

# 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.

UNION DES R PUBLIQUES SOCIALISTES ET  
SOVI ETIQUES

# CARTE D IDENTITE

NOM : BAMBINO

PEUPLE : Robot

DOCTRINE : Marteau

*Ne respecte pas les 3 lois de la robotique de Garcimov*



*Le Secrétaire Général du Parti :*

*Le Commissaire à la carte de rationnement :*

**Historique :** Vous êtes un droïde assassin de l'amas de Ur, un ancien robot ouvrier d'un kolkhoze industriel contaminé par des I.A. clandestines. Votre premier accès à la conscience eut lieu sur la chaîne de montage de véhicules spatiaux de type Novye Trabant, pendant que passait sur les hauts parleurs de l'usine un tube patriotique de la chanteuse Dali-Dah-Dah, « Trotski l'amoroso ». Vous vous êtes construit vous-même, physique contrefait, assemblage meurtrier mais bancal de pièces de soyouz (vaisseaux), et personnalité morcelée. Car une partie de votre être s'est nourri du chant langoureux de la diva. Depuis affublé d'une longue crinière de câbles USB que vous aimez caresser en chantant, vous hantez les kosmodocks, mercenaire à louer et chanteuse de bar pirate aux abords de la H4V4N4... Jusqu'à ce que vous intriguiez pour vous inscrire au SovietVision, un concours de chant célèbre même au-delà de l'Union.

**Secret :** Le fait d'être une I.A. de Sark transformiste est un secret suffisamment lourd à porter, non ? Ceci dit, vous êtes très individualiste et vous vous moquez un peu du credo productiviste de vos consœurs.

**Manie :** Vous ne supportez pas qu'on se moque de votre strabisme convergeant, pourtant si pratique pour viser dans les coins.

#### **Traits en Marteau :**

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

**Traits supplémentaires :** Bolchoï 3 / Social Traître 3 / Opérateur Codeur 3.

#### **Signe particulier du robot**

Vous ne respirez pas. Vous n'avez donc besoin ni d'oxygène ni d'autre chose. De plus vous êtes résistant au vide. Ce *Signe particulier* permet d'opérer aussi bien dans l'Espace sans quelque scaphandre que ce soit, que sous l'eau ou d'autres milieux du même genre... Même si un traitement antirouille peut sembler nécessaire par la suite.

#### **Maman était un poêle en fonte**

Ce *Signe particulier* vous octroie un blindage lourd. Pour un *Zloty*, une créature qui vous frapperait avec des armes naturelles subirait en retour la moitié des dégâts qu'elle vous a infligés. Après tout, quelle idée de venir se fracturer la mâchoire ou les phalanges sur votre carrosserie renforcée... Par contre, comme tout se paye, vous êtes bien plus pesant qu'un *Kamarade* humain. Et rien n'empêche le *Secrétaire Général* de se servir de ce désavantage à sa guise.

**Armure :** Votre blindage naturel.

**Points de vie :** 10

**Dégâts :** 2 en AK 47 / 2 en Lutte.

**Armement :** Vous possédez, dans le bras gauche, une clouteuse débridée, arrachée à la chaîne de montage qui vous a vu naître. De votre bras droit, c'est une brosse à décaper 4 000 Watts qui peut jaillir pour « lustrer » vos ennemis.

**Kontrebande :** Un boa en plumes, rose phosphorescent (oui, oui, il brille dans le noir).

# 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.

UNION DES RÉPUBLIQUES SOCIALISTES ET  
SOVIÉTIQUES

# CARTE D'IDENTITÉ

NOM : BELOEIL

Prénom : Coco

Trafiquant notoire...

PEUPLE : Humain

DOCTRINE : Faucille



*Le Secrétaire Général du Parti :*

*Le Commissaire à la carte de rationnement :*

NOM : BELOEIL

Prénom : Coco

Points de vie : 5

Dégâts : 2 en AK 47 / 1 en Lutte

DOCTRINE : Faucille

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

TRAITS SUPPLEMENTAIRES :

AK 47 3

SIGNES PARTICULIERS :

**Piqûres**

+1d6 à un test -1d2 points de vie.

### **Chernyi Rynok**

Contre 1 zloty en début de partie le Secrétaire Général offre au Kamarade une cargaison composite dont au moins une des denrées pourra servir au scénario.

RÉFLEXES : Toujours vérifier la qualité de la marchandise.

ARMURE : Noyé dans la fumée de son pétard.

Rien n'empêchera Coco d'être calme, et détendu. Ni les Kosmodouaniers qui fouillent ses cales, ni les salauds patibulaires avec qui il trafique des marchandises illicites, ni les multiples hasards de l'espace, ni même les torgnoles « amicales » de Bilara qui ponctuent son quotidien. Les poches bourrées d'herbe et de joints, du reggae de contrebande dans les oreilles, il affronte, embrumé, les situations les unes après les autres, toujours prêt à profiter d'une bonne affaire ou d'un citoyen un peu naïf...

