.

Briseur de Grève : intimider, racketter, etc.

Goulag : survivre en milieu hostile, manger des trucs immondes sans être malade, etc.

Karkass : solidité physique, résistance, etc.

Lutte : se battre au contact, immobiliser quelqu'un, etc.

Médaille Olympique : nager, courir, etc.

Muskle : soulever du poids, briser des choses, etc.

Prisonnier Politique : résister à la torture, jouer les soumis, etc.

Soyouz : piloter un vaisseau spatial, identifier un modèle, etc.

TRAITS EN FAUCILLE

Acrobate : grimper, faire des entrechats entre des rayons laser, etc.

Action Partisane : poser des bombes, coller des affiches sans se faire remarquer, etc.

Bolchoï : danse, piano, etc.

Corruption : graisser les pattes, faire des faux papiers, etc.

Être au parfum : connaître les dernières rumeurs, faire chanter, etc.

Grouillot : laver la vaisselle, faire disparaître les traces compromettantes, etc.

Marché Noir : dégotter des marchandises, estimer une valeur marchande, etc.

Poupée Russe : se faire entretenir, confidences sur l'oreiller, etc.

Propagande : mentir, faire diversion, etc.

Social Traître : se cacher dans l'ombre, se déplacer sans faire de bruit, etc.

TRAITS EN ÉTOILE

Dopage : soigner, fabriquer une drogue, etc.

Jeux et Paris : tricher aux cartes, bluffer, etc.

KGB : remarquer quelque chose, filer quelqu'un, etc.

Machiniste : réparer une machine, un vaisseau spatial, etc.

Opérateur Codeur : pirater un ordinateur, trouver une information sur Interkom, etc.

Pionnier : parler une langue étrangère, connaître une civilisation nemtsy, etc.

Recherche et Conception : inventer une machine, une nouvelle substance chimique, etc.

Samizdats : journalisme, publier malgré la censure, etc.

Universitet : littérature, Histoire, etc.

Tchernobyl : Trait des mutants, des robots, etc. (pouvoir spécial)

CORROMPRE

LE SECRÉTAIRE GÉNÉRAL

Vodka ! (1 zloty) Le Kamarade récupère 3 points de vie. Non utilisable en combat.

Molotov (2 zlotys) Le Kamarade multiplie les dégâts qu'il inflige par deux.

Deuxième chance (1 zloty) Le Kamarade relance les dés (le premier jet doit être un échec).

Membre du Parti (1 zloty) Le Kamarade lance 3 dés et garde les deux meilleurs.

Apparatchik (2 zlotys) Le Kamarade lance 3 dés et additionne leurs résultats.

Systema (3 zlotys) L'adversaire du joueur est blessé même si le Kamarade loupe son jet d'attaque.

Pic à Glace (3 zlotys) Le Kamarade se retrouve à 1 Point de Vie. La difficulté de l'attaque est égale à 8, dégâts x 2.

Pièce rajoutée (X zlotys) Coût = 1 zloty si la Pièce Ajoutée a un impact faible sur le scénario, coût = 3 zlotys si l'impact est modéré, coût = 5 zlotys si l'impact est important.

Réquisition des moyens de production (X zlotys) = Contre un prix fixé par le Secrétaire Général, le joueur a le droit de faire du bruit avec ses dés derrière un panneau et d'annoncer que son jet est réussi (ou raté).

UNION DES R PUBLIQUES SOCIALISTES ET
SOVI ETIQUES

CARTE D IDENTITE

NOM : FLOCHERSK

Prénom : Jessiknova

Membre du Parti Communiste !

