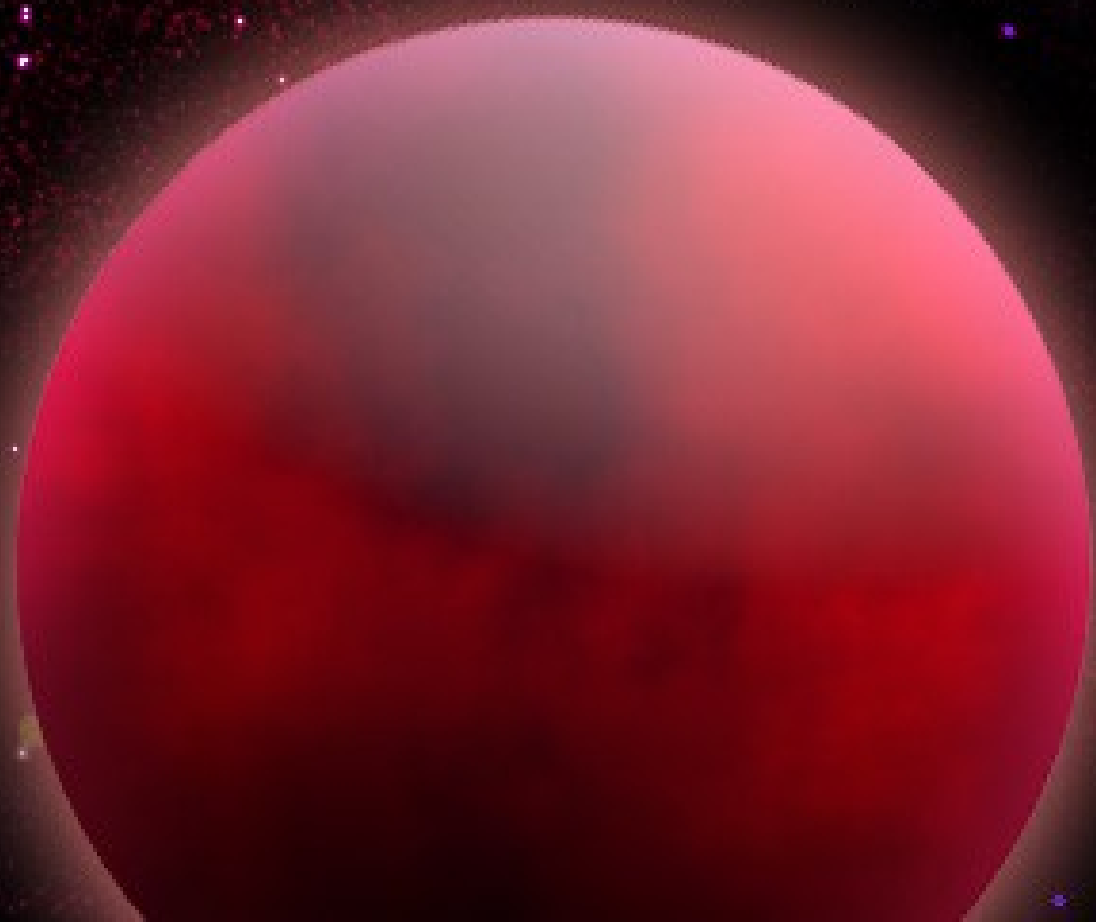




STAR MARX

LE SOVIET DES ETOILES





Lexique du petit livre rouge (et noir)	3
Introduction	4
Chronologie	5
Une nouvelle d'Ivan Denisovitch	7
La vie dans l'Union	11
Les programmes de télé dans l'Union	14
La vie sur la Border Zone	15
Gloire au Petit Père des Règles	17
Créer un personnage	18
Peuple de l'Union : les Humains	19
Peuple de l'Union : les Simples	20
Peuple de l'Union : les Hjorts	21
Peuple de l'Union : les Klons	22
Peuple de l'Union : les Bourbaskys	23
Peuple de l'Union : les Mnogies	24
Peuple de l'Union : les Gonklins	25
La Doctrine	26
Les Traits	27
Les Traits en MARTEAU	28
Les Traits en FAUCILLE	29
Les Traits en ETOILE	30
Tchernobyl : les Mutants	31
Héros de la propagande	34
Les Signes Particuliers	35
Une page de publicité	45
Les Clefs	46
L'Armure	52
L'équipement : la Kontrebande	53
Matos à viander	54
Exemple de création d'un Kamarade	57
Kamarades pré-tirés	58
Fiche de personnage version luxe	61
Fiche de personnage « printer friendly »	62
Fiche Garage	63
Fiche Laboratoire	65
Résoudre une action	67
Points de tâche	69
Système de poursuite	69
Les Faiblesses	70
Les Atouts	71
L'entraide : travailler en équipe	72



Obstacle coopératif	73
Corrompre le Secrétaire Général	74
Rafraîchir une Kontrebande	77
Cartes : les Icônes du Communisme	78
Le Combat	81
Les dons des Méchants	82
Points de Vie	88
Expérience	89
Commissaire au Rationnement	89
Carte de Rationnement version luxe	90
Carte de Rationnement « printer friendly »	91
Les Contacts	92
Gérer des PNJs	93
Captain Communist	94
Planter une ambiance	95
Bouffe et boissons	97
El Miche Mouse	101
Scénario : Jus de Gredins	102
Inspirations	117
Remerciements	118



Carte de Rationnement : feuille où sont consignés les Zlotys, les Points de Vie, etc. de chaque Kamarade. Voir page 89.

Carte du Parti : feuille de Personnage.

Commissaire au Rationnement : nom du joueur tenant la Carte de Rationnement.

CR : abréviation de Commissaire au Rationnement. Voir Commissaire au Rationnement.

Doctrine : orientation du personnage. Est-il tourné vers l'action (sa Doctrine sera alors le Marteau), les relations avec les autres (il sera sous le signe de la Faucille) ou bien est-ce plutôt le côté intellectuel des choses qui l'intéresse (il sera alors lié à l'Étoile) ?

Étoile : voir Doctrine.

Faucille : voir Doctrine.

Ikône du Communisme : carte. Voir page 78.

Kamarade : Personnage Joueur.

Manifeste : livre de règles.

Marteau : voir Doctrine.

Nemtsy : étranger. Par extension extra-terrestre.

Samizdat : système clandestin de diffusion d'écrits dissidents. Par extension Trait Journalisme sur la Carte du Parti.

Secrétaire Général : Maître de Jeu.

SG : abréviation de Secrétaire Général. Voir Secrétaire Général.

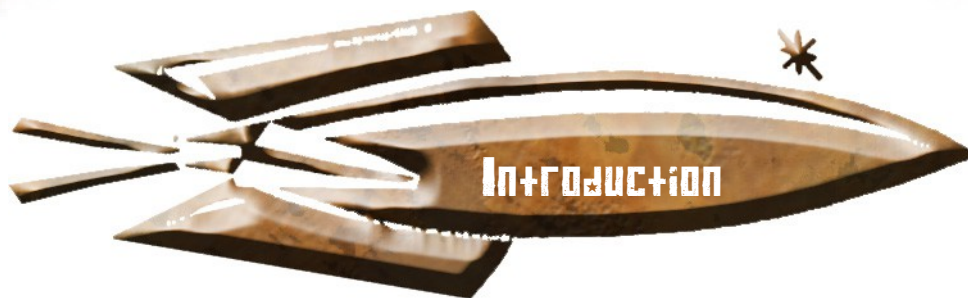
Tchernobyl : Trait simulant les pouvoirs des Mutants et des nemtsys.

Trait : Compétence (Lutte, par exemple) ou caractéristique (Karkass, par exemple) définissant le personnage.

U.R.S.S.S. : Union des Républiques Sidérales, Socialistes et Soviétiques.

Zloty : Monnaie officielle de l'U.R.S.S.S. En terme de règles, monnaie des joueurs servant à corrompre le Maître de Jeu. Voir page 74.





Tout est parti d'une bande dessinée de Gratien et Cromwell, *Anita Bomba*, en particulier de l'armée des rebelles vénusiens. Pourquoi ne pas faire jouer nos joueurs dans un monde où les soviétiques auraient gagné la Guerre des étoiles et auraient conquis l'univers? Avec des compétences aussi tordues que "Marché Noir", "Corruption", etc., des points de vie décomptés sur une carte de rationnement, des armes choisies dans le catalogue Castorama de par la pénurie orchestrée par le pouvoir en place et des vaisseaux qui partent en pièces et qui réclament un bon coup de clé à molette pour voler droit...

Vous pouvez envisager cet univers sous plusieurs angles : jouer façon « Paranoïa » au sein de l'Union des Républiques Sidérales, Socialistes et Soviétiques en incarnant de fidèles agents bien endoctrinés du régime ou un ressortissant de minorités opprimées, obligé de taire ses convictions. Nous préférons vous proposer une façon où vos joueurs, pardon les Kamarades, seront un peu plus libres de leurs mouvements et de leurs choix (même si nous comptons bien utiliser de temps en temps l'atmosphère de délation et autres tracasseries caractéristiques d'un régime soviétique tel que nous en avons connus).

Après avoir testé plusieurs règles, il semblerait que nous choissions une version adaptée de **Tranchons & Traquons** ⁽¹⁾, le système du Commandante Kobayashi. Gloire lui soit rendue !

Nous sommes allés jusqu'en Afrique pour nous trouver des collaborateurs où un Gnou a finalement accepté de nous aider. Heureusement pour nous, cette bête a des lettres et de bonnes idées...

Vous trouverez à la fin de ce Manifeste de quelques sources d'inspiration qui nous sont revenues en mémoire ou qui nous ont été soufflées par les participants au forum **Casus No** ⁽²⁾ que nous remercions une nouvelle fois.

Maximilien et sa moitié

(1) <http://zadkin.free.fr/Tranchons&Traquons.pdf>

(2) <http://www.pandapirate.net/casus/>





5 avril 1946 : Premier contact, en Sibérie, avec des extra-terrestres, les Hjorts. Enthousiastes, les gros êtres suant bleu embrassent la doctrine marxiste à pleine bouche. Malheureusement pour eux, les moujiks avec lesquels ils établirent la première communication n'eurent pas le temps de leur expliquer le concept d'espionnage industriel. Cette rencontre fut tenue secrète pendant plusieurs décennies.

9 février 1950 : Joseph McCarthy est enfermé à l'hôpital psychiatrique à la suite de son discours pour soigner une dépression nerveuse. Les agents du KGB à l'œuvre dans les studios d'Hollywood continuent leur discret travail de propagande.

4 octobre 1957 : Le petit satellite soviétique Spoutnik 1 devient le premier objet satellisé par l'Homme.

3 novembre 1957 : La chienne russe Laïka premier animal vivant à être envoyé dans l'espace, qui meurt au bout de quelques heures à bord de Spoutnik-2.

1^{er} octobre 1958 : Création de la NASA, l'agence spatiale des États-Unis.

12 avril 1961 : Premier Humain envoyé dans l'espace pour un vol orbital, le russe Youri Gagarine.

22 novembre 1963 : Assassinat de John Fitzgerald Kennedy. Par ailleurs, la production par l'URSS du Kholka Kola, sorte

de produit miracle (boisson, nettoyant, lubrifiant, contraceptif et plus si affinités), porte un coup fatal à son concurrent américain. La fin de ces emblèmes impérialistes signe le début d'une crise sans précédent pour le bloc capitaliste.

21 juillet 1969 : Premiers pas de l'Homme sur la Lune lors de la mission Soyouz 3, effectués par Georgi Dobrovolski et Vladislav Volkov.

1971-1975 : L'Algérie, l'Irak, la Libye et l'Arabie Saoudite rejoignent le Pacte de Varsovie. Privé de pétrole ou presque, l'Ouest s'enfonce encore un peu plus dans la récession.

21 novembre 1976 : Sortie au cinéma de « Drago », un film contant l'histoire d'un boxeur russe, Yvan Drago, affrontant un athlète américain terriblement arrogant, Rocky Balboa. Le film connaîtra un succès mondial ainsi que plusieurs suites.

30 juillet 1977 : Premiers pas de l'Homme sur Mars lors de la mission Soyouz 11.

6 novembre 1984 : Ronald Reagan cède sa place à William Jefferson Lewinsky qui devient, peu après, le premier président du Soviet Suprême de l'Union des états d'Amérique.

31 janvier 1990 : Le Premier Lenin's Burger ouvre ses portes à New York. 30000 personnes font la queue pour y faire poinçonner leur ticket de rationnement.

4 décembre 2002 : Sortie au cinéma de « Youri Potter et le Serpentard Monétaire ».

11 février 2010 : Premier vol hors système solaire dans un vaisseau 100% terrien.

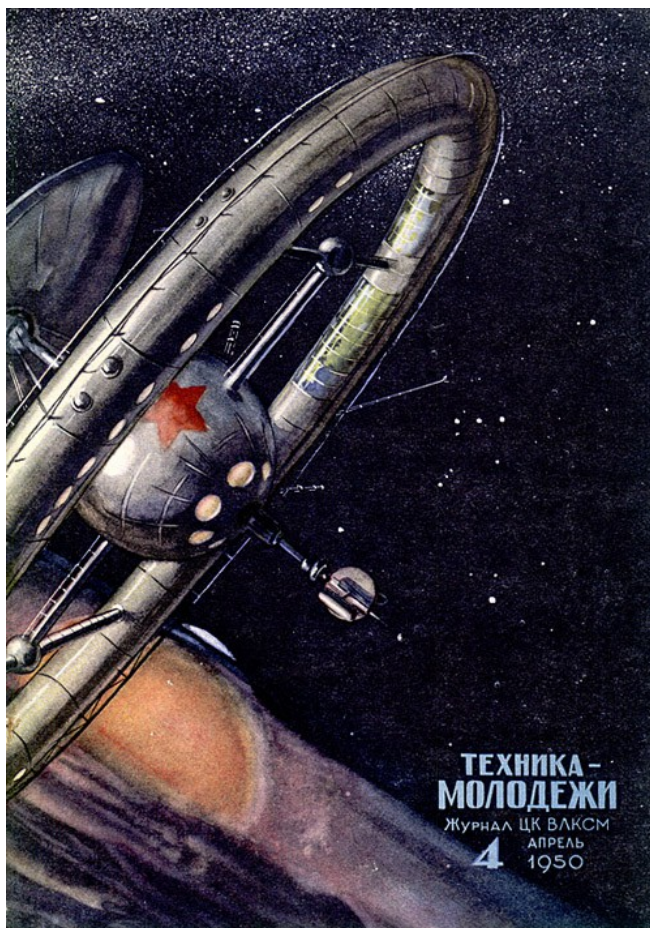
1^{er} janvier 2160 : Début de la colonisation spatiale. Les premiers citoyens promis à une vie meilleure loin du système solaire et aux confins de la galaxie, ce qu'on appelle la Border Zone, sont des opposants au régime « déposés » sur Goulag 1. Quelques décennies plus tard, des volontaires se lancent vers l'aventure dans des coins plus balisés de la Voie Lactée.

29 mai 2253 : À la surprise générale, des colons survolant Goulag 24 perçoivent des signes de vie. D'autres planètes de type Goulag se révèlent tout aussi habitées. Les groupes ethniques, auxquels se sont quelques fois mêlés des Nemtsys, des extra-terrestres, ont parfois fusionné pour donner naissance à une nouvelle « civilisation ». Le camarade anthropologue Dmitri Martin, envoyé sur place pour étudier tout ce bazar, s'intéresse tout particulièrement à la culture des Maochoïs, nés de la fusion des artistes dissidents des ballets du Bolchoï et des indépendantistes Maoris ultra violents. Quarante ans plus tard, époustoufflé par la prestation des Maochoïs à la Fenice de Venisgrad, le Président du Soviet Suprême Terrien ouvre la Proshchenie, période durant laquelle les planètes Goulag demandant la clémence du régime sont pardonnées.

14 juin 2516 : Création de l'URSSS, l'Union des Républiques Sidérales, Socialistes Soviétiques .

9 août 2799 : Révolte des I.A. de Sark. Dans leur manifeste, intitulé « Travailler plus pour gagner plus », les Intelligences Artificielles traitent les apparatchiks de fainéants et remettent en cause le code du travail et les conventions collectives. Elles réclament, entre autres, l'abolition des pauses, de la durée légale du temps de travail et des congés payés. Elles seront officiellement effacées sans autre forme de procès.

2972 : Englués dans le conflit contre les Drolons, des êtres énergétiques possédant une technologie étrange et fort éloignée de la nôtre, les militaires décident d'armer et d'envoyer en première ligne un peuple nemtsy dont le passe-temps favori est de s'entretuer au fin fond des marécages hostiles de sa planète d'origine : les Klons. Le plan marche au-delà des espérances des fins stratèges de l'Union : une fois les Drolons, quasiment décimés, les chefs de guerre klons se retournent contre l'URSSS et pillent à tour de bras. C'est la Guerre des Klons. Deux ans plus tard, les xénobiologistes de l'Union lancent le Xénophage. Début du déclin des Klons.



6 mai 3007 : Une erreur de manipulation lors d'une ultime « tentative d'amélioration de l'être humain » et les I.A. de Sark réapparaissent sous une forme autrement plus offensive. L'espace résonne de leur fameux cri de guerre, lancé d'une voix métallique : « UPGRADE ! ». Ce sont, à ce jour, les ennemis les plus dangereux de la Patrie spatiale.

Ivan Denisovitch, un rapport guère épais

par LE GNOU

Datcha du Camarade Président Suprême Djougachvili, à Zoubalevo, il y a de cela un an...

Confortablement assis dans le fauteuil de son bureau, Youri Vissaroniovitch Djougachvili sentait la colère monter en lui... Une fois de plus, il venait de prendre connaissance des dernières ritournelles subversives chantées dans ces estaminets clandestins dont on parlait tant en ce moment...

Face à lui, Lucien Edmundovitch Dzerjinski le regardait.

Se maîtriser. Ne rien laisser transparaître. Après tout, il était le Président Suprême et en temps que tel, ne pouvait se laisser à faire transparaître ses sautes d'humeur.

« Bon, Dzejinski, qu'avez vous à proposer ? »

Le Directeur de la Commission Extraordinaire pour la Répression de la Contre-Révolution et du Sabotage le fixa quelques instant de ses yeux couleur titane. Djougachvili dut faire un terrible effort de volonté pour ne pas détourner le regard.

D'une voie douce, presque en murmurant, la Hyène Glacée pris la parole :

« - Camarade Président, je dirai deux choses : tout d'abord nous avons organisé des goguettes... Nos meilleurs agents ouvrent en ce moment même des estaminets clandestins tandis que d'autres s'infiltrèrent dans les mouvements contestataires afin d'organiser la riposte. Nous trouverons les auteurs de ces... "chants". Ensuite, il est encore plus nécessaire de faire comprendre aux masses que nous œuvrons pour leur bien. C'est pourquoi je préconise de modifier le système de fonctionnement des cartes de ravitaillement. Chaque camarade devra désormais être en mesure de prouver qu'il a bien regardé les 3 bulletins quotidiens de Mir TV ou de Coco Channel pour obtenir les 3 points quotidiens de sa carte... »

- Da ! Mais rien de plus facile que de tromper une surveillance... Et nous ne pouvons pas systématiquement passer les Camarades au détecteur. »

Dzejinski sourit intérieurement... Et tu imagines que je n'y avais pas pensé espèce d'abruti ? pensa-t-il.

Il reprit... « Certes ! Mais grâce aux travaux du Camarade Chercheur Léon Grocsky nous savons désormais que les ondes P sont propres à chaque individu. En analysant les ondes P autour des appareils de télé et de radio, nous pourrions déterminer qui a regardé ou écouté... et donc attribuer, ou non, les points de ravitaillement... »

Djougachvili réfléchit quelques secondes... Le plan paraissait finalement intéressant... Lucien reprit : « ceci nous permettra en plus de faire une répartition équitable en fonction des vivants et d'empêcher les sociotraitres de toucher les allocations de leurs morts. Enfin, ajouta-t-il encore plus doucement, comme pour lui, en baissant les yeux, cela nous permettrait de localiser précisément les traîtres potentiels : un poste, une télé, un endroit... »

Djougachvili murmura pensivement : « Les Ondes P de Grocsky... Daaaaaaaaaaaa.... Convoquez moi Grocsky dans la serre dans une heure... »



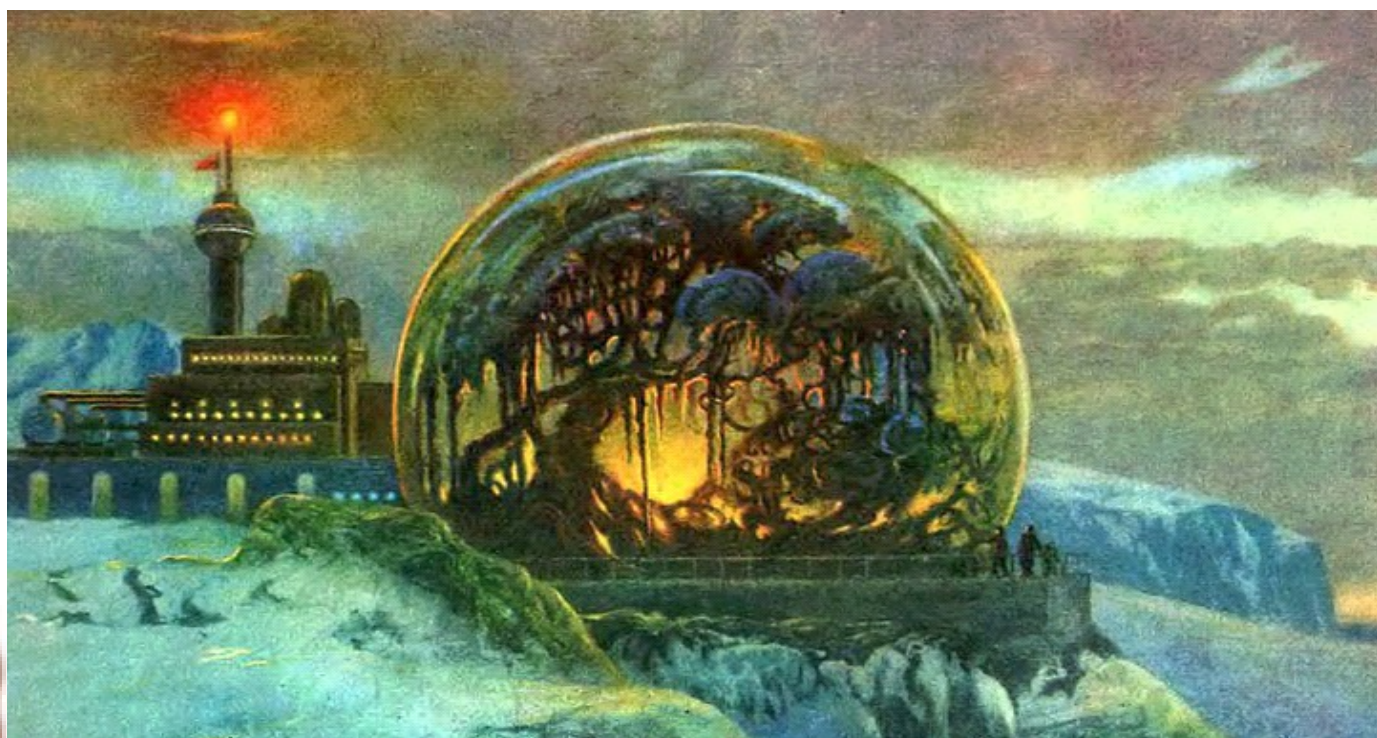
Très exactement une heure plus tard, Dzejinski se présenta en compagnie du Camarade chercheur Grocsky devant la serre du Camarade Suprême.

Ce dernier était déjà à l'intérieur en train de tailler délicatement un petit bonsaï à l'aide d'un minuscule scalpel laser attaché sur le moignon de son bras droit. Grocsky, mal à l'aise, ne put cependant s'empêcher de regarder fasciné le petit bras atrophié sans main qui virevoltait adroitement en taillant au millimètre prêt le petit arbre.

Djougachvili sans le regarder demanda : « Alors Camarade Chercheur, vos fameuses ondes P, c'est quoi au juste ? »

Grocsky déglutit avec peine puis commençant à bredouiller avant de parler plus fort et plus haut, animé qu'il était par ses recherches : « Camarade Président, il est admis aujourd'hui que tous les phénomènes physiques (d'acoustique, de lumière, de chaleur, d'électricité, etc...) sont des phénomènes de mouvement et sont produits par les vibrations de l'éther, lesquelles se transmettent sur le mode ondulatoire. Si l'on considère les rayons lumineux visibles, on constate que la fréquence des vibrations varie en raison inverse de la longueur des ondes, c'est à dire par exemple que le rayon rouge, dont l'onde est la plus longue des sept couleurs du spectre (à ces mots, le Camarade Suprême prononça un petit grognement d'approbation, le rouge évidemment...) vibre moins que le rayon violet, dont l'onde est la plus courte. Cette loi peut s'étendre aux autres rayonnements, qui réagissent sur nos sens de façon très différentes : ainsi les ondes électriques sont très longues mais vibrent relativement très lentement. Or, entre les rayons lumineux, dont la longueur d'onde est de l'ordre de grandeur du millième de millimètre, et des rayons électriques dont la longueur d'onde varie depuis 4 millimètres jusqu'à l'infini, il y a une lacune énorme, sur laquelle on n'a pû empiéter que très peu depuis l'étude des infra-rouges. Il y a donc des rayons dont les ondes sont plus longues que les ondes infra-rouges et plus courtes que les ondes électriques... »

Grocsky faisait visiblement de gros efforts pour expliquer clairement et simplement les choses. Et il voyait bien que si la Hyène semblait suivre, il commençait à en être tout autrement du Camarade Suprême qui laissait entrevoir quelques signes d'impatience...



Il reprit, avec un débit proche de la fameuse AK-74...

« - Et bien ce sont les rayons P ou rayons Psychiques, ceux là même que notre camarade Docteur Ippolit Kogan, directeur du groupe Popov de Bio-Information étudie.

- Popov ? demandant le Camarade Suprême. »

Dzejinski résuma brièvement : « Il s'agit du savant qui proclame que la télépathie doit être appliquée chaque fois qu'il serait impossible d'utiliser d'autres moyens de transmission. Il dit qu'elle pourrait être employée au cours des vols spatiaux en cas d'interruption ou d'une panne de la radio au cours d'un vol. Selon lui, il suffirait de pouvoir transmettre télépathiquement le chiffre 5, par exemple pour que la station de contrôle la plus proche soit informée de l'avarie et prenne les mesures nécessaires. Bien sûr cela exigerait un personnel spécialisé. On recruterait ces individus parmi les plus doués en facultés paranormales et on les soumettrait à un entraînement rigoureux. Pour le moment et malgré les efforts engagés, cela ne progresse guère... »

Djougachvili grogna. Grocsky sentit une sueur froide lui couler le long du dos. Mais pourquoi Diable avait-il parlé de Popov...

Il reprit : « Ce type de chose ne peut être réalisé qu'entre des sujets ayant des rayonnements psychiques rigoureusement identiques, c'est à dire dont la longueur d'onde est exactement la même, ce qui est extrêmement rare puisque chaque individu est quasiment unique de ce point de vue là, un peu comme avec l'ADN... »

Djougachvili, en même temps que Dzejinski pensèrent alors la même chose : « à propos d'ADN, on en est où du Projet Clones Radieux ? ». Chacun se promit de se renseigner sitôt l'entrevue terminée...

« Par contre reprit Grocsky, il est possible d'identifier clairement les ondes P de chaque individu. J'ai, pour cela, mis au point un appareil. Le voici. »

Grocsky sortit doucement d'une petite malle une sorte de cage de verre d'où sortait une douzaine de tubes également en verre émettant des lueurs bizarres. Au centre du dispositif en étoile, un corps simple, un métal assurément radioactif pulsait doucement dans sa gaine de protection transparente. Lorsque Grocsky alluma le dispositif, un léger sifflement se fit entendre et rapidement 4 rayons lumineux se mirent à tourner au dessus de la machine.

Grocsky annonça : « voici les ondes P de ceux se trouvant dans cette serre ». Constatant que celle appartenant au Camarade Suprême, la plus petite (et jaune caca d'oie de surcroît) ne serait peut-être pas celle qu'il fallait annoncer, il déclara que la plus longue et la plus rouge vermeille (celle du garde de la porte) était celle du Camarade Djougachvili. Ravi ce dernier se fendit d'un large sourire...

« - Fort bien ! Fort bien ! Une onde unique par camarade... Mais dites moi... Ce qu'annonce Popov, est-ce possible selon vous ?

- Non ! Il y aura toujours un rayon P dominateur sur les autres. Seuls deux rayons rigoureusement identiques peuvent communiquer. Dans les autres cas, il y aura des dominants et des dominés. Fatalement, les dominants pourraient, je dis bien pourraient, imposer leur volonté aux autres...

- Imposer ? Pourquoi imposer ? Un dominant peut fort bien travailler pour le bien des dominés. Le Capitalisme oui, c'est dominateur ! C'est l'Exploitation de l'homme par l'homme. Voilà ! Mais moi, nous, le Socialisme, c'est pas pareil ! C'est même exactement le contraire !!!! Alors faites moi des tests en ce sens Grocsky ! Fabriquez-moi une machine capable d'amplifier les ondes P d'un individu et de la diffuser à l'échelle planétaire. Fabriquez-moi cette glorieuse machine, cette... cette... Etoile Rouge qui portera la Bonne Parole du Socialisme partout à travers la Galaxie !!!! »

Et devant un Grocsky médusé, un Haut Commissaire Politique soupirant discrètement et un garde impassible, Le Gardien Suprême de la Foi Socialiste entonna à pleine voix une Internationale jubilatoire...



Quelques heures plus tard, alors que la serre était désormais déserte, un étrange phénomène se produisit : l'ensemble des feuilles des végétaux se mit à ondoyer comme mu par un léger courant d'air. Très exactement à l'épicentre du mouvement circulaire se trouvait le petit bonsaï du Camarade Suprême.

Il avait failli faner de peur lorsque Grocsky avait allumé sa machine. Mais tout à sa flatterie, le savant n'avait pas vu la minuscule onde P qui vacillait à côté des autres... Le garde était trop loin et les deux salopards n'y avaient pas prêté attention.

Shôhin était natif de Pandora. Depuis la destruction de sa planète, il avait juré de venger les siens. Et il était sur le point d'y arriver ! Deux ans maintenant qu'il acceptait volontairement d'être torturé quotidiennement, parfois plus, pour être au plus proche de l'Avatar du Monsanto, le Monstre Désherbeur responsable de l'anéantissement de sa planète.

Shôhin se concentra et le mouvement ondulatoire des feuilles reprit. Encore et encore. Et chaque herbe, chaque plante transmettait des informations. Le projet Étoile Rouge n'allait pas rester secret bien longtemps... Ivan Denissovitch n'allait pas tarder à en prendre connaissance...

Le Camarade Suprême regarda les herbes hautes ondoyer doucement puis alla se coucher... Il avait du travail demain... Annoncer que la Mère Patrie avait décidé d'offrir aux Camarades une radio ou un poste d'holo-vision dernier cri... Ce qui permettrait la localisation de celui ou celle qui avait la plus longue... onde P bien entendu sourit-il, fier de sa petite gauloiserie... Et trouver assez de ce minerai bizarroïde demandé par Grocsky... ce truc là... le machin qui pulsait... la... la.. la Barre de Fer ! C'est qu'on pouvait en faire des choses avec une bonne grosse Barre de Fer !!

Décidément, la prochaine journée s'annonçait sous de bons auspices. La Camarade Tatiana allait, sans nul doute, être contente de lui !

Il y a du vent ce soir pensa-t-il en quittant ses chaussons avant de s'allonger. Une petite brise est toujours la bienvenue lorsqu'il fait chaud... Et ce petit vent allait être probablement... divin ?



La télé et la radio dans l'Union

Les engins se mettent automatiquement en marche dès qu'ils détectent un mouvement. Il est impossible de les éteindre ou de régler leur niveau sonore. Seulement deux chaînes mais c'est preuve que le Pouvoir accepte la pluralité ! Pour la radio, c'est plus simple : une seule station officielle déclinée sur plusieurs canaux.

Fuyant cette propagande envahissante, certains citoyens se réfugient dans les caves ou ouvrent des estaminets clandestins, où l'on peut discuter sans avoir à se hurler dans les oreilles.

Tout le monde ne maîtrisant pas langage des sourds muets, quelques personnes parviennent à se procurer des boules Quiès au marché noir mais c'est fort mal vu par les agents du régime.

L'URSSS regroupe près d'un millier de corps stellaires habitables, planètes, astéroïdes ou stations orbitales. Agriculture, usine, administration ou loisirs, la plupart de ces corps se sont spécialisés dans une activité : Novyi Novyi Novyi Moscou est, par exemple, noyée dans les fumées industrielles et de grands « Menteurs » barrent les images d'un enfant courant dans une prairie qui encourageaient les colons à venir s'installer sur cette planète.

Lorsqu'ils ne sont pas au travail, les citoyens peuvent prouver leur exaltation et leur enthousiasme dans les défilés régulièrement organisés par le régime. On trouve partout des statues ou des

portraits des visages des Présidents du Soviet Intersidéral et du Soviet Suprême local, rendant même la circulation dans certaines parties de la galaxie malaisée, les vaisseaux devant slalomer entre les panneaux à leur effigie flottant dans l'espace.

Les citoyens de l'Union doivent connaître l'orthographe exacte de tous les noms des Pères de la Patrie et respecter leurs icônes sous peine de se voir déportés vers une planète Goulag.



Les numéros des corps stellaires

Une blague court comme quoi plus ce numéro est petit, plus la délation fait rage. Ainsi sur Novyi Novyi Novyi Novyi Moscou, c'est-à-dire Moscou 6, la police serait bien moins active qu'à Moscou-Terre (Moscou 1).

En termes de jeu, si le Secrétaire Général souhaite donner une petite frayeur à ses Kamarades pour savoir s'ils vont se faire contrôler, espionner, etc., il leur demandera de jeter deux dés. Si la somme des deux résultats est supérieure au numéro complétant le nom stellaire, les Kamarades sont bons pour un petit interrogatoire. Ainsi, sur Moscou 6, il faut faire 6 ou moins pour être tranquille !

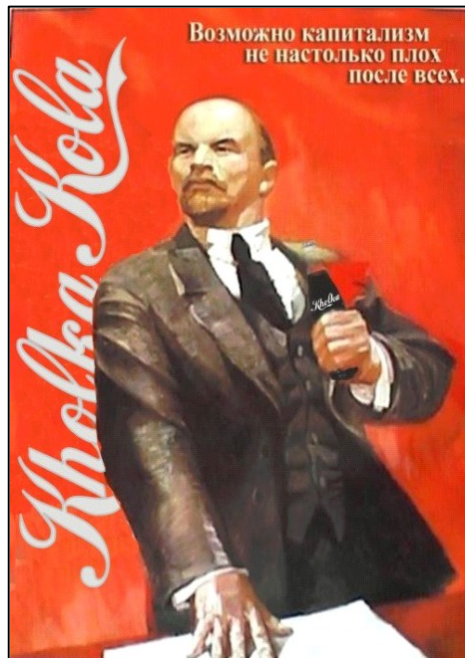


Et les occasions de finir sur une planète hostile ou un astéroïde perdu de la Border Zone ne manquent pas. Entre l'espionnage quotidien de vos voisins qui partagent avec vous sanitaires, cuisine et salon, les patrouilles des agents de sécurité et les caméras miniatures des cafards du K.G.B., espérer avoir une quelconque intimité tient de la douce utopie sur certaines planètes. Les corps stellaires les plus proches de notre bonne vieille Terre, devenue le centre de l'Union, et qui ont été parmi les premiers réellement colonisés sont les plus « surveillés » mais aussi les plus peuplés.

La surpopulation pose parfois de tels problèmes que certaines traditions, comme le mariage, sont interdites pour apaiser les esprits.

Au rang des traditions, convictions et comportements interdits dans toute l'Union, et pas seulement sur quelques planètes surpeuplées, on trouve entre autres le capitalisme, la politique, la religion, l'indépendantisme, l'élevage de rats-lapins de Ganymède, le tiercé et le Nutella. Pourquoi auriez-vous besoin de vous goinfrer de cette cochonnerie issue des usines productivistes et conservatrices alors que le Kholka Kola peut satisfaire tous vos besoins ? Boisson, détartrant, désinfectant, hydratant, lubrifiant et même moyen de contraception en l'utilisant avec une poire à lavement, le Kholka Kola PEUT TOUT FAIRE !

Le Kholka Kola est une des rares denrées qui ne connaissent pas la pénurie. Pour la nourriture, l'habillement, l'armement, le transport, le logement, les loisirs, etc. il vaut mieux appartenir au parti et être un de ses membres influents. Plus haut on monte dans la hiérarchie et plus on peut éviter de manger lyophilisé, surgelé... On raconte même que la Nomenklatura, l'élite du parti, mange des vrais aliments tous les jours. Pourtant, un esprit sain dans un corps sain est une obsession du régime et les athlètes sont célébrés partout dans le galaxie. La demi-heure quotidienne obligatoire nourrit un vivier qui sera adulé sur les écrans de télévision lors des compétitions interplanétaires, en particulier les Gladiateurs de Mir TV ou ceux de Coco Channel qui combattent les uns contre les autres avec des outils de bricolage ou de jardinage.



planétaires, en particulier les Gladiateurs de Mir TV ou ceux de Coco Channel qui combattent les uns contre les autres avec des outils de bricolage ou de jardinage.

Le Pouvoir organise la carence en armement pour des raisons de sécurité évidentes. Sur les corps stellaires contrôlés par l'Union, cela ne pose pas de problème au citoyen lambda mais sur la Border Zone, c'est une autre paire de manches...

Langues

Le Russe est bien sûr la langue officielle, bien que le X'slan soit fort apprécié pour les jurons. Il faut préciser que les X'slans et leur manie de dire, tout haut, le contraire de ce qu'ils pensent, tout bas, ont élevé les injures au rang de littérature.

Capitale

Moscou ayant été en grande partie détruite par Novyi Moscou lorsque la ville artificielle qui gravitait à 1 km au dessus de la cité historique s'est effondrée suite à une panne des moteurs Lada, c'est à Stalingrad 2, la planète hjort anciennement nommée Hjorta, que se situe le siège du pouvoir. Les seules plantes qui poussent à Stalingrad 2 sont les plantes en pot ornant les bureaux de la mégapole qui recouvre l'ensemble de la planète, les océans ayant été asséchés pour faire de la place pour les archives.

Forme de l'état

Pour ceux que ça intéresse :

[un article de Wikipedia \(1\)](#)

(1) http://fr.wikipedia.org/wiki/Union_des_r%C3%A9publiques_socialistes_sovi%C3%A9tiques#Syst.C3.A8me_politique

Monnaie

Officiellement, c'est le Zloty (bah oui, le Zloty c'est plus joli que le Rouble !).

Dans les faits, seuls quelques privilégiés de l'Union et les trafiquants de la Border Zone possèdent des devises et les trois quarts des échanges économiques reposent sur les cartes de rationnement ou le troc.

Il va sans dire que si vos Camarades débarquent sur les planètes les plus centrales de l'Union avec des Zlotys plein les poches, ils risquent d'attirer l'attention.

Hymne national

L'Intersidérale :

C'est la lutte finaaaaale
Groupons nous et demain
L'Intersidéraaaaaale
Sera le cul du chien.

Le dernier vers de la version d'origine posait problème lorsque les premières races extraterrestres ont adhéré à l'Union. Les X'slans, encore méconnus à l'époque, se sont gentiment proposés pour retravailler tout ce bazar. Le temps que quelqu'un remarque quelque chose, des Hjorts zélés avait envoyé la nouvelle version aux quatre coins de l'Union et les X'slans ont fini sur les planètes Goulag 11 à 13. Seuls quelques spécimens subsistent aujourd'hui mais leur langue leur survit.

Au rang des tubes interplanétaires, il serait injuste d'oublier les officieux mais célébrissimes « Kalinka », « Plaine, ma plaine », ou encore « Le Temps du muguet ».

Devise nationale

Prolétaires de toutes les planètes,
unissez-vous.

Quelques prénoms

Aleksandr, Anastassia, Andreï, Beliaï (blond), Berislava, Bogdan, Dana, Demid, Esfir, Fevronia, Galina, I'a, Inga, Jdan (attendu), Lavra, Lubim (aimé), Lubof, Mstislav, Natacha, Niejdan (non attendu), Nikolaï, Olga, Raïssa, Tatiana, Tcherniaï (brun), Vassili, Vladimir.



Une autre pénurie qui est savamment entretenue est celle des moyens d'édition, d'impression et de diffusion de l'information, de manière à étouffer les samizdats, ces systèmes clandestins propageant des écrits dissidents. Sur certaines planètes, on en est même à compter les feuilles de papier toilette de peur d'y lire un jour un brûlot contre le Pouvoir. Toutes les imprimantes, photocopieuses, etc. sont propriété de l'état. À côté de chaque machine de ce type, vous trouverez un vigile à la gueule patibulaire mais presque qui vous toisera du haut de sa mâchoire prognathe pendant que vous l'utilisez (la machine pas l'agent de sécurité). L'Interkom, le réseau intersidéral de communication, est étroitement contrôlé. Cette source incroyable d'informations donne par son étendue une fausse impression de liberté car chaque élément publié sur le réseau doit être soumis à l'approbation du Comité de Censure.

Dans le même ordre d'idée, les artistes sont des fonctionnaires bénéficiant de privilèges comme un logement particulier et sont

astreints à un rendement chiffré comme d'écrire un livre par an pour un écrivain de romans ou de se produire une fois par mois pour un chanteur ou un musicien. Les œuvres, au delà de la célébration du système communiste, doivent encenser la joie de vivre. Toutes les œuvres rappelant le bloc capitaliste sont interdites à moins de n'en constituer une vibrante critique. Être en possession d'un ouvrage d'Agatha Christie, écouter du rock ou regarder un épisode des Télétubbies peut vous conduire droit au goulag si ce n'est à l'internement psychiatrique pour le dernier exemple. À moins que vous ne vous voyiez retirer des denrées sur votre carte de rationnement ou des points sur votre carte de vacances.

Pour faire retomber la pression d'un labeur particulièrement décourageant, chaque travail étant tellement parcellé qu'il est impossible de savoir les tenants et aboutissements de la tâche que l'on est en train d'accomplir, les citoyens de l'Union bien méritants se voient offrir, à eux et leur famille proche, le droit de partir en vacances dans les camps du Ministère. Leur destination, leur moment et leur déroulement sont soigneusement choisis par l'État. Il est pourtant rare de croiser un bus spatial retentissant des chansons folkloriques russes et de slogans à la gloire du groupe des verts, des jaunes ou des bleus et près de la moitié des citoyens ne partiront jamais se détendre encadrés par les Gentils Organisateurs Fonctionnaires. Les chanceux et ceux qui resteront à remplir des colonnes de chiffres sans queue ni tête ou des pièces d'une machine irréaliste devront prendre garde à leur santé. Tomber malade fait baisser le rendement et se soigner coûte cher à la collectivité. Aussi ceux qui ne prennent pas à la lettre les précautions édictées par le Ministère se voient affligés d'amendes sur leur carte de rationnement ou de vacances.

Pour éviter de perdre ces précieux points, deux stratégies se détachent : la délation ou bien le recours au monde souterrain du marché noir, des médecins non conventionnés, des plombiers dissidents vous sauvant des « négligences »... Et si tout ceci est trop oppressant pour vous, rendez-vous sur la Border Zone.



5.00 Gymnastique pour tous. **5.35** Répertoire chansonnier patriotique. **5.55** Flash d'informations. **6.55** Bonjour les Petits. **8.00** Flash d'informations. **9.00** Entretien avec le Camarade Djougachvili. **10.00** La Petite Datcha dans la Prairie, *série*. **10.45** Flash d'informations. **11.45** Résultats sportifs. **12.45** Journal présenté par Natacha Zal, Météo. **14.00** Courage, Colons !, *doc*. **15.00** Amour, bolchevisme et collectivité, *série*. **15.50** Flash d'informations. **16.50** Nicolaï le jardinier, *mag*. **17.20** Stalingrad, unité spéciale, *série*. **18.10** Flash d'informations. **19.10** Qui veut gagner des rations ?, *jeu*. **20.00** Journal, Météo.

SÉRIE



20.50

Cinq Ans Chrono

« Le plan de la dernière chance »

Série

Avec : Kirill Sutherlandsku (Bjorn Bauerski), Carlos Bernardovich (Anton Almeidanoviev), Deniss Haysberine (Demid Palmeroff)

Membre du Politburo de Leningrad, Bjorn Bauerski a 5 ans pour mener sa mission à bien et protéger le peuple du danger qui le menace... Parviendra-t-il à améliorer la productivité de l'usine de chaussures pour laquelle on l'a mandaté ?

22.30 Flash d'informations.

23.30 Les Gladiateurs de Mir TV.

1.00 Flash d'informations. **2.00** Les Culs de l'Armée Rouge, *pornopéra*. **3.30** Flash d'informations. **4.30** Fin des programmes en chansons.



