



MIJAÍL STARSKY

PEUPLE : HUMAIN

DOCTRINE : MARTEAU



TRAITS EN MARTEAU

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

TRAITS SUPPLÉMENTAIRES

MACHINISTE	★★★★
KGB	★★



SIGNES PARTICULIERS

Ô MON VAISSEAU

+1 à tous ses jets concernant son soyouz personnel nommé **Zoubiak 3**.

PREMIÈRE LIGNE

+3 points de vie (déjà comptabilisés).

HISTORIQUE

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

MANIE

Nettoyer Zoubiak 3 du sol au plafond.

ARMURE

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

POINTS DE VIE : 10

☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆

DÉGÂTS

AK 47	🔫🔫
LUTTE	🔫🔫

ARMEMENT

Un démonte-pneu cracheur de boulons.

KONTREBANDE

Un litre de super polish, non homologué par les services de l'Union.

SIGISMUND FREUDSK

PEUPLE : HUMAIN

DOCTRINE : ÉTOILE



TRAITS EN ÉTOILE

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

TRAITS SUPPLÉMENTAIRES

PROPAGANDE	★★★
SOCIAL-TRAÎTRE	★★★

SIGNES PARTICULIERS

DÉLUGE VERBAL

Le Kamarade noie un interlocuteur sous des questions sur sa mère et sa sexualité, et l'empêche d'agir pendant autant de secondes que son jet en **DOPAGE**.

DEPUIS LE CANAPÉ

S'il ne participe pas à une scène et se contente de critiquer ses équipiers sous un angle psychanalytique, le Kamarade regagne deux points de vie et un Zloty.

HISTORIQUE

Après de longues études universitaires, Sigismund a décidé de devenir agent du KGB. Le Politburo lui a adjoint un équipier assez primaire mais compétent, qui a assurément eu une enfance torturée, que Sigismund brûle de découvrir.



L'inspecteur Freudsk est bien décidé à poser toutes les questions qui fâchent aux sociaux-traîtres auxquels il sera confronté. Est-ce qu'ils aiment les films de kosmo-gladiateurs ? Est-ce qu'ils ont déjà vu leur mère déguisée en Soviet Suprême ?

MANIE

Poser des questions embarrassantes.

ARMURE

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

POINTS DE VIE : 5

☆☆☆☆☆

DÉGÂTS

AK 47 🔫

LUTTE 🔫

ARMEMENT

La thèse d'un autre des clones du Kamarade (Karl Gustafsk Junsk).

KONTREBANDE

Des dessous-féminins que le Kamarade porte en permanence.



KELLYSK

PEUPLE : HUMAIN

DOCTRINE : FAUCILLE



TRAITS EN FAUCILLE

ACROBATE	★★
ACTION PARTISANE	★★★★
BOLCHOÏ	★
CORRUPTION	★
ÊTRE AU PARFUM	★
GROUILLOT	★
MARCHÉ NOIR	★★★★★
POUPÉE RUSSE	★
PROPAGANDE	★★★★
SOCIAL TRAITRE	★★★★

TRAITS SUPPLÉMENTAIRES

KGB	★★★★★
AK47	★★★★

SIGNES PARTICULIERS

CHERNYI RYNOK

Contre 1 Zloty en début de partie, le *Secrétaire Général* offre à la *Kamarade* une cargaison composite dont au moins une des denrées pourra servir au scénario (voir son secret).

MINORITÉ CLANDESTINE

La *Kamarade* appartient à une minorité que le Pouvoir souhaite voir disparaître (voir son secret). Contre des Zlotys, Kellysk peut avoir accès à tout un réseau (informateurs ou matériel) prêt à l'aider surtout si elle montre sa tache de naissance. Mais a-t-elle vraiment envie de renouer avec sa famille ?

HISTORIQUE

Kellysk a été élevée sur le *Ceausescu*, un gigantesque orphelinat volant de planète en planète pour offrir à ses petits résidents la chance de connaître



l'exaltation par le travail. Avec ses longs cheveux auburn, les Mères du *Ceausescu* la prenaient pour un setter vénusien et lui faisaient renifler les affaires de ses petits camarades fugueurs pour les retrouver, ce qui l'a véritablement guidée dans sa vocation d'agente du K.G.B.

MANIE

Kellysk tire sans arrêt sur ses habits de peur qu'ils dévoilent sa tache de naissance.

ARMURE

Ses cheveux permanents qu'elle peut envoyer dans la figure de son adversaire (ça fait vachement mal des cheveux dans les yeux !)

