



**Dobrii den Kamarade ! KAPITAL est un jeu de rôle Karicatural qui va éprouver tes Konvictions, te donner l'opportunité de Kombatre la menace Kapitaliste et peut-être de devenir un jour un Kadre du Parti. Mais sauras-tu résister à la Korrruption des agents de la CIA et à la tentation de passer à l'Ouest ?**

**CONVAINCRE**  
+2 PP  
+1d Propagande

**INFILTRER**  
+1 PP +1 PK  
+1d Provisions

**COMMANDER**  
+2 PP  
+1d Révolution

**INFORMER**  
permet d'obtenir une information

**ELIMINER**  
+1 PP  
-5 PV à un PNJ

# KAPITAL

Découpe ta Karte du Parti ci-dessus, choisis un nom à ton **Kamarade** (Alekseï, Vladimir, Boris, Irina, Natacha...) puis une **Klasse** :

KLASSE	TRA	REV	PPG	PVS
MILITAIRE	3	4	2	1
SPORTIF	4	2	3	1
CADRE DU PARTI	1	2	4	3
PAYSAN/OUVRIER	4	2	3	1
SCIENTIFIQUE	1	2	3	4
ASTRONAUTE	2	3	2	3

Recopie les scores des quatre caractéristiques et ajoute au choix 1 point. Les caractéristiques du Kamarade reflètent les valeurs élémentaires de tout bon Soviet :

- **Le Travail** (TRA) sert aux activités physiques et manuelles comme courir, sauter, conduire une moissonneuse ou couper du bois.
- **La Révolution** (REV) est utilisée pour le combat, la discrétion, l'usage d'un véhicule militaire et la manipulation de cocktails Molotov.
- **La Propagande** (PPG) permet de connaître la doctrine et l'histoire du Parti, et de tenir un discours politique convaincant.
- **Les Provisions** (PVS) représentent la culture générale et les ressources pour trouver de la nourriture, réparer un objet, soigner un blessé, droguer un athlète (médecine sportive).

Pour évaluer l'échelle d'une caractéristique compte sur tes doigts usés par le travail :

- |   |        |                |
|---|--------|----------------|
| 1 | Faible | Impérialiste   |
| 2 | Moyen  | Moujik         |
| 3 | Bon    | Prolétaire     |
| 4 | Fort   | Syndicaliste   |
| 5 | Super  | Soviet Suprême |

Pour résoudre une action, lance autant de d6 que la caractéristique concernée et, si plusieurs dés sont utilisés, choisis les deux meilleurs et additionne-les. Chaque 6 net ajoute 1 au total. Ce résultat final varie donc de 1 à 17, et il doit atteindre ou dépasser le seuil de difficulté déterminé par le MJ pour que l'action réussisse :

L'ACTION EST...

3	TRES FACILE	7	MALAISEE
4	FACILE	9	DIFFICILE
5	COURANTE	11	HEROIQUE

*Exemple : Yuri a 3 en Travail. Il tente de porter une lourde caisse pleine de tracts (difficulté 7). Le joueur lance 3d6 : 3, 4 et 6. Il garde 4 et 6, et ajoute 1 au total, soit 11. 11 ≥ 7, Yuri réussit.*

Entoure un style de **Kombat**, ou deux si ton Kamarade a 4 ou plus en REV : **Faucille** (lutte en souplesse, +1 au résultat du jet pour toucher au corps à corps), **Marteau** (lutte brutale, +1 aux dégâts au corps à corps), **Étoile** (précision, +1 au jet pour toucher à distance), **Piolet** (close-combat, permet de combattre au contact sans faire de bruit sur une zone de 3m de diamètre).

Le Kamarade PJ a 9 **Points de Vodka (PV)** qui représentent sa santé et son héroïsme. Un PNJ a seulement « REV » PV. À 0 on est mort...

Initiative, dans l'ordre décroissant = 1d6 + REV. 1 round = 3s = 1 action : se déplacer de TRA m, utiliser une caractéristique, parer (difficulté +2) ou attaquer ; pour toucher, il faut réussir un jet de REV contre une difficulté équivalente à « 2 x REV » de l'adversaire. Si le coup porte :

L'ARME FAIT PERDRE DES PV

-1	POINGS	-4	TOKAREV
-2	MATRAQUE	-5	AK-47
-3	POIGNARD	-6	RPG-7

On peut aussi utiliser 1 PV pour relancer un jet qui vient d'échouer. 1 PV est regagné par jour complet de repos ou par semaine d'activité.

Un Kamarade débute avec 0 **Points de Kapital (PK)** et « PPG » **Points de Prolétariat (PP)**. Le MJ attribuera des PK et des PP aux actions importantes des Kamarades : 1 PK pour tout comportement suspect, trahison, acte guidé par le profit, tentative de pactiser avec l'Ouest. 1 PP pour tout comportement digne du communisme. À 15 PK le Kamarade est considéré comme un agent de la CIA et envoyé au goulag. À 15 PP les compteurs sont ramenés à 0 et le Kamarade peut ajouter 1 point dans une caractéristique ou apprendre un nouveau style de kombat.

Pour chaque joueur, découpez les cartes ci-contre et mélangez-les. Tirez-en chacun une en début de partie. Vous pourrez l'utiliser quand vous le voudrez au cours du scénario. On en gagne une supplémentaire tous les 5 PP.

**Début de scénario (le MJ découpera cette partie avant de donner les feuilles aux joueurs)**

**DU RIFIFI A SOTCHI :** Les Kamarades se retrouvent dans la station balnéaire de Sotchi en bordure de la Mer Noire, en vacances ou employés sur place suivant leur Klasse. Un soir, sur la plage désertée suite à un coup de froid inattendu en cette saison estivale, ils aperçoivent des lueurs étranges sur la mer. Le lendemain, ils apprennent que deux nageurs ont disparu... Mêlés d'une façon ou d'une autre à ce mystère, ils vont devoir enquêter : monstre marin résultant des eaux contaminées d'une centrale nucléaire ? Commando américain venu espionner la réunion du Politburo qui se tient en ce moment même dans le bâtiment du Parti ? A vous de broder...