5.00 Véronica et Davina : Bien-être corporel. **5.35** La Grange aux Chansons. **5.55** Intersidéral News. **6.55** Les Fourmis Rouges, *émission pour enfants*. **8.00** Intersidéral News. **9.00** Tête à tête avec le Président Suprême. **10.00** Le Kolkhoze s'amuse, *série*. **10.45** Intersidéral News. **11.45** Planète Sports. **12.45** Journal. Météo. **14.00** Colontha, *doc*. **15.00** Dallasgrad, *série*. **15.50** Intersidéral News. **16.50** Amateur Moujik, *mag*. **17.20** Marsky et Hutch, *série*. **18.10** Intersidéral News. **19.10** La Roue de la Torture, *jeu*. **20.00** Journal, Météo.

SÉRIE



20.50

Docteur Quinnsky, femme médecin

« La vaccination de la dernière chance »

Série

Avec : Galina Seymourovitch (Docteur Quinnsky), Georgiy Landov (Bogdan Sullky), Chad Alienovitch (Matvey Copperkov)

Une épidémie de grippe menace de paralyser la mine de Sibéria Springs et la tension monte parmi les habitants qui ont peur de négliger leur engagement vis-à-vis de la Nation. Le docteur Quinnsky parviendra-t-elle à désamorcer la crise en organisant une gigantesque campagne de vaccinations ?

22.30 Intersidéral News.

23.30 Les Combattants pour la Patrie.

1.00 Intersidéral News. **2.00** Un Topol dans le caleçon, *film porno*. **3.30** Intersidéral News. **4.30** Chantons pour nous dire « Au revoir ».

MARDI 23 MARS



La Vie Sur La Border Zone

La télé et la radio sur la Border Zone

Face aux deux chaînes de télévision officielles, le foisonnement de radios ou télé pirates fait figure de joyeux bazar. Adeptes de l'information libre ou fans hystériques de styles musicaux interdits s'embarquent sur des vaisseaux pour éviter les arrestations. Ces filibustiers d'un genre nouveau n'ont pas peur de perturber les communications et peuvent rendre dangereuses certaines régions où un guidage est nécessaire pour parvenir au Kosmodock.

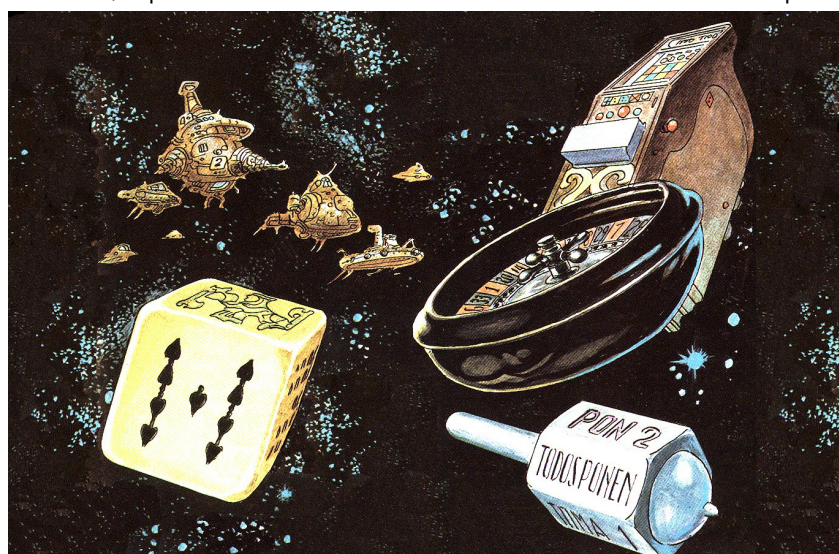
Le plus célèbre et le plus insaisissable d'entre eux était déjà une légende au XX^e siècle : le King Elvis Presley ! Est-ce un fou ou bien le vrai, l'Unique, enlevé et rendu immortel par les Petits Gris, ces extra-terrestres ayant élevé le Cinéma au rang de religion à tel point qu'ils ont fait des pieds et des mains pour apparaître dans certaines productions humaines ? Est-il de chair et d'os ou de gaz comme certains le prétendent ? Est-il seul ou s'agit-il en fait de tout un réseau de fans assez barges pour endosser la personnalité de leur idole et propager ses idées ? Comment expliquer qu'il soit le seul à se rendre au cœur de l'Union pour y diffuser ses messages et sa musique subversive sans se faire prendre alors que tous les autres se contentent d'émettre depuis la Border Zone ?

« Oh, c'est pas à vous que je ferai croire que j'ai été partout et que j'ai fait tout ce qu'on peut faire. Mais je sais que c'est un univers plein de surprises que celui dans lequel on vit et il faudrait être complètement fou pour croire que le communisme est le seul système économique possible. Restez à l'écoute du King, écoutez les conseils qu'il vous donne quand la bouillie officielle résonne et que les panneaux de la propagande éclairent le ciel. N'oubliez pas ce que le vieil Elvis fait lorsque les canons de l'Armée Rouge crachent leur pluie de plomb, que les étoiles se transforment en rideau de fer et que les droits les plus élémentaires sont piétinés. Votre copain Elvis Presley, il regarde l'opresseur droit dans les yeux et il lui dit : "Tu peux toujours tonner, Camarade ! Moi rien ne m'étonne !". Mais tout suite, on va s'écouter Rick James avec Super Freak et je vous parlerai après du traitement des déchets toxiques de Kirensk 14. Alors restez menottés à vos baffles, ça va être Rock'n Roll ! »

Émission du 21 avril 3010

« Border Zone » ! L'expression est synonyme pour une bonne partie des citoyens de l'URSSS de région de tous les dangers, de repaire des plus dangereux criminels de l'Union, de refuge de tous les ennemis de la Patrie, capitalistes, impérialistes, nobles décadents, religieux rétrogrades, mercenaires assoiffés de sang, contrebandiers avides de possessions, Nemtsys ou robots psychotiques, psychopathes et nuisibles, inquiétants utopistes et autres asociaux patentés, d'asile de fous, ou encore la preuve que les religions ne racontaient pas que des bêtises quand elles parlaient de l'Enfer...

Et pourtant cette mince ceinture sans cesse repoussée par le ventre des annexions sauvages de l'Union représente sans doute le dernier espace de liberté de cette partie de la galaxie. Alors ceux qui ont choisi d'y vivre fuient l'arrivée inexorable des colons endoctrinés. Des civilisations entières disparaissent au fin fond des zones inexplorées en laissant derrière elles des planètes désertes. Elles seront plus tard récupérées par de nouveaux arrivants qui investiront les lieux au nom du régime. D'autres résidents de la Border Zone ont choisi des corps célestes artificiels et mobiles, comme les Casinoïdes, ces vaisseaux géants en forme de roulette ou de bandits manchots et où s'échangent des sommes astronomiques de zlotys ou encore ces amas d'épaves rouillées, qui à l'instar de Cimetière dérivent dans l'espace



reliées les unes aux autres, les plus récentes permettant le déplacement des autres plus abîmées, voire en panne, et dans lesquelles vivent de pittoresques communautés. Citons encore les croiseurs klons, tellement armés qu'ils penchent vers l'avant ou encore Franky Bolide, une ferraille installée sur un astéroïde que tractent parfois de gros cargos pour la changer d'orbite...

Dans cette zone là, il faut être capable d'assurer sa propre sécurité ou bien avoir les moyens de se trouver des protecteurs.

Et puis autant oublier sa carte de rationnement... Les trois quarts en circulation dans ce coin de la galaxie sont outrageusement fausses. Le troc ou les Zlotys sont les seules valeurs en cours dans cette partie de l'univers.

Les petites communautés s'organisent comme elles le peuvent, s'attachant les

services des uns et des autres en échange d'une relative stabilité : soins contre nourriture, pitance contre protection, etc. Les colonies aux frontières de l'Union doivent s'adapter elles aussi. Largués sur des planètes avec une poignée de tracteurs, de bestioles à élever et de plantes à cultiver, les moujiks font face à la désaffection du Pouvoir en fermant les yeux sur la provenance des voyageurs qui osent poser le pied chez eux. Parfois leur seul espoir de survie réside même dans les contrebandiers qui tirent honteusement profit de la situation. On trouve plus de Nemtsys au mètre carré dans les kosmodocks de la Border Zone que dans n'importe quelle République Soviétique, et les couloirs des stations orbitales offrent une palette de races exceptionnelle.



Cela fait déjà trois fois que Posca se frappe la tête sur le volant de la bineuse. Les pignons usés par le sable rouge ne sont plus capables de faire autre chose que du bruit, et le champ d'exploitation n'est rien de plus qu'un terrain vague envahi par les ronces pourpres de Krasnyi 75. Les nuages de poussières à l'horizon annoncent encore une tempête, mais Posca tarde à descendre s'enterrer dans le silo souterrain qu'il partage avec douze autres personnes, massées sur des lits superposés et ne devant leur intimité qu'à des bâches de plastique, patchwork de sacs d'engrais et de pesticide que les derniers cargos de l'Union leur ont livrés périmés, il y a plus de dix ans.

Il n'en peut plus, son corps est fatigué de se nourrir de radis transgéniques et son moral... S'il ne se résigne pas à se laisser manger par un de ces foutus renards télépathes, comme l'a fait le père Gorov le mois dernier, il finira par rejoindre les rangs des loques humaines qui broutent les herbes hallucinogènes que leur apportent les indigènes, pour ne plus vivre qu'entre rêve hébété et réalité. À moins que dans le ciel, qui se charge de sable, fleurisse le panache enfumé d'une fusée de ces contrebandiers qui leur rendent parfois visite, prêts à leur échanger des barres de concentré ou des pièces mécaniques contre ces drôles de nodules qu'ils remontent parfois en labourant.

LE PETIT PÈRE DES RÈGLES

Alors que la Moitié tentait pour la 673^{ème} fois de lancer un trombone dans le gobelet situé à moins de trente centimètres d'elle, Maximilien poussa un grand soupir : « Un livre de Jeu de Rôle sans règle... C'est un peu comme une tartine sans Nutella ! ». La Moitié s'arrêta net dans son 674^{ème} essai : « Euh... ». Car il faut que l'on vous avoue, on est un peu des fous furieux de l'adaptation : nous n'avons pas peur, par exemple, de faire jouer un scénario d'*In Nomine* dans l'univers de Cadwallon avec les règles d'*Hollywood* ! Alors les règles...

Cependant la comparaison avec la tartine avait fait mouche et nous nous apprêtons à mettre la main dans le cambouis, lorsque Maximilien eut l'idée de génie de contacter el Commandante Kobayashi. Communiste jusqu'au bout des ongles, guérillero de l'édition luttant contre les requins capitalistes qui peuplent désormais le monde des rôlistes, l'Ours est l'auteur de **Tranchons & Traquons**, un jeu sous licence **Creative Commons**. Gloire lui soit rendu à lui, à tous ceux qui ont pondus des extensions et à leurs trouvailles que nous avons honteusement pillées : RandOOm et Antoahn, Olivier Jourdan, Pascal « Childéric Maximus » Oliet, et les autres.



♫ Tous les enfants de l'Union
Ont un autre papi
Un homme de convictions
Nommé Kobayashi ♫
L'Étoile à la casquette
Les moustaches enneigées
♫ Petit Commi répète :
« Tu es notre Berger » !



Vous avez collé vos mioches à vos beaux parents pour le week-end ou vous les avez laissés devant Gulli, à moins que vos parents ne soient partis pour quelques jours et que vous ne soyez trop grand pour rester scotché à Gulli toute la journée... Bref vous avez un moment de liberté et vous vous êtes enfin décidé à vous lancer dans votre première aventure de Star Marx pour célébrer ça. Après avoir élu démocratiquement votre Secrétaire Général et l'avoir obligé à lire tout ce fascicule, vous êtes enfin prêt à créer votre premier personnage. En véritables stakhanovistes, nous vous avons bien balisé le chemin :

Marche à suivre

1. Choisir son Peuple d'origine (avec son Signe Racial)
2. Choisir une Doctrine
3. Répartir 20 points de création entre ses Traits
4. Calculer ses points de vie : $5 + \text{Trait en KARKASS}$
5. Calculer son score de dégâts
6. Choisir un Signe Particulier
7. Déterminer ses trois Clefs
8. Déterminer son Armure
9. Choisir une Kontrebande
10. Noter les derniers détails

Doctrine :

Il s'agit du profil principal du Kamarade. Il existe 3 Doctrines :

- **Marteau** s'il est destiné à un avenir plein d'actions, de combats, et de poursuites.
- **Faucille** si c'est un destin de filou, de comploteur, et des traits sociaux qui l'intéressent.
- Et enfin **Étoile** si c'est un intellectuel, un mécanicien ou un savant fou en devenir.

Ce choix lui facilitera l'accès à certains Traits, tout en compliquant sa progression dans les autres sans toutefois l'empêcher de faire ce qu'il voudra.

Traits :

Ils représentent les compétences du Kamarade (Machiniste, KGB, etc.) ainsi que ses caractéristiques physiques (Karkass, Muscle, etc.) et mentales (Recherche et Conception, Propagande, etc.).

Score de dégâts :

Il dépend de la valeur du Trait utilisé (en général Lutte ou AK 47).

**Table des dégâts infligés
en fonction de la valeur du Trait**

Trait	Dégâts Infligés
1 à 2	1
3 à 4	2
5 à 6	3
7	4

Signes Particuliers :

Les Signes Particuliers représentent le petit « plus » qui distingue un Kamarade du commun des mortels et font de lui un héros.

Clefs :

Elles représentent des guides pour jouer son personnage.

Armure :

C'est ce qui va éviter deux fois au Kamarade de se faire blesser voire de mourir durant le scénario.

Kontrebande :

C'est un petit plus matériel (objet ou personnage) qui va apporter un soutien ponctuel au joueur.

Nous décrirons plus en détail chacune de ces sections plus loin.

★ PEUPLE ★ d'origine ★ : HUMAIN

Les êtres Humains sont les cancrelats de l'espace. Ils se sont répandus partout, se sont adaptés quand il le fallait aux conditions les plus extrêmes quitte à changer une partie de leur patrimoine génétique et devenir des mutants.

Jouer un humain :

Vous pouvez tout autant choisir un affilié du Parti, prêt à suivre à la lettre toutes les directives. Dans ce cas, vous pouvez jouer un agent infiltré, un fonctionnaire embarqué malgré lui pour la grande Aventure, voire un membre en disgrâce, etc. à moins que vous ne préfériez choisir un ruffian de la Border Zone, n'ayant pas peur du danger : résistant, contrebandier, terroriste, journaliste, savant fou...

À vous et à votre SG de voir selon l'orientation qu'il veut donner à ses scénarios.



Doctrines :

Les Humains peuvent devenir ce qu'ils souhaitent. Aucune Doctrine ne leur est déconseillée.

Signe Racial :

De par leur adaptabilité, les Humains peuvent mettre deux croix dans le Trait de leur choix, même s'il n'est pas sous leur Doctrine (le maximum restant 5 à la création du Kamarade).

De plus, ils peuvent choisir un Signe Particulier supplémentaire, ce qu'il leur en fait deux au total.

2 m

1 m 50

1 m

50 cm



PEUPLE D'ORIGINE : SIMPLE

Autochtone de la planète Ringo 1^{er}, ces primates coiffés d'une cloche de verre ont un sacré don d'imitation. Depuis que le premier soyouz s'est posé dans une clairière de leur jungle, ils n'ont eu de cesse de singer les spationautes et à chacun de leur passage, les Camarades étaient étonnés de voir leurs fusées de bois étonnamment détaillées et les panoplies qu'ils avaient inventées pour être encore plus ressemblants à leurs modèles. D'une intelligence limitée, ils sont pourtant capables de comprendre ou de prononcer une centaine de mots. De nos jours, et à force de jouer les passagers clandestins, ils vivent à côté des colons, sur Ringo et ailleurs, sur d'autres planètes, dans le cambouis de certaines stations spatiales, curieux, farceurs mais intouchables car les populations et les Secrétaires en charge ont souvent développé pour eux une affection particulière.

Jouer un Simple :

Les Simples sont des substituts marxiens aux Ewoks et autres petits nounours primitifs des autres space opéra. Mais ils peuvent fort se révéler un vrai challenge à jouer. En effet à sa création, un Simple ne maîtrise que 10 mots, au choix du Kamarade qui l'interprète. Son vocabulaire s'agrandira par la suite au rythme de cinq mots par scénario. Il vaut mieux aimer mimer ! Même si ses Traits de départ sont essentiellement primitifs, rien n'empêche d'en développer, au fil des aventures, des plus inattendus. «Oui il pilote... Il a appris en regardant Wash »

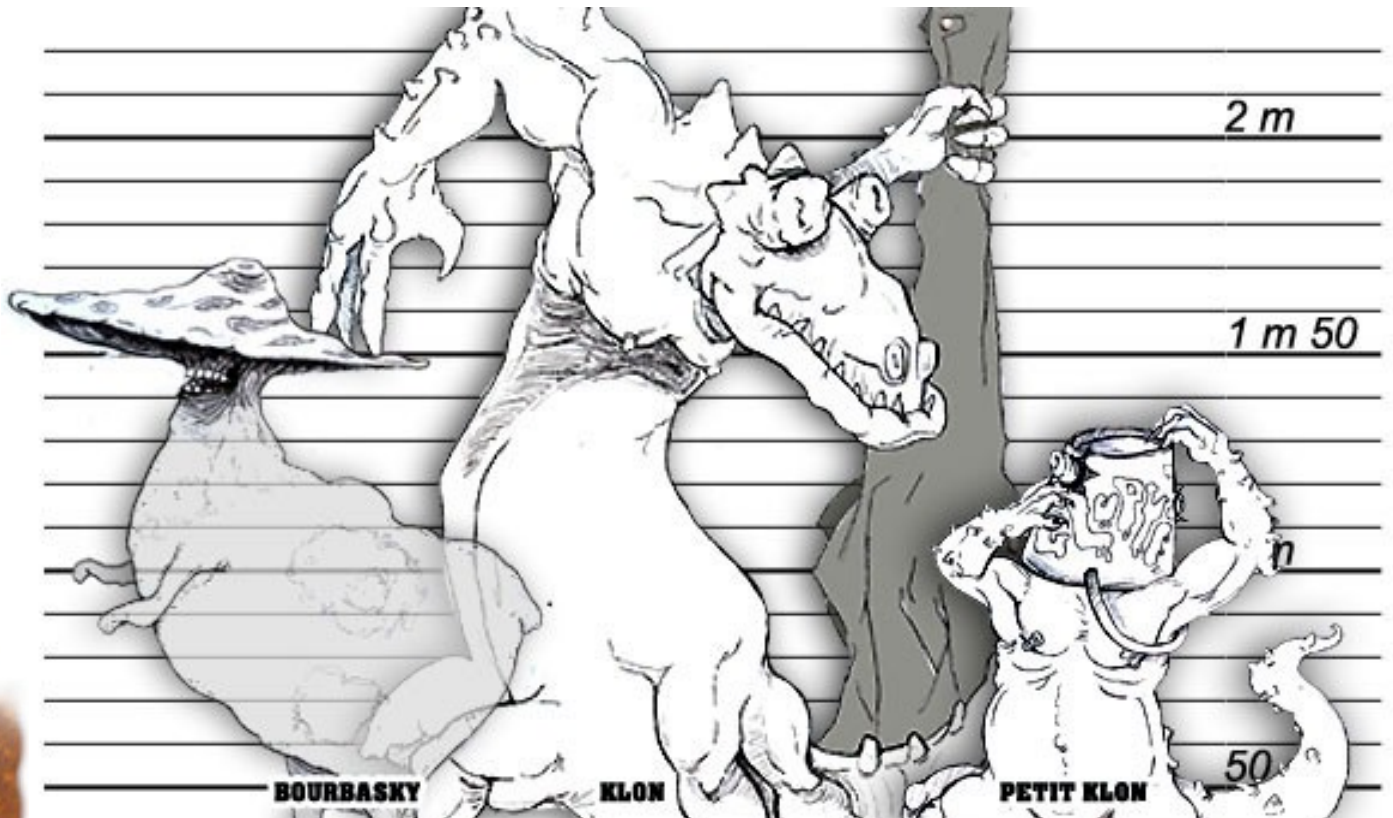


Doctrine :

Autant on peut imaginer un Simple en Marteau (Médaille Olympique, Goulag, Karkass, un peu de Muskle malgré sa petite taille, un brin de Lutte) ou en Faucille (Acrobate, Social Traître, un brin de Grouillot et de Bolchoï) autant Étoile semble inapproprié.

Signe Racial :

En plus d'avoir gratuitement le Signe Particulier *Petit*, un Simple est formidablement doué pour l'imitation. Pour un Zloty, il peut emprunter le score d'un de ses Kamarades dans n'importe quel Trait pour la durée d'un test.



★ PEUPLE ★ d'origine : HJORT ★

Si être veule, lâche, vendu et procédurier est bien souvent un désavantage, c'est en fait un atout pour entreprendre une carrière de bureaucrate ou de comptable. Voilà en gros ce que disaient les Monty Python, et voici ce que l'on pourrait dire des Hjorts dans l'Union des Républiques Sidérales. Ces Nemtsys furent les premiers extraterrestres à rencontrer l'espèce humaine et c'est en les espionnant que des agents infiltrés ouvrirent aux travailleurs de l'URSS l'accès aux étoiles. Depuis, on peut trouver un Hjort derrière chaque guichet, ou presque, des grandes administrations aveugles qui réglementent et cloisonnent l'Union.

Doctrine :

Les Hjorts sont des bêtes sociales, même si pour eux communiquer est plus souvent une histoire de délation ou de fayotage que de la réelle discussion. Ils se placent donc souvent sous l'orientation de la Faucille. Faire d'un Hjort une bête de guerre ou un intellectuel est un peu contre nature... Néanmoins, certains Hjorts, naufragés sur des planètes hostiles, ont bien dû apprendre à se débrouiller avec leurs moyens physiques.



Signe Racial :

De par leur don naturel pour la paperasse et leur empathie avec les alinéas trompeurs et les clauses assassines, les Hjorts ont un bonus de deux points en Corruption. De plus, en rois de la courbette et du pot de vin, ils bénéficient de deux Zlotys de plus en début de partie pour s'acheter des faveurs du Secrétaire Général. En revanche, les Hjorts sont limités à 1 en Prisonnier Politique, et héritent tout naturellement de la **Clef du Bleu**.

Clef du Bleu

Les Hjorts n'ont pas l'habitude de ressentir des émotions. En général, ils se façonnent un petit cocon de train-train et d'habitude qui les en protège. Mais nos Kamarades Hjorts aventuriers n'ont pas ce luxe. En conséquence, ils paniquent et se mettent à suer quand l'émotion est trop forte, ils dégoulinent un jus visqueux d'un joli bleu électrique, abondant et très salissant.

- 1 Zloty : Quand le Kamarade en sueur provoque juste un effet comique
- 2 Zlotys : Quand ce signe extérieur d'émotivité met en danger un plan établi
- 3 Zlotys : Si cela met directement en danger la vie du personnage.

Table de barda du Hjort

- 1) Un assortiment de tampons volés compulsivement à des administrations diverses.
- 2) Une liasse de contrats et de feuilles d'impositions complètement incompréhensibles
- 3) Une chemise fétiche avec des auréoles bleues en dessous des bras
- 4) Une photo de lui en employé du mois.
- 5) Ses propres sécrétions bleutées (mais encore faut-il les provoquer)
- 6) Une carte de rationnement trafiquée

Remarque: il peut être intéressant d'avoir sa propre sueur bleue comme équipement, vous n'imaginez pas toutes les utilisations qu'on faire d'un liquide bleu visqueux et glissant surtout s'il coule en abondance.

★ PEUPLE ★ D'ORIGINE : KLON

Ce sont les têtes d'ampoules de l'Union qui ont décidé de tirer les klons de leurs marécages et de leurs guerres tribales, pour les armer et s'en servir contre les Drolons. Ce qu'ils n'avaient pas prévu, c'est qu'après avoir gagné le conflit, cette race dont les naissances étaient limitées par l'âpreté de leur planète prospérerait comme des lapins, par portée de trente, et qu'avide de bataille et bien équipée par les militaires, elle s'en prendrait à de nombreuses planètes comme les vikings en leur temps. Aucune force armée ne sachant la retenir, les savants de l'union mirent un terme à la « guerre des Klons » en lançant sur eux le Xénophage, virus génétique, qui s'attaque à leur reproduction.

Aujourd'hui, les Klons sont un peuple moribond. Une naissance sur cent est viable, et 95% de ces nouveaux nés sont porteurs de lourdes tares congénitales. Les Klons sont résignés. Et même si certains continuent d'arpenter l'espace à bord de leurs vaisseaux tellement couverts de canons en tout genre qu'ils penchent vers l'avant, la plupart sont des mercenaires dépressifs, à la recherche d'une mort héroïque.

Doctrine :

Les Klons sont en Marteau. Répétons à tous ceux qui voudraient en jouer un en Faucille ou en Étoile que les klons sont un peuple de sauvages qui volent dans des soyouz et qui utilisent des armes dont ils ne comprennent pas du tout le fonctionnement à part quelques boutons, et que les courageux pionniers des O.N.G qui étaient partis les alphabétiser sur leur planète natale, ont été écorchés vifs à la troisième lettre de l'alphabet. Leurs peaux ornent encore les murs des arènes Klones, pour mieux les honorer. Rappelons aussi que depuis cette ouverture à l'art des lettres, la poésie Klone est utilisée comme torture par des agents sourds du KGB...



Signe Racial :

Les Klons bénéficient d'un bonus de +2 pour résister à la peur et du Signe Particulier Grand.

Les Klons, et eux seuls, pourront plus tard et contre points d'expérience avoir accès aux Signes Particuliers suivants :

Famille Nombreuse

Le Kamarade Klon a en charge toute une cohorte de petits Klons : frères, neveux ou cousins (les mœurs sexuelles klones font que ces trois mots sont pratiquement synonymes) déficients sur lesquels il « veille tendrement ». Ce Signe Particulier fonctionne comme *Acolyte*, *Larbin*, etc. mais chaque Trait est associé à un Petit Klon différent.

Les Signes Particuliers suivants ne peuvent être pris que si le Kamarade s'est déjà acheté Famille Nombreuse.

La dure loi de l'Évolution

Le Kamarade Klon sacrifie un de ses « petits frères » pour éviter la moitié des dégâts qu'on lui inflige. Le petit Klon, lui, ne survit pas à la manœuvre.

La Fessée !

Le Kamarade Klon dévore un ou plusieurs « petits cousins » attardés devant les yeux terrifiés du reste de la marmaille. Motivés par cette soudaine démonstration du sens de la famille, le prochain jet que fera un petit Klon se verra modifié d'un bonus de +2 par « neveu » englouti.

Tous dessus !

Les petits Klons se jettent dans les jambes d'un adversaire et l'immobilise. Le seuil pour le toucher, ce tour-ci, est de 9. Hélas, un des petits, choisi aléatoirement, ne survivra pas à l'assaut.

Pour ces trois Signes Particuliers, les points du Trait du petit Klon décédé sont à ré-attribuer pour un nouveau « cousin » à la fin de l'aventure, dans un Trait différent au besoin...

Table de barda du Klon

- 1) Une arme blanche rituelle klone tellement tarabiscotée et couverte de lames et de pointes en tout genre qu'un humain ne saurait où mettre ses doigts sans se les faire trancher.
- 2) Une photo de la famille avec les neuf grands parents, les douze mères etc. au sac de Koursk 5.
- 3) Un petit neveu débile qui aime sucer les fils électriques...
- 4) Une tête d'humain empaillée et réduite avec laquelle il palabre parfois quand il doit réfléchir.
- 5) Une fiole de boue extraite du marais familial, avec son odeur si revigorante.
- 6) Un bidon de trois litres d'alcool de contrebande, fabriqué avec de l'antigel, pour oublier la triste condition du peuple Klon.

★ PEUPLE ★ d'origine ★ : ★ BOURBASKY

On pourrait prendre les Bourbaskys pour des clochards célestes, profitant de leur adaptation au vide pour se ventouser aux soyouz et voyager d'étoiles en étoiles. On pourrait les considérer proches des animaux si l'on se fiait à leur apparence, avec leur corps nu, médusoïde et gélatineux, leur tête qui ressemble au chapeau d'un champignon desséché. Mais ce serait passer à côté de l'essentiel. Véritables génies des mathématiques, les Bourbaskys ont évolué bien au delà de la société de consommation. Refusant de posséder quoique ce soit, ils vivent une vie de bohème, échafaudant des théories scientifiques et comptant les étoiles, immobiles sous la voute étoilée. Épicuriens dans l'âme, ils savent saisir les plaisirs simples de chaque instant, et éviter par un mouvement calculé des secondes à l'avance, les attaques des plus féroces prédateurs...

Doctrines :

Les Bourbaskys sont des ascètes cérébraux, qui répugnent à manipuler une machine ou se refusent totalement toute violence directe (même s'ils décrochent un lustre de temps en temps, ou laissent trainer une peau de banane ça et là.) De même, le mensonge, la corruption, ou la possession d'effets personnels les faisant bailler, ils ne sont donc ni en Marteau, ni en Faucille, mais bel et bien en Étoile.

Signe Racial :

Le Kamarade qui voudrait jouer un Bourbasky doit savoir qu'il ne possèdera jamais le moindre équipement si ce n'est une collection de connaissances théoriques variées et d'algorithmes



mathématiques. Il ne se jettera pas non plus rugissant dans une bataille, même s'il peut utiliser un éventuel score en lutte pour des attaques indirectes.

Par contre, comme tous les Bourbaskys, il est suffisamment doué pour les calculs de trajectoires pour pouvoir utiliser son score en Université pour éviter n'importe quelle attaque (et donc participer à un combat même s'il n'inflige pas de dommages). Résistant à l'extrême au froid, à l'asphyxie ou au manque de nourriture, il peut rester des mois dans le vide, ventousé à une coque.

Il aura aussi accès, plus tard, au Signe Particulier suivant, qui lui sera utile pour peu qu'il développe le Trait Tchernobyl.

Signe Particulier : Mimétisme bourbaske

Certains Bourbaskys ont gardé en mémoire un usage particulier de leur corps protoplasmique, en changeant sa couleur ou sa forme pour mieux s'adapter à leur milieu. Des nageoires, des ventouses, un faux air de fougère arborescente, cela leur permet d'utiliser leur score en Tchernobyl à la place de Médaille Olympique ou Social Traître pour ce qui est de la discrétion...

Clef de l'Économie Énergétique

Si le Kamarade ne fait rien de physique pendant toute une scène et se contente de palabrer et donner des conseils, il gagne un Zloty. **Rachat** : sauver un Kamarade par un acte physique

Clef de la Question

Le Kamarade se pose une question philosophique ou scientifique. « Connait-on mieux sa nature propre en s'accomplissant pleinement ou en se reniant? » « En quelle proportion la symétrie est une des règles favorites de la nature? », « Le communisme est-il soluble dans le cosmos? » ou « Est-il possible de faire évoluer un klon? » Il gagne un zloty chaque fois qu'il met son questionnement à l'épreuve, et 3 Zlotys à chaque fois qu'il se met sérieusement en danger en recherchant la réponse. **Rachat** : Répondre à la question.

Table de barda du Bourbasky

Le Bourbasky n'a pas de possession à proprement parler, juste des formules, des théories ou des livres appris par cœur. Lorsqu'un Bourbasky « casse » son équipement en Kontrebande, il ne « casse » pas son cerveau mais il se lasse de cette connaissance et passe à autre chose.

- 1) L'algorithme de Lauchy-Kipshitz, parfait pour calculer la trajectoire d'un soyouz, d'une arme ou d'un missile.
- 2) Les préceptes chimiques de Maïtéliev, maîtresse oubliée de la cuisine moléculaire
- 3) La classification du vivant de Djimènesonn, une des clefs souvent négligées de la xénobiologie
- 4) La martingale de Bruel-téta, infaillible pour les jeux de hasard
- 5) Le Guide Kremlin des meilleurs salons-lits de l'Union.
- 6) « Capitalisme et liberté » par Milton Firedman, un ouvrage bien évidemment interdit.

★ PEUPLE ★ d'origine ★ : MNOGIES

Fabriquants des coques les plus solides de tout l'Union, détenteurs de plusieurs contrats vitaux avec le Polit Buro, les Mnogies sont un peuple industrialisé, aux grandes usines robotisées et qui s'ennuie ferme. Après des décennies d'abrutissement collectif devant des télénovelas absurdes et les rediffusions en accéléré des grands chefs d'œuvre de l'Union, plus rien ne semblait plaire à cette race de Nemtsy minuscules et grégaires, massés dans des immeubles de plusieurs centaines d'étages, et où les « comportements individuels » ont fini par être considérés comme des aberrations. Pourtant, il y a de cela une poignée d'années, les sociétés de production ont trouvé une solution à l'ennui galopant qui poussait parfois des quartiers entiers au suicide collectif. Cette solution c'est l'AVENTURE ! Depuis il n'est pas rare de croiser dans les coursives des kosmodocks les plus mal famés de la Borderzone, un immeuble de petites créatures vautrées devant leur écran de contrôle et qui décident, en temps réel, ce que doit faire le grand robot qu'ils habitent en appuyant sur les chiffres de la télécommande : « Vous voulez lui mettre un crochet du droit, tapez 1, pour un direct du gauche, tapez 2, pour lui dire que ses lacets sont défaits et lui coller un coup quand il se baisse, tapez 3, pour vous enfuir en courant, tapez 4... »

DOCTRINE

Les Mnogies sont versatiles et de toute façon à l'abri dans leur coque ils ne prennent pas les choses au sérieux. Ils peuvent être de la Doctrine qui les amuse.

SIGNE RACIAL

Les Mnogies ont construit un engin solide, comme à leur habitude. Ils bénéficient d'un point de vie supplémentaire et si d'aventure ils venaient à mourir, ce ne serait que l'engin qui serait hors d'usage, les Mnogies eux, à l'abri dans leur coque incassable, au fond de leur canapé moelleux, un grand bol de chips issues des cultures hydroponiques des étages 12 à 29 à la main, ne risquent physiquement rien. Aussi ils bénéficient d'un bonus de +2 pour résister à la peur.



Clef de la Loi de L'Audimat

Peut-on vraiment compter sur un robot contrôlé par des milliers de créatures qui se croient face à un perpétuel reality show ? Les réactions d'un Mnogies sont parfois inattendues : « Désolé les gars, on vous aurait bien aidé à piloter mais 57% des téléspectateurs ont bien envie de voir ce que ça fait de passer dans un trou noir... » De plus, on ne peut jamais dire qu'on les connaît vraiment, surtout quand certains, frustrés d'être toujours minoritaires au moment des votes, décident de prendre le pouvoir de l'intérieur et par les armes. « Oui nous savons qu'ils sont trente et que vous êtes quatre, mais voyez-vous, nous aussi, nous avons nos problèmes internes ! Un coup d'état des étages 112 à 214 menace l'impartialité des votes du show, alors vous comprendrez, vos tigres mutants à tentacules... » Quand la nature des Mnogies entraîne une décision inattendue, le joueur gagne entre 1 et 3 zlotys, selon l'impact sur le scénario.

Table de barda des Mnogies

Les Mnogies de moins de cinquante ans (et les autres aussi) ont une frénésie consumériste improprie à la vie dans l'Union. Mais que voulez-vous ? Il est si difficile de résister aux conseils avisés de Piotr Bellemarski et de son Télé-Rationnement ! À noter cependant que leur équipement est entièrement consacré au robot qu'ils habitent...

- 1) Des phares Lada, très pratiques pour voir dans le noir ou pour éblouir un ennemi.
- 2) Un système vidéo HD de chez Soniskw qui permet de faire des zooms, des ralentis sur image, des enregistrements de scènes...
- 3) Des enceintes audio Panasoniskaïa, high-tech, permettant de repérer le moindre bruit dans un rayon de vingt mètres.
- 4) Les Mnogies suivent à la lettre les préceptes du Ministère de la Santé et puisqu'on parle d'un esprit sain dans un corps sain, ils se sont fait greffés des jambes en fibre de carbone digne des meilleurs athlètes officiels.
- 5) Une médiathèque a été aménagée dans l'immeuble. Ses habitants ont accès à tout un tas d'informations plus ou moins valides selon leur traitement par les médias de l'URSSS.
- 6) Les pervers du Soixante-neuvième étage, véritables fans de porn-opéra, ont fait discrètement l'acquisition d'un spray à phéromones et de prothèses sexuelles interchangeable. Seul problème, c'est que cet équipement ne peut être utilisé qu'après minuit, quand tous les enfants sont couchés...

★ PEUPLE ★ d'origine ★ : GONKLINS

les Glonkins sont une race de guerriers humanoïdes, plus grands et plus forts que les Humains. Une arête osseuse barre leur postérieur verticalement. Cette arête est la marque génétique de l'espèce, mais malheureusement cela abîme les sièges... C'est pourquoi les Glonkins sont très mal vus dans les bars.

Le peuple gonklin éprouve un sain dégoût pour la technologie, le genre de dégoût qui vous fait arracher les spots lumineux d'une coursive de Kosmodock parce qu'ils vous font « mal aux yeux » ou détruire, à coups de masse cloutée, le bouton d'appel d'un ascenseur, parce qu'il « ne répond pas assez vite, ni assez poliment ». On en a même vu grimper comme des simples contre des piliers de béton plutôt que d'emprunter des escalators qui « pincent les pieds ». Évidemment, aucun gonklin ne s'abaisserait à piloter quelque engin que ce soit. Alors me direz-vous, comment se fait-il que ces énergomènes soient présents sur les routes spatiales? Je vous répondrai en un mot, un seul petit mot qui représente un concept bien compris et même poussé dans ses ultimes retranchements par les féroces gonklins: le "STOP".

Quand des gonklins veulent voyager d'un point à un autre, armer un vaisseau pour aller en piller un autre, voire même lever une armada spatiale (ça s'est vu), ils utilisent tout bêtement la technique du stop. Le fait que les hordes de gonklins kidnappent un pauvre pilote esseulé d'un aéronef ou un équipage réduit plutôt que de lever le pouce au bord des routes spatiales n'est, pour eux, qu'une pittoresque anecdote. Ensuite, ils s'installent à bord, réduisent en miette tout l'équipement non nécessaire, ou se font des colliers de diodes, tandis qu'ils tabassent ou menacent l'équipage pour qu'ils les amènent à bon port.

Cette technique s'est révélée d'une redoutable efficacité lors de leur guerre contre les Bletles de Gaspachok 22, et ce n'est pas par hasard si certains routards de l'espace, quand ils s'aperçoivent que les sièges des kosmodocks sont tout troués et abîmés, préfèrent quitter la station à la hâte plutôt que de se faire enlever par ces barbares aux fesses barbelées. Hélas, il est parfois trop tard.

Ajoutons que si d'aventure le vaisseau tombe en panne, que ce soit à force de vérifier à coup de hache la faiblesse de la technologie ou de chasser la chèvre naine dans les entrailles du soyouz (et ben oui, les Glinkons embarquent avec leur bétail ! Ils ne vont pas se servir d'un frigo tout de même ! Et puis rien ne vaut les produits frais...), si, donc, les moteurs de la fusée lâchent, alors les gonklins montrent qu'ils savent maîtriser un deuxième concept : l'appel de détresse, si possible avec une voix douce, suave et féminine.

DOCTRINE

Les Gonklins sont bien évidemment en Marteau.

SIGNE RACIAL :

Les Gonklins bénéficient d'un +2 dès qu'il s'agit de casser une machine, mais d'un -2 dès qu'il faut en utiliser une...

Les Gonklins et eux seuls pourront avoir accès aux Signes Particuliers suivants, contre expérience...

Toi j't'aime pas : Vous n'aimez pas les machines et les machines le savent. Vous pouvez les intimider comme vous le feriez avec un être organique : grâce à votre score en Brise de Grève, vous pouvez forcer une caméra de surveillance à



regarder ailleurs ou bien racketter un distributeur de Kholka Kola... Le SG est libre de fixer une difficulté à votre victime.

J't'aime vraiment pas : Vous pouvez, contre un montant de zlotys fixé par le SG, réduire à néant n'importe quelle machine.

Clef du Gonklin

Vous considérez souvent les machines comme des animaux revêches... Dès que vous vous ridiculisez face à un engin en le traitant comme une bête, vous gagnez entre 1 et 3 zlotys, en fonction de la rigolade ou du tracass engendrés autour de votre table.

Table de barda des Gonklins

Objets arrachés à des vaisseaux comme autant de trophées.

- 1) Un collier de bouchons de radia-teurs, pour chaque vaisseau que votre Kamarade a « tué ».
- 2) Un manteau en peau de durite.
- 3) Un scaphandre pour faire du stop
- 4) Une hache taillée dans le métal d'un réacteur de Tchernobyl (en plus elle brille la nuit !)
- 5) Une clé à molette de 17 kg, qui a servi à démonter la station Mir, et que les machines surnomment « Batteuse » (en revanche, aucune nouvelle de « Mordeuse », la scie à métaux...)
- 6) Vous n'avez pas encore mué et votre voix est celle qui lance les appels au secours sur les ondes. Lorsque vous aurez « cassé » votre équipement, vous serez enfin un Gonklin, mon fils !



La Doctrine d'un Kamarade est donc son orientation générale. Il sera placé sous le signe :

- du **Marteau** si c'est un personnage tourné vers l'action. Les gros durs, les tireurs d'élite, les athlètes, les pilotes, etc. sont des personnages résolument Marteau.
- de la **Faucille** si c'est un personnage tourné vers les relations sociales. Les marchands, les artistes, les escrocs, etc. se rassemblent sous ce signe.
- Et enfin de l'**Étoile** si c'est un personnage tourné vers les choses de l'esprit. Les chercheurs, les journalistes, les techniciens, etc. sont frappés de l'Étoile.

Nous avons choisi de regrouper des Traits sous chacun de ces trois signes. Le tri n'est pas évident et, bien sûr, sujet à discussion... Peu importe ! Nous sommes dans un système de jeu dictatorial et nous l'assumons pleinement.

Une fois la Doctrine choisie par le joueur, celui-ci mettra automatiquement **une croix dans tous les Traits regroupés sous ce signe** (sauf indication contraire s'il joue un nemtsy ayant des limitations, par exemple). Il lui faudra, pour finaliser son Kamarade, répartir ses 20 points de création (voir page suivante).

Par la suite, il pourra augmenter un Trait de sa Doctrine au prix d'**une croix contre 5 points d'expérience**.

Un Trait placé sous un autre signe que celui de sa Doctrine lui coûtera deux fois plus

cher, soit **une croix contre 10 points d'expérience**.

Certains Signes Particuliers permettent, cependant, d'augmenter un Trait placé sous un signe autre que celui de sa Doctrine pour un prix moins élevé. Le Secrétaire Général devrait cependant prendre garde à ce que ce genre de Signes Particuliers ne prolifèrent pas sur les cartes de ses joueurs.





Les Traits sont notés de 1 à 5, à la création, et représentent les connaissances, le savoir faire et les aptitudes physiques du Kamarade. Un ouvrier à la chaîne chargé de visser toute sa vie le même écrou aura généralement des traits aux alentours de 1 (voire 4 dans la spécialisation « visser un écrou » du Trait MACHINISTE).

Nos Kamarades sont, bien entendu, mieux lotis que le commun des mortels et avec le temps ils pourront même monter leurs Traits au-delà de 5 (jusqu'à un maximum de 7).

Signification des niveaux de Traits

- 0 Médiocre
- 1 Faible
- 2 Moyen
- 3 Bon
- 4 Supérieur
- 5 Excellent
- 6+ Légendaire



Un Kamarade commence avec un bonus de **1 point dans tous les Traits de sa Doctrine** (Marteau, Faucille ou Étoile).

Le joueur dispose ensuite de **20 points de création à répartir** parmi tous les Traits au prix de 1 point de création le +1.

Notez bien que :

- ★ Les Traits qui ne sont pas liées à la Doctrine du Kamarade coûtent deux fois plus cher. Soit 2 points de création le +1.
- ★ A la création, aucun Trait ne peut-être supérieur à 5 (bonus raciaux inclus).
- ★ Les Traits qui ne reçoivent pas de points ont un niveau égal à 0.

Optionnel : les Spécialisations

Vous pourrez vous spécialiser en progressant. Une spécialisation vous fait bénéficier d'un bonus de +1 lorsque l'utilisation du Trait fait appel à cette spécialité. Comme toujours, tout est sujet à l'approbation éclairée du Secrétaire Général.

Traits en MARTEAU

AK 47

Ce Trait permet de lancer toutes sortes de projectiles, des poignards aux tournevis, ou d'utiliser des armes à projectile, de l'arc au lance clou en passant par l'asperseur pour jardin bourré d'acide. Les armes à feu en état de marche sont rares et souvent dans les mains de l'armée, mais on se débrouille en bricolant des outils.

Spécialisations : *une arme particulière / des armes montées sur des véhicules / jongler avec son arme / lancer des pavés sur les véhicules de patrouille de la Politsiya / ...*

Briseur de Grève

Rompu à toutes les techniques d'intimidation, le Kamarade sait faire baisser les yeux à un fourgon de syndicalistes.

Spécialisations : *passer devant les gens dans une queue / interrogatoire / faire peur aux hjorts pour qu'ils dégoulinent / encadrer des prisonniers ou des travailleurs / racket / ...*

Goulag

Envoyé se réhabiliter sur une planète goulag, le Kamarade a bouffé de la vache enragée, a dormi par moins 40 dans les entrailles d'un Taun Taun fraîchement éventré, et a survécu aux hordes de shniarfs renifleurs ... Autant dire que la survie, il connaît.