PEUPLE : Humain

DOCTRINE : Faucille



Le Secrétaire Général du Parti:

Le Commissaire à la carte de rationnement:

NOM : FLOCHERSK

Prénom : Jessiknova

Points de vie : 5

Dégâts : 1 en AK 47 / 1 en Lutte

DOCTRINE : Faucille

Acrobate 1/ Action Partisane 1/ Bolchoï 4/ Corruption 1/
Être au Parfum 3/ Grouillot 1/ Marché Noir 1/ Poupée Russe
3/ Propagande 4/ Social Traître 1

TRAITS SUPPLEMENTAIRES :

Universitet 2 / Samizdat 2 / Dopage 3

SIGNES PARTICULIERS :

Thé Corsé

1d6 fois dans la partie, vous pouvez proposer un thé spécial à un kamarade, une infusion de produits dopants. Ajoutez votre score en dopage à un de leur jet, et ils perdent 1d2 point de vie.

Star de la Propagande Médiatique

Une fois par aventure la Kamarade peut substituer son score en Bolchoï à un autre score, à condition d'avoir un public.

RÉFLEXES : Tout noter sur des carnets.

ARMURE : les carnets de note dans sa poche intérieure.

Écrivain conventionnée de 1^{er} grade, vous êtes pourtant fascinée par les racailles de la Border Zone dont vous écrivez des biographies enflammées. Vos romans sont toujours sur le fil des ciseaux de la censure mais vous avez trouvé la parade en vous inspirant d'un auteur interdit lui-même censuré à son époque, Robert Louis Stevenson, dont vous rêvez de lire les livres : le gros de votre récit est vibrant d'aventures et d'enthousiasme souterrain pour vos héros honnis que vous « punissez » dans le dernier chapitre par des morts terrifiantes ou des destins horribles. La censure n'y voit que du feu et vos ouvrages s'enlèvent comme des petits pains. Pour aller tâter le terrain et rencontrer vos idoles anonymes, vous voilà consultante du KGB, prête à vous embarquer pour la plus folle des missions.

ÇA Y EN A QUOI VOULOIR DIRE ?

(GOOGLOVITCH TRADUCTION des TRAITS)

Voici quelques propositions d'utilisation de vos Traits. Mais à vous d'en imaginer d'autres avec l'accord du Secrétaire Général...

TRAITS EN MARTEAU

AK 47 : tir, lancer, etc.

Briseur de Grève : intimider, racketter, etc.

Goulag : survivre en milieu hostile, manger des trucs immondes sans être malade, etc.

Karkass : solidité physique, résistance, etc.

Lutte : se battre au contact, immobiliser quelqu'un, etc.

Médaille Olympique : nager, courir, etc.

Muskle : soulever du poids, briser des choses, etc.

Prisonnier Politique : résister à la torture, jouer les soumis, etc.

Soyouz : piloter un vaisseau spatial, identifier un modèle, etc.

TRAITS EN FAUCILLE

Acrobate : grimper, faire des entrechats entre des rayons laser, etc.

Action Partisane : poser des bombes, coller des affiches sans se faire remarquer, etc.

Bolchoï : danse, piano, etc.

Corruption : graisser les pattes, faire des faux papiers, etc.

Être au parfum : connaître les dernières rumeurs, faire chanter, etc.

Grouillot : laver la vaisselle, faire disparaître les traces compromettantes, etc.

Marché Noir : dégotter des marchandises, estimer une valeur marchande, etc.

Poupée Russe : se faire entretenir, confidences sur l'oreiller, etc.

Propagande : mentir, faire diversion, etc.

Social Traître : se cacher dans l'ombre, se déplacer sans faire de bruit, etc.

TRAITS EN ÉTOILE

Dopage : soigner, fabriquer une drogue, etc.

Jeux et Paris : tricher aux cartes, bluffer, etc.

KGB : remarquer quelque chose, filer quelqu'un, etc.

Machiniste : réparer une machine, un vaisseau spatial, etc.

Opérateur Codeur : pirater un ordinateur, trouver une information sur Interkom, etc.

Pionnier : parler une langue étrangère, connaître une civilisation nemtsy, etc.

Recherche et Conception : inventer une machine, une nouvelle substance chimique, etc.

Samizdats : journalisme, publier malgré la censure, etc.

Universitet : littérature, Histoire, etc.