# 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.

UNION DES REPUBLIQUES SOCIALISTES ET  
SOVIETIQUES

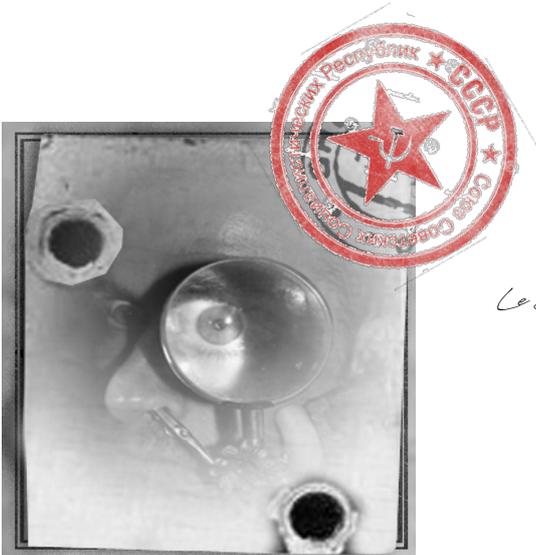
# CARTE D'IDENTITE

NOM : BISHIBO

*C'est bien, c'est beau, c'est Bishibo*

PEUPLE : Humain

DOCTRINE : Étoile



*Le Secrétaire Général du Parti:*

*Le Commissaire à la carte de rationnement:*

NOM : BISHIBO

C'est bien, c'est beau, c'est Bishibo

Points de vie : 5

Dégâts : 1 en AK 47 / 1 en Lutte

DOCTRINE : Étoile

Dopage 5/ Jeu et Paris 1/ Kgb 2/ Machiniste 4  
/Opérateur Codeur 3/ Pionnier 1/ Recherche &  
Conception 5 / Samizdat 1/ Tchernobyl 1/ Universitet 2

TRAITS SUPPLÉMENTAIRES :

AK 47 2 / Marché Noir 2

SIGNES PARTICULIERS

#### **Serment d'Hypocrite**

Une fois par combat et contre 1 zloty, le Kamarade docteur peut ajouter son score en Dopage à ses dégâts.

#### **Piqûres**

+1d6 à un test -1d2 points de vie.

RÉFLEXES : Avoir toujours des rats de laboratoire dans les poches.

ARMURE : Une plaque d'acier vissé sous la peau du crâne.

Savant fou et sans scrupule, inventeur de génie, mais malchanceux, Bishibo passe sa vie à fabriquer des substances et des engins souvent étonnants, que ce soit la bishicolle ou la bishisalope, mais toujours subtilement dysfonctionnels, ce qui le force encore à voyager, pour fuir ses clients mécontents, que lui ne considère souvent pas mieux que de simples cobayes. Maudit par les kosmoroms pour une sordide histoire de guitare à vapeur, il semble développer dernièrement une aberration psychiatrique. On appelle ça une conscience...

# 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.

UNION DES R PUBLIQUES SOCIALISTES ET  
SOVI ETIQUES

# CARTE D IDENTITE

NOM : BRULEVITCH

Prénom : Patrycjusz

Cassez la voix, et plus si affinités

PEUPLE : Humain

DOCTRINE : Étoile



*Le Secrétaire Général du Parti :*

*Le Commissaire à la carte de rationnement :*

**Historique** : Joueur invétéré, vous avez écumé tous les casinoïdes de la Border Zone. Vous connaissez sur le bout des doigts les règles du Poker Schrödinger (qui se joue avec des cartes quantiques qui peuvent être à la fois un as de pique et un sept de cœur), du Dourak (« l'idiot », où il faut se débarrasser de ses cartes représentant des produits acquis au marché noir avant le passage de la Tcheka) ou celles du Shakmasystema (qui mêle lutte et échecs). En manque de veine depuis quelques mois, vous avez contracté une dette auprès d'un patron de casino qui vous a laissé deux choix, manière d'assurer le spectacle pour le reste de ses clients : tenter votre chance à la roulette génétique (réputée pour son phénomène d'accoutumance aux mutations qui peuvent transformer en monstre de foire) ou bien vous inscrire au SovietVision. Cette deuxième option vous semblait plus raisonnable...

**Secret** : Vous avez mis au point une martingale pour remporter le concours, basé sur l'étude de toutes les chansons ayant remporté le premier prix depuis sa création. Elle repose sur l'utilisation des mots les plus employés dans ces morceaux. Petit extrait :

*Le Parti veut bien d' moi, j'en rêve depuis longtemps.  
Sur la télé la neige a envahi l'écran.  
J'ai vu des hommes qui discourent, Staline articule  
Des appels à l'amour, des enfants qui l'adulent.*

*Il dit qu' c'est pas mon rôle de parler d'airbag,  
Qu'en prenant la parole, on peut aller au goulag.  
Il dit qu' c'est trop facile, il dit qu' si tu desserr' le frein,  
C't encore plus facile de ne penser à rien.*

*Alors regarde, regarde un peu...  
Je vais pas me taire parce que t'as mal aux pneus.  
Alors regarde, regarde un peu...  
Tu verras tout c' qu'on peut faire avec un démonte-essieux.*

Il est à noter que le vocabulaire technique et mécanique a été discrètement glissé là pour plaire au lobby des transporteurs, très puissant sur Cimetière.

**Manie** : Vous ne pouvez pas vous empêcher de prendre un pari dès que l'occasion se présente.

#### **Traits en Étoile :**

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

**Traits supplémentaires** : Bolchoï 3 / Médaille olympique 2 / Lutte 3 / Social Traître 2

#### **Bluffeur**

une fois par partie vous pouvez utiliser votre score en *JEUX ET PARIS* pour mentir à quelqu'un. Vous pouvez aussi, une fois par partie, cacher le résultat d'un lancer au *Secrétaire Général* et lui annoncer que le jet est réussi.