Spécialisations : *trouver à manger / trouver un abri / survivre en milieu glacial, dans les marais etc. / manger des conserves périmées et d'autres horreurs sans être malade / accommoder les restes / boussole vivante / se sortir d'un piège / ...*

Karkass

Ce Trait représente la solidité physique du Kamarade, sa résistance au poison, au froid etc. De plus **pour calculer les points de vie d'un Kamarade la formule est 5 + Karkass.**

Spécialisations : *résister au poison ou aux maladies/endurance à l'effort/boire sans s'écrouler/...*

Lutte

En utilisant ce Trait le Kamarade peut cogner, à mains nues, à coup de clef à mo-

lette, ou à grand coup de disqueuse à plâtre tout ce qui pourrait se trouver à sa portée. C'est très pratique quand on est dans une queue de rationnement et qu'on vous passe devant...

Spécialisations : *une arme particulière / exploser du Nemtsy / immobiliser quelqu'un / briser des tibias / ...*

Médaille Olympique

C'est dans la tradition soviétique d'avoir des athlètes médaillés, que ce soit en course, en saut, en natation ou en escalade. Et non ! Les nageuses de la planète d'Est-Wesphallia ne sont pas toutes des nemtsys hermaphrodites bourrés aux anabolisants.

Spécialisations : *nager / courir / sauter / éviter de se faire attraper par la Politsiya / ...*

Muskle

Soulever du poids, tordre des barreaux, défoncer des portes et lancer des nemtsys nains à travers les salons lits des kosmodocks, voilà à quoi sert ce Trait.

Spécialisations : *soulever du poids / bras de fer / briser des choses / lancer des nemtsys nains à travers les salons lits des kosmodocks / ...*

Prisonnier Politique

Le Kamarade a appris à serrer les dents, face aux brimades des matons, aux tortures, et à la douleur, il sait jouer la servilité, la soumission, tout en travaillant en douce à sa libération.

Spécialisations : *évasion / résister à la torture / jouer les soumis / reconnaître les taupes / passer inaperçu / écrire avec ses excréments des pamphlets politiques sur les murs / ...*

Soyouz

Ce Trait sert à piloter tous les engins imaginables, de la fusée en flamme au tracteur Vosgorod.

Spécialisations : *un véhicule particulier / slalomer entre les tirs / atterrissages forcés / ...*

Traits en FAUCILLE

Acrobate

Ce Trait permet généralement au social traître de grimper, et de faire des entrechats entre les lasers.

Spécialisations : contorsions / saut acrobatique / jouer les Catherine Zeta Jonsky dans Haute Voltige / ...

Action Partisane

Poser des bombes, appartenir à un réseau, imprimer des tracts à la sauvette et échapper aux patrouilles, voilà le quotidien des possesseurs de ce Trait.

Spécialisations : explosifs / coller des affiches sans se faire remarquer / faire passer des armes en douce / rédiger des samizdats ou des écrits dissidents / ...

Bolchoï

Ce Trait vous ouvre les portes de la société des arts et du spectacle, que vous soyez un artiste subventionné prêt à verser dans la propagande ou bien un poète maudit, banni des médias et écrasé par la botte ferrée de la censure.

Spécialisations : danse / piano ou violon etc. / rock ou musique classique etc. / peinture / étripier du nemtsy avec classe sous les projecteurs / ...

Corruption

Dans un système où règne la paperasse et les alinéas, il faut savoir lire entre les lignes, graisser les bonnes pattes, surveiller les astérisques et, qui sait, même fabriquer des faux. Après tout certains feront peut être jurisprudence, pour peu qu'ils soient bien tamponnés...

Spécialisations : faux et usage de faux / éviter les détours administratifs / législation / rédiger un contrat avantageux / ...

Être au parfum

Quelles sont les dernières rumeurs ? Qui est le caïd dans ce Kosmodock ? Où se trouve le bordel ? Est-ce que les magasins officiels ont été approvisionnés ou pas ? Voyez ce Trait comme un guide touristique non expurgé.

Spécialisations : chantage / pègre / potins / politique / ...

Grouillot

Laver la vaisselle, récurer du sol au plafond ou faire la lessive, cirer les godasses, recoudre les habits ou faire la cuisine, voilà à quoi correspond le Trait du grouillot.

Spécialisations : couture / cuisine / taches ménagères / repérer les objets qui ne sont pas à leur place / ...

Marché Noir

Revendre du caviar d'aubergine de contrebande ou dégoter des pièces pour son vaisseau sans passer par les autorisations officielles.

Spécialisations : nourriture ou pièces mécaniques, organes etc. / repérer des gens qui font du marché noir / piller / ...

Poupée Russe

Le charme slave a toujours été une des références de la beauté, même après que les oligarques prennent l'habitude de se commander des femmes aux États-unis, en les choisissant sur l'Interkom. Ce Trait sert donc à séduire.

Spécialisations : danses lascives / distraire l'attention / confidences sur l'oreiller / star du pornopéra / se faire entretenir / pousser à la dépense / ...

Propagande

Parler, convaincre ou mentir, tout est une question de point de vue.

Spécialisations : mentir / grands discours / vanter les mérites d'un produit / faire diversion / ...

Social Traître

Le désir de posséder est une anomalie ! Mais vous assumez, en volant ce qui vous plaît, tout en vous faisant passer pour un citoyen modèle. Crochetage, cambriolage, pickpocket, rien ne vous arrête.

Spécialisations : crocheter / discrétion / système d'alarme / vol à la tire / placer son argent / ...

Traits en ETOILE

Dopage

Un bon médecin peut aider un personnage blessé à récupérer un peu plus vite, un mauvais médecin peut abrégé ses souffrances.

Spécialisations : *anabolisants et drogues / soigner les maladies / analyses médico-légales / vétérinaire / avorteur clandestin / ...*

Jeux et Paris

Que ce soit pour jouer aux cartes, au dés, au Rijmael Blasphématoire, ou pour parier sur les combats des gladiateurs de Mir Tv, ce Trait est ce qu'il vous faut.

Spécialisations : *poker / échecs / tiercé / combat de chiens / tricher aux cartes / 1,2,3 soleil / ...*

KGB

Ce Trait consiste à emprunter à la célèbre police secrète ses méthodes pour mener un interrogatoire, une enquête, remarquer des détails...

Spécialisations : *interrogatoire / filature / fouiller / vigilance / ...*

Machiniste

Les Kamarades dotés de ce Trait sont les seuls à entrevoir que réparer une machine ne consiste pas seulement à la rouer de coup de clef à molette. Ce qui ne veut pas dire qu'ils ne cèdent jamais à la tentation de redémarrer leur engin d'un bon coup de maillet.

Spécialisations : *robotique / vaisseaux spatiaux / transformer un catalogue de bricolage en fascicule de l'armée / ...*

Opérateur Codeur

Ce Trait très généraliste englobe tout ce qui dépend de l'informatique, de l'électronique, et des manipulations d'équipements électroniques, des trucages d'images et de vidéos.

Spécialisations : *radar et sonars / radios et communications / piratage informatique / jeux vidéos / ...*

Pionnier

En vrai bourlingueur spatial, le possesseur de ce Trait connaît les recoins de l'espace, les bons trucs des kosmodocks, les coutumes des nemtsys, et certaines adresses. Nomade par nature, il est chez lui où que s'arrête son vaisseau.

Spécialisations : *civilisation Hjort, ou Xlan ou un autre peuple nemtsy / Connaissance de Cimetière / Colonies rustiques de la Borderzone / ...*

Recherche et Conception

Ce Trait est celui de tous les savants fous de l'union, fonctionnaires ou renégats, du charcudoc au xénobiologiste, de l'anthropologue au pionnier de la technologie spatiale, du chimiste à l'astrophysicien...

Spécialisations : *cybernétique à la russe / greffes nemtsiodes / théorie des sauts spatiaux / science du comportement / archéologie galactique / ...*

Samizdats

Dans l'Union, l'accès aux moyens de produire des médias (écrits, audio ou visuels) est strictement réglementé. Il existe cependant nombre d'indépendants qui se démènent encore pour faire circuler l'Information. « Samizdat » est le nom que l'on donne à leur production.

Spécialisations : *sentir le scoop / publier malgré la censure / rédiger une nécrologie / connaissance des milieux alternatifs / ...*

Université

Ce Trait représente la culture générale du personnage, son niveau scolaire.

Spécialisations : *littérature / Histoire de l'Union / Pédagogie / ...*

Tchernobyl

Voici le Trait fourre tout pour utiliser des pouvoirs psys, des mutations, ou des organes spéciaux et extraterrestres. Vous en apprendrez plus en lisant les pages suivantes.

★Bill, TCHERNOBYL★

Qu'un joueur veuille interpréter une chauve-souris géante dont la salive ramollit les choses, un humain tellement intelligent qu'il est capable de replier en un seul coup une carte routière ou un robot capable de parler aux machines, c'est le Trait Tchernobyl qu'il devra privilégier pour rendre compte de ses pouvoirs hors du commun.

Outre ce Trait, le joueur peut et doit compléter sa panoplie avec des Signes Particuliers créés sur mesure pour son Kamarade.

Entre les humains irradiés malgré eux, ceux exposés aux produits chimiques des gigantesques entreprises nationales se moquant du tiers comme du quart de la nocivité de leurs produits, ceux qui ont dû s'adapter aux conditions hostiles de leur habitat, les enfants du métissage avec les nemtsys, les nemtsys eux-mêmes, les mutants issus des expériences du régime et contrôlés par la Tchéka, les cyborgs, les robots, j'en passe et des meilleures, les excuses pour jouer avec ce Trait-là ne manquent pas.

Exemple : *Tatiana, la pieuvre aux huit bras a un score en Tchernobyl et le Signe Particulier « Huit bras ». Alors qu'elle veut participer au Championnat de Baby-foot de Tau Cégi, au vu de son avantage physique indéniable, le Secrétaire Général accepte qu'elle fasse un jet en Tchernobyl (et non pas en Jeux et Paris) pour tenter d'écraser ses adversaires.*



Tatiana a d'autres particularités héritées de ses cousines les seiches : changer de couleur ce qui peut l'aider à se dissimuler et à hypnotiser ses proies. Si le Secrétaire Général l'autorise, voici deux nouveaux Signes Particuliers qui fonctionneront de concert avec le Trait Tchernobyl. Tatiana opposera son Trait en Tchernobyl à celui en Prisonnier Politique pour hypnotiser.

Les Suphullus

Peu de gens sont au courant de l'existence de cette race de nemtsys mais ceux qui le sont seraient souvent prêts à déployer des moyens extraordinaires pour mettre la main sur un représentant de cette espèce. À l'instar des bonobos qui régleraient leurs tensions sociales par le sexe, les Suphullus ont tenté cette voie-là comme moyen de survie. Si à l'état naturel ils ont l'apparence de grosses amibes transparentes un rien médusoïde, les Suphullus ont la capacité de prendre la forme, la couleur, la texture, l'odeur ou le goût qu'ils désirent. Une sorte de télépathie de surface leur permet, en outre, de s'accorder aux désirs les plus intimes de leur interlocuteur. Comme mécanisme de défense, les Suphullus tentent donc de reproduire l'aspect de leurs prédateurs dans ses moindres détails afin de les séduire ou de passer inaperçus. Hélas, ce processus s'est retourné contre eux : embrigadés dans les polices secrètes pour infiltrer l'ennemi, vendus comme esclaves dans toute la galaxie pour satisfaire les besoins de ceux qui en ont les moyens, ils sont les victimes de leur propre succès. À une époque, voir des Suphullus partout était tellement à la mode, comme les sorcières et les réducteurs de sexe, qu'ils ont servi de prétexte à bon nombre de crimes. Mais aucun tribunal n'a jamais retenu un tel motif d'excuse, faute de preuve tangible. Ils ne sont plus désormais qu'une poignée à vivre dans la clandestinité et la fuite perpétuelle, n'espérant plus qu'à accéder au statut de légende et de conte pour enfants. Néanmoins, un autre mythe de l'espace parle des Suphullus Noirs : des métamorphes qui auraient muté pour ne refléter que les pires peurs et cauchemars de l'être qui leur fait face.

Prenons des exemples concrets avec un Kamarade pré-tiré. Pour bien comprendre ce à quoi nous faisons référence, il est recommandé d'avoir poussé un peu plus loin la lecture des règles...

Igrishka Bogdanoff



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 2

TRAITS SUPPLÉMENTAIRES

Tchernobyl 4

SIGNES PARTICULIERS

Élasticité / Minorité Clandestine (victimes des expériences des frères Bogdanoff)

ARMURE son élasticité absorbe les coups.

Igrishka est le fils des célèbres savants Bogdanoff. Ses deux pères ayant abusé de silicone et de botox pour rester au summum de leur beauté, Igrishka a développé une mutation : il est l'homme élastique. Ce n'est pas parce que ses deux parents sont des célébrités reconnues dans toute l'Union, qu'Igrishka a la vie facile pour autant : une fois que ses génies de pères eurent réussi à concevoir un enfant à partir de deux hommes, un confrère jaloux monta en épingle le fait que l'un des deux géniteurs avait pour l'occasion changé de sexe et un scandale éclata. Igrishka fut vite relégué dans un coin du laboratoire et fut élevé par des cobayes tau cétiens. À sa majorité, Igrishka s'enfuit et le voilà prêt à se lancer à l'aventure !

Voilà comment Igrishka pourrait utiliser son score en Tchernobyl :

Lors d'une expédition dans un kosmodock en ruine, les kamarades se retrouvent au fond d'un puits d'aération, à espérer atteindre les étages supérieurs jusqu'ici condamnés. Tandis que ses petits kamarades font un jet en Médaille Olympique, pour grimper en s'agrippant aux décombres, Igrishka annonce qu'il s'étire jusqu'à se saisir une rampe de sécurité, plusieurs mètres au dessus. Le SG lui fait faire un jet en Tchernobyl, plutôt qu'en autre chose.

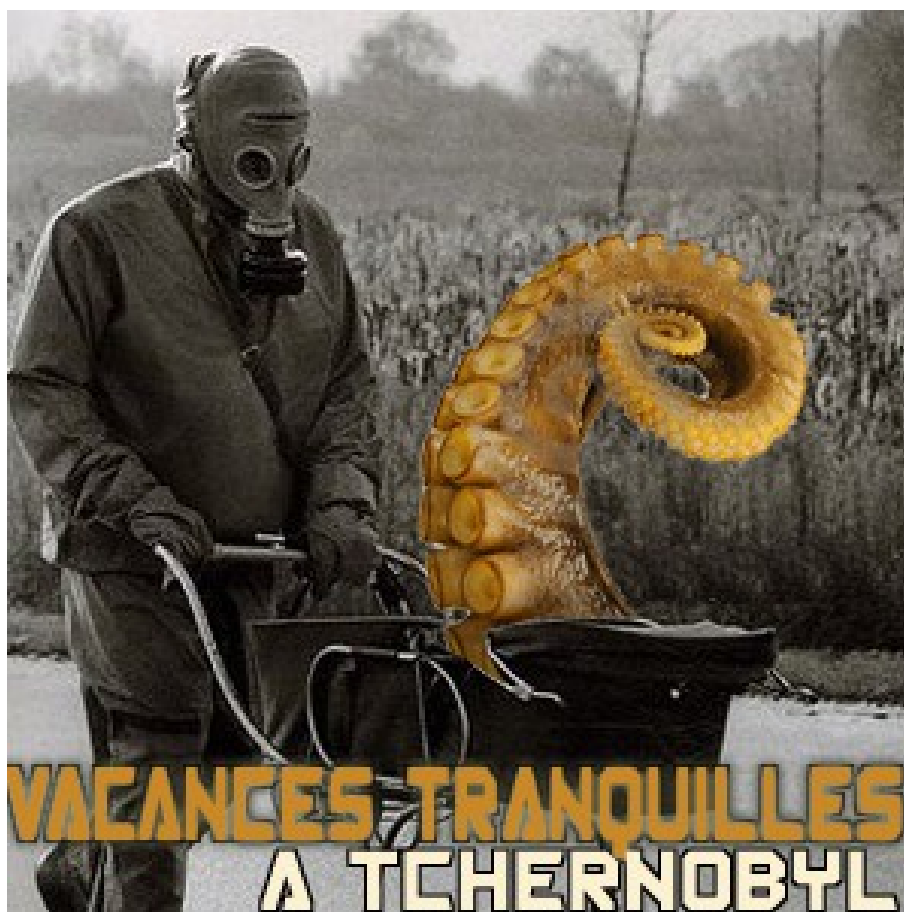
Lors d'une autre séance, les personnages assistent au concert des Novye Pussy Griot, sur Poutine 18. Alors que les jeunes femmes, la tête recouverte d'une cerise mutante, entonnent furieusement: "Yesus bylor 47 khromosom" (Jésus avait 47 chromosomes), les forces de l'ordre déferlent dans la salle. Les Joueurs résolvent un obstacle collectif pour résister aux costauds en uniforme, aux matraques, et aux gaz lacrymogènes. Tandis qu'un joueur repousse les policiers en se servant d'une table (jet en Lutte ou en Muskle), un joueur décide de renvoyer aux sbires du régime leurs grenades à gaz, en utilisant son score en AK 47. Igrishka aime cette idée et décide de l'aider, empoignant deux poteaux il transforme son corps élastique en fronde, pour que son ami puisse tirer plus loin. Le SG, appréciant encore une fois ses idées, lui fait faire un jet en Tchernobyl.

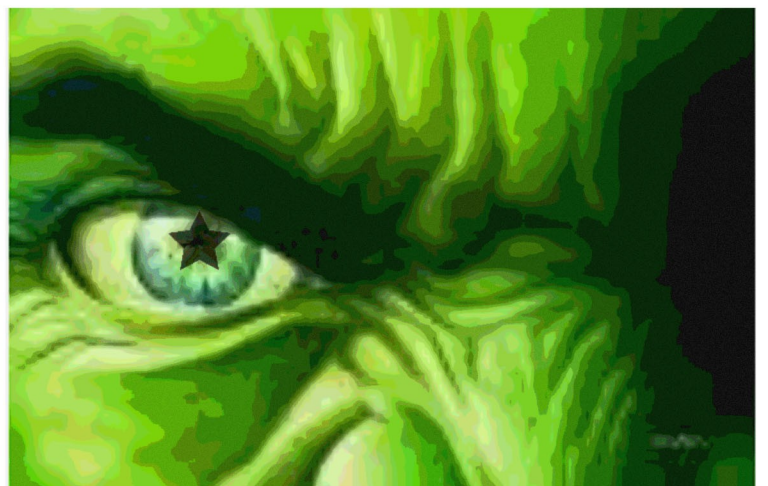
Fuyant l'émeute, Igrishka se retrouve malgré lui face à un pandore, avec une matraque en plomb. N'ayant aucun score en combat, le personnage propose au SG de se battre avec son score en Tchernobyl. Il prétend que son corps étant élastique, la matraque de l'homme va rebondir dessus, pour que finalement le policier se la prenne dans la figure. Le SG trouve cela limite. Il propose à Igrishka de lui laisser faire son jet en échange d'un zloty. Plus Igrishka voudra abuser de ce genre de manœuvre, plus le SG lui fera payer cher, jusqu'à, peut-être, lui interdire (tout dépend de l'opinion du SG, c'est sa table de jeu après tout !).

Enfin, alors que les Kamarades se sont faits malgré tout arrêter et finissent en camp de travail, Igrishka annonce qu'en tenant deux pelles à bout de bras, et en imprimant plusieurs torsions horribles à son corps, il essaye de se transformer en rotor géant, pour décoller au dessus des barbelés comme une sorte de jouet avec un moteur à élastique. Le SG pense que s'il laissait faire le joueur, cela mettrait son scénario en péril, ou constituerait un précédent dont le joueur risque d'user encore et encore, jusqu'à gâcher certaines sessions. Il annonce à Igrishka, sans lui faire faire de jet, qu'il s'élève du sol de 10 cm, et fini dans le décor. Il ne volera pas de sitôt. Si le joueur s'obstine à vouloir voler, le SG peut aussi lui suggérer de se payer le Signe Particulier "Vol", toujours en Tchernobyl...

Autre chose, imaginons maintenant qu'Igrishka veuille pouvoir renvoyer les balles et faire des dégâts grâce à son pouvoir d'élasticité, le SG lui autorise une fois, pour une poignée de zloty, puis lui demande de se racheter un autre pouvoir mutant s'il désire que cela devienne une habitude. Après s'être mis d'accord, Igrishka s'achète un nouveau signe particulier pour 10 xp. Voilà à quoi ressemble le nouveau pouvoir d'Igrishka, puissant mais plus spécialisé: Rebond Balistique : désormais si on attaque Igrishka avec une arme à projectile, Igrishka peut se défendre avec son score en Tchernobyl, comme si c'était une compétence de combat. Sa texture particulière et un certain entraînement lui permettent en effet de renvoyer les balles ou autre à ses propres attaquants. Signalons tout de même deux limitations: ce pouvoir ne fonctionne qu'à distance, et Igrishka doit être attaqué, il ne peut pas prendre l'initiative de l'agression.

Si l'on résume, le Tchernobyl et ses pouvoirs sont une sorte de compétence de forme très libre, qui n'a de limite que l'imagination du joueur et ce que lui permet le SG.







Signes

Particuliers

Les Signes Particuliers représentent les avantages propres à chaque Kamarade.

Nous vous rappelons que si vous avez choisi de jouer une race nemtsy proposée dans ce Manifeste, vous n'aurez qu'un seul Signe Particulier à la création de votre personnage, tandis que si vous avez choisi un Humain, vous devrez vous décider pour deux Signes Particuliers.

Vous êtes parfaitement libre de créer votre propre race d'extra-terrestre. Dans ce cas vous devrez vous mettre d'accord avec votre Secrétaire Général pour concevoir votre Signe Particulier à vous (qui sera donc votre Signe Racial). La solution de facilité restant la possibilité de choisir deux Signes Particuliers parmi ceux que nous vous proposons ci-dessous, tout comme si vous jouiez un humain...

Nous avons choisi de classer artificiellement la plupart de ces Signes Particuliers en fonction des Traits pour faciliter votre choix en fonction de l'orientation de votre Kamarade.

Acolyte, Larbin, etc.

Le Kamarade dispose d'un serviteur totalement loyal, qu'il peut envoyer prendre des risques à sa place pendant que le personnage reste confortablement planqué. Ce serviteur est interprété par le joueur, dispose de 10 points de création à répartir dans les Traits, avec un maximum de +3, et s'il vient à mourir, il est remplacé à la partie suivante. Les points d'expérience du Kamarade peuvent être investis dans ce nouveau personnage au prix de 5 points d'expérience le +1 dans un Trait possédé à la création, 10 points d'expérience le +1 dans un autre Trait.

Armurier

Le Kamarade trafique ses armes et, s'il a expliqué dans un discours enflammé toutes les modifications apportées, il bénéficie, au premier jet, d'un +1 au Trait et d'un +1 aux Dégâts.

Bien outillé

La Kamarade sait choisir son matériel et en tirer la substantifique moelle. Sa Kontre-bande lui donne non pas un bonus de +2 mais de +4 du fait.

BOUM !

Que vous possédiez un véritable lance-extincteurs à compression, la formule d'un gaz de combat dont l'Armée Rouge souhaiterait vivement vous soulager, des mini bombes mobiles ou le pouvoir mutant de faire vomir vos adversaires, en combat, au lieu d'infliger des dégâts fixes dépendant de votre score, vous pouvez au choix : soit infliger 1d6 de dégâts à un adversaire, soit infliger un point de vie à 1d6 cibles, soit infliger un point de vie à une cible. Cependant, si lors d'un de ces jets, vous faites 6, vous perdrez vous aussi un point de vie (à cause du recul, de la flamme trop intense de votre engin, de l'effort que nécessite votre pouvoir mutant ou d'un masque à gaz défaillant...)

Dérogação

Le Kamarade peut choisir un Trait auquel il a accès comme s'il était placé sous sa Doctrine, à condition que cela soit justifié par ses activités. Il progresse donc au prix de 5 points d'expérience contre une croix.

Le Secrétaire Général devrait veiller à ce que ce Signe Particulier ne prolifère pas sur les Cartes du Parti.

Exemples : Johnny, un chevalier d'Elvis

orienté Faucille, voudrait progresser en Samizdats pour aider à la diffusion des paroles du King. Cela lui coûterait 10 points d'expérience contre une croix. Le Secrétaire Général accepte qu'il prenne une Dérogation dans ce Trait. Johnny ne payera plus que 5 points d'expérience sa croix pour progresser.

Bishibo, le Savant Fou voudrait bien une Dérogation : AK47. Même en apportant un maxi paquet de Rochers Suchard, le joueur pourra aller voir chez les Sibériens.

Egalité mon c...

Le Kamarade dispose d'une chance insolente pour survivre aux situations les plus incroyables. Quand il fait un échec critique, ce n'est jamais lui qui en paie les conséquences directes. Quand un événement aléatoire ou un accident pourrait le blesser, il s'en sort presque miraculeusement. Ce n'est par contre pas forcément le cas de ses compagnons sur qui les problèmes se reportent souvent...

Ce Signe Particulier peut être associé à la Clef Porte poisse.

Grand

Le Kamarade est grand, un vrai colosse. Il bénéficie de +1 sur les dégâts qu'il inflige, de +2 en Briseur de Grève tellement il est impressionnant et de 2 points de vie supplémentaires. Par contre quand il essaye d'être discret, il souffre d'un malus de -2. Sa taille et son poids peuvent même servir de complications quand il passe sur une surface fragile ou doit se mouvoir dans un espace restreint.

Héros malgré lui

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

Méthodique

Le Kamarade qui aime tout planifier à l'avance, peut, une fois par scène, faire un jet dans un de ses Traits en rapport avec son plan et mettre la marge de réussite en points de bonus flottants à des actions tant qu'elles suivent le fameux plan.

Exemple : Bishibo, le chirurgien infernal, possède

ce Trait. Il veut s'introduire dans un hôpital d'état pour se procurer des produits. Il fait un jet en Corruption pour se procurer les plans de l'édifice. Le résultat de son jet est 14, ce qui lui fait une marge de réussite de 5. Lui et son équipe pourront utiliser cette réserve de points lorsque leur Secrétaire Général les lâchera dans l'hôpital. Ainsi Siva, voulant créer une diversion et ratant son jet en Poupée Russe de deux points, pourra en utiliser deux de la réserve alors que Bishibo utilise la conformation du bâtiment pour éviter les gardes venus raccompagner Siva à l'entrée.

Mon précieux !

Ce don permet au Kamarade de personnaliser une de ses possessions. Cet objet accorde désormais un bonus de +1 à l'un des Traits du Kamarade : il peut s'agir d'un livre qui donne un bonus en Machiniste, d'habits qui augmentent son score en Poupée Russe. Cet objet ne peut être perdu : si cela devait arriver le Secrétaire Général devra procurer au personnage un objet ayant les mêmes caractéristiques lors de la session suivante. En outre, un tel objet est plus facile à réparer (voir page 77). Seul le propriétaire de l'objet peut bénéficier de ces bonus, pour n'importe qui d'autre il sera un objet ordinaire. Un aventurier ne peut améliorer qu'un seul objet de cette manière.

Oups! Désolé...

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

Petit

Le Kamarade est petit, menu. Il bénéficie d'un bonus de +2 dès qu'il veut être discret et sa petite taille lui permet d'éviter 1 coup sur 6 (pour simuler, lancer un dé). Mais les dégâts qu'il inflige en Lutte ne peuvent dépasser 2. Sa petite taille peut même servir de complication quand il s'agit de trouver en urgence un scaphandre à sa taille ou d'accéder à un barreau éloigné d'une échelle de secours.

Roue de la Fortune

Le destin semble s'acharner sur le Kamarade, en bien comme en mal. Il fait

des échecs critiques sur des 2 et des 3, mais à chaque fois qu'il en fait un, il gagne immédiatement un point d'expérience.

Un seul esprit pour toute une équipe !

Le Kamarade fait confiance à ses collègues pour surveiller ses arrières. Quand il est accompagné d'au moins un compagnon, il reçoit un bonus de +1 en *Lutte*, *Prisonnier Politique*, et *Briseur de Grève*. Néanmoins quand il est seul, il subit un malus de -1 à tous ses Traits.

Talent caché

Le Kamarade dispose souvent de ressources inattendues. Il peut dépenser ses points d'expérience en plein milieu de partie afin d'obtenir un Trait nécessaire au scénario ou à la réussite d'une action. S'il n'a pas assez de points d'expérience, les autres PJ peuvent lui en donner. Le Kamarade pourra, s'il le souhaite, les leur rembourser quand il en gagnera.

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.

SIGNES PARTICULIERS EN AK 47

Je garde une balle à ton nom

Si le Kamarade connaît l'adversaire qu'il va affronter, il peut profiler ses munitions de manière à ce qu'elles soient plus efficaces.

Kalachnikov

Roi de la mitraille, le Kamarade peut répartir les dégâts qu'il inflige entre plusieurs adversaires, à condition que la difficulté pour les toucher soit la même (ou inférieure).

Exemple : *Badow dans une crise de manque à la nicotine décide de dessouder les petites frappes qui se moquent de sa chapka en peau de mouflon retourné. Il inflige en tir 2 points de vie. Face à ces deux petits bras (qui n'ont qu'un point de vie chacun), c'est amplement suffisant. Pendant*

qu'ils couinent tous les deux avec une balledans le genou, il leur fait les poches à la recherche d'une cigarette.

Précis

Le Kamarade vise aux bons endroits. Il inflige un point de dégât supplémentaire en AK 47.

Veteran of Psychic War

Le Kamarade peut capter l'attention de nombreuses personnes en racontant l'histoire de ses exploits en Novy-Afganistan, ou dans la baie des Gros Klons. Le récit est si captivant que l'auditoire ne remarque pas ce qui se passe alentour.

SIGNES PARTICULIERS EN BRISEUR DE GRÈVES

Même pas peur

Le Kamarade est tellement habitué à faire peur aux autres que lui même a du mal à ressentir cette sensation. Il peut substituer son score en *Briseur de Grève* à celui de *Prisonnier Politique* pour résister à ce type d'émotion.

SIGNES PARTICULIERS EN GOULAG

Que d'un Oeil

Le Kamarade a le sommeil léger, on ne le surprendra jamais pendant qu'il dort, il reste vigilant même en période de repos. Au moindre bruit, il est debout et prêt à l'action.

SIGNES PARTICULIERS EN KARKASS

En première ligne

Un Kamarade possède 3 points de vie de plus que ses petits compagnons.

Garde du corps

Le Kamarade peut s'interposer entre ses compagnons et l'ennemi et encaisser les dégâts à leur place, dans un égoïsme masochiste qui n'a rien de communiste. Il peut alors utiliser son armure pour absorber la totalité des attaques s'il le souhaite.

Exemple : *au cours d'un même round, Stein le mécano et Siva-Cuisse-Folle ratent leurs attaques et sont blessés par un groupe de*

rednecks de l'espace accrochés à leur fusil à clous. Myasnik, le vieux gladiateur, décide alors de s'interposer pour sauver ses amis. Stein et Siva ont encaissé 2 points de dégâts chacun soit un total de 4 points. Le joueur de Myasnik utilise l'armure de son aventurier et ignore donc les dégâts. « J'ai eu ces organes vitaux déplacés après m'être fait quasiment couper en deux par un Bolchok à Grelots, les pires... ». Stein et Siva peuvent le remercier !

Insomniaque

Le Kamarade a pris l'habitude de se contenter de 4 heures de sommeil par jour. à lui de s'occuper le reste du temps. Par contre quand il dort, rien ne peut l'éveiller.

Ivrogne

S'il y a de la vodka ou du kvas et que votre interlocuteur accepte de vous accompagner sur les chemins des matins douloureux des gueules de bois, vous pouvez substituer vos scores en Étoile comme Corruption, Être au Parfum, Poupée Russe ou Propagande par votre score en Karkass.

Régénération

ou Juste une égratignure

Que le Kamarade soit un mutant ou une force de la nature avec dix litres de sang, comme les vaches, à la fin d'un combat il récupère 3 points de vie.

SIGNES PARTICULIERS EN LUTTE

Boucher

Le Kamarade sait frapper là où ça fait mal. Il inflige un point de dégât de plus au contact.

Dos au Mur

Il n'y a rien de plus dangereux qu'un syndicaliste blessé... Le Kamarade a des ressources physiques inespérées quand il est acculé. S'il tombe à 1 point de vie, il bénéficie d'un bonus de 1 à ses scores en Marteau et de 1 aux dégâts qu'il inflige.

Esprit de Meute

Pour 3 zlotys, le Kamarade porte une atta-



que supplémentaire à une cible qu'un de ses alliés vient de blesser.

Maître d'armes

Le Kamarade peut répartir les dégâts qu'il inflige entre plusieurs adversaires, à condition que la difficulté pour les toucher soit la même (ou inférieure).

Exemple : Gadoue le guerrier klon peut infliger 3 points de dégâts à chaque fois qu'il touche sa cible. Face à trois petits bras (qui n'ont qu'un point de vie chacun), ils mordent tous la poussière s'il réussit son attaque.

Masochiste

Le Kamarade aime qu'on lui résiste en combat, qu'on le cogne, qu'on lui donne du fil à retordre. A moins qu'à trop avoir fréquenté les garde à vue de la Politsiya, il n'ait pris goût à la douleur. Dans un combat, par tranche de 3 points de vie qu'on lui fait perdre, il gagne un zloty qu'il doit utiliser avant la fin de l'affrontement, ou avant qu'on le soigne.

Massacre Artistique

Le possesseur de ce Signe Particulier est un esthète de la tripaille répandue, le Mozart de la décapitation express, beau comme un catcheur, cruel comme un bourreau. Une fois par combat, le Kamarade peut faire un jet avec pour bonus le nombre de personnages qu'il a tués et la dangerosité de son ennemi pour malus. Si le jet est réussi, l'attaque est annulée, comme pour une utilisation d'Armure. En fait, les adversaires ont trop peur pour attaquer.

Ne pas se fier aux Apparences

Le Kamarade ne paye pas de mine, il a l'air d'être plus faible qu'il n'y paraît, que ce soit à cause de sa taille ou de son sexe soit disant faible. On a donc tendance à le sous estimer. Ce qui lui donne un bonus de 2 à chaque début de conflit.

Projection

Au lieu d'infliger des dégâts, le Kamarade peut choisir d'envoyer voler son adversaire à quelques mètres. évidemment, il faut qu'au niveau taille et poids cela reste raisonnable. On ne fait pas une planchette japonaise à un tank.

Sous la Ceinture

Pour ce qui est d'échanger des coups, vous êtes un vrai crevard. Pour vous, la fin justifie les moyens et vous ne vous refusez aucun coup bas. Quand vous dépensez des zlotys pour faire un jet de combat à 3d, vous pouvez considérer les 1 comme des 6.

SIGNES PARTICULIERS EN MÉDAILLE OLYMPIQUE

Comme un chat

Le Kamarade a un sens inné pour se rattraper lors des chutes. À moins que le Secrétaire Général ne soit le pire des tyrans, il ne prendra jamais de dégâts dans de telles situations.

SIGNES PARTICULIERS EN MUSKLE

Tout en Attaque

Le Kamarade n'utilisera plus jamais d'armure, il est très offensif quand il se bat au contact

et lance sa vie dans la balance à chaque fois mais il inflige maintenant des dégâts égaux à son trait en *Muskle*.

SIGNES PARTICULIERS EN PRISONNIER POLITIQUE

Minorité clandestine

Le Kamarade appartient à une minorité que le Pouvoir souhaite voir disparaître (religieux, indépendantiste, capitaliste, etc.). 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. Il gagne donc une complication gratuite

SIGNES PARTICULIERS EN SOYOUZ

La Fureur de Vivre

Le Kamarade est un vrai risque-tout dès qu'il pilote. Les manoeuvres qu'il tente sont tellement téméraires qu'elles sont totalement inattendues. Qui imaginerait qu'il va faire une vrille entre les canons du destroyer ? Dans chaque bataille spatiale, la défense de base du soyouz qu'il pilote n'est pas égale à zéro, mais au score en Prisonnier Politique du Kamarade.

Ô Mon Vaisseau

Le Kamarade aime son vaisseau, un lien s'est bâti entre eux. Qu'il le pilote en Soyouz, utilise ses ordinateurs et ses sonars en Opérateur Codeur, son artillerie en AK 47, ou qu'il le répare en Machiniste, il a un bonus de +1 à tous ses scores. Ce signe particulier peut être pris deux fois, dès lors le bonus est de +2 avec le vaisseau choisi, mais de -1 avec tous les autres véhicules... En outre, personne d'autre dans l'équipe ne pourra prendre ce Signe Particulier.



SIGNES PARTICULIERS EN ACROBATE

Comme un chat

Le Kamarade a un sens inné pour se rattraper lors des chutes. À moins que le Secrétaire Général ne soit le pire des tyrans, il ne prendra jamais de dégâts dans de telles situations.

SIGNES PARTICULIERS EN ACTION PARTISANE

Embuscade

Le Kamarade est rompu aux tactiques de guérilla et aux guet-apens. Pour peu qu'il bénéficie d'une minute pour préparer le terrain d'un affrontement, il fait bénéficier d'un bonus de 1 aux scores de ses alliés et à leurs dégâts pour le premier round.

SIGNES PARTICULIERS EN BOLCHOÏ

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. «faire, j'ai joué le commissaire Navaritch pendant 5 ans !»

Gladiator

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

SIGNES PARTICULIERS EN CORRUPTION

Réputation

Chaque fois que le Kamarade rencontre un nouveau PNJ, il peut faire un jet, de seuil normal, c'est-à-dire 9. Si le jet est réussi, le personnage a déjà entendu parler du Kamarade dans les termes choisis par le joueur. Si le jet est raté, c'est le Secrétaire Général qui choisit ce qu'a entendu dire le PNJ à propos du Kamarade.

SIGNES PARTICULIERS EN ÊTRE AU PARFUM

Fichier central

Le Kamarade possède des rapports plus ou moins précis sur tout et n'importe quoi. En réussissant un jet d'Être au Parfum modifié par la difficulté de la cible, le Kamarade peut ainsi avoir accès aux informations que la cible ne souhaiterait pas voir divulguées. Bien entendu, le Secrétaire Général a le dernier mot sur le contenu et l'exactitude du Fichier.

Maître chanteur

Une fois par partie, et contre un zloty, le Kamarade peut utiliser les renseignements de son réseau d'informateurs pour faire pression sur une personne innocente. Celle-ci se voit contrainte de lui rendre un service, qui ne devra pas mettre sa vie ou celles de ses proches en jeu.



SIGNES PARTICULIERS EN GROUILLOT

A l'épreuve des Balles

A force de goûter tous les produits les plus étranges et les cuisines les plus corrosives, le Kamarade a développé une sorte d'immunité. Son estomac supporte tout, des cuisines extraterrestres au pire des poisons.

Cadavre Exquis

Les talents en cuisine du Kamarade font de lui le Nec plus ultra quand il faut faire disparaître un cadavre. Ils ne refont jamais surface. Quoiqu'il en fasse, ça part comme des petits pains.

Cuistot Roboratif

Que ce soit grâce à son art d'accommoder les restes, ou sa science des épices, les repas que le Kamarade prépare sont nourrissants en diable, de véritables stimulants. S'il a le temps de cuisiner et des ingrédients de bonne qualité, il peut faire regagner des points de vie à ceux qui se régalent à sa table. Il dispose d'un pool de soin égal à son Trait en Grouillot, à répartir entre lui et ses Kamarades.



Monsieur Propre

Avec un jet réussi en Grouillot, le Kamarade peut faire disparaître témoins gênants et traces d'un crime. La difficulté est, bien entendue, fixée par le Secrétaire Général.

Pangalactic Market

Le Kamarade est un virtuose étrange de la casserole. En utilisant uniquement des produits locaux il peut donner l'illusion à qui que ce soit qu'il utilise des produits de sa planète d'origine, ou au contraire, faire naître l'exotisme le plus galactique à partir de produits de tous les jours.

SIGNES PARTICULIERS EN MARCHÉ NOIR

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.

Petit Débrouillard

Au début de chaque session, ou pendant une partie, quand vous avez le temps de grappiller quelque chose, dites ce que vous recherchez et faites un jet en Marché Noir pour trouver quelque chose de chouette. Avec un jet de 12 ou plus, vous pouvez choisir trois des propositions dans la liste ci-dessous. Avec 9, 10 ou 11, choisissez-en deux. Sur un échec, une seule. Le SG est invité à jouer avec les propositions que vous auriez laissées de côté... Liste des propositions : cette chose fonctionne. C'est plus ou moins ce que vous recherchez. Cela sert à quelque chose de puissant. Ce n'est à personne ou personne ne viendra réclamer pour cela.

Roi de la Combine

Vous savez faire de l'argent vite fait mais pas toujours bien fait. En début de scénario, et avec un premier jet en Marché Noir réussi, vous gagnez une Kontrebande en l'espace d'une demi-journée pour votre équipe. Avec un deuxième jet en Corruption avec une difficulté de -2, vous gagnez 2 Kontrebandes mais vous avez sombré dans

la frange illégale de votre activité... En cas d'échec à un seul de ces jets, vous voilà dans les ennuis... La Kontrebande ainsi obtenue disparaît à la fin de l'aventure.

SIGNES PARTICULIERS EN POUPÉE RUSSE

Confidence sur l'oreiller

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

SIGNES PARTICULIERS EN PROPAGANDE

Noyade verbale

Le Kamarade peut accaparer une personne grâce à son débit verbal. Le temps, en secondes, pendant lequel sa victime ne pourra rien faire d'autre que d'écouter le Kamarade est égal au résultat de son jet de dés.

SIGNES PARTICULIERS EN SOCIAL TRAITRE

Ombre de l'Ombre

Tant qu'il reste immobile dans une zone d'ombre, le Kamarade est indétectable.

Dissimulation

Le Kamarade peut toujours dissimuler sur lui un objet pas plus grand qu'une dague qui échappera à toutes les fouilles.

Disparition

Il suffit d'un simple instant d'inattention, un bâte clignement de paupière par exemple, pour que le personnage disparaisse du champ de vision d'un tiers. On oppose son trait de Social Traître au score en KGB de la personne à qui il souhaite échapper. En cas de réussite son opposant pense avoir perdu le personnage. Ce dernier n'est en fait pas loin et peut saisir l'occasion pour se faire la belle ou réattaquer par surprise. Utilisable une fois par séance.

Perfidie

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



SIGNES PARTICULIERS EN DOPAGE

Piqûre

Le Kamarade est un grand pourvoyeur de drogues en tout genre. D'une piqûre d'aiguille ou en vous injectant un produit de sa composition dans les neuro-pods de votre combinaison, vous gagnez 1d6 à ajouter au test que vous êtes en train d'effectuer. Le savant fou doit cependant être à votre contact, décrire en quoi sa recette peut vous venir en aide et vous, vous perdez 1d2 points de vie...

Serment d'Hypocrite

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

«- Et vlan un bon coup sur l'coccyx !

- Pas le coccyx, l'occiput...»

Le Cric et Grangibuski, gamins des docks de Longeverningrad, chassant les mange-rouille pour se faire de l'argent de poche.

SIGNES PARTICULIERS EN JEUX ET PARIS

Bluffeur

Une fois par partie, le Kamarade peut substituer son Trait en Jeux et Paris à celui de Propagande pour mentir à quelqu'un. En négociant avec le Secrétaire Général le nombre de Zlotys nécessaires, il peut même cacher son résultat de dés et annoncer qu'il est réussi sur ce coup là.

SIGNES PARTICULIERS EN KGB (VOIR AUSSI LES SIGNES PARTICULIERS EN ÊTRE AU PARFUM)

Filature

Lorsque le Kamarade suit quelqu'un ou le surveille depuis une planque, il peut ajouter son score de KGB ou Propagande à son trait Social Traître pour rester discret.



Un officier de la Tcheka essayant de déterminer la provenance d'une arme nemtsy...

Interrogatoire musclé

Lorsqu'il conduit un interrogatoire, le Kamarade peut refaire ses jets ratés à volonté, mais chaque nouvelle tentative coûte à la cible 1D2 points de vie. Les morts ne parlent pas.

Lire sur les lèvres

Le Kamarade sait lire sur les lèvres. Il lui suffit de voir quelqu'un parler dans une langue qu'il connaît pour comprendre ce qu'il dit.

Physionomiste

Le Kamarade est entraînée à reconnaître les gens. Lorsqu'il croise une personne, il peut immédiatement dire qu'il l'a déjà croisée en reconnaissant son visage, sa démarche ou sa voix.

Déduction

Le Kamarade appréhende les affaires avec une logique froide. 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. Le Secrétaire ne donne pas d'informations réelles sur le scénario, il ne fait que confirmer une déduction. En outre, 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.

Point faible

Une fois par combat et contre 1 zloty, le Kamarade peut ajouter son score de KGB à ses dégâts.

Exemple : « Je devine à son teint jaune qu'il a une cirrhose au foie. C'est donc là que je frappe ! »

SIGNES PARTICULIERS EN MACHINISTE

Mage du scotch

Contre 1 Zloty, le Machiniste peut réparer un objet de Kontrebande ayant été cassé. Contre un nombre de Zlotys à négocier avec le Secrétaire Général, il peut faire tenir une machine au-delà de ses limites...

