

## LE DOSSIER PAPOUGAÏ

Bien que le C.L.A.S.H. ait affronté avec succès des menaces extraterrestres, la chute de l'Union des Républiques Socialistes Soviétiques demeure dans les mémoires des vétérans de l'organisation comme l'un des plus grands défis que celle-ci ait eu à relever, tant l'événement porta le monde au bord du chaos. Les rapports des agents qui œuvrèrent à la stabilisation du monde en ces heures tragiques nourrissent l'un des plus volumineux Dossier Gemstones : le DOSSIER PAPOUGAÏ. Ce qui suit vous permettra de faire vivre à vos héros cet épisode glorieux du passé du C.L.A.S.H. et de leur permettre d'écrire les pièces majeures de ce fameux dossier...

Le document est divisé en cinq sections. La première est une brève introduction à l'histoire de l'effondrement de l'URSS. Viennent ensuite trois chapitres thématiques dédiés respectivement à la crise politique, aux questions liées aux réformes économiques et à l'émergence des mafias, enfin, aux problèmes qui naissent de la désintégration de l'armée et des infrastructures publiques. Chaque chapitre est constitué d'un petit texte introductif et de plusieurs « vignettes » détaillant une facette spécifique du thème, susceptible d'inspirer directement un scénario d'*Hexagon Universe*. Les deux premières sont dédiées respectivement à l'intégration du C.L.A.S.H. (et donc des PJ) au monde postsoviétique et au « grand méchant » de cet univers de jeu, l'énigmatique Papougai. Les quatorze autres fournissent des thèmes de scénarios et introduisent les PSJ majeurs. En les entrelaçant, on obtiendra facilement une campagne assez dense. Enfin, la cinquième section est constituée de deux scénarios qui offrent également des pistes pour lancer une campagne plus ambitieuse.

Les caractéristiques techniques des PSJ clefs mentionnés **en gras** dans le texte des vignettes sont regroupées à la fin. J'ai tissé autant que possible des liens entre tous les PSJ pour créer mécaniquement des rebondissements scénaristiques et donner une plus

forte cohésion à l'ensemble. On est évidemment souvent au bord de la « coïncidence hallucinante », mais les comics, c'est aussi ça !

Deux appendices complètent le Dossier. Le premier aidera à composer des noms russes typiques. Pour compléter l'échantillon, l'essentiel des noms et prénoms utilisés pour les PSJ ne figure pas dans l'appendice et fournissent donc d'autres exemples. Dans certaines des vignettes, on trouvera aussi les noms pour telle ou telle minorité.

Même s'il n'y a pas de « sections à secret » à proprement parler, les vignettes sont destinées au meneur de jeu. Donc, pour faciliter l'utilisation du document, j'ai recopié en un deuxième appendice (FOR THEIR EYES ALSO) les trois textes généraux afin qu'il soit possible de les imprimer ou détacher du pdf facilement afin de donner l'ensemble aux joueurs.

*N.B. : dans ce qui suit, j'ai opté pour des translittérations pas forcément correctes, mais claires d'un point de vue phonétique. Par exemple, pour le héros tirant son nom de la Révolution d'Octobre, j'ai choisi d'écrire Aktiabrist et non Oktiabrist, parce que, pour des raisons d'accentuation, le O initial se prononce ici A. J'ai aussi abandonné la distinction entre « i » et « i dur » qui ne signifie rien à nos oreilles. Retenez-juste que le « e » se prononce « ié » (ainsi Sergeevitch se prononce Sergiéievitch) et qu'il faut rouler les « r » et l'ambiance sera au rendez-vous.*

*Pour les perfectionnistes, le « kh » est normalement un « r » aspiré, presque comme un « h » pour nous, mais que vous pouvez toujours rendre par un « r » non roulé. Si vous voulez vous faire une idée, allez sur google traduction, taper « sucre », traduisez en russe (caxap - sakhar) et écoutez la prononciation différenciée des deux « r » dans le même mot.*

**MERCI À PASCALAHAD POUR LA RELECTURE ATTENTIVE !!**

## LE DOSSIER PAPOUGAÏ

SOMMAIRE	Page		
<b>LA BOITE DE PANDORE</b>	3	LE GRAND FRÈRE CONTRE LES HUIT SŒURS : où les grands esprits se rencontreront pour contrôler les cours du brut.	21
<b>UN CONTRE TOUS ET TOUS CONTRE UN</b>	5		
LE C.L.A.S.H. ET LES HÉRITIERS : où l'on apprendra comment intégrer le C.L.A.SH. au monde postsoviétique.	6	UN CADAVRE DANS L'ARMOISE : où la vérité sera révélée sur la catastrophe nucléaire d'avril 1986...	22
QUAND PAGAILLE RIME AVEC PAPOUGAÏ... : où l'on apprendra tout sur le pouvoir qui précipita la chute de l'URSS.	7	<b>RED BEAR DOWN</b>	25
BÉZSMÉRTNAÏA RADINA : où l'on apprendra que le Christ reviendra régner sur la Sainte-Russie.	9	L'ÎLE DE LA RENAISSANCE : où l'agonie d'une mer porte en soi les germes d'une grande catastrophe.	26
LA GARDE MEURT MAIS NE SE REND PAS : où l'on apprendra que l'Union soviétique disposait d'une équipe de super-héros.	10	LA MATRICE DE L'ARCHANGE : où le C.L.A.S.H. aura l'occasion de bâtir son avenir.	27
DIES IRAE : où l'on réalisera que la fermeture du Goulag pourrait entraîner une apocalypse nucléaire.	12	LE PHARE DE L'HUMANITÉ : où un héros se révélera une menace tragique pour l'humanité.	28
LANDSKNECHT : où l'on apprendra que tout peut être recyclé.	13	LE SEIGNEUR DE L'AUGUSTE CITÉ : où l'on réalisera que les divisions peuvent devenir sources de divisions.	30
VON BOLCH...ÉVIQUE OU LE SYNDROME DE MOÏSE : où l'on retrouvera une vieille connaissance...	14	T-65 : où l'infiniment petit se révélera nourrir des ambitions démesurées.	30
N'ÉVILLEZ PAS LA GRANDE MÈRE : où les populations ne seront pas les seules à trembler.	16	<b>HÉROS ET VILAINS DU DOSSIER PAPOUGAÏ : notre dossier people, où l'on parlera également chiffres !</b>	33
<b>ECONOMIE DE MARCHÉ ET FOIRE D'EMPOIGNE</b>	18	<b>APPENDICES</b>	71
BON BAISERS D'ODMOURTIA : où l'on apprendra que le crime n'a pas de frontière, sauf quand il décide de se doter d'un Etat.	20	<b>SCÉNARIO : OPERATION SHOOTING RED STAR</b>	80
		<b>SCÉNARIO : MADMEN</b>	103

## LE DOSSIER PAPOUGAÏ

### LA BOITE DE PANDORE

L'URSS entre dans les années 1980 minée par les difficultés économiques. L'interminable guerre en Afghanistan, la course aux armements imposée par Ronald Reagan et l'échec à prendre le tournant de l'informatique viennent amplifier l'effondrement des prix du pétrole au milieu de la décennie, lequel vide les réserves de devises du pays. En 1986, la catastrophe de Tchernobyl parachève ce fatal cocktail de poisons. Au bord de la banqueroute, le pays des Soviets doit se réformer, en espérant ne pas mourir du traitement.

Le soin de guider l'URSS incombe depuis le 11 mars 1985 au secrétaire général du parti communiste de l'Union Soviétique, Mikhaïl Sergeevitch Gorbatchev, dont la jeunesse (54 ans) tranche avec la tradition gérontocratique des dernières décennies. Le nouveau maître du Kremlin tente de stimuler l'économie par des réformes libérales dans les domaines économiques et politique : les maîtres-mots sont dorénavant « transparence » (*glasnost*) et « développement » (*uskoreniye*) au service de la « reconstruction » (*perestroïka*). Les alliés de Gorbatchev sont rapidement placés aux postes clefs : parmi eux, Boris Eltsine, qui intègre le secrétariat du comité central du parti communiste de l'Union Soviétique, avant de devenir Premier secrétaire du parti communiste de Moscou. Le 28 mai 1987, un événement incongru va aider Gorbatchev : un pilote amateur allemand, Mathias Rust, pose son avion sur la Place Rouge ! Le Premier secrétaire profite de l'occasion pour limoger son ministre de l'intérieur et plus de deux mille officiers hostiles à son programme.

Le pari est risqué : diminuer la pression en ouvrant la cocotte, mais en contrôlant parfaitement la vapeur. Il est d'ailleurs perdu et la « débâcle » commence. Les revendications nationalistes, libérales, ethniques s'engouffrent par la brèche. Elles nourrissent les aspirations à l'indépendance des républiques qui, agrégées à la

Russie, constituent l'URSS à proprement parler. Commencé par les Pays Baltes, le mouvement s'étend rapidement aux républiques stratégiques d'Asie Centrale, Kazakhstan en tête. Dans le Caucase, l'affaiblissement du contrôle de Moscou permet à des plaies anciennes et infectées de se rouvrir. Ainsi, Arméniens et Azéris décident de régler par les armes leurs litiges frontaliers sur fond de pogroms. En Russie, même, les premiers mouvements nationalistes éclosent affirmant la supériorité russe sur les « minorités » non slaves et non orthodoxes. Aux marges de l'URSS, l'agitation « contaminate » les régimes des « pays frères » : Pologne, Allemagne de l'Est, Tchécoslovaquie, Hongrie, Bulgarie, Roumanie etc.

Face à ces évolutions, Gorbatchev se retrouve pris entre le marteau et l'enclume : mené par Eltsine, un groupe réclame à corps et à cris l'accélération des réformes, tandis que les conservateurs groupés derrière Yegor Ligatchev freinent des quatre fers. Bien qu'ayant manifestement ouvert la boîte de Pandore, Gorbatchev tente d'encadrer le mouvement pour lui donner une orientation plus acceptable pour les cadres du Parti Communiste et pour « préserver l'essentiel ». Le PCUS demeure seul légal, mais les élections de 1989 s'ouvrent déjà à la concurrence entre candidats recrutés. L'enjeu est alors la désignation d'un nouvel organe législatif, le Congrès des Députés du Peuple. La même année, à l'Ouest, une vague de révolutions balaie les régimes communistes des Pays Frères.

En 1990, le monopole du PCUS cède et la création d'autres partis est autorisée. L'année suivante, bien qu'un referendum sur le maintien de l'unité de l'URSS voie triompher le « oui » à 76%, six républiques périphériques (Pays Baltes, Tchétchénie-Ingouchie, Arménie, Géorgie, Moldavie) boycottent le referendum au profit d'un vote en faveur de leur indépendance. En Russie même, des élections au poste nouvellement créé de président de la Fédération de Russie donnent le pouvoir à Eltsine contre le candidat de

## LE DOSSIER PAPOUGAÏ

Gorbatchev. Celui-ci tente de sauver les meubles en remplaçant l'URSS par une fédération de républiques unies par un président, une armée et une diplomatie commune, un modèle évoquant d'ailleurs les Etats-Unis.

C'en est trop pour la vieille garde du PCUS : le 19 août 1991, ses représentants, chef du KGB en tête, se lancent dans un coup d'Etat et forment « le Comité Général d'Etat d'Urgence ». Gorbachev est arrêté, la censure et le contrôle de la vie politique par le PCUS restaurés. Ils se heurtent à un mouvement de résistance populaire de grande ampleur, notamment à Moscou où les putschistes échouent à faire arrêter Eltsine, retranché dans la « Maison Blanche », le parlement de Russie. Après trois jours de bras de fer, le coup d'Etat échoue et Eltsine en sort grandi face à un Gorbachev bien isolé.

Le 24 août, Gorbachev se démet de ses fonctions de secrétaire général du PCUS et ordonne la dissolution des cellules du parti au sein du gouvernement. Le 29 août, le Soviet Suprême suspend de lui-même indéfiniment les activités du parti communiste de l'union soviétique sur le « territoire soviétique » dont on se demande déjà à quoi il correspond. Disparue cette ultime force centripète, l'ancienne URSS explose et dix républiques prennent leur indépendance en quelques mois. Le coup fatal est l'indépendance de l'Ukraine, la plus puissante des républiques soviétiques après la Russie, le 1<sup>er</sup> décembre 1991.

Sur les ruines de l'ancien géant naît dans la foulée la Communauté des Etats Indépendants, signée entre la Russie, l'Ukraine et la Biélorussie. Les signataires de l'accord annoncent officiellement la dissolution de l'URSS. Les protestations outragées de Gorbachev ne servent à rien et il démissionne de ses fonctions de président de l'URSS devenues vides de sens le 25 décembre 1991. Le 26 décembre, le Soviet Suprême prend acte de la fin de l'URSS.

Le Pays des Soviets meurt aux airs des nouveaux hymnes nationaux et la Guerre Froide se termine. Les populations s'enthousiasment pour les changements et l'irruption de l'Occident dans leur vie quotidienne : les queues qui s'étendent devant le McDonald de Moscou, ouvert le 31 janvier 1990, n'ont rien à envier à une première de *Star Wars* sur Times Square ; le port du sac en plastique (si possible ornée d'une photo de top-modèle légèrement vêtue) s'impose comme le must du fashionista moscovite. Les représentants de l'intelligentsia se réunissent pour regarder, fascinés, *Premiers Baisers, Hélène et les Garçons* ou des « telenovelas » vintages dont tous les dialogues sont lus en russe par une unique voix monocorde.

Mais l'ère de changement qui s'ouvre signifie pour la très grande majorité une plongée dans un Enfer dont les neuf cercles s'appellent cliques politiques irresponsables, privatisations sauvages, effondrement du niveau de vie, perte des repères, prolifération des mafias, essor des nationalismes, déliquescence des structures économiques et militaires, guerres civiles, prolifération des armes... Pour les plus jeunes, l'exil apparaît souvent comme la solution et le pays se vide de ses forces vives.

Tous ces problèmes (sauf peut-être le succès d'*Hélène et les Garçons*) sont autant de sources de scénarios possibles pour les super-héros au service du C.L.A.S.H..

### Déclaration d'indépendance des anciennes Républiques de l'URSS :

1990 : Abkhazie : 25 août ; Transnistrie : 2 septembre

1991 : Géorgie : 9 avril ; Ukraine : 24 août ; Biélorussie : 25 août ; Moldavie : 27 août ; Kirghizie : 31 août ; Ouzbékistan : 1<sup>er</sup> septembre ; Nagornii-Karabagh : 2 septembre ; Tadjikistan : 9 septembre ; Arménie : 21 septembre ; Azerbaïdjan : 18 octobre ; Turkménistan : 27 octobre ; Ossétie du Sud : 28 novembre 1991 ; Russie : 12 décembre ; Kazakhstan : 16 décembre 1991

## LE DOSSIER PAPOUGAÏ

### UN CONTRE TOUS ET TOUS CONTRE UN



*Schéma de la situation politique début 1992*

A l'empire soviétique succède une sorte d'étrange oignon de formations étatiques. Si les anciens frères d'Europe orientale en constituent la pelure externe (vert), on trouve ensuite les nouveaux

Etats indépendants (jaune) nés de l'Union soviétique et pleinement émancipés de son ancien cœur, la République Socialiste Soviétique de Russie. Certaines d'entre elles (orange ; les noms en « -istan » sont abrégés) ont toutefois proclamé leur volonté de s'associer à l'ancienne « souveraine » au sein de la Communauté des Etats-Indépendants, mais plusieurs parlements font traîner la ratification (noms en blanc)... Enfin, viennent la Fédération de Russie (rouge), forte de 21 républiques regroupées autour de la République de Russie elle-même. Ces républiques forment quatre groupes linguistiques : républiques caucasiennes, ici en blanc ; républiques turques, en vert ; républiques ouraliennes, en noir ; républiques mongoles, en bleu. Chacune de ces républiques dispose d'un président, d'un parlement et d'une constitution propre, mais elles vivent dans l'ombre du mastodonte russe qui confine aussi bien à l'Europe, qu'à la Chine, sur l'Amour ou aux Etats-Unis par les Aléoutiennes, tandis que ses ports caspiens font face à l'Iran.

La libéralisation politique voulue par Gorbachev a fait voler en éclat un empire lentement édifié par les armes depuis le Moyen-âge. Partout les aspirations nationalistes des peuples conquis se réveillent, mais la violence du nationalisme ne se fait sans doute sentir nulle part ailleurs davantage qu'en Russie même. La fierté blessée de l'ancienne maîtresse de l'empire se cherche des boucs émissaires et l'on dénonce les ingérences étrangères comme l'ouverture d'un bureau du FBI au cœur de Moscou ! Partout, l'aspiration naïve à la démocratie est peu à peu étouffée dans les scandales, les élections truquées, les menaces de coup d'Etat, les guerres civiles plus ou moins larvées. Partout des populations totalement dépourvues d'expérience de la politique deviennent la proie des démagogues qui leur promettent des lendemains qui chantent et les mettent en garde contre mille et un ennemis plus ou moins fantasmés. A de rares exceptions près, le pouvoir échoue entre

## LE DOSSIER PAPOUGAÏ

les mains d'anciens fonctionnaires soviétiques convertis à un mélange de libéralisme économique confinant à la prévarication et de nationalisme populiste. En Russie même, la tension ne cesse de monter entre le parlement et un président justifiant ses tendances autoritaires par la nécessité de « réformer ».

Tandis que l'ouverture des goulags offre à l'adoration des foules des figures héroïques de résistants, les moyens d'informations explosent et sont d'autant plus libres de leur parole que les hommes de pouvoir n'ont aucune expérience de leur impact. En 1991, les auteurs du coup d'Etat ne pensent pas museler les reporters étrangers ; Gorbachev, « isolé du monde », suit en fait tranquillement les événements à la BBC ! Mais ce flottement est de courte durée et les Oligarques ne tardent pas étendre leur empire aux médias.

Les croyances religieuses mises sous le boisseau connaissent également un regain de ferveur. Des chrétiens aux néopaiens slaves de la Rodnoveriye, en passant par les citoyens de la République juive du Birobidjan, les musulmans et les bouddhistes et shamanistes de Sibérie, tous partent en quête d'une spiritualité que la nouveauté et les difficultés contemporaines parent de tous les attraits. Majoritaires, les chrétiens sont aussi divisés en multiples chapelles : orthodoxes d'obédience moscovite, kiévienne, constantinopolitaine, voire romaine, Vieux-croyants, protestants allemands de la Volga, monophysites du Caucase. En Asie Centrale, le christianisme le cède aux musulmans de tous poils, sunnites, shi'ites, soufisme mystique. Là, la défaite de l'Armée Rouge donne une coloration nouvelle à cette foi des guerriers...

### LE C.L.A.S.H. ET LES HÉRITIERS

Dès l'après-guerre, l'URSS entra au conseil de sécurité de l'ONU et son territoire, comme celui des alliés du Pacte de Varsovie,

relève officiellement de la juridiction du C.L.A.S.H.. Néanmoins, comme toujours avec l'ancien bloc de l'Est, les choses ne furent jamais aussi simple. La paranoïa et l'obsession du secret des services de sécurité de cet empire soumis à des assauts continuels de l'Occident depuis son premier jour entraînent des « aménagements ». Jusqu'à la mort de Staline, il ne fut tout simplement pas question de laisser un service de renseignement relevant de l'ONU opérer au sein du Bloc de l'Est. Le droit de veto de l'URSS au Conseil de Sécurité assura que le C.L.A.S.H. demeure en-deçà du Rideau de Fer.

Le revirement passa initialement inaperçu des Occidentaux. En 1963, les responsables du programme de système spatiaux entrèrent en contact avec « quelque chose » au-delà de l'orbite terrestre (voir LE PHARE DE L'HUMANITÉ), quelque chose qui acheva de convaincre les sphères dirigeantes de la nécessité de doter l'URSS d'une force calquée sur le C.L.A.S.H. « L'incident Shvitsar » déboucha donc en 1965 sur la fondation d'un nouveau directeur au sein du KGB, le *Schekolda dlja Iskonnyh Territorii* (« Ancestral Territory Lock ») ou SHCHIT<sup>1</sup>. Au fil des ans, plusieurs individus exceptionnels liés à l'Armée rouge collaborèrent avec le SHCHIT pour protéger la Mère-Patrie au sein de la nouvelle organisation : ce fut le célèbre quintet de la Kourskiï Brigad (Voir LA GARDE MEURT MAIS NE SE REND PAS).

Les agents du SHCHIT se virent de plus en plus fréquemment confrontés à des menaces aussi inattendues que dramatiques et leurs pertes furent cruelles. Aussi, au milieu des années 1970, suite à « l'Incident Strachniï Soud » (voir DIES IRAE), le nouveau chef du service, le général **Arkadiï Afanasevitch Litavrin** décida de « trahir la patrie ». Il contacte alors celui qui

---

<sup>1</sup> Le Shchit (ШЧИТ) existait réellement, promis, ça ne s'invente pas ! C'était le département des systèmes spatiaux. Je résiste d'autant moins à reprendre le nom que cela veut dire « bouclier », SHIELD, quoi... En revanche, l'acronyme est de mon fait.

## LE DOSSIER PAPOUGAÏ

reste le plus grand expert des services secrets occidentaux, le maître-espion Kim Philby réfugié à Moscou. Par son intermédiaire, il prit contact secrètement avec le directeur du C.L.A.S.H.. Dès lors les deux hommes, en cachette de leur hiérarchie respective, allait collaborer, échangeant les informations nécessaires à leurs agents et orchestrant de « bienheureuses coïncidences » pour assurer la synergie de leurs forces. L'homme clef de cette étrange « gentlemen's agreement » fut un agent d'élite du KGB, en charge de contrôler le SHCHIT et donc idéalement placer pour favoriser la « trahison » d'**Arkadiï Litavrin**. Cet homme, descendant d'un héroïque cosaque de Pierre le Grand, n'est autre qu'Ivan Karine, l'actuel chef de la branche moscovite du C.L.A.S.H.

En effet, lors de la *glasnot*, Gorbachev leva l'interdit pesant sur les activités du C.L.A.S.H. et l'organisation put enfin ouvrir un bureau à Moscou. Lors de l'effondrement de l'URSS, des branches de celui-ci s'ouvrirent dans chacun des nouveaux Etats. Ainsi, paradoxalement, le C.L.A.S.H. de Moscou est en quelque sorte la dernière institution centralisée à l'échelle de tout l'ancienne Union soviétique... Malgré ce dégel certain, le C.L.A.S.H. n'a pas la même latitude pour déployer ces forces militaires : les sensibilités des anciens généraux soviétiques et des leaders nationalistes l'interdisent encore. Il peut dans une certaine mesure compter sur le SHCHIT, mais la vieille organisation soviétique a été très largement neutralisée par la conjonction du démantèlement du KGB (voir QUAND PAGAILLE RIME AVEC PAPOUGAÏ) et des coupes budgétaires. En conséquence, les agents d'Ivan Karine ont rapidement tissé des liens avec divers héros originaires du bloc de l'Est ou clairement dépourvus d'identité « nationale » susceptible de causer des accusations d'ingérence. Au premier rang de ces « apatrides » figurent évidemment les représentants des races extraterrestres ou des mystérieux peuples des profondeurs terrestres et océaniques.

*Nous sommes dans le cadre de jeu présenté ici bien avant le Dossier Homicron et l'Affaire du Dragon Noir qui déboucheront sur la mise en œuvre des fameuses Accréditations Alpha. Néanmoins, l'absence de moyens militaires du C.L.A.S.H. et le choix de Karine de compenser par une alliance étroite avec des héros locaux ou apatrides permet de contourner l'obstacle et de jouer normalement. Il est évidemment possible aussi de jouer des agents du SHCHIT.*

QUAND PAGAILLE RIME AVEC PAPOUGAÏ...

L'échec du coup d'Etat de 1991 sonna le glas de la plus célèbre des institutions soviétiques : le comité pour la sécurité de l'Etat, *Komitet gosudarstvennoy bezopasnosti* (KGB), fondé au lendemain de la mort de Staline. L'implication de son directeur dans la tentative pour restaurer l'ordre soviétique provoqua la dissolution du fameux organe de sécurité. Des décombres de l'organisation tentaculaire naquit, outre des groupes ouvertement mafieux (voir BON BAISERS D'OUDMOURTIA et LANDSKNECHT), deux services officiels en charge respectivement des opérations extérieures et intérieures. Le premier, semblable dans ses fonctions à la CIA, est le Service de Renseignement à l'Etranger (SVR, *Sluzba Vneshnei Razvedki*). Le second s'inspire du FBI et assure la sécurité du territoire et le contre-espionnage. Il fut baptisé Service de Sécurité Fédéral de Contre-espionnage, *Federalnaya Sluzba Kontrrazvedki*, ou FSK.

Mais par-delà les noms, le personnel et les méthodes n'ont guère changé. Les chefs du FSK sont des acteurs essentiels du jeu politique, disposant de ressources en hommes, en informations et en fonds secrets hérités des caisses noires du KGB sans commune mesure avec celles de leurs concurrents. Par-delà les fonctions officielles et l'impénétrable labyrinthe de commissions, sous-

## LE DOSSIER PAPOUGAÏ

commissions, directorats, sous-directorats, le véritable pouvoir est aux mains d'un homme : **Leonid Gavrilovitch Samarkin**.

Celui-ci occupe officiellement le poste mystérieux de secrétaire général au directorat des sous-commissions consultatives (GSDKP - *Generalnii sekretar Direksii konsultativnyh podkomissii*) que personne n'arrive à fixer clairement sur l'organigramme... Samarkin est par excellence un être fuyant dont nul ne soupçonne l'importance. Et pourtant, nul n'a joué un rôle plus important que le sien dans l'effondrement de l'URSS.

Car Samarkin est doté de pouvoirs surhumains. Oh, rien de spectaculaire. Vous ne le verrez pas voler ou « cracher du plasma par tous les trous ». En fait, vous ne le verrez sans doute pas du tout. La grande force de Samarkin réside dans son humilité et occuper le devant de la scène ne signifie rien pour lui. Samarkin n'est nullement sensible aux faiblesses humaines.

Ce n'est d'ailleurs pas très difficile puisqu'il n'est pas humain... En réalité, Samarkin n'est pas même originaire de notre dimension. Il a été envoyé d'une Contre-Terre, une Terre parallèle dont les savants surveillent l'approche de ce qu'ils nomment la Grande Conjonction. Lors de ce phénomène, deux univers commencent à se superposer et interagissent plus ou moins brutalement l'un sur l'autre. Afin de parer à ce danger, les responsables du territoire russe sur la Terre d'origine de Samarkin ont décidé d'envoyer un agent en charge de remodeler autant que faire se peut la réalité de notre Terre à l'image de la leur. Ainsi, lors de la Grande Conjonction, les interférences frapperont avec le minimum de force la Russie dans l'une et l'autre dimension. Lorsque les deux univers « s'écarteront » à nouveau, l'une et l'autre Russie n'auront aucun mal à imposer leur domination sur les autres pays de leur monde, traumatisés par la Grande Conjonction.

L'actuel secrétaire général au directorat des sous-commissions consultatives est apparu dans notre monde en 1977. Il

a immédiatement assumé l'identité d'un petit fonctionnaire du Kremlin, en charge des questions du protocole. Cela ne lui a posé aucune difficulté car l'agent envoyé en mission est doté de puissants pouvoirs de métamorphose. Pour cette raison, ses commanditaires lui ont affecté le nom de **Papougaï** (Perroquet en russe). **Papougaï** a d'autant moins de mal à se couler dans les rôles qu'il endosse qu'il ne dispose pas d'une personnalité propre. C'est un être artificiel, fleuron de la technologie de son univers d'origine.