Tchernobyl : Trait des mutants, des robots, etc. (pouvoir spécial)

CORROMPRE

LE SECRÉTAIRE GÉNÉRAL

Vodka ! (1 zloty) Le Kamarade récupère 3 points de vie. Non utilisable en combat.

Molotov (2 zlotys) Le Kamarade multiplie les dégâts qu'il inflige par deux.

Deuxième chance (1 zloty) Le Kamarade relance les dés (le premier jet doit être un échec).

Membre du Parti (1 zloty) Le Kamarade lance 3 dés et garde les deux meilleurs.

Apparatchik (2 zlotys) Le Kamarade lance 3 dés et additionne leurs résultats.

Systema (3 zlotys) L'adversaire du joueur est blessé même si le Kamarade loupe son jet d'attaque.

Pic à Glace (3 zlotys) Le Kamarade se retrouve à 1 Point de Vie. La difficulté de l'attaque est égale à 8, dégâts x 2.

Pièce rajoutée (X zlotys) Coût = 1 zloty si la Pièce Ajoutée a un impact faible sur le scénario, coût = 3 zlotys si l'impact est modéré, coût = 5 zlotys si l'impact est important.

Réquisition des moyens de production (X zlotys) = Contre un prix fixé par le Secrétaire Général, le joueur a le droit de faire du bruit avec ses dés derrière un panneau et d'annoncer que son jet est réussi (ou raté).

UNION DES R PUBLIQUES SOCIALISTES ET
SOVI ETIQUES

CARTE D IDENTITE

NOM : MARLOCH

Prénom : Karina

Elle est moche comme un pou : quand elle
s'accroche, elle leur ressemble.

PEUPLE : Humain

DOCTRINE : Faucille



Le Secrétaire Général du Parti :

Le Commissaire à la carte de rationnement :

NOM : Kapitaine MARLOCH

Points de vie : 5

Dégâts : 1 en AK 47 / 1 en Lutte

DOCTRINE : Faucille

Acrobate 1/ Action Partisane 1/ Bolchoï 1/ Corruption 2/
Être au Parfum 3/ Grouillot 2/ Marché Noir 3/ Poupée
Russe 1/ Propagande 3/ Social Traître 3

TRAITS SUPPLÉMENTAIRES :

AK 47 2 / Médaille Olympique 2 / KGB 3

SIGNES PARTICULIERS

Point faible

1 fois par combat et pour 1 zloty vous ajoutez votre score en KGB à vos dégâts.

Chernyi Rynok

Vous avez gardé des contacts avec les contrebandiers qui trafiquaient avec votre colonie natale. Contre 1 zloty en début de partie le Secrétaire Général vous offrira une cargaison composite dont au moins une des denrées pourra servir au scénario.

RÉFLEXES : Faire de sales blagues.

ARMURE : Une chapka blindée que vous ne quittez pas.

Ayant grandi dans la colonie souterraine de Massierochka 12, la petite Karina a connu la rude nuit des planètes glaciales et la camaraderie brute des kolkhozes miniers. Restée aussi rugueuse que ses origines, elle s'est découvert une passion pour les enquêtes et adore roder autour de ses suspects un peu comme un chat mutant de Tchernobyl joue avec une souris à six pattes. Usant de l'humour noir comme d'une clouteuse débridée avec pointes en titane, le capitaine Marloch ne laisse pas indifférent. Son franc parler et ses connections avec les sociaux-traîtres de la Border Zone lui ont déjà valu quelques sanctions disciplinaires, mais la bonne femme est efficace et a encore quelques rares alliés au sein du Politburo...

ÇA Y EN A QUOI VOULOIR DIRE ?

(GOOGLOVITCH TRADUCTION des TRAITS)

Voici quelques propositions d'utilisation de vos Traits. Mais à vous d'en imaginer d'autres avec l'accord du Secrétaire Général...

TRAITS EN MARTEAU

AK 47 : tir, lancer, etc.

Briseur de Grève : intimider, racketter, etc.

Goulag : survivre en milieu hostile, manger des trucs immondes sans être malade, etc.