Toujours là au bon endroit

En début de scénario, le Kamarade fait un jet en Machiniste : s'il fait 9, 10 ou 11, il pourra se trouver où on a besoin de lui avec ses outils une fois dans la partie. S'il fait 12 ou plus, il pourra jouer deux fois les Deus Ex Machina.

SIGNES PARTICULIERS EN OPÉRATEUR CODEUR

Réalité virtuelle

Le Kamarade possède une machine étrange capable de vous projeter dans un univers de jeu vidéo. Dès que les joueurs veulent mettre les casques reliés à la machine, le voilà promu Secrétaire Général d'Alone in the Bank, Kommissaire of Persia ou Kolkhoze of Duty. En bref, ce signe particulier est l'occasion de changer d'univers de jeu...

SIGNES PARTICULIERS EN PIONNIER

Sabir

Vous n'êtes pas polyglotte et vous ne parlez pas des douzaines de langues Nemtsy, ou de patois soviétiques. Mais où que vous soyez, vous savez vous faire comprendre et demander le plein, un verre de vodka ou bien où sont les toilettes.

SIGNES PARTICULIERS EN RECHERCHE ET CONCEPTION

Garage, laboratoire, etc.

Vous possédez un antre, un domaine réservé dans lequel vous vous enfermez pour bricoler, inventer, tester, etc. Choisissez 3 choses qu'il contient et notez-les sur votre Fiche (pages 63 ou 65). Vous pouvez vous acheter de nouvelles options pour votre domaine contre 5 points d'expérience. Quand vous irez dans votre antre pour essayer de fabriquer quelque chose, de réparer ou de comprendre un truc, votre Secrétaire Général décidera d'un malus en fonction de ce que vous désirez réaliser et de l'équipement de votre garage, de votre laboratoire, etc. En tenant compte de cette difficulté, vous devrez annoncer le seuil que vous pensez atteindre : contre un 9+, votre SG vous imposera 4 des conditions décrites sur votre Fiche. Contre un 12+, il vous en imposera 3. Contre un 15+, il vous en imposera 2. Le SG peut connecter tout ça ou vous les jeter en vrac. Une fois que tous les pré-requis sont remplis, la chose est faite, au SG de vous donner des stats ou de faire avancer l'histoire en accord.

Machines et Bidules

Le Signe Particulier du savant fou. Ce Signe permet d'investir des zlotys en cours de partie pour avoir sur soi des inventions folles qui font avancer l'histoire. Le coût dépend de leur impact sur le scénario.

SIGNES PARTICULIERS EN SAMIZDATS

C'est MA rubrique

Le joueur doit choisir, avec ce Signe Particulier, la rubrique dont il s'occupe dans un journal : chiens écrasés, cœurs solitaires, critique gastronomique, histoire du Parti etc. Il peut alors utiliser son Trait en Samizdats pour faire des jets en relation avec sa rubrique : corrompre un membre du polit bureau si le Kamarade est un spécialiste du Parti, draguer s'il rédige le courrier du cœur, mitonner un bon petit plat s'il est habitué à descendre en flèche Paul Bocusky.

SIGNES PARTICULIERS EN UNIVERSITET

Implant K

Le Kamarade grâce à une légère modification de son néocortex a accès à une bibliothèque téléchargée dans son cerveau. Cependant la science soviétique étant ce qu'elle est, il est bon pour une heure de concentration avant d'obtenir la moindre information.

Mémoire eidétique

Parfois on regrette de ne pas avoir noté une adresse ou un nom, un horaire ou une date. Grâce à ce Signe Particulier, le Kamarade peut toujours demander au Secrétaire Général des détails qu'il aurait oublié.

Ton professoral

Le Kamarade a un don pour imiter les gestes et les intonations des sinistres professeurs de l'Union afin de terroriser tout personnage ayant fait des études. Il peut substituer son score en Briseur de Grèves par celui d'Universitet pour effrayer un PNJ susceptible d'avoir déjà tremblé devant les coups de règle d'un enseignant.

SIGNES PARTICULIERS EN TCHERNOBYL

Se reporter à la page 31





Да здравствуєт **Kholka** сторона жизни

Kholka Kola



Voilà un descriptif de certaines Clefs imaginables. Bien sûr, chaque Secrétaire Général peut inventer les siennes ou adapter les Clefs existantes à ses Kamarades.

Ces Clefs, si elles sont jouées à bon escient, rapporteront des Zlotys qui permettront de corrompre le Secrétaire Général afin de se tirer de situations difficiles ou de tourner certains éléments du scénario à son avantage. Nous verrons, lorsque nous nous intéresserons de plus près au fonctionnement des règles, dans le chapitre intitulé « Corrompre le Secrétaire Général », page 74, comment tout ceci fonctionne.

Chaque Kamarade choisit à la création trois Clefs. Il pourra ensuite en acheter d'autres pour 10 points d'expérience, jusqu'à un maximum de cinq Clefs par Kamarade.

Quand une Clef n'intéresse plus le Kamarade qui la possède ou quand elle a été menée à bout, que le personnage évolue, on peut l'effacer et en choisir une autre gratuitement à condition de remplir la condition de rachat de la clef.

CLEF de L'AMNÉSIQUE

Le Kamarade est amnésique. Il gagne 1 Zloty chaque fois qu'il croise un élément simple de son passé (un type de vaisseau qu'il se souvient d'avoir piloté, une chanson qu'il écoutait et dont il se remémore les paroles), ou 3 Zlotys s'il en apprend un peu plus sur qui il était (rencontre quelqu'un qui l'a connu, ou trouve une photo de lui avec des éléments identifiables...).

Rachat : retrouver la mémoire.

CLEF de L'APPARATCHIK

Le Kamarade veut du pouvoir, peu importe ce qu'il en fait. Il gagne 1 Zloty chaque fois qu'il se fait remarquer par quelqu'un d'important, ou ridiculise un rival. 3 Zlotys quand il se débarrasse définitivement d'un concurrent, qu'il gagne en prestige ou qu'il prend des galons.

Rachat : abandonner sa place et son rang.

CLEF de L'AUSTÈRE

Vous savez que les plaisirs de ce bas monde ne sont que de dangereux artifices qui vous font glisser du côté du vice. Ainsi chaque fois que vos Kamarades festoient et que vous vous astreignez au jeûne ou au pain sec, chaque fois qu'ils dansent et que vous restez assis à vous ennuyer, gagnez 1 zloty.

Marquez en 2 si vous leur faites la leçon.

Rachat : prendre du plaisir.

CLEF du BALAIS DANS LE C...

« l'Ordre et la Loi : il n'y a que ça de vrai ! », « Un esprit sain dans un corps sain », « les légumes c'est bon pour la santé » etc. Chaque fois que vous vous laissez guider par des préceptes moraux à définir avec le SG, vous gagnez 1 zloty. Vous en gagnez 2 si vous entraînez avec vous un membre de votre équipe sur les chemins de l'Harmonie (pour vous citer) et 3 si cela va à l'encontre des intérêts de votre groupe.

Rachat : briser l'un de vos engagements moraux.

CLEF du Barbare

Votre peuple est souvent considéré comme arriéré, violent et sans culture, voire analphabète. Chaque fois que votre personnage se comporte comme tel, chaque fois que sa défiance vis-à-vis de la culture ou de la technologie a un impact sur le scénario, vous gagnez des zlotys : entre 1 et 3 selon la conséquence.

Rachat : faire preuve de raffinement et de culture. Adopter une machine dans votre environnement quotidien.

CLEF du BRICOLEUR

Le Kamarade passe son temps à modifier, réparer, améliorer et démonter tout ce qui lui passe entre les mains. Il gagne 1 Zloty s'il utilise son talent de façon amusante dans un combat, ou ailleurs, 3 Zlotys s'il travaille sur une chose rare, ou effectue un travail à grande échelle (comme quand Esturgeon-vitch passe une scène entière à adapter le vaisseau de l'Agence Tourisk au plan du sergent Kannibal, ou que le Kamarade met la main sur un propulseur nemtsy de technologie inconnue ou les puces cérébrales d'une unité Upgradator des IA de Sark.)

Rachat : laisser passer l'opportunité de jouer avec quelque chose d'intéressant.

CLEF du BRISEUR de COEUR

Le Kamarade aime séduire. Il gagne des Zlotys chaque fois qu'il fait succomber une proie. Plus la conquête est difficile, plus importante sera la prime : 1 pour une vague serveuse d'un Kosmodock, 3 si c'est le ou la méchant(e) de la campagne ou un(e) Kamarade qu'il pourchasse depuis plusieurs scénarios.

Rachat : tomber amoureux.

CLEF du COEUR BRISÉ

Le Kamarade n'arrive plus à former des liens d'amour ou d'amitié. Il gagne des Zlotys chaque fois qu'il succombe à la nostalgie ou repousse l'affection des autres.

Rachat : tomber amoureux.

CLEF du COLLECTIONNEUR DE TROPHÉES

Arrachez les dents à votre ennemi, les bougies à son soyouz et suspendez-les à votre cou... Chaque fois que vous prenez un trophée sur un adversaire vous gagnez entre 1 et 3 zlotys selon le monstre d'où provient ce trophée, son originalité et la manière dont vous le mettez en scène.

Rachat : Rendre un trophée à la famille de votre victime.

CLEF du CONTRAT SOCIAL

Le Kamarade a quelqu'un à qui il est lié, quelqu'un de plus important que n'importe



qui, un ami, une relation amoureuse, quelqu'un dont il est responsable. Il gagne 1 Zloty chaque fois que les décisions du Kamarade sont influencées par cette relation, 3 Zlotys quand le Kamarade défend cette relation en prenant de gros risques.

Rachat : couper les liens avec cette personne.

CLEF de la DIVA :

Vous êtes délicieux, délicat et vous le savez. Chaque fois que vous passez un round de combat à regarder votre reflet dans une vitre ou le reflet d'une machine, que vous faites un caprice en déclarant que ce kosmodock est bien en dessous de votre standing, vous gagnez 1 zloty. Vous en gagnez 3 si votre attitude met le groupe en danger, par exemple si vous refusez de vous enfuir par les égouts, alors que les ennemis vous talonnent.

Rachat : accepter, sans discuter, de dormir dans une couchette douteuse, de revêtir une tenue sale et mal taillée...

CLEF du DOURAK

Le Kamarade est naïf, voire même crétin. Il gagne des Zlotys à chaque fois qu'on prend avantage sur lui : 1 si cela entraîne des conséquences anecdotiques, 3 si la bêtise du Kamarade met en danger toute la mission.

Rachat : profiter de quelqu'un.

CLEF de l'ÉCOLOGISTE

Vous rêvez d'océans verts de feuilles et de branches, de cités de pétales et de nemtsy vivant de photosynthèse. Chaque fois que vous pouvez respirer de la chlorophylle, vous gagnez 1 zloty.

Rachat : laisser mourir une plante.

CLEF de l'EXILÉ

Le Kamarade a perdu le contact avec une organisation, un groupe ou une culture, il en ressent une profonde nostalgie. Il gagne 1 Zloty chaque fois que sa séparation avec ce groupe revient sur le tapis, 2 Zlotys s'il en souffre. 5 Zlotys si cette séparation lui apporte de grandes souffrances.

Rachat : redevenir un membre du groupe.

CLEF du GLADIATEUR

Si vous vous battez en présence de personnes qui ne font rien d'autre que de regarder votre combat vous gagnez des zlotys : 1 pour moins de 10 spectateurs, 2 si vos témoins sont entre 10 et 100, 3 si vous avez plus de 100 observateurs.

Rachat : refuser un combat publiquement.

CLEF du GOURMET

Vous êtes capables de faire des folies pour manger un bon petit plat, ou pour trouver des ingrédients rares. Chaque fois que vous faites passer votre estomac en priorité, gagnez 1 et 3 zlotys.

Rachat : manger des tablettes énergétiques tout en buvant du Kholka Kola.

CLEF du GROGNON

Vous n'aimez pas quelque chose en particulier (les Nemtys, la vodka Smirnoff - trop légère à votre goût -, les gradés de l'Armée Rouge... à vous de choisir). Chaque fois que vous vous retrouvez confronté à

votre aversion, vous gagnez 1 zloty. Vous en gagnez 3 si vous agissez contre...

Rachat : trouver quelque chose que vous détestez davantage.

CLEF de L'IMPOSTEUR

Il y a des instants où la vie entière du Kamarade est un mensonge. Il gagne 1 Zloty à chaque fois qu'il se fait passer pour ce qu'il n'est pas, 2 Zlotys quand il arrive à convaincre quelqu'un de sa fausse identité malgré des a priori sceptiques, 3 Zlotys quand sa fausse identité survit à un débat organisé ou une tentative concrète de le démasquer.

Rachat : confesser son imposture.

CLEF du KAPO

Un des membres de l'équipe est le souffre douleur du Kamarade. Ce dernier gagne des Zlotys à chaque fois qu'il le rabaisse, l'humilie ou le fait souffrir.

Rachat : se montrer bon avec cette personne.

CLEF du KOMISSAIRE

Le Kamarade est souvent amené à commander. Il gagne des Zlotys quand il est obéi ou qu'il risque la vie de ses hommes.

Rachat : laisser le commandement à quelqu'un d'autre.

CLEF de la LUTTE FINALE

Le Kamarade aime écraser ses ennemis en combat. Il gagne 1 Zloty chaque fois qu'il vainc un adversaire, 3 Zlotys quand il défait un ennemi de puissance supérieure ou égale à la sienne (un score égal ou supérieur au sien).

Rachat : être vaincu en combat.

CLEF de la MACHINE

Votre personnalité vous empêche de vous livrer à vos sentiments. Chaque fois que vous agissez comme une froide machinerie logique pour éviter de vous laisser submerger par vos émotions, vous gagnez entre 1 et 3 zlotys.

Rachat : faire preuve de compassion envers autre chose qu'un distributeur automatique. Un truc organique quoi...

CLEF du MAÎTRE d'ÉCHECS

Le Kamarade est méthodique et rusé. Il gagne des Zlotys chaque fois qu'il réalise quelque chose que tout le monde avait raté jusque là, ou qu'il met un plan détaillé en place.

Rachat : le plan est un échec.

CLEF du MASOCHISTE

A trop visiter les baignoires du KGB, le Kamarade a pris gout à la souffrance, il gagne 1 Zloty chaque fois qu'il finit blessé et 3 Zlotys chaque fois qu'il est KO.

Rachat : fuir face à une source de dommage physique ou psychique

CLEF de l'OPIUM du PEUPLE

Le Kamarade a une foi profonde en une religion ou une philosophie qui guide ses pas(religion orthodoxe, culte de Staline ou autre, nudisme, culte guerrier des Klons). Il gagne 1 Zloty chaque fois qu'il défend sa foi contre d'autres, 2 Zlotys quand il convertit quelqu'un à sa croyance, 3 Zlotys quand il défend sa foi au péril de sa vie.

Rachat : le Kamarade ne croit plus.

CLEF du PAR LE BOUT DU NEZ

Chaque fois que votre personnage pourrait faire une action mais qu'il se débrouille pour que ce soit un autre qui la fasse, marquez 1 zloty, 2 si vous aviez plus de chances de réussite que la personne que vous utilisez pour finalement la faire agir à votre place...

Rachat : vous mettre en avant pour quelque chose que vous ne savez pas faire, quitte à vous casser un ongle.

CLEF du PARTI

Vous obéissez et respectez les directives du Parti. Quand vos actes sont en accord avec la ligne officielle gagnez 1 Zloty, si votre respect de la parole du Soviet Suprême vous conduit à vous opposer à votre groupe, 3 Zlotys.

Rachat : désobéir au Parti.

CLEF du PLAN QUINQUENNAL

Le Kamarade a une mission qu'il veut mener à bien, il gagne 1 Zloty chaque fois qu'il entreprend une action qui le rapproche de

son but, 2 Zlotys si cette action porte ses fruits, 3 Zlotys si l'action débouche sur une réussite majeure qui le rapproche de son but final.

Rachat : abandonner la mission ou la mener à son terme.

CLEF du POLLUEUR

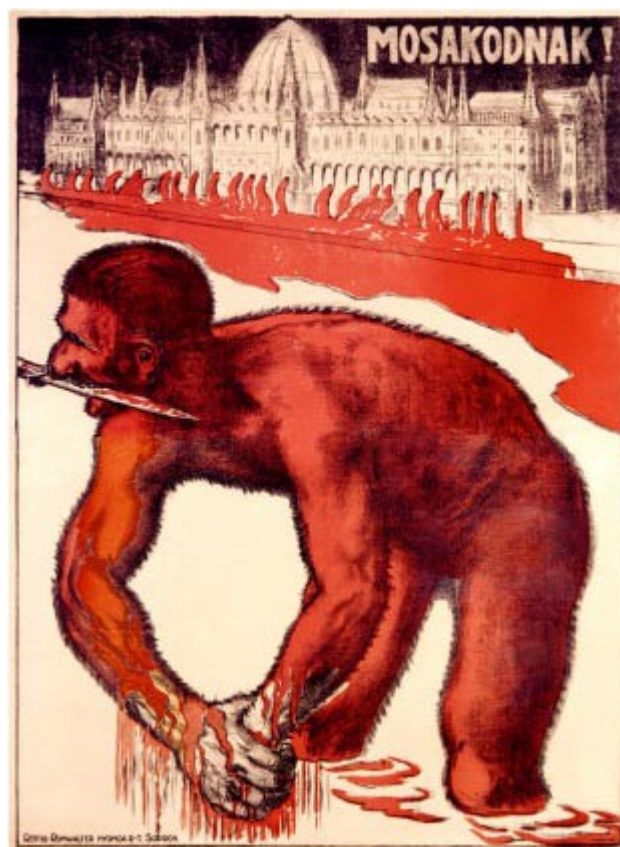
Le vert vous rend nerveux. Est-ce votre faute si le béton a un côté si rassurant et si vous admirez plus les courbes de votre novye trabant que celles des jeunes aspirantes communistes en uniforme ? Dès que vous devez respirer de la chlorophylle, vous gagnez entre 1 et 3 zlotys en fonction de la crise de nerfs que vous aurez interprétée et de ses conséquences sur votre aventure.

Rachat : vouloir s'installer sur une planète sauvage.

CLEF de la PRODUCTIVITÉ

Le Kamarade se sent en compétition avec un autre membre de l'équipe. Il gagne des Zlotys à chaque fois qu'il le bat sur son propre terrain.

Rachat : laisser gagner son rival.



CLEF du PROMIS au GOULAG

Le Kamarade est activement recherché et si les autorités mettent la main sur lui, il finira sur Sybéria 1. Il gagne 1 Zloty dès qu'il doit se cacher et brouiller sa piste. 3 Zlotys si pour rester libre, il doit effectuer des jets. 5 Zlotys si son équipe doit monter un plan d'évasion pour le tirer d'affaire.

Rachat : obtenir son amnistie.

CLEF du RADIN

Chaque fois que votre personnage rechigne à dépenser ses sous, vous gagnez 1 zloty (3 si cela se fait au détriment des intérêts de votre équipe ou si cela a des conséquences lourdes pour l'aventure).

Rachat : offrir quelque chose de coûteux à quelqu'un sans rien attendre en retour.

CLEF de la RENOMMÉE

"Vous devez être le pire contrebandier dont j'ai jamais entendu parler !" "Peut être, mais vous avez entendu parler de moi."

Le Kamarade gagne 1 Zloty à chaque fois que son nom ou ses actes sont reconnus, que ce soit parce qu'il s'en vante, ou qu'il fait exprès d'avoir des témoins, 2 Zlotys s'il fait quelque chose d'inconsidéré juste pour augmenter sa réputation, 3 Zlotys s'il risque tout pour qu'on sache qui il est et ce qu'il a fait.

Rachat : laisser à quelqu'un d'autre le bénéfice de vos actions.

CLEF du REPLI STRATÉGIQUE

Le Kamarade évite les combats comme la peste. Il gagne 1 Zloty chaque fois qu'il évite une situation potentiellement dangereuse, 3 Zlotys chaque fois qu'il arrête un combat par d'autre moyen que la violence.

Rachat : plonger dans un combat sans hésitation.

CLEF du RÉVOLTÉ

Vous êtes un opposant politique engagé dans la préservation de la culture bretonne et de la soupe au chou, un activiste de la NRA qui envisage la prolifération des armes comme l'avenir du genre humain ou un encore utopiste fervent, déçu du système. Quand vous vous opposez aux Communistes, ou que vous faites avancer votre

cause, vous gagnez entre 1 et 3 zlotys.

Rachat : vous ranger du côté du système.

CLEF du SAVANT FOU

Le Kamarade est prêt à toutes les expériences, même les plus extrêmes, à condition d'avoir un cobaye sous la main. Il gagne 1 Zloty s'il expérimente une nouvelle théorie ou une nouvelle machine, 3 Zlotys si ses recherches nécessitent qu'il les fasse dans le dos de son équipe, 5 Zlotys si, à la fin de son expérimentation, il est recherché pour crime contre l'Humanité.

Rachat : le Kamarade laisse passer l'occasion de tester une nouvelle hypothèse ou d'une invention.

CLEF du SOCIAL TRAÎTRE

Le Kamarade est un égoïste qui aime posséder. Il gagne 1 Zloty chaque fois qu'il fait une affaire dans son intérêt, 3 Zlotys à chaque fois qu'il double sa fortune.

Rachat : le Kamarade donne tout ce qu'il possède et ne conserve que ce qu'il peut porter.

CLEF du SURVIVANT

Vous avez été conçu pour durer. Quand vous résistez et que tous les autres flanchent, quand vous résistez à un poison ou des conditions extrêmes, vous gagnez entre 1 et 3 zlotys.

Rachat : pleurer comme un trader américain après un krach boursier parce que vous vous êtes cogné le doigt de pied contre un meuble.

CLEF des 30 BILLONS D'AMIS

Le Kamarade aime tellement les animaux qu'il ne supporte pas de les voir souffrir. S'il s'interpose alors qu'un pauvre animal est maltraité, il gagne 1 à 3 zlotys, en fonction des conséquences de son acte. Quand on pense qu'il y en a qui ignore encore que le gros blatsuv cornu adore que son maître le fouette et qu'il voit d'un très mauvais œil le fait d'être interrompu dans une séance de "caresses", on prend conscience que cette clé peut rapporter beaucoup de zlotys à son heureux possesseur...

Rachat : parier à un combat de chiens ou à une corrida.

CLEF du VERBIEUX

À chaque partie, le MJ vous prépare 5 phrases tirées des citations de Staline, Lénine ou autre (visitez notre site section Star Marx – Aides de Jeu et scénarios). Chaque fois que vous en placez une durant le jeu, vous gagnez 1 zloty, 2 si votre équipe ne s'aperçoit pas qu'il s'agit d'une phrase préparée...

Rachat : se contenter d'acquiescer aux conversations des autres pendant toute une session.

CLEF du VÉTÉRAN

Le Kamarade en a trop fait, il a trop vu ou perpétré d'horreurs. Il gagne des Zlotys chaque fois qu'il est submergé par ses traumatismes.

Rachat : obtenir le pardon.

CLEF du VOYAGEUR

Le Kamarade aime explorer des endroits exotiques et rencontrer des gens originaux. Quand il découvre des nouveaux aspects d'une civilisation ou des lieux étranges et singuliers, il gagne 1 Zloty.

Rachat : laisser passer l'opportunité de découvrir quelque chose d'original.

CLEF du VRAI SOCIALISTE

Le Kamarade a une certaine tendresse pour les faibles et les opprimés. Il gagne 1 Zloty à chaque fois qu'il aide quelqu'un dans le besoin, ou partage avec lui ce qu'il a, 2 Zlotys chaque fois qu'il défend un faible en danger, 3 Zlotys quand le Kamarade aide une personne dans une situation désespérée et change sa vie au point qu'elle arrive à s'en sortir par elle même.

Rachat : ignorer une demande d'aide.





À Tranchons et Traquons et donc à Star Marx, une armure peut aussi bien représenter un objet physique (Un gilet en cuir de Shlougga, une veste en kevlar achetée à un déserteur de l'armée, un bouclier en plexiglas trouvé après une manifestation illégale et bien justement réprimée...) que la chance ou l'agilité d'un Kamarade. C'est au joueur de décrire son armure comme il le souhaite. Quelque soit son type, l'armure d'un Kamarade peut être utilisée deux fois en tout et pour tout durant tout le scénario.

Un Kamarade touché par un ennemi de l'Union peut décider d'utiliser son armure pour stopper l'attaque. Quand il choisi de le faire il ignore *la totalité* des dégâts infligés par l'ennemi mais son armure perd une utilisation. Une armure ne peut être réparée qu'entre deux aventures.

Exemple : Gushrill a choisi comme armure l'haleine insupportable de son personnage, grand buveur de vodka et dévoreur de malossol. Au cours d'un combat, notre ivrogne encaisse 4 points de dégâts. le joueur de Gushrill décide d'utiliser l'armure de son personnage et annule donc la totalité des dégâts. L'armure perd une utilisation. Elle ne pourra plus être utilisée qu'une fois au cours de cette partie. Il pourra de nouveau l'utiliser deux fois au cours de sa prochaine aventure après s'être enfilé, hors jeu, de nouveaux bocaux de cornichons géants.

Vous trouverez de nombreux exemples d'armure dans les personnages pré-tirés. En voilà quelques uns supplémentaires :

« Tu frappes moins fort que mon père les soirs de vodka. »

« C'est toujours un morceau du décor qui prend à ma place. »

« Blessé en Novy-Afganistan, on a déplacé mes organes vitaux. »

« C'est souvent mes habits qu'on déchiquette. »





Utiliser son matériel de Kontrebande donne un bonus immédiat de + 2 à un jet, pour peu que le Kamarade soit capable d'expliquer comment cet équipement intervient sur le jet en cours. Ensuite cet objet est « coché » : le Kamarade n'a plus le droit de l'utiliser pendant toute la partie. En revanche, le Kamarade peut déclarer qu'il utilise son équipement qu'une fois le résultat d'un jet de dés annoncé. Pour « décocher » un objet, il faut le « réparer », et comme nous sommes les dignes héritiers d'un système soviétique, on répare les choses en leur cognant dessus. Hélas, il arrive qu'elle casse plutôt que de repartir pour un tour.

Au début de chaque partie, tous les objets sont à nouveau « décochés » et les compteurs sont remis à zéro.

Réparer un objet

Quand un Kamarade veut « réparer » un objet en cours de partie et cela pour la première fois du scénario, il le frappe sans pitié et jette 1d6.

L'équipement en question est réparé sur un 3,4,5, ou un 6. Sur un 1 ou un 2, il est détruit, déchiré, etc. Avec toutes les conséquences que cela peut avoir...

Pour la deuxième réparation, l'objet est en miette sur un 1, 2, 3 ou 4.

Si jamais il survivait et que le Kamarade veuille encore l'utiliser, il marcherait une dernière fois avant d'être oblitéré sans pitié.



On peut imaginer qu'un joueur ait son laboratoire comme faisant partie de son équipement de Kontrebande. À chaque utilisation pour une nouvelle analyse lors de la même aventure, le laboratoire risque l'explosion. Le Secrétaire Général peut également proposer des PNJ comme équipement pour un scénario, notamment pour des batailles rangées où les joueurs seront tentés d'utiliser ces PNJ au risque de les tuer...

Un Kamarade commence avec un seul objet dans sa Kontrebande. Il pourra s'en payer quatre autres en corrompant le Secrétaire Général.

Lorsqu'il aura des Atouts (voir page 71), au début de chaque scénario, il devra choisir entre ces deux listes pour n'utiliser, durant l'aventure, que 5 éléments en tout, en totalisant Kontrebande et Atouts.

Optionnel :

Une autre manière de décocher un équipement

Vous pouvez choisir de l'utiliser comme un malus avant de pouvoir le décocher. Par exemple :

« Ma grande cape rouge, marquée de la faucille d'argent, d'ancien capitaine de la flotte soviétique est cochée parce que je l'ai utilisée pour improviser un parachute tout à l'heure. J'ai trop envie de l'utiliser à nouveau mais j'ai peur de la déchirer en la « décochant » de façon brutale. Donc pour la « réparer » je me prends les pieds dedans pendant la poursuite et je m'inflige tout seul un malus de 2 à mon jet en Médaille Olympique. Je pourrais maintenant la réutiliser une nouvelle fois comme un bonus sans crainte de faire un vilain accroc. »



Matos à Viander

Dans l'Union communiste spatiale, il est très dur de se procurer une arme à feu. De toute façon une fois que l'on en a une, reste encore à lui dénicher quelques balles. Ne parlons pas de se procurer un proto blaster à double carcasse radiale ou un sabre laser rechargeable sur le secteur. Pourtant si une chose caractérise l'espèce humaine, c'est cette indéniable ingéniosité à inventer des engins de mort dans le simple but de se protéger du voisin qui lui, bien sûr, fait de même. La violence est aussi une nécessité plus on s'approche de la Border Zone. Pillards de l'espace, voisins avides ou autochtones des colonies à tendances séparatistes, les occasions de se défendre ne manquent pas. Parfois sur les planètes excentrées, la pénurie est telle que même les forces de l'ordre doivent improviser, comme en témoigne ce projecteur de mousse PU, matière jaunâtre qui gonfle et se solidifie, utilisé pour l'isolation ou faire la garniture des parois de frigo ou de maisons.

Seul vrai progrès du 31^{ème} siècle, le Kholka Kola fait très bien partir les traces de sang sur les tissus souillés.

Au rang des armes blanches, les couteaux, marteaux, gourdins et tuyaux de plomb restent une valeur sûre et un passe-temps classique pour finir la journée entre amis après une bonne cuite. Pour ceux qui aiment la nature, la pelle de combat des unités Spetnaz, courte et tranchante, est un moyen élégant de joindre l'utile au létal.

Outre le marteau, le couteau toujours si pratique, et le pic à glace (pardonne nous Léon si tu nous entends) citons aussi la faucille hameçon qu'utilisent les camarades marins pêcheurs de la Mer Molle pour se libérer des bancs de méduses géantes qui viennent parfois crever la surface de cette mer gélatineuse pour coincer entre leurs flancs translucides les fiers thoniers de l'Union des Républiques Spatiales Soviétiques et Socialistes. Le petit matériel de jardinage reste une valeur sûre.

Les « coupes choux » compliqués des extraterrestres Klons ont trop de lames et de pics sans qu'on sache vraiment où mettre les doigts, tant et si bien qu'on finit souvent par se blesser soi-même.

Non, la véritable tendance de cette décennie, dans le prêt à viander, semble toutefois être aux engins motorisés de bricolage.

Citons quelques unes de ces créations en vrac :

La tronçonneuse et le taille-haie sont des classiques, bien que le fil électrique, la rallonge de 5 mètres, et l'adaptateur de secteur adéquat puissent être des handicaps déterminants dans le combat au taille-haie, comme me le soulignait Maximilian Hvostgorod, le boucher gladiateur de MIR TV.

Plus inventif, le coupe bordure sur batterie, avec des lames de rasoir fixées au bout du fil et qui laisse surtout de sales cicatrices.

Un pulvérisateur à dos en plastique, pour peu qu'on le remplisse avec de l'acide fluorhydrique, peut constituer une arme d'une puissance de dissuasion fort efficace, ainsi qu'en couplant un aspirateur souffleur débridé avec un réservoir de gravier et de ferraille, on peut obtenir une sorte d'engin mitrailleur qui fait fureur sur les colonies minières. Il y a bien sur des bricolages plus sommaires, comme un simple tuyau d'arrosage garni de clou, ou des explosifs à base d'engrais volé dans les jardins communautaires, ou encore l'étrangleur serre joint monté au bout d'une perche.

Sur la planète Yi-K-A, les vaillants bûcherons

qui exploitent les immensités boisées de la planète ont depuis longtemps appris à se protéger des terribles ours bandars en projetant à haute vélocité les disques tranchants d'une scieuse non homologuée et pesant près de 25 kilos. Plus légers, les pistolets à clou ou à vis qu'un bon technicien arrivera à débrider jusqu'à une portée d'une vingtaine de mètres. Terriblement dangereux, pour le lanceur autant que pour la personne visée, le boomerang inflammable : deux chalumeaux à gaz attachés/ collés ensemble en Z ou en C.

Enfin pour les collectionneurs, citons la cloueuse lourde de marque Tverdyi, devenu un collector des plus recherchés. Avec quelques efforts, cet engin lourd, à déconseiller aux petits bras, peut en effet expulser des clous de plus de vingt centimètres, avec une vélocité redoutable, pour une portée d'à peu près 100 mètres.

Ces dames ne sont pas en reste, puisqu'il leur faut bien repousser les assauts alcoolisés de nos chers compatriotes. Citons juste le cas de Bulai Tcharkov, violeur en série, et maîtrisé par une courageuse citoyenne avec son épilateur à cire ou Marisa Buchik qui repoussa avec un simple gaufrier, un briquet et une bombe de laque une horde de douze moujiks avinés qui voulaient manger son chien avec des malosols.

Пролетарии всех стран, соединяйтесь!



ПРАВДА

Орган Центрального Комитета КПСС

№ 199 (2447) Вторник, 30 августа 1991 года Цена 10 коп.

Голоса основаны
5 июля 1912 года
В. И. ЛЕНИНЫМ

LES ORGUES DE MOLOTOV STALINE

Le vaillant camarade Boris Donovski a pu repousser l'assaillant capotant nemsy qui se réclamait "propriétaire" des terres librement mises en valeur par le village de "liberté conquise dans le sang". Il a du sacrifier une partie de la réserve de vodka du village pour improviser un

orgue de Molotov-Staline. L'ingénieux camarade a utilisé le rangement des bouteilles comme rampe de lancement. Chaque bouteille a été partiellement vidée dans la bassine homologuée Tovaritch, gélifiée à l'aide d'une pulvérisation du gel fixateur de cheveux "Enclume du Parti" et re-

mise à sa place dans le casier de rangement. Les bouteilles ont été allumées et se sont propulsées violemment sur les ennemis de la Patrie, se fracassant en morceaux coupants "minant" le terrain et arrosant copieusement la soldatesque qui a dû s'enfuir en flamme en piétinant les tessons.

La leçon a porté ses fruits, ils ne reviendront plus ! Le village a pu ensuite fêter sa victoire et le génie de notre peuple en vidant la bassine homologuée Tovaritch.

**Par notre camarade
Danilovitch, membre
enthousiaste du
Ministère de
l'Information**

УКАЗ
вице-президента СССР

В целях укрепления единства и сплоченности органов государственной власти Республики Беларусь Правительство СССР на основании статьи 121 Конституции СССР издало в соответствии с указом Президиума СССР от 19 августа 1991 года.

Викторина СССР
7. В. ИВАНОВ.

ПОСТАНОВЛЕНИЕ № 1
Государственного комитета
по чрезвычайному
положению в СССР

В целях укрепления единства и сплоченности органов государственной власти Республики Беларусь Правительство СССР на основании статьи 121 Конституции СССР издало в соответствии с указом Президиума СССР от 19 августа 1991 года.

Pourquoi faire simple quand on peut faire compliqué ?

« - Monsieur le Soviet Suprême ? À quoi ça sert d'avoir trois pages sur l'armement alors qu'avec votre système inspiré de Tranchons & Traquons, un Kamarade fait aussi mal avec un cure-dent qu'avec un marteau perforateur burineur branché sur le 220 ? Si mes sources sont bonnes, les dégâts sont calculés à partir du score du personnage...

- Remettez-vous en doute nos choix stratégiques ?

- Euh... Non... euh...

- Avant d'aller faire un tour sur Goulag 19, vous apprendrez, jeune homme, qu'outre le fait de pouvoir servir d'inspiration pour du matériel de Kontrebande ou pour une spécialisation, cet article est essentiel pour la Star Marx Touch comme diraient nos vieux ennemis. C'est tellement plus drôle de trucider du nemsy à coup de ponceuse à bande trafiquée que de dégainer son blaster lourd ou léger. Ça met tout de suite dans l'ambiance... Ah mais je crois que monsieur Djerzinski vient juste d'arriver pour vous raccompagner. Allez ! Emmenez-le ! »

les + pack complet
pret à servir



prix d'ensemble
200 z

MEULEUSE d'ANGLE

Puissance 1010 Watts
Autonomie 3,7 heures
Niveau sonore 70 db
Livrée avec 2 batteries
et 3 disques diamantés

MOTOCULTEUR

Rustique mais efficace
N'oubliez pas le bras
sur verin et le harnais
pour pouvoir
le porter



prix net
847 z

les + meme modèle que
le heros du jeu



en Promotion

126 z

BATTEUR RASOIR

Livré avec son chargeur
et un lot d'adaptateur
de secteur- Poids 1,8 kg

Prix de lancement

1199 z

PERCHE DE COMBAT YELMINOV

Objet Multifonction

- Scie circulaire 450

tours minute

- Hache en acier trempé

- 2 tournevis mis sous tension

le tout alimenté par une pile de
technologie Nemtsy encore illégale sur
le marché !!

les +

un futur Hit à la
Technologie révolutionnaire



prix sacrifiés

3054 z

ENSEMBLE TRONCONNEUSE DOUBLE PAGAIE VORINO

Vitesse à vide 300 tours minutes

Poids 9,7 kg

CARNAGE +

Grace à notre canal

CLANDESTIN 17-18

* Ces prix incluent une livraison discrète dans les
conditions habituelles de nos contrebandiers.

commander en toute
SIMPLICITE



Nikolaï et Karla vont fabriquer leur Kamarade. Nikolaï veut « un Nemtsy très grand et très fort, qui dominera tout le monde ». Quant à Karla, elle désire incarner un inventeur forcément fou ayant mis au point une chatte robotisée et multi-tâches... Tout deux suivent la procédure expliquée page 18.

Le Secrétaire Général propose à Nikolaï de jouer un Klon. Nikolaï refuse et veut créer sa propre race : un Nemtsy à tête d'escargot et dont la bave lui permettra de contrôler l'esprit de celui qui l'aura absorbée.

Il choisit cette bave comme **Signe Racial**. Le Secrétaire Général lui indique qu'il devra ruser pour faire absorber cette substance à ses victimes, qu'il faudra coupler ce Signe Racial avec le Trait Tchernobyl et que plus ce qu'il leur demandera d'accomplir sera en contradiction avec leur mode de pensée, plus le jet sera difficile.

Comme **Doctrines**, Nikolaï choisit Marteau pour taper tous ceux qui ne seront pas d'accord avec lui.

Puisqu'il est en Marteau, il a déjà **un score égal à 1 dans tous les Traits placés sous cette Doctrine**.

Il choisit de répartir **ses 20 points de création** de la manière suivante :

- 1 point de création en Muskle (son score monte à 2),
- 2 points de création en AK 47 et Médaille Olympique (ses scores montent à 3),
- 3 points de création en Briseur de Grève, Karkass, et Lutte (ses scores montent à 4).

Nikolaï a déjà dépensé 14 points de création. Il décide de mettre les 6 points restants en Tchernobyl, **Trait qui ne se trouve pas sous sa Doctrine et qui lui coûte donc deux fois plus cher** : son score monte à 3.

Il calcule **ses points de vie** : Karkass (4) + 5 = 9 pdv.

Pour **son score de dégâts**, que Nikolaï se batte en AK 47 (3) ou en Lutte (4), il infligera 2 points de dégâts.

Comme **Signe Particulier**, Nikolaï choisit Grand : +1 en dégâts (son score passe à 3), + 2 en Briseur de Grève (son score passe à 6, ce qui est impossible. Le Secrétaire Général remarque l'entourloupe et Nikolaï, dépit, décide de faire passer 1 point de Briseur de Grèves vers Muskle. Son score en Briseur de Grève passe à 5, maximum autorisé à la création, et son score en Muskle passe à 3), + 2 points de vie (ce qui lui en fait 11). Quant à ses malus en discrétion, le Secrétaire Général s'est bien aperçu que Nikolaï avait totalement négligé cet aspect là, et en véritable hyène putride, il songe déjà à ce que le malheureux Nemtsy va devoir subir...

Pour **ses 3 Clefs**, Nikolaï choisit la Clef du Kapo (c'est le personnage de Karla qui sera son souffre-douleur !), celle de la Renommée et celle de l'Apparatchik...

Nikolaï choisit d'utiliser son aspect glaireux comme **Armure** : les coups glissent sur lui.

Enfin, il choisit de porter des talonnettes. Cette **Kontrebande** lui permettra, à l'occasion, de bénéficier d'un bonus de +2 en Briseur de Grève...

Le savant fou de Karla sera humain..

Son **Signe Racial** lui donne deux points dans le Trait qu'elle veut : elle choisit Marché Noir pour se procurer des pièces afin d'améliorer sa chatte. Son score dans ce Trait passe à 2. Elle devra également choisir 2 Signes Particuliers.

Karla choisit, bien évidemment, Étoile comme **Doctrines**, puisque son personnage est un intellectuel.

Puisqu'elle est en Étoile, elle a déjà **un score égal à 1 dans tous les Traits placés sous cette Doctrine**.

Elle choisit de répartir **ses 20 points de création** de la manière suivante :

- 2 points de création en Opérateur Codeur (son score monte à 3),

- 3 points de création en Dopage, Recherche et Conception, et Universitet (ses scores montent à 4).

Karla a déjà dépensé 14 points de création. Elle décide de mettre 4 points en Prisonnier Politique (pour résister mentalement aux brimades du gastéropode de Nikolaï) et 2 points en Marché Noir, **Traits qui ne se trouvent pas sous sa Doctrine et qui lui coûtent donc deux fois plus cher** : son score en Prisonnier Politique monte à 2, celui en Marché Noir monte à 3.

Elle calcule **ses points de vie** : Karkass (0) + 5 = 5 pdv.

N'ayant pas de score en Lutte ou en AK 47, **son score de dégâts**, est à priori égal à 0.

Mais ses **2 Signes Particuliers** vont changer la donne...

Elle choisit Acolyte, Larbin, etc. pour simuler sa chatte (j'ai écrit « simuler » pas « stimuler » !). Elle possède de 10 points de création supplémentaires à répartir dans les Traits de sa chatte. Elle choisit Lutte (4), Acrobatie (1), Social Traître (3) et KGB (2). Sa chatte se battra pour elle avec un score de dégâts égal à 2.

Elle choisit également Machines et Bidules comme dernier Signe Particulier, ce qui lui permettra contre 1 Zloty d'utiliser son propre score en Recherche et Conception (4) pour effectuer n'importe quel jet pour peu qu'elle imagine une utilisation de sa chatte pour la sortir de cette situation.

Pour **ses 3 Clefs**, Karla choisit Clef du Masochiste (ce qui lui permettra de regagner des Zlotys chaque fois que Nikolaï la brusquera un peu trop), Clef de la Productivité (elle veut prouver à Nikolaï qu'un cerveau s'en sort mieux que deux muscles) et Clef du Plan Quinquennal (améliorer les performances sa chatte). Karla veut se défendre avec sa chatte : se sera donc son **Armure**. Ce sera également sa **Kontrebande**...

Personnages Pré-Tirés

ANREI CHARAPATHA



Doctrines : 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

Plombier (dérogation Machiniste) / Minorité Clandestine (Les maçons de l'enfer)

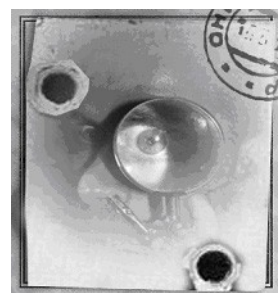
REFLEXES : démonter et réparer ce qui lui tombe entre les mains.

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

PROGRESSION Disparition / Bien Outillé **CLEFS** Bricoleur, Vrai Socialiste, Promis au goulag

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...

BISHIBO [c'est bien, c'est beau, c'est bishibo]



Doctrines : ETOILE

Jeux et Paris 1/ Dopage 5/ Kgb 2/ Machiniste 4 /Opérateur Codeur 3/ Pionnier 1/ R & C 5 / Samizdat 1/Tcherno 1/ Universitet 1

TRAITS SUPPLEMENTAIRES

AK47 2 / Marché Noir 2 / Social Traître 1

SIGNES PARTICULIERS

Serment d'Hypocrite / Fourgue

REFLEXES : avoir toujours des rats de laboratoire dans les poches

ARMURE une plaque d'acier vissé sous la peau du crâne

PROGRESSION Machines et Bidules / Piqûres/ Tirade Maléfique

CLEFS : Bricoleur, Renommée, Productivité (n'importe quel mécanicien)

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 disfonctionnels, 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...

DETECTIVE RUNGE



Doctrines : FAUCILLE

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

TRAITS SUPPLEMENTAIRES

Lutte 2 / KGB 5

SIGNES PARTICULIERS

Mémoire Edeitique / Déduction

REFLEXES : fouiller les affaires des autres dès que personne ne le regarde.

ARMURE un imperméable troué. **PROGRESSION** Physionomiste / Point Faible / Filature

CLEFS : Maître d'Echec, Cœur Brisé, Vœu (ne jamais laisser un crime impuni)

Runge appartenait à la Cheka, 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.

LEVGRAF ZAMOK



Doc+rine : FAUCILLE

Acrobate 1/ Action Partisane 1/ Bolchoï 4/ Corruption 1/ Etre 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 / Star de la Propagande Médiatique

REFLEXES : Tout noter sur des carnets

ARMURE Ses compagnons. **PROGRESSION** Confiance sur l'oreiller / Talent Caché/ Sabir

CLEFS : Briseur de Coeur, Parti, Voyageur

Écrivain conventionné de 1er 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.

LUVIA MISTEVITCH



Doc+rine : ETOILE

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

TRAITS SUPPLEMENTAIRES

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

SIGNES PARTICULIERS

Héroïne Malgré Elle / Égalité mon c...