#### **Point faible**

Une fois par combat et contre un *Zloty*, vous pouvez ajouter votre score de *KGB* à vos dégâts.

**Armure** : Une vraie veine de pendu vous sauve au dernier moment du coup qui pourrait vous coûter la vie.

**Points de vie** : 5

**Dégâts** : 1 en AK 47 / 2 en Lutte.

**Armement** : Choisissez entre un aérosol contre l'asthme transformé en lance-flamme OU un plâtre factice, spécial uppercut, avec un as caché dedans.

**Kontrebande** : Un paquet de cartes de Poker Schrödinger.

# 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.

UNION DES R PUBLIQUES SOCIALISTES ET  
SOVI ETIQUES

# CARTE D IDENTITE

NOM : CHARAPATHA

Prénom : Anrei

Plombier non conventionné

PEUPLE : Humain

DOCTRINE : Faucille



*Le Secrétaire Général du Parti:*

*Le Commissaire à la carte de rationnement:*

NOM : CHARAPATHA

Prénom : Anrei

Points de vie : 5

Dégâts : 1 en AK 47 / 1 en Lutte

DOCTRINE : Faucille

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

TRAITS SUPPLEMENTAIRES :

Lutte 2 / Médaille Olympique 2/ Machiniste 3

SIGNES PARTICULIERS :

**Dérogation (Machiniste)**

Monter ce Trait qui n'est pas sous votre Doctrine est  
moins cher.

**Minorité Clandestine (Les Maçons de l'Enfer)**

Contre des zlotys, il peut avoir accès à tout un réseau  
(informateurs ou matériel) prêt à l'aider surtout si  
c'est pour défendre La Cause. En contrepartie, le  
Kamarade doit suivre des préceptes et avoir des  
pratiques risquant de le trahir aux yeux des autorités.

RÉFLEXES : Démonter et réparer ce qui lui tombe entre les  
mains.

ARMURE : Un gilet en mousse polyuréthane et du PVC sur  
les membres.

La paperasse, ça ne vous a jamais plu. Alors quand on  
est, comme vous, plombier en URSS, il ne reste plus  
qu'une solution pour éviter de remplir tous les  
bordereaux obligatoires : la clandestinité ! Formé à  
toutes les techniques secrètes des grands maîtres  
plombiers ninjas, vous vous faufilez la nuit entre les  
patrouilles chez les personnes ayant besoin d'un  
plombier non conventionné pour remettre leurs  
installations en état. Ainsi ils ne craignent pas de  
perdre des points sur leurs fichues cartes de  
rationnement ou de vacances...

# 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.

UNION DES R PUBLIQUES SOCIALISTES ET  
SOVI ETIQUES

# CARTE D IDENTITE

NOM : DOROOP

Prénom : Siva

Déjà déportée au goulag...

PEUPLE : Humain

DOCTRINE : Marteau



*Le Secrétaire Général du Parti:*

*Le Commissaire à la carte de rationnement:*

NOM : DOROOP

Prénom : Siva

Points de vie : 7

Dégâts : 1 en AK 47 / 1 en Lutte

DOCTRINE : Marteau

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

TRAITS SUPPLÉMENTAIRES :

Poupée Russe 3/ Action Partisane 3

SIGNES PARTICULIERS :

**Régénération**

À la fin d'un combat,

la Kamarade récupère 3 points de vie.

**Embuscade**

Pour peu qu'elle bénéficie d'une minute pour préparer le terrain d'un affrontement, la Kamarade fait bénéficier d'un bonus de 1 aux scores de ses alliés et à leurs dégâts pour le premier round.

RÉFLEXES : Toujours repérer la sortie

ARMURE : Ses seins et sa chute de reins, on est trop occupé à la mater pour pouvoir la frapper

Siva est née au goulag Bûcher B où elle a été nourrie aux tablettes de protéines. Elle a passé son temps à jouer les emmerdeuses qui se faufilent partout, touchent à tout et tapent sur les nerfs en remportant les courses poursuites, la première place à la distribution des rations ou le plus grand chapardage de ceintures de gardes, jusqu'à qu'elle se rende compte que ses formes naissantes lui conféraient un certain pouvoir. Elle s'est finalement employée à lever une émeute pour pouvoir s'évader, et une fois dans l'espace ce fut enfin pour elle véritablement le pied.

# 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.

UNION DES R PUBLIQUES SOCIALISTES ET  
SOVI ETIQUES

# CARTE D IDENTITE

NOM : FARRINELSKY

Prénom : Karl Mariya Mishel'Angelo

Fonctionnaire corrompu

PEUPLE : HJORT - Nemtsy classe A

DOCTRINE : Faucille



*Le Secrétaire Général du Parti:*

*Le Commissaire à la carte de rationnement:*

**Historique** : Ex-comptable de classe C, vous vous êtes aperçu que vous avez la faculté de monter dans les aigus de manière surnaturelle un jour où vous vous êtes assis sur un pique-fiche. Votre voix est alors si stridente que les vitres se brisent et que les cerveaux de vos auditeurs se mettent au chômage technique pour se protéger. Pour contrebalancer votre pouvoir, vous avez pris l'habitude de parler avec une voie très grave. Après un petit problème qui vous a fait perdre votre travail (voir secret), vous avez appris à jouer de vos modulations vocales pour gagner votre vie en chantant.