Karkass : solidité physique, résistance, etc.

Lutte : se battre au contact, immobiliser quelqu'un, etc.

Médaille Olympique : nager, courir, etc.

Muskle : soulever du poids, briser des choses, etc.

Prisonnier Politique : résister à la torture, jouer les soumis, etc.

Soyouz : piloter un vaisseau spatial, identifier un modèle, etc.

TRAITS EN FAUCILLE

Acrobate : grimper, faire des entrechats entre des rayons laser, etc.

Action Partisane : poser des bombes, coller des affiches sans se faire remarquer, etc.

Bolchoï : danse, piano, etc.

Corruption : graisser les pattes, faire des faux papiers, etc.

Être au parfum : connaître les dernières rumeurs, faire chanter, etc.

Grouillot : laver la vaisselle, faire disparaître les traces compromettantes, etc.

Marché Noir : dégotter des marchandises, estimer une valeur marchande, etc.

Poupée Russe : se faire entretenir, confidences sur l'oreiller, etc.

Propagande : mentir, faire diversion, etc.

Social Traître : se cacher dans l'ombre, se déplacer sans faire de bruit, etc.

TRAITS EN ÉTOILE

Dopage : soigner, fabriquer une drogue, etc.

Jeux et Paris : tricher aux cartes, bluffer, etc.

KGB : remarquer quelque chose, filer quelqu'un, etc.

Machiniste : réparer une machine, un vaisseau spatial, etc.

Opérateur Codeur : pirater un ordinateur, trouver une information sur Interkom, etc.

Pionnier : parler une langue étrangère, connaître une civilisation nemtsy, etc.

Recherche et Conception : inventer une machine, une nouvelle substance chimique, etc.

Samizdats : journalisme, publier malgré la censure, etc.

Universitet : littérature, Histoire, etc.

Tchernobyl : Trait des mutants, des robots, etc. (pouvoir spécial)

CORROMPRE

LE SECRÉTAIRE GÉNÉRAL

Vodka ! (1 zloty) Le Kamarade récupère 3 points de vie. Non utilisable en combat.

Molotov (2 zlotys) Le Kamarade multiplie les dégâts qu'il inflige par deux.

Deuxième chance (1 zloty) Le Kamarade relance les dés (le premier jet doit être un échec).

Membre du Parti (1 zloty) Le Kamarade lance 3 dés et garde les deux meilleurs.

Apparatchik (2 zlotys) Le Kamarade lance 3 dés et additionne leurs résultats.

Systema (3 zlotys) L'adversaire du joueur est blessé même si le Kamarade loupe son jet d'attaque.

Pic à Glace (3 zlotys) Le Kamarade se retrouve à 1 Point de Vie. La difficulté de l'attaque est égale à 8, dégâts x 2.

Pièce rajoutée (X zlotys) Coût = 1 zloty si la Pièce Ajoutée a un impact faible sur le scénario, coût = 3 zlotys si l'impact est modéré, coût = 5 zlotys si l'impact est important.

Réquisition des moyens de production (X zlotys) = Contre un prix fixé par le Secrétaire Général, le joueur a le droit de faire du bruit avec ses dés derrière un panneau et d'annoncer que son jet est réussi (ou raté).

UNION DES R PUBLIQUES SOCIALISTES ET
SOVI ETIQUES

CARTE D IDENTITE

NOM : RUNGE

Déetective « placardisé » de la Tcheeka

PEUPLE : Humain

DOCTRINE : Faucille



Le Secrétaire Général du Parti:

Le Commissaire à la carte de rationnement:

DÉTECTIVE

Nom : Runge

Points de vie : 5

Dégâts : 1 en AK 47 / 1 en Lutte

DOCTRINE : Faucille

Acrobate 1/ Action Partisane 1/ Bolchoï 1/ Corruption 2/
Être au Parfum 4/ Grouillot 1/ Marché Noir 2/ Poupée Russe
1/ Propagande 4/ Social Traître 3

TRAITS SUPPLÉMENTAIRES :

Lutte 2 / KGB 5

SIGNES PARTICULIERS

Mémoire Eidétique

Le Kamarade peut toujours demander au Secrétaire Général des détails qu'il aurait oublié.