REFLEXES : se cacher derrière le plus gros Kamarade dès qu'il y a du danger

ARMURE sa chance. **PROGRESSION** Roue de la Fortune / Talent Caché / Oups Désolé

CLEFS : Dourak, Repli Stratégique, Contrat social (sa famille « nombreuse »)

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...

SIVA DORROOP



Doc+rine : MARTEAU

AK47 2/ Briseur de Grève 1/Goulag 4/ Karkass 2/ Lutte 2 / Médaille Olympique 3/ Muskle 1/ Prisonnier Politique 4 / Soyouz 2

TRAITS SUPPLEMENTAIRES

Poupée Russe 3/ Action Partisane 3

SIGNES PARTICULIERS

Régénération / Embuscade

REFLEXES : toujours repérer la sortie

ARMURE Ses seins et sa chute de reins

(on est trop occupé à la mater pour pouvoir la frapper)

PROGRESSION Minorité Clandestine/ Colère du Mutant/ Sabir

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 fauillent 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.

L'équipage du SMEL'CHAK

BILARA GABOR



Doc+rine : MARTEAU

AK47 1/ Briseur de Grève 3/Goulag 1/ Karkass 5/ Lutte 4 /
Médaille Olympique 2/ Muskle 3/ Prisonnier Politique 2 / Soyouz 4

TRAITS SUPPLEMENTAIRES

Machiniste 2/ Pionnier 2

SIGNES PARTICULIERS

Première Ligne / Grand

REFLEXES : Accumuler les portes bonheurs

ARMURE Massif et caparaçonné de Gras double pur Leninburger

PROGRESSION Garde du Corps/ Mon Précieux (son KosmoTruck)/Sabir

CLEFS : Opium du Peuple (superstitions roms), Lutte Finale, Kapo (Coco Beloeil)

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.

COCO BELOEIL



Doc+rine : 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

Piqûre/ Chernyi Rynok

REFLEXES : Toujours vérifier la qualité de la marchandise.

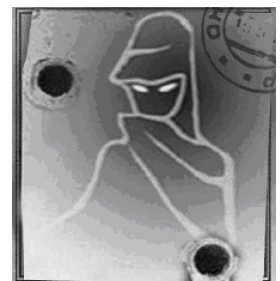
ARMURE noyé dans la fumée de son pétard.

PROGRESSION Vieille Connaissance / Fourgue / Bon Matériel

CLEFS : Social Traître, Contrat Social (Bilara Gabor), Voyageur

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...

MAZONE



Doc+rine : MARTEAU

AK47 5/ Briseur de Grève 3/Goulag 1/ Karkass 1/ Lutte 5 /
Médaille Olympique 4/ Muskle 1/ Prisonnier Politique 4 / Soyouz 1

TRAITS SUPPLEMENTAIRES

Social traître 3

SIGNES PARTICULIERS

Perfidie/Oups désolé

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

ARMURE la peur qu'elle inspire.

PROGRESSION Disparition/ Dissimulation/ Embuscade

CLEFS : Plan Quinquennal (se venger de l'Union), Vétéran, Maître d'Echec

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, Mazone 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 Borderzone comme un très mauvais présage. Surtout s'il s'entrouvre sur ses formes longilignes le temps de laisser passer le long fût de lance épine qui ne la quitte jamais.

DOCTRINE
POINTS
DE VIE



MONTAGNE

Rk 47

Briseur de glace

Goulag

Karkass

Lutte

Médaille olympique

Muscle

Prisonnier Politique

Soyouz

CARTE DU PARTI



Nom du Kamarade

Nom du Joueur

FAUCILLE ET MOISSE

Acte de

Action Partisane

Bolchoi

Corruption

Etre au parfum

Gratuité

Marché Noir

Pauvre Russe

Préférence

Social Traître

Dupé

Jeux et Paris

Keb

Machiniste

Opérateur Cadeux

Panneur

Recherche et Conception

Saint-Denis

Tchernobyl

Université



SAUVAGES SEPT STIEGES DE LA POUCE SECRETE CLEFS

- 1)
- 2)
- 3)
- 4)
- 5)

MONTAGNE ET MOISSE

- 1)
- 2)
- 3)
- 4)
- 5)

REFLEXE

PARTICULIERS

ARMURE

FAIBLESSES

CORRUPTION

Vodka (1) Regagnez 3 PdV hors combat.
Mouton (2) Multipliez par 2 vos dégâts.
2ème Chance (1) Relancez les dés.
Membre du Parti (1) Lancez 3 dés, gardez les 2 meilleurs.
Reparatchik (2) Lancez 3 dés, ajoutez les résultats.
Système (3) L'adversaire est blessé même si le jet d'attaque échoue.
Pic à Glace (3) Le Kamarade n'a plus que 1 PdV, la difficulté de son attaque passe à 8, dégâts x2.
Pierre Rainée (1) Impact sur l'histoire faible 1, impact modéré 3, impact important 5.
Icône du Communisme (1) Tirez une carte.

Le Secrétaire Général du Parti :

Le Kamarade Joueur :

Le Kamarade Joueur :



[illegible]

AVIS D'IMPOSITION

TAXES FONCIÈRES

Votées et perçues par les soviets locaux, centraux, généraux, occipitaux et subduraux ainsi que par divers organismes

3012 GARAGE



Union des Républiques
Sidérales, Socialistes et Soviétiques

*Prolétaires de toutes les planètes,
unissez-vous.*

Comité général Des finances publiques



678932541 5555

CENTRE DES FINANCES PUBLIQUES

Belgradgrad 17
Amas de Sirius — Hjort 500
3ème planète à gauche

Eco'pili pili 666 TKTE A 10.12.12 NUTELLA1202W



1 23 45 67 89 01 11 21 31 41 51 61 71 81 92 0 1111 7 9 0009

RESPONSABLE

NOM et prénom :

Adresse :

CODE POSTAL : Planète :

Système Solaire :

Établissement

NOM :

Adresse :

CODE POSTAL : Planète :

Système Solaire :

Vos références

Lorsque vous créez votre garage, choisissez trois options dans la colonne centrale et trois options dans la colonne de droite.

Vous pourrez acheter une option supplémentaire dans la colonne centrale contre 1 point d'expérience. Et une option supplémentaire dans la colonne de droite contre 5 points d'expérience.

Quand vous irez dans votre antre pour essayer de fabriquer quelque chose, de réparer ou de comprendre un truc, votre Secrétaire Général décidera d'une difficulté en fonction de ce que vous désirez réaliser et de l'équipement de votre garage.

En tenant compte de cette difficulté, vous devrez annoncer le seuil que vous pensez atteindre :

- contre un 9+, votre SG vous imposera 4 des conditions décrites ci-dessous ;
- contre un 12+, il vous en imposera 3 ;
- contre un 15+, il vous en imposera 2.

* ça va prendre des heures / des jours / des semaines / des mois de boulot ;

* D'abord il te faudra dénicher, réparer, comprendre quelque chose ;

* Il faudrait que « untel » t'aide ;

* ça va te coûter des tonnes de babioles mécaniques ;

* Le mieux que tu puisses faire c'est un prototype fragile et pas vraiment opérationnel, voire dangereux, avec tel ou telle malfonction ou condition d'utilisation ;

* ça va t'exposer toi et tes collègues à tel ou tel danger ;

* Il faudrait d'abord que tu ajoutes un « machin » à ton garage ;

* ça va te demander des dizaines ou des centaines d'essais ;

* Il va falloir que tu démontes un « machin » ou ton « machin » pour pouvoir le faire.

Le SG peut connecter tout ça ou vous les jeter en vrac. Une fois que tous les pré-requis sont remplis, la chose est faite, au SG de vous donner des stats, ou de faire avancer l'histoire en accord.

TAXES à 1XP

Choisissez 3 choses totalement inutiles ou presque que contient votre garage :

- ☐ un calendrier Poutinelli et ses superbes camarades artistiquement dénudées,
- ☐ une encyclopédie vidéo : «la Garagiste» («changeons-nous ? Le joint de Culasse !» bis repetitam),
- ☐ un turbo-piston à double carcasse radiale,
- ☐ une cuve de Kolkha Kola, rien de tel pour se décrasser après une bonne journée de travail...
- ☐ des montagnes de joints de durites,
- ☐ des sacs entiers de billes pour roulements,
- ☐ 100 litres d'huile Motulov, presque pas usagée,
- ☐ une machine de lavage automatique, avec de l'eau non calcaire (mais attention, les syndicats de travailleurs vous voit comme un destructeur d'emplois),
- ☐ une machine à café,
- ☐ une secrétaire fort jolie mais bavarde et pas très efficace,
- ☐ un modèle de vaisseau sans moteur, uniquement pour l'exposition mais il est beau...
- ☐ les 27 tomes du Plan Quinquennal en vigueur,
- ☐ des écussons d'antiques modèles capitalistes (BMW, Porsche, etc.) cachés dans une boîte à double fond...

☐ _____

☐ _____

☐ _____

☐ _____

☐ _____

☐ _____

☐ _____

☐ _____

☐ _____

☐ _____

Vous pouvez vous acheter de nouvelles options dans cette colonne contre 1 point d'expérience.

TAXES à 5XP

Choisissez 3 choses que contient votre antre de mécano fou couvert de cambouis :

- ☐ un astéroïde,
- ☐ un générateur d'atmosphère de 1 km de rayon,
- ☐ un hangar,
- ☐ une décharge de pièces détachées,
- ☐ un remorqueur Lada,
- ☐ Zeuski et Appolonnovitch, deux dobermans gardiens, génétiquement modifiés avec le sang des Dents de la Mer Rouge
- ☐ des nemtsys-ouvriers lilliputiens qualifiés, sans papier bien sûr...
- ☐ une cache secrète pour la contrebande ou vos ouvriers,
- ☐ des outils nemtsys (de fabrication bien supérieure aux soviétiques),
- ☐ des machines outils,
- ☐ des engins de levage,
- ☐ une presse hydraulique pour compacter n'importe quoi,
- ☐ un exosquelette pas encore tout à fait au point,
- ☐ des explosifs,
- ☐ un labo d'électronique,
- ☐ un diagnostiqueur électronique de pannes,
- ☐ un ensemble complet pour changer la forme et la carrosserie de vos engins à volonté...

☐ _____

☐ _____

☐ _____

☐ _____

☐ _____

☐ _____

☐ _____

☐ _____

☐ _____

☐ _____

Vous pouvez vous acheter de nouvelles options dans cette colonne contre 5 points d'expérience.

NOTES QUANT AUX DIVERSES UTILISATIONS DE VOS TAXES

Voici quelques indications pour aider le Secrétaire Général à imaginer les conséquences de l'utilisation d'un garage.

Dans la colonne de gauche, vous trouverez des indications d'ordre général. Dans celle de droite, des indications propres aux objets que nous vous avons proposés...

Action retardée - L'objet a besoin d'un certain temps pour se mettre en marche : un canon qui est long à se charger, un système de propulsion qui doit chauffer longtemps avant de fonctionner...

Aimant à emmerdes - L'objet attire inmanquablement à lui tout ce que l'URSS compte comme agent scrupuleux et soucieux du bon droit juridique : «dîtes-moi, ces roues ne sont pas réglementaires!» Ou bien les convoitises et les personnes mal intentionnées, les sangsues de l'espace raffolent de son alliage, il appartenait avant à quelqu'un...

Bruyant

Conception conditionnelle - pour le fabriquer il faut dérober un objet unique, s'infiltrer chez les IA de Sark, kidnapper un nemtsy et l'obliger à parler...

Effet manquant - Un laser qui ne fonctionne pas sur les cibles vertes, un canon sans portée, un vaisseau qui ne peut aller qu'en ligne droite...

Effet secondaire - L'objet peut gêner son utilisateur : viseur défectueux (malus en AK47), vibrations de l'engin (malus en AK47 ou en SOYOUZ), émission de gaz hallucinogènes, nuage opaque de fumée soit autour de l'utilisateur, soit derrière lui (ce qui provoquera accidents en chaîne et autres joyeusetés)...

Faiblesse caractéristique - Sensible à l'humidité, au froid, aux trop lourdes gravités, ...

Fragile - L'objet peut casser facilement, ou bien avoir des pièces qu'il faut changer régulièrement...

Gros et/ou lourd

Gourmand - Nécessite beaucoup de ressources pour le faire fonctionner ...

Lent

Moche

Objet dangereux - L'objet peut blesser l'utilisateur, le gêner : émanation de gaz toxiques, la cabine d'un véhicule qui finit pas être intenable sous la chaleur dégagée, tout ce qui est papier ou tissus qui s'enflamme dans un rayon de 2 mètres autour de la machine, possibilité d'explosion...

Possibilité d'échec - L'objet fonctionne dans un cas sur deux, un cas sur trois ou un cas sur six...

Puissance aléatoire - L'objet occasionne des dégâts très hasardeux, sa vitesse varie...

Utilisation conditionnelle - L'objet ne fonctionne que si on lui parle gentiment, s'il est graissé avec de l'huile Mobileff (et nulle autre), si on mélange son essence à de la vodka de marque, si l'on réussit un jet en Mêlée en lui tapant dessus, que si un ou plusieurs membres de l'équipe pédalent...

Astéroïde - Une invasion de flamants-rats ou de lapins de Ganymède, c'est l'œuf d'une créature spatiale, il est en minerai rare est une compagnie nationale veut se l'approprier, sa trajectoire va percuter une planète, un soleil...

Générateur d'atmosphère - Problèmes liés aux gaz ci-contre. Capricieux (s'éteint, s'allume, à tendance à se dérégler, etc.). Provoque des allergies.

Hangar - Invasion de termites et autres nuisibles. Vu du ciel, sa forme évoque une insulte auprès d'un peuple Nemtsy. Le voisin est un grand traumatisé des guerres de Novye Afghanistan ou un Red Neck Capitaliste du Grand Satan si vous êtes résident de la Border Zone (terrain piégé, chiens méchants, rafales d'armes automatiques, etc.). Il se situe près des bureaux de la Tcheka (et on est réveillé la nuit par les cris des prisonniers politiques).

Décharge de pièces détachées - Des squatteurs. Régulièrement pillée. Des archéologues souhaiteraient y faire des fouilles. Des IA se prenant pour des indiens en ont fait un cimetière rituel.

Remorqueur Lada - La machine prendra vie après avoir été exposée à trop de rayons gamma ou bien à force d'améliorations techniques. Elle peut avoir des revendications syndicales voire affectives, se venger (de quoi?). Ou alors c'est un modèle rare: nombreuses propositions pour acheter ses pièces ou voleurs intéressés.

Les dobermans gardiens - L'un d'eux devient aveugle avec le temps et à tendance à ne plus reconnaître son maître. Ou bien son propriétaire n'avait pas remarqué que c'est une femelle (faut dire qu'elle a deux énormes clitoris, comme les hyènes). L'un est très affectueux et joueur, l'autre méchant comme la gale et ils se ressemblent comme deux gouttes d'eau.

Les nemtsys-ouvriers - Descendentes de l'Immigration. Ils sont cleptomanes. Ils se reproduisent comme des lapins de Ganymède. Ils maîtrisent mal le Russe. Ils voudront un jour «» leur patron dans le jardin en signe d'adoration quasi religieuse.

La cache secrète - Peut contenir une carte au trésor!

Les outils nemtsys - Sont conçus pour un nombre de doigts inhumain. Ils sont en fait à usage obstétrique ou religieux.

La presse hydraulique - Son propriétaire y retrouve régulièrement des cadavres à l'intérieur.

L'exosquelette - Il se bloque pour un oui, pour un non, emprisonnant son utilisateur. Ou bien ses cerveaux moteurs s'inversent et les articulations se plient dans le mauvais sens (attention à la fracture). Il a servi l'agent Ripley pour tuer une Reine Alien.

Le diagnostiqueur électronique de pannes - Diagnostique des pannes alors qu'il n'y en a pas. Chante l'Intersidérale à pleins poumons chaque fois qu'il fonctionne.

L'ensemble complet pour changer la carrosserie - On a du mal fou à ne pas se procurer des couleurs immondes ou des peintures non cancérigènes.

AVIS D'IMPOSITION

TAXES FONCIÈRES

Votées et perçues par les soviets locaux, centraux, généraux, occipitaux et subduraux ainsi que par divers organismes

3012 LABORATOIRE



Union des Républiques
Sidérales, Socialistes et Soviétiques

*Prolétaires de toutes les planètes,
unissez-vous.*

Comité général Des finances publiques



678932541 5555

CENTRE DES FINANCES PUBLIQUES

Belgradgrad 17
Amas de Sirius — Hjort 500
3ème planète à gauche

Eco'pili pili 666 TKTE A 10.12.12 NUTELLA1202W



1234567891011121314151617181920 1111 9 0009

RESPONSABLE

NOM et prénom :

Adresse :

CODE POSTAL : Planète :

Système Solaire :

Emplacement

NOM :

Adresse :

CODE POSTAL : Planète :

Système Solaire :

Vos références

Lorsque vous créez votre laboratoire, choisissez trois options dans la colonne centrale et trois options dans la colonne de droite.

Vous pourrez acheter une option supplémentaire dans la colonne centrale contre 1 point d'expérience. Et une option supplémentaire dans la colonne de droite contre 5 points d'expérience.

Quand vous irez dans votre antre pour essayer de soigner, de fabriquer, d'améliorer quelque chose, ou de comprendre un truc, votre Secrétaire Général décidera d'une difficulté en fonction de ce que vous désirez réaliser et de l'équipement de votre laboratoire.

En tenant compte de cette difficulté, vous devrez annoncer le seuil que vous pensez atteindre :

- contre un 9+, votre SG vous imposera 4 des conditions décrites ci-dessous ;
- contre un 12+, il vous en imposera 3 ;
- contre un 15+, il vous en imposera 2.

* ça va prendre des heures / des jours / des semaines / des mois de boulot ;

* D'abord il te faudra dénicher, préparer, ou comprendre comment distiller tel ou tel ingrédient ;

* Il faudrait que « untel » t'aide ;

* ça va te coûter des tonnes de produits, d'ingrédients ou de cobayes ;

* Le mieux que tu puisses faire c'est Le mieux que tu puisses faire c'est une potion instable et pas vraiment opérationnelle, voire dangereuse ;

* ça va t'exposer toi et tes collègues à tel ou tel danger ;

* Il faudrait d'abord que tu ajoutes un « machin » à ton laboratoire ;

* ça va te demander des dizaines ou des centaines d'essais ;

* Il risque d'y avoir tel ou tel effet secondaire ;

* Il te faudrait chasser telle créature pour récupérer un de ses organes, ou aller cueillir telle plante dans telle région ;

* Ta potion aura une durée de conservation fort courte.

Le SG peut connecter tout ça ou vous les jeter en vrac. Une fois que tous les pré-requis sont remplis, la chose est faite, au SG de vous donner des stats, ou de faire avancer l'histoire en accord.

TAXES à 1XP

Choisissez 3 choses totalement inutiles ou presque que contient votre laboratoire :

- ☐ un mastoufleur flasque empaillé, ou tout autre spécimen exotique,
- ☐ des bocaux emplis de spécimens étranges,
- ☐ les gènes de Staline,
- ☐ un tableau noir rempli d'équations complexes,

- ☐ des néons qui grésillent,
- ☐ un siège qui tourne,
- ☐ un bureau rempli de papiers,
- ☐ des cornues qui font glou-glou avec un liquide jaune fluo,
- ☐ deux mètres cube de trombones,
- ☐ une machine à café,
- ☐ un assistant pas très débrouillard mais qui prépare bien le café,

- ☐ un ascenseur que vous avez transformé en machine à dépenser l'énergie perpétuelle (un système appelle automatiquement l'ascenseur qui en s'ouvrant déclenche automatiquement un système qui l'appelle à un autre étage...)

- ☐ toute la collection de Sciences & Socialisme Junior...

- ☐ les 34 tomes du Plan Quinquennal en vigueur,
- ☐ le film de votre sujet de thèse dansé pour lequel vous avez fait second à un concours...

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

Vous pouvez vous acheter de nouvelles options dans cette colonne contre 1 point d'expérience.

TAXES à 5XP

Choisissez 3 choses que contient votre antre de savant fou :

- ☐ un vaisseau,
- ☐ un astéroïde,
- ☐ un générateur d'atmosphère de 1 km de rayon,
- ☐ une cave en sous-sol,
- ☐ un revêtement contre les radiations pour les murs,
- ☐ un couple de lapins de Ganymède,

- ☐ une IA,
- ☐ un calculateur électronique hyper performant,
- ☐ une cache secrète,
- ☐ une banque génétique,
- ☐ une table à dissection,
- ☐ une salle d'opération,
- ☐ un assistant qualifié que vous avez modifié génétiquement pour qu'il n'aille plus aux toilettes et que vous avez cloné en deux exemplaires supplémentaires,

- ☐ les gènes de Staline,
- ☐ des explosifs,
- ☐ un labo de chimie,
- ☐ une chambre froide,
- ☐ un lot de cadavres de nemtsys,
- ☐ une bête toute en dents et en griffes dans une cage solide...

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

Vous pouvez vous acheter de nouvelles options dans cette colonne contre 5 points d'expérience.

NOTES QUANT AUX DIVERSES UTILISATIONS DE VOS TAXES

Voici quelques indications pour aider le Secrétaire Général à imaginer les conséquences de l'utilisation d'un laboratoire.

Dans la colonne de gauche, vous trouverez des indications d'ordre général. Dans celle de droite, des indications propres aux objets que nous vous avons proposés...

Action retardée - Le produit a besoin d'un certain temps pour être efficace...

Aimant à emmerdes - Sur certains kosmodocks, les services de l'Hygiène sont très regardants quant aux substances transitoires...

Conception conditionnelle - Il faut chasser un animal rare, fondre un diamant...

Confrères jaloux - Vols, espionnages, kidnapping...

Effet manquant - L'utilisateur de la substance ou le greffé peut respirer sous l'eau mais pas à l'air libre, il voit la nuit mais plus les couleurs ou tout ce qui est parfaitement horizontal, il peut sauter plus haut mais ne peut s'empêcher d'avancer comme une grenouille

Effet secondaire - Changement de couleur, de densité, de sexe, de système de digestion (vomir sa nourriture pour pouvoir la ingurgiter par exemple)... Nausées, flatulences, hoquet, stérilité ou fécondité anormale... Le patient voit son métabolisme augmenter de manière significative.

Effet très court - La substance n'a qu'un effet très limité dans le temps. Le corps rejette sans cesse la greffe...

Expérience dangereuse - Sa réalisation peut provoquer des émanations de gaz toxiques, une explosion, des radiations. Le patient peut risquer sa vie...

Faiblesse caractéristique - Sensible à la lumière, au chaud ou au froid, aux trop lourdes gravités, ...

Gourmande - Nécessite beaucoup de ressources pour réaliser l'expérience...

Problématique entêtante - Le savant ne peut s'empêcher de penser à son projet : - 1 point de vie ou - 1 en étoile tant qu'il ne l'aura pas réalisé...

Problème biologique - Le greffé ou l'utilisateur de la potion développe une programme, une allergie, un éléphantiasis. Ou encore il est obligé de prendre des produits pour ne pas rejeter le greffon, ne pas ressentir certains effets secondaires : dialyse, traitement aux anti coagulants, ...

Possibilité d'échec - La substance, le membre greffé fonctionne dans un cas sur deux, un cas sur trois ou un cas sur six...

Puissance aléatoire - L'effet de l'expérience est très hasardeux : des dégâts, puissance etc. aléatoire...

Utilisation conditionnelle - Il faut souffrir pour utiliser le produit de l'expérience : injection dans l'œil, douleur intense, ... L'expérience doit se dérouler dans le calme.

Le vaisseau - C'est un vieux modèle bruyant, vibrant, polluant... Il est gourmand en carburant. Il est lent. Parfois, il ne démarre pas...

Astéroïde - Une invasion de flamants-rats ou de lapins de Ganymède, c'est l'œuf d'une créature spatiale, il est en minerai rare est une compagnie nationale veut se l'approprier, sa trajectoire va percuter une planète, un soleil...

Générateur d'atmosphère - Problèmes liés aux gaz ci-contre. Capricieux (s'éteint, s'allume, à tendance à se dérégler, etc.). Provoque des allergies.

La cave en sous-sol - Les voisins sont curieux et prompts à la dénonciation. L'immeuble abrite des opposants politiques. Il y a des infiltrations d'humidité. Elle est construite au dessus d'un cimetière nemtsy et il s'y passe des choses étranges.

Le revêtement contre les radiations - Tous les murs ne sont pas couverts. Il ne faut pas dépasser une certaine dose. Les ondes radio et intrakom ne passent pas. La peinture ne sèche jamais...

Le couple de lapins de Ganymède - L'assistant qui s'en occupe a eu pitié et les a mis ensemble une nuit et le laboratoire est infesté... Ils rongent tout et n'importe quoi. Il y en a un qui mute... Ils font du bruit la nuit.

L' IA - Elle a une personnalité fantasque (mère poule, dépressive, raciste et lèche-cul, bourrine, supersticieuse...). Elle a des revendications (syndicales, ludiques «Seulement si tu me bats à Mario Broski», etc.). Elle est schizophrène. Elle est autiste et a une passion pour le nombre pi. Elle a un accent ridicule. Elle est complexée (peut-être un complexe de supériorité...). Elle est très tatillone. Elle a été construite à partir d'une IA de Sark...

Le calculateur électronique hyper performant - Un chiffre du clavier ne marche pas. Il faut pédaler pour le faire fonctionner. Il imprime sur un papier à trous difficile à se procurer. Il fait sauter les plombs. Il est lent mais il est performant...

La banque génétique - Il manquait des bouts qui ont été complétés avec des gènes de grenouille (tout ce qui est fabriqué à partir de cette banque est vert ou fait croa croa... une marque de fabrique ?)

La table à dissection - Elle n'est pas adaptée à certaine morphologie nemtsy. Elle penche ou elle est bancale...

Les assistants qualifiés clonés - Ils se disputent pour savoir qui est l'original. Ils souffrent de narcolepsie ou de flatulences. Ils ne supportent pas la vue du sang...

Les gènes de Staline - Une bande de fanatiques veulent se les approprier.

La chambre froide - Elle ne s'ouvre pas de l'intérieur...



Résoudre une action

Vous ne trouverez ici qu'un résumé des règles de Tranchons & Traquons suffisant, du moins nous l'espérons, pour faire tourner vos premières parties. Nous vous recommandons chaudement la lecture du jeu del commandante Kobayashi, ce qui vous apportera davantage de précisions sur les règles ou la gestion des échecs, des exemples, etc.

Le système de Tranchons & Traquons est suffisamment souple pour que nous puissions vous proposer, dans les scénarios à venir, d'autres façons de simuler des situations.

Passons donc à l'exercice de style.

Quand un Kamarade décide de tenter quelque chose, son joueur lance **deux dés à six faces** (2D6) **et ajoute la valeur du Trait** concerné par l'action ainsi que tout autre bonus éventuel lié aux capacités de son aventurier – Kontrebande (voir page 53), Signe Particulier (voir page 35), ou Atout (voir page 71).

Si le résultat est supérieur ou égal à la difficulté de l'action, il réussit. Dans le cas contraire il échoue, avec tous les désagréments que cela peut avoir.

La difficulté habituelle pour un jet de dés **est de 9**. Mais pour les fans de petites tables avec des chiffres dedans vous trouverez une échelle plus complète dans l'encadré ci-contre.

Exemple : Edmund le Hjort se fait contrôler par la Police Sanitaire. Plutôt que de leur mentir sur les raisons pour laquelle il n'a pas son écharpe autour du cou, il préfère leur graisser la patte. Il va donc faire un jet en Corruption, Trait dans lequel, il a 4. Son joueur lance les dés qui affichent 1 et 2. Soit un total de 7 (en ajoutant le résultat des deux dés et le Trait). C'est un échec avec une difficulté normale sauf s'il se décide à utiliser une carte de rationnement faisant partie de sa Kontrebande, voir page 53.

Vous noterez avec une joie non dissimulée que le Secrétaire Général ne lance jamais les dés. Tous les jets sont réalisés par les joueurs et le SG, dans sa grande mansuétude ne fait que fixer un seuil de difficulté. À moins qu'il ne fasse le jet lui-même, de façon dissimulée, afin que les Kamarades ne sachent pas s'ils ont réussi ou non leur jet (de perception par exemple).

Table des seuils de difficulté

Facile	6
Moyen	9
Difficile	12
Très Difficile	15
Improbable	18

Conséquences d'un échec

Cette section est peut-être la plus importante de notre Manifeste. La tâche la plus difficile du Secrétaire Général est d'imaginer les diverses manières dont l'histoire va avancer après le jet de dés, en cas d'échec, sans que les Kamarades ne se retrouvent dans un cul-de-sac. En tant que SG, évitez de fixer des conséquences qui bloquent le scénario ou se révèlent inintéressantes.

Exemple 1 : Pendant que les autres tentent de réparer le vaisseau, la jolie Siva erre dans la colonie minière en tentant de glaner des informations. Pour l'intérêt de l'histoire, le SG veut qu'elle voit quelque chose. Un échec n'indique pas que le personnage a échoué à obtenir les informations, mais qu'il a échoué à se montrer discret. Siva reconnaît donc le contremaitre d'un des puits, comme un des savants qui expérimentaient sur les prisonniers de GOULAG 39 dont elle est une évadée. Le problème c'est que lui aussi la remarque et que même s'il n'arrive pas à mettre encore un nom là-dessus, le visage de la belle lui est désagréablement familier.

Exemple 2 : Fuyant un groupe de mineurs vindicatifs, mené par son ennemi, Siva saute d'un pont sur un wagonnet chargé de minéraux qui passe en dessous à grande vitesse. Elle rate son jet de Médaille Olympique... Plusieurs options :

a/ Elle est attrapée par les mineurs et récupérée par son vieil ennemi...

b/ Elle meurt écrasée par le train.

c/ Elle saute bien sur le train, mais se reçoit mal et se foule la cheville ce qui lui vaut une Faiblesse (voir page 70).

d/ Elle saute sur le toit du train, mais elle est suivie par un policier plus téméraire que les autres. Il va falloir qu'elle se batte, en équilibre sur un train qui part vers les laminoirs..

La solution a/ peut ouvrir sur une autre partie du scénario : comment va-t-elle sortir ? Comment survivra-t-elle aux interrogatoires ? Que feront ses compagnons ? Elle sera aux premières loges pour découvrir les expériences du docteur. Encore faut-il que les joueurs et le SG soient prêts à s'aventurer dans cette direction.

La b/ ? Franchement... à part frustrer le joueur...

La c/ fait progresser le scénario sans que le SG ait à se creuser la tête, mais laisse au Kamarade une trace de son échec.

La d/ peut déboucher sur une scène épique.

Échec critique

C'est ce qui arrive lorsque le joueur obtient un 2 à son jet de dés (double 1) : le Kamarade échoue lamentablement. Au SG de s'amuser.

Réussite critique

Sur un résultat de 12 à son jet de dés (double 6), l'action du Kamarade est réussie quelque soit sa difficulté.

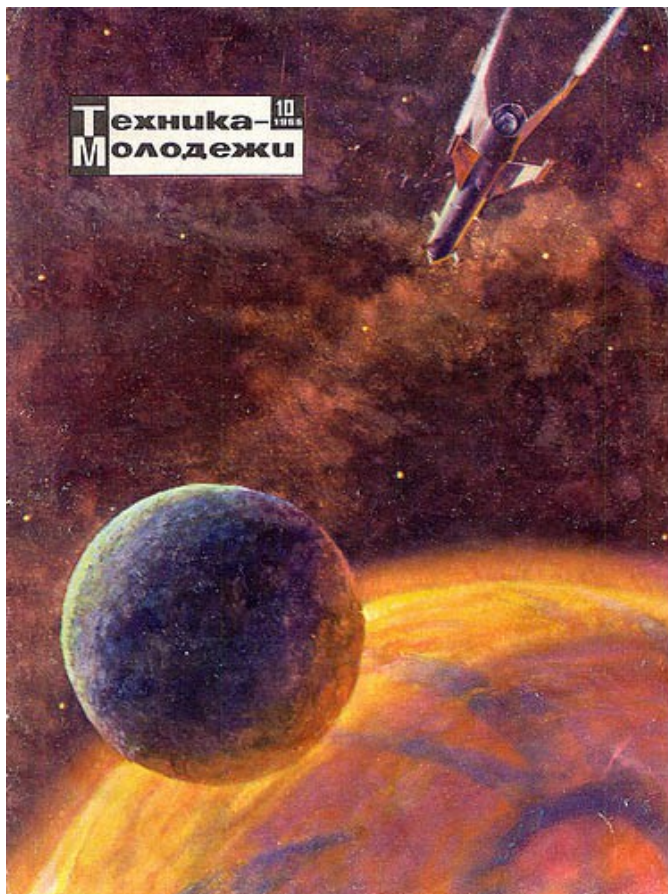
En combat, il inflige des dégâts doublés.

Hors combat, il peut développer un Atout (voir page 71).

En cas d'entraide, il donne un bonus doublé lui aussi (voir page 72).

Conflits entre Kamarades

Pour savoir qui est plus productif ou qui met la main le premier sur une carte de rationnement, chaque Kamarade fait un jet dans le Trait approprié, celui qui obtient le résultat le plus élevé remporte l'opposition. S'ils obtiennent le même résultat, ils sont bons pour recommencer.



COMMENT FONCTIONNENT DES POINTS DE TACHE

Quand une tâche doit avancer petit à petit, au fil des jets, et que sa durée est importante, le Secrétaire Général peut utiliser le système des points de tâche pour comptabiliser la progression des camarades. L'épreuve dans son ensemble nécessite qu'un certain nombre de points soient marqués, pour que la tâche soit accomplie entièrement. Au Secrétaire Général de fixer le total à atteindre. Chacun des camarades va alors annoncer le nombre de points de tâche qu'il compte marquer : en général, 1 point contre un seuil à 9 ou 2 points contre un seuil à 12. Un échec signifie que le camarade fait perdre des points de tâche à son équipe. Le Secrétaire Général n'a plus qu'à additionner à chaque fois la progression de ses joueurs et attendre que le total qu'il avait fixé soit atteint.

Exemple : Les camarades doivent construire un igloo alors qu'une tempête de neige menace. Le Secrétaire Général annonce qu'il y a 10 points de tâche à marquer, et prévient que le froid montant compliquera la chose.

Stein propose d'utiliser son savoir universitaire et d'apporter un éclairage théorique sur comment on fait un igloo. Il choisit de marquer 1 point de tâche. Le seuil est donc à 9. Il réussit son jet en Universitet : il n'y a plus que 9 points à marquer.

Myasnik utilise son Trait en Goulag et fait 13... mais comme il a oublié d'annoncer le nombre de points de tâche qu'il voulait marquer, il n'en marquera qu'un. On sent bien qu'il n'est pas dans son élément et ses grosses pattes ont tendance à briser autant qu'à construire.

Jack ne voit pas très bien quoi faire, il tente un jet en Goulag où il n'a aucun talent, annonce qu'il va marquer 1 point de tâche et fait un douze naturel ! Comme il s'agit d'un critique, voilà 2 points qui sont marqués d'un coup !

Sol essaye elle aussi d'aider sans score adapté, annonce 1 point, elle fait un 5 et fait donc perdre 1 point de tâche à l'équipe.

Pour le premier tour, il y a donc eu $1 + 1 + 2 - 1$ soit 3 points de marqués, encore 7 avant d'être au chaud. Le Secrétaire Général sadique annonce que pour le deuxième tour, le seuil monte de 1 à cause des tremblements et du froid, et que tout le monde perd un point de vie pour les mêmes raisons. Les camarades vont avoir du mal à ne pas mourir de froid : il faudra désormais réussir un seuil à 10 pour marquer 1 point de tâche et à 13 pour en marquer 2...

Un système de Poursuite

On peut aussi utiliser un système proche des points de tâche dans une poursuite, où l'on ne fera qu'ajouter les jets (sans soustraction, en cas d'échec on ne recule pas) pour comptabiliser l'avancée, ou bien faire agir plusieurs groupes en compétition, celui qui obtient le plus de points de tâche est le plus avancé. Le premier à atteindre le total est bien évidemment le gagnant. (Si le total est atteint et dépassé dans le même tour par différents groupes, c'est celui qui obtient le plus gros total qui dépasse le plus le seuil, qui l'emporte.)





Un aventurier peut se retrouver avec une nouvelle Faiblesse en échouant à l'un de ses jets de dés.

Si le joueur ou le Secrétaire Général pensent qu'une des faiblesses du Kamarade peut intervenir en cours de jeu, ils peuvent l'utiliser. Si cette Faiblesse plonge le joueur ou même le groupe dans l'embarras, provoque quelques éclats de rire ou amuse le Secrétaire Général, ce dernier peut accorder une Icône du Communisme au joueur. Dans le cas contraire le joueur n'a droit à rien et est privé de doubitchou. Chaque Faiblesse ne peut être invoquée qu'une fois par aventure.

Comment se manifeste une Faiblesse en cours de partie ?

C'est à la personne qui invoque la Faiblesse de fournir tous les détails de la scène : pourquoi la Faiblesse de l'aventurier se manifeste et comment ?

Si la Faiblesse peut influencer sur un jet de dés, le joueur aura un - 4 à son jet.

Exemple : Siva s'est foulée la cheville en sautant sur le train. Elle essaye de regagner le vaisseau sans se faire remarquer. Mais la joueuse qui incarne Siva décide de faire jouer sa Faiblesse, raconte et mime comment, pour ne pas montrer qu'elle boite, Siva a une démarche étrange que certains mineurs Nemtsys prennent pour une parade amoureuse. Elle fait tout de même un jet en Social Traître, pour passer inaperçue. Mais avec le malus de - 4 qu'elle s'inflige, elle attire hélas l'attention de ces aliens en rut. Décidément... Elle n'est pas rentrée !

Comment perdre une faiblesse ?

A la fin de chaque partie, le Kamarade peut éliminer une de ses Faiblesses avec l'accord du Secrétaire Général.

Exemple : Siva finit le scénario avec deux Faiblesses, une cheville foulée, et des hallucinations dues à une piqûre que le savant fou lui a faite. Elle décide en accord avec le SG d'effacer les hallucinations de sa feuille de personnage, le produit ayant fini de faire effet. Par contre, la cheville n'est toujours pas remise et pourra encore la travailler lors du scénario suivant.





Quand un Kamarade fait un succès critique dans une action hors combat, il peut développer un Atout. Si, sur sa Carte du Parti, il peut inscrire jusqu'à 5 Atouts (quitte à choisir d'en effacer pour en garder de nouveaux), il ne pourra utiliser que 5 Atouts **ET** équipements de Kontrebande au total (et pas de chaque) par aventure. À lui de choisir lesquels...



Qu'est ce qu'un Atout ?

Un Atout est essentiellement une petite phrase pour se souvenir des succès des Kamarades.

Ainsi, on peut saluer d'un « Mr 20 000 volts » un joueur qui ferait 12 en électrifiant un ascenseur rempli de clones de Bill Gates, ou d'un « Rudolf Valentino du 3ème âge » un joueur qui séduirait magistralement une vieille secrétaire pour lui soutirer des renseignements.

Une fois par scénario, le Kamarade peut utiliser son Atout dans une situation appropriée et gagner un bonus de + 2 à son action, après que le résultat des dés ait été annoncé.

Exemple : « Mr 20 000 volts » veut faire sauter les plombs d'un bâtiment afin d'aider un de ces Kamarades qui essaye de s'infiltrer. Il peut très bien utiliser son Atout.

Rafrâichir un Atout

Un Atout ne peut servir qu'une fois par scénario, à moins d'être « rafrâichi » après sa première utilisation.

Pour rafrâichir un Atout, il suffit de l'utiliser comme un handicap. Si cela fait rire la tablée de joueurs, l'Atout est « rafrâichi » et décoché de la Carte de Rationnement, il peut servir à nouveau dans ce même scénario.

Exemple : L'Atout « Rudolf Valentino du 3ème âge » a déjà été utilisé par le Kamarade pour flirter avec une contrôleuse de ticket des transports en commun, et voyager sans payer. Lors d'un passage dans un débit de boissons, le Kamarade a une idée pour « rafrâichir » son Atout, il explique que dans le bar, il fait des petits signes à une jeune fille qui l'ignore complètement, mais que deux tables plus loin, la mère du patron du bar se décide finalement à céder à ses avances.



Quand il est possible pour plusieurs personnages d'allier leurs forces (pénétrer dans un endroit sécurisé, construire un abri) des Kamarades peuvent essayer de s'entraider et d'augmenter le jet final qui décidera de la réussite de l'action.

Chaque aide peut essayer de faire baisser le seuil de 1 ou 2 en réussissant un jet de seuil 9 ou 12, respectivement. Si ce jet échoue, le Kamarade gêne, le seuil, au lieu de baisser, augmente de 1 ou de 2 lui aussi.

Exemple : Le vaisseau Red Dwarf est en panne sur UGOL 54, une colonie minière. Le mécano Stein essaye de le réparer, l'opération s'annonce difficile (seuil 12) par manque de pièces.

Edmund le Hjort essaye de l'aider en Marché Noir, pour lui procurer du matériel. Il tente un 12 et réussit son jet, il donne donc + 2 au test final.

Myasnik, le vieux gladiateur veut aider lui aussi, et mettre à contribution ses gros bras

semblables à des vérins hydrauliques, comme engin de levage et pour transporter le matériel lourd. Il annonce un 9 et, chose inattendue, il rate son jet. Il inflige donc un malus, ne comprenant pas les directives et se comportant comme un éléphant dans un magasin de porcelaine.

Au final, Stein devra faire un jet à 11 (12 -2 +1).

On peut même imaginer une utilisation de ces règles en combat.



Exemple : Les Kamarades souffrent face à Che Guevorak, le formidable robot du Communisme Nouveau.

La dangerosité de 6 pour le toucher est en train de les décimer doucement.

Stein le mécano est occupé à transformer l'ascenseur en chaise électrique, pour empêcher les sous fifres de venir aider leur héros cornu.

Mis à mal par un coup d'Astéro-Faucille, Feukoff décide de déconcentrer la machine de guerre, pour permettre à Myasnik, le vieux gladiateur de Mir TV de trouver une ouverture. Il fait un jet en Propagande, qu'il réussit et déchire un poster dédicacé de Lénine qui prenait la poussière dans la collection de reliques du Che.

Le hjort décide suivre et fait un jet, réussi, en Muscle pour casser un buste de Kobayashi, le Petit Père des Règles.

Che Guevorak est profondément choqué par ces actes barbares ! Myasnik n'a plus qu'à franchir une difficulté de - 4. Ce n'est pas gagné pour autant...

QU'EST-CE QU'UN OBSTACLE COOPERATIF

Il y a plusieurs sortes d'obstacles, l'obstacle classique tel qu'il est décrit dans Tranchons et Traquons, et l'obstacle coopératif, tel que nous l'utiliserons dans plusieurs scénarios.

Un obstacle coopératif est défini par un seuil final qui doit être vaincu par un jet décisif. Le personnage qui effectue ce jet peut être aidé par ses kamarades, au fil d'un ou plusieurs tours de table, ou d'un certain nombre de jets, comme le permet le SG. Tandis que le jet final détermine la réussite ou non de toute l'entreprise, les jets des kamarades ne font qu'apporter des bonus ou des malus au jet final, en accord avec la règle de l'Entraide (si le kamarade annonce jet à 9 et le réussit, il donne un bonus de +1, et un bonus de +2 s'il annonce et réussit un jet à 12 de seuil. En cas d'échec à ce genre de jet, au lieu d'aider, le kamarade complique la situation, et donne un malus de 1 ou 2 au jet final.)

Exemple : Les kamarades veulent voler une mallette dans un spaciodock. Elle est menottée au poignet d'un apparatchik, encadré de deux gardes du corps. Le seuil final est à 20. La petite équipe du Red Dwarf se met à l'œuvre.

Stein, le mécano, sabote les tapis roulants qui redistribuent les bagages, afin de créer une cohue et un embouteillage propice. Il annonce un 12 en machiniste, fait 14 et donne donc un bonus de +2 au jet final.

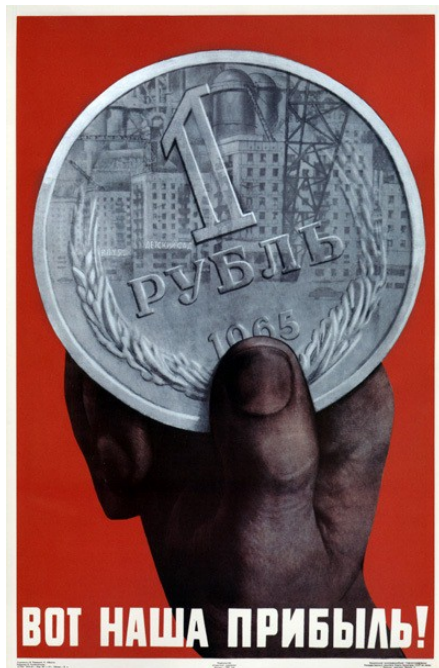
Sol, tous charmes en avant, veut distraire les gardes du corps, en se laissant presser contre eux par la foule. Elle annonce un jet 12 et roule un 12 en poupée russe. Réussi de justesse, pour un bonus de +2 elle aussi.

