

AVIS D'IMPOSITION

TAXES FONCIÈRES

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



Union des Républiques
Sidérales, Socialistes et Soviétiques

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

COMITÉ GÉNÉRAL DES FINANCES PUBLIQUES



678932541 5555

3012 LABORATOIRE

CENTRE DES FINANCES PUBLIQUES

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

Eco'pili pili 666 TKTE A 10.12.12 NUTELLAI202W
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

TAXES à 1XP

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

- un mastoufleu 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 Brosski », 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 tatillonne. 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...