Déduction

Quand il fait un raisonnement, il peut demander au Secrétaire Général d'en confirmer la justesse, contre un nombre de zlotys fixé par ce dernier. Le Kamarade exprime alors à haute voix et demande si son raisonnement est juste au Secrétaire Général, et celui-ci répond. Dès que le Secrétaire précise qu'un raisonnement est faux, le Kamarade doit payer le double de zlotys et perd l'usage de cette capacité pour le restant de la partie. Tant qu'il raisonne juste, il peut l'utiliser à volonté.

RÉFLEXES : Fouiller les affaires des autres dès que personne ne le regarde.

ARMURE : Un imperméable troué.

Runge appartenait à la Tcheka, mais il a été mis au placard parce qu'il refusait de classer une affaire à la demande de ses supérieurs... Véritable maniaque, il a sacrifié à son métier sa carrière, sa famille et sa vie privée. Pour lui seule compte la traque et l'idée qu'il se fait de la justice. Il poursuit ses proies sans cesse, au point d'oublier souvent de manger ou de dormir. Sans cesse sa main gauche esquisse le long de son corps les gestes d'une prise de note sur ordinateur. Car cet homme n'oublie rien, et ne laisse rien passer.

ÇA Y EN A QUOI VOULOIR DIRE ?

(GOOGLOVITCH TRADUCTION des TRAITS)

Voici quelques propositions d'utilisation de vos Traits. Mais à vous d'en imaginer d'autres avec l'accord du Secrétaire Général...

TRAITS EN MARTEAU

AK 47 : tir, lancer, etc.

Briseur de Grève : intimider, racketter, etc.

Goulag : survivre en milieu hostile, manger des trucs immondes sans être malade, etc.

Karkass : solidité physique, résistance, etc.

Lutte : se battre au contact, immobiliser quelqu'un, etc.

Médaille Olympique : nager, courir, etc.

Muskle : soulever du poids, briser des choses, etc.

Prisonnier Politique : résister à la torture, jouer les soumis, etc.

Soyouz : piloter un vaisseau spatial, identifier un modèle, etc.

TRAITS EN FAUCILLE

Acrobate : grimper, faire des entrechats entre des rayons laser, etc.

Action Partisane : poser des bombes, coller des affiches sans se faire remarquer, etc.

Bolchoï : danse, piano, etc.

Corruption : graisser les pattes, faire des faux papiers, etc.

Être au parfum : connaître les dernières rumeurs, faire chanter, etc.

Grouillot : laver la vaisselle, faire disparaître les traces compromettantes, etc.

Marché Noir : dégotter des marchandises, estimer une valeur marchande, etc.

Poupée Russe : se faire entretenir, confidences sur l'oreiller, etc.

Propagande : mentir, faire diversion, etc.

Social Traître : se cacher dans l'ombre, se déplacer sans faire de bruit, etc.

TRAITS EN ÉTOILE

Dopage : soigner, fabriquer une drogue, etc.

Jeux et Paris : tricher aux cartes, bluffer, etc.

KGB : remarquer quelque chose, filer quelqu'un, etc.

Machiniste : réparer une machine, un vaisseau spatial, etc.

Opérateur Codeur : pirater un ordinateur, trouver une information sur Interkom, etc.

Pionnier : parler une langue étrangère, connaître une civilisation nemtsy, etc.

Recherche et Conception : inventer une machine, une nouvelle substance chimique, etc.

Samizdats : journalisme, publier malgré la censure, etc.

Universitet : littérature, Histoire, etc.

Tchernobyl : Trait des mutants, des robots, etc. (pouvoir spécial)

CORROMPRE

LE SECRÉTAIRE GÉNÉRAL

Vodka ! (1 zloty) Le Kamarade récupère 3 points de vie. Non utilisable en combat.