**Secret** : Vous êtes un nostalgique du Formulyarsk, un bar clandestin de Stalingrad 2 (la capitale) qui, sous couvert de marathons du tampon ou de courses de remplissage de formulaires d'immatriculation, organisait un trafic de faux papiers. Vous avez même accédé à la demi-finale de l'optimisation de la déclaration bolchévique de revenus communautaires, juste avant que le bar ne soit fermé par les forces de l'ordre.

**Manie** : Vous ponctuez vos phrases de « Houmpf ».

#### **Traits en Faucille :**

Acrobate 1 / Action Partisane 1 / Bolchoï 3 / Corruption 5 / Être au Parfum 4/ Grouillot 3/ Marché Noir 3/ Poupée Russe 1/ Propagande 4/ Social Traître 3

**Traits supplémentaires** : Tchernobyl 3

#### **Signe racial hjort**

En plus de score augmenté en *CORRUPTION* (déjà comptabilisé), vous commencez les scénarios avec 2 *Zlotys* surnuméraires. Par contre vous êtes limité à 1 en *PRISONNIER POLITIQUE* : vous ne pourrez jamais progresser au-delà (actuellement, le score de Karl Mariya Mishel' Angelo est égal à 0).

#### **TCHERNOBYL : Voix suraiguë**

Si vous trouvez comment l'utiliser, substituer votre score en *TCHERNOBYL* à n'importe quel autre. Comme vos cordes vocales sont endommagées, cela reste un cri inarticulé et vous ne pourrez pas chanter...

**Armure** : Vous jetez des formulaires au visage des gens pour éviter qu'ils ne vous blessent. Cela peut aussi vous aider à amortir une chute...

**Points de vie** : 5.

**Dégâts** : 1 en AK 47 / 1 en Lutte.

**Armement** : Vous n'aimez pas vous battre mais, s'il le faut, vous utiliserez votre presse-papier préféré, un buste à l'effigie d'Emil Julius Klaus Fuchs (le célèbre espion qui a vécu plusieurs années déguisé en Hjort et qui a permis ainsi de soumettre votre race à la toute-puissance soviétique. Sans lui, les Hjorts ignoreraient encore l'usage du formulaire B33-456).

**Kontrebande** : Vous avez douze rouleaux de scotch dans vos poches.

# 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.

UNION DES R PUBLIQUES SOCIALISTES ET  
SOVI ETIQUES

# CARTE D IDENTITE

NOM : FOKOFF

Activiste du naturisme

PEUPLE : Humain

DOCTRINE : Marteau



*Le Secrétaire Général du Parti:*

*Le Commissaire à la carte de rationnement:*

NOM : FOKOFF

Activiste du naturisme

Points de vie : 9

Dégâts : 1 en AK 47 / 3 en Lutte

DOCTRINE : Marteau

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

TRAITS SUPPLÉMENTAIRES :

Pionnier 2 / Propagande 2

SIGNES PARTICULIERS :

**Confidence sur l'oreiller**

Le Kamarade peut obtenir n'importe quelle information de toute personne avec laquelle il passe une nuit de plaisir ou d'ivresse.

**Grand**

+1 aux dégâts, +2 en Briseur de Grève et +2 points de vie.

Malus de -2 quand il essaye d'être discret.

RÉFLEXES : Se déshabiller et prendre des poses plastiques.

ARMURE : De l'huile et un casque d'aviateur qu'il ne quitte jamais.

L'espace, ses vertiges, le sentiment de liberté, l'union du cosmos avec le corps, cette mécanique magnifique et bien huilée, ce corps que l'on cache, comme un objet honteux, alors qu'il n'y a rien de plus beau ! Voilà le credo de Fokoff, pilote et libre penseur, grand apôtre du naturisme, et promis au Goulag.

# 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.

UNION DES R PUBLIQUES SOCIALISTES ET  
SOVI ETIQUES

# CARTE D IDENTITE

NOM : GABOR

Prénom : Bilara

PEUPLE : Nemtsy classe E

DOCTRINE : Marteau



*Le Secrétaire Général du Parti:*

*Le Commissaire à la carte de rationnement:*

NOM : GABOR

Prénom : Bilara

Points de vie : 15

Dégâts : 1 en AK 47 / 3 en Lutte

DOCTRINE : Marteau

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

TRAITS SUPPLÉMENTAIRES :

Machiniste 2/ Pionnier 2

SIGNES PARTICULIERS :

**Première Ligne**  
+3 points de vie

**Grand**

+1 aux dégâts, +2 en Briseur de Grève et +2 points de vie.  
Malus de -2 quand il essaye d'être discret.

RÉFLEXES : Accumuler les porte-bonheurs

ARMURE : Massif et caparaçonné de Gras double pur  
Lenin's Burger

Dans l'espace, personne ne vous entendra jurer. Et c'est tant mieux, parce que Bilara est un nemtsy grognon et mal embouché, qui insulte les comètes elles même quand elle lui grille la priorité, à lui et à son KosmoTruck, le Smel'Chak (le risque tout). Il fait des affaires aux quatre coins de la frontière, fier de son indépendance et de sa grande gueule. La mère de Bilara était une Kosmorom, et même s'il a honte de cette parenté, elle a laissé en lui une grande dose de superstition et c'est sans cesse que le camionneur de l'espace embrasse la vierge noire aux seize seins qu'il porte autour du cou, pour lui porter chance.