Ce poste mineur au sein du service du protocole lui a permis de côtoyer tous les grands de l'URSS et donc de les imiter et de s'y substituer dans une longue série d'intrigues qui, au terme de quatorze années d'efforts, ont amené à la chute de l'Union soviétique, advenue dans son monde dès la fin des années 60, lorsque l'insurrection de Prague, que choisit de ne pas réprimer Brejnev, communiqua son idéal au reste du Bloc de l'Est. A présent, **Papougaï** cisèle son œuvre, influençant les décisions du gouvernement russe depuis les innombrables commissions où il siège sous des identités différentes.

L'une de ses armes principales dans ce long travail est le contrôle du goulag, de la terreur qu'il inspire et des secrets que sont prêts à livrer pour y échapper ceux qui s'y voient condamnés. Oh, non ! Il ne s'agit pas ici de la nébuleuse chaotique de camps dans lesquels périrent tant d'opposants. Cette administration vient d'être fermée, conformément à ce qui advint dans le monde de **Papougaï** (voir LANDSKNECHT). Mais le métamorphe a pris soin de le remplacer par un système ô combien plus efficace : **Magadan**.

Au sein des services secrets russes, de l'armée, des mafias, des politiciens de tous poils et du monde des oligarques, tous rient en public et tremblent en privé lorsque l'on évoque à voix basse cet étrange officier du FSK qui porte le nom de la fameuse ville-camp de Sibérie orientale. Aucun de ceux qu'il a arrêté, sans que l'on sache d'ailleurs toujours très bien pourquoi et sur l'ordre de qui,

## LE DOSSIER PAPOUGAÏ

n'ont été revu. Magadan est donc rapidement devenu le croquemitaine de la Russie moderne, que tous qualifient de légende urbaine et que tous redoutent secrètement.

Peut-être vos héros finiront-ils par réaliser l'existence d'une intelligence aussi froide qu'efficace derrière l'effondrement de l'URSS. Peut-être parviendront-ils à traquer et à démasquer **Papougai**. Mais comment réagiraient-ils si celui-ci leur révélait le danger de la Grande Conjonction ? Car, quelles que soient ces méthodes, Papougai tente bien de sauver au moins sa Russie et celle de notre monde d'une catastrophe imminente... Mais ils auraient tort de se laisser apitoyer : dans le monde de Papougai, la Russie est en passe d'étendre son contrôle au monde entier grâce à une alliance avec un peuple extraterrestre, les Kharnassiens. Dans notre monde Papougai donc a pour priorité absolue de mettre la main sur un certain astronaute... (Voir LE PHARE DE L'HUMANITÉ).

### BÉZSMÉRTNAÏA RADINA<sup>2</sup>

*La chute de l'impiété rouge a déchaîné la sauvagerie de ces peuples de sous-hommes jadis soumis par les armes de nos ancêtres, les chevaliers de la Moscovie, issus de la race de Rurik ! Alors que résonnent leurs cris de chacal, il est temps que l'âme slave se retrempe à l'eau pure de l'Orthodoxie de nos pères pour redevenir ce glaive indomptable qui soumit à Jésus Christ et à Sa Très-Sainte Mère un empire joignant les mers du Ponant, d'Orient, du Septentrion et du Midi ! Il est temps pour nous de briser les chaînes dans lesquelles les Sages de Sion ont pris notre foi, comme dans les anneaux du Serpent qui nous vola le Jardin d'Eden !*

*Homélie secrète du Second Précurseur*

---

<sup>2</sup> Malheureusement ce qui suit est directement inspiré d'un réel mouvement d'extrême-droite qui joua un véritable rôle en Russie à l'époque : Pamyat (Mémoire).

La *Bezmertnaïa Radina* (Immortelle Patrie) est la plus puissante des organisations nationalistes russes. Son discours mêle christianisme réactionnaire mâtiné de néo-paganisme, mysticisme de la violence, antisémitisme débridé, xénophobie extrême, panslavisme borné et culte des premiers tsars. Les membres de la *BR* sont persuadés du bien-fondé de la « Nouvelle Chronologie », cette relecture de l'histoire par des mathématiciens russes affirmant que l'histoire humaine a commencé en 800 et que toutes nos connaissances sont le fruit d'une réécriture, d'inventions imputables aux catholiques, protestants et jésuites en tête, et aux juifs.

Les vityaz (« chevaliers ») de la *Bezmertnaïa Radina* s'affirment les héritiers des Centuries Noires qui tentèrent de « régénérer l'empire » avant la Révolution et arborent pour emblème un aigle bicéphale frappé au cœur d'une croix gammée sénestrogyre centrée d'une icône de la Vierge. L'aigle tient dans ses serres une épée et un knout.

Leur message trouve de plus en plus d'échos au sein d'une population russe qui n'accepte pas l'humiliation de voir démembrer « son » empire, les « insolences » des anciennes « républiques sœurs » et les ingérences des Occidentaux. Toutes ces avanies sont vues en dernière analyse comme le reflet du « gouvernement d'occupation sioniste » qui tient le pays derrière les réformateurs. Les hommes de la *BR* ont identifié comme le principal agent de ce cénacle dédié à la corruption de l'âme slave le mystérieux **Osvaboditel**, une sorte de Robin de Bois-terroriste dont les actions contribuèrent dès la fin des années 1980 à déstabiliser « l'Empire russe ».

La *BR* encadre d'innombrables groupuscules nationalistes tous plus violents les uns que les autres et ses vityaz sont aux manœuvres dans l'orchestration des campagnes de pogroms qui frappent les minorités juives, caucasiennes et asiatiques. Le personnel des ambassades, des institutions internationales et des

## LE DOSSIER PAPOUGAÏ

sociétés étrangères, accusées de dépecer « le corps sacré de la Sainte Russie » sont également pris pour cibles d'attentats spectaculaires. La BR s'ingénie également à jeter de l'huile sur le feu dans tous les conflits qui minent les républiques autonomes pour permettre la « reprise en main ».

Ses hommes sont particulièrement nombreux dans les régiments d'élite de la Garde rappelés d'Europe et qui se considèrent comme la fine fleur de l'armée. Les vityaz agissant au sein de l'armée mènent une politique « d'épuration » des communistes et des « officiers non-slaves », afin de forger l'instrument de la vengeance indispensable au redressement de la Moscovie éternelle.

Le maître secret de la *Bezmertnaïa Radina* est Son Excellence **Evgenii Piotrovitch Varochnikov, le métropolite de Novgorod**, ténor de la frange ultraréactionnaire de l'Eglise orthodoxe en plein renouveau. Il exerce son contrôle à travers deux envoyés **Vityaz**, le Chevalier, et **Kara**, le Fléau. Ce sont eux que symbolisent l'épée et le knout que tient l'aigle bicéphale, emblème du mouvement.

Son Excellence Evgenii vient de subir un échec qui est aussi un affront avec l'élection à la dignité de patriarche de Moscou, Alexis, métropolite de Tallin. Le choix d'un « dégénéré non-slave », alors que les républiques baltes ont choisi de trahir la Mère-Patrie, pour guider l'Eglise slave est insupportable au maître de la *Bezmertnaïa Radina* et il entend bien « imposer le choix de Dieu »... Son objectif final n'est d'ailleurs pas du tout la restauration de l'empire des Tsars comme le croient bon nombre des membres de la BR, mais l'instauration d'une stricte théocratie qui assurera le salut de l'âme slave et préparera le Second Avènement du Christ. Lui-même se considère comme le Second Précurseur, le héraut du retour du Fils de Dieu. Le théâtre de cet événement a déjà été identifié : ce sera le grand monastère de la Nouvelle Jérusalem, bâti au XVII<sup>e</sup> sur le modèle de la Ville Sainte, non loin de Moscou. Le métropolite de Novgorod vient d'obtenir l'accord

des autorités à la réinstallation de moines dans ce qui fut pendant soixante-dix ans un musée. Mais ce monastère est avant tout destiné à devenir le quartier général de *Bezmertnii Radina* et la future capitale du Christ-Roi et de son prophète.

### LA GARDE MEURT MAIS NE SE REND PAS

Lorsque les super-héros commencèrent à se multiplier en Occident, les instances dirigeantes de l'URSS décidèrent que, pour des raisons militaires et de propagande, l'Union soviétique ne pouvait se laisser distancer et devait, comme pour la conquête de l'espace, démontrer sa capacité à surpasser le bloc de l'Ouest. La « production de super-héros » intégra donc les objectifs du plan quinquennal.

L'état-major de l'Armée rouge fut chargé de sélectionner des soldats d'élite, « idéologiquement fiables », pour fournir le « matériau de base ». A Akademgorodok, un groupe de savants se vit confier la production d'équipements spéciaux à partir de prototypes et de projets trop coûteux pour une production de masse, mais dont la réalisation demeurait envisageable sur une base individuelle. Enfin, un service spécial du KGB commença à vérifier systématiquement tous les rapports évoquant des « événements incompréhensibles » potentiellement en rapport avec des individus surdoués.

Dès le milieu des années 1960, une première unité, la Kurskii Brigad (Brigade Kursk) entra en service. Elle regroupait cinq héros : **Aktiabrist**, **Arsenal**, **Barets** (le Champion), **Krepost** (Forteresse) et **Krasnaïa Strelka** (Flèche Rouge). Son contrôle fut l'enjeu de luttes de pouvoir entre les divers organes de l'Etat, mais au final elle demeura sous l'autorité du Premier Secrétaire du PCUS. De ce fait, elle ne coordonna que trop rarement ses activités avec celles du SHCHIT.

## LE DOSSIER PAPOUGAÏ

La Kourskii Brigad fut initialement surtout utilisée en dehors de l'URSS dans des opérations particulièrement aptes à la mettre en valeur du point de vue de la propagande. Mais en 1968, La Kourskii Brigad connut à ce titre une crise très grave, qui faillit signer sa fin. Cette année-là, en effet, elle fut employée pour réprimer le Printemps de Prague et cette mission mit à rude épreuve la loyauté de plusieurs des Brigadistes. En effet, le présidium du soviet suprême tchécoslovaque décida de résister par les armes à l'invasion des « pays frères ». La répression fut terrible et les violences n'épargnèrent pas les civils de Prague. Ces débordements firent exploser la cohésion de la brigade : **Barets** s'opposa par la force aux blindés soviétiques dans les rues de la capitale tchécoslovaque. Les autres membres de la brigade reçurent l'ordre de le neutraliser avant que sa rébellion ne dégénère en catastrophe politique. Quelques mois plus tard, **Barets** était discrètement exécuté sans autre forme de procès et cette « procédure d'exception » provoqua la désertion de **Krasnaïa Strelka**. Les rangs de la Brigade furent alors complétés avec **Dynamo** et **Revalioutsia** et le déserteur désigné pour cible prioritaire au KGB.

Le Kremlin décida toutefois d'en rester là, de ne plus recruter d'autres Brigade et de ne plus utiliser les Brigadistes pour le contrôle politique des Pays Frères. En revanche, la *KB* fut active en 1969 en Orient lors des incidents frontaliers entre l'URSS et la Chine. Elle intervint également avec succès contre Octobre Noir, le terroriste qui attaqua le village olympique aux jeux de Munich de 1972. Dans la foulée, on l'envoya au Vietnam. A nouveau, on frôla ici la catastrophe car **Krasnaïa Strelka** fit passer à l'ONU, via le C.L.A.S.H, des documents prouvant cette intervention. L'emploi de la Brigade dans ce conflit asiatique déboucha ainsi sur une crise internationale d'une ampleur inédite depuis celle des fusées de Cuba. Peu après, le premier **Arsenal** et **Revalioutsia** tombèrent au combat contre le mutant nommé **Strachniï Soud** (voir DIES IRAE et sa

fiche). Ils trouvèrent toutefois des remplaçants pour endosser leur glorieux costume.

Au fil du temps, le Kremlin, réalisant la difficulté qu'il y aurait à réprimer d'éventuelles insubordinations de ces « héros prolétariens », cessa de mettre la Kourskii Brigad en avant. Elle fut de plus en plus vue comme une sorte de garde prétorienne protégeant le pouvoir de Brejnev, le Premier secrétaire, qui devait faire face à une contestation croissante au sein même du PC. Elle intervint en parallèle dans les différents pays du bloc de l'Est pour contrer d'éventuels super-vilains dont l'insaisissable **Osvaboditel** et le mystérieux **Maska Skorbi**. Elle tenta également de capturer à plusieurs reprises **Krasnaïa Strelka**, puis son disciple et successeur **Streltsi**. Selon les rapports internes au KGB, leurs échecs répétés devraient beaucoup aux « négligences » de son ancien camarade, **Aktiabrist**. En revanche, sans doute par peur que son absence prolongée ne favorise une tentative de putsch ou du moins d'assassinat, Brejnev ne laissa jamais la KB intervenir en Afghanistan. Au cours des années 1980, **Krepost** et **Aktiabrist** eurent vent d'un projet visant à dissoudre la brigade pour la remplacer par un nouveau corps d'élite, mais rien ne se concrétisa jamais (voir T-65).

La politique de *Glasnot* et ses conséquences a sans doute achevé de faire éclater l'équipe des « Super-héros du Peuple », car ses membres reproduisent à l'échelle de la brigade tout le spectre des passions qui traversent la société russe. Ainsi, **Krepost**, depuis toujours placé au sein de l'équipe pour servir de commissaire politique, a tenté de tout son poids de s'opposer de la politique de Gorbatchev et récemment encore a tenté de mobiliser la brigade en faveur du putsch d'août 1991. Son échec l'a amené à se séparer de ses compagnons et à entrer dans la clandestinité. **Dynamo** a peu ou prou quitté le quartier général, s'étant donné pour tâche de protéger le processus démocratique en cours en Ukraine. Seuls **Arsenal**,

## LE DOSSIER PAPOUGAÏ

**Aktiabrist** et **Revalioutsia** travaillent encore ensemble, mais de nouveaux conflits sont en passe de les diviser : si le premier écoute favorablement les appels du président russe à accélérer les réformes, ses deux compagnons s'inquiètent des dérives autoritaires potentielles.

Tous trois demeurent toutefois alliés dans la défense de leur mère patrie et maintiennent en activité la base secrète édiflée pour la *Kourskiï Brigad* sous l'usine de *Touchniskiï Machinostroïteljniï Zavod (TMZ)*, dans la banlieue de Moscou. L'immense complexe qui rassembla jusqu'à 28000 ouvriers est à présent presque entièrement silencieux et cette fantastique cathédrale vide s'impose comme le symbole de la perte de foi des Russes en la révolution prolétarienne...

### DIES IRAE

Les cyniques ont pour habitude de dire que les bonnes actions ne demeurent jamais impunies. Et malheureusement la libération des prisonniers des goulags ne constituera pas la proverbiale exception confirmant la règle...

En effet, en 1991, la fermeture du LR-27 (*Lager reabilitatsii* ; Camp de réhabilitation) a provoqué la remise en liberté de l'un des adversaires les plus terribles adversaires du SCCHIT : le télékinète **Strachniï Soud**. Toutefois, contre l'avis d'Arkadiï Litavrin, le directeur de l'organisation russe calquée sur le C.L.A.S.H., les instances dirigeantes du KGB refusèrent de lobotomiser le prisonnier. Ils décidèrent au contraire de le confier au responsable d'un programme de contrôle mental, le professeur Pavel Olegovitch Belokurov, qui devint plus tard **Mozgakovi**, le maître des cerveaux. L'étude du prisonnier débuta dans l'espoir qu'un

décodage complet de ses ondes mentales permettrait de mettre ses pouvoirs au service de l'Union soviétique en le plaçant sous le contrôle des appareils mis au point par Belokurov. Le prisonnier fut toujours détenu dans des cellules secrètes et maintenu en permanence sous une camisole chimique renforcée par un dispositif électronique brouillant les sondes cérébrales.

A la fin des années 80, le responsable du projet, **Mozgakovi**, disparu et son laboratoire, scellé par des codes inconnus du personnel, fut laissé à l'abandon... Des incidents étranges commencèrent à se multiplier dans le camp qui acquit rapidement une réputation sulfureuse... De fait, l'organisme de **Strachniï Soud** avait peu à peu éliminé les drogues. L'appareil de brouillage l'empêchait malgré tout de se réveiller pleinement et ce fut cette activité cérébrale réflexe du télékinète maître de l'électricité qui provoqua les accidents. Le corps du mutant aurait bien entendu dû mourir rapidement d'inanition, mais son pouvoir s'adapta et il parvint à survivre grâce aux flux électrique venant de la machine à laquelle il était enchaîné.

En 1991, intervint la fermeture du LR-27 dans le cadre de la liquidation du Goulag (voir LANDSKNECHT). L'abandon des installations entraîna la coupure générale du courant. La machine de brouillage s'éteignit. **Strachniï Soud**, décharné et plus fou que jamais, se réveilla, prêt à déchaîner la colère de Dieu sur les athées.

Son plan est arrêté : il va s'emparer de la lumière dérobée à Dieu par Lucifer et en frapper ceux qui refuseront d'adorer leur Créateur. **Strachniï Soud** s'est donc mis en route pour une base militaire stratégique. Là, il compte prendre le contrôle de tous les systèmes et notamment des missiles balistiques. Plusieurs de ces armes seront lancés et il les maintiendra en orbite sous son contrôle, prêt à les faire s'abattre sur toute personne s'opposant à l'Envoyé de Dieu ! Malgré sa panique, le gouvernement va initialement tenter de

## LE DOSSIER PAPOUGAÏ

maintenir le secret sur cette épée de Damoclès orbitale. Mais il leur faudra bien finir par appeler à l'aide...

Les agents du C.L.A.S.H. et du SHCHIT pourront-ils faire obstacle au puissant mutant ?

LANDSKNECHT

La fin de l'année 1991 voit un événement hautement symbolique : l'interruption « définitive » des activités de la sinistre Direction centrale des camps de travail (G[lavnoe] OU[pravlenie] LAG[hereï] - GOULAG), fondée sous Staline. Bien que le véritable maître des services secrets ait déjà secrètement disposé de beaucoup, beaucoup mieux (voir **Magadan**), cette décision provoqua une joie immense. Les vastes installations répressives, parfois seuls établissements humains à des centaines de kilomètres à la ronde, sont à présents abandonnées à la nature, hantées par le souvenir des tortures inhumaines qu'elles ont dissimulées.

Mais comme tout dans la Russie de l'après-URSS, ces camps sont aussi à vendre. Et un acquéreur discret s'est vite fait connaître... Vous êtes vous déjà demandé d'où sortent ces hordes de sbires que les organisations criminelles jettent dans les jambes de vos héros ? Ne cherchez plus et contactez Landsknecht pour leur dépliant publicitaire !

Cette organisation nouvelle est la fille des ambitions dépravées de l'ancien général du KGB, **Anton Fiodorovitch Fanbek**. Placé à la tête du district concentrationnaire sibérien de Sevvostlag (« Camps de travail forcé du Nord-Est »), **Fanbek** a commencé dès la fin des années 70 à former des tueurs d'élite en utilisant tous simplement les prisonniers de droit commun les plus violents qu'il dressa à la chasse à l'homme en les déployant les uns contre les autres ou contre les « politiques ». Peu à peu, il modifia

certains des camps de son district pour les doter de « parcours du combattant » particulièrement cruels. Qu'importaient les pertes, la sélection pouvait être aussi dure que nécessaire et la motivation des « recrues » bien plus grande que celle de n'importe quel soldat.

Durant les chaotiques années 89-91, **Fanbek** a commencé à monnayer les services de ses tueurs, puis profitant du chaos actuel, il a accaparé plusieurs camps, soudoyant l'administration centrale pour que les archives soient modifiées et enregistrent leur fermeture au début des années 1980. Depuis, **Fanbek** recrute parmi les vétérans d'Afghanistan et des régiments d'élite rapatriés d'Europe de l'Est et soumet ces volontaires à un programme d'entraînement sans équivalent au monde, non seulement par sa dureté, mais surtout par sa finalité : fournir des mercenaires de premier ordre aux grandes organisations criminelles de par le monde ou parfaire l'entraînement de leurs troupes. La qualité première des troupes de Landsknecht est un dispositif de contrôle « anti-traces » : un petit appareil fixé à la nuque des soldats surveille leur rythme cardiaque. Lorsqu'il détecte une perte de conscience, il injecte une dose létale de poison. Bien entendu, CRIMEN, et plus encore le Fantôme, comptent parmi ses principaux clients : une visite discrète au QG de Landsknecht à SVITL-13 mettrait certainement les héros face à face avec des envoyés de ces multinationales du crime.

Depuis peu, **Fanbek** a décidé de proposer un service plus exclusif encore : des mercenaires spécialisés dans la lutte contre les super-héros. Ce corps d'élite est appelé NET, pour *Nastupatel'naja edinitsa za terrorizm* (prononcer « niet » ; « unité offensive pour le terrorisme ») et obéit au redoutable **Vokhr**.

Pour parvenir à ses fins, il a tout d'abord entamé une série de démarches pour s'emparer des dossiers compilés par le SHCHIT en corrompant certains agents de **Litavrin** et Karine (voir LE C.L.A.S.H. ET LES HÉRITIERS). Bien que ne valant pas les fameux dossiers Gemstones du C.L.A.S.H., ces données doivent lui

## LE DOSSIER PAPOUGAÏ

permettre de préparer ses hommes aux menaces qu'ils seront appelés à affronter. **Fanbek** prit ensuite des mesures pour réunir des « sparring partners » d'envergure à opposer au NET : CRIMEN lui a fourni une armure d'annihilateur et les chefs de l'I-B (voir BON BAISERS D'OUDMOURTIA) trois super-soldats. Les mercenaires de Landsknecht s'entraînent donc régulièrement contre des adversaires aussi proches que possible des super-héros. Enfin, dernièrement, **Fanbek** a décidé de passer la vitesse supérieure : grâce aux informations du SHCHIT sur l'identité secrète des héros opérant dans l'ex-URSS, Landsknecht commence à procéder à des enlèvements. Les victimes se retrouvent au SVITL-13. Après s'être vu implanter chirurgicalement un dispositif de contrôle mis au point en collaboration avec Fantôme, les super-héros enlevés sont confrontés aux escouades du NET.

Et si ce sort peu enviable frappait un allié d'un de vos héros ? L'un d'entre eux ? voire même leur équipe toute entière ? Mais peut-être recevront-ils alors l'aide inattendue de la Némésis de **Fanbek**, le lugubre **Maska Sorbi** ?

VON BOLCH...ÉVIQUE OU LE SYNDRÔME DE MOÏSE

Au XVIII<sup>e</sup> siècle, Catherine la Grande, impératrice de toutes les Russies, lança un vaste programme de colonisation des terres vides de la région de la Volga en appelant des colons allemands, leur promettant terres et privilèges juridiques. Ils furent des dizaines de milliers à répondre à cet appel et le bassin inférieur de la Volga se mit à parler allemand. Des églises luthériennes furent édifiées ; durant des siècles, les montres restèrent réglées sur l'heure de la Saxe... Mais au XX<sup>e</sup> siècle, la succession des conflits entre la Russie, puis l'URSS, avec l'Allemagne pousse les autorités à

envoyer toujours plus loin à l'est les « Allemands de la Volga », soupçonnés de complicité avec l'ennemi.

Lors du premier conflit mondial, les Allemands vivant dans les régions occidentales de l'empire russe sont déplacés vers la Volga. En 1924, Lénine fonde en faveur de cette minorité une « République Socialiste Soviétique Autonome des Allemands de la Volga ». Mais lorsque débute le second conflit mondial, Staline la supprime et déporte les Allemands vers le Kazakhstan et la Sibérie. Il leur faudra attendre 1955 pour voir rétablis leur droits de citoyens et douze ans encore pour leurs droits culturels (enseignements en allemand, Eglise luthérienne). Aujourd'hui, la chute de l'URSS divise les membres de cette minorité qui vivent pour l'essentiel le long de la frontière kazakho-russe : certains veulent tout simplement profiter du droit du sang en vigueur dans le droit allemand, obtenir la citoyenneté allemande et pour émigrer vers l'Ouest. D'autres militent pour le retour vers le foyer allemand de la Volga et réclament la refondation de la république autonome dissoute en 1941. Tous en tous cas rêvent d'une Terre Promise. Or voici qu'arrive celui qui pourrait être leur Moïse...

Depuis toujours, le baron von Bolch, génie maléfique au service de l'empereur puis du Fürher, désire forger une nation qui pourra devenir le berceau d'une race supérieure (voir HEXAGON UNIVERSE, p. 82-83). Mais une nation, ce n'est pas une terre, c'est avant tout un peuple. Et s'il peut être aisé de se tailler un fief dans les pays sous-développés de la Terre, où trouver des sujets dignes d'engendrer la race d'or ?

Et bien la chute de l'URSS a offert la réponse au mégalomane von Bolch : deux millions d'Allemands n'attendent que lui pour prendre en main leur destin et édifier un royaume qui suscitera la stupeur des autres nations ! En cette heure où les peuples inférieurs se déchirent, il est temps pour les Aryens de redresser la tête !

## LE DOSSIER PAPOUGAÏ

Le plan de von Bolch est basé sur certains écrits demeurés secrets du grand explorateur suédois Sven Hedin qui traça les premières cartes détaillées des zones reculées de l'Asie Centrale à la fin du XIX<sup>e</sup> siècle. C'étaient ces mêmes documents que l'armée américaine cherchait lorsqu'elle confisqua les archives de Hedin après la Seconde Guerre Mondiale. En effet, la plus importante des découvertes de Hedin demeura cachée au grand public et l'explorateur ne s'en ouvrit qu'à certains cercles occultes auxquels appartenait l'immortel von Bolch.

Les documents relatent la découverte par l'explorateur, à la suite de l'une de ces terribles tempêtes de sable dont l'Asie centrale a le secret, d'une ville stupéfiante. Bien qu'abandonnée de ses habitants, son architecture démontrait qu'il s'agissait d'humains de grande taille et d'incroyables machineries, dont la finalité échappa à Hedin, emplissaient d'immenses salles. Partout l'antique symbole bouddhique du svastika ornait les murs. L'explorateur décida d'aller chercher la main d'œuvre nécessaire à son exploration, mais à son retour la cité avait disparu...

Cette ville devint l'obsession secrète de Hedin et au fil des années il parvint à réunir de nombreux témoignages auprès des monastères et des tribus de l'Asie Centrale. Toutefois, s'ils concordaient sur l'apparence de la cité, aucun d'eux ne la localisaient au même endroit. Enfin, un beau jour, Hedin tomba sur une caravane qui affirma avoir vu l'espace d'un instant une cité merveilleuse, avant qu'elle ne vacille et disparaisse. Ils auraient mis la chose sur le compte d'un mirage s'il n'avait pas alors récupéré un homme étrange et à moitié fou qu'ils confièrent à un monastère bouddhiste. Hedin s'y précipita et reconnut dans le fou son secrétaire qu'il avait laissé derrière lui dans la cité mystérieuse des années auparavant... Comment était-il réapparu des centaines de kilomètres plus loin, dix ans plus tard ?

A la lecture des divers témoignages réunis par Hedin, von Bolch s'est persuadé de l'existence de la cité. Selon lui, il doit s'agir d'une structure oscillant entre les dimensions, d'où ses manifestations ponctuelles en des endroits distincts, mais dans un périmètre somme toute restreint, un cercle d'environ 500 km de diamètre centré sur le nord-est du Kazakhstan entre l'ex-URSS et la Chine... Le baron s'est persuadé que ce sont les immenses machineries vues par Hedin qui provoquent ces oscillations et qu'il lui serait possible d'en percer le secret. Il s'est ensuite attelé à la tâche de prévoir, par de savants calculs basés sur les manifestations déjà observées, le lieu et la date de la prochaine apparition de la cité. Ayant découvert une certaine régularité, il est à peu près certain que c'est l'extrémité orientale du lac Balkash qui verra la prochaine manifestation. Or, ce sera au plus prêt des foyers de peuplement allemands du Kazakhstan.