Molotov (2 zlotys) Le Kamarade multiplie les dégâts qu'il inflige par deux.

Deuxième chance (1 zloty) Le Kamarade relance les dés (le premier jet doit être un échec).

Membre du Parti (1 zloty) Le Kamarade lance 3 dés et garde les deux meilleurs.

Apparatchik (2 zlotys) Le Kamarade lance 3 dés et additionne leurs résultats.

Systema (3 zlotys) L'adversaire du joueur est blessé même si le Kamarade loupe son jet d'attaque.

Pic à Glace (3 zlotys) Le Kamarade se retrouve à 1 Point de Vie. La difficulté de l'attaque est égale à 8, dégâts x 2.

Pièce rajoutée (X zlotys) Coût = 1 zloty si la Pièce Ajoutée a un impact faible sur le scénario, coût = 3 zlotys si l'impact est modéré, coût = 5 zlotys si l'impact est important.

Réquisition des moyens de production (X zlotys) = Contre un prix fixé par le Secrétaire Général, le joueur a le droit de faire du bruit avec ses dés derrière un panneau et d'annoncer que son jet est réussi (ou raté).

UNION DES REPUBLIQUES SOCIALISTES ET
SOVIETIQUES

CARTE D'IDENTITE

NOM : KALKAZTHAN

Prénom : « Dirty » Youri

Il n'a pas d'enfant. Tant mieux pour eux.

PEUPLE : Humain

DOCTRINE : Marteau



Le Secrétaire Général du Parti:

Le Commissaire à la carte de rationnement:

NOM : KALKAZTHAN

Prénom : « Dirty » Youri

Points de vie : 7

Dégâts : 3 en AK 47 / 1 en Lutte

DOCTRINE : Marteau

AK 47 5 / Briseur de Grève 4 / Goulag 3 / Karkass 2/
Lutte 3 / Médaille Olympique 3/ Muskle 3/ Prisonnier
Politique 3 / Soyouz 1

TRAITS SUPPLEMENTAIRES :

Jeux et Paris 3

SIGNES PARTICULIERS :

Doubles dégâts

Bon, OK vous allez faire très mal. Mais il faut accepter, en contrepartie, qu'une catastrophe va vous tomber dessus ou sur vos autres Kamarades..

SOUS LA CEINTURE

Pour ce qui est d'échanger des coups, vous êtes un vrai crevard. Quand vous dépensez des Zlotys pour faire un jet de combat à trois dés, vous pouvez considérer les 1 comme des 6.

RÉFLEXES : Caresser amoureusement votre sèche-cheveux.

ARMURE : Vos répliques cyniques (2 utilisations si vous le faites réellement).

Je sais ce que tu penses, tu te demandes si j'ai utilisé tous mes points de carac. Je dois te dire que dans tout ce merdier, les supérieurs que j'ai rudoyés, les deux trois fois où j'ai évité de justesse le goulag, je n'ai pas pris le temps de compter moi non plus.

Non, ce qui compte c'est que je tiens un 357 Sirrokoch, le sèche-cheveux le plus puissant du monde, ça peut décoller du papier peint à la course et ça peut faire taire les imbéciles. Alors, est ce que tu te sens chanceux, social-traître ?

ÇA Y EN A QUOI VOULOIR DIRE ?

(GOOGLOVITCH TRADUCTION des TRAITS)

Voici quelques propositions d'utilisation de vos Traits. Mais à vous d'en imaginer d'autres avec l'accord du Secrétaire Général...

TRAITS EN MARTEAU

AK 47 : tir, lancer, etc.

Briseur de Grève : intimider, racketter, etc.

Goulag : survivre en milieu hostile, manger des trucs immondes sans être malade, etc.

Karkass : solidité physique, résistance, etc.

Lutte : se battre au contact, immobiliser quelqu'un, etc.

Médaille Olympique : nager, courir, etc.

Muskle : soulever du poids, briser des choses, etc.