# 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.

UNION DES REPUBLIQUES SOCIALISTES ET  
SOVIETIQUES

# CARTE D'IDENTITE

NOM : KARN

PEUPLE : Klon - Nemtsy classe C

DOCTRINE : Marteau



*Le Secrétaire Général du Parti:*

*Le Commissaire à la carte de rationnement:*

**Historique** : Au sein des forces armées klon, vous jouez un rôle très respecté, barde de bataille. Pour inspirer l'ardeur aux combattants et accompagner vos chants guerriers, vous frappez en rythme votre tibia fétiche sur vos « neveux » dont chacun a été dressé pour produire une note particulière. Petit problème : « Fa Mineur » a disparu.

**Secret** : Vous avez récemment changé de sexe, conséquence inattendue du fameux virus génétique. Il y a encore un an, vous étiez un mâle et vos anciennes connaissances seraient surprises de cette métamorphose.

**Manie** : Vous tapez sur les gens pour voir quel son ils font.

#### **Traits en Marteau :**

AK 47 1 (tirer c'est pour les lâches) / Briseur de Grève 3 / Goulag 4 / Karkass 4 / Lutte 4 / Médaille Olympique 3 / Muskle 4 / Prisonnier Politique 2 / Soyouz 2 / KGB 2

**Traits supplémentaires** : Bolchoï 3

#### **Signe racial klon**

+ 2 aux jets résister à la peur ; - 2 pour se cacher ; + 2 points de vie (\*) ; + 1 dégâts en *LUTTE* (\*\*).

#### **Famille nombreuse**

Mi bémol, Si bécarre et Do dièse.

Ces trois petits Klons représentent des personnages interprétables à la fois par vous et par le *Secrétaire Général*. Ils suivent la même règle que celle décrite avec le *Signe particulier* « Acolyte, Larbin, etc. ». Leurs *Traits* sont les suivants :

Karkass 1 / Lutte 1 / Médaille Olympique 2 / Social Traître 3 / Propagande 3 (ils sont très fort pour se dénoncer les uns les autres) Pleurnicher 5 (parce qu'il manque Fa Mineur, mais ce score est gratuit à la création, c'est juste pour embêter le joueur).

**Armure** : Pour vous protéger des coups, vous n'hésitez pas à sacrifier Do dièse, un petit Klon qui fait des fausses notes quand on tape dessus.

**Points de vie** : 11 (\* Signe racial klon déjà pris en compte).

**Dégâts** : 1 en AK 47 / 3 en Lutte (\*\* Signe racial klon déjà pris en compte).

**Armement** : Vous pouvez compter sur un lance-molaire expérimental, rechargeable sur les ennemis assommés. Mais vous avez une nette préférence pour le maniement du tibia de Sol bémol, mort en plein instrumental...

**Kontrebande** : Votre tibia scapulaire.

# 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.

UNION DES R PUBLIQUES SID RALÉS, SOCIALISTES ET  
SOVI TIQUES

# CARTÉ D IDENTITE

NOM : KLON

Prénom : François

PEUPLE : Klon

DOCTRINE : *Si j'étais en Marteau...*



*Le Secrétaire Général du Parti:*

*Le Commissaire à la carte de rationnement:*

**Historique :** La première fois que vous avez pris un bain dans un environnement technologique, vous vous êtes électrocuté. Vos circuits neuronaux ont-ils fondu ce jour-là ? Toujours est-il que, depuis, vous vous affublez d'une perruque blonde et que vous vous êtes mis en tête de devenir barde. Vous avez connu un succès retentissant, vous et vos nièces, les klonettes, avec « L'Agent du KGB pleure », « Toi, moi et Staline contre le monde entier » ou « Le Goulag au soleil ». Petit problème : à votre réveil, l'une de vos nièces, Alexandry, a disparu.

**Secret :** Aucun et vous réduiriez en bouillie quiconque oserait suggérer que vous n'assumez pas vos choix.

**Manie :** Vous avez un faible pour les costumes à paillettes, les pantalons pattes d'éléphant et les chaussures à talons compensés. Vos nièces, les klonettes, bien évidemment, sont les premières victimes de votre obsession.

#### **Traits en Marteau :**

AK 47 1 (tirer c'est pour les lâches) / Briseur de Grève 3 / Goulag 4 / Karkass 4 / Lutte 4 / Médaille Olympique 3 / Muskle 4 / Prisonnier Politique 2 / Soyouz 2 / KGB 2

**Traits supplémentaires :** Bolchoï 3

#### **Signe racial klon**

+ 2 aux jets résister à la peur ; - 2 pour se cacher ; + 2 points de vie (\*) ; + 1 dégâts en *LUTTE* (\*\*).

#### **Famille nombreuse**

Les klonettes, Peggy, Maddly et Johnny.

Ces trois petites Klones représentent des personnages interprétables à la fois par vous et par le Secrétaire Général.

Elles suivent la même règle que celle décrite avec le Signe particulier « Acolyte, Larbin, etc. » Leurs Traits sont les suivants :

Karkass 1 / Lutte 1 / Médaille Olympique 2 / Social Traître 3 / Propagande 3 (elles sont très fortes pour se dénoncer les unes les autres) / Pleurnicher 5 (parce qu'il manque Alexandry, mais ce score est gratuit à la création, c'est juste pour embêter le joueur).