Dès lors, von Bloch compte bien être présent ce jour-là, à la tête de son peuple, pour prendre possession de la cité et en faire « die arische Arche » (l'Arche Aryenne), siège de son nouveau pouvoir. A même de traverser les dimensions, maître d'un trésor inépuisable de machines de haute technologie, il en fera l'instrument de sa conquête du monde ! Tous trembleront devant le Shambala aryen dont il sera le maître incontesté !! Ah, Ah, Ah, Ah !!! (musique d'orgue folle !)

L'immortel baron mégalomane a largement entamé les opérations : ses agents ont organisé un *Deutsch Arche Partei* (Parti de l'Arche Allemande) qui appelle les Allemands de la Volga à l'exode vers une Terre promise que dévoilera le Nouveau Guide. Ce discours a priori délirant gagne des partisans dans la population sous le double effet des énormes capitaux investis par von Bolch et surtout des appareils hypnotiques déployés lors des meetings. Déjà, une force paramilitaire renforcée par des mercenaires de Landsknecht (voir LANDSKNECHT), les Ritter des heiligen Arche (Chevaliers de l'Arche Sainte), organisent des convois et mettent sur

## LE DOSSIER PAPOUGAÏ

Un immense camp sur les rives orientales du Balkash. La sécurité devient rapidement un problème, car les diverses milices musulmanes qui tiennent la région se heurtent régulièrement aux Russes. La situation semble ne faire qu'empirer, mais les journalistes ne sont pas les bienvenus et l'on ne se sait pas trop grand-chose de la situation dans les centres de décision mondiaux... Le succès fulgurant de ce parti au discours messianique va-t-il finir par attirer l'attention du C.L.A.S.H. ? Un agent de quelque puissance reconnaîtra-t-il un lieutenant de von Bolch et préviendra-t-il l'organisation ? Ou nos héros seront-ils dépêchés sur les lieux après que d'un passage à l'autre d'un satellite, la population de l'immense camp ait tout simplement disparu ? Où ? Comment ? C'est ce qu'apprendront vos héros en perçant le mystère de l'Arche Aryenne...

### N'ÉVÉILLEZ PAS LA GRANDE MÈRE

Au sud du Caucase, la situation politique est sans doute plus instable encore qu'ailleurs dans l'ancien empire soviétique. Et nulle part davantage que dans la nouvelle République d'Arménie...

Née de la conquête des anciens territoires tsaristes de Transcaucasie par l'Armée Rouge, ce petit Etat est considéré comme le cœur de leur nation par les millions de membres de la diaspora arménienne née du génocide perpétré à leur encontre par les Jeunes Turcs durant la Première Guerre Mondiale. Protégé par le pouvoir soviétique, le foyer national arménien a, sinon prospéré, du moins survécu et des Arméniens du monde entier optèrent même pour l'immigration en URSS après la Seconde Guerre Mondiale lorsque le prestige de la « patrie du socialisme » était à son apogée.

Mais aujourd'hui encore la petite nation est menacée par les ambitions des milieux nationalistes pantouraniens. Ceux-ci rêvent depuis le XIX<sup>e</sup> siècle d'une vaste union des peuples turcs qui s'étendrait d'Istanbul aux frontières chinoises et mongoles. Or, la

chute de l'URSS laisse miroiter l'espoir de réaliser ce rêve à présent que les républiques d'Asie Centrale ont acquis leur indépendance. Au sud du Caucase, l'Azerbaïdjan assure le relai entre l'Asie Mineure et l'immense monde de la steppe. Le gaz du Kazakhstan et le pétrole de Bakou ferait du jour au lendemain de la Fédération pantouranienne une grande puissance économique.

Tout serait parfait donc dans le meilleur des mondes si entre la Turquie et l'Azerbaïdjan ne venait s'intercaler comme un coin l'Etat arménien, chrétien de religion et doté d'une identité linguistique et historique d'autant plus irréductibles à la civilisation turque que les massacres de 1915 ont rendu inexpiable la haine entre les Arméniens et leurs puissants voisins.

Pour les chefs du mouvement pantouranien *Turan yeni oğulları* (Nouveaux Fils de Touran), il n'y a donc qu'une solution : l'Arménie doit être rayée de la carte. Il faut bien dire qu'en ce début des années 1990, la chose ne semble pas bien difficile. Le pays n'arrive pas à se relever du terrible tremblement de terre qui l'a frappé en 1988. L'émigration a littéralement saigné à blanc le pays. La crise énergétique a jeté à bas tout le système productif. Car au lendemain du séisme, l'Arménie a perdu d'un coup la moitié de son approvisionnement en électricité. En effet, celui-ci était assuré par l'énorme centrale atomique de Metsamor, que les habitants appellent la « Grande Mère ». Or la Grande Mère est située sur une faille sismique et les autorités comprenant le caractère totalement obsolète des normes de sécurité de l'installation ont dû se résoudre à la fermer. Une bonne partie du courant produit était d'ailleurs exporté et cette décision a contribué encore davantage à la crise.

Ayant pleinement réalisé la faiblesse que représente Metsamor, les *Turan yeni oğulları* s'appêtent donc à donner le coup de grâce et à briser l'échine de l'Arménie. Un blocus économique est institué par les Azéris et les Turcs, « soucieux de préserver leurs frontières de la contrebande ». L'objectif réel de la manœuvre est

## LE DOSSIER PAPOUGAÏ

d'obliger à la réouverture de Metsamor. Lorsque cela est fait un commando terroriste mercenaire va frapper la centrale. Les deux chefs sont un couple de mutants dotés de pouvoirs à même de stimuler l'activité sismique, **Tektonik** et **Raspoutitsa**. Cette dernière leur livrera accès à la faille située sous la centrale et là un dispositif sera installé qui décuplera les pouvoirs de son complice.

Leur intervention fera de Metsamor un nouveau Tchernobyl sans qu'il soit possible d'écarter l'hypothèse d'un séisme naturel. La Géorgie, engluée dans sa guerre civile, ne pourra intervenir en faveur des « frères caucasiens ». Dans la foulée de la catastrophe, la Turquie sera donc le seul grand Etat de la région à même d'intervenir efficacement et elle se « portera au secours des populations ». Il en ira de même pour l'Azerbaïdjan. Une fois la république occupée, les « travaux sanitaires » et « l'action humanitaire » permettront son annexion de fait, faisant tomber le dernier obstacle à la réalisation du rêve pantouranien. Un point toutefois n'a pas été pris en compte par les nationalistes extrémistes. Il existe dans la région de la Mer noire un individu doté des moyens humains et matériels d'intervenir ; un individu possédé par des rêves de gloire qui ne demanderait pas mieux que de se poser en sauveur des Chrétiens d'Arménie : l'amiral séparatiste Leonid Pavlovitch Aktyabrskii (voir Le Seigneur de l'Auguste Cité). Mais la Turquie est membre de l'O.T.A.N. et une action contre ses troupes par des unités de l'ancienne Armée Rouge officiellement intégrée à la nouvelle armée russe serait lourde de conséquences...

Le seul espoir du petit pays pourrait bien en définitive être vos héros... Le C.L.A.S.H., peut-être alerté par des agents de la WSU en mission à Metsamor, saura-t-il intervenir à temps pour éviter la catastrophe sans que tout cela ne dégénère en crise internationale ?

\*\*\*\*Les Arméniens

Prénoms masculins : Aram, Armen, Artashès, Artiom, Atom, Avédis, Haïk, Hagop, Hovanès, Kéram, Krikor, Levon, Missak, Sahak, Sourène, Tigrane, Vahé, Ruben (se prononce Roubène), Vigen (se prononce Viguène°).

Prénoms féminins : Anaïd, Anouche, Gayanée, Lilith, Loussiné, Naïri, Nounée, Sévane, Taline, Tatevik, Zabel.

Noms de famille : Agopian, Atamian, Der Haroutounian, Der Mikaëlian, Martirossian, Nalbandian, Papazian, Petrossian, Sarkissian, Varandian, Yegavian,

Les prénoms « russes » sont également évidemment en usage. Voir aussi l'appendice onomastique à la fin.\*\*\*\*

## LE DOSSIER PAPOUGAÏ

### ECONOMIE DE MARCHÉ ET FOIRE D'EMPOIGNE

L'effondrement de l'URSS entraîne la dislocation soudaine du système économique et les ambitieux programmes de libéralisation vantés par les gouvernements ne débouchent que sur un accaparement sans scrupule et l'essor des mafias.

Lorsque disparaissent les institutions de l'Union soviétique, le corset de l'économie d'Etat planifiée qui maintenait debout son immense corps éclate. A un Etat continent succède une galaxie de Républiques jalouses de leur indépendance et une fédération, la Russie, étendue de l'Europe au Pacifique, brutalement privée de ses débouchés et de ses sources d'approvisionnement.

Toute articulation entre ces économies cesse, provoquant d'ubuesques situations de surproductions et de pénuries juxtaposées dans des pays limitrophes. Dans des zones reculées, des villes coupées du monde et entièrement dédiées à la production de chaussures ou de pneus pour l'armée depuis les années 1930 sont brutalement confrontées à la nécessité de « s'adapter au marché ».

En outre, le cours du rouble, brutalement mis en concurrence avec les autres monnaies, s'effondre, réduisant à néant les économies de trois générations de citoyens soviétiques. L'inflation flambe et le peu qui reste est consumé dans des escroqueries à grande échelle : plusieurs dizaines de millions de personnes perdent tout dans le titanique « système de Ponzi » mis en place par la compagnie financière MMM.

Paradoxalement, le boum pétrolier né de la première guerre du golfe fait alors affluer des richesses immenses dans le pays, malgré l'effondrement de moitié de la production. Les importations de produits étrangers montent alors en flèche, provoquant la ruine de l'industrie locale. Ce choc fait exploser le chômage en s'alliant au licenciement brutal de millions de fonctionnaires. Ceux des agents de l'Etat qui demeurent en poste ne sont d'ailleurs payés

qu'occasionnellement. Il en va de même pour les retraites. De fait, un système fiscal réduit à néant interdit à l'Etat de tirer profit de la manne pétrolière. Les salaires et pensions libellés en roubles ne valent de toute façon plus rien. Le niveau de vie des populations subit une chute nettement plus violente que ce qu'elle fut aux USA lors de la fameuse grande dépression. En quelques années, le nombre d'individus vivant sous le seuil de pauvreté est multiplié par près de quarante. L'espérance de vie des hommes russes passe sous celle des habitants du Bangladesh. En province, la fouille des décharges remplace la visite au marché. Ceux-ci d'ailleurs sont vides : la désorganisation des transports et l'enchérissement du fret s'allient pour que les récoltes pourrissent sur pieds loin des consommateurs. La population commence bien vite à regretter la « bienheureuse époque de la stagnation », la « Bolché Vita » soviétique...

Dans ce contexte, l'entretien des infrastructures, depuis toujours problématique dans une zone au climat extrême, périclité. Les oléoducs qui éclatent créent de véritables lacs de pétrole ; un avion de ligne japonais signalera un immense geyser de flammes qui se révélera jaillir d'un gazoduc troué : remarquant la baisse du débit à l'arrivée, les responsables s'étaient contentés d'accroître la pression à la source ! Quant aux centrales atomiques, elles deviennent rapidement le cauchemar des Occidentaux et un moyen de chantage commode à l'aide internationale pour les petites républiques les moins bien dotées en hydrocarbures...

En Russie, seule Moscou demeure d'une certaine façon insolemment prospère, concentrant toute la richesse et apparaissant de plus en plus comme une sorte de chancre grossissant aux dépens d'un corps malade. En effet, des fortunes colossales peuvent s'édifier dans les mêmes années... à condition de vivre à l'ombre du pouvoir.

Cette spécificité tient aux vagues de privatisation d'une ampleur sans précédent dans l'histoire que légitime l'idéologie

## LE DOSSIER PAPOUGAÏ

libérale sauvage prônée par les nouveaux gouvernements. Des pans entiers de l'ex-économie soviétique passent entre les mains de particuliers d'un revers de plume apposé sur un document officiel par un fonctionnaire corrompu ou directement intéressé à la transaction. Des gouverneurs ou officiels des ministères attribuent ainsi puits de pétrole, gisements de gaz, réseaux ferrés, combinats industriels à leur femme, leur fils, leur beau-frère. Il en va de même avec l'aide internationale, investie dans des projets fantômes pour finir en réalité sur les comptes secrets dont le nombre explose dans les paradis fiscaux du monde entier. La guerre même fournit des opportunités de ce genre : les « reconstructions » s'avèrent une formidable machine à laver de l'argent sale ou à détourner des fonds publics. C'est la grande kermesse, dont les heureux gagnants deviennent du jour au lendemain multimilliardaires. Désireux de protéger leurs avoirs, ils orchestrent un transfert de capitaux sans précédent vers l'Ouest.

Mais à la grande foire d'empoigne des premiers temps succède rapidement un phénomène de concentration extrême des richesses aux mains de quelques individus. Ainsi, dès 1989, le Ministère de l'Industrie Gazière se réforme et devient une firme commerciale, Gazprom. Le PDG en est également premier ministre de Russie... Rapidement, les actions échappent à l'Etat. On procède d'abord à une « distribution d'actions au peuple », mais celle-ci débouche à court terme sur des rachats à vil prix et extorsions qui amènent à une concentration de cette fortune entre les mains d'une poignée d'hommes de l'ombre. Dans le secteur du pétrole, l'ancien ministère soviétique donne naissance à Rosneftegaz, qui devient rapidement Rosneft puis éclate en une dizaine de compagnies privées ou semi-privées.

Le même phénomène se reproduit dans tous les secteurs clefs de l'économie, donnant naissance au groupe que l'on appelle les « Oligarques » et dont la richesse n'a bien vite plus rien à envier à

celles de petites nations. Nées des privatisations, ces grandes fortunes deviennent les principaux soutiens des régimes en place et les gouvernements se révèlent chaque jour davantage entre leurs mains des marionnettes plaquées-or.

Leur enrichissement est également lié au développement des mafias, nées des anciens réseaux de marchés noirs et plus encore des anciens groupes de codétenus du goulag. Le boss d'une bratva, le « parrain », est nommé pakhan. Il est immédiatement secondé par un sovietsnik ou « conseiller », son principal lieutenant, et par un obshchak en charge de toutes les questions financières. Parmi celles-ci, l'une des plus importantes est le versement des pots-de-vin, car le pakhan et ses proches, en tant que vor v zakone soumis au « code des voleurs », ne peuvent avoir de contacts directs avec les représentants d'un pouvoir officiel. A l'échelon « opérationnel », la bratva est divisée en cellule gérant un territoire ou une activité précise. Chacune de ces cellules est commandée par un avtorityet et ses membres sont divisés en deux grades : boyevik et shestyorka. Les premiers forment l'élite des « guerriers », à la façon des « soldats » de Cosa Nostra, et sont répartis en trois corps : les krysha, qui supervisent les diverses possessions et business de la cellule ; les torpedo, assassins ; les byki, gardes du corps. Quant aux « petits six », les shestyorka, ce sont les « aspirants », les pions qui n'ont pas fait leurs preuves.

Si les mafias prennent d'emblée en main l'explosion des petits trafics et de l'industrie du vice alimentée par la demande occidentale, elles font également une entrée en force dans les hautes sphères du pouvoir économique. Il est difficile de dire si les oligarques en sont les chefs, les instruments ou les partenaires. Quoi qu'il en soit l'enrichissement de ces derniers repose avant tout sur l'alliance de jeux d'influence au sein des organes administratifs officiels et de pratiques ouvertement violentes. Dans toutes les anciennes républiques sévissent de véritables commandos

## LE DOSSIER PAPOUGAÏ

d'expropriation, les « raiders noirs », qui s'emparent pour leurs commanditaires des usines, des immeubles, des mines etc., après qu'un juge convenablement arrosé a signé un arrêté sans réelles bases juridiques. Rendre compte du développement de ces mafias nécessite de réaliser l'impact de la fermeture du goulag qui lâche dans la nature ceux que l'on appelle les *vory v zakone* (sing. *vor v zakone*), les maîtres des gangs de détenus, caïds des camps. Leur nom signifie « voleur selon le code », car l'adlection dans ce corps présuppose l'adhésion absolue aux normes de comportement qui constituent leur « code d'honneur » et qui se reflète dans le complexe système de tatouages qui « code » leurs allégeances, leur histoire, leur identité. Leur langue est le *fennyä*, un argot impénétrable pour le non-initié. De même, l'armée voit en quelques années ses effectifs divisés par cinq. Les amicales d'anciens combattants d'Afghanistan ont bien souvent le choix entre vivre dans la misère la plus noire et faire le coup de poing. Il en va de même pour la police dont le « salaire » est en fait assuré par les pots-de-vin et « primes pour services rendus » aux intérêts privés. Plus puissants encore sont les groupes criminels nés au sein de l'ex-KGB, lesquels associent à l'usage de la violence une exceptionnelle connaissance des arcanes de l'ancien pouvoir soviétique et de l'Ouest capitaliste auquel s'ouvre l'ancienne URSS. C'est sans surprise de leurs rangs que sortira celui qui stabilisera la situation en imposant sa dictature à l'ancienne Russie.

Les pouvoirs criminel, économique et politique entrent rapidement en synergie. Les principaux chefs mafieux s'installent dans de petites républiques et s'y font élire député ou président grâce à de somptueuses largesses envers une population totalement ruinée. Ils acquièrent alors l'immunité qui leur permet de résider à Moscou ou dans les capitales occidentales en toute tranquillité.

Quoi de plus frustrant pour un héros du C.L.A.S.H. que de voir le commanditaire de quelque sombre complot lui glisser entre les doigts, retranché derrière son immunité diplomatique ?

BON BAISERS D'OUDMOURTIA...

Bien peu de gens connaissent la République d'Oudmurtia. Et pourtant, ce petit Etat, membre de la Fédération Russe, est en passe de s'imposer comme l'un des principaux dangers pour la paix dans le monde.

L'Oudmourtia tire son nom d'un peuple finno-ougrien, les Oudmourts, plus connus comme Votiaks. Ils ne sont toutefois plus qu'une minorité du million et demie d'habitants qui vit sur le territoire de la République depuis que les industries lourdes soviétiques y ont été déplacées avec leur main d'œuvre russe durant le Seconde Guerre Mondiale. Aujourd'hui, les impénétrables forêts qui entourent Ijevsk, la capitale, sont trouées de vastes complexes absolument obsolètes.

La misère s'est abattue brutalement sur l'Oudmourtia avec la chute de l'URSS et la perte des commandes d'Etat, mais les populations ont récemment vu arriver un sauveur en la personne du milliardaire tatar **Shavkat Ismaïlovitch Nazirov**. Les millions déboursés par le « grand philanthrope » ont permis à la république d'éviter la catastrophe totale et en remerciement la population a élu triomphalement son bienfaiteur au poste de président. Celui-ci a su rapidement mettre fin à la corruption et au pillage des ressources naturelles avec l'aide de son ministre de l'intérieur, le taciturne général Oleg Rafikovitch Ruspïn (voir **Salamandr**). Dans cette lutte, une unité d'élite, les Kobel (« les dogues »), a fait merveille, éliminant les « groupuscules terroristes » qui opéraient sur le territoire.

## LE DOSSIER PAPOUGAÏ

Mais derrière cette façade souriante, **Shavkat Ismailovitch Nazirov** est l'un des grands criminels nés de l'effondrement de l'URSS. Il s'agit d'un ancien colonel du KGB en charge de la sécurité d'Akademgorodok, cette extraordinaire cité des sciences fondée dans les années 1959 aux portes de Novosibirsk pour accueillir l'élite des savants soviétiques dans des conditions de confort et de travail sans équivalent ailleurs en URSS.

**Nazirov** fut responsable de la sécurité des savants lors des troubles qui suivirent l'effondrement du système. Mais cette protection eut un coût et les scientifiques furent rapidement mis au service des ambitions du chef de la sécurité. Celui-ci monnaya certaines de leurs découvertes, se réservant la possibilité d'en exploiter d'autres directement. Il mit également à profit les contacts de ses protégés pour étendre progressivement son empire aux « boîtes postales » (*potchtovii iashik*), ces unités de recherche et de production secrètes de l'URSS, identifiées exclusivement par une lettre et un numéro, code postal servant à leur gestion par l'administration. Le réseau de **Nazirov** s'affirma bientôt comme la principale force mafieuse sur le créneau des sciences. Son réseau fut rapidement appelé Iashik-Bratva ou « fraternité des boîtes aux lettres », d'abord avec ironie, puis avec crainte. En effet, l'I-B ne tarda pas à disposer des moyens de se faire respecter et ses adversaires et concurrents durent faire face aux attaques de ses tueurs d'élite équipés de technologie de pointe (voir T-65). Malheureusement pour **Nazirov**, l'ouverture à l'Ouest signifia également l'irruption de Fantôme dans l'ex-URSS et le chef mafieux doit à présent défendre son territoire contre cette puissante nébuleuse criminelle. C'est pour cette raison qu'il a opté pour une stratégie audacieuse : se doter d'un Etat légitime constitué en forteresse. Non seulement, ses forces de sécurité peuvent y opérer en toute légalité et traquer sans restrictions les agents de Fantôme, ou d'autres fouineurs, mais aucune loi ne s'oppose à la poursuite des

expériences à l'éthique douteuse des savants de « l'Académie des sciences ourdmoutes »... Et si ses ennemis s'avèrent trop entreprenants, il pourra toujours tirer profit de sa légitimité internationale pour faire appel au C.L.A.S.H. contre les « terroristes » ! Pris entre le marteau et l'enclume, confrontés à une population civile fidèle à un criminel, comment réagiront vos héros ?

### LE GRAND FRÈRE CONTRE LES HUIT SŒURS

Au milieu des années 80, l'URSS, premier producteur mondial de pétrole, souffre d'une surproduction et n'arrive pas à écouler ses stocks. L'Amérique y contribue d'ailleurs, jetant tout son poids dans la bataille pour maintenir les cours au plus bas. La crise qui en résulte fut déterminante dans l'effondrement de l'Union soviétique. Mais à l'orée des années 1990, il est temps pour les « majors », ces impitoyables compagnies pétrolières qui composent le groupe dit des « Huit Sœurs » de se refaire. Alors que la production de l'ancien bloc soviétique s'effondre suite au chaos politique, les prix explosent « grâce » à l'invasion du Koweït par l'Irak et l'intervention internationale qui s'ensuit. Les Huit Sœurs comprennent d'emblée que si leurs profits vont crever le plafond, il en sera de même de ceux des compagnies russes issues de Rosneft, qui commencent à se réorganiser par-delà le choc des privatisations. Il devient donc urgent de faire obstacle à cette concurrence, d'autant plus dangereuse que la Russie jouxte directement aux deux grands marchés mondiaux : l'Europe, première puissance industrielle du monde, et la Chine en pleine expansion économique... Deux solutions s'offrent aux Huit Sœurs : prendre le contrôle de cette industrie ou la ruiner. La première est rapidement écartée : très coûteuse et pas nécessairement rentable, car accroître la production entraînerait la chute des prix. Décision est prise de briser l'échine de l'industrie pétrolière russe.

## LE DOSSIER PAPOUGAÏ

La tâche est confiée à la plus retorse des huit multinationales, la Patriot Petroleum. L'un de ses dirigeants, le sénateur Kreagan identifie immédiatement l'agent idéal, un adversaire de longue date, coupable de multiples sabotages d'installations pétrolières et dont il a pu apprécier la férocité : SPIDER. Un traité secret est passé avec l'étrange organisation. SPIDER se charge de multiplier les catastrophes industrielles dans le secteur pétrolier du monde ex-soviétique. En échange, Kreagan s'engage à obtenir de la Commission des affaires énergétiques du Congrès des Etats-Unis un relâchement des normes de sécurité écologique sur tous les sites d'exploitation pétrolière.

L'attaque de SPIDER va commencer par le fleuron de l'industrie pétrolière russe, les gisements de Samotlor dans l'oblast de Tioumen (Sibérie occidentale). S'étendant sur plus de 1700km<sup>2</sup>, ils furent la principale source d'approvisionnement de l'URSS depuis leur découverte dans les années 60 : en 1980, 160 millions de tonnes de brut en jaillirent. SPIDER ne disposant pas dans l'ancienne URSS des moyens qui sont les siens en Occident et désirant, une fois n'est pas coutume, faire profil bas, l'organisation a décidé de jouer la carte de... l'écologie !

Enfin, d'une certaine façon seulement, rassurez-vous ! Le plan repose sur l'agitation de la population indigène, la minorité khanty, qui pratique toujours l'ancestral shamanisme. SPIDER a envoyé auprès d'eux **Incubus**, un télépathe doté de la capacité d'influencer les rêves. Etendre la corruption au domaine spirituel est en effet un plaisir délicat qu'il ne faut pas se refuser lorsque l'occasion s'en présente !

L'Ily Vukhalty Ar, Le chant de la descente du Ciel, relate aux Khanty comment le fils de Torum, dieu du ciel, fut envoyé par son père gouverner la Terre, comment l'oubli de ses responsabilités l'amena à se métamorphoser en bête et à être tué par les chasseurs. Or, les shamans commencent à recevoir de Torum, dieu du ciel, des

appels à la révolte. Non contents d'avoir tué son fils, les hommes boivent à présent son sang, l'arrachant aux profondeurs de la terre maternelle qui le recueillit à l'origine du monde. Le dieu a donc promis son pardon aux chasseurs khanty s'ils mettent fin à ce sacrilège et leur a promis son aide dans leur combat. De fait, depuis quelques temps d'énormes ours hantent les forêts, accompagnés de nuées de gros corbeaux. L'alliance de ces deux animaux totems des khanty a achevé de convaincre les chefs tribaux de tenter quelques actions contre les installations pétrolières. Or en cette occasion les ours et les corbeaux sont bien intervenus aux côtés des chasseurs. Désormais la preuve de la volonté de Torum est faite et l'insurrection générale se prépare pour l'hiver, lorsque les conditions météorologiques paralyseront les hélicoptères des gardes de la compagnie... Dans l'attente du grand jour, SPIDER rassemble toujours plus de robots-ours et de drones-corbeaux pour soutenir cet assaut qui devra déboucher sur le sabotage des installations, un désastre environnemental, le massacre de la minorité khanty et un scandale international... Mais ce plan diabolique, du fait même qu'il se joue des croyances shamaniques, va attirer l'attention... Ozark (Hexagon Universe, p. 64-65), adversaire de toujours du sénateur Kreagan, a vent de rumeurs relatives aux sombres desseins de Patriot Petroleum en Russie et met en garde contre la compagnie **Saaral Tchono**. A l'écoute des shamans de la steppe éternelle, le Loup Gris ne tarde pas à percevoir les échos de la lutte autour de Samotlor.

Comment cette guerre ne finirait-elle pas par attirer l'attention du C.L.A.S.H. ?

UN CADAVRE DANS L'ARMOISE

*Vous êtes priés de garder votre calme et de procéder dans l'ordre à cette évacuation de courte durée.*

Ordre d'évacuation de la ville de Pripyat.

## LE DOSSIER PAPOUGAÏ

A 110 km au nord de Kiev, à proximité immédiate de la frontière séparant l'Ukraine de la Biélorussie, s'étend la ville-fantôme de Pripjat et les réacteurs de la centrale nucléaire de Tchernobyl, théâtre d'une dramatique catastrophe le 26 avril 1986. Le feu radioactif consuma dix-huit milliards de roubles et marqua les chairs des 500.000 ouvriers envoyés lutter contre le péril. 350.000 personnes furent déplacées de façon permanente de leurs anciens lieux de vie, définitivement irradiés. 100.000 km<sup>2</sup> furent sérieusement affectés par les retombées. Une zone interdite d'un rayon de trente kilomètres s'étend autour du tristement célèbre réacteur 4. Malgré la catastrophe, les autres réacteurs continuent à fonctionner : la jeune république d'Ukraine ne peut tout simplement pas se passer de cette énergie bon marché.