Myasnik, le vieux colosse, se tient prêt à intervenir, et retenir un garde par la force, au cas où. Modeste, il annonce un 9 et un +1, mais son jet en lutte pitoyable s'arrête à 8. Sa présence proche et massive mets les barbouzes sur leur garde. Il donne un malus au jet final, pour un bonus final de +3 en tout (+2, +2, -1).

Ce qui laisse à Jack, le voleur du groupe, un jet à 17 pour voler la valise. Il va falloir faire chauffer les zlotys...



Corrompre le Secrétaire Général



La corruption des élites était au cœur du système soviétique. Il est tout naturel qu'elle soit aussi au cœur du système de jeu de Star Marx.

Grâce à ses Zlotys qu'il dépense avec sagesse, le Kamarade peut verser des pots de vin au Secrétaire Général et le faire infléchir subtilement le récit à son avantage. Le Kamarade peut demander au SG de trouver un objet particulier ou un indice qui l'aidera dans l'aventure, de fermer les yeux sur un échec ou encore de réaliser une action aux effets dévastateurs.

Les Zlotys ne représentent pas la fortune d'un Kamarade : c'est une monnaie d'échange entre les joueurs et le Secrétaire Général, pour introduire des objets dans l'aventure, de nouveaux éléments ou déclencher des signes particuliers.

Au début de chaque scénario, chaque Kamarade a 5 Zlotys, sauf les Hjorts qui eux en encaissent 7. Tout le long de la partie, ces Zlotys peuvent être dépensés pour obtenir divers effets.

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)	Le Kamarade se retrouve à 1 Point de Vie. La difficulté de l'attaque est égale à 8, dégâts x 2.
Pièce rajoutée (X)	Coût = 1 si la Pièce Ajoutée a un impact faible sur le scénario, coût = 3 si l'impact est modéré, coût = 5 si l'impact est important.
Icône du Communisme (1)	Le Kamarade tire une carte.

Notons que la Pièce Rajoutée correspond aux exemples donnés page suivante, même si elle reste très peu utilisée par mes joueurs.

DES EXEMPLES DE CORRUPTION

Stein le mécanicien du Red Dwarf rêve de trouver un exemplaire du jeu Alone in The Dark. Ben oui, ça ne sert à rien, mais ça fait fantasmer son joueur, et il n'y a rien de plus beau, non ?.

Lui et ses Kamarades tentent de se faufiler par les égouts, pour accéder à une ancienne usine de tondeuses géantes et y voler des pièces pour réparer leur vaisseau.

Stein au détour d'un collecteur à ordures paye 1 Zloty à son Secrétaire Général (car le SG s'en tamponne le coquillard avec une patte d'alligator femelle que Stein trouve son jeu vidéo chéri) et le mécano fou découvre flottant parmi les eaux usées la boîte du jeu qu'il cherche tant. Mais le SG lui explique qu'elle file dans le courant et qu'il faut qu'il se jette à l'eau s'il veut la sauver du broyeur. Stein saute à l'eau. On vous l'avez bien dit qu'il était fou...

Bishibo, le savant fou lui aussi, s'est payé le Signe Particulier « Machines et Bidules ». Tandis que lui et les autres Kamarades enquêtent dans une mine pénitentiaire, ils sont gazés lors d'une émeute. Bishibo annonce qu'il a modifié ses poumons il y a deux ans et qu'ils ont depuis un système d'obturation et de réserve autonome. Il aurait fait cela pour se protéger d'une éventuelle dépressurisation. Il déclare que son gadget médical le protège de l'intoxication. L'impact sur l'histoire est modéré, car Bishibo va se tirer de cette situation que le SG avait prévue d'une tout autre manière mais cela amuse le Secrétaire Général qui lui fait payer cela 3 Zlotys.

Les Kamarades sont dans un cul de sac, et ne savent plus quelle voie suivre pour s'échapper du pénitencier de Linkonburowskaya. Ils décident de fouiller encore une fois le bureau du directeur de la prison. L'un d'eux à qui il reste encore des ressources demande au Secrétaire Général combien de Zlotys il doit investir pour trouver un indice. Le SG estime alors que s'il lui fait découvrir des messages audio enregistrés sur le répondeur, cela aura un impact important sur le scénario. Mais il en a assez de les voir tourner en rond. Il lui demande donc 5 Zlotys.



Comment regagner des Zlotys ?

On peut tout d'abord considérer que tout travail supplémentaire pour le groupe mérite salaire. Avoir produit un compte rendu écrit de la dernière partie, dessiné des PNJs, ou fait la cuisine pour tous les Kamarades, ou bien encore tenir la Carte de Rationnement (voir page 89) peut ramener un Zloty.

Une autre façon de regagner des Zlotys est d'utiliser les clefs de son personnage (voir page 46). Ces clefs sont des guides pour le jouer, définir son caractère etc... Quand le Commissaire au Rationnement estime qu'un Kamarade joue sa clef, sans en faire trop, pour enrichir la partie, il peut le récompenser d'un ou plusieurs Zlotys.





Certains de nos joueurs ont pris l'habitude d'abuser de leur équipement. Quand leurs objets favoris sont cochés, ils les utilisent jusqu'à les « casser », et nous proposent de dépenser leurs zlotys (en général 1, si les conditions s'y prêtent) pour en trouver un similaire. Dans les faits, ils aimeraient cocher et décocher à tout va certains leurs équipements favoris, nous proposons donc cette règle optionnelle.

Pour décocher l'usure d'un objet de Kontrebande auquel on tient, il faut plus que des zlotys. On doit aussi réunir certaines conditions en fonction le nombre de cases cochées. D'abord matérielles : une forge pour des armes et armures rudimentaires, un atelier pour du technologique, un endroit douillet pour un acolyte ou un animal, un magasin suffisamment achalandé... Au SG de négocier cela avec le joueur.

Il faut aussi du temps et un artisan compétent, forgeron, technicien, docteur ou cuisinier...

Si la batterie de votre taille-haie s'est déchargée (une croix), il suffit d'un peu de temps, d'une prise de courant et d'un zloty pour effacer la croix d'usure. S'il commence à faire de la fumée (2 croix), il faudra plus de temps, un atelier et un score en Machiniste à +2. S'il est sur le point de rendre l'âme (3 croix), il faut un atelier, des pièces de rechange, et un score en Machiniste à +3. S'il ne redémarre plus, il faudra commander des pièces à l'usine, encore plus de temps, et un score en Machiniste à +4.

De même, un compagnon fatigué (une croix) peut trouver un second souffle après quelques mots d'encouragement d'un PJ et la dépense d'un zloty. Un secrétaire au bord de la crise de nerf (deux croix) peut retrouver des forces après un bon repas adapté à sa morphologie. Il suffit de dépenser 1 zloty, des ingrédients et d'avoir un score égal à 2 ou plus en Grouillot. Des citoyens de Stalingrad 42 usés par des jours de résistance face aux IA de Sark (trois croix) peuvent puiser le courage de se battre à nouveau dans le discours enflammé d'un héros (avec au moins 4 en Propagande).

On peut même imaginer que de faire entretenir son équipement par un professionnel ayant un score à 6, ou plus, octroie à la Kontrebande "une utilisation gratuite" de plus. L'équipement en question ne risque plus de céder sur un 1 ou un 2 qu'à partir de la troisième utilisation, et ainsi de suite.

Ces règles sont là pour limiter certains abus et renforcer le rôle des "artisans".



Signe Particulier : Mon Précieux

Ce Signe Particulier était rarement choisi, à cause d'un mauvais rapport qualité prix. Rendons le donc plus attractif.

Une Kontrebande, avec ce Signe Particulier donne un +1 permanent dans un Trait auquel l'équipement est lié. Si jamais le Kamarde le perd, ou le brise à force de l'utiliser comme Kontrebande, le SG doit lui donner l'occasion de le faire réparer, le lui faire retrouver, ou lui en livrer un équivalent.

De plus un objet "précieux" est toujours plus facile à réparer, parce que vous en prenez grand soin, qu'il est bien entretenu, etc. On peut le réparer sans compétence jusqu'à deux croix, avec une compétence à +2 et un minimum de matériel jusqu'à trois croix, et ainsi de suite. Un artisan à 5 peut même lui ajouter cette fameuse "utilisation gratuite".



**+ 3 SUR UNE ACTION
EN MARTEAU**

"A ma droite, Ivan Drago, 1 m 95, 110 kg il ne frappe pas, il brise! A ma gauche, Rocky Balboa 1m 20 la gueule ouverte, il ne frappe pas, il fuit!"



**+ 3 SUR UNE ACTION
EN FAUCILLE**

"Moi j'aime bien les hamburgers..."

déclaration du Président du Conseil des Commissaires du Peuple, à l'ouverture du Lénin's Burger de la place Pouchkine à Moscou le 20 janvier 1924



**+ 3 SUR UNE ACTION
EN ETOILE**

"La mort d'un homme est une tragédie, la mort de millions est une statistique, la mort d'un Hjort doit rester un secret." Staline



**+ 2 SUR UNE ACTION
EN MARTEAU**

"Commandante,
tu fais trembler,
à travers tout l'univers
Le serpent monnétaiiiiiiiire!"

On l'a cru mort, assassiné par les social traitres mais il nous revient, augmenté d'un corps de cyborg pour traquer les golgoths de la finance! Chegevorak go! Putcholaser en action!!



**+ 2 SUR UNE ACTION
EN FAUCILLE**

"La bouse de grabor est plus utile que les dogmes.
Avec elle on peut faire de l'engrais."

déclaration du Grand Timonier Mao Zedong, auteur de la Petite Disquette Rouge et père spirituel du peuple Asiate.



**+ 2 SUR UNE ACTION
EN ETOILE**

"Meurs, Boursikotor, sale vermine capitaliste! Faucillus Déflationus!"

réplique du film "Youri Potter et la chambre des banquiers"



**UTILISEZ CETTE CARTE
POUR OBTENIR UN INDICE
QUE VOUS AURIEZ RATÉ**

Felix Dzerzhinsky, fondateur de la Tcheka, police secrète, ancêtre du KGB, et responsable des débuts de l'espionnage industriel chez les Hjorts.



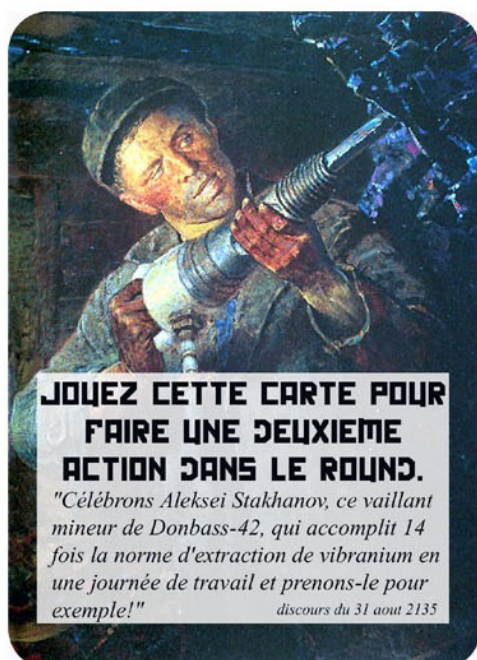
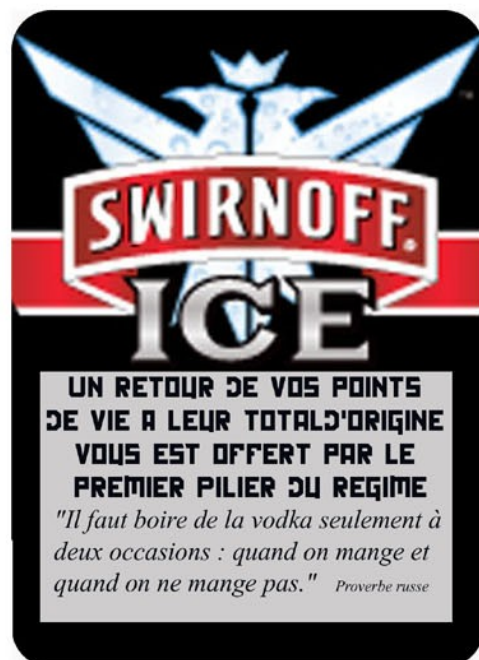
**UTILISEZ CETTE CARTE POUR
VOUS FAIRE PASSER POUR
CE QUE VOUS N'ETES PAS**

Klaus Fuchs vécut 20 ans dans un assemblage de contrefaçons de sacsVuitton, avec une poire remplie de gouache bleue, afin de se faire passer pour un Hjort et espionner leur technologie.



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

" Alors Grishka, on sait qu'un chat tombe toujours sur ses pattes, et qu'une tartine tombe toujours du côté du beurre. Mais si l'on attache une tartine sur le dos d'un chat, qui l'emporte? -Justement Igor, si l'on trouve une tartine et un chat de force équivalente, on engendre une sorte de mouvement perpétuel qui crée un vortex..."







Initiative

L'initiative, l'ordre des attaques, tout est à la discrétion du Secrétaire Général. Après tout, c'est lui le grand meneur d'hommes qui prend les décisions pour le bien du peuple !

Action de Base

Le Kamarade attaque son opposant.

Le joueur **lance 2D6 et ajoute le score** en **Combat** de son aventurier. Ce score peut être Lutte ou AK 47, bien sûr, mais aussi Machiniste s'il démonte un radiateur pour ébouillanter un opposant, ou encore Universitet s'il reste quelque round enfermé dans un placard à préparer du gaz moutarde avec des produits d'entretien.

Le SG soustrait ensuite la dangerosité de l'opposant au résultat du joueur.

Un résultat de 9 ou plus indique que la cible est touchée. Elle perd alors un nombre de points de vie qui dépend du Trait du Kamarade utilisé, plus des modificateurs éventuels donnés par des Signes Particuliers.

**Table des dégâts infligés
en fonction de la valeur du Trait**

Trait	Dégâts Infligés
1 à 2	1
3 à 4	2
5 à 6	3
7	4

Un résultat strictement inférieur à 9 indique que le Kamarade est perdant dans l'assaut, que ce soit son arme qui s'enraye, qu'il prenne un coup, un tir ou qu'il s'épuise, sa fin approche. Donc le SG retranche le score de dégâts de l'opposant à son total de points de vie. Le Kamarade peut alors faire jouer son armure, s'il le souhaite et s'il lui reste des utilisations.

Un monstre qui tombe à 0 point de vie est mort ou hors de combat (au choix du Kamarade qui a porté le coup fatal).

Toutefois les Kamarades ne sont pas obligés d'attaquer directement. Ils peuvent essayer de soutenir un Kamarade (lui donner un +1 ou +2, voir page 72), interagir avec le décor, poursuivre un autre but. Il est en effet toujours très appréciable que les combats se passent dans des décors un peu préparés : quels sont les éléments potentiellement dangereux ? Quelles sont les possibilités de se mettre à couvert ? Y-a-t-il des passants ? etc. ou de donner plusieurs buts dans la même scène, pour rendre le combat captivant.

Caractéristiques des adversaires

les ennemis sont caractérisés par :

Leur difficulté : celle-ci s'applique au jet de l'attaque de l'aventurier lorsqu'il décide de foncer dans le tas (attaque classique).

Les dégâts qu'ils infligent : le nombre de points de vie perdus par un aventurier lorsqu'il rate une attaque (il es alors touché par son opposant).

Leurs points de vie : faites descendre ce score à zéro avant d'essayer de fouiller votre adversaire.

Les dons ou « la petite cerise sur le gâteau » : certains ennemis possèdent en plus des capacités spéciales particulièrement agaçantes pour les aventuriers (voir page 82).



Les Dons des MECHANTS

Voici la liste des capacités spéciales que peuvent posséder les opposants des Kamarades. Ce ne sont que des bases, qui peuvent être modifiées. Nous vous fournirons davantage de détails dans les scénarios. Vous pouvez toujours aussi en créer d'autres et nous les communiquer ou non.

Utilisation des dons

Les opposants peuvent utiliser leurs capacités à n'importe quel moment du combat, même avant que les Kamarades n'agissent.

Actif Toxique (Poison)

Les blessures du Kamarade ne guérissent pas et ne peuvent être soignées que par des soins avec beaucoup de matériel. Un monstre ou un opposant qui possède ce *don* est immunisé ou mithridatisé à tous les poisons.

Crédit Préférentiel (Morsure)

Une fois que l'opposant a mordu ou saisi sa proie il ne la lâche plus et elle perd un point de vie par round.

Darwinisme Social (Brutal)

L'opposant ignore l'armure des Kamarades.

Découvert Autorisé (Second Souffle)

Une fois qu'il passe en dessous d'une certaine barre de point de vie (à définir), cet opposant gagne un bonus à ses dégâts et sa dangerosité.

Déflation (Maladie ou Traumatisme)

Soit l'opposant est un mutant infectieux, soit c'est un sadique qui laisse des blessures qui handicapent le Kamarade.

Si le joueur est blessé par l'opposant, il tombe malade ou souffre. Il subit un malus de - 2 à tous ses jets jusqu'à sa guérison complète. La maladie ou le traumatisme dure (10 - *Karkass*) jours.

Il peut être soigné avec un jet réussi en *Dopage* contre une difficulté égale à la difficulté de l'opposant.

Délocalisation (Fuite)

L'opposant prend la fuite sans qu'il soit possible de le capturer.

D.R.H. (Capitaine)

Tant que cet opposant est vivant et qu'il donne des ordres, les autres adversaires voient leur dangerosité et leurs dégâts augmentés de 1. Ce *don* est, hélas, cumulable et certains opposants donneront un + 2, + 2 s'ils l'ont deux fois, ainsi de suite...

Fluctuations Boursières (Chaos)

Les opposants bougent sans cesse et créent une horde d'individus indissociables. Les joueurs ne peuvent pas choisir de taper sur un tel ou un autre, quand ils infligent des dégâts le SG choisit au hasard sur quel ennemi ils les infligent.

Gel des Avoirs (Paralysie)

La cible de l'opposant est immobilisée et ne peut agir si elle rate son jet en *Muskle* contre la difficulté de l'opposant.

Une fois paralysée la cible a droit à un jet en *Muskle* à chaque round pour se libérer.

Un Kamarade paralysé est automatiquement touché par un opposant.

Inflation (Soif de Sang)

L'opposant est enivré par l'odeur de sang. Chaque fois qu'un Kamarade est blessé, les dégâts de l'opposant augmentent de 1.

Loi du Marché (Sans Pitié)

L'opposant ne pardonne aucune erreur, à la recherche de la moindre faille dans la défense du Kamarade, il exploite les faiblesses de nos héros pour porter des attaques fatales. Face à lui, le joueur obtient un échec critique sur un double 1, mais aussi sur un 3... (Nous préconisons qu'il encaisse alors le double des dégâts)

Management (Boost)

Une fois par tour, par ses encouragements, l'opposant permet à un autre de vos adversaires de doubler ses dégâts.

Masse Salariale (Encerclement)

Les opposants attaquent les Kamarades de tous les côtés. Tant qu'il y a plus d'opposants que de Kamarades ces derniers perdent soit 1 point de vie à la fin de chaque round, soit un point de vie par opposant surnuméraire ! Le choix incombe bien entendu au SG.

Mise en Concurrence (Défi)

Cet opposant peut défier un des joueurs. Il obtient alors un bonus +1 à sa dangerosité contre tout autre PJ qui l'attaquerait. Ce don est, hélas, cumulable et certains opposants auront un + 2, s'ils l'ont deux fois, ainsi de suite...

O.P.A. Sauvage (Domination)

Ce don peut être un pouvoir mutant, mais aussi si le SG est adroit cela peut aussi bien être dû à un chantage ou tout autre moyen de pression...

Le Kamarade doit réussir un jet en *Prisonnier Politique* contre la difficulté de l'opposant sinon il doit obéir à ses ordres.

L'opposant peut tenter cette action une fois par round mais ne peut pas contrôler plusieurs personnes à la fois.

L'opposant ne peut pas utiliser un autre don tant qu'il utilise celui-ci.

Le Kamarade ne peut être forcé à se blesser lui-même mais peut très bien aller briser les noix de ses compagnons.

Plan Social (Tyran)

Plutôt que d'encaisser une blessure, cet opposant peut choisir de sacrifier un de ces subordonnés.

Protectionnisme (Immunité)

L'opposant n'est sensible qu'à certains Signes Particuliers, à certaines technologies (électricité, champ magnétique, musique Rock'n Roll à fond la caisse ou à de grosses poutrelles en fonte sur le coin de sa gueule).



Recapitalisation Bancaire (Régénération)

L'opposant récupère 1 point de vie à la fin de chaque round.

Récession (Terrifiant)

L'opposant est très menaçant ou lourdement armé etc...

Un Kamarade qui voit cet adversaire doit faire un jet en *Prisonnier Politique* avec une difficulté égale à celle de l'opposant. S'il échoue, il fuit le plus loin possible, sans combattre. Il a droit à un jet en *Prisonnier Politique* par round contre la difficulté de l'opposant pour retrouver ses esprits.

Société écran (Armure)

L'opposant possède une armure comme les Kamarades (qu'il peut utiliser 1, 2 voire 3 fois au bon vouloir du Secrétaire Général).



Système Pyramidal (Embuscade)

Lors du premier round, l'opposant n'encaisse pas de blessures même si les Kamarades réussissent leurs jets d'attaque.

Taux d'Intérêt (Briseur d'Os)

L'opposant est un colosse, ses coups sont impressionnants. Chaque fois qu'un Kamarade reçoit des dommages venant de ce géant, il doit faire un jet en Karkass de seuil 12, s'il ne veut pas en plus gagner une Faiblesse (côtes brisées, épaule déboîtée, etc.)

Transfert de Fonds (Soin)

L'opposant est capable de filer un petit coup de main à ses complices.

Soit il rend 2 points de vie à chacun d'eux à chaque round. Soit il peut rendre jusqu'à 4 points de vie qu'il peut distribuer où bon lui semble. Lui-même ne bénéficie pas des effets de ce don.

La quantité de points de vie soignés peut bien sûr être modifiée par le Secrétaire Général selon la difficulté de la rencontre.

Vente à Découvert (Tricheur)

L'opposant est vicieux et imprévisible, tout en feintes et en coups bas.

Le Kamarade qui l'affronte ne jette plus deux dés mais trois, et il conserve les deux plus mauvais jets.



Un exemple de COMBAT

Les Protagonistes

Commençons par présenter les aventuriers et leurs Traits qui vont nous intéresser ici :

Myasnik, gladiateur à la retraite : Lutte (5), Dégâts (4), Armure (0... ce qui signifie que Myasnik a employé toutes ses utilisations), Signe particulier : Garde du corps.

Feukoff, ancien déporté au goulag pour activisme naturiste : Lutte et AK 47 (3), Soyouz (5), Armure (1, se faire déchirer ses habits).

Stein, mécanicien fou : Lutte (2) Machiniste (4).

Voici maintenant leurs adversaires :

Cinq vauriens baveux, des petits klons : Difficulté (0), Points de vie (1), Dégâts (1, Don : Encerclement (ils font perdre 1 point de vie à tous les aventuriers à chaque round tant que les petits klons sont en surnombre).

Un gros Klon : Difficulté (- 4), Points de vie (7), Dégâts (3).

SG : Vous fuyez à travers les quais tandis que le Komissaire lance sur vous sa meute de klons, six nemtsys tout en crocs et en écailles constituent la première vague !

STEIN : Ah parce qu'il y aura une deuxième vague ? Il faut qu'on fuit ! Je cherche un moyen de transport, un ponton à faire écrouler, un truc pour mettre de la distance entre eux et nous !

SG : Il y a une vieille vedette à droite du quai il faudra faire un jet en Machiniste pour la démarrer

MYASNIK (en imitant mal l'accent russe) : Nous les retenir avec Kamarade nudiste ! Je apprendre à plus rapide combien je chausse. Jet combat !

Le joueur enthousiaste lance 2d6, ajoute son score en lutte pour obtenir un résultat de 14, c'est une réussite. Le SG décide de garder son gros klon pour plus tard.

SG : D'un grand coup de pied, tu en cueilles un à la mâchoire le forçant à faire un salto arrière. Il tombe à l'eau pour ne plus remonter.

MYASNIK : Rahaha ! À toi, Kamarade nudiste !

FEUKOFF : Pourvu que j'arrive à allumer mon rotofil !

Il lance 2d6 plus son score en Lutte puisqu'il veut attaquer au rotofil : il roule un 1 et un 1, un échec critique ! Le SG décide de lui infliger des dégâts doublés.

SG : Ton rotofil crachote et ne démarre pas, le petit klon te mord pas loin de la gorge, tu perds deux points de vie.

FEUKOFF : J'utilise mon armure ! Il me déchire ma jaquette et ses griffes finissent d'achever mon pantalon ! Enfin je vais me battre nu, organe au vent, comme les premiers hommes !

Le SG rit. Comme Feukoff a une clef pour ses revendications nudistes, le Commissaire au Rationnement (voir page 89) lui donne un Zloty.

STEIN : J'essaye de démarrer la vedette, les deux mains dans le cambouis.

SG : Démarrer en un tour c'est un peu court. Difficulté 12. Ou 9 en deux tours...

STEIN : On va se la tenter en un tour. Au pire je tenterai la Kontrebande avec mon tournevis.

Il tire un 3 et un 5, pour un total de 12, réussi de justesse.

SG : la vieille vedette démarre. Feukoff et Myasnik vous êtes encore sur le quai, les klons vous bombardent d'objets divers, comme ils sont encore plus nombreux que vous vous ne pouvez rien faire, vous perdez tous 1 point de vie.

MYASNIK : Je tout encaisser, faire rempart de mon corps !

Il utilise son signe particulier garde du corps, et prends à lui tout seul les trois points de dégâts.

SG : Deuxième tour. Il va falloir monter à bord... En même temps, un klon massif se lance sur vous, de toute sa vitesse. Le quai tremble sous l'impact de ses six pattes.

STEIN : Feukoff saute à bord et mets les gaz, j'ai une sale idée !

En voyant le sourire cruel du joueur, personne ne fait des manières.

STEIN : Myasnik, toi qui est taillé comme un tracteur, tu endommages le ponton, moi, j'accroche la chaîne qui sert d'amarre à un point précis que je calcule avec mon score en Universitet, l'endroit où le ponton subit trop de contraintes qui le fragilisent, et quand Feukoff fera bondir la vedette en avant, nous allons déchiqueter le quai et fuir dans le même mouvement.

Le SG trouve ça intéressant et leur demande à tous les trois de faire leur jet : Muskle pour Myasnik, Univesitet pour Stein et Soyouz pour Feukoff. Myasnik totalise 15, Stein 14 et Feukoff 8. Dégouté, il décide donne un Zloty au secrétaire général pour qu'il ferme les yeux et le laisse relancer. Il fait un 14. Le plan est un succès total. La vedette rugit et arrache une partie du quai. Le SG décide que trois klons passent à l'eau ou s'empalent sur les éclats de bois... Mais comme dans le plan Myasnik est resté sur le quai et qu'il estime que le gros klon doit entrer en scène, il demande à Myasnik un jet en lutte, pour savoir comment il reçoit la charge du mastodonte. Myasnik a déjà fait son action, il n'infligera aucun dégât même si c'est une réussite. Il fait 11 aux dés, le chanceux, plus 5 de Lutte, - 4 pour la dangerosité du gros klon. Résultat 12, c'est une réussite, Myasnik n'est pas blessé. Comme il ne reste que deux klons, le don Encerclement ne sert plus.

SG : Le klon te projette à bord. Vous tombez tous les deux à l'arrière de l'engin, tandis qu'un petit klon se cramponne à un débris du quai, au bout de la chaîne et se prépare à bondir.

FEUKOFF : J'amorce une courbe rapidement, au ras d'un rocher, pour que le klon qui fait du ski nautique se fracasse dessus.

Il roule un 2, un 4, pour un total de 6 plus le score en Soyouz 11, c'est réussi.

SG : Le pauvre klon fait plusieurs méchants ricochets... Vous en êtes débarrassés. Il ne reste que le gros klon qui se roule dans les bras du vieux gladiateur Myasnik, à l'arrière de la vedette.

STEIN : Je vais essayer d'aider le colosse, en tenant un bras à la « chose ». Je tente un +1.

Stein doit faire un jet en lutte de seuil 9 pour un +1. Hélas, il roule un 4, un 2, ajoute son score en lutte pour un total de 8. La Difficulté du monstre ne s'applique pas à ce genre de jet. Mais c'est encore insuffisant malgré tout.

SG : Tu n'arrives pas à immobiliser le klon loin de là, il te balance comme un hochet. Tu n'aides pas du tout, même tu gênes.

Le SG met un malus de 1 au jet du gladiateur. Myasnik roule un 6 et un 1, plus lutte 12, plus le malus 11.

Il annonce rugissant :

MYASNIK : Prends ça !

SG : Héhé ! Sauf que le gros klon n'est pas du menu fretin, tu as - 4 à ton jet (sa Difficulté), donc tu le rates. Il te taillade le ventre avec ses pattes tandis que tu essayes de lui immobiliser les bras. Tu perds deux points de vie.

MYASNIK : Ouch... Pas grave, reste encore beaucoup énergie !

SG : Quatrième tour.

STEIN : Bon, cette fois-ci, je vais essayer de l'attaquer tout seul, au moins si je rate, il n'y a que moi qui en pâtirai. Raaah presque !

Il roule un 10, + 2 en Lutte, - 4 pour la Difficulté du Klon.

SG : Tu te fais projeter contre le tableau de bord.

STEIN : Et je perds moi aussi deux points de vie à mon tour...

SG : Non, tu es juste sonné quelques secondes, j'ai une autre idée.

À son tour de sourire cruellement comme le sadique qu'il est (ben oui, sinon il ne serait pas Secrétaire Général !).

MYASNIK : Je peux découper lui la couenne ?

SG : Je t'en prie.

MYASNIK : Succès !

Il roule un 6 et un 2, plus son score en Lutte 5, - 4 pour la Difficulté, donc 9. Ça passe juste, mais ça passe. Le gladiateur inflige 4 points de dégâts au klon.

SG : Tu lui mets un coup de boule et profite qu'il te lâche pour lui faire tâter de ta faucille. Il souffre.

MYASNIK : Bientôt sac à main !

SG : Feukoff ?

FEUKOFF : Je file sous un ponton avec le bateau et je crie « Baissez vous ! », mais pour assurer mon succès je vais faire un Membre du Parti.

Cela lui coûte encore un Zloty mais Feukoff lance trois dés et garde les deux meilleurs. Il fait 5, 5 et 2, garde les deux 5, ajoute son score en Soyouz.

FEUKOFF : 15 !

SG : Moins 4 de Difficulté, ça fait un joli onze. Stein est toujours sonné contre le tableau de bord et Myasnik se baisse.

Le SG aurait pu lui demander un test en Médaille Olympique mais il décide de ne pas multiplier les jets.

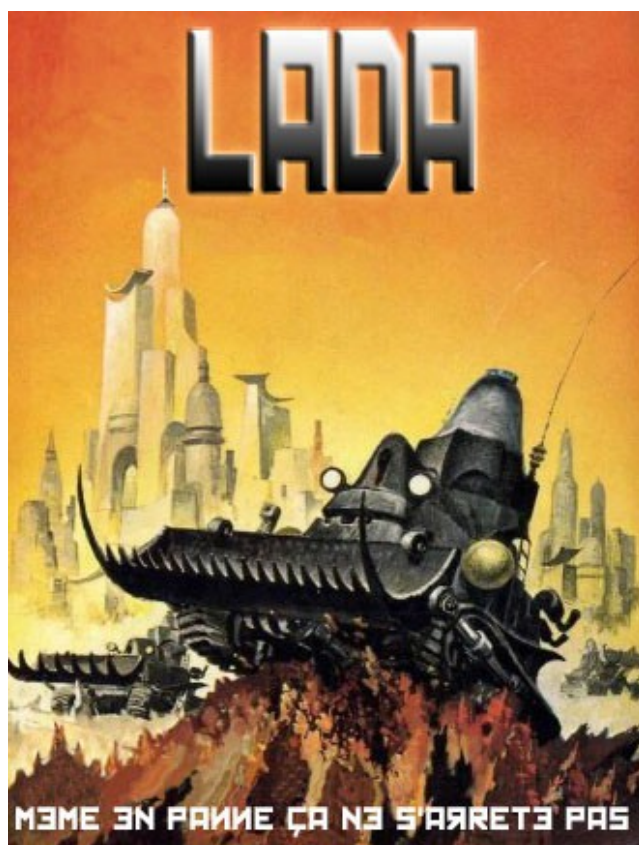
SG : Par contre le klon est trop lent, et il reçoit les planches du quai en plein dans les côtes. Il est comme fauché, et passe par-dessus bord.

Le SG pour savoir combien de dégâts infligeait Feukoff, avec sa bonne idée, a regardé son score en Soyouz : 5 ça correspond à un score de 3 en dommage. Donc 4 de Myasnik plus 3 de Feukoff, le Klon est out, autant imaginer sa sortie.

Les joueurs commencent à se congratuler, quand Stein se souvient de la mansuétude inattendue du SG à son égard.

STEIN : C'est bon, c'est fini ?

SG : Oui, les klons sont tous vaincus. Par contre, alors que tu te relèves difficilement et que la vedette rebondit sur chaque vague, tu te cramponnes à une série de fils sous le volant. Oups. Un d'eux te reste dans les mains. Vous n'avez plus de direction, Kamarade, et le marché flottant est droit devant avec ses pagodes sur pilotis et ses barques...





Avant de commencer, nous vous rappelons que le total de Points de Vie d'un Kamarade est égal à 5 + son Trait en Karkass.

Autant il y a de multiples façons de perdre des points de vie (combat, environnement etc...), autant il y a aussi de multiples façons de les regagner.

Dopage

Le toubib du groupe peut aussi s'avérer un personnage clef. En effet **un médecin peut instantanément distribuer son score en Dopage à ses Kamarades blessés à la fin d'une scène.**

Exemple : Bishibo a 5 en dopage. À la fin d'un combat, il aimerait soigner 3 Points de Vie sur Myasnik et 2 sur lui-même. Mais comme ses propres blessures datent d'une scène précédente (un atterrissage un peu catastrophique), le Secrétaire Général refuse. Seul Myasnik a été blessé la scène précédente. Bishibo accepte de le soigner généreusement de 5 points.

Les Signes Particuliers

Certains sont calibrés pour, comme Régénération / Juste une égratignure.

Un bon cuisinier, s'il a le Signe Particulier « Cuistot Roboratif » peut aussi aider. Il ramènera à l'équipe un nombre de Points de Vie égal à son score en Grouillot.

On peut très bien imaginer certains pouvoirs mutants basés sur les soins. Dans ce cas, il faudrait utiliser le score en Tchernobyl.

Le repos

Si les Kamarades se reposent, passent une nuit calme, après un bon repas, le Commissaire au Rationnement (voir page 89) peut leur rendre un Point de Vie à chacun, voire deux s'ils réussissent un jet en Karkass.

Il va sans dire que si les Kamarades se relayent pour des tours de garde, blottis dans leur sac de couchage sur Onslégelle 123, avec la peur au ventre de voir resurgir les Berzoug Patineurs et leurs « broches pour invités », non seulement ils ne regagnent pas de Points de Vie mais, de plus, ils risquent fort de se réveiller avec une Faiblesse « engelure » ou « a cauchemardé toute la nuit »...

Corrompre le Secrétaire Général

N'oublions pas que pour 1 Zloty, un Kamarade, hors combat, peut trouver un second souffle, et regagner 3 points de vie. (Mais si le scénario et son ambiance « on va y passer » l'exige, pourquoi ne pas augmenter le prix de cette corruption pour la séance...)

Cette incapacité à regagner des Points de Vie, évoquée à la fin du paragraphe « Le Repos » et que des méchants possédant le don Poison peuvent encore aggraver, peut très bien rendre une scène voire tout un acte ou tout un scénario très tendu.





À la fin de la partie, les Points d'Expérience peuvent être échangés avec l'accord du Secrétaire Général, contre des améliorations dans vos Traits, des Signes Particuliers, des contacts, des spécialisations ou contre des sièges molletonnés pour votre vaisseau. En général, chaque aventure jouée ramène 5 Points d'Expérience.

+1 dans un Trait sous votre Doctrine	5 Points d'Expérience
+1 dans un Trait sous une Doctrine différente	10 Points d'Expérience
Une Spécialisation (Optionnel. Voir page 27)	4 Points d'Expérience
Un Signe Particulier	10 Points d'Expérience
Une Clef	10 Points d'Expérience
+1 avec un Contact	5 Points d'Expérience



À Star Marx, les responsabilités aussi sont partagées. À moins que le Secrétaire Général soit un dangereux autocrate, il n'a à gérer que l'histoire et les Pnjs. Les points de vie des Kamarades, leur Kontrebande ou les Zlotys qu'ils dépensent ou accumulent, tout cela peut être archivé par une deuxième personne, un joueur : le Commissaire au Rationnement. Outre son travail méticuleux de comptable, le CR distribue les Zlotys aux Kamarades méritants et décide si leur réserve doit ou non remonter.

Nous vous rappelons que si un Kamarade peut posséder 5 équipements de Kontrebande et 5 Atouts sur sa fiche de Personnage, **il ne peut utiliser, durant une aventure, que 5 équipements de Kontrebande ET Atouts AU TOTAL.**

Kamarade.....					Prév	Armure	☐	☐	
Faiblesses					Détails				
clef 1					clef 2				
K_entr.ou s'tout 1					K_entr.ou s'tout 2				
clef 3					clef 4				
K_entr.ou s'tout 3					K_entr.ou s'tout 4				
clef 5					K_entr.ou s'tout 5				

Kamarade.....					Prév	Armure	☐	☐	
Faiblesses					Détails				
clef 1					clef 2				
K_entr.ou s'tout 1					K_entr.ou s'tout 2				
clef 3					clef 4				
K_entr.ou s'tout 3					K_entr.ou s'tout 4				
clef 5					K_entr.ou s'tout 5				

Kamarade.....					Prév	Armure	☐	☐	
Faiblesses					Détails				
clef 1					clef 2				
K_entr.ou s'tout 1					K_entr.ou s'tout 2				
clef 3					clef 4				
K_entr.ou s'tout 3					K_entr.ou s'tout 4				
clef 5					K_entr.ou s'tout 5				

Kamarade.....					Prév	Armure	☐	☐	
Faiblesses					Détails				
clef 1					clef 2				
K_entr.ou s'tout 1					K_entr.ou s'tout 2				
clef 3					clef 4				
K_entr.ou s'tout 3					K_entr.ou s'tout 4				
clef 5					K_entr.ou s'tout 5				

Kamarade.....					Prév	Armure	☐	☐	
Faiblesses					Détails				
clef 1					clef 2				
K_entr.ou s'tout 1					K_entr.ou s'tout 2				
clef 3					clef 4				
K_entr.ou s'tout 3					K_entr.ou s'tout 4				
clef 5					K_entr.ou s'tout 5				

Kamarade.....					Prév	Armure	☐	☐	
Faiblesses					Détails				
clef 1					clef 2				
K_entr.ou s'tout 1					K_entr.ou s'tout 2				
clef 3					clef 4				
K_entr.ou s'tout 3					K_entr.ou s'tout 4				
clef 5					K_entr.ou s'tout 5				

Carte de rationnement



Titre de l'aventure :

.....

Nom du Secrétaire Général :

.....

Lapsus révélateurs et phrases au culte

.....

.....

.....

.....

.....

.....



Kamarade.....					Prév	Armure	☐	☐	
Faiblesses					Détails				
clef 1					clef 2				
K_entr.ou s'tout 1					K_entr.ou s'tout 2				
clef 3					clef 4				
K_entr.ou s'tout 3					K_entr.ou s'tout 4				
clef 5					K_entr.ou s'tout 5				

Kamarade.....					Prév	Armure	☐	☐	
Faiblesses					Détails				
clef 1					clef 2				
K_entr.ou s'tout 1					K_entr.ou s'tout 2				
clef 3					clef 4				
K_entr.ou s'tout 3					K_entr.ou s'tout 4				
clef 5					K_entr.ou s'tout 5				

STARQUARX

NOM DE L'AVENTURE :
 SECRÉTAIRE GÉNÉRAL :

Nom du Kamarade	1/	2/	3/	4/	5/	6/	7/
Points de vie							
Armure							
Équipement et atouts							
Ciefs							
FAIBLESSES							
ZLOTYS							



Se payer un contact coûte 5 Points d'Expérience.

Un contact se définit sous un Trait qui justifie la rencontre ou la relation. En plus de donner un score au contact, ce Trait définit sous quels jours a lieu la relation entre le Kamarade et son contact : *Marché Noir*, c'est une relation d'affaire, *Recherche et Conception*, c'est un confrère, *Briseur de Grèves* décrit une relation de dominant à dominé etc.

Exemples : c'est Maryse, une recéleuse avec laquelle j'entretiens des relations plus qu'amicales... si tu vois ce que je veux dire : la relation est sous le Trait Poupée Russe. Elle est, au départ, au niveau du score Poupée Russe du personnage.

C'est un ancien collègue de quand j'étais aux douanes volantes donc sous KGB...

Évolution d'un contact

De même qu'une relation évolue, un joueur peut décider de changer le Trait sous lequel était placé un contact.

Exemple : Euh, Maryse, finalement, elle ne m'amuse plus. Depuis qu'elle sort avec cette ukrainienne, c'est plutôt platonique entre elle et moi. Je vais la mettre sous *Marché Noir*. Ça ne sera plus qu'une relation d'affaires et ça lui apprendra à me délaisser pour une Tatiana !

Utiliser un contact

Pour utiliser un contact, on agit exactement comme avec un Trait avec des modificateurs laissés à l'évaluation du Secrétaire Général selon les circonstances suivantes :

- C'est contre les convictions du personnage
- C'est dangereux pour sa carrière
- C'est dangereux pour sa vie ou celle de ses proches
- Cela va lui coûter des ressources.

Chaque utilisation d'un contact le fait baisser de 1 point. On peut aussi augmenter ses chances en "grillant" un contact. On

perd alors un nombre supplémentaire de point dans ce contact, mais on augmente son jet d'autant.

Exemple : Siva demande à son amant capitaine d'un navire transporteur de marchandises de l'aider à quitter une planète sans se faire attraper par le KGB qui la recherche, ni les mafieux qui veulent l'empêcher de parler définitivement. C'est très dangereux pour ce pauvre homme, et le SG met un - 4 au jet de contact. Siva qui a 3 comme score dans ce contact se dit qu'un jet avec - 1 comme modificateur c'est trop risqué, elle décide de griller 2 points de ce contact : elle le supplie, lui promet que c'est le dernier service qu'elle lui demande, et son contact baisse d'un point puisqu'elle l'utilise et de deux points qu'elle sacrifie pour augmenter ses chances de réussite : le contact se retrouve donc avec un score égal à 0. Siva, quant à elle fait un jet à - 4 (difficulté) + 3 (contact) + 2 (points grillés) soit +1.

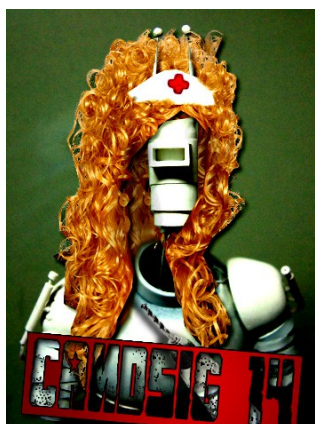
Si le contact arrive à un score strictement négatif, le contact est effacé de la feuille.

On peut remonter son score avec un contact en faisant des choses pour lui au cours d'un scénario ou encore en dépensant des points d'expérience au ratio de 5 XP le point (c'est alors du temps passé, hors scénario, à renouer les liens ou à renvoyer l'ascenseur).

Exemple : Stein, alors qu'il tente de récupérer un bien volé, trouve des vieilles bornes d'arcade dans un repaire d'enfants des rues. Il en vole une pour son contact revendeur d'Abandoned Ware sur Cimetière : sa relation remonte de 1 point.



Les PNJs sont comme des Kontrebandes à Star Marx : ils donnent des avantages ponctuels, mais plus on les utilise, plus ils risquent de « rencontrer leur destin ». Bon, dans les $\frac{3}{4}$ des cas, leur destin est de mourir à moins qu'il soit indiqué autrement...



Exemple : Sig 14 est un robot névrotique, à personnalités multiples. On peut « claquer » Sig 14 comme une Kontrebande traditionnelle, par exemple, pour s'accorder un bonus de +2 en Dopage pour soigner un malade.

À l'utilisation suivante, Sig a deux chances sur six (sur 1 ou 2 avec un dé) de rester bloqué en

mode Candsig 14, la petite infirmière romantique et de vous trahir pour « retrouver son Petit Tzar de Collines »...

Customiser son PNJ

Vous pouvez décider qu'on ne peut utiliser un PNJ que pour un type de tâche : la Lutte pour un gros costaud, Opérateur Codeur pour un petit techie, etc.

Vous pouvez tout aussi bien décider qu'un PNJ attribue un Signe Particulier au lieu d'un bonus : Maître d'Arme pour un vétéran de Novye Afghanistan, par exemple. Quand on l'utilise, on peut répartir ses dégâts sur plusieurs adversaires au contact... Vous pouvez même imaginer de nouveaux Signes Particuliers pour votre personnage.

Enfin, vous pouvez décider de lui attribuer un nombre d'utilisation plus ou moins important en fonction de son âge, de sa puissance, etc.