POINTS DE VIE : S

☆☆☆☆☆

DÉGÂTS

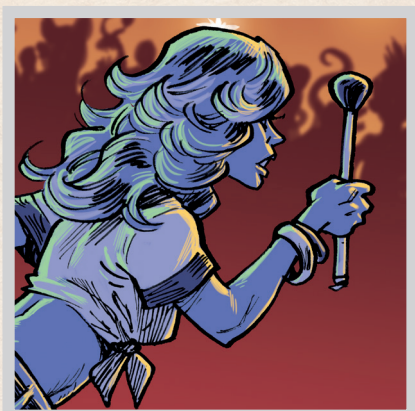
AK 47 🔫
LUTTE 🔫

ARMEMENT

Une bombe de laque et un briquet.

KONTREBANDE

Un rouge à lèvres Semtex.



KRYSS

PEUPLE : HUMAIN

DOCTRINE : MARTEAU



TRAITS EN MARTEAU

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

TRAITS SUPPLÉMENTAIRES

KGB ★ ★

SIGNES PARTICULIERS

NE PAS SE FIER AUX APPARENCES

La Kamarade ne paye pas de mine, on a tendance à la sous-estimer. Ce qui lui donne un bonus de +2 à chaque début de conflit.

LA CLEF DE LA PRODUCTIVITÉ

La Kamarade se sent en compétition avec Starsky (ou un autre membre de l'équipe si ce personnage n'a pas été retenu). Quand elle fait mieux que lui sur son propre terrain, Kryss gagne un Zloty.

HISTORIQUE

Kryss était la plus jeune et elle a dû remplacer au pied levé sa sœur aînée, Laurask, après que cette dernière a fait une chute fatale dans un champ de fleurs. Bien lui en prit car elle fut sacrée championne de tartes après douze victoires par K.O. aux championnats de Shakmasystema de 3021 apr. K-M.

MANIE

Plus jeune que tous les autres, Kryss veut prouver qu'elle veut bien faire et se montre jalouse de tout le monde. Manie strictement interdite par le communisme, bien sûr.

ARMURE

Starsky, son équipier si compétent qui prendra bien quelques coups à sa place.

POINTS DE VIE : 9

☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆

DÉGÂTS

AK 47 ☹ ☹

LUTTE ☹ ☹

ARMEMENT

Le levier de vitesse de Zoubiak 3, le *soyouz* de Starsky, qu'elle trouve très ergonomique.

KONTREBANDE

Une bombe de mousse à raser et un rasoir pour dame.



SABRINASK

PEUPLE : HJORT

DOCTRINE : ÉTOILE

TRAITS EN ÉTOILE



DOPAGE	★
JEUX ET PARIS	★★
KGB	★★★★
MACHINISTE	★
OPÉRATEUR CODEUR	★★★★
PIONNIER	★
RECHERCHE & CONCEPTION	★
SAMIZDATS	★
TCHERNOBYL	★
UNIVERSITET	★★★★

TRAITS SUPPLÉMENTAIRES

CORRUPTION	★★
POUPÉE RUSSE	★★★
SOCIAL-TRAÎTRE	★★

SIGNES PARTICULIERS

CONFIDENCE SUR L'OREILLER

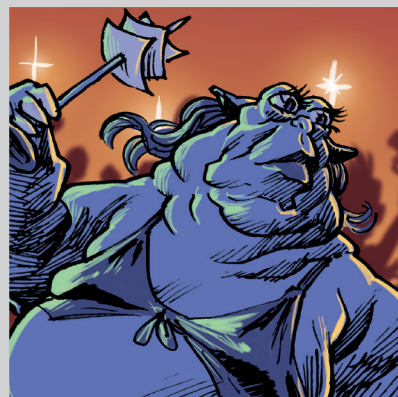
La Kamarade tire n'importe quelle information de toute personne avec laquelle elle passe une nuit de plaisir ou d'ivresse.

CLEF DU BLEU

Les Hjorts inquiets dégoulinent de sueur bleu électrique. Quand ses sécrétions provoquent un effet comique, le personnage gagne 1 Zloty. Si le *Secrétaire Général* s'en sert pour compliquer la tâche des Kamarades ou mettre leur vie en danger, elles peuvent rapporter jusqu'à 3 Zlotys.

HISTORIQUE

Sabrinask a été élue Miss Administration 3020 pour avoir sauvé les archives hjortes d'un virus informatique meurtrier, le Covdisk 19. Ce



programme criminel faisait tousser les lecteurs de disquettes des ordinateurs, propulsant les supports d'enregistrement à une vitesse telle qu'il pouvait décapiter un cadre administratif en plein travail.

