

NOM : GABOR



Prénom : Bilara

Points de vie : 15
Dégâts : 1 en AK 47 / 3 en Lutte

DOCTRINE : Marteau

AK 47 1 / Briseur de Grève 3 / Goulag 1 /
Karkass 5/ Lutte 4 / Médaille Olympique 2/
Muskle 3/ Prisonnier Politique 2 / Soyouz 4

TRAITS SUPPLÉMENTAIRES :
Machiniste 2/ Pionnier 2

SIGNES PARTICULIERS :
Première Ligne
+3 points de vie
Grand
+1 aux dégâts, +2 en Briseur de Grève et +2 points de vie.
Malus de -2 quand il essaye d'être discret.

RÉFLEXES : Accumuler les porte-bonheurs

ARMURE : Massif et caparaçonné de Gras double
pur Lenin's Burger

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.

NOM : DOROOP



Prénom : Siva

Points de vie : 7
Dégâts : 1 en AK 47 / 1 en Lutte

DOCTRINE : Marteau

AK 47 2 / Briseur de Grève 1 / Goulag 4 /
Karkass 2/ Lutte 2 / Médaille Olympique 3/
Muskle 1/ Prisonnier Politique 4 / Soyouz 2

TRAITS SUPPLÉMENTAIRES :
Poupée Russe 3/ Action Partisane 3

SIGNES PARTICULIERS :
Régénération
À la fin d'un combat, la Kamarade récupère 3 points de vie.

Embuscade
Pour peu qu'elle bénéficie d'une minute pour préparer le terrain d'un affrontement, la Kamarade fait bénéficier d'un bonus de 1 aux scores de ses alliés et à leurs dégâts pour le premier round.

RÉFLEXES : Toujours repérer la sortie

ARMURE : Ses seins et sa chute de reins, on est
trop occupé à la mater pour pouvoir la frapper

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 faufilent 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.

NOM : MAZONE



Points de vie : 6
Dégâts : 3 en AK 47 / 3 en Lutte

DOCTRINE : Marteau

AK 47 5 / Briseur de Grève 3 / Goulag 1 /
Karkass 1/ Lutte 5 / Médaille Olympique 4/
Muskle 1/ Prisonnier Politique 4 / Soyouz 1

TRAITS SUPPLÉMENTAIRES :
Social Traître 3

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

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

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

ARMURE : La peur qu'elle inspire.

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

NOM : FOKOFF



Activiste du naturisme

Points de vie : 9
Dégâts : 1 en AK 47 / 3 en Lutte

DOCTRINE : Marteau

AK 47 2 / Briseur de Grève 1 / Goulag 3 /
Karkass 2/ Lutte 3 / Médaille Olympique 4/
Muskle 3/ Prisonnier Politique 3 / Soyouz 4

TRAITS SUPPLÉMENTAIRES :
Pionnier 2 / Propagande 2

SIGNES PARTICULIERS
Confidence sur l'oreiller
Le Kamarade peut obtenir n'importe quelle information de toute personne avec laquelle il passe une nuit de plaisir ou d'ivresse.

Grand
+1 aux dégâts, +2 en Briseur de Grève et +2 points de vie.
Malus de -2 quand il essaye d'être discret.

RÉFLEXES : Se déshabiller et prendre des poses
plastiques.

ARMURE : De l'huile et un casque d'aviateur
qu'il ne quitte jamais.

L'espace, ses vertiges, le sentiment de liberté, l'union du cosmos avec le corps, cette mécanique magnifique et bien huilée, ce corps que l'on cache, comme un objet honteux, alors qu'il n'y a rien de plus beau ! Voilà le credo de Fokoff, pilote et libre penseur, grand apôtre du naturisme, et promis au Goulag.

NOM : SHIRINOWSKY



Prénom : Yan-Bapitist

Points de vie : 7
Dégâts : 1 en AK 47 / 1 en Lutte

DOCTRINE : Faucille

Acrobate 1/ Action Partisane 1/ Bolchoï 1/
Corruption 5/ Être au Parfum 3/ Grouillot 4/
Marché Noir 4/ Poupée Russe 1/ Propagande 4/
Social Traître 2

TRAITS SUPPLÉMENTAIRES :
Karkass 2 / KGB 1

SIGNES PARTICULIERS :
Procès et Menaces

Chaque round, faites un jet en Corruption avec pour modificateur la dangerosité de votre adversaire. Si c'est un succès, il contient son agressivité. Mais s'il est agressé de quelque façon que ce soit pendant ce temps, le charme est rompu.

Mr Propre

Avec un jet réussi en Grouillot, le Kamarade peut faire disparaître témoins gênants et traces d'un crime.

RÉFLEXES : Ramasser les fournitures de bureau qui traînent.

ARMURE : Du gras.

Yan-Bapitist est un Hjort pur jus, marqué par quinze ans de paperasse au Politburo. Hélas, un jour le petit bureaucrate a trouvé un bureau vide, plusieurs étages au-dessus du sien. L'ambition qui le rongait l'a poussé à s'y installer et à se laisser enivrer par le pouvoir pendant sept mois. Quand les soviets ont découvert que ce haut fonctionnaire n'était qu'un imposteur, Yan a dû fuir pour la Border Zone. Depuis il vivote entre petites escroqueries et marché noir...