Exemples : Sig 14, plutôt que de donner un +2 lorsqu'il est utilisé, peut faire bénéficier un Kamarade du Signe Particulier Roue de la Fortune : si le Kamarade a fait 3 avec ses dés, il peut « claquer » le robot qui devient responsable de l'échec (échec critique, d'ailleurs à cause du Signe Particulier). En revanche, le Kamarade gagne 1 point d'expérience grâce à son utilisation...

Boris l'étrangleur est fou d'amour pour Maïtovsky, son dogue mutant de Bloutok 7. Court sur patte et prognathe, le molosse est aussi très goulu. Boris négocie avec le SG qu'à force de lécher les sols et les banquettes en simili-cuir, ou de boulotter sauvagement ses victimes, le dogue peut, s'il est utilisé comme une Kontrebande, il permet au joueur de faire un jet avec un bonus total de +2 en Grouillot (score que Boris n'a pas), pour effacer les traces, comme s'il était doté du Signe Particulier Mr Propre.

Sauver un PNJ

Un tel compagnon n'est pas un jouet, si vous les roleplayez bien, les joueurs pourraient s'attacher. Les Kamarades peuvent toujours sauver un PNJ en dépensant 3 zlotys, toute l'équipe peut participer à la dépense. Dans ce cas le PNJ est grièvement blessé et ne peut plus être utilisé, ni repris avant quelques scénarios dans l'équipe.

Et si un joueur est vraiment attaché à un PNJ, proposez-lui de le prendre en Acolyte, Larkin, etc. (voir Signe Particulier correspondant).

MARVEL

\$1.50 US
\$2.00 CAN
19
MID DEC
UK 60p

★ Captain ★ ★ Communist ★



MARVEL
COMICS

M. LARSEN



Cette section a pour but d'aider les Secrétaires Généraux à faire vivre Star Marx, notamment à travers les différences entre l'Union et la Border Zone.

L'inspiration pour vos scénarios

Pour faire jouer dans l'Union, deux sources d'inspiration principales : Paranoïa et Star Wars. Missions farfelues, test de matériel obsolète ou de prototypes dangereux, tentatives pour satisfaire les caprices de personnages importants, ou bien organisation de la Résistance face au Système, etc. Il est facile de détourner des scénarios déjà écrits pour ces deux jeux...

Pour faire jouer dans la Border Zone, le champ des possibilités est beaucoup plus étendu : n'importe quel scénario de pirates, de contrebandiers, de naufrage sur une planète hostile, etc. peut faire l'affaire. Tout est adaptable... Même Laelith, la cité de Casus Belli, c'est dire ! Vous trouverez en fin d'ouvrage des références pour vous aider.

Les rencontres

Dans l'Union, la paranoïa ambiante fait que les rencontres seront beaucoup plus policées : les propos que l'on tient sont mesurés et la violence reste un ultime recours et les gens seront donc naturellement plus portés sur la discussion. La plupart des êtres que rencontreront vos Kamarades seront des Humains. Les rares nemtsys que croiseront vos joueurs sont des classes A à F, ceux sur lesquels on ne peut pas faire feu sans risquer au mieux un procès, au pire le Goulag ou l'exécution sommaire. Des pans entiers de la population resteront hors d'atteinte dans leurs quartiers protégés pour cause d'accréditation insuffisante. À l'autre bout de l'échelle sociale, l'intervention d'étrangers sera très mal perçue par les ouvriers résidant dans leurs secteurs, ces barres d'habitation d'où ils

ne sortent jamais, l'État leur fournissant école, travail et soins médicaux sans qu'ils aient besoin de sortir extra muros. Certes les gens sont souvent prêts à dénoncer un propos séditieux ou un individu qui leur paraîtra louche mais ils ont aussi, ancré au fond d'eux, un idéal d'entraide et de solidarité surprenant.

Dans la Border Zone, les choses sont plus colorées, le verbe est haut, on braille et gueule sans se soucier de qui vous écoute, on fait étalage de sa différence, de son look vestimentaire ou de ses opinions, politiques ou religieuses. Les nemtsys sont innombrables, l'humain souvent en minorité et une simple rencontre au fil d'un escalator rouillé peut se terminer en guerre des gangs, par un coup de tournevis dans l'œil ou au milieu d'un essaim de prêtre lilliputiens de Sainte Rita la verticalement contrariée. Nul ne saurait vraiment à quoi s'attendre, lorsqu'on fréquente parfois bien malgré soit, des robots trafiqués, des aliens coprophages ou des activistes du nudisme voire les trois réunis en une seule personne... Au sortir d'une rencontre sur la Border Zone, vos joueurs peuvent se retrouvés drogués, vendus, enceints, malades, blessés, morts mais leurs opportunités seront bien plus riches. Et s'il est beaucoup plus difficile de lier une relation d'amitié dans cette partie de l'Univers, une fois que les liens seront établis, ils sera beaucoup plus difficiles de les briser.

Le mode de vie

Vous l'aurez compris, la vie dans l'Union offre davantage de sécurité que la Border Zone. Et cette sûreté n'est pas uniquement une protection contre la violence mais aussi

contre la faim, contre la maladie : vous avez un minimum assuré, si vous tombez malade vous trouverez un médecin, vous aurez toujours un logement, etc. Vous mangerez mal, des patates lyophilisées ou des rations rectangulaire vaguement verdâtre, vous vous retrouverez avec du travail supplémentaire ou une carte de rationnement elle aussi au régime, vous logerez dans un clapier à lapins de Ganymède, surveillé par une concierge acariâtre mais personne ne vous laissera crever dans la rue sans venir à votre aide.

Sur la Border Zone, essayez seulement de trouver un docteur ou ne serait-ce qu'un plombier libre à 22 heures du soir... La survie est une lutte de tous les instants : pour le carburant de votre Lada Soyouz, pour digérer votre plat nemtsy qui vous semblait si exotique et appétissant juste avant que vous ne l'engloutissiez, etc. La Border Zone n'aime pas les assistés... C'est pour ça que les gens se regroupent en fonction de leurs compétences de manière à créer une gelztat, une cellule pour reprendre le vocabulaire révolutionnaire, une tribu ou une famille pour reprendre celui des zoulous qui peuplent la dernière frontière.

Vous trouverez dans le chapitre suivant, « Bouffe et boissons », des précisions inutiles donc absolument essentielles sur comment différencier le contenu des assiettes dans Star Marx selon l'endroit où vous jouer. Nous vous proposerons également des fiches cuisine dans notre Webzine, désapprouvé par le comité, le Parazitnyi.

La musique

Pour sonoriser vos parties dans l'Union, nous vous conseillons les grands standards : « Plaine, ma plaine », « Les deux guitares », « Katioucha », « Le temps du muguet », « Les bateliers de la Volga », « Kalinka » et autres. En cherchant bien, vous trouverez des versions étranges instillant des ambiances surprenantes : techno, western, etc. Les grands compositeurs classiques, comme Tchaïkovski, ont eux aussi droit de cité dans les Républiques Sidérales, Socialistes et Soviétiques.

La Border Zone, elle, est le territoire des musiques interdites comme le Rock'n Roll ou le Hard Metal... Les musiques ethniques peuvent également vous aider à vous immerger dans un monde extra-terrestre délicieusement exotique...

Idées reçues et images d'Épinal

Chaque côté entretient des préjugés vis-à-vis de l'autre bord : les ruffians de la Border Zone sont, par exemple, persuadés que ceux de l'Union sont comme des enfants apeurés et lobotomisés par les mensonges de l'État, prêts à dénoncer père et mère pour un point de plus sur leur carte de rationnement. Les soviétiques gardent tout de même un grand sens de la fraternité et se méfient des informations officielles. Ici et là, éclatent des révoltes, les Printemps, rapidement et sévèrement réprimées pour éviter toute propagation des idées subversives. Et ils écoutent le King Elvis en cachette !

Les gens de l'Union sont, eux, persuadés que sorti de l'Union, il n'y a rien d'autre qu'un tas de nemtys sous évolués, ressemblant vaguement à des poulpes, qui vous violeront à mort, mangeront votre chair et coudront votre peau à leur vêtement, et tout ça dans cet ordre si vous avez vraiment de la chance. Les gens de la Border Zone savent bien que les Calmarians de Torcularis Septentrionalis sont pourtant des extra-terrestres charmants, cultivés et plus portés sur la poésie que sur la violence gratuite ou la gaudriole. Les Fruxoniens, eux par contre... Les soviétiques sidéraux seraient surpris d'apprendre l'existence d'une station orbitale de la taille de Cimetière dans la Border Zone. Les citoyens de « la toute puissante URSS » seraient même effrayés de connaître la vraie place de l'Union dans l'Univers : elle n'est en rien prépondérante et si l'Armée Rouge n'avance pas dans certains secteurs de la Galaxie, c'est qu'elle a trouvé à qui parler. Les Conçus, par exemple, seraient fort capables d'éradiquer la race humaine d'un claquement de doigt. Leurs desseins sont incompréhensibles et dans bien des domaines, ils nous dépassent.



Dans L'UNION

NOURRITURE

Les humains de l'URSSS sont restés fidèles aux plats de la bonne vieille Terre et usent de mille artifices pour garder les goûts et les saveurs auxquels ils sont habitués. Certes, certains plats ne sont pas typiquement russes et sont empruntés à d'autres cultures, comme le Lénin's Burger, mais ils ont été assimilés et adaptés à la cuisine soviétique officielle.

L'aliment de base, qui s'est le plus facilement adapté aux sols extra-terrestres, est la patate. En conséquence, vous la retrouverez aux quatre coins de l'Union cuite sous toutes ses formes, quitte à provoquer des overdoses chez ceux qui ne peuvent pas contourner le système du rationnement.

Les **zakouskis** constituent les apéritifs et les hors d'œuvre : charcuterie (en fait, plus souvent de la viande de plouillon d'Antares), des poissons (marinés, fumés, en beignets), du caviar (le vrai caviar est toujours un met de luxe, mais vous en trouverez de synthèse ou bien de provenance tellement exotique qu'il vaut mieux ne pas la connaître), des cornichons (dont les malossols mutants de Kaliningrad 17 capables de nourrir une famille entière pendant une semaine), légumes préparés de diverses manières notamment en salades, etc.

Les soupes ont bien évidemment une place de choix dans cette cuisine de subsistance : peu d'aliment, beaucoup de bouillon...

Les **chtchi** (ou la soupe au chou), **borchtch** (qui contient de la betterave, d'où sa couleur rouge, sauf dans le quadrant de Bellatrix où les betteraves sont jaunes), **oukha** (une soupe au poisson), **rassolnik** (à base de cornichon et de semoule), **solyanka** (épaisse et épicée dont l'un des ingrédients est le kvas, une boisson décrite plus loin), **botvinya** (une soupe froide, peu consommée car difficile à réaliser) ou **okroch-ka** (encore une soupe froide, elle aussi préparée avec du kvas) ouvrent donc les repas, s'ils n'en sont pas la seule consistance.

Pour les plats de résistance, le poisson « d'usine » (le poisson fabriqué en usine) occupe une place de choix. Quant aux plats de viande, on en retrouve beaucoup dans la restauration rapide : **goloubsty** (chou farci), **kotlety** (croquettes avec des oignons et de l'ail), **tchebourek** (chausson frit), **pirojki** (pain farci) **pelmeni** (tortellini), **chachlyk** (brochettes), **blinis** (crêpes), **olad'i** (pancakes), etc.

Les **kacha** sont des plats de céréales qui accompagnent le tout ou servis indépendamment.

Pour les desserts, vous pouvez hésiter entre les **syrniki** (galettes de fromage blanc accompagnées de crème fraîche, de confiture, de miel et de jus de pomme pour ceux qui peuvent se le permettre ou qui ont un cousin sur une planète agricole), les **varennikis** (tortellini fourrés au fromage blanc), la vatrouchka (gâteau au fromage

Blanc), les **boublikis** (anneaux de pâte traditionnellement consommés avec le thé), la **pashka** (le gâteau de Pâques, en forme pyramidale décoré des lettres CB initiales de Сталин воскрес, « Staline est ressuscité ») ou encore le **koulitch** (cylindrique, parfumé au rhum et au safran)...

BOISSONS

Pour les breuvages aussi, les citoyens de l'URSSS ont dû apprendre à s'adapter à leur environnement pour continuer à boire des boissons approchant celles qui se consommaient sur Terre. Autant de planètes extra-terrestres, autant de versions différentes d'un rafraîchissement. Là encore, les habitants des planètes agricoles sont avantagés par rapport à ceux des autres planètes obligés de s'abreuver de boissons en poudre ou d'alcools maisons concoctés à base de patate ou de liquide de refroidissement.

Commençons par évacuer tout de suite le **Kholka Kola** qui est le plus souvent utilisé pour récurer les surfaces ou pour faire disparaître les boutons d'acné que pour la consommation propre.

Les soviétiques sont restés très friands du **thé**, noir et très parfumé, servi dans le traditionnel samovar.

Le **kissel** est, selon les traditions, une gelée ou un jus à base de fruits et de fécule de pomme de terre qui se boit souvent chaud.

Le **kompot** est concocté avec des baies ou des fruits que l'on fait cuire dans de l'eau bouillante. Ce breuvage est stocké dans de grands bocaux jusqu'à l'hiver.

Le **mors** est boisson rafraîchissante à base de jus de baies ou de cerise. Les citoyens de l'Union la pare de toutes les qualités : digestive, tonifiante, fortifiante autant physiquement que spirituellement.

Le **kéfir** est du lait fermenté. Certains contrebandiers vendent sous le manteau du kéfir provenant du lait de femelles bagoulines, ces nemtsys à la société matriarcale plutôt primitive dont l'une des parades sexuelles consiste à battre le mâle à coups de mamelles...

Le **kvas**, aussi appelé « bière de pain » s'obtient en faisant fermenter du pain dans de l'eau. C'est une boisson faiblement alcoolisée et pétillante à la base de plusieurs plats dans la cuisine russe.

La **medovukha** est une boisson fermentée fabriquée avec du miel et de la levure. En théorie c'est une sorte d'hydromel mais bien souvent ce que l'on peut se procurer avec une carte de rationnement se résume à de l'eau de vie diluée et parfumée au miel de synthèse. La **vodka**, grande maîtresse des boissons alcoolisée, est une eau-de-vie de grains de blé. Elle titre normalement aux environs de 40° et se boit d'un trait dans de très petits verres (cependant les vodkas de certaines colonies ont la réputation de faire tomber les dents et de faire tourner les roubignoles comme des derviches tourneurs). La vodka peut être soit parfaitement pure, soit légèrement adoucie grâce à l'ajout de certains arômes de plantes, à doses homéopathiques cependant (faut quand même pas rigoler !). Elle peut être préparée avec des fruits rouges ou des piment marinés. Dans ce cas, on parle de **nastoïki**.

Le **sbiten** est une boisson chaude à base de vodka et d'épices.

Pour finir, vous pourrez trouver du vin sur les tables les plus favorisées de l'URSSS en bouteille, en brick, en canette voire en gelée à diluer comme aux temps de l'Antiquité. Cependant le **kagor**, une sorte de Cahors, bon marché, est l'une des bouteilles favorites aux repas de fêtes des Russes qui se débrouilleront toujours pour en proposer à leurs invités.

Le **champanskoye** est un vin mousseux sucré, plus difficile à trouver que la vodka mais pourtant tout aussi bon marché, et qui constitue l'apanage de la gent féminine.

N'importe quoi !

N'étant pas des spécialistes de la culture russe, nous avons probablement commis de graves impairs... Que les dissidents s'en souviennent, le goulag n'est jamais bien loin !

Nous essayerons cependant de vous fournir des recettes dans les suppléments à venir. Si quelqu'un s'y connaît davantage et veut bien nous aider, bienvenue à bord !

Dans la Border Zone

NOURRITURE

Bon nombre des résidents de la Border Zone se contente de leur dose quotidienne de **Basique** : un petit cube à diluer dans l'eau et qui couvre les besoins nutritionnels d'un humain pour la journée.

Cependant il ne faut pas oublier que les Humains sont en minorité sur la Border Zone et qu'en conséquence la nourriture nemtsy prédomine dans ces coins là de la Voie Lactée.

Pour vous inspirer, nous ne saurions que trop vous conseiller de vous procurer « Les nourritures extra-terrestres » de René et Dona Sussan (chez Présence du Futur) qui vous présentera une centaine de recettes tirées des grands classiques de la Science-Fiction.

Ce livre étant désormais difficile à trouver, nous n'avons pu résister à l'envie de fabriquer une petite table aléatoire comme au bon vieux temps de Donjons & Dragons !

1-2			
1	Fricassée	de graines / d'herbes	cuit(e-s) dans leur propre jus
2	Salade	de légumes	ionisé(e-s)
3	Beignet	de tubercules	décapode(s)
4	Soupe	de fèves	à la bière/ à l'ail/ au tilleul
5	Terrine	d'algues	confit(e-s)
6	Tartare	de protéines en cube	géant(e-s) / miniature(s)
3-4			
1	Brochette	de viande	saturnien(ne-s)
2	Rôti	de poisson/ de crabe	des planètes doubles
3	Bouilli(e)	de cartilages/ d'os/ d'abats	de la zone Crépusculaire
4	Grillé	d'animal (à l'animal)	lunaire(s)
5	Cru (carpaccio ou sashimi)	d'insectes ou d'escargots	des Hauts Plateaux
6	Marinade	de trucs médusoïdes	des Océans Sanzaret
5-6			
1	Tarte	de pâtes	de contrebande
2	Crêpes fourrées	de fruits	hydroponique(s)
3	Glace	au fromage	cultivé(e-s) sous cloche
4	Croquettes	de fleurs	sauvage(s)
5	Pain fourré	d'oeuf(s)	à la façon kclone/conçue ...
6	Galette	au miel/ au sucre	au sirop



Et une petite dernière table concernant l'aspect du plat :

1	translucide(s)	grouillant(e-s)	cristallisé(e-s)
2	zébré(e-s)	tremblotant(e-s)	en purée
3	fluorescent(e-s)	gluant(e-s) / visqueux(se-s) / moussant(e-s)	à s'en casser les dents
4	luminescent(e-s)	poilu(e-s)	caramélisé(e-s)
5	pastel(s) ou noir(e-s)	piaillant(e-s) ou musical(e-s)	à prendre avec une paille
6	clignotant(e-s)	presque carbonisé(e-s)	euphorisant(e-s)

Vous remarquerez que, dans notre fulgurante sagesse, nous avons organisé la première table en trois parties : entrées, plats de résistance, desserts...

Vous êtes, bien entendu, libre d'adapter votre tirage à votre convenance et de l'enjoliver comme vous le souhaitez. Par exemple, si vous tirez une soupe de petits os fluorescents des Océans Sanzaret et que vos joueurs ont déjà tiré plusieurs fois « des Océans Sanzaret » et qu'ils en ont marre des Océans Sanzaret, vous pouvez imaginer que votre soupe provient plutôt des Rivières Rouges d'Altäir... Ou bien centrer votre description sur l'aspect vaguement stressant de ces petits os qui sont censés provenir de poissons mais qui ressemblent furieusement à ceux de petites mains.

★ BOISSONS ★

Dresser un inventaire complet de ce qui se boit sur la Border Zone serait aussi long et fastidieux qu'énoncer le nom complet d'un Amebudatz, un de ces êtres monocellulaires se reproduisant par mitose tous les trois mille deux cent huit jours et mettant un point d'honneur à perpétuer leur généalogie en accolant leur nom à la liste complète de leurs géniteurs depuis le Grand Amebudatz Primordial...

Aussi vrai que les alcools « terriens » peuvent avoir des effets étranges sur certaines races nemtsys, les liquides extraterrestres sont tout autant à consommer avec prudence par les Humains non avertis car les réactions physiques ou autre peuvent être totalement inattendues. Ainsi, les barmen nemtsy du quadrant d'Andromède chambrent les humains au prétexte que les descendants de la Terre s'enverraient en douce leurs produits vaisselles... tout ça parce que les Krran'tz produisent effectivement un liquide vaisselle alcoolisé, **le Rrrun**, légèrement aphrodisiaque pour les Humains et subtilement parfumé au citron...

Mais il faut quand même bien reconnaître que

les Humains partagent avec d'autres races nemtsys l'amour de ce qui peut leur mettre la tête à l'envers... goûtant tout et n'importe quoi, quitte à y perdre la santé. D'où le succès du **Pfiz**, un pétillant à l'hélium euphorisant, qui change la voix, et qui peut casser les cordes vocales à force d'être consommé.

Moins dangereux, **le Vkuzov**, n'a d'autre effet que d'avoir un goût changeant de gorgée en gorgée. Peu de personnes apprécient mais les quelques personnes prisant le breuvage développent une addiction... et la taille de leurs oreilles.

Au rayon des expériences mystiques, **le Zottl de Klein** : on flotte, on a l'impression de quitter son corps. Certains affirment avoir vu des cités cyclopéennes dans d'obscur parties de l'Univers.

Et si vous avez peur des lendemains douloureux, nous vous conseillerons d'aller voir dans les bars des Krupnik, un peuple nemtsy ayant le pouvoir de filtrer l'alcool dans leur corps pour n'en garder que le meilleur sans la gueule de bois qui va avec. Vous pourrez y boire au sein d'accortes serveuses. Mais attention, pour servir un hôte de marque c'est le patron lui-même qui prend ses choses en main...





EL MICHE
MOUSE

Jus de Gremins

Ce scénario peut servir d'introduction à Star Marx. Il permet de regrouper des personnages provenant de divers horizons, pourvu qu'ils n'aient pas un background qui prévoit une histoire familiale chargée... Il a été largement inspiré par le troisième tome éponyme de Rosco le Rouge, une bande dessinée de Jean-Louis Marco, parue chez Le Cycliste.

Nous vous proposons, en outre et en annexe, des personnages pré-tirés et quelques idées pour lier vos personnages entre eux (Annexe 1).

Le scénario en quelques mots

Un savant fou enlève des enfants vivant à bord d'un vaisseau orphelinat. Malheureusement pour lui, les Kamarades Joueurs ont eux aussi été élevés sur ce même vaisseau et vont se mettre en tête de retrouver les mioches.

Lancer l'aventure

Pour commencer, il va vous falloir choisir un Kamarade par qui tout va arriver. Sélectionnez le plus susceptible d'oublier quelque chose dans le feu de l'action, que ce soit l'intellectuel lunaire ou le gros costaud peu porté sur la réflexion. Peu importe que le joueur ait ce profil là, il suffit que le personnage qu'il a créé corresponde à ces critères...

Nous vous conseillons cependant de lire le scénario en entier avant de fixer définitivement votre choix.

Pour plus de simplicité, j'appellerai, par la suite, ce Kamarade « votre Victime »...

ACTE 1 – Les retrouvailles

Une vodka ça va. Trois vodkas...

Vos héros Kamarades ont tous été invités par « votre victime » sur **Novossibirsk 9**. Tous les invités sont des anciens de l'orphelinat ou, à la limite, des accompagnateurs d'anciens orphelins (amis, petits amis, ...) et « votre victime » semble organiser une fête des anciens. Le message qu'ils ont reçu ne donne aucune explication sur le pourquoi du comment. Juste une simple adresse, un bar : **le Shatatsya**.

Historiques de vos Kamarades

Il serait bon que vos personnages soient tous orphelins.

Ils ont été élevés à bord du **Ceausescu**, un gigantesque orphelinat volant de planète en planète pour exploiter, euh offrir à ses petits résidents la chance de connaître l'exaltation par le travail. La plupart d'entre eux sont des enfants d'opposants politiques et ont été encouragés à dénoncer leurs parents, vivants ou morts... Pour éviter que cette graine de racaille ne suive la voie de leurs géniteurs, le régime communiste les regroupe dans des vaisseaux usines itinérants où des femmes toutes dévouées, les Mères et les Sœurs, leur bourreront le crâne de tous les idéaux qu'avaient reniés leurs parents.

Cependant la plupart des Mères et des Soeurs ont un lourd secret à cacher : elles sont chrétiennes... Plutôt que de fuir sur la Border Zone, ces religieuses ont décidé de noyauter les orphelinats pour pouvoir vivre en communauté. Les autorités ne sont pas dupes mais tant que les Mères et les Sœurs se contentent de prêcher leur religion sous le couvert du Communisme, le Pouvoir ferme les yeux. Et c'est ainsi que la très sainte Trinité (le Père Staline, le Fils Lénine et Trotski le Saint Esprit) a droit de cité à bord et qu'il est expliqué aux enfants que Karl Marx a écrit les Dix Commandements Capitaux pour guider le Peuple Ouvrier en Terre Promise du Communisme.

Comme plusieurs générations se sont succédées sur le Ceausescu, vos personnages n'ont pas forcément le même âge mais ils se connaissent... Nous vous proposons de leur fabriquer des relations entre eux par un système de jetons que vous découvrirez dans l'Annexe 1.

La ville est une Métropolis inhumaine : à l'ombre des immeubles noirs, si hauts qu'on en oublie le ciel, la cité est plongée dans une sorte de crépuscule éternel. Ça et là, une statue gigantesque semble prendre appui sur deux bâtiments pour s'extirper d'une rue. Ailleurs ce sont des cariatides ouvriers qui sortent des entrailles de la cité : on aperçoit une calotte au centre d'une place, plus loin on distingue le haut d'un visage, dans une autre avenue le bronze s'est extrait jusqu'aux épaules et la série continue au fil des rues jusqu'à ce que des géants de pierre de cent mètres de haut brandissent marteaux et faucilles vers les étoiles qui demeurent invisibles. On voit parfois des ponts métalliques pénétrant dans les reins de ces géants statufiés, les traversant de part en part. Certaines idoles semblent retenir les immeubles pour les empêcher de s'écrouler ou bien soutiennent une bretelle d'autoroute.

À chaque coin de rue, un membre de la Politsiya guette l'infraction : vos Kamarades ont-ils bien pensé à leur écharpe ? Ont-ils leurs papiers bien en règle ? Qu'ont-ils à regarder ainsi les policiers ? Quelque chose à se reprocher ?

Le Shatatsya est au beau milieu d'un ensemble industriel tout en fonte et en cuivre. Les ouvriers des usines voisines viennent souvent avec une photo de leur production : des Bronirovannyi Skelet, ces exosquelettes mécaniques qui font la fierté des militaires de l'Union. L'image va alors en rejoindre d'autres sur les murs de l'établissement et on lance une tournée générale à la gloire de l'armement soviétique. Ça discute souvent mécanique autour d'un verre de vodka, tout en s'essuyant les doigts noirs de graisse sur les bleus de travail, tandis que le plafond disparaît dans les volutes des fumées de cigarette.

« Votre victime » est déjà sur place, fort émue à l'idée de retrouver ses compagnons. A-t-elle déjà un coup de vodka dans le nez ou bien est-ce la seule émotion qui lui fait pousser des braillements à n'en plus finir chaque fois que quelqu'un passe la porte ? Espérons que tôt ou tard, vos joueurs se laissent gagner par l'atmosphère de retrouvailles. C'est peut-être l'occasion de régler de vieux comptes et, pour vous, celle d'expliquer les liens qui lient vos Kamarades entre eux, en fonction des jetons qu'ils peuvent tirer à ce moment (voir Annexe 1). Pressée par les questions, « votre victime » repousse à plus tard les explications invitant ses

compagnons à participer à une fête d'enfer. Votre joueur ne sait pas du tout pourquoi cette fête a lieu même si son personnage est censé savoir : à lui de tenir son rôle. Désormais, vous allez devoir occuper suffisamment vos joueurs pour qu'ils en oublient de demander la raison de cette réunion. Pour vous y aider, nous vous proposons quelques événements essayant de couvrir un vaste champ d'intérêts, du classique combat de taverne aux jeux d'ivrognes (à jouer pour de vrai si vous le souhaitez, avec ou sans alcool !), en passant par des bœufs musicaux improvisés, des dégustations de plats et d'alcools étranges ou de joli(e)s nemtsys à draguer.

La vodka coulant à flots, vos joueurs vont devoir faire des jets en Karkass pour tenir le choc. Vous trouverez dans l'Annexe 2 des règles d'éthylisme.

Les ouvriers de l'usine

Vos Kamarades ne s'étant pas vus depuis fort longtemps, il y a de grandes chances qu'ils braillent comme des veaux, ce qui va déplaire aux ouvriers de l'usine d'exosquelettes voisine, déjà passablement éméchés, qui vont leur demander de la mettre en sourdine. Faites en sorte que le ton monte rapidement entre les deux groupes, sans aller trop loin toutefois, pour que ça dégénère en une bagarre bon enfant. Vous trouverez dans l'Annexe 2 des cartes d'événements pour meubler votre combat. Ces cartes décrivent des combattants à opposer à vos joueurs et le Secrétaire Général fixe leur rythme de tirage (il peut même imposer à quelqu'un de tirer une carte alors que son événement n'est pas encore réglé).

Rien ne vaut une bonne réconciliation

Une fois la bagarre terminée, les ouvriers voudront se faire pardonner de leur mauvais accueil par une tournée générale. Les joueurs n'auraient pas pu tomber mieux : le patron est un grand collectionneur de saveurs. Sa palette de boissons et de mets à déguster (façon tapas espagnoles) est tout proprement hallucinante et devrait intéresser toute personne un peu portée sur la picole, la bouffe ou les voyages. Vous trouverez dans l'Annexe 2 des jeux d'ivrognes pour occuper un peu plus vos joueurs.

Y a-t-il un musicien parmi vous ?

De nombreux musiciens se tapent un bœuf ce soir. Si vous avez un joueur qui joue un musicien et si vous connaissez suffisamment ses goûts,

Scénario : STAR MARX

vous pouvez mettre en ambiance sonore une musique qui le poussera à se joindre aux autres. Ou bien vous pouvez pousser vos Kamarades à la chansonnette avec les standards russes : par exemple, en cliquant sur **ce lien**, vous trouverez une vidéo permettant de chanter l'hymne national russe en phonétique. En général, ça marche plutôt bien. Nos joueurs l'ont tellement entendue qu'ils commencent à la connaître. Du coup, on en profite pour tester leur patriotisme quand ils rencontrent le KGB...

Vous feriez bien une petite partie ?

Çà et là des parties s'organisent : échecs, jeux d'ivrognes, ... à vous de voir ce qui marchera bien avec vos joueurs.

Vous marinez chez vos harengs ?

Pour les joueurs portés sur la drague, vous pouvez prévoir une jolie infirmière qui soignera les gnons après la bagarre, un preux chevalier qui prendra les coups à la place d'un ou d'une Kamarade ou encore un nemtsy sympathique qui n'a pas encore choisi son sexe et qui se décidera peut-être après une rencontre heureuse !

БАБОШКА, БАБОШКА УА-УА

La fête est en train de battre son plein lorsqu'une voix féminine suraiguë retentit apostrophant « votre victime » : « Nom d'un petit bonhomme ! Aurais-tu oublié pourquoi je t'ai demandé de réunir tes anciens camarades ? ». à la porte de l'estaminet, une silhouette fluette est en train de taper du pied, les mains sur les hanches. Tous vos Kamarades reconnaissent à travers les vapeurs d'alcool la vieille dame qui les a élevés : **Sœur Natacha**.

Pendant la foule, Natacha se déplace d'un pas décidé vers « votre victime » et attrape une personne proche par l'oreille : Natacha est aveugle comme une taupe. Elle est persuadée de tenir votre Kamarade.

« Tu as oublié que des orphelins du Ceausescu ont disparu et que tu devais chercher de l'aide auprès des anciens pour les retrouver ! Di... euh, le camarade Staline te regarde et a honte de toi ! » ajoute-t-elle en tendant son index libre vers le ciel. Une fois l'innocent relâché, l'heure des explications est venue.

Voilà deux mois que des gamins disparaissent

à chaque fois que le Ceausescu fait une escale. Les autorités sont peu empressées d'enquêter et prétendent qu'elles ont autre chose à faire que de s'occuper des fugues de ces graines de dissidents. Natacha est persuadée qu'il ne s'agit pas de fugues mais bel et bien d'enlèvements et c'est pourquoi elle a décidé de faire appel à vos Kamarades. Son initiative est à moitié approuvée par les Mères du Ceausescu, aussi vos joueurs pourront enquêter librement à bord de l'orphelinat tant qu'ils restent discrets.

Pendant ces explications, les clients du Shatat-sya ne cessent d'étaler leur sagesse d'ivrognes : « Pauv' petits ! », « On va leur casser la gueule à ces voleurs d'enfants ! », « OUAIS ! Allons z'y ! », « Euh ? Où exactement ? », etc.

★ ACTE 2 - L'ENQUÊTE

Vous trouverez en Annexe 3 quelques PNJ de l'orphelinat, deux salles et trois événements résumés en une phrase, etc.

LES RECHERCHES DU PROFESSEUR BOTOSKY

Le professeur Botosky a mis au point une crème anti-âge révolutionnaire et qui fonctionne réellement ! Le seul problème, c'est qu'elle requiert de presser des enfants comme des oranges pour en obtenir du jus et que la machine à presser nécessite une énorme quantité d'énergie.

Avec son assistant, **Igor**, ils se sont constitués une réserve de cobayes et travaillent à rendre la machine plus économe, seul moyen pour eux d'obtenir des subventions...

Les oligarques locaux sont bien évidemment au courant et rêvent de bénéficier des bienfaits de la crème miracle du professeur Botosky. Aussi, quand il devint évident pour certaines personnes que le professeur Botosky était responsable des enlèvements d'enfants, les responsables de l'Institut se débrouillèrent pour faire venir un vaisseau Orphelinat et corrompre un employé afin d'offrir à Botosky une nouvelle source de jouvence. Pour plus de discrétion, le Professeur et son assistant se virent cependant obligés de prendre le large à bord du

Clostridium, un laboratoire volant...

Piste à remonter sur le Ceausescu

Fugue en ré mineur

Une petite discussion avec les enfants du Ceausescu assurera les Kamarades que Natacha a raison et que les disparus ne sont pas de simples fugueurs. Certes la vie à l'orphelinat n'est pas rose mais Krevetka était trop trouillard pour mettre un pied dehors (cela aurait fait trop de peine au Petit Lénine), Golub' était fou amoureux de Sœur Ekaterina, Mouchnik ne serait jamais parti sans sa chaussette fétiche, etc.

Il y a quelque chose de pourri

Les disparitions ont lieu à chaque escale du Ceausescu. Le kidnappeur est donc à bord ou du moins a un complice au sein de l'orphelinat. Les joueurs pourraient être tentés par faire le pied de grue en attendant le prochain enlèvement. Heureusement que pour les occuper, nous avons prévus plein de fausses pistes dans le prochain chapitre. Lorsque vous en aurez marre de les faire tourner en bourrique, **Fédor, le complice**, tente de s'esquiver avec un gamin sous les bras.

Adversaire : Fédor

Géant albinos, factotum du cuisinier, c'est lui qui renseigne le kidnappeur sur les mouvements du Ceausescu. Comme consigne a été donnée de ne plus laisser sortir les enfants, il a décidé de passer à l'action et d'apporter un mioche à son commanditaire. Vos joueurs peuvent décider de le suivre ou de le faire parler. Fédor est une grande chochette qui a peur d'avoir mal et débarrera tout à la moindre menace. Mais s'il doit se défendre, il peut se révéler dangereux.

Difficulté : - 2* - **Dégâts** : 4 - **Points de vie** : 10.

Armure (2 utilisations) – Brutal.

* Poussé dans ses derniers retranchements,

Fédor voit sa difficulté passer à - 6.



Fausses pistes et personnages clés

Et Dieu dans tout ça

Le Ceausescu regorge de bibles, de crucifix et autres signes religieux qui enverraient tout le monde au goulag s'ils étaient découverts. De plus les pratiques religieuses plus ou moins visibles rythment la vie de l'orphelinat : prières, confessions, etc. Il va sans dire que les interlocuteurs de vos Kamarades n'ont pas fini d'avoir l'air louche...

Trafic de maquillage

Sœur Ekaterina et Sœur Tabelatchy,

deux jeunes aspirantes, ont beaucoup de mal à ne pas succomber au pêché d'orgueil. Coquettes, elles font de la contrebande de maquillage et reçoivent en douce des colis qu'elles se dépêchent de dissimuler. Parfois elles discutent de leur petit secret en douce, se montrent un ongle vernis d'une couleur nouvelle, et s'éparpillent gênée à peine on approche. Assez pour les rendre suspectes. (Même si le trafic de maquillage est une fausse piste, un SG retors peut faire de sœur Tabelatchy la vraie coupable, en plus des colis de vernis secrets... Après tout elle peut avoir espéré se faire un petit pécule et quitter cette vie monacale. Elle est jeune et belle, il faut bien qu'elle profite, au lieu de torcher des mômes toute la journée.)

Le Gang Poquito Cabeza

Un groupe de gamins tondus jouent les terreurs : ils laissent des têtes de poupées maquillées à leur future victime, pour les faire stresser deux semaines, avant de les enlever pour les « torturer ». Les gosses aiment entretenir des légendes urbaines, aussi si les kamarades enquêtent sur ces têtes de poupées scarifiées, les gosses osent à peine parler et montent le truc en épingle. Si les Pjs prennent trop ce qu'ils disent pour argent comptant, ils vont se croire à poursuivre une bande de cultistes de Warhammer.

Les états d'âme de Sœur Ugleroda

Cette sœur à lunette est chargée d'une grande part du nettoyage de l'orphelinat volant. Toujours à râler et à geindre, à se plaindre du travail qu'on lui donne, de la saleté des enfants et du sans gêne des visiteurs, elle a

étonnamment des bons moments où elle vous salue avec le sourire et vous demande comment vous allez. Ses changements d'humeurs d'une rencontre à l'autre sont si étranges que les kamarades pourraient soupçonner qu'elle se drogue, ou d'autres affaires bizarres. Il n'en est rien, quoique... Si l'on inspecte en douce le minuscule conapt de Sœur Ugleroda, on y trouve des affaires de femme âgée, certes, mais surtout de grands posters d'Elvis, et des enregistrements collectors. Elle a conscience qu'idolâtrer de la sorte un ennemi du régime peut la conduire au goulag, mais la simple évocation de son nom la fait rougir comme une adolescente.

Si les kamarades arrivent à entrer dans ses grâces, (et Elvis en est peut-être la clef) elle est une excellente source d'information, puisqu'elle traîne partout avec son balai, et que plus personne ne fait attention à elle. Par contre si on la braque, qu'on la menace ou autre, elle se ferme pire qu'une porte de prison.

Deux Mères à couteaux tirés

Mère Baraskaya est une Mère ridée qui s' imagine être la directrice du Ceausescu. Elle le hante, faisant cliqueter ses talons tout le long des coursives et aboyant des ordres. Les orphelins la surnomment Nakazanie, punition, car c'est tout ce qu'ils ont à attendre d'elle si d'aventure ils la croisent.

Sœur Natasha et les autres Mères ne lui ont rien dit, comme d'habitude, quand à la présence des kamarades, et mieux vaudrait qu'elle continue à les prendre pour de nouveaux employés. Aussi si elle les rencontre, elle leur donnera des ordres : s'occuper de la plomberie des sanitaires, encadrer un atelier d'art plastique, surveiller la cantine etc.... (Amusez vous !)

Mère Coulanski est le portrait craché de la première avec dix ans de moins. Les deux Mères sont en compétition sur un plan purement physique : Baraskaya voulant paraître plus efficace et autoritaire que Coulanski puisqu'elle a perdu la bataille de l'âge, Coulanski voulant paraître à la page et séduisante.

Si les joueurs ont connaissance des recherches du professeur Botosky, ils pourraient soupçonner l'une ou l'autre de tremper dans l'histoire pour s'assurer la jeunesse éternelle.

Autre piste possible : remonter à la source

Il est très facile de savoir où se sont produites les premières disparitions : il s'agit d'un astéroïde artificiel, **l'Institut Intersidéral de Recherches en Biologie Moléculaire Havkin**. Sous une immense cloche en verre s'éparpillent de grandes barres d'habitations de béton et d'acier qui ressemblent à des coques de pétroliers renversés. Ici et là jaillit parfois un bulbe de plastique d'un blanc immaculé, contrastant avec la grisaille ordinaire : un laboratoire de recherches. à certaines heures de la journée, parmi les énormes et nombreux tuyaux courant à la surface du corps céleste. Parfois des astéroïdes viennent frapper la cloche protectrice de la station, dans un fracas d'enfer, les habitants sont habitués et ne prêtent même plus attention à ce phénomène. (Vous pouvez quand ça vous chante taper du plat de la main sur la table pour faire sursauter vos joueurs, et leurs personnages par conséquent).

Planétoïde officiel et surveillé, en théorie il faut des autorisations pour atterrir sur l'Institut. Arriver à se poser constitue **un obstacle collectif** de seuil 14 (voir page 73). Il faut donc que l'un de vos joueurs réussisse un seuil égal à 14, aidé par les autres Kamarades suivant la règle d'entraide (voir page 72).

Vous pouvez, bien entendu, changer ce seuil selon la taille de votre équipe ou faire plusieurs tours de table, en demandant qu'un autre Trait soit utilisé à chaque nouveau tour.

Enfin, n'oubliez pas de demander à vos joueurs de décrire la scène selon leur point de vue, pour justifier l'utilisation qu'ils font de leurs Traits.

Ceci fait, arriver à circuler sans éveiller les soupçons et parvenir à enquêter ne va pas se faire sans problèmes. Par chance, l'officier chargé de la sécurité, **le sergent Dmitri Lopez Garcianovitch**, est un parfait imbécile, très sensible à la flatterie. Pour peu que vos joueurs mettent en avant l'intérêt de la Nation ou fassent miroiter un possible

Scénario : STAR MARX

avancement, et le sergent Garcianovitch brutalisera lui-même les personnes à interroger. Garcianovitch lui-même peut être une source d'informations : peu avant le passage du Ceausescu, des enfants des employés de l'Institut avaient disparu. Il peut diriger les Kamarades vers les familles des victimes ou les deux enseignantes d'état qui se sont occupées d'eux. Une fois que les joueurs auront découvert l'existence du Clostridium, ils pourront manipuler Garcianovitch pour qu'il use de son autorité afin de retrouver la trace du vaisseau.

Anastasia Petrova, la plus vieille des deux institutrices, soupçonne quelque chose mais ne parlera pas tant que sa jeune et jolie collègue, **Larisa Zemsky**, assiste à la conversation. Larisa a également quelques soupçons mais, dévouée corps et âme au système, elle empêchera les joueurs de remonter au responsable. Anastasia prétendra n'être au courant de rien mais ses signes d'inquiétude la trahissent (jet en KGB seuil 9 ou en Propagande voire Prisonnier Politique, seuil 12). Si les joueurs jouent sur la corde sensible de l'amour qu'elle porte aux enfants, Anastasia révélera avoir vu Igor, l'assistant du professeur Botosky traîner dans les parages. Bien sûr, ni Igor, ni Botosky n'ont d'enfant et les disparitions à bord de l'Institut ont mystérieusement cessé une fois que Botosky a pris le large avec son laboratoire navette (après le passage du Ceausescu, bien évidemment).

Parmi les familles des disparus, deux se détachent particulièrement des autres : les

Broboff, dont la mère, Yulia, refuse obstinément de laisser entrer quiconque chez elle alors que chez les **Samarine**, Bogdan, le père, semble être l'ombre de lui-même, seul à la maison.

Chez les Broboff, Yulia cache son fils Karp. Yulia a travaillé pour le professeur Botosky et lorsque Karp a disparu, elle a fini par comprendre de quoi il retournait et s'est rendue chez le professeur pour récupérer sa progéniture. Depuis, elle tremble à l'idée que quelqu'un découvre que son fils est revenu. Même son mari, Lev, l'ignore...

Bogdan Samarine, lui, est bien seul à la maison : sa femme Kira a découvert que le professeur Botosky était à l'origine des disparitions et a été arrêtée lorsqu'elle est allée

le dénoncer aux autorités. Maintenant Bogdan s'étiole ne sachant trop quoi faire. Bogdan travaillant à l'astroport, il connaît le nom du laboratoire volant du professeur Botosky (le Clostridium).

Pour le reste, camarade Secrétaire, tu es libre de décider de qui trempe dans le complot ou non selon les agissements de tes joueurs !

ACTE 3 – Le Clostridium

Que vos joueurs retrouvent sa trace par le complice du Ceausescu ou en enquêtant sur l'Institut Havkin, ils finiront tôt ou tard par aborder le vaisseau du Professeur Botosky.

Le Clostridium, tel un dauphin de plastique blanc immaculé, vogue dans l'espace, à quelques buros du Ceausescu.

Vos joueurs débarquent dans des couloirs de plastique blanc, sans cesse nettoyés par des robots ménagers, de plastique blanc, qui délaisseront sans doute leur tâche pour faire un prélèvement d'ADN sur l'un de vos Kamarades...

Entre deux patrouilles de costauds blonds platine, et derrière une porte de plastique blanc, les Kamarades trouveront un troupeau d'enfants en pleurs, enfermés dans une cage de plastique blanc. Il est temps d'expliquer, entre deux hoquets nerveux, le sort de ces pauvres gamins si vos joueurs n'ont pas eux-mêmes découvert le pot-aux-roses.