Lors des opérations lancées pour tenter d'endiguer la catastrophe, la plus grande peur fut celle d'une fusion totale du cœur du réacteur, suivie d'une gigantesque explosion de vapeur radioactive lorsque le combustible nucléaire en fusion serait entré en contact avec la nappe phréatique. Pour parer à cette menace, des équipements de forage pétroliers furent mis en action et d'énormes quantités de nitrogène liquide injectées dans le sous-sol pour le geler et contribuer à solidifier la coulée radioactive. A la surface, des milliers de Likvidatori (« liquidateurs ») travaillèrent pour débayer les débris de graphite radioactif. Dans les huit mois qui suivirent fut lancée la plus grande opération de génie civil de l'histoire : la construction du monstrueux sarcophage de béton censé contenir la puissance du « Pied de l'éléphant », une masse informe et ridée d'environ deux mètres d'envergure, constituée de centaines de tonnes de matières radioactives coagulées.

Bien entendu, on rechercha à tout prix à déterminer les responsabilités, entre erreur humaine et défaut technique. Mais les enquêteurs ne connurent jamais la vérité. Tout au plus certains

membres de « l'Expédition complexe », ce groupe de savants envoyé explorer l'intérieur du réacteur avant la fermeture du sarcophage entrevirent-ils quelques éléments troublants. Depuis, ils ont pour l'essentiel été éliminés, « empoisonnés par les radiations », ou se terrent sous de fausses identités.

En effet, l'explosion fut causée par l'intervention d'un terroriste d'un genre spécial, le mystérieux Wampus, héraut du Grand Mental... Etant parvenu à s'extirper du labyrinthe du temps dans lequel l'avait envoyé la Brigade Temporelle, Wampus tenta d'ouvrir une faille dimensionnelle entre la réalité dans laquelle il venait d'échouer et celle dominée par le Grand Mental. C'est dans ce but qu'il décida de déchaîner un accident atomique. Adoptant la forme du directeur de la centrale, il fit placer un cristal à même de concentrer l'énergie atomique au cœur du réacteur et donna l'ordre de procéder à l'expérience fatale qui devait déclencher l'explosion. L'essence du Grand Mental commença à s'écouler lentement par le cristal, incrusté désormais entre deux dimensions, comme une plaie infligée à la trame de l'univers. Mais l'adversaire éternel de la maléfique entité intervint alors. Depuis des années, l'Universalité se préparait à l'épreuve et avait posé les jalons nécessaires au salut de l'humanité en inspirant secrètement les travaux des savants des laboratoires de Mayank (voir T-65). Quelques jours après l'explosion du réacteur, un groupe de super-soldats fut envoyé en reconnaissance dans les profondeurs à l'occasion de l'injection massive de nitrogène qui avait contribué à refroidir massivement la structure. Se consumant littéralement à chacun de leur pas, ils avancèrent malgré tout, soutenus par l'énergie de l'Universalité. Arrivés à la déchirure, ils furent confrontés à la lente épiphanie du Grand Mental. L'un d'entre eux, le premier prototype né du projet Salamandr (voir T-65), parvint alors à briser le cristal de Wampus. La brèche se résorba, mais une infime fraction du Grand Mental demeura piégée dans notre dimension. Elle tenta alors de posséder le

## LE DOSSIER PAPOUGAÏ

dernier des soldats, mais celui-ci se jeta dans la lave radioactive. Ainsi, depuis des années, le « Pied de l'Eléphant » est semblable à une sorte d'œuf dans lequel incube lentement **Corium**, un être né de la fusion entre le super-soldat soviétique et une parcelle du Grand Mental au sein de la lave radioactive<sup>3</sup>.

Qu'en sera-t-il au réveil de **Corium** ? Aura-t-il conservé son humanité, peut-être grâce à l'aide de l'Universalité, et se dressera-t-il en champion de l'humanité face aux envoyés du Grand Mental ? Ou aura-t-il été consumé par le Mal et œuvrera-t-il au triomphe de l'entité maléfique dont il partage l'essence ? Ou son attitude sera-t-elle déterminée par qui récupérera à son réveil l'être encore déboussolé et en quête de repères ? Et vos héros seront-ils présents en cette occasion ?

Vous ne le saurez qu'en jouant un scénario basé sur cette tragédie !

---

<sup>3</sup> Précisément désignée du nom de « corium ».

## LE DOSSIER PAPOUGAÏ

### RED BEAR DOWN

Au lendemain de la chute de l'URSS, la principale préoccupation du C.L.A.S.H. est le destin de son arsenal. Il ne s'agit pas seulement des armes de destruction massive, nucléaires, chimiques et bactériologiques, mais également des résultats de certains « programmes » liés à l'apparition des super-héros.

Au milieu des années 1980, l'Armée Rouge est encore la seconde force militaire au monde, réunissant plusieurs millions d'hommes dans plus de deux cents divisions, appuyées par 120.000 blindés et une aviation d'élite. La marine, bien que déjà sur le déclin, demeure de premier ordre. L'équipement demeure à la pointe et si les USA disposent bien d'un avantage technologique, celui-ci n'a encore rien d'écrasant.

Malgré tout les coupes claires dans les budgets commencent à se faire sentir et aggravent la crise morale née de la défaite en Afghanistan, actée par le retrait des forces en 1989. L'explosion de l'URSS va littéralement disloquer cette puissante force militaire. Les signataires de l'acte de fondation de la CEI échouent à mettre sur pied une « force militaire mutualisée ». Dès 1992, les unités de l'ancienne armée rouge revêtent les uniformes de l'armée de Russie, du Kazakhstan ou de l'Ukraine... Seule la force nucléaire demeure officiellement du ressort exclusif du président russe : le 25 décembre 1991, Gorbachev a en effet transmis la « mallette nucléaire » à Boris Eltsine. Cinq mois auparavant avait été signé le traité S.T.A.R.T. (Strategic Arms Reduction Treaty) par lequel URSS et USA avaient accepté de réduire drastiquement leur arsenal nucléaire et leur nombre de vecteurs. Mais dans le chaos qui succède à l'éclatement de l'URSS, l'application du traité pose tout de suite problème. L'Occident s'interroge avec horreur sur la réalité du démantèlement des armes : certaines, déclarées détruites, ne sont-elles pas vendues à des pays agressifs ou à des organisations terroristes ?

L'effondrement économique ruine en quelques années le puissant appareil militaire soviétique. A Severomorsk, les navires pourrissent à quai ; les compagnies privatisées vont même jusqu'à couper l'électricité aux bases : les moteurs atomiques de certains sous-marins cessent d'être refroidis et l'on frôlera la catastrophe... Les nombreuses troupes d'élite rappelées des Pays Frères découvrent des cantonnements prévus pour les troupes de troisième catégorie et totalement inadaptés à leurs besoins. Certaines unités descendent même du train pour découvrir des installations qui n'existent que sur le papier : leurs troupes s'échouent dans le désert et doivent se construire des baraquements de fortune.

En l'absence de solde régulière, des unités se lancent dans « l'économie de marché » et leurs stocks d'armes sont vendus au plus offrant pour le plus grand bonheur des organisations terroristes du monde entier... Les associations d'anciens combattants d'Afghanistan assurent les contacts entre les fourriers et les chefs de la mafia moscovite.

Bien des officiers formés à l'école de l'URSS n'ont que mépris pour les opportunistes populistes qui ont pris le pouvoir et agissent en véritables petits potentats dans leur zone de garnison. Ainsi, le général Alexandr Lebed se taille-t-il un véritable fief en Transnistrie. D'abord allié d'Eltsine contre lequel il a refusé d'intervenir lors du putsch d'août 1991, il s'oppose à lui de plus en plus ouvertement. Lorsqu'il finit par être convoqué par « son président », son état-major envoie un message clair à Moscou : si Lebed ne revient pas confirmé dans son commandement, la XIV<sup>e</sup> armée de la garde fera sécession en Transnistrie...

Bon nombre des collègues de Lebed écoutent d'ailleurs les sirènes nationalistes et entrent en politique dans l'une ou l'autre des anciennes républiques, rivalisant d'influence avec les oligarques, les « siloviki » issus des services secrets et les anciens apparatchiks. De fait, les anciennes solidarités militaires fonctionnent encore par-delà

## LE DOSSIER PAPOUGAÏ

les nouvelles frontières et les armées des jeunes républiques forment une sorte de communauté « supranationale » informelle. Cela favorise les trafics transfrontaliers, non seulement au sein de l'ancienne URSS, mais également avec les anciens « Pays Frères » que les anciennes troupes soviétiques ne quittent définitivement qu'en 1994.

### L'ÎLE DE LA RENAISSANCE

A cheval sur la frontière séparant à présent le Kazakhstan de l'Ouzbékistan, la Mer d'Aral est en train de mourir et ses eaux se retirent lentement en raison de leur exploitation intensive pour irriguer la steppe. Cet immense lac se fragmente en plusieurs bassins et des squelettes de navires gisent à présent sur le sable à des kilomètres des flots. Bon nombre des mille cinq cents îles qui parsemaient la Mer d'Aral forment dorénavant des collines surplombant un décor lunaire...

Mais l'une d'entre elles pourrait bien pousser la comparaison avec le satellite stérile de la Terre jusqu'à l'horreur. Bien mal nommée Vorojdeniya, ou « (Île de la) Renaissance », elle a accueilli depuis 1948 un centre d'expérimentations militaires dédié à la guerre « non-conventionnelle ». L'effondrement économique a provoqué non seulement l'arrêt de tous travaux, mais également l'abandon des normes de sécurité minimale sur ce site gorgé de souches virales à même d'éradiquer des populations entières. En 1992, la base militaire est officiellement abandonnée, mais nul ne sait ce que deviennent les armes... Les secrets de Vorojdeniya attisent les convoitises des deux nouvelles républiques d'Asie Centrale dont la frontière passe précisément par l'île et qui toutes deux sont contrôlées par d'anciens apparatchiks du PCUS. Mais aucune des deux rivales n'ose faire le premier pas, car l'île n'est pas aussi désertée que ne le veut la version officielle... Certes, la ville de

Kantubek, qui abritait les soldats, les chercheurs et leurs familles, est à présent une ville fantôme, mais pas au sens qu'on l'entend généralement. C'est en fait une ville Fantôme... Car la nébuleuse scientifique criminelle ennemie du C.L.A.S.H. y a établi l'une de ses principales bases, dédiée à l'étude et au perfectionnement du programme bactériologique soviétique.

Aussi alarmant que soit cette implantation, un péril plus étrange et plus terrible que l'organisation criminelle se dissimule sous les flots de la Mer d'Aral. Peu après l'abandon de la base, un télépathe nommé Ego ambitionna de s'emparer du produit des expériences réalisées à Vorojdeniya. Il s'agissait en réalité de Grigoriï Ivanovitch Grechko, l'ancien assistant de **Mozgakovi**. Ayant suivi le même traitement que ce dernier, il adapta à ses propres ondes mentales l'un des vieux heaumes de son chef et se lança à sa recherche. Mais comprenant qu'il devrait disposer de moyens de pression, il décida de s'emparer des secrets de Vorojdeniya. Il obtint d'un ancien savant laissé sur le carreau par la fermeture officielle de la base des informations sur une annexe secrète du complexe : le secteur 27. Le chiffre renvoie tout simplement à la profondeur de ce laboratoire édifié sous l'eau et accessible uniquement par un petit bathyscaphe. C'est là, dans cet espace censément parfaitement sécurisé que des cultures cellulaires conservent les virus les plus dangereux. Mais l'objectif réel d'Ego n'était pas tant ces armes bactériologiques que les stocks d'une drogue miracle censée accroître les capacités mentales. Le personnel de l'île de la Renaissance avait en effet obtenu des résultats remarquables en expérimentant sur le champignon kialu (voir *Hexagon Universe*, p. 42). Ayant pris le contrôle de l'ancien directeur du secteur 27, Ego descendit sous les eaux et pénétra dans le laboratoire en compagnie de quelques mercenaires. Mais une fois sur place, il commit l'erreur de tester *in situ* la drogue. Ses capacités explosèrent, mais il fut pris de panique et celle-ci se communiqua

## LE DOSSIER PAPOUGAÏ

télépathiquement à ses hommes. Tous commencèrent à faire usage de leurs armes. Le feu se déclara dans le laboratoire et les explosions se multiplièrent sous le dôme de protection. Virus et gaz se répandirent dans le laboratoire. Au bout de quelques minutes, le silence retomba. Tout aurait pu en rester là sans les pouvoirs de la drogue. Stimulés outre mesure, les esprits des agonisants s'interpénétrèrent et fusionnèrent même avec une conscience rudimentaire éveillée au cœur des cultures cellulaires porteuses des souches virales. Ebranlé par les détonations et l'incendie, le dôme se fissura et les sédiments de la Mer d'Aral commencèrent à le remplir lentement. De tous ces « ingrédients » naquit une étrange créature, un colosse dont le corps est constitué de sédiments imprégnés des germes viraux les plus agressifs et mû par la conscience embryonnaire née de la fusion des esprits humains et des cultures cellulaires. La chose est dépourvue d'intelligence, mais dotée d'une forme de curiosité héritée de ses géniteurs humains. La principale empreinte laissée dans cette psyché primitive est celle de l'esprit d'Ego : elle en a hérité la méfiance, la tendance à la paranoïa et un désir flou de s'approprier l'Île de la Renaissance. Or la créature dispose des armes nécessaires pour obtenir ce qu'elle veut, car elle contrôle parfaitement la part de son être constituée de colonies virales. Elle est donc à même de tuer sans difficulté, qu'il s'agisse d'un individu ou de populations entières... L'heure est venue pour elle de s'extraire de son nid sous le dôme et d'explorer le monde qui l'entoure... Quelques pêcheurs ont déjà aperçu une immense silhouette s'extirper de la vase et plusieurs équipages sont décédés d'étranges maladies. Les autorités sanitaires ne croient pas une seule seconde qu'il s'agisse d'autres choses que de fuites de souches virales (ce qui est déjà assez alarmant !), mais les pêcheurs appellent la chose **Marskoïmor**, la « mort venue de la mer ».

Des attentats bactériologiques pourraient bien amener vos héros à remonter une piste qui les conduirait aux rives de l'Île de Renaissance. Bien entendu, l'heure serait alors à un affrontement avec les séides de Fantôme. Mais qu'arriverait-il si **Marskoïmor**, excitée par toute cette violence, se déchaînait alors ? Vos héros pourraient-ils vaincre seuls la créature ou devraient-ils conclure une alliance contre-nature avec les criminels pour préserver la région ? Et qui trahira l'alliance le premier ? Et si Fantôme s'emparait de **Marskoïmor**, l'étudiait et tentait de la contrôler, voire de reproduire les conditions de sa naissance ?

### LA MATRICE DE L'ARCHANGE

A quelques deux cent kilomètres à l'est de l'île aux poisons de Vorojdeniya, se dressent sur les bords du Syr Darya les installations du fleuron du programme spatial soviétique : le Cosmodrome de Baïkonour. C'est d'ici que depuis les années 1950 partirent à la conquête de l'espace les fusées porteuses des fameux vostok et soyouz. C'est d'ici que Yuri Gagarin décolla pour devenir le premier homme dans l'espace. Mais le site a également, et même avant tout, servi au développement des missiles intercontinentaux nécessaires au déploiement de l'arsenal nucléaire soviétique.

Bien que située sur le sol kazakh, la base, la ville de Leninsk qui accueille le personnel et les 7500 km<sup>2</sup> qui dépendent du Cosmodrome font l'objet de négociations à la chute de l'URSS. Celles-ci débouchent sur un contrat de location de cette portion de territoire kazakh à la Fédération de Russie. La situation est toutefois tendue et le site est un véritable nœud d'intrigues : tandis que les espions de tous poils cherchent à dérober les secrets de feu l'Armée Rouge, des agents provocateurs tentent de créer des incidents pour faciliter la rétrocession au Kazakhstan ; certains mouvements terroristes nés du renouveau d'un islam militant lors de la récente

## LE DOSSIER PAPOUGAÏ

guerre d'Afghanistan y voient en outre la cible idéale pour frapper l'ancien agresseur. Les installations dispersées sur le Cosmodrome fonctionnent de plus en plus comme une série de petits fiefs plus ou moins rivaux, affiliés à des groupes mafieux, politiques et économiques plus ou concurrents. Là aussi, dans cet immense espace, personne ne vous entendra crier...

Parmi les innombrables secrets que recèlent la base, aucun n'a sans doute autant de prix que le projet qui devait constituer la réponse de l'URSS à la *Strategic Defense Initiative* de Ronald Reagan. Le président des USA précipita la chute de l'URSS par une vaste opération d'intoxication affirmant l'intention des USA de mettre au point un bouclier global de protection contre les missiles intercontinentaux à même de mettre fin à la menace de destruction mutuelle (M.A.D. ou *Mutually Assured Destruction*) en cas de guerre atomique. L'instrument privilégié de cette « Guerre des Etoiles » devait être le Projet Excalibur, des lasers placés en orbite et à même d'abattre les missiles lancés depuis l'URSS.

Comme à son habitude, l'Union Soviétique répliqua par un projet concurrent dépassant toute mesure. Les savants du Cosmodrome conçurent pour la Mère Patrie une plate-forme de combat spatial destinée à la neutralisation des relais du « bouclier » annoncé par Reagan. Dès 1986, une version expérimentale fut lancée pour endormir les éventuels soupçons américains : ainsi naquit la station MIR. Mais la construction de la véritable *O(rbitalnii) K(repost)* (« forteresse orbitale ») fut menée en secret dans le Komplex-13, une annexe souterraine du Cosmodrome. La station ne fut jamais pleinement réalisée, faute de moyens. Au début des années 1990, le squelette de la plate-forme dort dans un immense hangar souterrain, entouré des divers prototypes des armes et instruments qui auraient dû l'équiper. Un silence absolu y résonne car les responsables du programme sont tous morts. Le cerveau du programme, le Dr Viktor Gennadevitch Osipov, un communiste pur

et dur, a préféré en effet saborder son « enfant » que de le laisser tomber aux mains des « traîtres » en train de détruire l'URSS. Il a donc utilisé ses codes pour sceller le complexe 13 et a ensuite lâché un gaz mortel, éliminant ses collaborateurs, ainsi que les ouvriers.

C'est ce secret si bien gardé que parviendront à percer les agents du C.L.A.S.H. et c'est l'O.K. qui fournira au Dr Kalamazoo la matrice de ce qui deviendra Samael, l'archange technologique préposé à la protection de la Terre. L'équipe de vos joueurs sera-t-elle celle qui réalisera ce coup fumant ?

\*\*\*\* Tant L'ÎLE DE LA RENAISSANCE que LA MATRICE DE L'ARCHANGE et LE SYNDROME DE MOÏSE prennent pour cadre l'Asie Centrale. Voici donc quelques noms typiques pour improviser des PSJ originaires de cette zone. Ces noms peuvent servir également pour les musulmans du Caucase. Ils ont été « russisés » : ainsi, Gabdralkhamanov est simplement Abd el-Rhaman.

Prénoms masculins : Amir, Bahir, Charaf, Gainulla, Ilvir, Iskander, Nail, Rafik, Ruslan Shafkat.

Prénoms féminins : Aisha, Alsu, Buket, Elmira, Gulnara, Zifa, Valia.

Noms de famille : Ahmetov, Arslanov, Bajazitov, Bigikov, Doudaïev, Gabdralkhamanov, Muhametjazov, Nazirov, Rashidof, Rahmatulin, Safin, Samirov, Tukajev, Uigurov.

Les prénoms « russes » sont également évidemment en usage. Voir aussi l'appendice onomastique à la fin. \*\*\*

N.B. : la République du Kardastan mis en scène dans la campagne *Apocalypse* est située sur l'ancien territoire de l'URSS aux confins de l'Iran, du Turkménistan et de l'Afghanistan. Les noms et prénoms fournis ici peuvent donc également vous servir pour improviser des psj dans cette campagne.

## LE DOSSIER PAPOUGAÏ

### LE PHARE DE L'HUMANITÉ

Quel petit chérubin blond de l'URSS ne connaît pas l'intrépide Valeriï Fiodorovitch Bikovski, surnommé « le Faucon » (Iastreb), héros de l'Union soviétique, pionnier de la conquête de l'espace, titulaire de deux douzaines des plus prestigieuses médailles du Parti ? Et pourtant une partie de la légende de ce grand homme a été forgée pour les besoins de la cause. En effet, contrairement à ce qu'affirme sa biographie, Bikovski ne fut pas le pilote qui prit les commandes de Vostok-4 lorsque ce vaisseau fut lancé de Baïkonour le 14 juin 1963. Ce ne fut pas davantage « le Faucon » qui eut à faire face aux conséquences des puissantes éruptions solaires qui mirent en danger la mission. Non, dans l'habitacle opérait alors le capitaine **Roman Ilitch Kapterev**. Toutefois, les conséquences inattendues de ce vol nécessitèrent d'effacer **Kapterev** des livres d'histoire.

De retour sur la Terre, Kapterev fut l'objet de terribles cauchemars au cours desquels il contemplait un univers lointain dont la description a été consignée dans les rapports des médecins chargés de l'examiner. Il sombra rapidement dans la paranoïa, affirmant avoir été « investi » par un parasite lors de son voyage en orbite. Celui-ci l'aurait « changé en balise » et son esprit servirait dès lors de phare pour conduire une race extraterrestre belliqueuse vers la Terre à travers les immensités intersidérales. Le pauvre dément n'était évidemment pas présentable pour les responsables de la propagande et Bikovski fut promu à la tête de la mission dans tous les comptes-rendus officiels

L'affaire n'en resta pas là. **Kapterev**, persuadé de représenter un danger mortel pour l'humanité, tenta à plusieurs reprises de se suicider et ses échecs à répétition finirent par attirer l'attention. S'étant pendu, il vit ses vertèbres se remettre en place ; il se tira une balle dans la tête et sa blessure se régénéra d'elle-même ; même sa tentative pour se jeter dans la chaudière ne déboucha sur rien ;

l'appareil ne tarda à exploser et la chair de **Kapterev** se reconstitua, lentement, mais sûrement. L'astronaute commença à hurler que le parasite l'empêchait de mettre un terme à sa vie afin de maintenir ses fonctions de balise vivante pour les envahisseurs. On commença à s'inquiéter en haut lieu et ce fut ce problème qui amena Leonid Brejnev à fonder le SHCHIT. **Roman Ilitch Kapterev** reçut le nom de code **Shvitsar**, c'est-à-dire « l'huissier », celui qui introduit les visiteurs.

On tenta d'abord tout simplement d'abattre **Shvitsar** par divers moyens, mais devant sa capacité de régénération phénoménale, il fallut y renoncer. Le SHCHIT décida alors de dérouter l'envahisseur en envoyant **Shvitsar** dans l'espace à bord d'un vaisseau qui voyagerait éternellement à travers l'immensité cosmique. A cette fin, l'une des fameuses fusées géantes soviétiques, N1-7 fut préparée. Mais comme toutes ses sœurs, le vecteur qui devait emporter **Shvitsar** explosa en plein vol. Cette catastrophe signifia la perte de la balise humaine. Le SHCHIT a recherché **Kapterev** en vain. Depuis, ce jour de 1968, on ne sait rien de lui...

Le SHCHIT a toutefois failli réussir car, à l'insu de tous, quand **Kapterev** est inconscient ses fonctions de balise se déconnectent. Or lorsque son vaisseau explosa, le malheureux astronaute fut précipité sur la banquise. Les débris enflammés firent fondre la glace, mais celle-ci se solidifia à nouveau avant que sa régénération n'ait permis au corps carbonisé de **Kapterev** de reprendre ses esprits. Durant près d'un quart de siècle, **Shvitsar** a reposé inconscient sous la glace et les envahisseurs ont attendu vainement que par delà l'espace ne leur parviennent l'invitation de l'Huissier...

Mais leur attente est finie et l'appel retentit de nouveau. Un brise-glace soviétique a en effet disloqué la section de banquise emprisonnant Shvitsar et l'un des marins a poussé un cri « un corps, un corps dans la glace ! ». A la terreur de l'équipage, le « corps »

## LE DOSSIER PAPOUGAÏ

dégagé de sa gangue et ramené à bord s'est réveillé et, sautant par-dessus bord, a pris la fuite ! Il n'a laissé derrière lui qu'un vieil uniforme que les marins, après avoir décidé de se taire pour ne pas être traité de fous, on vendu au marché noir à des amateurs de curiosités... Pendant ce temps, **Shvitsar** erre, tentant de trouver un moyen de mettre fin à son existence pour sauver la race humaine !

Et si son uniforme tombait entre les mains de spécialistes du C.L.A.S.H. ? Et si vos héros se voyaient confier l'enquête sur cette relique de l'échec de la N1-7, au sujet duquel court les rumeurs les plus folles ? De tous ses secrets, celui de l'Huissier est sans doute le dernier que le SHCHIT est prêt à partager...

### LE SEIGNEUR DE L'AUGUSTE CITÉ

En 1783, la Grande Catherine, impératrice de Russie, décidait de la fondation d'un grand port de guerre en Crimée, récemment conquise sur les Tatars. Ce serait Sébastopol, la « Ville Auguste », lointaine héritière de la cité grecque de Chersôn. Principale base navale russe sur la Mer noire, la ville résista courageusement aux forces de l'Axe et y gagna le titre de Ville Héros de l'URSS. Elle devint également très vite une ville fermée, retranchée de l'administration de la province environnante et directement rattachée à l'administration centrale de Moscou.

Ainsi, lorsque s'effondre l'URSS, la Ville Auguste devient une grave pomme de discorde entre la nouvelle Fédération de Russie et la jeune République d'Ukraine. L'enjeu est de taille : qui va récupérer les bâtiments de la puissante flotte soviétique de la Mer noire ? Et la grande base de sous-marins creusée dans les falaises de Balaklava ? Le jeu n'a d'ailleurs pas seulement deux acteurs : la République de Géorgie exige aussi de recevoir des navires !

Mais de nouveaux acteurs profitent de ce bras de fer. Des mouvements autonomistes criméens, pour l'essentiel russophones, s'agitent. Ils sont vus comme le cheval de Troie d'Eltsine par les autorités de Kiev, mais la situation est plus complexe. Ces autonomistes finissent par déclarer une République de Crimée. L'œuvre fictionnelle de Vassili Axionov, *L'île de Crimée*, s'arrache brutalement comme des petits pains... A la surprise générale, l'amiral de la flotte de la Mer noire, **Leonid Pavlovitch Aktyabrskii**, petit-fils du héros de la Seconde Guerre Mondiale, reconnaît ce minuscule Etat et met ses troupes à la disposition du gouvernement. En fait, l'amiral est tout bonnement en train de se tailler une principauté en Crimée. A la tête de la plus puissante force militaire de la région, il entend bien s'imposer et développer un partenariat avec les diverses Républiques caucasiennes, la Roumanie et la Bulgarie. L'objectif est de fonder une fédération de la Mer noire dotée de l'arme nucléaire et vivant des ressources assurées par les grands terminaux pétroliers de Novorossiisk et de Supsa et de la « protection » des trafics commerciaux en Mer noire. L'amiral présente le profil type de la menace redoutée par le C.L.A.S.H. : l'émergence d'un seigneur de la guerre doté de l'arme atomique sur les décombres de l'URSS.

Qui sera chargé de rétablir le contrôle du gouvernement légitime sur cet arsenal aux mains d'un mégalomane dangereux ? Vos héros, habitués à affronter des individus dotés de super-pouvoirs, sauront-ils faire face à une armée moderne ?