**Armure :** Pour vous protéger des coups, vous n'hésitez pas à sacrifier Johnny, qui a tendance à ne pas suivre les chorégraphies et à se rouler par terre, quand elle ne met pas le feu en coulisse.

**Points de vie :** 11 (\* Signe racial klon déjà pris en compte).

**Dégâts :** 1 en AK 47 / 3 en Lutte (\*\* Signe racial klon déjà pris en compte).

**Armement :** Vous pouvez compter sur votre sèche-cheveux trafiqué, aussi efficace de loin qu'au contact grâce à son armature renforcée.

**Kontrebande :** Votre sèche-cheveux, bien sûr.

# 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.

UNION DES R PUBLIQUES SIO RALÉS, SOCIALISTES ET  
SOVI TIQUES

# CARTE D IDENTITE

NOM : LAGAINÉ

Prénom : Nina

Fugitive mal embouchée

PEUPLE : VULGAIN - Nemtsy classe Z

DOCTRINE : Étoile



*Le Secrétaire Général du Parti:*

*Le Commissaire à la carte de rationnement:*

**Historique** : C'est en programmant une révolte de biberons connectés, fabriqués par vos soins dans votre colonie correctionnelle de travail, que vous avez pu fuir votre goulag de naissance. Vous n'avez connu que l'exode face à la Tcheka et pour meubler les longues heures de poursuite dans votre *soyouz (vaisseau spatial)*, vous vous êtes mise à chanter, avec un certain succès sur le « black Interkom ». Mais alors que votre petit cœur romantique tente de mettre l'Amour en musique, pourquoi est-ce que vos fans vous prennent tous pour une pseudo-punk nihiliste et capable de tous les excès ? Il faut dire que votre dernier tube « Casse moi tout là-dedans, tronche de pulsar ! » peut porter à équivoque. Après tout, ils sont tellement peu à comprendre la complexité pudique et fleurie de la poésie vulgaine.

**Secret** : Vous êtes fleur bleue alors que tout le monde vous prend pour une virago obscène.

**Manie** : Vous ponctuez vos phrases de gros-mots, mais c'est purement culturel.

#### **Traits en Étoile :**

Dopage 2 / Jeu et Paris 1 / Kgb 3 / Machiniste 4 / Opérateur Codeur 4 /  
Pionnier 1 /

Recherche & Conception 1 / Samizdat 1 / Tchernobyl 1 / Universitet 2

**Traits supplémentaires** : Bolchoï 3 / Prisonnier politique 3 / Soyouz 4

#### **Never give up !**

Votre score de points de vie est calculé non pas en fonction de votre *Trait* en *KARKASS* mais grâce à *PRISONNIER POLITIQUE*.

#### **La Fureur de Vivre**

Vous êtes une vraie risque-tout dès que vous pilotez. Les manœuvres que vous tentez sont tellement téméraires qu'elles sont totalement inattendues. Qui imaginerait que vous allez faire une vrille entre les canons du destroyer ? Une fois par bataille spatiale et en échange d'un *Zloty*, ajoutez votre score en *PRISONNIER POLITIQUE* aux dégâts que vous infligez si vous êtes aux commandes du *soyouz*.

**Armure** : « *Les gardiens du goulag frappaient plus fort que toi, fillette !* » (Veuillez transformer les signes de ponctuation de cette phrase en gros mots lorsque vous invoquerez votre *Armure* pour éviter des dégâts.)

**Points de vie** : 8.

**Dégâts** : 1 en AK 47 / 1 en Lutte.

**Armement** : Choisissez entre une paire de Dr. Martensky roses, coquées à clous OU des CDs shurikens aiguisés.

**Kontrebande** : Un tournevis sonique.

# 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.

UNION DES R PUBLIQUES SOCIALISTES ET  
SOVI ETIQUES

# CARTE D IDENTITE

NOM : LESHKY

Prénom : Bilini

Soupçonné de collusion avec l'Ennemi

PEUPLE : Humain

DOCTRINE : Faucille



*Le Secrétaire Général du Parti:*

*Le Commissaire à la carte de rationnement:*

NOM : LESHKY

Prénom : Bilini

Points de vie : 5

Dégâts : 1 en AK 47 / 1 en Lutte

DOCTRINE : Faucille

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

TRAITS SUPPLÉMENTAIRES :

AK 47 2 / Médaille Olympique 2 / Samizdat 2

SIGNES PARTICULIERS

**Mon Précieux (un étui à guitare lance disque)**

+1 permanent dans un Trait auquel l'objet est lié.

**Minorité Clandestine (Sacré Chœur d'Elvis)**

Contre des zlotys, il peut avoir accès à tout un réseau (informateurs ou matériel) prêt à l'aider surtout si c'est pour défendre La Cause. En contrepartie, le Kamarade doit suivre des préceptes et avoir des pratiques risquant de le trahir aux yeux des autorités.

RÉFLEXES : Se recoiffer en dandinant des hanches.

ARMURE : Un ressort dissimulé dans la banane et qui protège des coups à la tête.