Une fois éclairés sur la potion magique du professeur Botosky, les Kamarades détaient dans les couloirs en plastique blanc, les mêmes sur les talons. Faire marcher la marmaille dans une seule direction et sans trop se faire remarquer est ardu voire quasiment impossible. Au moment où l'un de vos joueurs sera décidé à faire un jet en Briseur de Grèves pour remettre de l'ordre dans tout ça, le petit Kévinski passe ses nerfs sur un boîtier de plastique blanc. Les murs se teintent de rouge et une voix suave annonce que la destruction du vaisseau dans une dizaine de minutes. N'oubliez pas, c'est du matériel russe et dans Star Wars, un vaisseau amiral est détruit parce que le petit Anakin tire au hasard sur un robot (du moins si on a bien tout suivi mais nous présumons peut-être de nos forces)...

Scénario : STAR MARX

La fuite à travers le vaisseau peut commencer ! Avant qu'il n'explose, c'est la ruée sur les pods de sauvetage. Cela serait très simple s'il n'y avait pas les gosses à évacuer.

Pour simuler la fuite, nous vous proposons une sorte de jeu de plateau, inspiré du jeu de société Viva Topo !

Si vous avez seulement deux ou trois joueurs, donnez à chacun cinq jetons orphelins de la même couleur. **Avec quatre joueurs et au-delà**, limitez vous à 4 orphelins par kamarades.

Posez les orphelins dans la case départ au milieu du plateau (celle où figurent trois gamins derrière des barreaux).

Si vous avez jusqu'à quatre joueurs, posez trois pods dans chaque coin indiqué « Escape pods ». **À partir de cinq joueurs**, mettez 4 pods dans chaque coin et advienne que pourra.

Placez le jeton « méchant » sur un des symboles en forme de pied. Vous choisirez le symbole marqué d'un 2, un 3 ou un 4 selon le nombre de kamarades. Si vous avez 5 joueurs ou plus, posez les « méchants » sur le symbole marqué 4.

Les « méchants » se déplacent autour du plateau de jeu, **à chaque fois qu'un joueur fait 1 ou 6 sur le dé.** Les méchants sautent ainsi de case en case, en se rapprochant des orphelins. **Lorsque les méchants dépassent la flèche, la course des méchants s'accélère** et le symbole des méchants ne figure plus que sur une case sur deux. C'est-à-dire que les méchants avancent par saut de deux cases.

Déroulement de la Fuite

Chacun leur tour, **les joueurs lancent un dé.**

S'il tombe sur 2, 3, 4, 5 le joueur avance le jeton orphelin de son choix d'autant de cases. On ne peut pas répartir ses points d'avancée sur plusieurs gosses.

Si le dé tombe sur 1 ou 6 (vous pouvez aussi coller une gommette) un des jetons orphelins que gère le kamarade peut avancer d'une case et ensuite les « méchants » avancent jusqu'au prochain symbole comme décrit précédemment.

Si les méchants passent devant la case de départ et qu'il y reste des gosses, ceux-ci se font attraper et sortent du jeu par la petite

porte.

Si les méchants dépassent ou tombent sur une case où il y a des marmots, les joueurs ont deux choix :

- soit ils laissent les gamins se faire attraper, et ceux-ci sortent du jeu,
- soit les kamarades se battent pour protéger les marmots. Seuls les joueurs dont les gosses vont se faire saisir peuvent participer au combat (il peut y avoir plusieurs kamarades sur une case, et le Secrétaire Général peut fixer un maximum). On considère que le kamarade est avec son gosse le plus en retard et donc directement disponible.

Certains joueurs vont vouloir prêter main forte à leurs compagnons. Les kamarades qui seraient trop loin, c'est-à-dire dont le dernier jeton orphelin serait à plusieurs cases de la queue du convoi, peuvent intervenir selon l'une ou l'autre de ces deux conditions :

- soit ils payent un zloty pour rejoindre immédiatement leur(s) kamarade(s) en difficulté,
- soit ils le(s) laissent se débrouiller seul(s) pendant au moins autant de rounds de combat que de cases qui séparent leur dernier gamin du combat.

Exemple : le dernier orphelin de Stein se fait rattraper et Max décide de l'aider.

Le dernier gamin de Maximilian est à deux cases de là. Stein devra tenir deux rounds seul face aux méchants ou supplier son Kamarade de dépenser des zlotys pour ses jolis lunettes rondes.

La difficulté des combats ira croissante :

Adversaires : Les méchants de la fin

PREMIER COMBAT

Difficulté : 0 - Dégâts : 1 - Points de vie : 1.

Encerclement.

Nombre : 3.

DEUXIÈME COMBAT

Difficulté : 0 - Dégâts : 1 - Points de vie : 1.

Encerclement.

Nombre : 5.

TROISIÈME COMBAT

Difficulté : 0 - Dégâts : 1 - Points de vie : 1.

Encerclement.

Nombre : 10.



Scénario : STAR MARX

Adversaires : Les méchants de la fin

QUATRIÈME COMBAT

Les hommes de main :

Difficulté : 0 - **Dégâts :** 1 - **Points de vie :** 1.

Encerclement.

Nombre : 10.

Le savant fou :

Difficulté : - 2 - **Dégâts :** 1 - **Points de vie :** 6.

Peut soigner 3 points de vie, par tour, sur ses hommes de main.

Il peut sacrifier un de ses hommes de main pour s'en servir comme d'une Armure.

Igor est bien planqué dans un coin et se précipite pour récupérer la tête du professeur Botosky sitôt le combat terminé. Aucune caractéristique pour Igor, juste un don : Fuite.

CINQUIÈME COMBAT

Les mercenaires :

Difficulté : - 2 - **Dégâts :** 2 - **Points de vie :** 7.

Embuscade.

Nombre : 2.

Le sergent :

Difficulté : - 4 - **Dégâts :** 3 - **Points de vie :** 7.

Embuscade.

Clé de Bras (qui marche comme Morsure).

À PARTIR DU SIXIÈME COMBAT

Le savant fou revient, enfin, du moins sa tête, aux commandes d'un robot qui semble indestructible et qui donc reviendra plusieurs fois.

Difficulté : 6 - **Dégâts :** 4 - **Points de vie :** 10.

1 Armure.

Le robot peut répartir ses dégâts sur plusieurs adversaires.

Ces combats sont donnés à titre indicatif. Au Secrétaire Général de doser leur difficulté pour que la partie ne tourne pas au massacre ou à la promenade de santé...

Le jeu s'arrête lorsque tous les jetons orphelins sont sortis du plateau : par les pods, dans la navette des joueurs au spacioport ou récupérés par le savant...

Vos joueurs n'ont plus qu'à entonner l'Intersidérale et recevoir leurs 5 points d'expérience.

Développements possibles

Mwouahahaha !

Le professeur Botosky est sacrément dur au mal. Il fait partie de ces méchants qui refusent obstinément de mourir et qui viennent se rappeler au bon souvenir des Kamarades, manière de leur pourrir la vie.

Il pourrait les kidnapper, les miniaturiser et les lâcher dans son terrarium. Aux joueurs de survivre en se fabricant des pagnes en ailes de papillon, de comprendre ce qu'ils font sur cette planète étrange et la nature de cette paroi en verre, de s'évader pour tenter d'utiliser la machine du professeur à l'envers, etc...

*Alien rose

Le professeur Botosky ne faisait pas que des expériences sur le rajeunissement et l'un des orphelins que les Kamarades ont ramené au Ceausescu est porteur d'un terrible virus qui transforme tout le monde en... FILLE ! Le vaisseau disparaît corps et âme dans l'espace et Natacha, partie faire ses courses, fait une nouvelle fois appel aux joueurs. Les fans d'Alien pourront revivre un épisode angoissant à l'intérieur de l'orphelinat volant, écartant les fils de barbe à papa tels des toiles d'araignées, remontant les pistes sanguines de traces de rouge à lèvres, secourant des victimes (« Mon Di... euh ! Petit Lénine ! Ils les ont maquillés ! »), résistant à la tentation de se recoiffer toutes les cinq minutes et de lisser sa robe lorsqu'ils seront infectés...

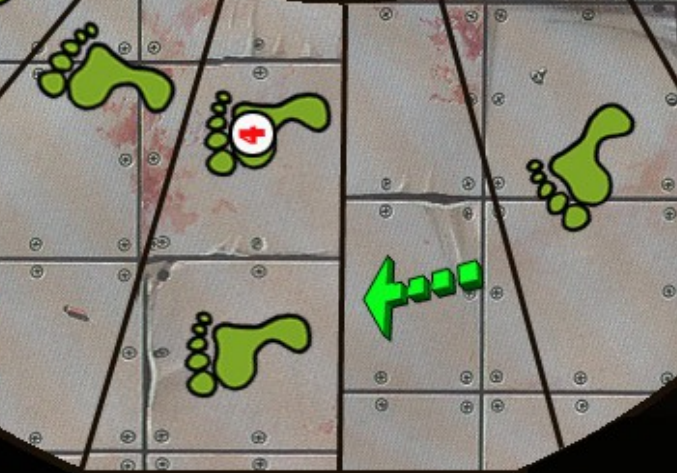
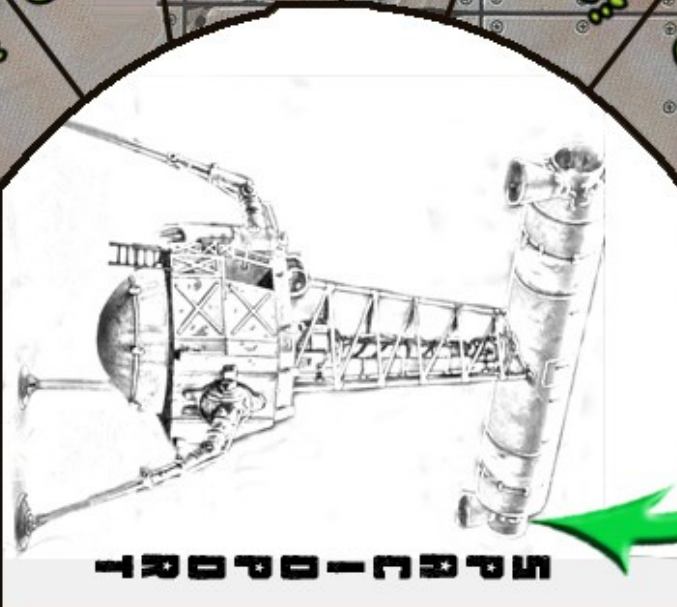
On va te ramener chez toi, petit

L'un des gamins récupérés ne provient pas du Ceausescu : personne ne comprend son charabia. D'où vient-il ? De quelle planète ? Et puis, il est si mignon avec son regard triste...

Si le combat est gagné, le jeton méchant reste en place, mais tous les jetons orphelins sur la dernière case avancent d'une case.

Si le combat est perdu, les gosses se font attraper et les kamarades avec. Et tout ce petit monde ira voir notre Petit Père Staline qui êtes aux cieux...





Scénario : STAR MARX

ANNEXE 1

Créer un Kamarade orphelin

Cette section optionnelle, à utiliser au début du scénario, voire lors de la création des persos, vous propose de tirer un peu au hasard le passé de vos kamarades à l'orphelinat. Ces tirages sont à raffiner aléatoirement en fonction du personnage, encore qu'il peut être rigolo de voir un ancien souffre-douleur devenu un colosse intimidant ou le contraire. De plus rien ne vous oblige à tous les appliquer, ils ne sont là que pour vous inspirer.

On peut s'en servir avec des jetons de pocker, des bouts de papiers coloriés, etc.

TIRAGE UN : le transparent

Mettez un jeton d'une couleur et complétez avec des jetons d'une autre couleur pour avoir autant de jetons que de joueurs. Puis faites les piocher.

Le joueur qui tire le jeton solitaire a toujours été comme invisible, il aura beau raconter aux autres où il était assis, ou avec qui il avait l'habitude de jouer aux cartes, ou qu'ils étaient ses voisins de chambres dans le dortoir, personne ne se souvient de lui, même pas les sœurs. Ne lui révélez pas son statut. Au contraire donnez lui quelques éléments d'enfance qui le raccroche aux autres, mais dont lui seul se souvient. Utilisez cet état des choses pour le rendre louche aux yeux de tous les autres kamarades. Après tout qu'est ce qui ressemble le plus à un traître que quelqu'un qui vous répète qu'il était avec vous en cours de lecture et dont ni vous ni l'enseignant n'avaient aucun souvenir.

Ce joueur ne participera plus à aucun tirage.

TIRAGE DEUX : la brute et la victime.

Mettez un jeton d'une couleur (par exemple, bleu), un jeton d'une autre couleur (par exemple, rouge) dans le sac, puis complétez avec des jetons d'une troisième couleur (par exemple, noirs.)

Le joueur qui tire le jeton de la première couleur (bleu) a longtemps été un des souffre-douleur du Ceaucescu, celui à qui on fait un croche-patte ou celui qui se fait voler son dessert ou son goûter, celui sur lequel on urine la nuit pendant qu'il dort dans son lit, avant de raconter partout que c'est un bébé qui mouille ses draps. Et le pire de tous les bourreaux, c'était... le joueur qui tire le jeton de la deuxième couleur (rouge.)

à eux de voir si le bourreau recommence à martyriser sa victime, ou s'il se souvient vaguement de bonnes blagues et de camaraderie...

TIRAGE TROIS : le chouchou

Mettez un jeton d'une couleur et complétez avec des jetons d'une autre couleur.

Le joueur qui tire le jeton solitaire a toujours été le chouchou de Sœur Natasha, elle le reconnaîtra tout de suite et n'aura de cesse de dire du bien de lui. Tout ce que les joueurs pourront faire de positif, elle le lui attribuera et si jamais il se fait coincer en train de faire une horreur, ce seront les autres qui l'auront entraîné. Amusez vous à faire revivre aux kamarades des frustrations de leur enfance.

TIRAGE QUATRE : Cupidon

Mettez un jeton d'une couleur et complétez avec des jetons d'une autre couleur.

Le joueur qui tire le jeton solitaire était amoureux. Si un des personnages est une fille, ça pourrait être d'elle. (S'il y a plusieurs filles, ou si ça vous amuse de voir un joueur amoureux d'un autre, vous pouvez ajouter un jeton d'une troisième couleur.) Sinon, il y a toujours la sœur Svetlana, elle avait tout juste vingt ans quand elle est devenue sœur, qui sait ce qu'elle est devenue maintenant...

TIRAGE CINQ: le roi du cache cache (juste au cas où ça vous amuse de continuer)

Mettez un jeton d'une couleur et complétez avec des jetons d'une autre couleur.

Le kamarade était le roi du cache cache, il connaît le Ceaucescu par coeur, considérez cet avantage comme une contrebande particulière.

ET SI ? Et si le même kamarade tire plusieurs jetons ? On peut imaginer une victime qui soit le chouchou de Natasha, et donc détesté par jalousie. Tout comme une brute qui puisse agir impunément parce qu'elle est le chouchou de Natasha et ainsi de suite...



ANNEXE 2

RÈGLES D'ÉTHYLISME

L'alcool possède une difficulté de départ que fixe le Secrétaire Général (0, par exemple, pour une simple vodka).

Le joueur fait son jet en *Karkass*.

En cas d'échec, il passe un seuil :

- 1^{er} échec : le personnage est « gai ». Il subit un malus de -1 à toutes ses actions physiques. En revanche, il gagne un bonus de +1 à toutes ses actions sociales car il est désinhibé.
- 2^{ème} échec : le personnage est « saoul comme un polonais ». Le malus est de -3 à toutes ses actions.
- 3^{ème} échec : le personnage est ivre mort. Il est incapable de faire quoique ce soit.

À chaque nouveau verre, la difficulté augmente de 1, voire davantage si l'alcool est plus fort... Certains alcools ou certaines circonstances peuvent faire passer d'un seuil à l'autre.

Le Secrétaire Général peut accorder des bonus voire des malus en fonction des Signes Particuliers ou des Clefs (comme *Grand* ou *Vice* : *Alcoolisme*, ...).

DES JEUX D'IVROGNES

Le Sucre

Pour jouer à ce jeu, il vous faut une boîte de morceaux de sucre.

Tour à tour, les participants pose un sucre en équilibre sur un sucre précédent. Celui qui fait s'écrouler la construction a perdu (et doit boire).

Si vous préférez simuler le jeu avec des règles, vos joueurs peuvent faire appel aux Traits nécessitant une manipulation fine : « En *Social Traître*, j'ai l'habitude de crocheter les portes. », « Moi, en bon chirurgien je me dois d'être précis : j'utilise *Dopage*. », etc.

Le 7, 14, 21

Pour jouer à ce jeu, il vous faut deux dés à six faces dont vous ajouterez les résultats.

Le premier à faire 7 commandera une boisson de son choix, en général immonde à boire (du lait à la bière et au sirop de fraise, par exemple). Il pourra faire un jet pour fixer la difficulté à boire le breuvage : Trait en *Grouillot*, en *Pionnier*, en *Recherche et Conception*, en *Université*, etc.

Le deuxième joueur à faire 7 devra boire la mixture. Il devra battre le jet du premier joueur avec son score en *Karkass* pour ne pas vomir.

Le troisième joueur à faire 7 devra régler la commande.

Le Toujours plus

Pour jouer à ce jeu, il vous faut deux dés à six faces, une soucoupe et une tasse à café. Les dés sont posés sur la soucoupe et la tasse à café les recouvre.

Un joueur remue les dés et soulève la tasse pour en lire secrètement le résultat. Le tirage le plus élevé donnera les dizaines, l'autre donnera les unités. Par exemple, un 5 et un 4 donneront 54 (et pas 45...). Il cache ses dés à l'aide de la tasse, tend la soucoupe à son voisin et annonce un résultat (pas nécessairement vrai). Le voisin a deux options : regarder le tirage s'il pense que le premier joueur a menti ou bien relancer les dés et faire davantage que le premier joueur. Il annoncera son résultat à un troisième joueur qui devra soit le démasquer, soit faire davantage que lui, et ainsi de suite.

Il y a trois façons de perdre (et donc de boire) :

- Annoncer un faux résultat et se faire confondre par le joueur suivant.
- Dévoiler les dés du joueur précédent alors que ce dernier n'a pas menti sur son résultat.
- Se tromper dans l'ordre des dés (en annonçant 45 à la place d'un 54, par exemple).



La bagarre contre les ouvriers de l'usine

Nous vous proposons un système de cartes pour rendre la bagarre un peu plus dynamique.

Au début du combat, chaque joueur tire une carte. Par la suite, les joueurs pourront en tirer une dès qu'ils le désireront.

Si jamais une carte implique un adversaire et que le joueur n'en a aucun, créez en un, soit en tirant une carte (pourquoi pas dans la défausse ?) jusqu'à ce qu'elle vous l'offre, soit avec un adversaire générique comme celui-ci : **(Difficulté : 0 - Dégâts : 1 - Points de vie : 2).**

Utilisant la règle de l'Entraide, décrite page 72, un Kamarade qui n'a rien à faire peut aller en aider un autre contre 1 zloty.

CARTES D'AMBIANCE

Le prochain duel, le Kamarade et son (ses) adversaire(s) s'empoignent si violemment que tout se termine sous les tables, à quatre pattes dans les chips écrasées et le verre brisé.	Le combat du kamarade devient un des centres d'attention. On entoure les pugilistes, on les encourage... Ce n'est pas le moment de flancher !	Si le kamarade décrit une cascade (glissade le long du bar, table renversée, bond et course sur une table en envoyant voler les saladiers) alors il peut prendre son duel à un Kamarade en difficulté	PAUSE L'adversaire du Kamarade a un jeune fils ou une jeune fille, qui s'accroche à la jambe du PJ et le tente de le mordre en criant « lâche mon papa (ou ma maman), social traître !. » Au bout d'un ou deux rounds, l'adversaire fait signe d'arrêter la bataille, attrape son gosse, va l'asseoir plus loin, laissant au PJ un round de répit (peut-être pour dépenser un Zloty pour regagner 3 Pvie), avant de revenir et de reprendre là où ils en étaient. (Cette carte peut être jouée par celui qui la pioche sur un autre Kamarade)
Tolia bondit sur le dos du Kamarade et lui inflige un malus de 2 à toutes ses actions. Attention à la façon dont le Pj va se débarrasser de lui : le petit diable a 10 ans et nettoie les cheminés de l'usine. Et taper sur un enfant...	En tentant de faire une descente du coude depuis le bar, Daniil, tourneur fraiseur, se pend avec une guirlande de fanions à l'effigie de Stakhanov. Obstacle à 12 pour le sauver. Si le Kamarade était en combat, son adversaire tente de l'aider en utilisant sa dangerosité comme bonus et la règle de l'Entraide (page 72). Ensuite il recommence à cogner le Pj après l'avoir félicité..	UBIITSA (bravo) Un des adversaires du Kamarade viendra le féliciter en toute camaraderie de la dérouillée qu'il lui a mise (ou si c'est lui qui a dérouillé le PJ, il viendra s'assurer que ça va malgré tout). Le début d'une grande amitié ? Si le SG est généreux, voilà un contact gratuit sous le signe Lutte (ou Karkass si le Kamarade a perdu)	CHAMPAGNE L'adversaire du Kamarade se saisit de la bouteille amenée par Simon du Ceaucescu. Simon a toujours été le meilleur pour dénicher du chocolat, ou les corrigés des exams, à l'orphelinat, et là il a amené du VRAI CHAMPAGNE ! Si le PJ veut gagner sans casser la bouteille, le voilà avec un malus de -2 supplémentaire. Sinon... Les autres risquent de lui en vouloir.
RATICHE Le joueur qui tire cet événement perd automatiquement un point de vie, lui et son adversaire se mettent simultanément un direct dans la mâchoire. Ils ont tous les deux la bouche en sang, tandis qu'une dent roule sur le sol. Impossible de savoir à qui elle est, la mâchoire trop douloureuse, il ne reste qu'à essayer de la récupérer, dans les pieds des autres lutteurs. Pour cela, tirez au hasard un autre combat et battez le jet du kamarade qui lutte, pour subtiliser à temps la dent de sous ses bottes.	Un énorme sous-verre de Staline se décroche. Le kamarade et son adversaire sont juste dessous. Si le Kamarade touche, il projette son adversaire sous le tableau, (il encaisse les dégâts du Kamarade +3). S'il rate son attaque, c'est lui qui se fait assommer, il est à 0 point de vie, et KO.	MALCHANCE Celui qui pioche cette carte dérapera tôt ou tard dans la sauce d'un tchébourek à demi consommé et abandonné sur le sol. Le SG peut lui causer un malus de -2 quand ça l'amuse.	CHANCE Celui qui pioche cette carte peut annuler une attaque, comme en dépensant une armure, pour lui ou un des Kamarades. L'adversaire finit avec une nappe en papier sur la tête qui l'aveugle, lancée par le fameux Simon (celui du champagne)...

CARTES DE DUEL

DUEL Quatre poivrots entourent le kamarade avec des tabourets à la main. Difficulté : 0 - Dégâts : 2 - Points de vie : 1. (S'ils tombent, ils sont trop saouls pour se relever) Encerclement.	DUEL Bronislav ressemble aux bombonnes Gazprom qu'il transporte toute la journée. Il est court sur patte, et semble taillé dans la fonte. Difficulté : - 2 - Dégâts : 2 - Points de vie : 8. Chaque fois que quelqu'un le frappe en Lutte, sans utiliser une contrebande, il doit faire un jet en Karkass de seuil 9 pour ne pas se voir infliger la faiblesse « mal aux poings ». (pas plus d'une faiblesse par Pj)	DUEL Deux types en salopette, cigarette en papier mais au coin des lèvres, essayent de noyer le Kamarade dans une bassine pleine de punch russe. Jet en Karkass à 12 ou une faiblesse au choix « gueule de bois » ou « brûlures au visage ») (Préparer un punch russe : dans un verre d'infusion de tilleul très chaud rajouter 1 cuillère de miel et de la vodka)	Un coup sur la tête ? Trop de vodka ? À moins que vous soyez face à des clones clandestins des laboratoires Pavlov ? En tout cas, le nombre d'adversaire(s) que tire le Kamarade avec sa prochaine carte sera doublé (2 au lieu de 1, 4 au lieu de 2, etc.)
DUEL Pozla n'aime pas la bagarre. Il suit ses camarades sans conviction et au premier coup, il simulera et ira au tapis. Difficulté : 0 - Dégâts : 1 - Points de vie : 5. Et 1 en Propagande pour feindre le KO...	« POLIZIA ! » crie un gamin essoufflé en entrant dans le bar. Les agents suivent et font une ronde d'inspection. Tout le monde s'assoit, se calme, cache ses blessures ou les fait passer pour un accident du travail. En douce, les insultes continuent, gestes obscènes dans le dos des agents, intimidation... etc. Obstacle collectif à 15. Selon qu'il soit réussi ou non, un bonus de +1 au toucher et +1 au dégâts s'applique ou aux PJ ou aux ouvriers dès le départ des policiers et la reprise des violences.	DUEL Un gros costaud ceinture le Kamarade tandis qu'un petit nerveux le boxe. Difficulté : - 2 - Dégâts : 2 - Points de vie : 5. Paralyse. Difficulté : 0 - Dégâts : 1 - Points de vie : 3.	Objets volants non identifiés (bouteilles couteaux dentiers) Jet d'esquive* 12, marge d'échec = dégâts. *Le Trait utilisé dépendra de la description donnée par le joueur.
DEUXIÈME SOUFFLE Le Kamarade pioche un adversaire de la défausse, qui apparemment a eu le temps de reprendre ses esprits et une vodka !	DUEL Deux costauds bien imbibés. Difficulté : 0 - Dégâts : 2 - Points de vie : 8. Tricheur x1.	DUEL Un petit mec logé sur un lustre démonte les ampoules pour les envoyer sur le Kamarade Difficulté : 0 - Dégâts : 2 - Points de vie : 1. Jets en AK47 contre lui. (on ne peut pas le toucher en Lutte) Armure x2	DUEL En armant un coup, le Kamarade cogne la brute épaisse derrière lui : un Nemtsy velu, en salopette, calme jusque là... Difficulté : 0 - Dégâts : 4 - Points de vie : 6. Projection.
	DUEL Le grand Stanislav est un sacré colosse. Mais il est myope comme une taupe et il porte des lunettes semblables à des culs de bouteilles . Difficulté : - 4 - Dégâts : 3 - Points de vie : 10. La 1^{ère} fois qu'il est touché, il perd ses lunettes et sa difficulté passe à - 2.	DUEL Zaihba est une petite bonne femme sèche, couverte de taches de rousseur sous la suie et le cambouis. C'est aussi une sacrée teigneuse, quand elle se bagarre. Normal quand on naît au beau milieu d'une fratrie de garçons ! Difficulté : - 2 - Dégâts : 2 - Points de vie : 6. Upercut (qui marche comme Morsure)	

ANNEXE 3

RENDRE LE CEAUSESCU PLUS VIVANT

Quelques orphelins

Kassian « Diavol » (le diable) : il n'a ni père ni mère et a des oreilles toutes pointues comme un démon. Très croyant dans la sainte Trinité...

Selivan « nenastytnyi » (le vorace) : lui mange tout ce qui traîne, les mouches, les papillons, les cafards et il fouille dans les poubelles.

Sidor « bogatyi » (le riche) : son père est au goulag parce que c'est un social traître. Il pisser au lit, il raconte que c'est parce qu'il rêve de quand la Tcheka est venue les arrêter. Un peu souffre-douleur du dortoir.

Stepan « moloko » (le lait) : albinos, il paraît qu'il voit dans le noir. Il n'a pas de père, et sa mère qui faisait des ménages dans une usine de produits chimiques depuis ses 14 ans est au sanatorium d'état.

Timour : passe son temps à dessiner, fera poser les camarades s'ils veulent bien, ou alors s'en inspirera pour ses héros.

Nazar : le plus grand, on n'a pas de chaussure à sa pointure. Du coup il est toujours pied nu. Il a été retrouvé par un veilleur de nuit, tout bébé et abandonné. À l'orphelinat, on l'a appelé Polza « Pomini Leninskie zavety » (« Souviens toi des préceptes de Lénine »). Mais un jour, une femme s'est pointée et l'a reconnu : elle a fait tout un esclandre, en disant qu'il s'appelait Nazar, mais que comme elle ne savait pas écrire quand elle l'a abandonné, elle n'avait pas pu écrire son nom. Elle est venue le voir deux ou trois fois, puis plus jamais...

Nikodim : vachement doué pour la poésie.

Ossia : une teigne, qui tape tout le monde, et joue les surveillants pour les Mères. Il faut vraiment se méfier de lui. Pourtant il pourrait les attendrir, une nuit, en arrivant bleu de froid et somnambule, gratter à leur porte : « maman, c'est moi, je suis revenu... »

À l'infirmerie

Vikenti : il a un kyste gros comme un œuf sur la tempe, mais les Mères hésitent à l'opérer.

Zinovi « kosoglazie » (le loucheur) : il s'est cassé un bras en jouant au foot, on lui a mis un plâtre, il s'est cassé l'autre bras.

Personnel du Ceausescu (voir aussi le paragraphe « Fausses pistes »)

Mr Lom : ce barbu grisonnant, grande silhouette de travers, est le factotum du Ceausescu. Il semble savoir tout faire et tout réparer. Mais les contacts humains ne sont pas son fort. Un sourire embarrassé, un haussement d'épaule pour s'excuser, ou un bref mouvement de la tête pour saluer, c'est tout ce qu'il y a à en tirer. (Ce qui peut le rendre un peu louche, allez savoir...) Mais le pauvre homme est débordé, le Ceausescu est une vieille chose, comme lui. Et il y a fort à faire pour le garder en état.

Nyanya Syeyat : personne n'appelle Nyanya « ma Sœur » : pour tous les orphelins, et même dans les souvenirs des camarades, personne ne l'a fait. Elle est la maman étouffante et obèse qui vous assomme de bisous qui piquent, et vous pince la peau du ventre en vous reprochant d'être trop maigre. Elle a toujours dans les poches un truc à vous fourrer dans la bouche, pour vous donner des forces, et tant d'amour à offrir qu'on finit par s'enfuir un peu groggy mais le cœur au chaud.

Scénario : STAR MARX

La chanson de la chorale

« Je suis un vrai communiste
Je crois aux lois de l'honneur
Assez d'ouvriers exploités !
Assez de patrons exploiteurs !
Je suis la phalange du travail
Pour que le bien triomphe du mal ! »

Quelques lieux

La grande salle de jeu : plus ou moins centrale, avec de multiples portes qui font communiquer de nombreuses sections du vaisseau. Autant quand il y a les orphelins c'est un endroit vivant et baignant dans une cacophonie braillarde. Autant de nuit, quand la salle est déserte et l'éclairage coupé, on peut imaginer des silhouettes dans la cage d'écureuil, des formes derrière les tentures et dérapier sur des jouets à roulettes.

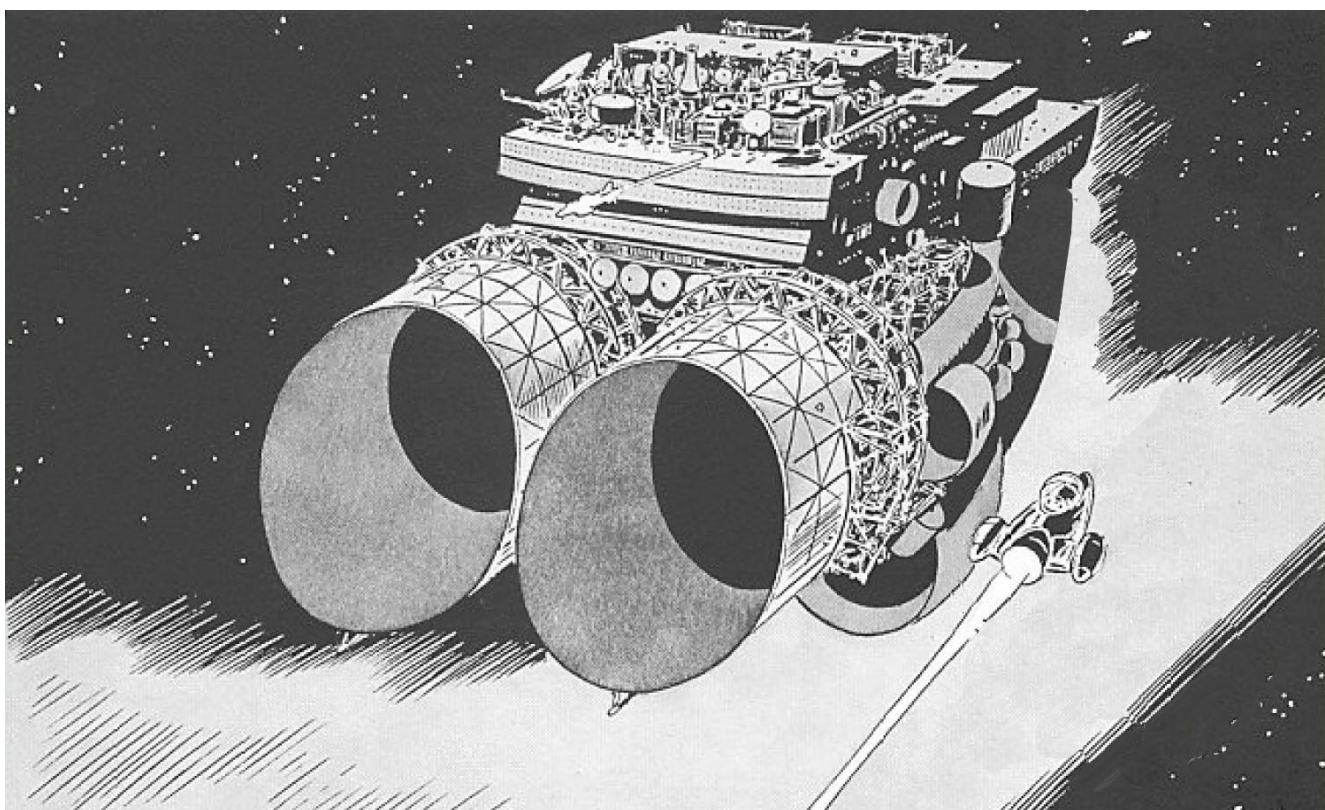
L'aile 8 : fermée pour cause de sous-effectif et de déliquescence, l'aile 8 n'est plus chauffée et perpétuellement en travaux. Dédale de bâches, de tuyaux pendants, et de coursives à demi démontées, les enfants viennent y jouer pour se faire peur, en passant par des gaines d'aération. Le « gang Poquito Cabeza » y a son « temple maléfique ».

Rencontres avec les gamins

« Monsieur ! Machin il me tape ! »

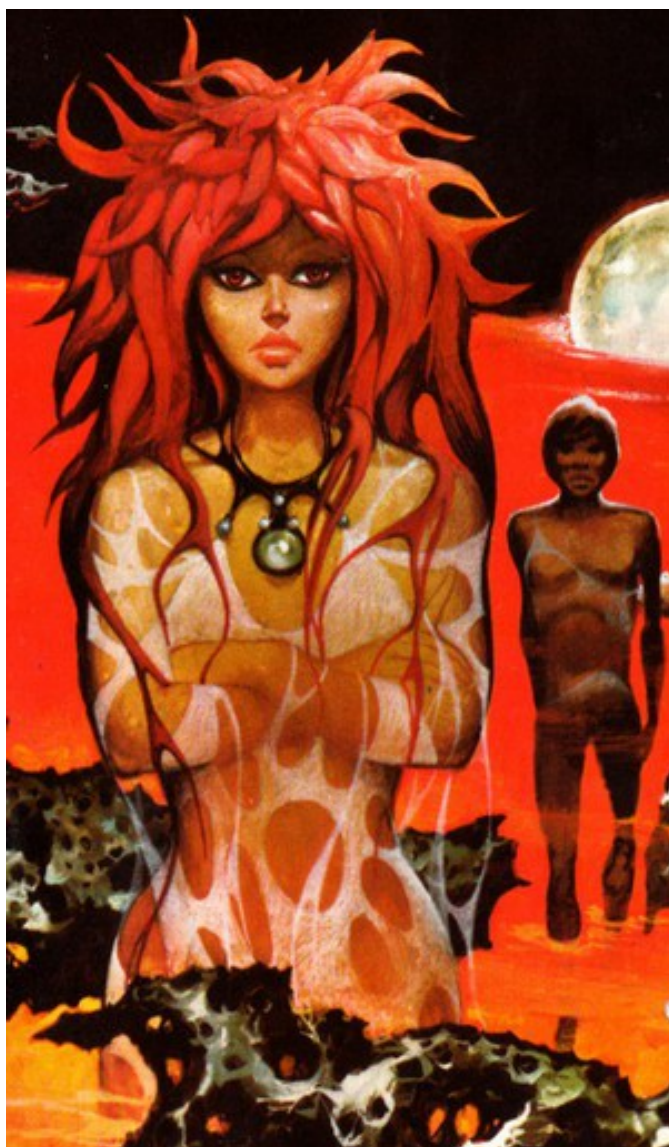
« Monsieur, j'ai perdu mon ballon par une grille... Vous voulez aller le chercher ? »

« C'est vrai que vous mangez les enfants ? »





Voici des pistes de lectures ou autres pour faire vivre par vous même Star Marx.



Des bandes dessinées

Anita Bomba d'Eric Gratien et Cromwell.

Burton & Cyb d'Antonio Ortiz et Jose Segura

Cosmik Roger de Julien/CDM

Fear Agent de Rick Remender et Tony Moore

SOS Bonheur de Jean Van Hamme et Griffo

Valérian et Laureline de Pierre Christin et Jean-Claude Mézières.

Des jeux de rôles

Paranoïa chez West End Games ou Mongoose Publishing

Star Drakkar d'Eric Nieudan chez Studio Kortex

Tranchons et Traquons d'Alexandre Jeannette (el commandante Kobayashi) et Le Grümph

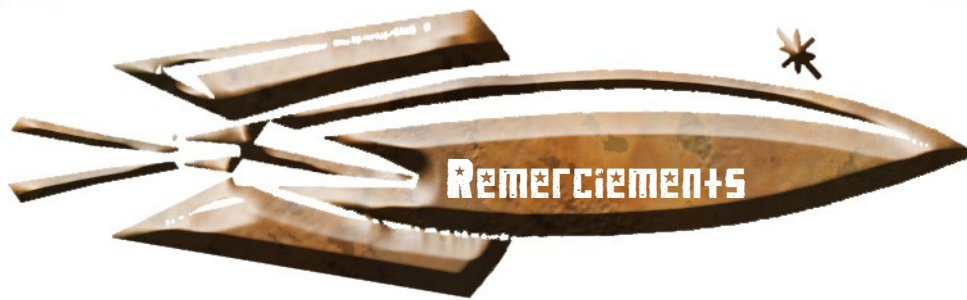
Des séries

Duck Dodgers série de dessins animés

Firefly créée par Joss Whedon

Red Dwarf créée par Rob Grant et Doug Naylor





Lorsque nous nous sommes lancés dans la réflexion autour d'un jeu de rôle spatio-communiste, nous avons reçu beaucoup de messages sur Casus No pour nous aider à trouver de l'inspiration, réfléchir sur le système, etc.

Désireux de remercier toutes ces bonnes volontés, peu habitués à ce genre d'exercice et en véritables pillards interstellaires, nous avons recherché des lettres remerciements types sur Internet et nous nous sommes livrés au jeu du Copier-Coller. Voilà ce que ça donne en substance :

Camarades du forum Casus No,
Très cher Maire,
Mon cher banquier,
Chers Amis, chers tous

C'est avec le plus grand plaisir et une vive émotion que nous vous présentons aujourd'hui ce premier supplément de Star Marx dont vous avez grandement contribué à faciliter la création en nous appuyant dans notre recherche d'inspiration, d'un prêt à taux très bas et d'aides à l'embauche. Vous nous avez également confié un contrat à l'essai pour les espaces verts de la ville.

Sur forum, vous êtes plus de 40 personnes à avoir répondu à notre appel, et nous voudrions vous en remercier de tout cœur. Même si vous ne nous connaissez pas encore tous, vous avez, les uns et les autres, fait partie de notre vie à un moment où nous avons eu besoin de vous, et vous êtes là dans cette liste parce que nous ne l'avons pas oublié.

Ces mois passés à préparer le concours de Miss furent denses, non seulement en apprentissage, mais aussi bien sûr en émotions fortes, en rencontres. Et, dans cette ambiance de stress et de compétition, de travail et d'efforts, au lieu de jouer la carte du chacun pour soi, nous nous sommes serrés les coudes, nous sommes restés solidaires.

N'ayant jusqu'à ce jour rien publié d'entier de notre vie, aujourd'hui nous avons bien l'intention de nous rattraper et de célébrer avec vous une année et demie d'une vie bien remplie et dont vous avez partagé les bonheurs comme les moments difficiles.

Mais nous voudrions commencer par remercier en particulier nos parents respectifs de nous avoir mis au monde, certes, mais surtout de nous avoir donné beaucoup d'amour et de nous avoir encouragés à réaliser des projets professionnels qui n'étaient pas ceux qu'ils auraient souhaités pour nous au départ.

Nous remercions ensuite el Commandante **Kobayashi** pour 17 mois de bonheur, éclairés par la naissance de notre enfant, Star Marx, dont la mécanique de jeu repose sur son Tranchons & Traquons. Dans la foulée, nous lui souhaitons bonne chance pour ses jeux à venir.

Notre existence ne serait pas la même si nous n'avions gardé les textes de Monsieur **Le Gnou**, qui, nous l'espérons, continuera de nous écrire les aventures d'Ivan Denisovitch et travaillera à son idée de campagne autour de Santiago. Nous aurions aimé fumer avec lui nos premières cigarettes interdites, apprendre à danser et aussi... à draguer ! toutes choses indispensables dans la vie d'un(e) adolescent(e), comme chacun ici le sait bien !

Nous remercions également **Tonton Filwinn**, ainsi que toutes les personnes qui se sont rendues disponibles au cours de notre écriture ; je pense en particulier à **Arkady**, l'éminent docteur **Chestel** et **Crome** dont les critiques se sont révélées éminemment constructives. Mais aussi et par ordre alphabétique **Aesdana**, **Alias**, **Apa**, **Bagatelle**, **Bonzeye**, **Bunk**, **Chaviro**, **Conduțarii**, **Corren**, **Erwan G**, **EtienneB**, **Finn Mac Umail**, **Inigin**, **Kardwill**, **Khentar**, **Lazarus**, **Le Chacal**, **Le Grümph**, **Lordelric**, **Merryneils**, **Nocker**, **Renz**, **Riddle**, **Schmill**, **Skarlix**, **Soner Du**, **StGeorges**, **T.L.**, **Ulric**, **Vortex_00**, **Wenlock**, **Yragaël**, **Yul**, **Zanwoł**, **Zuzul**...

Maximilien aura tout à cœur de remercier Monsieur Bled dont les exercices de grammaire et de conjugaison auront bien occupé ses longues journées d'été et sans lesquels la Moitié ne lui ferait pas de remarques sur ses «é», «è» ou «ê» dès qu'elle pose les yeux sur l'un de ses textes. Sans Monsieur Bled, nous n'aurions pas le rouge aux joues à l'idée de vous faire lire un texte aux répétitions si nombreuses qu'on croirait lire un enfant de douze ans...

La Moitié, elle, dédiera un « Merci » tout particulier à celles et ceux qui auront lu en entier ce qui est probablement la plus longue page de remerciements de toute l'histoire du Jeu de Rôle de ces dernières semaines.

Cette liste de remerciements ne serait pas complète sans un détour par nos joueurs qui ont testé le système sous plusieurs versions et qui nous ont fait prendre quelques kilos en voulant nous corrompre à coup de pâtisserie, nous le Soviet Suprême : **Amiral Machiav**, **Byliny Leshiy**, **Ednound**, **Feukoff**, **les Frères Koupa**, **Heartless « Black » Jack**, **Inganato**, **Ioulia Staryiska**, **Isidor Krabsky**, **Kego Rax**, **Madame la Comtesse d'Odessa Anna-Pietra Vassili Koulya Ivanovitch**, **Melchior**, **Olga Dmitrieva Leek**, **Oreig « le skonz »**, **Rak Oobra Znoe**, **Sig 14**, **Siva Doroop**, **Timus**, ...

Enfin, il ne faudrait pas oublier tous les artistes que nous avons honteusement pillés pour illustrer notre supplément. Ils sont tellement nombreux que nous aurions du mal à les citer tous. Et il faudrait que l'on fasse marcher notre cerveau, et là c'est pas gagné... Merci également aux internautes nous ayant permis de les découvrir et à Wikipédia ou aux sites parlant de culture russe qui nous ont fort instruit, en particulier sur la cuisine.

Grâce à votre engagement à tous, à votre participation active, à votre soutien et critiques que nous remercions ici, il nous a été possible de réunir les éléments nécessaires pour lancer l'écriture, et nous avons vu progresser, petit à petit, le nombre de pages de ce Manifeste qui égayera dorénavant, et dès vous aurez pris le temps de le lire d'ailleurs, les activités culturelles de nos tables de jeu.

Outre ce premier supplément, nous souhaitons publier ensuite un spécial vaisseaux, un webzine, le Parazitnyi, repeindre la salle des Fêtes et Spectacles qui accueillera la kermesse, organiser la fête des voisins, le bal des pompiers, la brocante de septembre et, deux fois par mois, le loto de la maison de retraite.

Nous espérons que vous serez nombreux à en profiter, et nous vous invitons dès maintenant à boire le verre de l'amitié en compagnie des membres du conseil municipal puis, dans une heure, à assister à la projection de notre premier film !

POUR D'AVANTAGE
DE BACKGROUND,
DE SCÉNARIOS ET DE FAUTES D'ORTHOGRAPE

LISEZ LES PARAZITNYI

