



CORROMPRE LE SECRÉTAIRE GÉNÉRAL

VODKA ! [1] ★

Le *Kamarade* récupère 3 points de vie.
Non utilisable en combat.

MOLOTOV [2] ★★

Le *Kamarade* multiplie les dégâts
qu'il inflige par deux.

DEUXIÈME CHANCE [1] ★

Le *Kamarade* relance les dés
(le premier jet doit être un échec).

MEMBRE DU PARTI [1] ★

Le *Kamarade* lance 3 dés
et garde les deux meilleurs.

APPARATCHIK [2] ★★

Le *Kamarade* lance 3 dés
et additionne leurs résultats.

SYSTEMA [3] ★★★

L'adversaire du joueur est blessé,
même si le *Kamarade* loupe son jet d'attaque.

PIC À GLACE [3] ★★★

Utilisable en combat, le *Kamarade* se retrouve
à 1 point de vie, mais la difficulté de son attaque
est égale à 8, et ses dégâts sont multipliés par 2.

PIÈCE RAJOUTÉE [X]

COÛT = 1 si la pièce rajoutée a un impact
faible sur le scénario.

COÛT = 3 si l'impact est modéré.

COÛT = 5 si l'impact est important.

RÉQUISITION DES MOYENS DE PRODUCTION [X]

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

ICÔNES DU COMMUNISME [1]

Le joueur a le droit de tirer une carte « Icône du
Communisme ».