### T-65

Quelque part au fin fond des forêts de l'oblast de Tcheliabinsk, une petite ville n'existe pas ; si vous la cherchez sur une carte de l'URSS, elle n'y figure pas, si vous voulez vous y

## LE DOSSIER PAPOUGAÏ

rendre, vous serez arrêté et visiterez la Sibérie riante ; si vous y avez de la famille, oubliez-la. Bienvenu à T-65.

Tcheliabinsk-65 est officiellement une « boîte aux lettres » (voir BONS BAISERS D'OUDMOURTIA). Afflue dans celle-ci toute la correspondance nécessaire à la gestion de cette enclave sous régime spécial où, depuis la conquête de l'atome par l'URSS, vivent les 15000 travailleurs de l'usine de Mayak. Cette dantesque installation de presque 100 km<sup>2</sup> est en charge de la production du plutonium nécessaire à l'arsenal soviétique et comme telle éminemment stratégique. En presque quarante ans d'existence, Mayak a rejeté dans son environnement immédiat deux à trois fois plus de matières radioactives que l'explosion de Tchernobyl... Douze ans après l'ouverture, en 1957, l'explosion d'un réservoir de déchets radioactifs fut à elle seule l'équivalent de la fameuse catastrophe ukrainienne. Les vents qui emportèrent les déchets créèrent une immense balafre radioactive de plus de deux cents kilomètres de long à travers les forêts. Des milliers de kilomètres carrés furent irradiés. Aujourd'hui les façades lépreuses de Mayak se mirent dans les eaux du lac Karachay, détenteur du titre peu enviable de zone la plus polluée au monde...

C'est d'ailleurs ce même lac qui allait enfanter le premier rejeton d'une race supérieure. Au début des années 1980, un ouvrier en charge de superviser le rejet de déchets dans le lac s'y noya. Six jours plus tard, les gardes du complexe tombèrent sur lui, déambulant hagard dans les forêts entourant Mayak. Capturé, il fut livré à un commando de savants spécialement mandés pour l'occasion. Leurs expériences révélèrent que les chairs du noyé étaient littéralement truffées de minuscules organismes apparentés aux tardigrades, fréquents dans les mousses et lichens de la taïga. C'est cette étrange symbiose qui avait assuré sa survie physique, malgré les dommages irréparables subis par son cerveau privé d'oxygène.

Un projet fut immédiatement lancé visant à la création de « super-soldats » dotés des phénoménales capacités de résistance des tardigrades en reproduisant de façon contrôlée la symbiose entre un être humain et les colonies de tardigrades mutants du lac Karachay. Ce corps d'élite devait à terme permettre de remplacer la Kourskii Brigade considérée par un nombre croissant de dirigeants comme « idéologiquement compromise » (voir LA GARDE MEURT MAIS NE SE REND PAS). Les instances supérieures donnèrent toute liberté aux responsables du projet et les résultats ne tardèrent pas, les progrès des savants les étonnant eux-mêmes (voir UN CADAVRE DANS L'ARMOISE). Ces troupes devaient être capables d'opérer sur des champs de bataille totalement impraticables pour les troupes conventionnelles, lançant l'assaut après l'emploi d'armes NBC. L'objectif ultime était le développement chez ces soldats de la plus stupéfiante des capacités des tardigrades : la possibilité de survivre dans l'espace pour de brèves périodes. Ces soldats devaient en effet fournir les forces embarquées dans l'Orbitalnii Krepost (voir LA MATRICE DE L'ARCHANGE). L'apogée du programme fut le projet **Salamandr**, du nom de l'animal symbole de la ville de Mayak.

Lorsque tomba l'URSS, T-65 devint le Saint-Graal de l'Iashik-Bratva (voir BONS BAISERS D'OUDMOURTIA) désireuse de s'emparer du précieux combustible nucléaire. Lorsqu'elle en prit le contrôle, cette mafia découvrit également les cuves d'incubation des super-soldats. Dès lors, sa fortune était faite et les ventes de plutonium se doublèrent de celles des super-soldats. Les dictateurs du monde entier s'entichèrent de ces gardes du corps indestructibles que l'on vit apparaître, casqués et masqués, dans leurs escortes.

Aujourd'hui, le nouvel Etat russe commence à multiplier les inspections sur le site de T-65 afin d'en moderniser éventuellement les infrastructures. Les maîtres de l'Iashik-Bratva ont donc décidé d'orchestrer le transfert de leur laboratoire vers leur quartier-général en Oudmourtia, au nord-ouest de l'oblast de Tcheliabinsk.

## LE DOSSIER PAPOUGAÏ

Et si des inspecteurs de la Worl Safety Unit venait à disparaître lors d'une visite du site de Theliabinsk-65, Ivan Karine déciderait sans doute d'envoyer une équipe enquêter sur le problème. Mais celle-ci survivrait-elle à une éventuelle confrontation avec les supersoldats menés par **Salamandr** ?

\*\*\*\*Les tardigrades sont des extrémophiles résistant à des températures variant entre +151° et -200° (voire même au zéro absolu), aux pressions des grands fonds ou des quantités de radiations mille fois supérieures à l'homme. Ils s'avèrent même capables de survivre dans le vide spatial pour de courtes périodes de temps. Ils s'adaptent rapidement aux poisons, survivant dans les atmosphères les plus toxiques.\*\*\*\*

## LE DOSSIER PAPOUGAÏ

### HÉROS ET VILAINS DU DOSSIER PAPOUGAÏ

On trouvera dans ce chapitre les caractéristiques des principaux héros et vilains du Dossier Papougaï. Ils sont tout bonnement classés par ordre alphabétique. Lorsqu'ils n'ont pas d'identité secrète, le nom de famille est utilisé. On trouvera, outre les catégories de description classique, trois « traits de caractère » dominants qui peuvent permettre de mieux appréhender la façon de les incarner. Ils n'ont aucun impact technique.

NOM	page	NOM	Page
Aktiabrist	33	Incubus	51
Arsenal	35	Osvaboditel	53
Corium	36	Papougaï	55
Dynamo	37	Raspoutitza	56
Fanbek, Anton F.	39	Revalioutsia	57
Kara, le Fléau	40	Saaral Tchono	58
Krepost	41	Salamandr et les supersoldats	60
Litavrin, Arkadiï A.	43	Shvitsar	61
Magadan	44	Strachnii Soud	62
Marskoïmor	46	Streltsi	64
Maska Skorbi	46	Tektonik	65
Mozgakovi	48	Vityaz, le Chevalier	66
Nazirov, Shavkat I.	50	Vokhr	68
Aktyabrskii, Leonid P.	51	Varochnikov, Evgenii P.	69

### AKTIABRIST

VÉRITABLE IDENTITÉ : Giorgii Eftimovitch Veprev (secrète pour le grand public, mais connue dans les hautes sphères de l'appareil d'Etat).

BIOGRAPHIE : Veprev est né le 2 février 1943 à Stalingrad, le jour même de la fin du grand siège, au sein d'une famille d'ouvriers. Sa mère étant demeurée seule au monde, l'enfant fut pris en charge par l'Etat et grandit bercé par les légendes des héros de la résistance au fascisme. Membre dès son enfance des organisations communistes de jeunesse, komsomol, pionniers, il intégra tout naturellement l'armée et s'y distingua par ses capacités physiques exceptionnelles. En 1964, il offrit à sa patrie trois médailles d'or aux Jeux Olympiques de Tokyo. Toutefois, sans doute les lui contesterait-on aujourd'hui car Veprev avait déjà commencé à bénéficier du Programme de Perfectionnement Proletarien qui devait lui permettre de prendre la tête de la Kurskii Brigad l'année suivante. Dans le cadre du PPP, Veprev et de nombreux camarades furent soumis à diverses stimulations chimiques, électriques et radioactives. La plupart en moururent ou devinrent fous. Mais Veprev eut un sort différent, grâce à l'intervention de la douce Irina Borisovna Maksakova. Ce médecin militaire parvint à dérober une éprouvette contenant du sang d'un astronaute revenu fou d'une mission spatiale, mais démontrant d'extraordinaires capacités (Voir LE PHARE DE L'HUMANITÉ). Irina inocula en secret le sang à Veprev alors moribond et le miracle se produisit : son organisme parvint à métaboliser les différents poisons dont on l'avait truffé. Lorsque le jeune athlète se réveilla, ses capacités physiques avaient très largement dépassés les normes humaines.

Considéré comme « idéologiquement irréprochable » et excellemment noté par les instructeurs de l'Académie militaire Frounze, il fut naturellement choisi comme chef des « Super-héros prolétariens ». Il endossa donc l'uniforme d'Aktiabrist, incarnation de la Grande Révolution d'Octobre. Conformément aux principes de l'armée rouge, on plaça néanmoins à ses côtés un « commissaire politique » : Krepost.

## LE DOSSIER PAPOUGAÏ

Durant près de trente ans, Veprev a guidé ses hommes de mission en mission et les choix qu'il a dû faire ont laissé en lui des traces profondes. Il demeure notamment hanté par la mort de son compagnon Barets, qu'il livra au KGB et qui n'eut pas droit au moindre procès. Cette culpabilité l'a amené à plusieurs reprises à saboter des opérations visant à la capture de Krasnaïa Strelka, puis de Streltsi et ses relations avec Krepost ont progressivement tourné à l'hostilité pour cette raison. Néanmoins, Aktiabrist a échappé à toute sanction car sa valeur en termes de propagande le rend peu ou prou intouchable.

Aujourd'hui, le vétéran ne peut qu'être déstabilisé par la rapidité des changements qui affectent le monde jusqu'alors immobile dans lequel il avait toujours vécu, mais son enthousiasme pour la cause du peuple n'a pas changé et il est tout aussi prêt qu'il y a trente ans à donner sa vie pour ses concitoyens, même s'il serait bien en peine de dire précisément ce que recouvre cette notion après l'éclatement de l'URSS. La plus grande tragédie serait certainement pour lui une guerre civile entre les jeunes républiques. En revanche, il conserve également une méfiance atavique envers l'Occident et notamment tout ce qui lui semble être le Cheval de Troie de l'Amérique. Or le C.L.A.S.H. entre dans cette catégorie... Il conserve également certains tics de langage désuet, émaillant ses phrases de citations de Lénine et de termes fleurant bon la langue de bois soviétique des années Brejnev. S'ils ont maille à partir avec lui, les PJ se verront vite traiter de « suppôts du grand capital » et accuser de « menées subversives antisociales » ou de « dérives autoritaires individualistes ».

**POUVOIRS :** l'âge ne semble pas avoir de prise sur Aktiabrist qui, bien qu'approchant la cinquantaine et malgré ses rides et sa chevelure grisonnante, demeure au sommet de la condition physique. Alliée à une expérience que bien peu peuvent prétendre égaler, à une

volonté sans faille et à une panoplie de gadgets inattendus, ce physique hors norme continue de faire de lui un adversaire de première force.

**EQUIPEMENTS :** gadgets multiples.

**MOTIVATIONS :**

Protecteur du peuple 3  
Préserver la paix dans l'Ex-URSS 2  
Leader de la Kourskii Brigad 2

**TRAITS DE CARACTÈRE :** Energique ; Valeureux ; Suspicieux.

**JAUGE D'ÉNERGIE :** 7/ **JAUGE D'AUDACE :** 8

**Talents :**

Administration 1  
Autorité 3 (Commandement)  
Armes à distance 3  
Armes blanches 2  
Corps à corps 3 (sambo)  
Crime 2 (Discrétion ; Effraction)  
Culture générale 1  
Enquête 2  
Pilotage 2 (véhicules blindés)  
Politique 2 (Marxisme-léninisme)  
Sport 3 (Acrobatie ; Saut)  
Stratégie 3 (Embuscade ; assauts aéroportés)  
Survie 2  
Technologie 2 (Gadgets)

**POUVOIRS**

## LE DOSSIER PAPOUGAÏ

**Force 2**

**Endurance 2**

**Agilité 2**

**Gadgets 3** : limit. Artificiel. La main se compose avec Technologie. La moitié des succès obtenus peuvent servir en dés d'équipement (limite 3) sur un autre jet.

**Parangon sportif 2** : s'ajoute aux mains de Sport.

### ARSENAL

VÉRITABLE IDENTITÉ : Nikita Kirillovitch Bulganin (secrète pour le grand public, mais connue dans les hautes sphères de l'appareil d'Etat).

AUTRE ALIAS : difficile de lister ici toutes les identités qu'il a prises lors de sa complexe vie amoureuse...

BIOGRAPHIE : né en 1954 à Leningrad, Bulganin a eu pour premier amour le théâtre (enfin, si l'on met de côté les femmes, car là, c'est une obsession de toujours !). Mais cette première vie prit fin en 1964 lorsqu'il se rendit coupable d'un terrible attentat qui coûta la vie à plusieurs membres éminents du PC de Leningrad. En pleine représentation de la *Cerisaie*, il se fit sauter avec une ceinture d'explosif... C'est en tous cas ce que l'on crut d'abord, avant que le KGB ne le trouve nu et hurlant dans une cellule de dégrisement d'un poste de police proche du théâtre du drame.

Il fut derechef transféré dans les locaux du comité pour la sécurité de l'Etat et interrogé. Son témoignage se révéla totalement incohérent et, plus grave encore, certaines affirmations ne cadraient pas avec les informations récoltées dans son entourage. On soupçonna alors qu'il était un espion et les interrogatoires succédèrent aux interrogatoires. Et ce jusqu'au jour où un

commando dynamita la prison pour lui permettre de s'échapper. Certains aspects inexplicables de cette attaque amenèrent les autorités à en appeler au SHCHIT. Les hommes de Litavrin parvinrent finalement à s'emparer de l'acteur, repéré courant nu dans un village...

Le chef du SHCHIT, plus ouvert que les officiers moyens du KGB, finit par envisager l'incroyable vérité. Dans l'un et l'autre cas, Bulganin, avait littéralement explosé avant de « se reformer ». Un test fut effectué en plaçant Bulganin sur un pas de tir utilisé pour tester les munitions et en lui injectant des produits accélérant son rythme cardiaque. L'homme détonna et fut retrouvé nu, hagard et parlant espagnol, à quelques kilomètres de là...

Dans les années qui suivirent, Bulganin apprit à contrôler ses explosions, mais un aspect du phénomène continue à déjouer la perspicacité des savants. Détonner semble provoquer des crises de schizophrénie et Bulganin se reconstitue parfois non seulement avec des modifications physiques sensibles, mais également avec des capacités et souvenirs nouveaux ou, au contraire, des amnésies troublantes...

En 1973, lorsque le combat entre la Kourskii Brigad et **Strachnii Soud** provoqua la mort du premier Arsenal, Litavrin et Aktiabrist obtinrent que l'étrange mutant soit intégré à la KB, reprenant le nom du héros décédé. Etant donné que ses explosions peuvent blesser également ses camarades, l'attaque d'Arsenal précède généralement l'assaut du reste de la KB. Aktiabrist l'utilise également couramment pour couvrir la retraite du groupe.

Bon camarade toujours enjoué, Bulganin s'y est parfaitement intégré, même si Krepost a rempli des dizaines de rapports sur ses « frasques antisociales » avec le personnel féminin des services auxiliaires. Bien entendu, Revalioutsia a aussi été l'objet de ses avances, mais la belle Chinoise l'a rapidement remis à sa place... Le grand problème de la vie amoureuse de Bulganin est qu'il ne doit

## LE DOSSIER PAPOUGAÏ

pas trop s'exciter en galante compagnie, sous peine que l'expression « s'envoyer en l'air » ne prenne une toute nouvelle dimension...

**POUVOIRS :** Bulganin est un mutant qui dispose d'une capacité unique, mais pour le moins étonnante. Il peut littéralement exploser et se reconstituer ensuite à plus ou moins grande distance du cratère. Personne ne comprend le processus qui tient en fait à sa capacité à affecter le délicat mécanisme dimensionnel par lequel les multiples univers jouent les uns sur les autres à la façon des rouages d'un chronomètre infiniment complexe. Lorsqu'il déclenche son pouvoir, Bulganin fait fusionner diverses versions de lui présentes dans des univers distincts. Ce point de fixation bloque la lente rotation des dimensions, accumulant une énergie fantastique. De façon quasi instantanée, ledit point de fixation explose sous la tension. Bien entendu, Bulganin « meurt », mais cette mort est elle-même « répartie » entre les multiples « lui » impliqués et, au final, les mécanismes de sauvegarde du continuum dimensionnel « règlent » l'anomalie en le reconstituant, comme la surface d'un lac se referme derrière une pierre lancée dans l'eau. Toutefois, le chaos ponctuellement généré est si grand qu'il arrive que la reconstitution présente quelques imperfections : Bulganin se retrouve alors avec des souvenirs ou des traits physiques (cicatrices ; coiffure ; voir pièces d'habillement) qui « appartiennent » à un autre « lui ».

**EQUIPEMENTS :** rien de particulier ; mais après une explosion, il peut se retrouver avec des objets inattendus...

**MOTIVATIONS :**

Membre de la Kourskii Brigad 3

Comprendre l'origine et la nature de son pouvoir 2

Femmes, je vous aime ! 2

**TRAITS DE CARACTÈRE :** Impulsif ; Débauché ; Généreux.

**JAUGE D'ÉNERGIE :** 6/ **JAUGE D'AUDACE :** 8

**Talents :**

Arts 2 (Art dramatique)  
Autorité 1  
Armes à distance 2 (Explosion)  
Armes blanches 1  
Corps à corps 2  
Crime 2  
Culture générale 2 (Littérature)  
Enquête 1  
Mondanités 2 (Séduction)  
Politique 1  
Sport 2  
Technologie 1

**POUVOIRS**

**Explosion** 4 : limit. : a) non-directionnel, Arsenal ne peut éviter de blesser ses alliés ; b) contre-coup\*.

**Téléportation** 2 : limit. : a) après explosion ; b) pas de contrôle sur le lieu d'apparition. Il peut toutefois contrôler approximativement la distance. Elle ne peut pas être supérieure à 1 km par succès lors de l'explosion.

\* La limitation est spéciale. Lorsque la main est lancée pour l'explosion de Bulganin (avec Attaque à Distance), on sélectionne l'un des dés. Si aucun succès n'est obtenu sur celui-ci, un point de compétence change de place. Une compétence à 1 peut ainsi disparaître ou une autre apparaître... Cette règle spéciale simule l'effet de la recomposition inter-dimensionnelle.

## LE DOSSIER PAPOUGAÏ

### CORIUM

VÉRITABLE IDENTITÉ : aucune

BIOGRAPHIE : Corium attend encore de naître. Au cœur du réacteur de Tchernobyl luit « le Pied de l'éléphant », une masse de corium, c'est-à-dire d'éléments radioactifs en fusion. En son centre se trouve recroquevillé le squelette du premier prototype de super-soldat né du programme Salamandr. Enfin, baignant le tout une fraction de l'essence du Grand Mental attend de s'éveiller à la conscience. Un titan luminescent naîtra alors... Un titan doté d'une puissante intelligence, mais totalement dépourvu de repères moraux personnels. Son éducation sera un enjeu de taille pour assurer qu'il ne devienne pas une menace.

POUVOIRS : le corps serti d'uranium de Corium sera largement invulnérable et il disposera de la puissance de destruction du feu nucléaire. Les interférences qu'il sera à même de créer avec le champ gravitationnel terrestre lui permettront de voler, propulsé par l'énergie qui jaillit de son corps, à des vitesses inimaginables.

EQUIPEMENTS : aucun, mais s'il demande à quelqu'un de lui prêter sa voiture, on ne lui dira probablement pas non...

MOTIVATIONS :

- Comprendre ce qui l'entoure 3
- Le grand enjeu 3\*
- Père 3\*\*

\* Cette formule recouvre le fait que Corium se réveillera comme une page blanche sur laquelle ceux qui le prendront sous leur aile pourront rapidement inscrire ce qu'ils veulent...

\*\* Corium sera d'une dévotion parfaite envers celui qu'il considérera comme son « père » ou sa « mère » après son éveil.

TRAITS DE CARACTÈRE : au plus proche du « père ».

JAUGE D'ÉNERGIE : 8/ JAUGE D'AUDACE : 8

Talents :

- Autorité 2 (Intimidation)
- Armes à distance 3
- Corps à corps 3
- Pilotage 2 (uniquement pour son vol)
- Sport 2
- Survie 3

POUVOIRS

- Décharge énergétique** 5 : limit. : Apparence monstrueuse
- Endurance** 5 : limit. : Apparence monstrueuse
- Force** 3 : limit. : Apparence monstrueuse
- Vol** 3 : limit. : Apparence monstrueuse

DYNAMO

VÉRITABLE IDENTITÉ : sujet 44 (sujet 44) (secrète pour le grand public, mais connue dans les hautes sphères de l'appareil d'Etat).

AUTRE ALIAS : Alexeï Valereevitch Stepanenko (secrète pour le grand public ; officieuse au sein de l'appareil d'Etat ; d'usage courant au sein de la *KB*).

## LE DOSSIER PAPOUGAÏ

**BIOGRAPHIE :** Stepanenko a été découvert par une unité de l'Armée Rouge lors de sa progression à travers le territoire occupé par le Reich en 1944. Libérant un camp de la mort, le colonel ukrainien Valerii Timofevitch Stepanenko découvrit une vaste structure reliée à une véritable forêt de paratonnerre. En son cœur se trouvait un étrange enfant dépourvu de toute pilosité et dont le visage s'éclairait de deux yeux verts dépourvus de pupilles. La question de son identité n'a jamais été tranchée et on l'a nommé d'après l'officier qui le découvrit et l'eut ultérieurement à sa charge. Mais qui il est à toujours moins importé que de savoir « de quoi s'agit-il ? ». Car à l'évidence, Stepanenko n'est pas humain. Les savants soviétiques ont rapidement établi qu'il s'agit d'un être artificiel, d'une structure cellulaire assez complexe, mais dépourvue d'organes. La cohésion du corps ne repose que sur l'intense champ électromagnétique qui le baigne.

Baptisée « soubjekt 44 », la créature passa plus de vingt ans dans un centre de recherche dédié à son analyse et, si possible, à sa reproduction à des fins militaires. Pendant ce temps, des escouades d'agents du KGB parcouraient le monde à la recherche des archives scientifiques nazies, afin de mettre la main sur d'éventuelles informations au sujet des expériences lui ayant donné le jour. Initialement, l'idée était d'ailleurs de tenter de se servir de ses pouvoirs pour provoquer la fission de l'atome. En 1949, la mise au point d'une bombe atomique grâce aux succès des espions implantés aux USA permit de réorienter les travaux. L'absence de progrès provoqua à terme la réduction progressive des expériences, jusqu'à leur quasi abandon, de guerre lasse, vers le milieu des années 1960. Durant tout ce temps, seul le général Stepanenko, qui avait perdu son fils à Stalingrad, traita la créature avec un minimum de chaleur humaine et il demeure pour elle un « père ».

A la fin des années 1960, lorsque mourut le général Stepanenko, Arkadiï Afanasievitch Litavrin, directeur du SHCHIT proposa d'intégrer la créature à la Kourskiï Brigad à qui « l'incident de Prague » venait de coûter deux de ses membres. Ainsi, le soubjekt 44 devint Dynamo. Lui-même toutefois se fait toujours appeler Alexei Valereevitch Stepanenko, du nom du fils biologique du général, mort à la guerre. Il est en effet fortement affecté du syndrome de Frankenstein et souhaite avant tout « être humain ». Cette même fidélité à son père le fait de nos jours se reconnaître dans la jeune République ukrainienne, dont il s'est proclamé le défenseur.

**POUVOIRS :** Dynamo a la capacité de stocker dans son corps d'énormes quantités d'énergie électrique. Grâce à celle-ci, il peut foudroyer ses adversaires à distance comme au contact. Il peut également s'en servir pour brouiller les ondes électromagnétiques dans un vaste rayon, perturbant les communications. Les appareils électroniques sensibles sont susceptibles d'être affectés et plus d'un super-criminel en armure de combat en a fait les frais. Dynamo a également la capacité de « se soigner » en ponctionnant une source électrique puissante. C'est d'ailleurs lui qui parvint à abattre Octobre Noir en l'entraînant dans le métro de Munich et se plaçant sur les rails pour le combattre en bénéficiant de cet apport constant en énergie. Plus anecdotique est sa capacité à se déplacer à une vitesse fulgurante le long des structures métalliques, notamment les rails. Enfin, son organisme dépourvu d'organes est de ce fait même extrêmement résistant.

**EQUIPEMENTS :** Dynamo ne se sépare jamais de sa combinaison isolante que complète un masque de caoutchouc qui l'a fait surnommer « Fantômas » par les agents occidentaux. Il fait

## LE DOSSIER PAPOUGAÏ

également usage d'un long bâton métallique, qui lui sert tant à se battre qu'à se « nourrir » en l'utilisant comme paratonnerre.

### MOTIVATIONS :

Être humain 3  
Protéger l'Ukraine 3  
Héros de la Kourskii Brigad 3

TRAITS DE CARACTÈRE : Méthodique ; Discret ; Fidèle.

JAUGE D'ÉNERGIE : 7/ JAUGE D'AUDACE : 6

### Talents :

Armes à distance 3 (décharges électriques)  
Armes blanches 3  
Corps à corps 2  
Culture générale 1  
Science 2 (électricité)  
Sport 2  
Survie 1  
Technologie (ingénierie électrique)

### POUVOIRS

**Endurance** 2

**Décharge électrique** 3

**Choc électrique** 2. Corps-à-corps ou par son bâton.

**Brouillage** 3. Jet de Science et Brouillage. Si le nombre de succès dépasse le niveau de pouvoir de l'objet ciblé, son porteur défusse 3 dés des mains qu'il compose et dans lesquelles intervient l'objet.

**Régénération** 3 (1 point d'énergie par minute) : limit. : au contact d'un puissant courant.

**Course électrique** 3 : limit. : au contact d'une structure métallique.

### FANBEK, ANTON FIODOROVITCH :

VÉRITABLE IDENTITÉ : Fanbek est sa véritable identité ; elle est publique, mais cela ne signifie que son rôle à la tête de Landsknecht soit connu.

BIOGRAPHIE : Fanbek est né dans l'actuel Kazakhstan à Pavlodar au sein d'une famille d'Allemands de la Volga. Son patronyme est d'ailleurs une « russisation » de von Beck. Il commença sa belle carrière au sein du KGB en Allemagne, contrôlant les régiments cantonnés à Berlin. C'est de cette époque que datent ces goûts de luxe et son habitude des trafics puisqu'il amassa une petite fortune en revendant du matériel militaire au marché noir. Lorsqu'il sentit le vent tourner et les inspections se rapprocher, il se porta volontaire pour l'administration des camps, poste peu recherché où il pourrait se faire oublier. Il trouva de nouveau le moyen de faire fructifier son poste en commençant à utiliser son camp comme camp de formation pour les tueurs du KGB. Il recruta non seulement des droits communs, mais également quelques « politiques », envoyés tuer des cibles en Occident sous la menace de représailles contre leurs familles. Ces succès lui valurent d'être promu général et il prit la direction du district concentrationnaire sibérien de Sevvostlag (« Camps de travail forcé du Nord-Est »), où il continua ses activités.

Lorsque s'effondre l'URSS et que ferme le goulag, il est contacté par les anciens chefs de camp dont les hommes « cherchent du travail » : c'est ainsi que naît la « multinationale du mercenariat criminel » : Landsknecht.

## LE DOSSIER PAPOUGAÏ

POUVOIRS : aucun, mais Fanbek jouit d'une grande intelligence, froidement calculatrice.

EQUIPEMENTS : il a accès aux armes les plus perfectionnées.

MOTIVATIONS :

- S'enrichir 3
- Etendre l'empire de Landsknecht 3
- Eliminer toute menace à sa sécurité 2

TRAITS DE CARACTÈRE : Suspicieux ; Réfléchi ; Courageux.