Prisonnier Politique : résister à la torture, jouer les soumis, etc.

Soyouz : piloter un vaisseau spatial, identifier un modèle, etc.

TRAITS EN FAUCILLE

Acrobate : grimper, faire des entrechats entre des rayons laser, etc.

Action Partisane : poser des bombes, coller des affiches sans se faire remarquer, etc.

Bolchoï : danse, piano, etc.

Corruption : graisser les pattes, faire des faux papiers, etc.

Être au parfum : connaître les dernières rumeurs, faire chanter, etc.

Grouillot : laver la vaisselle, faire disparaître les traces compromettantes, etc.

Marché Noir : dégotter des marchandises, estimer une valeur marchande, etc.

Poupée Russe : se faire entretenir, confidences sur l'oreiller, etc.

Propagande : mentir, faire diversion, etc.

Social Traître : se cacher dans l'ombre, se déplacer sans faire de bruit, etc.

TRAITS EN ÉTOILE

Dopage : soigner, fabriquer une drogue, etc.

Jeux et Paris : tricher aux cartes, bluffer, etc.

KGB : remarquer quelque chose, filer quelqu'un, etc.

Machiniste : réparer une machine, un vaisseau spatial, etc.

Opérateur Codeur : pirater un ordinateur, trouver une information sur Interkom, etc.

Pionnier : parler une langue étrangère, connaître une civilisation nemtsy, etc.

Recherche et Conception : inventer une machine, une nouvelle substance chimique, etc.

Samizdats : journalisme, publier malgré la censure, etc.

Universitet : littérature, Histoire, etc.

Tchernobyl : Trait des mutants, des robots, etc. (pouvoir spécial)

CORROMPRE

LE SECRÉTAIRE GÉNÉRAL

Vodka ! (1 zloty) Le Kamarade récupère 3 points de vie. Non utilisable en combat.

Molotov (2 zlotys) Le Kamarade multiplie les dégâts qu'il inflige par deux.

Deuxième chance (1 zloty) Le Kamarade relance les dés (le premier jet doit être un échec).

Membre du Parti (1 zloty) Le Kamarade lance 3 dés et garde les deux meilleurs.

Apparatchik (2 zlotys) Le Kamarade lance 3 dés et additionne leurs résultats.

Systema (3 zlotys) L'adversaire du joueur est blessé même si le Kamarade loupe son jet d'attaque.

Pic à Glace (3 zlotys) Le Kamarade se retrouve à 1 Point de Vie. La difficulté de l'attaque est égale à 8, dégâts x 2.

Pièce rajoutée (X zlotys) Coût = 1 zloty si la Pièce Ajoutée a un impact faible sur le scénario, coût = 3 zlotys si l'impact est modéré, coût = 5 zlotys si l'impact est important.

Réquisition des moyens de production (X zlotys) = Contre un prix fixé par le Secrétaire Général, le joueur a le droit de faire du bruit avec ses dés derrière un panneau et d'annoncer que son jet est réussi (ou raté).

UNION DES R PUBLIQUES SID RALÉS, SOCIALISTES ET
SOVI TIQUES

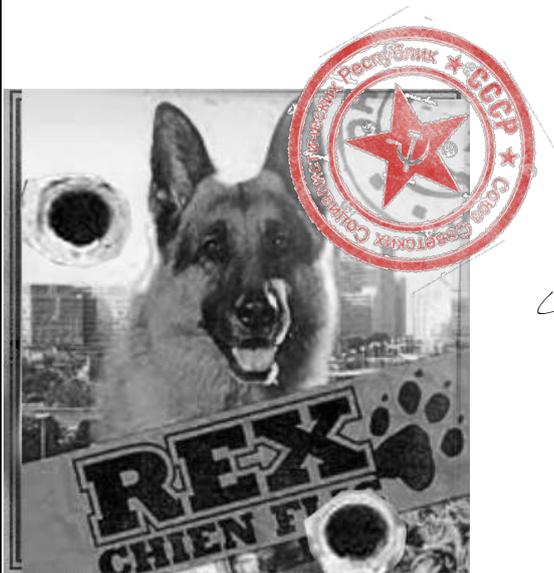
CARTÉ D IDENTITE

NOM : RESK

WOUF, WOUF !