MANIE

Faire des tableaux reliant les noms de « suspects » avec des fils tendus.

ARMURE

Un bikini en kevlar.

POINTS DE VIE : S

☆☆☆☆☆

DÉGÂTS

AK 47 
LUTTE 

ARMEMENT

Son armement est une pique à document.

KONTREBANDE

Une unité de stockage Interkom sur laquelle sont sauvegardés 10 ans de mails des collègues de la Kamarade, peut-être en attendant de trouver de quoi les faire chanter.



STEFEN DERRISK

PEUPLE : HUMAIN

DOCTRINE : ÉTOILE

TRAITS EN ÉTOILE



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

TRAITS SUPPLÉMENTAIRES

LUTTE	★★★
ÊTRE AU PARFUM	★★★

SIGNES PARTICULIERS

LENTEMENT MAIS SÛREMENT

Le Kamarade lance 3 dés et garde les 2 meilleurs à condition qu'il prenne son temps pour agir au détriment du reste de l'équipe.

SOPORIFIQUE

Derrisk est mortellement ennuyeux : il suffit qu'il se tienne à côté de quelqu'un pendant plusieurs minutes pour qu'il sombre dans les bras de Morphée. S'il imagine comment ce « pouvoir » peut l'aider dans une action, et si le *Secrétaire Général* le lui accorde, il pourra utiliser son score en **TCHERNOBYL** pour la résoudre.

HISTORIQUE

Stefen Derrisk est un agent tellement efficace que, régulièrement, on le met en Stasi de sommeil,



euh, en stase de sommeil, pour le réactiver quand on a besoin de ses capacités extraordinaires. Les multiples congélations /décongelations l'ont toutefois éloigné du monde réel et Stefan semble vivre dans le passé, nostalgique de sa jeunesse...

MANIE

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

ARMURE

Son dentier Toniglandyl.

POINTS DE VIE : S

☆☆☆☆☆

DÉGÂTS

AK 47 
LUTTE 

ARMEMENT

Un Walther P38. Mais dégainer ce pistolet vous désignera non seulement comme un agent du KGB.

KONTREBANDE

Un déambulateur.



« DIRTY » YOURI

PEUPLE : HUMAIN

DOCTRINE : MARTEAU



TRAITS EN MARTEAU

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

TRAITS SUPPLÉMENTAIRES

JEUX ET PARIS ★★★★★

SIGNES PARTICULIERS

DOUBLES DÉGÂTS

Le Kamarade fait très mal mais, sur un échec, c'est lui et son équipe qui prennent.

SOUS LA CEINTURE

Youri est vicieux : quand il dépense des Zlotys pour faire un jet de combat à trois dés, il peut considérer les 1 comme des 6.

HISTORIQUE

« Je sais ce que tu penses, tu te demandes si j'ai utilisé tous mes points de carac. Je dois te dire que dans tout ce merdier, je n'ai pas pris le temps de compter moi non plus.

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



MANIE

Caresser amoureusement son sèche-cheveux.

ARMURE

Ses répliques cyniques (3 utilisations si le joueur le fait réellement).

POINTS DE VIE : 7

☆☆☆☆☆☆☆

DÉGÂTS

AK 47 🔫🔫🔫

LUTTE 🗡️

ARMEMENT

Un 357 Sirrokoch, un sèche-cheveux trafiqué.

KONTREBANDE

Un savon spécial pour protéger ses tatouages.



RESK

PEUPLE : BERGER ALLEMAND DE L'EST

DOCTRINE : MARTEAU

TRAITS EN MARTEAU

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



TRAITS SUPPLÉMENTAIRES

KGB ★★★★★★

SIGNES PARTICULIERS

WOUF [DÉROGATION]

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

WOUF [GARDE DU CORPS]

Le Kamarade peut s'interposer entre ses compagnons et l'ennemi et encaisser les dégâts à leur place. Il peut alors utiliser son Armure pour absorber la totalité des attaques s'il le souhaite.



HISTORIQUE

Wouf, wouf wouf wou-wouf. Wouf wouf wouf wou-wou=wouf.

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

MANIE

Wouf (faire la fête à qui lui montre son collier et sa laisse).

ARMURE

Wouf (une robustesse à toute épreuve).

POINTS DE VIE : 10

☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆

DÉGÂTS

AK 47 ☹
LUTTE ☹☹

ARMEMENT

Wouf, wouf (ses dents et ses griffes).

KONTREBANDE

Wouf (des puces).