NOM : ZAMOK



Prénom : Levgraf

Points de vie : 5
Dégâts : 1 en AK 47 / 1 en Lutte

DOCTRINE : Faucille

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

TRAITS SUPPLÉMENTAIRES :
Universitet 3 / Samizdat 2 / Pionnier 2

SIGNES PARTICULIERS :
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.

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.

RÉFLEXES : Tout noter sur des carnets.

ARMURE : Ses compagnons.

Écrivain conventionné de 1^{er} 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.

NOM : LESHKY



Prénom : Bilini

Points de vie : 5
Dégâts : 1 en AK 47 / 1 en Lutte

DOCTRINE : Faucille

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

TRAITS SUPPLÉMENTAIRES :
AK 47 2 / Médaille Olympique 2 / Samizdat 2

SIGNES PARTICULIERS
Mon Précieux (un étui à guitare lance disque)
+1 permanent dans un Trait auquel l'objet est lié.

Minorité Clandestine (Sacré Chœur d'Elvis)

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.

RÉFLEXES : Se recoiffer en dandinant des hanches.

ARMURE : Un ressort dissimulé dans la banane et qui protège des coups à la tête.

Au premier abord, on pourrait prendre Bilini pour un has-been bizarrement coiffé, qui gagne sa maigre pitance en miaulant de la musique interdite dans les salons lits de la Border Zone. Mais ce serait rater l'essentiel. Bilini est le rouge infime d'une mécanique qui le surpasse, il est Chevalier du Sacré Cœur d'Elvis... Discret, sa musique le fait entrer dans bien des endroits sans qu'on le remarque, il est toujours là à tendre l'oreille, ou à écouter les révélations de ceux qui ont tout perdu. Et tout ce qu'il apprend, il le code dans ses chansons et il le restitue au King, le dernier organe d'information indépendant dans ce quadrant de l'espace... yeah baby...

DÉTECTIVE

Nom : Runge

Points de vie : 5
Dégâts : 1 en AK 47 / 1 en Lutte

DOCTRINE : Faucille

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

TRAITS SUPPLÉMENTAIRES :
Lutte 2 / KGB 5

SIGNES PARTICULIERS
Mémoire Eidétique

Le Kamarade peut toujours demander au Secrétaire Général des détails qu'il aurait oublié.

Déduction

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. 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.

RÉFLEXES : Fouiller les affaires des autres dès que personne ne le regarde.

ARMURE : Un imperméable troué.

Runge appartenait à la Tcheka, 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.

NOM : BELOEIL

Prénom : Coco

Points de vie : 5
Dégâts : 2 en AK 47 / 1 en Lutte



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 4

TRAITS SUPPLEMENTAIRES :
AK 47 3

SIGNES PARTICULIERS :
Piqûres
+1d6 à un test -1d2 points de vie.

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.

RÉFLEXES : Toujours vérifier la qualité de la marchandise.

ARMURE : Noyé dans la fumée de son pétard.

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...

NOM : CHARAPATHA

Prénom : Anrei

Points de vie : 5
Dégâts : 1 en AK 47 / 1 en Lutte



DOCTRINE : 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 :
Dérogation (Machiniste)
Monter ce Trait qui n'est pas sous votre Doctrine est moins cher.

Minorité Clandestine (Les Maçons de l'Enfer)
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.

RÉFLEXES : Démontez et réparez ce qui lui tombe entre les mains.

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

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...

NOM : MISTEVITCH

Prénom : Luvia

Points de vie : 5
Dégâts : 1 en AK 47 / 1 en Lutte



DOCTRINE : Étoile

Dopage 1/ Jeu et Paris 1/ Kgb 3/ Machiniste 2
/Opérateur Codeur 4/ Pionnier 1/ Recherche &
Conception 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
Une fois par partie, le Kamarade peut déclarer que les conséquences d'un échec critique ont finalement un effet bénéfique.

Égalité mon c...

Quand le Kamarade fait un échec critique, ce n'est jamais lui qui en paie les conséquences directes.

RÉFLEXES : Se cacher derrière le plus gros Kamarade dès qu'il y a du danger.

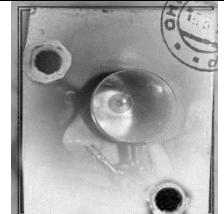
ARMURE : Sa chance.

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...

NOM : BISHIBO

C'est bien, c'est beau, c'est Bishibo

Points de vie : 5
Dégâts : 1 en AK 47 / 1 en Lutte



DOCTRINE : Étoile

Dopage 5/ Jeu et Paris 1/ Kgb 2/ Machiniste 4
/Opérateur Codeur 3/ Pionnier 1/ Recherche &
Conception 5 / Samizdat 1/ Tchernobyl 1/
Universitet 2

TRAITS SUPPLEMENTAIRES :
AK 47 2 / Marché Noir 2

SIGNES PARTICULIERS
Serment d'Hypocrite
Le Kamarade peut toujours demander au Secrétaire Général des détails qu'il aurait oublié.

Fourgue

Contre 1 zloty, le Kamarade trouve toujours quelqu'un pour lui vendre ou lui acheter quelque chose. Le seul problème, c'est le prix...

RÉFLEXES : Avoir toujours des rats de laboratoire dans les poches.

ARMURE : Une plaque d'acier vissée sous la peau du crâne.

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 dysfonctionnels, 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...