

CARTE DU PARTI

DOCTRINE



NOM DU KAMARADE



NOM DU JOUEUR

POINTS
DE VIE

ARMURE

SIGNES
PARTICULIERS

EXTRAITS DES ARCHIVES
DE LA POLICE SECRETE

KONTREBANDE

1.
2.
3.
4.
5.

FAIBLESSES

CLEFS

1.
2.
3.
4.
5.

FAUCILLE

ACROBATE
☆☆☆☆☆
ACTION PARTISANE
☆☆☆☆☆
BOLCHOÏ
☆☆☆☆☆
CORRUPTION
☆☆☆☆☆
ÊTRE AU PARFUM
☆☆☆☆☆
GROUILLOT
☆☆☆☆☆
MARCHÉ NOIR
☆☆☆☆☆
POUPÉE RUSSE
☆☆☆☆☆
PROPAGANDE
☆☆☆☆☆
SOCIAL TRAÎTRE
☆☆☆☆☆

ÉTOILE

DOPAGE
☆☆☆☆☆
JEUX ET PARIS
☆☆☆☆☆
KGB
☆☆☆☆☆
MACHINISTE
☆☆☆☆☆
OPÉRATEUR CODEUR
☆☆☆☆☆
PIONNIER
☆☆☆☆☆
RECHERCHE & CONCEPTION
☆☆☆☆☆
SAMIZDATS
☆☆☆☆☆
TCHERNOBYL
☆☆☆☆☆
UNIVERSITÉ
☆☆☆☆☆

MARTEAU

AK 47
☆☆☆☆☆
BRISEUR DE GRÈVE
☆☆☆☆☆
GOULAG
☆☆☆☆☆
KARKASS
☆☆☆☆☆
LUTTE
☆☆☆☆☆
MÉDAILLE OLYMPIQUE
☆☆☆☆☆
MUSKLE
☆☆☆☆☆
PRISONNIER POLITIQUE
☆☆☆☆☆
SOYOUZ
☆☆☆☆☆

CORRUPTION

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).

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.

SYSTEMA [3] ★★★

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

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.

ICÔNES

DU COMMUNISME [1] ★

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

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).