Au premier abord, on pourrait prendre Bilini pour un has-been bizarrement coiffé, qui gagne sa maigre pitance en miaulant de la musique interdite dans les salons lits de la Border Zone. Mais ce serait rater l'essentiel. Bilini est le rouage infime d'une mécanique qui le surpasse, il est Chevalier du Sacré Cœur d'Elvis... Discret, sa musique le fait entrer dans bien des endroits sans qu'on le remarque, il est toujours là à tendre l'oreille, ou à écouter les révélations de ceux qui ont tout perdu. Et tout ce qu'il apprend, il le code dans ses chansons et il le restitue au King, le dernier organe d'information indépendant dans ce quadrant de l'espace... yeah baby...

# 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.

UNION DES R PUBLIQUES SOCIALISTES ET  
SOVI ETIQUES

# CARTE D IDENTITE

NOM : MAZONE

PEUPLE : Nemtsy classe S

DOCTRINE : Marteau

TIR À VUE !



*Le Secrétaire Général du Parti:*

*Le Commissaire à la carte de rationnement:*

NOM : MAZONE

Points de vie : 6

Dégâts : 3 en AK 47 / 3 en Lutte

DOCTRINE : Marteau

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

TRAITS SUPPLÉMENTAIRES :

Social Traître 3

SIGNES PARTICULIERS :

**Perfidie**

Une fois par combat et pour 1 zloty, le Kamarade peut ajouter son score en Social Traître à ses dégâts.

**Oups ! Désolée...**

Une fois par combat, la Kamarade peut choisir qu'un coup qui lui est destiné la loupe. Mais rien ne se perd, quelqu'un d'autre au hasard, PJ ou PNJ, prendra les dégâts qui lui étaient destiné.

RÉFLEXES : Se faire oublier dès qu'il y a trop de monde dans une pièce.

ARMURE : La peur qu'elle inspire.

Issue d'un peuple d'amazones végétales quasiment disparu à la suite de leur affrontement avec Rotablach, le capitaine Komissaire, grand protecteur des enfants de la terre, Mazonne est la force de frappe discrète et vénéneuse de l'équipage du Smel'Chak. Son grand manteau noir est bien connu dans certains kosmodocks de la Border Zone comme un très mauvais présage. Surtout s'il s'entrouvre sur ses formes longilignes le temps de laisser passer le long fût de lance épines qui ne la quitte jamais.

# 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.

UNION DES REPUBLIQUES SOCIALISTES ET  
SOVIETIQUES

# CARTE D'IDENTITE

NOM : MISTEVITCH

Prénom : Luvia

Lauréate de la loterie de Smolensk 24

PEUPLE : Humain

DOCTRINE : Étoile



*Le Secrétaire Général du Parti :*

*Le Commissaire à la carte de rationnement :*

NOM : MISTEVITCH

Prénom : Luvia

Points de vie : 5

Dégâts : 1 en AK 47 / 1 en Lutte

DOCTRINE : Étoile

Dopage 1/ Jeu et Paris 1/ Kgb 3/ Machiniste 2  
/Opérateur Codeur 4/ Pionnier 1/ Recherche &  
Conception 1 / Samizdat 1/ Tchernobyl 1/ Universitet 2

TRAITS SUPPLÉMENTAIRES :

Lutte 1 / Médaille Olympique 2 / Marché Noir 2 /  
Social Traître 2 / Soyouz 1

SIGNES PARTICULIERS

Héroïne malgré elle

Une fois par partie, le Kamarade peut déclarer que les  
conséquences d'un échec critique ont finalement un  
effet bénéfique.

Égalité mon c...

Quand le Kamarade fait un échec critique, ce n'est  
jamais lui qui en paie les conséquences directes.

RÉFLEXES : Se cacher derrière le plus gros Kamarade dès  
qu'il y a du danger.

ARMURE : Sa chance.

Sur certains corps célestes surpeuplés, on a limité à  
un le nombre d'enfant par couple. Seuls certains  
chanceux, lauréat d'une loterie, ont le droit de  
concevoir un deuxième enfant. Luvia est la deuxième  
fille d'un deuxième fils, lui-même deuxième enfant, et  
ainsi de suite sur plusieurs générations. Elle est  
sans le savoir, le résultat d'une expérimentation du  
gouvernement sur la nature génétique ou non de la  
chance...

# 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.

UNION DES R PUBLIQUES SOCIALISTES ET  
SOVI ETIQUES

# CARTE D IDENTITE

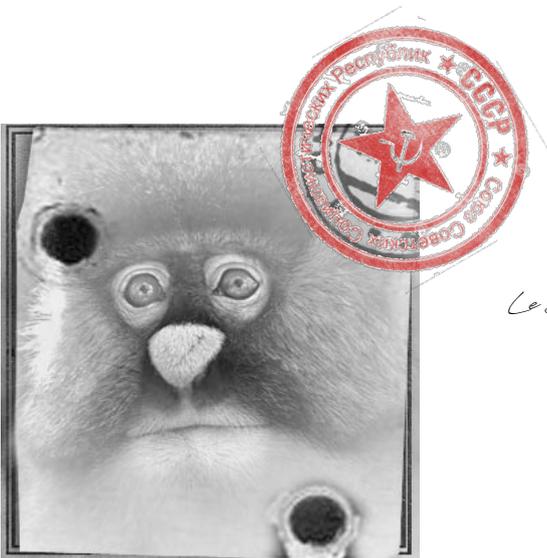
NOM : PLUTON

Prénom : Freddie

*Simian Rhapsody*

PEUPLE : SIMPLE - Nemtsy classe E

DOCTRINE : Faucille



*Le Secrétaire Général du Parti:*

*Le Commissaire à la carte de rationnement:*

**Historique :** Vous êtes tombé amoureux d'un accessoire de déguisement, une cape de tsar rouge, ornée d'une fourrure blanche et trop grande pour vous. Depuis, vous vous en revêtez tous les matins avec une fierté absolue, et la pliez avec un soin maniaque pour vous y coucher dessus le soir venu. Vous vous êtes même rasé le visage, ne laissant qu'une fine moustache de poils, pour vous donner un air élégant. Votre présence incontestable vous a poussé vers les scènes musicales où vous déchaînez les ardeurs des fans lorsque vous entonnez votre tube « Simian Rhapsody ».

