



**UTILISEZ DARK BRADOR POUR
ALLER RÉCUPÉRER UNE CARTE
QUI VIENT D'ÊTRE DÉFAUSSÉE.**

Dark Brador, le meilleur ami de l'Union !

VODKA



**UN RETOUR DE VOS POINTS DE VIE À
LEUR TOTAL D'ORIGINE VOUS EST OFFERT
PAR LE PREMIER PILIER DU RÉGIME.**

*« Il faut boire de la vodka seulement à deux
occasions : quand on mange et quand on
ne mange pas. » Proverbe russe.*



**ENCAISSEZ LES DÉGÂTS D'UNE ATTAQUE
À LA PLACE D'UN KAMARADE.**

*« Kalinka, Kalinka, Kalinka moyá ! V sadu
yagoda malinka, malinka moyá ! Hej !
Kalinka, Kalinka, Kalinka moyá ! »*



**PLAN QUINQUENNAL, CETTE CARTE
NE SERT STRICTEMENT À RIEN MAIS
VOUS ÊTES OBLIGÉ DE LA JOUER !**

« *Quinquennal, e* : *adj.* 1. Qui dure cinq ans.
2. Voué, e à l'échec. »



**CETTE CARTE VOUS PERMET DE
DISSOUDRE UN PETIT OBSTACLE OU
DE RENDRE MALADE UN ADVERSAIRE
AVEC QUI VOUS BOIRIEZ UN VERRE,
VOIRE D'ÉVITER UNE GROSSESSE OU DE
RAMONER UNE TURBINE DE SOYOUZ.**

Kolkha Kola





**BAISER À LA RUSSE, GRÂCE À
CETTE CARTE, UN PNJ TOMBE
AMOUREUX DE VOUS.**

« - Et mes fesses, tu les aimes mes fesses ?
- Da ! - Et mon monosourcil ? » Réplique
culte du film *Quand Leonid rencontre Mijail*.



**EN UTILISANT CETTE CARTE ET UNE
THÉORIE SCIENTIFIQUE LOUFOQUE
PRENEZ LA PLACE DU SG UNE MINUTE.**

*« On sait qu'un chat retombe toujours sur ses pattes et
qu'une tartine retombe toujours sur son côté beurré. En
attachant un chat à une tartine, de force équivalente, on
engendre une sorte de mouvement perpétuel, un vortex... »*



**UTILISEZ CETTE CARTE POUR VOUS FAIRE
PASSER POUR CE QUE VOUS N'ÊTES PAS.**

*Klaus Fuchs vécut vingt ans dans un assemblage
de sacs Vuitton contrefaits, avec une poire
remplie de gouache bleue, afin de se faire passer
pour un Hjort et espionner leur technologie.*



+1 SUR UNE ACTION EN MARTEAU.

*« Je conduis à l'oreille. Ce sont les klaxons
des autres soyouz qui me guident ! »*



+1 SUR UNE ACTION EN FAUCILLE.

« Écoutez, votre système serait en feu, je ne pourrais pas ouvrir un robinet sans remplir un formulaire 27b-6. Foutue paperasse ! »



+1 SUR UNE ACTION EN ÉTOILE.

« Svetlana, je crois que je suis en train de tomber amoureux de vous... Je rêve de vous disséquer ! Tenez-la bien, Applefishk ! »



+2 SUR UNE ACTION EN MARTEAU.

« Les jeunes femelles baboulines, comme sur l'illustration, n'ont pas encore atteint leur poids de forme. Les femelles adultes ont un corps parfaitement adapté au combat, une arme lourde naturelle. »





+2 SUR UNE ACTION EN FAUCILLE.

Best Jambonz, chanteuse de Porkishead, interprétant « *It could be sour sweet* » lors de l'édition 3022 du KOSMOKULTOR.



+2 SUR UNE ACTION EN ÉTOILE.

« Crève vite et miséreux ! »
Salut traditionnel vulgain.





MIR

TV



+3 SUR UNE ACTION EN MARTEAU.

« Alors les enfants ? Je lui mets un coup de taille-haie ? » Myaznik, gladiateur de MIR TV qui punit les vilains Nemstyï incompatibles avec le Soviétisme.



+3 SUR UNE ACTION EN FAUCILLE.

« Je considère qu'il est tout à fait indifférent de savoir qui, au sein du parti, votera et comment ; mais ce qui est extraordinairement important, c'est de savoir qui comptera les votes et comment. »



+3 SUR UNE ACTION EN ÉTOILE.