JAUGE D'ÉNERGIE : 3/ JAUGE D'AUDACE : 5

Talents :

- Administration 3
- Autorité 3
- Armes à distance 2
- Business 3
- Crime 3 (réseaux mafieux ; comptabilités truquées)
- Culture générale 1
- Enquête 2 (Interrogatoire)
- Mondanités 1
- Pilotage 2
- Politique 2
- Science 1
- Sport 1
- Stratégie 2
- Survie 1
- Technologie 1

POUVOIRS

**Intelligence 1**

**KARA, LE FLÉAU**

VÉRITABLE IDENTITÉ : Anna Romanovna Kapterevna (secrète)

BIOGRAPHIE : Née en 1964, Anna a rapidement été une enfant difficile. Mais comment ne pas l'être quand on vous refuse toute information sur votre père que vous n'avez jamais connu ? Que votre mère en parle comme d'un héros, d'un cosmonaute mort des suites d'une mission, mais qu'aucune administration n'accepte même de reconnaître son existence ? Et lorsque votre insistance à connaître la vérité vous vaut dix ans de camps, comment croire en la justice ?

On peut donc comprendre la rage qui habite Anna Romanovna. Et le goulag ne brisa pas la frêle jeune fille qui se révéla plus résistante que tout ce qu'aurait pu imaginer la jeune fille. D'une résistance même absolument hors du commun, qu'elle apprit à dissimuler aux gardes... Et au cœur du goulag, la jeune fille trouva en outre celui qui allait donner un sens à sa vie... Maxim Dimitrevitch Ushenko, un starets interné pour avoir dénoncé l'impiété des dirigeants communistes et leur soumission aux Sages de Sion, les instigateurs secrets du complot juif international.

Auprès de lui, Anna s'initia à la haine, la haine de l'Autre, de cet Autre mystérieux qui complotte et ruine votre existence par pure haine et jalousie de votre pureté slave ! Portée par cette haine et par sa résistance hors du commun, Anna parvint finalement à s'échapper du goulag. Traversant les immensités sibériennes à pied, elle se présenta un jour dans la cathédrale de Novgorod où officiait le métropolitain Evgeniï Piotrovitch Varochnikov, disciple secret du starets Ushenko. Lorsqu'elle baisa son anneau, Anna comprit qu'elle venait de trouver celui qui régénérerait son âme et celle de la Sainte Russie. Depuis, elle le sert et met ses dons hors du commun au

## LE DOSSIER PAPOUGAÏ

service de l'autorité du métropolite de Novgorod sur la *Bezmertnaïa Radina*... Elle est Kara, le fléau qui maintient dans le rang les fidèles et punit les traîtres à la cause de l'âme slave. Et elle attend impatiemment que son maître triomphe et établisse le règne de la justice sur la Mère Patrie : ce jour-là, elle percera enfin le mystère de la disparition de son père... (voir Shvitsar).

**POUVOIRS :** Kara a été conçue alors que Kapterev (voir Shvitsar) était déjà entré en symbiose avec le parasite kharnassien. Son organisme dispose donc à un niveau de puissance moindre des fantastiques capacités de résistance et de régénération de son père. A ceci c'est ajouté les effets d'une lutte constante pour la survie, dans les camps, puis lors de sa traversée de la Sibérie, enfin depuis quelques années dans les camps paramilitaires de la *BR*. Elle est donc dans une forme olympique. Enfin, Vytiaz lui a remis une arme dérobée dans les arsenaux du C.L.A.S.H., un prototype de fouet électrique rétractable saisi dans un raid contre Fantôme. Elle s'en sert à présent avec une maîtrise consommée.

**EQUIPEMENTS :**

**MOTIVATIONS :**

- Purifier la Russie 3
- Percer le mystère de son père 3
- Mériter le respect du métropolite Evgenii 2

**TRAITS DE CARACTÈRE :** Pieuse ; Courageuse ; Impulsive.

**JAUGE D'ÉNERGIE :** 6/ **JAUGE D'AUDACE :** 6

**Talents :**

- Autorité 2

- Armes à distance 1
- Armes blanches 3 (Fouet).
- Corps à corps 2
- Crime 3 (Effraction)
- Enquête 2
- Mondanités 2 (Séduction)
- Occultisme 1
- Pilotage 2 (Moto)
- Politique 1
- Sport 3 (Acrobatie)
- Stratégie 2
- Survie 2 (taïga)

**POUVOIRS :**

- Invulnérabilité** 2
- Régénération** 2 (1 point d'énergie par 10 mn) : personnel.
- Agilité** 1
- Fouet électrique** 2

**KREPOST**

**VÉRITABLE IDENTITÉ :** Melor Iakovlevitch Radonin (secrète pour le grand public, mais connue dans les hautes sphères de l'appareil d'Etat).

**AUTRE ALIAS :** non, mais Krepost a dans sa base de quoi se doter de n'importe quels papiers d'identité.

**BIOGRAPHIE :** Radonin est né en 1941 à Moscou, l'année du déclenchement de l'invasion nazie contre l'URSS. Lors du siège de Moscou, une bombe tomba sur l'immeuble abritant sa famille. Déblayant les décombres, les sauveteurs découvrirent au rez-de-

## LE DOSSIER PAPOUGAÏ

chaussée une section intacte de bâtiment dans laquelle étaient rassemblés les Radonin. Les miraculés rejoignirent un groupe de réfugiés envoyés vers un camp de fortune installé dans un stade. Leur colonne fut bombardée et lorsqu'au milieu du cratère, on retrouva la famille les vêtements pas même noircis, le KGB fut alerté. Les Radonin furent sommés de s'expliquer et devant les protestations d'ignorance du père furent collés contre le mur face à un peloton d'exécution. Ils tombèrent un à un sous les balles. Un rapport évasif fut rédigé et le nouveau-né fut confié à un orphelinat. La mort de ses parents lui fut contée comme la conséquence de leur trahison en faveur des fascistes et l'on joua sur sa culpabilité enfantine pour renforcer son amour de la Patrie et de Staline. Rien ne symbolise mieux ce dévouement total que le nouveau prénom qui lui fut attribué à l'orphelinat Melor, acronyme de Marx Engels Lénine Organisateurs de la Révolution (Marx Engels Lenine Organizatori Revalioutsii). Bien entendu, des révélations sur les véritables circonstances de la mort de sa famille l'ébranleraient profondément.

Il devint pilote d'essai pour le programme de développement de l'arme aérienne. Lorsqu'il sortit indemne du crash de son prototype d'hélicoptère, la section du KGB récemment affectée à l'identification des « individualités spéciales » (voir LA GARDE MEURT, MAIS NE SE REND PAS) s'intéressa à son cas et remonta jusqu'au rapport rempli à Moscou en 1942. Radonin fut convoqué et des tests révélèrent ses aptitudes uniques. Celles-ci en faisaient le candidat idéal pour la Kourskii Brigad et son dévouement quasi-fanatiques à l'idéal soviétique le désigna d'emblée pour les fonctions de commissaire politique. Il devint donc Krepost, c'est-à-dire « la forteresse ».

Radonin a toujours été la « conscience socialiste » de l'équipe et le censeur politique des décisions d'Aktiabrist. C'est notamment lui qui évita que la brigade n'explose littéralement lors

de « l'Incident de Prague » et il déclencha personnellement les explosifs qui servirent à l'exécution de Barets.

La libéralisation voulue dans le cadre de la Perestroïka lui demeura en revanche en travers de la gorge et il demeure persuadé (ce en quoi il n'a pas tort...) que cette politique fut pilotée en sous-mains par les adversaires de l'URSS. Aussi, afin de sauver l'œuvre des Marx, Engels, Lénine et Staline, Radonin rejoignit la cabale qui organisa le putsch de 1991. Malgré son échec à convaincre Aktiabrist de se joindre au mouvement avec le reste de la KB, il poursuivit dans la voie de l'insurrection et prit la tête du commando qui procéda à l'arrestation de Gorbachev. L'échec du coup d'Etat l'a obligé à « prendre le maquis ». Il se terre dans une base secrète des environs de Moscou préparée des décennies auparavant pour servir de base de repli à la KB au cas où elle devrait mettre à l'abri Brejnev. En tant que commissaire politique, il était le seul au courant de son existence, ce qui assure sa sécurité. Mais il entend bien ne pas passer sa vie à fuir et va prendre l'initiative. Pour l'instant, il compulse les archives du KGB concernant les êtres dotés de superpouvoirs entreposés dans la base à la recherche d'alliés potentiels. Pour l'instant, un nom a retenu son attention en raison de la nature de ses pouvoirs, parfaite pour remettre le processus politique sur « le droit chemin » : Mozgakovi.

**POUVOIRS :** Krepost est un mutant à même de générer un puissant champ de force de zone à partir de son corps. Toute personne dans cette aire bénéficie de la protection. Bien évidemment, cela peut gêner l'attaque, mais Krepost est devenu très habile à étendre et rétracter son champ de force. Au sein de la zone protégée, les ondes de mentales sont également brouillées, établissant une véritable barrière contre les pouvoirs affectant l'esprit. Radonin est donc bien « l'ultime rempart du socialisme », une forteresse vivante.

## LE DOSSIER PAPOUGAÏ

NB. : en termes de jeu, il peut être utile de jouer Krepost en choisissant la tactique suivante : ses hommes retiennent leur action le plus longtemps suivante, laissant les adversaires se heurter au champ de force. En fin de round, la barrière est rétractée (action gratuite) et ils passent à l'attaque.

EQUIPEMENTS : la base secrète Kourskiï Krepost 2 dispose d'un équipement vieillot, mais très important. Krepost peut ajouter 1 ou 2 dés à la plupart des actions qu'il y entreprend. Il a également largement de quoi armer les hommes du KGB et l'armée qui lui sont fidèles.

### MOTIVATIONS :

- Restaurer l'URSS 3
- Se venger de la « trahison » de ses camarades de la KB 3
- Protéger ceux qui lui sont fidèles 2

TRAITS DE CARACTÈRE : Réfléchi ; Suspicieux ; Rancunier.

JAUGE D'ÉNERGIE : 7/ JAUGE D'AUDACE : 7

### Talents :

- Administration 2
- Autorité 2 (Commandement)
- Armes à distance 2
- Bizness 1
- Corps à corps 2
- Crime 1 (Discretion)
- Culture générale 1
- Enquête 3 (Interrogatoire ; Recherches en archives)
- Médecine 1
- Pilotage 2

- Politique 3 (Doctrine marxiste-léniniste)
- Science 1
- Sport 1
- Stratégie 3 (Coordination des forces ; contre-guérilla)
- Survie 1
- Technologie 2

### POUVOIRS

**Champ de force** 3\* : limit. : zone, ne peut pas spécifier d'individus au sein de celle-ci.

**Barrière mentale** 3\* : limit. : zone, ne peut pas spécifier d'individus au sein de celle-ci.

Krepost peut étendre le rayon du champ de force et de la barrière mentale jusqu'à 1 mètre par succès. Evidemment, il est lui-même le centre de la zone.

### LITAVRIN, ARKADIÏ AFANASIEVITCH

VÉRITABLE IDENTITÉ : publique, mais le grand public ignore tout de lui bien évidemment.

BIOGRAPHIE : le vieil Arkadiï Litavrin est l'un des rares héros survivants du Second Conflit Mondial et, né en 1921, il fit ses premières armes lors du siège de Leningrad. Au lendemain de la victoire, il intégra une unité spéciale en charge de la collection des prototypes et documents découverts dans les centres de recherches secrets de l'Allemagne nazi. C'est alors qu'il fut initié à divers secrets encore bien cachés comme l'existence de races extraterrestres et la multiplication des mutations dotant certains individus de pouvoirs hors du commun. Il grimpa la hiérarchie jusqu'à diriger le département en charge de l'analyse de ce matériel.

## LE DOSSIER PAPOUGAÏ

C'est donc naturellement vers lui que le Kremlin se tourna lorsque « l'incident Shvitsar » les amena à fonder le SHCHIT. Depuis lors, il est parvenu contre vents et marées à se maintenir à la tête de l'organisation, bien qu'il ait « techniquement » trahi en collaborant en secret avec le C.L.A.S.H. et aidant tout aussi secrètement les actions de Streltsi. Aujourd'hui, son service est en passe de s'écrouler en raison des coupes budgétaires et du démembrement du KGB qui a signifié aussi la fin de nombreuses sources de renseignements et de ressources matérielles et financières. Litavrin tente désespérément d'obtenir pour le SHCHIT ce qui n'a pas été possible pour l'Armée Rouge ; que l'organisation conserve une juridiction étendue à l'ensemble des anciennes républiques soviétiques socialistes ou au moins à la CEI. Mais les ambitions des jeunes gouvernements, de plus en plus corrompus par les mafias, semblent bien condamner cette ambition...

**POUVOIRS :** aucun, mais Litavrin dispose d'un réseau de contacts hors du commun dans l'ancien bloc de l'Est et de la connaissance d'innombrables secrets d'Etat.

**EQUIPEMENTS :** aucun, mais ses contacts lui donne accès à presque tout ce qu'il pourrait souhaiter du moment qu'un délai est envisageable.

**MOTIVATIONS :**

- Adapter le SHCHIT au monde postsoviétique 3
- Se maintenir dans ses fonctions 3
- Assurer le succès des opérations du SHCHIT 3

**TRAITS DE CARACTÈRE :** Réfléchi ; Juste ; Rancunier.

**JAUGE D'ÉNERGIE :** 3 / **JAUGE D'AUDACE :** 5

**Talents :**

- Administration 3
- Arts 1
- Autorité 3 (Pressions politiques)
- Armes à distance 1
- Armes blanches 1
- Bizness 3
- Crime (Réseaux mafieux ; Forgeries)
- Culture générale 3 (musique russe)
- Enquête 3 (Recoupements ; Interrogatoire)
- Mondanités 2 (sociabilité du Parti)
- Pilotage 1
- Politique 3 (Ex Bloc de l'Est)
- Science 1
- Stratégie 3 (géopolitique ; déploiement de grande envergure)
- Technologie 2

**POUVOIRS**

**Intelligence 1**

**Réseaux d'information 2 :** ex-URSS seulement

**Secrets d'Etat 2 :** ex-URSS seulement

**MAGADAN**

**VÉRITABLE IDENTITÉ :** G.O.L.E.M. MTIK 7 (secrète)

**AUTRE ALIAS :** Grigor Samuelovitch Nedevkin (publique)

**BIOGRAPHIE** (voir également Papougai)

## LE DOSSIER PAPOUGAÏ

Tout comme Papougai, Magadan est un G.O.L.E.M., un être artificiel venu d'une Contre-Terre. Plus précisément, c'est un moyen de transport doté d'une intelligence propre. Cet humanoïde cache sous son manteau d'uniforme et son masque de latex un corps à la structure cristalline. Il a été conçu comme une « matrice de convergence ponctuelle artificielle » (*Matritsa Tochechnoj Iskusstvennoj Konvergentsii*). Le corps tout entier d'une MTK peut se constituer en point de passage entre deux univers. C'est d'ailleurs Magadan qui a emmené Papougai dans notre monde. Ce voyage qui nécessite une connaissance parfaite de la structure atomique des voyageurs demeure extrêmement dangereux (mortel pour les êtres vivants normaux) et ne sera pas retenté à la légère, dans un sens comme dans l'autre. Magadan a été programmé pour suivre aveuglément les directives de Papougai et pêche un peu par manque d'esprit d'initiative ... Son maître l'a intégré au personnel du KGB, en créant de toutes pièces un dossier personnel dans les archives. MTK 7 est à présent le capitaine Grigor Samuelovitch Nedevkin.

### POUVOIRS :

Magadan sert à son maître de « goulag mobile », mais ceux dont s'empare Magadan ne vont pas dans un camp traditionnel. La MTK s'ouvre devant eux et les « aspire » littéralement par un phénomène comparable à la dépressurisation d'un avion. De même, le G.O.L.E.M. peut tenter de « laisser passer à travers lui » les attaques, coups, projectiles et décharges d'énergie.

Tout ce qui le traverse est transféré dans les « limbes », un « entre-deux dimensionnel », un univers dénué de repères physiques aussi bien que temporels dans lequel les victimes de Magadan errent sans but. Ainsi, Magadan est une véritable prison mobile dont les portes ne s'ouvrent que lorsque Papougai désire aller interroger l'un de ses prisonniers. Toutefois, un incident récent a plongé sa matière encéphalique dans quelque chose ressemblant à de l'angoisse : il a

« régurgité » un prisonnier et celui-ci est sorti mort, à moitié dévoré... les prisonniers, devenus fous, commencent-ils à s'entretuer et à s'adonner au cannibalisme ou « quelque chose d'autre » est-il présent, tapi au fond des limbes et décidé à réagir contre cette invasion de son habitat ?

Pour le reste, Magadan dispose de capacités physiques supérieures et d'une grande résistance aux pouvoirs mentaux liée à sa nature artificielle.

EQUIPEMENTS : rien de particulier, mais Papougai peut lui fournir tout le nécessaire à une éventuelle mission.

### MOTIVATIONS :

Remplir les missions confiées par Papougai 3  
Assurer sa propre sécurité 2

Magadan n'a que deux motivations afin de refléter son manque d'individualité.

TRAITS DE CARACTÈRE : inapplicable

JAUGE D'ÉNERGIE : 7 / JAUGE D'AUDACE : 5

### Talents :

Autorité 2 (Intimidation)  
Armes à distance 3  
Armes blanches 2  
Corps à corps 2  
Pilotage 2 (Hélicoptères ; Voiture)  
Sport 2 (Endurance)  
Science 1 (Transfert dimensionnel)  
Survie 3

## LE DOSSIER PAPOUGAÏ

Technologie 2 (Auto-entretien)

### POUVOIRS

**Force 1**

**Endurance 1**

**Voyage vers la Contre-Terre 4** : limit. G.O.L.E.M. seulement. En dernier recours, il se sert de se pouvoir pour échapper à ses adversaires.

**Aspiration vers les limbes 3** : main avec Armes à distance ; « régurgiter » le bon prisonnier se tente avec Transfert dimensionnel.

**Défense en profondeur 3**

**Psyché artificielle 4**. Protège contre les pouvoirs mentaux.

### MARSKOÏMOR

**BIOGRAPHIE** : Marskoïmor est le produit d'un accident de laboratoire advenu sous les eaux de la Mer d'Aral et qui provoqua la fusion entre plusieurs esprits humains dont un puissant télépathe, des souches virales agressives et des sédiments. Le résultat est un être de boue d'environ cinq mètres de haut à la silhouette grossièrement humanoïde... (voir L'ÎLE DE LA RENAISSANCE)

**POUVOIRS** : la chose est constituée de boue et d'autres sédiments et il est extrêmement difficile de la blesser. Malgré tout, elle subit un stress lorsqu'elle est attaquée et celui-ci peut l'amener à perdre le contrôle de sa cohésion et donc à se dissoudre momentanément. On peut donc la « vaincre ». Elle dispose également de capacités empathiques qui lui permettent de repérer les autres êtres vivants et son esprit composite présente des difficultés particulières pour individus dotés de pouvoirs mentaux. Mais son principal pouvoir est la maîtrise des virus en tous genres qui saturent littéralement son

corps. Ses attaques peuvent être parfaitement ciblées, affectant la cible d'une lèpre foudroyante ou bien frapper des villes entières.

**EQUIPEMENTS** : aucun

**MOTIVATIONS** :

Explorer le monde 2

S'approprier la Mer d'Aral et l'Île de la Renaissance 3

Se défendre contre les agressions 3

**TRAITS DE CARACTÈRE** : Curieuse ; Impulsive ; Rancunière.

**JAUGE D'ÉNERGIE** : 10 / **JAUGE D'AUDACE** : 3

**Talents** :

Autorité 3 (Intimidation uniquement)

Armes à distance 2 (avec son attaque à distance uniquement)

Corps à corps 3 (basé sur sa taille évidemment)

Stratégie 1

Survie 3 (à utiliser pour les mains de résistance aux agressions)

**POUVOIRS**

**Endurance 4** : limit. apparence monstrueuse.

**Repérage des formes de vie 2** : limit. app. monstrueuse.

**Attaque virale 5** : limit. apparence monstrueuse.

**Résistance mentale 2** : limit. apparence monstrueuse

### MASKA SKORBI

**VÉRITABLE IDENTITÉ** : aucune

## LE DOSSIER PAPOUGAÏ

**BIOGRAPHIE :** Maska Skorbi signifie le Masque de la Douleur. Il n'a pas d'existence physique, bien qu'il soit capable de se matérialiser. Maska Skorbi est né d'une poésie. D'une poésie composée au goulag par un artiste condamné à vie à l'enfer des camps dans les années 1930. Cette poignante création a été répétée encore et encore, des millions de fois par les détenus qui y puisaient une force nouvelle. Au fil des déplacements de prisonniers, elle est passée de camp en camp, jusqu'à ce qu'elle devienne l'hymne d'une nation de damnés. Au fil de décennies, toute cette angoisse mêlée d'espoirs a donné le jour à une étrange entité spectrale : Maska Skrovi. Celle-ci a commencé à se manifester, terrorisant les bourreaux et dévastant des camps entiers. Malgré leurs efforts, les autorités n'ont jamais pu l'arrêter, mais se consolaient en constatant que, contrairement à Osvaboditel, ce terroriste ne semblait pas soucieux de donner un écho public à ces méfaits. Malgré la fermeture du goulag, Maska Skorbi n'a pas mis fin à sa quête de vengeance et bien des anciens officiers de la garde des camps sont déjà tombés sous ses coups. En parallèle, des œuvres d'arts réalisées par d'anciens dissidents commencent à mentionner de plus en plus souvent cet étrange archange de l'univers concentrationnaire soviétique.

**POUVOIRS :** Maska Skorbi est normalement intangible et à peu près invisible, mais peut se matérialiser à volonté. Il est à même de communiquer à ses victimes le désespoir accumulé dans les camps, provoquant panique et dépression. Son monde se limite toutefois à celui des camps entre lesquels il voyage sans obstacle. Pour le reste, il ne peut se matérialiser qu'à proximité d'une ancienne victime du goulag. Si celle-ci meurt, Maska Skorbi se dissout et réapparaît dans la plus proche institution concentrationnaire.

**EQUIPEMENTS :** aucun

**MOTIVATIONS :**

Venger les victimes du goulag 3

Redonner l'espoir à une victime du goulag 3

Etant l'incarnation d'une idée et non un être doté d'une véritable conscience individuelle, Maska Skorbi n'a que deux motivations.

**TRAITS DE CARACTÈRE :** Rancunier ; Réfléchi.

**JAUGE D'ÉNERGIE :** 7/ **JAUGE D'AUDACE :** 7

**Talents :**

Administration 3 (uniquement l'administration du goulag)

Arts 3 (uniquement création d'anciens détenus)

Autorité 3 (Intimidation)

Armes à distance 3 (uniquement son attaque à distance)

Corps à corps 2

Crime (Discrétion)

Enquête 2 (Traquer)

Sport 2

Stratégie 2 (Embuscade)

Survie 2

**POUVOIRS**

**Invisibilité** 2 : limit. personnel

**Intangibilité** 4 (défense) : limit. personnel

**Passe-muraille** 4 : limit. personnel

**Lévitiation** 2 : limit. personnel

**Angoisse** 3 : attaque à distance qui diminue les mains des cibles au lieu de réduire leur niveau d'énergie.

## LE DOSSIER PAPOUGAÏ

**Téléportation 3** : limit. a) personnel ; b) uniquement de camps en camps ; c) ne peut se manifester en dehors d'un camp qu'en s'ancrant à une victime.

### MOZGAKOVI

VÉRITABLE IDENTITÉ : Pavel Olegovitch Belokurov (secrète)

BIOGRAPHIE : fils d'un commissaire politique, Belokurov s'est très tôt investi dans l'étude des ondes cérébrales pour opposer à l'inanité petite bourgeoise des doctrines psychanalytiques l'origine pleinement physico-chimique des troubles psychologiques. Ses progrès dans le domaine du décodage l'amènèrent à un projet « d'encodage » ouvrant la porte à de nouvelles techniques de lavage de cerveau. Bien évidemment, cela lui ouvrit toutes les portes en haut lieu et le KGB lui fit d'emblée un pont d'or ! Belokurov se vit propulser à la tête de l'*Otdel Standartizatsii Soznaniya* (« Bureau de Standardisation Mentale ») doté de moyens sans limites [surtout ne vous privez pas de jouer sur la confusion possible avec l'*Office of Strategic Services* américain]. Dans ce cadre, il parvint à mettre au point, entre autres, un appareil de brouillage causant une totale désorientation chez la victime et ouvrant la porte à la surimpression d'un schéma d'ondes de plus forte intensité. Pour obtenir des résultats concrets, Belokurov s'est astreint des années durant à un lourd traitement chimique et électrique qui est parvenu à amplifier considérablement ses propres ondes mentales. Ce même traitement fut dupliqué sur son assistant, Grigoriï Ivanovitch Grechko (voir L'ÎLE DE LA RENAISSANCE), dans le respect des procédures d'expérimentation. Dans les deux cas, les résultats furent concluants. A terme, Belokurov produisit une sorte de heaume doté à la fois du brouilleur d'ondes mentales et d'un dispositif de projection de son

propre schéma mental. Il devint alors capable de dominer ses sujets d'expérience.

Malheureusement, cela a parallèlement accru sa paranoïa, l'amenant progressivement à cacher à ses commanditaires ses indéniables succès. Leur réaction fut bien évidemment de restreindre ses crédits et la crise économique qui frappa l'URSS dans les années 1980 décida les autorités à lui couper définitivement les vivres. Le savant interpréta cette décision comme la preuve de leurs mauvaises intentions et il décida alors de jouer cavalier seul. Il se para du nom de Mozgakovi, basé sur les racines des mots « cerveau » et « entraves », et contre-attaqua. Exerçant ses pouvoirs mentaux sur les responsables des budgets, il restaura sa ligne budgétaire et parvint même à dissimuler les transferts de fonds. Parallèlement, il déplaçait ses « sujets », dont le fameux Strachniï Soud, installant secrètement ses quartiers dans le camp LR-27, au cœur de l'Oural.

Les manipulations de Mozgakovi auraient pu continuer sans heurts, si celui-ci n'avait pas décidé d'influencer le chef de la « sous-commission pour les infrastructures de redressement social », en charge de décider des travaux de modernisation des camps. Désireux d'améliorer ses installations, le télépathe tenta de prendre le contrôle du falot fonctionnaire et se heurta à un véritable mur. Il venait de tomber sur Papougaï, créature synthétique n'offrant guère de prise à la manipulation mentale. Mozgakovi s'échappa, mais sans voir pu éviter d'être repéré et identifié. Quelques semaines plus tard, Magadan l'aspirait dans les limbes...

Le télépathe y serait sans doute encore s'il n'avait réussi à berner Papougaï lui-même. Au terme de plusieurs années d'errance, en effet, il parvint à repérer dans l'étrange dimension-prison d'autres détenus et à implanter dans leur esprit de fausses informations. Les interrogeant, Papougaï obtint ainsi des « informations concordantes » sur l'existence d'une « sécurité » mise en place par les commanditaires des travaux de Mozgakovi. Un appareil aurait

## LE DOSSIER PAPOUGAÏ

été mis au point susceptible « d'éteindre » définitivement ses pouvoirs en modifiant de façon définitive son schéma mental, en une sorte de lobotomie. Papougaï tomba dans le panneau, récupéra un vieux prototype mis de côté depuis longtemps par Mozgakovi et se prépara à asservir le télépathe en le menaçant de le priver de ses pouvoirs. Ce dernier joua le jeu assez longtemps pour sortir des limbes de Magadan, mais à la première occasion il prit la poudre d'escampette et reconstitua son heaume de contrôle. Aujourd'hui, il se consacre essentiellement à préparer sa vengeance. Toutefois, il ne parvient toujours pas à comprendre la nature réelle de son adversaire qu'il considère comme un agent d'une race extraterrestre. Il pense que les limbes dans lesquelles il a erré sont l'univers informé de cet être informé et que lui et ses semblables ont décidé de s'emparer de la Terre. Il ne sait pas davantage comment l'atteindre, mais envisage de s'attaquer d'abord à Magadan pour se doter d'alliés en la personne des autres « prisonniers ». Tout récemment, au cours d'une mission discrète à Moscou, Mozgakovi a été frappé par des ondes mentales d'une puissance extraordinaire et d'un schéma parfaitement inédit. Il n'a eu que le temps d'apercevoir une sorte de clochard avant que l'apparition d'un autre de ses anciens adversaires, Maska Skorbi, ne l'oblige à prendre la fuite. Il a toutefois résolu de retrouver l'étrange vagabond (il s'agit évidemment de Shvitsar).