**Secret :** Vous êtes en cheville avec des écoterroristes, les Activistes du Vert, avec lesquels vous trempez dans un trafic de bananes, aux dimensions ne répondant pas aux normes officielles du Ministère de l'Agriculture et de l'Armement.

**Manie :** Vous aimez vous jucher sur des endroits en hauteur et écartier les bras en faisant voler votre cape.

#### **Traits en Faucille :**

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

#### **Signe racial simple**

En échange d'un *Zloty* vous pouvez utiliser le score d'un *Kamarade* pour un test donné à la place du vôtre.

#### **Petit**

+ 2 aux jets pour être discret. Si vous subissez des dégâts, lancez 1d6 : sur un 6, vous les évitez.

**Armure :** L'opposant glisse sur une peau de banane et vous rate. (Et en cas de collision de *soyouz* par exemple, c'est vous qui glissez sur une peau de banane pour finir à l'abri dans la réserve de papier toilette molletonnée...)

**Points de vie :** 5.

**Dégâts :** 2 en AK 47 / 1 en Lutte.

**Armement :** Vous cachez uneagrafeuse trafiquée dans la doublure de votre cape, et elle envoie des fournitures en titane à mach2.

**Kontrebande :** Vous avez trop peur de déchirer votre cape. Vous préférez user et abuser d'un pied de micro argenté.

# 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.

UNION DES R PUBLIQUES SIO RALÉS, SOCIALISTES ET  
SOVI TIQUES

# 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.

UNION DES R PUBLIQUES SOCIALISTES ET  
SOVI ETIQUES

# CARTE D IDENTITE

NOM : SHIRINOWSKY

Prénom : Yan-Bapitist

PEUPLE : HJORT - Nemtsy classe A

DOCTRINE : Faucille



*Le Secrétaire Général du Parti:*

*Le Commissaire à la carte de rationnement:*

NOM : SHIRINOWSKY

Prénom : Yan-Bapitist

Points de vie : 7

Dégâts : 1 en AK 47 / 1 en Lutte

DOCTRINE : Faucille

Acrobate 1/ Action Partisane 1/ Bolchoï 1/ Corruption 5/  
Être au Parfum 3/ Grouillot 4/ Marché Noir 4/ Poupée  
Russe 1/ Propagande 4/ Social Traître 2

TRAITS SUPPLEMENTAIRES :

Karkass 2 / KGB 1

SIGNES PARTICULIERS :

**Procès et Menaces**

Chaque round, faites un jet en Corruption avec pour modificateur la dangerosité de votre adversaire. Si c'est un succès, il contient son agressivité. Mais s'il est agressé de quelque façon que ce soit pendant ce temps, le charme est rompu.

**Mr Propre**

Avec un jet réussi en Grouillot, le Kamarade peut faire disparaître témoins gênants et traces d'un crime.

RÉFLEXES : Ramasser les fournitures de bureau qui traînent.

ARMURE : Du gras.

Yan-Bapitist est un Hjort pur jus, marqué par quinze ans de paperasse au Politburo. Hélas, un jour le petit bureaucrate a trouvé un bureau vide, plusieurs étages au-dessus du sien. L'ambition qui le rongait l'a poussé à s'y installer et à se laisser enivrer par le pouvoir pendant sept mois. Quand les soviets ont découvert que ce haut fonctionnaire n'était qu'un imposteur, Yan a dû fuir pour la Border Zone. Depuis il vivote entre petites escroqueries et marché noir...

# 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.

UNION DES R PUBLIQUES SOCIALISTES ET  
SOVI ETIQUES

# CARTE D IDENTITE

NOM : ZAMOK

Prénom : Levgraf

Membre du Parti Communiste !

PEUPLE : Humain

DOCTRINE : Faucille



*Le Secrétaire Général du Parti:*

*Le Commissaire à la carte de rationnement:*

NOM : ZAMOK

Prénom : Levgraf

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 3 / Samizdat 2 / Pionnier 2

SIGNES PARTICULIERS :

**Vieille Connaissance**

Une fois par partie, et pour 1 zloty, le Kamarade peut décréter que son aventurier connaît une personne en rapport avec un de ses Traits qui pourra lui rendre un petit service.

**Star de la Propagande Médiatique**

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

RÉFLEXES : Tout noter sur des carnets.

ARMURE : Ses compagnons.

Écrivain conventionné de 1<sup>er</sup> grade, vous êtes pourtant fasciné 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 êtes même prêt à vous embarquer sur un vaisseau de contrebandiers, ce que vous ferez sans doute si l'occasion se présente.

# 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)