*« La plus grande force de Missa-missa
est d'avoir convaincu l'univers
qu'il n'existait pas. »*



**MÉCANIQUE À LA RUSSE : UN COUP
DE PIED OU DE CLEF À MOLETTE ET
VOTRE KONTREBANDE FONCTIONNE
ENCORE UN DERNIER TOUR.**



**COMME UN SIMPLE :
GRÂCE À CETTE CARTE ET À VOS DONS
D'IMITATION, EMPRUNTEZ LE SCORE
D'UN KAMARADE LE TEMPS D'UN TEST.**



**GRÂCE AU KAMARADE KARL MARX,
REDISTRIBUEZ LES MOYENS DE
CORRUPTION (CARTES OU ZLOTYS)
AUTOUR DE LA TABLE DE JEU.**

*« Celui qui ne connaît pas le scénario est
condamné à le revivre. »*



**JOUEZ CETTE CARTE POUR GAGNER
UN BONUS DE +1 À VOS SCORES
DE COMBAT ET DE DÉGÂTS FACE
À UN ENNEMI NEMTSY.**

*« Je ne suis pas raciste, j'ai un ami
Xénomorve. » Ellena Ripleynova.*





**INFLIGEZ DES DÉGÂTS DOUBLÉS,
POUR PEU QUE VOUS INVENTIEZ
UN NOM À VOTRE ATTAQUE, COMME
ASTERO-FAUCILLE OU KREMLINOFULGUR.**



BRACELET ÉLECTRONIQUE :
CETTE CARTE, COMME L'ESPRIT DE
MEUTE DES IA DE SARK, EMPÊCHE UN
KAMARADE DE S'ÉLOIGNER DU GROUPE.

« On va pas se mentir, je suis innocent... »



CONDUITE SPORTIVE :

**FAITES PERDRE UN CERTAIN NOMBRE DE POINTS
DE VIE À VOS KAMARADES, POUR VOUS DONNER
UN BONUS ÉQUIVALENT À UN JET EN SOYOUZ.**

« Suce mes jantes, buveur de kvas ! » Junior
Von Zarovitch, serial voleuse de soyouz.



RUISSELLEMENT :
DÈS QUE VOUS PIOCHEZ CETTE CARTE, LE SG REPREND
UN ZLOTY OU UNE CARTE À CHAQUE KAMARADE.

*« Mais c'est pour le rendre ensuite au centuple
! Il faut soutenir les premiers de cordée, bande
d'assistés ! »* Crédo des troglo-banquiers.

Red Bolch



Productivity Drink



**UTILISEZ CETTE CARTE POUR FAIRE UNE
DEUXIÈME ACTION DANS LE ROUND.**

alliesky Re

vinkevith et

*Attention, la boisson énergisante
RED BOLCH contient de la vraie
sueur de Stakhanov.
À tenir hors de portée des enfants.*

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).

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.

ICÔNE DU COMMUNISME [1] ★

Le joueur tire une carte.

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).

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...

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.

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...

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 : dégouter 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.

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...

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)

TABLE INDISPENSABLE

Table des seuils des jets de dés à réaliser en fonction de la difficulté ou du bonus d'entraide souhaité

DIFFICULTÉ / BONUS	SEUIL
AUCUNE [se laver les dents] Regarder un Kamarade se démener, sans lever le petit doigt pour l'aider.	PAS DE JET DE DÉS
NORMALE [dévisser le couvercle d'un bocal de malossols] Donner un bonus de +1 au jet d'un Kamarade.	9
DIFFICILE [faire atterrir une Novye Trabant sans stabilisateur transquantique] Donner un bonus de +2 au jet d'un Kamarade.	12
TRÈS DIFFICILE [saluer le camarade Staline sans commettre d'impair] Donner un bonus de +3 au jet d'un Kamarade.	15
IMPOSSIBLE ★ [apprendre à un Klon à saluer le camarade Staline sans commettre d'impair]	Un multiple de 3 au choix du Secrétaire Général, voire une fin de non-recevoir ferme et définitive.

- ★ Il est à noter que les seuils au-delà de 15 sont à réserver à une résolution en groupe. Les règles d'entraide doivent alors s'appliquer.
- ★ Si un Kamarade est prêt à donner un bonus supérieur à +3, récompensez-le d'un baiser fraternel. Nous sommes fiers de lui !
- ★ Plusieurs personnages peuvent aider un même Kamarade.
- ★ Si le jet d'entraide échoue, c'est un malus qui sera infligé.



**HABITUÉ DU DOUBLE MIXTE,
LE KAMARADE CONNAIT INSTINCTIVEMENT
LES ARCHITECTURES STALINIENNES.
JOUEZ CETTE CARTE DANS UN DE
CES BÂTIMENTS POUR TROUVER UNE
ISSUE OU UNE PORTE SECRÈTE.**