PEUPLE : Berger allemand de l'Est

DOCTRINE : Marteau



Le Secrétaire Général du Parti :

Le Commissaire à la carte de rationnement :

NOM : RESK

Points de vie : 10

Dégâts : 1 en AK 47 / 2 en Lutte

DOCTRINE : Marteau

AK 47 1 / Briseur de Grève 3 / Goulag 3 / Karkass 5/
Lutte 3 / Médaille Olympique 3/ Muskle 3/ Prisonnier
Politique 1 / Soyouz 1

TRAITS SUPPLEMENTAIRES :

Kgb 5

SIGNES PARTICULIERS :

Wouf (dérogation)

Le Trait Kgb coûte deux fois moins cher à monter (déjà comptabilisé).

Wouf (garde du corps)

Vous pouvez vous interposer entre vos compagnons et l'ennemi et encaisser les dégâts à leur place. Vous pouvez alors utiliser votre Armure pour absorber la totalité des attaques si vous le souhaitez.

RÉFLEXES : Wouf (faire la fête à qui vous montre votre collier et votre laisse).

ARMURE : Wouf (une robustesse à toute épreuve).

Wouf, wouf wouf wou-wouf. Wouf wouf wouf wou-wou-wouf.
Wouf wou-wouf wou-wou-wouf, wouf wouf, wouf wou-wou-wou-wouf !

ÇA Y EN A QUOI VOULOIR DIRE ?

(GOOGLOVITCH TRADUCTION des TRAITS)

Voici quelques propositions d'utilisation de vos Traits. Mais à vous d'en imaginer d'autres avec l'accord du Secrétaire Général...

TRAITS EN MARTEAU

AK 47 : tir, lancer, etc.

Briseur de Grève : intimider, racketter, etc.

Goulag : survivre en milieu hostile, manger des trucs immondes sans être malade, etc.

Karkass : solidité physique, résistance, etc.

Lutte : se battre au contact, immobiliser quelqu'un, etc.

Médaille Olympique : nager, courir, etc.

Muskle : soulever du poids, briser des choses, etc.

Prisonnier Politique : résister à la torture, jouer les soumis, etc.

Soyouz : piloter un vaisseau spatial, identifier un modèle, etc.

TRAITS EN FAUCILLE

Acrobate : grimper, faire des entrechats entre des rayons laser, etc.

Action Partisane : poser des bombes, coller des affiches sans se faire remarquer, etc.

Bolchoï : danse, piano, etc.

Corruption : graisser les pattes, faire des faux papiers, etc.

Être au parfum : connaître les dernières rumeurs, faire chanter, etc.

Grouillot : laver la vaisselle, faire disparaître les traces compromettantes, etc.

Marché Noir : dégotter des marchandises, estimer une valeur marchande, etc.

Poupée Russe : se faire entretenir, confidences sur l'oreiller, etc.

Propagande : mentir, faire diversion, etc.

Social Traître : se cacher dans l'ombre, se déplacer sans faire de bruit, etc.

TRAITS EN ÉTOILE

Dopage : soigner, fabriquer une drogue, etc.

Jeux et Paris : tricher aux cartes, bluffer, etc.

KGB : remarquer quelque chose, filer quelqu'un, etc.

Machiniste : réparer une machine, un vaisseau spatial, etc.

Opérateur Codeur : pirater un ordinateur, trouver une information sur Interkom, etc.

Pionnier : parler une langue étrangère, connaître une civilisation nemtsy, etc.

Recherche et Conception : inventer une machine, une nouvelle substance chimique, etc.

Samizdats : journalisme, publier malgré la censure, etc.

Universitet : littérature, Histoire, etc.

Tchernobyl : Trait des mutants, des robots, etc. (pouvoir spécial)