**POUVOIRS :** les pouvoirs de Mozgakovi viennent de son énorme heaume de forme ovoïdale. Les dispositifs qu'il contient peuvent analyser les ondes mentales d'une cible pour permettre ensuite de les brouiller. La victime tombe alors dans un état de stupeur totale, comme un boxeur K.O. debout. Dans cet état, elle devient sensible aux ondes mentales de Mozgakovi.

**EQUIPEMENTS :** heaume de contrôle mental ; accès à d'importantes ressources secrètes du gouvernement soviétique (voir les Talents).

### MOTIVATIONS :

Imposer sa volonté : 3  
Percer les secrets du cerveau : 2  
Se venger de tout et de tous (paranoïa) : 2

**TRAITS DE CARACTÈRE :** Fier ; Rancunier ; Réfléchi.

**JAUGE D'ÉNERGIE :** 5/ **JAUGE D'AUDACE :** 6

### Talents :

Administration : 2  
Autorité : 2  
Business : 1 (Comptabilité)  
Crime : 2 (Forgerie)  
Culture générale : 2  
Enquête : 1  
Médecine : 3 (Chirurgie)  
Pilotage : 1  
Politique : 2 (Secrets d'Etat\*)  
Science : 3 (Biologie ; Chimie ; Analyse mentale)  
Stratégie : 1  
Technologie : 3 (Electronique ; Ingénierie)

\* Mozgakovi a passé des années dans les limbes avec de hauts responsables de l'URSS à qui il a pu tranquillement arracher leurs secrets. Il dispose notamment d'informations sur bon nombre de programmes militaires et bases secrètes où aller piocher, maintenant qu'elles sont abandonnées.

### POUVOIRS :

**Intelligence supérieure 2**

## LE DOSSIER PAPOUGAÏ

**Confusion** 4 : chaque succès diminue d'autant la main de l'adversaire pour un nombre de round équivalent à 5-sa motivation la plus forte ; main constituée avec Spéc. Analyse mentale. Limit. : a) Artificiel ; b) Adversaires dotés d'ondes mentales

**Contrôle mental** 3 : limit. : a) Artificiel ; b) Seulement sur cible en état de confusion.

### NAZIROV, SHAVKAT ISMAÏLOVITCH

VÉRITABLE IDENTITÉ : Nazirov est sa véritable identité ; elle est publique, mais cela ne signifie que son rôle à la tête de l'I-B soit connu.

AUTRE ALIAS : le Postier.

BIOGRAPHIE : Nazirov est un Tatar de Crimée né à Feodosia. Il a fait toute sa carrière au sein du KGB et commença comme agent infiltré en Occident où il fut chargé d'espionnage scientifique. Ayant été « grillé », il fut rapatrié en URSS et « recyclé » dans le contre-espionnage. Une série de succès le propulsa à la tête de la sécurité de la ville-laboratoire d'Akademgorodok, avec grade de colonel. C'est de là qu'il bâtit la puissante mafia de trafics de secrets scientifiques nommée Iashik-Bratva. Le contrôle qu'il parvint à établir sur les anciens centres de recherches appelés « boîte aux lettres » a amené le monde interlope dans lequel il se meut à l'appeler simplement « le Postier ». Depuis quelques années, il a investi massivement dans le développement de la république d'Oudmourtia où il vit au milieu de ses super-soldats. Cette situation présente un cadre idéal pour assurer ce qui est la véritable obsession de Nazirov : assurer sa sécurité. En effet, l'ancien colonel devenu président et pakhan de l'I-B est en proie à une paranoïa croissante. Cela n'a d'ailleurs pas que des

aspects négatifs car, comme on dit « ce n'est pas parce que vous êtes parano, que personne ne vous suit »... Nazirov est notamment de plus en plus inquiet des éventuelles ambitions de son allié Salamandr, mais l'expérience de ce dernier dans les domaines clefs du trafic (contacts ; blanchiment) le convainc pour l'instant qu'il ne tentera rien.

POUVOIRS : aucun.

EQUIPEMENTS : tout ce qu'il peut désirer dans le domaine de la technologie de pointe et/ou que l'argent peut fournir.

MOTIVATIONS :

Développer l'I-B 3

Président d'Oudmourtia 3

La paranoïa est mon armure 3

TRAITS DE CARACTÈRE : Suspicieux ; fourbe ; Energique.

JAUGE D'ÉNERGIE : 4/ JAUGE D'AUDACE : 4

Talents :

Administration 3

Autorité 3

Armes à distance 2

Bizness 3

Corps à corps 1

Crime 3 (réseaux mafieux ; contrebande)

Culture générale 1

Enquête 2

Mondanités 2

Occultisme 1

## LE DOSSIER PAPOUGAÏ

Pilotage 2  
Politique 2  
Science 2 (théories de pointe)  
Sport 2  
Stratégie 2  
Survie 1  
Technologie 2

POUVOIRS : aucun

### AKTYABRSKIÏ, LEONID PAVLOVITCH

VÉRITABLE IDENTITÉ : publique

BIOGRAPHIE : Leonid est le petit-fils du héros soviétique, Filipp Sergeevitch Aktyabrskiï qui défendit Sébastopol contre les nazis. C'est donc tout naturellement qu'il a suivi la carrière militaire au sein de la marine soviétique. Le népotisme forcené du système soviétique lui a permis d'accéder très jeune au sommet des honneurs. Il commande depuis près de dix ans la flotte de la Mer noire dont la principale base est à Sébastopol, mais qui dispose de points d'appui tout autour de la Mer noire.

Le jeune amiral a toujours été passionné d'histoire militaire et notamment pour la légende des grands conquérants, bâtisseurs d'empire. Aujourd'hui alors que l'URSS s'effondre, il s'imagine sous les traits d'un nouveau Mithridate, maître d'un royaume du Pont ressuscité sous la forme d'une Fédération de la Mer noire dotée de l'arme nucléaire et dont il serait le champion adulé des foules !

POUVOIRS : aucun

EQUIPEMENTS : être amiral de la flotte soviétique de la Mer noire devrait lui permettre de s'équiper sans grandes difficultés...

### MOTIVATIONS

Fonder une Fédération de la Mer noire 3  
Devenir un héros historique 2  
Amiral de la flotte 3

TRAITS DE CARACTÈRE : Fier ; Valeureux ; Généreux.

JAUGE D'ÉNERGIE : 4/ JAUGE D'AUDACE : 4

### Talents :

Administration 3 (logistique)  
Autorité 3 (Commandement ; Intimidation)  
Armes à distance 2  
Armes blanches 1  
Business 2  
Corps à corps 1  
Culture générale 1 (histoire militaire)  
Mondanités 1  
Pilotage 3 (navires uniquement)  
Politique 2  
Science 1  
Sport 1  
Stratégie 3 (guerre navale ; assauts amphibies)  
Survie 1  
Technologie 2 (Armement)

POUVOIRS : Aucun

### INCUBUS

## LE DOSSIER PAPOUGAÏ

VÉRITABLE IDENTITÉ : Evgeniï Vsevolodevitch Olyalin (secrète)

BIOGRAPHIE : Olyalin est un Russe de la diaspora, né à New York. Doté d'un charisme peu commun, il a profité de la vogue pour la spiritualité orientale dans les années 70 pour fonder une secte dédiée à l'adoration de sa personne, la *Celestial Church of Shambala's Knights*. Essentiellement conçue comme un moyen d'attirer donations et héritages, la CCSK attira l'attention de SPIDER en quête de cobayes pour tester certaines de ses inventions en matière de drogues synthétiques. Le guru ne se fit guère prier pour vendre ses ouailles comme rats de laboratoire et le « sanctuaire des chevaliers de Shambala » devint bien vite un enfer digne d'un cauchemar de William Burroughs. Fasciné, Olyalin accepta de tester personnellement une nouvelle invention. Les savants de SPIDER pensaient avoir trouvé le moyen de décupler sa réceptivité aux ondes mentales. Il fut décidé d'injecter en parallèle à ses disciples une drogue abaissant leurs défenses psychiques. L'expérience devait jouer de l'interaction entre les deux modifications pour rendre absolue la domination du guru sur ses disciples. Le résultat fut des plus étranges. En effet, une dizaine de disciples mourut de la drogue testée, précisément alors qu'Olyalin s'injectait la drogue censée accroître sa sensibilité psychique. Le guru vécut alors une expérience atroce, les âmes traumatisées de ses disciples se réfugiant dans la sienne pour y trouver le réconfort face au trauma de leur mort. Sa propre âme fonctionna comme une ancre, retenant les âmes de ces ouailles loin de leur destination ultime. Depuis ce jour fatidique, l'esprit d'Olyalin cohabite dans son corps avec ces âmes en peine, d'une dévotion sans bornes à son égard.

POUVOIRS : l'accident semble avoir pérennisé les effets de la drogue de SPIDER et Incubus est capable de percevoir les pensées. Mais

surtout, il peut envoyer les esprits qui cohabitent en lui hanter les individus qu'il leur désigne. Ces âmes perdues sont à même de pénétrer la psyché des cibles qui leur sont désignées et, étant celles de toxicomanes habitués aux délires des hallucinogènes, induisent en elles des rêves particulièrement marquants. Ce même pouvoir peut d'ailleurs fonctionner sur des individus éveillés : les âmes envoyées les posséder créent directement des images dans leur esprit, produisant des hallucinations puissantes.

EQUIPEMENTS : aucun, mais SPIDER peut fournir à son agent ce dont il a besoin.

MOTIVATIONS :

Etendre son culte 3

Grimper dans la hiérarchie de SPIDER 3

Soumettre ses ennemis à son emprise 3

TRAITS DE CARACTÈRE : Orgueilleux ; Fourbe ; Avide

JAUGE D'ÉNERGIE : 6/ JAUGE D'AUDACE : 7

Talents :

Administration 1

Arts 2

Autorité 2

Armes à distance 2

Bizness 2

Corps à corps 1

Crime 2 (Détournement de fonds)

Culture générale 2 (Psychologie)

Médecine 1 (Drogues)

Mondanités 3 (Prêche mystique)

## LE DOSSIER PAPOUGAÏ

Occultisme 2 (Esotérisme oriental)  
Pilotage 1  
Politique 1  
Sport 1

### POUVOIRS

**Volonté** 1

**Lecture des pensées** 3

**Contrôle des rêves** 3

**Hallucinations** 3 : limit. : l'hallucination peut être parfaitement réaliste, comme une illusion, mais la cible seule la perçoit ; s'il veut affecter des groupes avec une même image/scène, Incubus doit diviser ses succès, ce qui représente le fait qu'il envoie ses âmes errantes contre plus d'une cible.

### OSVABODITEL

VÉRITABLE IDENTITÉ : Randall Hurst (secrète, mais connue des chefs de la CIA)

AUTRE ALIAS : K-111

BIOGRAPHIE : L'Osvaboditel est devenu une légende dans tout le bloc de l'Est durant les années 1980. Ce pseudonyme était utilisé par une sorte de Robin des Bois qui défia systématiquement le pouvoir soviétique, s'attaquant à tous ses symboles, motivant les mouvements de dissidence et sabotant les infrastructures du KGB. Il joua ainsi un rôle notable dans la vague d'aspiration à l'émancipation qui emporta le programme de réformes contrôlées voulu par Gorbachev.

Mais si l'Osvaboditel est le héros de plus d'un idéaliste de l'ancien bloc de l'Est, il est aussi et avant tout l'un des meilleurs

agents de la CIA, un héros de la fameuse Branche K (Hexagon Universe, p. xxxx), enregistré comme l'agent K-111. Au début des années 80, le président américain ordonna que l'URSS soit jetée à terre par tous les moyens. Parmi les multiples « task forces » mises sur pied l'une d'elle se donna pour objectif de doter les populations soviétiques d'un héros à même de les mobiliser, voire d'en provoquer la révolte s'il venait à mourir. Cette stratégie sembla particulièrement propice au vu du fait que le Kremlin se refusait de plus en plus à employer la Kourskiï Brigad ruinant le prestige de cette unité aux yeux de citoyens voyant revenir de plus en plus nombreux d'Afghanistan les vétérans mutilés et démoralisés. C'est de ce constat que naquit « l'Emancipateur », Osvaboditel, instrument d'une immense opération d'intoxication idéologique.

C'est précisément en Afghanistan qu'Osvaboditel commença à agir, sauvant des unités entières d'autant plus facilement que la CIA était derrière les groupes de moudjahidin qui les attaquaient... Les vétérans de retour au pays commencèrent à lancer sa légende et elle fut amplement relayée par les autorités... Lorsque celles-ci se furent avancées au point de ne plus pouvoir se rétracter Osvaboditel s'invita à la télévision d'Etat et dans un discours demeuré célèbre mit en accusation l'URSS pour la dictature imposée au peuple depuis près de trois quarts de siècle. L'impact moral de ce discours fut énorme et dès lors l'émancipateur du peuple lutta au sein même du bloc de l'Est, bénéficiant souvent de complicités au sein des vétérans, des dissidents... et des réseaux d'agents de la CIA.

La chute de l'URSS a vu l'Osvaboditel être porté aux nues et des statues à son effigie commencent à être commanditées par les pouvoirs publics. Il est temps pour lui de disparaître et la CIA a rappelé K-111. Mais Hurst n'a pas encore répondu et certains agents font état de rumeurs inquiétantes selon lesquelles Hurst ne répondrait plus... On s'inquiète donc en haut lieu : s'est-il à ce point identifié à son rôle qu'il n'arrive plus à décrocher ? A-t-il décidé de faire

## LE DOSSIER PAPOUGAÏ

fructifier son prestige et de travailler désormais à son propre compte ? A-t-il découvert un complot au sein de la CIA qui l'empêche de suivre les canaux habituels ? Mystère. Mais toutes ces hypothèses sont également angoissantes pour les autorités américaines. Si la véritable nature de l'Emancipateur venait à être révélée les conséquences diplomatiques en seraient assurément désastreuses...

**POUVOIRS :** Osvaboditel est avant tout un agent parfaitement entraîné qui a bénéficié des ressources de la CIA dans sa croisade contre l'URSS. Il dispose toutefois d'un équipement de pointe. Outre la protection qu'elle lui assure sa combinaison spéciale est dotée d'appareils amplifiant ses sens (vision nocturne ; micros couplés à des ordinateurs qui traitent les bruits ambiants et livrent à son ouïe des sons amplifiées et « nettoyés »). La combinaison dispose également d'un système thermique assurant qu'il demeure indétectable aux infrarouges. Sa ceinture est une véritable hotte à gadgets. Enfin, ses gants sont dotés d'un système permettant d'infliger des chocs électriques de forte puissance.

**EQUIPEMENTS :** gadgets et combinaison de pointe

**MOTIVATIONS :**

Abattre le communisme 3

Meilleur agent 2

L'émancipateur ne répond plus ! 3\*

\* Le sens à donner à cette motivation dépend du choix que vous ferez quant à l'explication de sa décision de couper les ponts avec la CIA.

**TRAITS DE CARACTÈRE :** Energique ; Réfléchi ; Fourbe.

**JAUGE D'ÉNERGIE :** 6/ **JAUGE D'AUDACE :** 7

**Talents :**

Administration 1

Autorité 1

Armes à distance 3

Armes blanches 3

Business 2

Corps à corps 3

Crime 3 (Discrétion ; Réseaux dissidents ; Réseau CIA)

Enquête 2

Médecine 1

Mondanités 2 (Séduction)

Pilotage 2

Politique 1

Sport 3

Stratégie 2 (Terrorisme)

Survie 2 (Milieu urbain)

Technologie 2 (Sécurité)

**POUVOIRS**

**Force** 1

**Agilité** 1

**Endurance** 1

**Combinaison de protection** 1 : limit. : artificiel

**Vision nocturne** 2 : limit. : artificiel

**Ouïe amplifiée** 2 : limit. : artificiel

**Camouflage thermique** 2 : limit. : artificiel

**Gants de choc** 2 : limit. : artificiel

## LE DOSSIER PAPOUGAÏ

**Gadgets 3** : limit. : artificiel. La main se compose avec Technologie. La moitié des succès obtenus peuvent servir en dés d'équipement (limite 3) sur un autre jet.

### PAPOUGAÏ

VÉRITABLE IDENTITÉ : G.O.L.E.M. P-1 (secrète)

AUTRE ALIAS : Leonid Gavrilovitch Samarkin (publique)

BIOGRAPHIE : artisan secret de la chute de l'URSS, Papougai est originaire d'une Contre-Terre, une Terre alternative où, dans les années 1960, l'Union soviétique vit s'opérer un tournant clef de sa doctrine économique. Au mode de production socialiste se substitua désormais le « mode de production génétique », caractérisé par le « séquençage de l'instrument de production ». Les citoyens soviétiques dotés de super-pouvoirs virent donc leur capital génétique séquencé et « collectivisé ». Un « génome socialiste dépersonnalisé » fut mis au point et exploité au profit du peuple par la production d'organismes artificiels dotés de pouvoirs standardisés et dépourvus de volonté propre. Ces entités artificielles sont appelées *Gosudarstvennii Organ Leninskoï Evolutsionnoi Mikrobiologii* (Organismes Gouvernementaux de Microbiologie Léniniste Evolutionniste) ou G.O.L.E.M. Elles s'alimentent en métabolisant à peu près n'importe quelle substance organique.

Papougai est l'un des modèles les plus évolués de G.O.L.E.M., car il est doté d'une volonté autonome, bien que contrôlée par divers mécanismes « d'auto-répression des aspirations bourgeoises ». Il jouit donc à la fois d'une grande intelligence, d'un dévouement sans failles à la cause et d'une absence totale d'ambitions personnelles.

Le seul individu à avoir rencontré Papougai sous son véritable aspect, un humanoïde de gelée translucide, est **Mozgakovi**. Toutefois, le maître des esprits ignore tout de la nature et des buts de son adversaire.

POUVOIRS : le G.O.L.E.M. P-1 est avant tout un métamorphe capable de reproduire la forme et le cri des autres organismes vivants. Au-delà, il est également capable de s'adapter extrêmement rapidement à son environnement pour résister aux agressions. Enfin, amené à combattre, il peut s'armer de diverses excroissances tranchantes, griffes, queue barbelée et accroître le nombre de ses membres. Il dispose également d'autres avantages inhérents à sa nature artificielle comme une résistance presque totale à toute forme d'intrusion mentale et une grande résistance physique.

EQUIPEMENTS : Papougai a évidemment accès à toute une gamme d'équipements étant donné son réseau de contacts hypertrophié.

MOTIVATIONS :

- Façonner l'ex-URSS selon son monde d'origine : 3
- Protéger son secret : 3
- Etendre son réseau de contrôle 2

TRAITS DE CARACTÈRE : Réfléchi ; Suspicieux ; Fourbe.

JAUGE D'ÉNERGIE : 8/ JAUGE D'AUDACE : 6

Talents :

- Administration 3 (Bureaucratie ex-soviétique ; Droit)
- Autorité 1
- Bizness 3
- Corps à corps 3

## LE DOSSIER PAPOUGAÏ

Crime 2  
Culture générale 1  
Enquête 3  
Mondanités 3 (Persuasion ; Grenouillage)  
Politique (Ex-URSS)  
Science 3 (Physique dimensionnelle)  
Sport 2 (Endurance ; Contorsions)  
Stratégie 2  
Survie 3 (Adaptation)  
Technologie 3 (Armes ; Génétique ; Portails dimensionnels)

### POUVOIRS

**Force 1**

**Endurance 2**

**Métamorphose 4** : limit. : êtres vivants (mais il peut faire le mort !).

**Adaptation 4** : limit. : niveau progressif, à chaque round d'agression le niveau monte par palier : 1/2/4.

**Multiplés Membres Tranchants 4** : s'ajoute à sa main au corps-à-corps.

**Psyché artificielle 4** : Protège contre les pouvoirs mentaux.

### RASPOUITZA

VÉRITABLE IDENTITÉ : Elena Semionovna Varotchevskaia (secrète)

BIOGRAPHIE : Elena et son frère Yakov sont issus d'une famille de Nijni-Novgorod dont les gènes recèlent l'héritage d'une race antédiluvienne qui édifia un immense empire souterrain grâce à une étonnante affinité avec les roches. C'est de ce patrimoine génétique unique qu'ils tirent leurs pouvoirs. Bien entendu, ni l'un, ni l'autre ne sont au courant et ils ont fini par se convaincre qu'ils doivent être

ce que les reportages télévisés qu'ils regardent sur les chaînes occidentales appellent des « mutants ». Leurs pouvoirs se sont manifestés à l'occasion d'un effondrement dans la mine où travaillaient Yakov pour un salaire de misère. L'effondrement fut d'ailleurs le résultat d'une altercation entre celui-ci et l'un de ses collègues. Le séisme que déclencha sa colère bloqua les mineurs au fond du puits, jusqu'à ce que le désespoir provoque l'éveil de ceux d'Elena. Lorsqu'elle eut récupéré son frère au fond de la galerie, tous deux décidèrent de prendre la fuite, conscients que le KGB ne tarderait pas à venir leur demander des comptes. Ils furent malgré tout capturés, mais le chef de l'unité qui s'empara d'eux avait d'autres plans que de les livrer au SHCHIT. Il leur proposa d'être leur « agent » et de leur trouver des clients désireux de bénéficier de leurs talents uniques. Depuis ce jour, le frère et la sœur vivent de leurs pouvoirs en mercenaires, travaillant pour les plus offrants. Et la chute de l'URSS a provoqué une hausse vertigineuse de la demande...

POUVOIRS : Elena a la capacité de liquéfier les solides non-organiques. Les roches, métaux etc., se transforment en une sorte de mélasse d'une consistance semblable à celle d'un savon liquide. Lorsqu'elle cesse de se concentrer, les matériaux reprennent leur solidité. Ce pouvoir lui permet d'abattre sans difficulté les barrières les plus résistantes, de causer l'effondrement des bâtiments en sapant leurs fondations, de stopper des véhicules ou des agresseurs en liquéfiant le sol sous leurs roues ou pieds etc. Elle peut également liquéfier un plafond et le laisser reprendre sa consistance lorsqu'il a coulé sur une cible. Bien que simple, ce pouvoir est donc très puissant, car elle l'utilise avec beaucoup d'inventivité.

EQUIPEMENTS : aucun

## LE DOSSIER PAPOUGAÏ

### MOTIVATIONS :

- Protéger son frère 3
- S'enrichir 2
- Echapper à la prison 3

TRAITS DE CARACTÈRE : Impétueuse ; Méfiante ; Enjouée

JAUGE D'ÉNERGIE : 7/ JAUGE D'AUDACE : 6

### Talents :

- Arts 1
- Armes à distance 3
- Business 1
- Corps à corps 2
- Crime 2
- Mondanités 1
- Pilotage 1
- Science 1
- Sport 2
- Survie 2
- Technologie 1

### POUVOIRS

**Liquéfaction** 4 : limit. : seulement pour la durée de sa concentration.

### REVALIOUTSIA

VÉRITABLE IDENTITÉ : Ren Jinlei (secrète pour le grand public, mais connue dans les hautes sphères de l'appareil d'Etat).

AUTRE ALIAS : Qiánfēng (Avant-Garde)

BIOGRAPHIE : Ren Jinlei est née en Chine dans le Shandong en 1954 au sein d'une famille ancienne. Sa mère était l'héritière des secrets de la société secrète des Lanternes Rouges, les femmes combattantes de la Société des Poings Vertueux et Harmonieux. Après le célèbre et catastrophique soulèvement de cette secte au tournant des XIX<sup>e</sup> et XX<sup>e</sup> siècle, les Lanternes Rouges s'allièrent avec le Parti Communiste Chinois pour favoriser l'avènement d'une société plus égalitaire et plus favorable aux femmes. Ses combattantes ont œuvré inlassablement dans l'ombre et sont pour beaucoup dans le triomphe final du PCC. Dès son enfance, Ren Jinlei a été formée pour succéder à sa mère et reprendre le nom de Qiánfēng (Avant-Garde), l'héroïne du peuple. Mais la lutte entre Mao Tsé-toung et ses rivaux débouche dans les années 1960 sur la Révolution culturelle qui mène la Chine au bord de la Guerre Civile. Les Gardes Rouges s'attaquent aux Quatre Vieilleries, au premier rang desquelles les « vieilles superstitions et traditions ». Les sanctuaires des Lanternes Rouges sont victimes d'attaques répétées et bon nombre d'entre elles sont lynchées. Lorsque la victoire de Mao semble acquise, les maîtresses de la secte décident de quitter le pays. Ren Jinlei est trop fidèle aux idéaux communistes pour envisager de s'exiler dans un pays capitaliste et elle est persuadée après les heurts frontaliers de 1969 que l'URSS est sur le point de « rétablir l'ordre socialiste » en Chine. Aussi décide-t-elle de rejoindre Moscou. Cette défection est immédiatement mise en exergue par le Kremlin : elle démontre que de la Chine et de l'URSS détient la véritable orthodoxie révolutionnaire ! Pour maximiser l'impact du ralliement de Ren Jinlei, la jeune héroïne est rapidement intégrée au fleuron des forces soviétiques : la Kourskiï Brigad. Elle y reprend le nom de Revalioutsia, héroïne tuée peu avant par Strachniï Soud. Au sein de la brigade, elle va contre toute attente découvrir une raison de plus

## LE DOSSIER PAPOUGAÏ

pour demeurer en URSS, même après la mort de Mao : elle tombe amoureuse du vaillant Aktiabrist !

**POUVOIRS :** Ren Jinlei maîtrise des traditions martiales et mystiques millénaires, transmises au sein de la société secrète des Lanternes Rouges. Ces talents font d'elle une combattante hors norme et sa compréhension des flux d'énergie interne la rend capable de briser les objets les plus durs comme de paralyser ses adversaires. Elle maîtrise en outre le kung fu de la Légèreté de l'Être qui lui permet de défier la gravité avec grâce et d'accomplir des bonds fantastiques.

**EQUIPEMENTS :** aucun, mais la Kourskiï Brigad a les moyens et les contacts pour lui procurer tout ce dont elle pourrait avoir besoin.

**MOTIVATIONS :**

- Gagner l'amour d'Aktiabrist 3
- Faire triompher les idéaux de justice du socialisme 2
- Rabaïsser le machisme 3

**TRAITS DE CARACTÈRE :** Réfléchie ; Valeureuse ; Fièrè.

**JAUGE D'ÉNERGIE :** 6/ **JAUGE D'AUDACE :** 7

**Talents :**

- Arts 2 (Peinture chinoise)
- Autorité 1
- Armes à distance 2
- Armes blanches 3
- Corps à corps 3 (Kung fu)
- Crime 3 (Discrétion ; Contrefaçon ; Effraction)
- Culture générale 1
- Enquête 2 (Filatures)

- Médecine 1
- Mondanités 2
- Occultisme 2 (Sociétés secrètes chinoises)
- Politique 1
- Sport 3 (Acrobatie)
- Stratégie 1
- Survie 1
- Technologie 1

**POUVOIRS :**

**Kung Fu des Lanternes Rouges 3 :** s'ajoute à Corps-à-corps  
**Briser l'échine de la tortue 3 :** entre en jeu lorsqu'il s'agit de briser un objet.

**Points vitaux 3 :** les succès aux attaques au corps-à-corps font non seulement des dégâts à la jauge d'Énergie, mais diminuent les mains suivantes de l'adversaire d'un même nombre, jusqu'à un maximum de 3 ; limit. : adversaires humains.

**Kung Fu de la Légèreté de l'Être 3 :** limit. Personnel. S'ajoute aux mains de pour les déplacements (bonds ; escalade ; esquive etc).

**SAARAL TCHONO, GARDIEN DE L'ÉTERNEL CIEL BLEU :**

**VÉRITABLE IDENTITÉ :** Batsaikhan Borte (secrète)

**BIOGRAPHIE :** Batsaikhan Borte est né en 1940 sur les rives méridionales du lac Baïkal d'une ancienne famille d'éleveurs mongols. Son père, Borte, bien qu'il ait servi dans l'Armée rouge, maintint toujours la tradition de l'art guerrier des steppes, entraînant son fils en de longues chevauchées. Lorsque vint la puberté, Batsaikhan fut assiégré de rêves fantastiques que son père interpréta

## LE DOSSIER PAPOUGAÏ

comme le signe de l'éveil du don shamanique déjà plusieurs fois manifesté dans sa lignée. Le vieux soldat se mit en quête d'un shaman à même de former son fils. Sa quête le mena au camp LR-11 où avait été enfermé dès les années 1950 un vieux maître spirituel mongol, Chuluunbold. Au prix de lourds pots-de-vin, le soldat obtint son affectation à la garde du camp et put ainsi présenter son fils au vieux shaman. Celui-ci initia l'enfant et le guida à travers sa mise à mort et sa renaissance des mains des esprits de la steppe lors de sa première « ascension ». Mais l'événement eut plus répercussions que le vieil homme lui-même aurait pu l'imaginer.

Le temps était alors à la grande campagne « d'extermination des prédateurs » décrétée par la commission d'aménagement du territoire de l'URSS. Au début des années 1950, près de 50.000 loups étaient abattus chaque année. L'extermination de ce père de la nation mongole provoqua la rage des esprits tutélaires et leur colère se déversa dans Batsaikhan. Possédé par l'esprit du loup, il devint dès lors Saaral Tchono, le Loup Gris, protecteur de la steppe et « gardien de l'Eternel Ciel Bleu ». Il ne tarda pas à figurer tout en haut des listes de « terroristes » recherchés par le KGB. Sa croisade l'a amené à s'opposer tant à l'exploitation irraisonnée de la steppe, qu'aux politiques d'acculturation orchestrées par le pouvoir. Il a également à maintes reprises protégé les hommes de toutes nations contre un mal ancien tapis dans les sables du Taklamakan, Erlik-khan, dieu des morts régnant dans les profondeurs de la Terre, et ses dix sombres rejetons, les Karaoghlanlar. Avec la chute du Communisme, Saaral Tchono se prend à rêver d'unifier le monde de la steppe en un vaste Khanat du Ciel Bleu, où hommes, chevaux et loups suivraient librement les traces de leurs ancêtres.

**POUVOIRS :** Saaral Tchono est un puissant shaman, incarnation de l'esprit du loup. Outre des dons physiques impressionnants, il dispose de deux pouvoirs extraordinaires. Il peut tout d'abord

transférer son essence vers le corps d'un autre shaman et le posséder, afin d'intervenir partout là où les esprits ont besoin de lui. Le shaman-hôte voit son corps muter physiquement et adopter l'apparence de Saaral Tchono pour la durée de la possession. Ensuite, ce dernier est capable d'invoquer l'âme du loup qui sommeille au cœur des populations de la steppe. Les cibles se transforment alors en loups au service du shaman. A son réveil, elles ne se souviennent plus de l'événement et seuls quelques rêves étranges les hanteront encore durant les années suivantes.

**EQUIPEMENT :** masque de shaman pour l'entrée en transe

**MOTIVATIONS :**

Protéger la steppe 3

Restaurer les traditions shamanistes 3

Unifier les peuples d'ascendance turco-mongole 1

**TRAITS DE CARACTÈRE :** Pieux ; Sobre ; Suspicieux.

**JAUGE D'ÉNERGIE :** 6 / **JAUGE D'AUDACE :** 7

**TALENTS :**

Arts : 1 (Danse)

Autorité : 2 (Animaux).

Armes à distance : 3 (Arc uniquement)

Armes blanches : 2

Corps à corps : 2

Crime : 1

Culture générale : 1 (Culture des steppes)

Enquête : 1

Médecine : 2

Occultisme : 3 (Shamanisme)

## LE DOSSIER PAPOUGAÏ

Sport : 2  
Stratégie : 2  
Survie : 3 (Steppes)

### POUVOIRS

**Force 1**

**Endurance 1**

**Sens améliorés 2** : limit. : ouïe ; odorat

**Parler avec les esprits 4** : limit. esprits de la steppe

**Empathie animale 3** : limit. animaux de la steppe

**Téléportation 4** : limit. : d'un shaman à l'autre

**Lycanthropisation 4** : nombre de succès requis égal 2 + la plus forte motivation de la cible ; jet avec Occultisme. Limit. : cibles d'ascendance turco-mongole.

### SALAMANDR ET LES SUPER-SOLDATS

VÉRITABLE IDENTITÉ : Matveï Filippovitch Iegorov (secrète)

AUTRE ALIAS : Oleg Rafikovitch Ruspín, ministre de l'intérieur de la République d'Oudmourtia.

BIOGRAPHIE : Salamandr est le fleuron du programme de super-soldats de Mayak (voir T-65). Contrairement aux autres sujets, croisés uniquement avec des tardigrades, deux sujets ont bénéficié d'une étape supplémentaire. Les tardigrades greffés à leurs chairs ont assuré leur survie lorsqu'ils ont été soumis à un effroyable processus de culture cellulaire qui déboucha sur le remplacement de leur environnement bactérien normal par des souches de *deinococcus radiourans*, la fameuse « Conan the Bacteria » des spécialistes des extrêmophiles... Cet organisme est le plus résistant au monde, supportant des doses de radiation 5000 plus élevées que

l'être humain et parvenant même à « ressusciter ». La réussite du projet a donné naissance à deux surhommes d'une résistance proprement stupéfiante. Le premier n'a toutefois pas bénéficié d'un traitement complet, car les autorités ont exigé son envoi précoce à Tchernobyl (voir UN CADAVRE DANS L'ARMOISE), mais le second, le capitaine Iegorov, est considéré comme un succès complet.

Ce dernier allait pourtant se retourner contre ses concepteurs pour se venger des horreurs subies et de la perte de son humanité. Le capitaine Iegorov demeura fidèle jusqu'au bout à l'URSS, mais lorsque l'Etat pour lequel il avait tout sacrifié tomba, il décida de se dédommager des souffrances endurées... Ce fut lui qui livra le laboratoire secret à l'I-B, en échange d'une partie des profits et du commandement des escouades de super-soldats produites. Sous l'identité d'Oleg Rafikovitch Ruspín, ministre de l'intérieur de la République d'Oudmourtia, il est à présent le chef de la sécurité de l'Etat mafieux contrôlé par l'I-B et à la tête de ses hommes traque sans relâche les agents ennemis, qu'ils travaillent pour des gouvernements ou pour des organisations criminelles rivales.

POUVOIRS : né de la fusion entre l'organisme humain et une colonie de tardigrades, Iegorov est avant tout une véritable machine à survivre. Sa constitution n'a sans doute que peu d'égale sur Terre et il est capable de se régénérer rapidement. Il dispose par ailleurs de la formation d'un commando d'élite.

EQUIPEMENTS : Salamandr dispose d'un équipement dernier cri fourni par l'I-B. Il opère généralement à la tête d'une escouade de quatre Kobel, des super-soldats produits à Mayak.

MOTIVATIONS :

Éliminer les menaces 3

Prendre le contrôle de l'I-B 2

## LE DOSSIER PAPOUGAÏ

Faire payer les responsables du Projet Salamandr 2

TRAITS DE CARACTÈRE : Energique ; Ambitieux ; Réfléchi.

JAUGE D'ÉNERGIE : 7/ JAUGE D'AUDACE : 5

Talents :

Autorité 2 (Commandement ; Intimidation)

Armes à distance 3

Armes blanches 2

Corps à corps 2

Crime 2

Enquête 1

Pilotage 2

Sport 2

Stratégie 3 (Commando)

Survie 3

Technologie 2 (Armement)

POUVOIRS

**Constitution extrêmophile** 4

**Régénération** 3 (1 point d'énergie par minute) : limit. personnelle.

**Les super-soldats de Mayak**

Chaque escouade de 4 soldats représente un Niveau de menace 8. Le niveau d'opposition est géré différemment pour l'attaque et la défense. Pour résister aux attaques des soldats, les personnages doivent résister à un Opposition de Niveau 4, mais lorsqu'ils attaquent les soldats, la résistance de ces derniers est basée sur un niveau d'opposition 5.

**SHVITSAR**

VÉRITABLE IDENTITÉ : Kapterev, Roman Ilitch (secrète)

BIOGRAPHIE : Kapterev est issu d'une honnête famille de prolétaires de Stalingrad. Tout à la fois patriote, aventureux et intellectuellement brillant, le jeune homme bénéficia pleinement du système, fit de hautes études par le biais de l'armée et ne tarda pas à réaliser ses deux rêves : épouser Vera Georgevna Tchensova, son amour de jeunesse, et devenir astronaute. Mais lorsqu'il s'élança vers l'espace à bord de Vostok-5 (voir LE PHARE DE L'HUMANITÉ), il ne pouvait imaginer qu'il allait devenir l'un des plus grands dangers auquel l'Humanité aurait dorénavant à faire face. Une fois en orbite, l'organisme de Kapterev a été contaminé par une sonde biologique de l'empire kharnassien. Dédiées au culte du Grand Mental, les hordes kharnassiennes hantent l'espace à la recherche de civilisations à exterminer pour la gloire de leur maître. Dans cette quête, elles sont secondées par des parasites lancés devant elles à travers l'espace. Au contact d'une forme de vie suffisamment développée pour mériter d'être anéantie, la parasite entre en symbiose avec cet organisme et modifie non seulement son métabolisme, mais surtout ses ondes mentales qui s'alignent sur celles des maîtres psi kharnassiens pour les guider jusqu'au monde de l'hôte. Ainsi, investi par le parasite, Kapterev est devenu le Shvitsar, « l'huissier » qui ouvrira les portes de la Terre à une race conquérante venue des tréfonds glacés du cosmos...

Aujourd'hui, après 24 ans passés dans la banquise (voir LE PHARE DE L'HUMANITÉ), Kapterev est en proie à la panique, cherchant le moyen de mettre fin à ses jours avant le débarquement fatidique. Toutefois, il n'a pu résister à ses pulsions les plus éminemment humaines et il s'est mis en quête de sa famille. Après des mois de pérégrination, il a atteint Moscou et rencontré sa veuve

## LE DOSSIER PAPOUGAÏ

qui n'a pu reconnaître ce jeune homme hirsute. Eprouvant pourtant pour lui une confiance instinctive, elle n'a pas tardé à lui ouvrir son cœur et à lui parler de l'évolution terrible de sa fille, activiste de la *Bezmertnaïa Radina* (voir Kara). Comment peut-elle trahir par toute cette haine son père, « un vrai héros de l'URSS » ? Shvitsar a donc décidé de tenter de remettre sa fille sur le droit chemin avant de mettre fin à ses jours. Mais comment réagira-t-il lorsqu'il découvrira ses pouvoirs ? Ces pouvoirs qui témoignent d'une contagion... Est-elle, elle aussi, une balise pour les Kharnassiens ? Devra-t-il se décider à tuer sa fille pour sauver l'humanité ?

**POUVOIRS :** Shvitsar dispose d'un seul pouvoir, somme toute très simple : il est immortel... Ou du moins, personne n'a encore rien trouvé qui puisse dépasser les limites de sa phénoménale capacité de régénération. Celle-ci lui assure d'ailleurs également une extrême endurance puisque les toxines sont immédiatement éliminées et les fibres musculaires réparées instantanément...

**EQUIPEMENTS :** aucun

**MOTIVATIONS :**

- Sauver la Terre des Kharnassiens 3
- Parvenir à mourir 3
- Ramener sa fille dans le droit chemin 2

**TRAITS DE CARACTÈRE :** Juste ; Energique ; Suspicieux.

**JAUGE D'ÉNERGIE :** 6/ **JAUGE D'AUDACE :** 6

**Talents :**

- Administration 1
- Autorité 2 (Commandement)

Armes à distance 2

Armes blanches 1

Corps à corps 2

Crime 1

Mondanités 1

Pilotage 3 (Avions ; Engins de la conquête spatiale)

Science 2 (Aéronautique)

Sport 2

Stratégie 2

Survie 1 (un échec n'a pas de conséquences très graves...)

Technologie 2 (Avionique)

**POUVOIRS**

**Invulnérabilité** 5

**Régénération** 5 (3 points d'énergie par round) : limit. : personnelle.

**Endurance** 4

**STRACHNIÏ SOUD**

Véritable identité : Vitalii Ignatevitch Samalev (secrète)

Biographie : Samalev est né dans une communauté de Vieux-croyants, ces Orthodoxes qui refusèrent les réformes de l'Eglise au XVII<sup>e</sup> siècle et vécurent dès lors en marge d'une société dont ils dénonçaient la corruption. Ce puissant mutant se persuada durant les années 1960 d'être l'envoyé de Dieu, un ange vengeur en charge de châtier l'athéisme. Il se lança dans une campagne de terreur contre l'empire soviétique. Ses perpétuelles invocations au Jugement Dernier (ru. « strachniï soud ») finirent par déterminer le nom par lequel les services de sécurité le désignèrent. Finalement vaincu en 1973 par les hommes du SHCHIT au prix de lourdes pertes (les

## LE DOSSIER PAPOUGAÏ

premiers **Revalioutsia** et **Arsenal** périrent dans l'affrontement final), il vient d'échapper à un long emprisonnement (voir DIES IRAE) et a repris sa croisade.

Sa silhouette crasseuse et famélique n'en dégage pas moins une aura de puissance presque tangible. Consumé par des visions mystiques, Strachniï Soud est parfaitement irrationnel, mais sa foi somme toute naïve pourrait être employée contre lui. Les maîtres de la *Bezmertnaïa Radina* ne manqueront d'ailleurs pas de faire à terme ce calcul. L'alliance de la puissance brute du mutant et de leurs ambitions sinistres pourrait être catastrophique pour le monde. Toutefois, le jeu devra être subtil : les Vieux-croyants n'ont que mépris pour l'Eglise régulière et Strachniï Soud pourrait bien se retourner à terme contre ses alliés pour les obliger à expier leurs péchés.

**POUVOIRS** : Strachniï Soud est sans conteste le plus puissant des télékinètes de l'ancien bloc de l'Est, capable tout à la fois de déplacer des masses inimaginables et d'opérer un contrôle extrêmement fin des pièces d'une machinerie. Associé à son contrôle de l'électricité, il est ainsi à même de dominer les machines. Peu soucieux de restreindre son pouvoir, le mutant est perpétuellement enveloppé d'une nuée de débris et l'air crépite autour de lui, ce qui rend difficile toute approche pour l'affronter au corps-à-corps. Enfin, au cours de ses années d'emprisonnement, **Strachniï Soud** a développé la capacité de se sustenter en absorbant l'électricité.

**EQUIPEMENT** : rien de particulier.

**MOTIVATIONS** :

- Punir les pécheurs et les Athées (et les autres au cas où) : 3
- Purifier la foi orthodoxe : 3
- Obéir à Dieu : 3

**TRAITS DE CARACTÈRE** : Pieux ; Impulsif ; Arbitraire.

**JAUGE D'ÉNERGIE** : 6/ **JAUGE D'AUDACE** : 8 (ce haut score reflète avant tout sa facilité à « activer un élément du décor » avec ses pouvoirs ; utilisez de préférence ses points d'Audace pour ça).

**TALENTS** :

- Autorité : 2 (Intimidation)
- Armes à distance : 3 (Projectiles télékinétiques)
- Corps à corps : 1
- Crime ; 2
- Occultisme : 2 (Christianisme)
- Sport : 1
- Survie : 1
- Technologie : 2

**POUVOIRS** :

**Télékinésie** 5

**Vol** 3

**Manipulation de l'électricité** 3

**Contrôle des machines** 4

**Bouclier de débris** 3 : limit. : présence de gravats et autres débris, ce qui ne tarde pas d'ailleurs quand il commence à s'énerver...

**Aura électrique** 3 : limit. : une attaque au contact contre lui cause un contrecoup de 3 dés contre la défense passive de l'agresseur.

**Sustentation électrique** 3 : limit. Personnelle.

**STRELTSI**

## LE DOSSIER PAPOUGAÏ

VÉRITABLE IDENTITÉ : Anton Arsenevitch Makarov (secrète)

AUTRE ALIAS : non

BIOGRAPHIE : Makarov est l'héritier de Krasnaïa Strelka, la Flèche Rouge, un membre fondateur de la Kourskiï Brigad. Lorsque le KGB exécuta son camarade Baretz suite à « l'incident de Prague », Krasnaïa Strelka déserta et se lança dans une lutte sans merci contre le système corrompu et autoritaire qui avait décidé la mort de son ami pour le simple fait de s'être opposé à un massacre de civils.

Sa vitesse surhumaine lui permit longtemps d'agir sans craindre les agents du KGB lancés à sa poursuite. Mais ce même pouvoir finit par le trahir. Privé des traitements avec lesquels les médecins du KGB contrôlaient son métabolisme, il commença à consumer son énergie trop rapidement, vieillissant plus vite qu'il ne l'aurait dû.

Obligé de faire une utilisation plus mesurée de ses pouvoirs, il finit par être capturé à la fin des années 1970 par une escouade d'hommes du SHCHIT commandée par Ivan Karine. Toutefois, Litavrin passa sous silence cette arrestation et n'en communiqua pas la nouvelle à la hiérarchie du KGB. Lui-même avait déjà commencé à trahir en collaborant avec le C.L.A.S.H.. Il décida donc de passer un accord avec le mutant. Dorénavant, il l'appuierait discrètement dans sa croisade, à condition qu'il lui communique tout ce qu'il viendrait à découvrir sur d'éventuels programmes secrets potentiellement dangereux pour l'humanité. Krasnaïa Strelka ayant approuvé, il utilisa ses contacts pour le mettre en relation avec un jeune homme susceptible de l'aider. Anton Arsenevitch Makarov était un refuznik, activiste, journaliste, éditeur et diffuseur d'un *samizdat*, un journal illégal. Recherché par la milice et le KGB pour ses « activités asociales », il avait réussi à échapper à tous les traquenards. Le directeur du SHCHIT en avait alors fait une cible de

son service, persuadé d'être en face d'un nouveau mutant. Une première confrontation entre Makarov et ses hommes acheva de l'en persuader. Il donna donc à Krasnaïa Strelka les informations nécessaires à trouver le jeune homme. Un peu de super-vitesse fit le reste : la Flèche Rouge captura le refuznik. Devenu célèbre pour ses attaques contre le KGB, l'ancien membre de la Kourskiï Brigad n'eut aucun mal à calmer les craintes de son prisonnier et finit par en faire son disciple. Lorsque l'organisme prématurément usé de Krasnaïa Strelka lui interdit de poursuivre sa lutte, ce fut le jeune Makarov, rebaptisé Streltsi (l'Archer) qui reprit le flambeau. Tout au long des années 1980, il s'attaqua systématiquement à l'appareil soviétique, faisant éclater de multiples scandales de corruption et de prévarication. Il fut en quelque sorte un second Osvaboditel, mais adopta des méthodes plus « publiques ». Ainsi, dès 1983, il parvenait à détourner les plaques de composition pour l'édition de la *Pravda* et faisait tirer à des millions d'exemplaires un article dénonçant la vente par un maréchal de l'Union soviétique en charge des questions logistiques du carburant destiné aux troupes engagées en Afghanistan. Il dénonça également l'élimination systématique des savants impliqués dans « l'Expédition complexe » envoyée au cœur de Tchernobyl et les médias occidentaux furent largement alimentés par lui en informations officieuses sur la catastrophe.

Chacun croyait que la chute de l'URSS allait permettre à ce héros de sortir de l'ombre et les nouvelles autorités russes ne tardèrent pas à lui octroyer une grâce complète pour tous les « crimes » que lui reprochait l'URSS. Toutefois, Streltsi n'a pas répondu à ces ouvertures et continue à agir dans l'ombre, dénonçant la collusion entre mafias et hommes politiques. Heureusement pour lui, il continue à bénéficier dans cette croisade de l'appui discret du directeur du SHCHIT.

## LE DOSSIER PAPOUGAÏ

**POUVOIRS :** Streltsi est un mutant doté d'une forme particulière de pouvoirs télékinétiques. En effet, ceux-ci ne se manifestent pas directement par une capacité à manipuler des objets par la pensée. Ils lui assurent en revanche une maîtrise incroyable de son propre corps, son esprit corrigeant de façon réflexe les mouvements qu'il effectue. Il en résulte une agilité proprement incroyable, ultérieurement aiguisée par l'entraînement auquel le soumit Krasnaïa Strelka. Par ailleurs, cette même capacité s'étend dans une certaine mesure aux objets qu'il touche. Lorsqu'il lance un objet une partie de son esprit reste liée à celui-ci et son pouvoir télékinésique corrige automatiquement la trajectoire. Cela peut naturellement fonctionner avec n'importe quel objet, mais Streltsi a magnifié ce don par un entraînement intensif au tir à l'arc. Son choix lui a été dicté par le souci de rendre hommage à son mentor, la Flèche Rouge.

**EQUIPEMENTS :** arc et flèches de divers types qui peuvent lui ajouter un dé à la plupart de ses « mains ». Le cas échéant, il peut arriver que Litavrin lui fournisse des équipements spéciaux pour une mission précise.

### MOTIVATIONS

- Dénoncer la corruption 3
- Être digne de son mentor 3
- Protéger les citoyens 2

**TRAITS DE CARACTÈRE :** Energique ; Suspicieux ; Généreux.

**JAUGE D'ÉNERGIE :** 6/ **JAUGE D'AUDACE :** 6

### Talents

- Arts 2 (Ecriture)
- Armes à distance 3 (Arc)

- Business 1
- Corps à corps 2 (Judo)
- Crime 2 (Discrétion ; Déguisement)
- Culture générale 1
- Enquête 2 (Interview ; Filature)
- Mondanités 2 (Rhétorique)
- Pilotage 2
- Politique 2 (Scandales)
- Sport 3 (Acrobatie)
- Stratégie 1
- Survie 2
- Technologie 1 (Surveillance)

### POUVOIRS

#### Agilité 4

**Contrôle des projectiles 4 :** limit. : niveau 1 lorsque le projectile n'est pas une flèche.

### TEKTONIK

**VÉRITABLE IDENTITÉ :** Yakov Semionov Varotchevskii (secrète)

**BIOGRAPHIE :** voir la fiche de sa sœur, Raspoutitza. On y ajoutera que l'héritage génétique particulier de Yakov a fait naître chez lui une véritable obsession pour la géologie et il a utilisé ses pouvoirs et ses « cachets » de mercenaire pour rassembler l'une des plus belles collections privées au monde d'échantillon de roches, précieuses ou non. Certaines d'entre elles proviennent des profondeurs extrêmes de la Terre où il a été les chercher avec sa sœur, voire qu'il a fait remonter à la surface en provoquant des secousses sismiques localisées.

## LE DOSSIER PAPOUGAÏ

**POUVOIRS :** Yakov a hérité du patrimoine génétique subterrien le pouvoir de provoquer des séismes. Combiné avec celui de sa sœur, les effets en sont évidemment dévastateurs, car les secousses agitent la mélasse et un bâtiment entier, voire un pâté de maison, peut se transformer en shaker géant ! Il peut concentrer ses ondes sismiques sur des zones plus ou moins vastes et donc faire s'effondrer murs et plafonds sur ses assaillants, les jeter à terre, envoyer dans le décor les véhicules etc. En revanche, Tektonik lui-même n'est pas affecté et il demeure toujours inébranlable tant qu'il est en contact avec le sol dont il canalise la force.

**EQUIPEMENTS :** aucun

**MOTIVATIONS :**

- Protéger sa sœur 3
- Remplir ses contrats 3
- Compléter sa collection 2

**TRAITS DE CARACTÈRE :** Meticuleux ; Débauché ; Violent

**JAUGE D'ÉNERGIE :** 7/ **JAUGE D'AUDACE :** 6

**Talents :**

- Administration 1
- Autorité 1
- Armes à distance 3
- Bizness 2
- Corps à corps 2
- Crime 1
- Enquête 1
- Pilotage 2
- Politique 1

Science 2 (Géologie)

Sport 2

Stratégie 1

Survie 2

**POUVOIRS**

**Ondes sismiques 4**

**Inébranlable :** 3 : accroît son endurance ; le pouvoir agit aussi contre toute tentative de l'en séparer. Limit. a) tant qu'il est au contact du sol ; b) semi-personnel : fonctionne sur lui et sur sa sœur s'il la touche.

**VITYAZ, LE CHEVALIER**

**VÉRITABLE IDENTITÉ :** Igor Markovitch Dolgoroukov (secrète).

**AUTRE ALIAS :** non

**BIOGRAPHIE :** Igor est un descendant de la glorieuse famille des Dolgoroukov. Il peut donc se targuer d'une ascendance plus prestigieuse que celle des Romanov puisque l'associant aux Rurikides, fondateurs des premiers Etats « russes ». Il ne s'en prive d'ailleurs pas, se voit comme le seul héritier de cette dynastie et comme étant appelé à restaurer l'empire à son profit.

Igor n'a pourtant pas grandi en Russie, c'est un fier représentant de ces Russes blancs qui se pensent « plus russes » que les ex-citoyens soviétiques. Il n'a d'ailleurs pour ceux-ci, esclaves bêtards du communisme, que mépris. Lui-même a reçu une éducation poussée en Angleterre. Il se promettait initialement à une carrière académique, mais il se rallia aux extravagantes théories de la Nouvelle Chronologie et finit par être expulsé de Cambridge.

## LE DOSSIER PAPOUGAÏ

Il s'engagea alors dans l'armée britannique. Excellant en tous points dans cette activité, il finit par rejoindre la crème de la crème : les troupes du C.L.A.S.H.

Pourtant quand l'URSS commence à vaciller, il comprend que l'Histoire lui ouvre ses bras : il rentrera dans sa patrie défendre la restauration de la monarchie impériale ! Il commence par multiplier les contacts en ce sens avec les milieux nationalistes et finit par rencontrer Evgeniï de Novogorod. Celui-ci le charge de réorganiser les groupes paramilitaires de la *Bezmertnaïa Radina*. Avant de s'envoler pour sa patrie, Igor va voler un prototype d'annihilateur tout juste récupéré lors d'un raid contre une base de CRIMEN. C'est cette armure qu'il porte à présent lorsqu'il endosse la personnalité de Vityaz, le Chevalier, Archistratège des Phalanges de la Patrie Immortelle et champion du Second Précurseur.

**POUVOIRS :** L'armure de Vitya lui donne des pouvoirs très classiques, mais très efficaces. Outre le fait qu'elle accroît sa force, elle lui permet de voler et dispose d'un dispositif offensif pectoral. Celui-ci est une sorte de couronne qui dissimule un canon électromagnétique dans lequel circule en permanence de l'uranium appauvri. Le cas échéant des projectiles ultra-perforants sont ainsi générés et projetés sur l'adversaire. Enfin, l'armure dispose de senseurs avancés amplifiant ses capacités de détection.

**EQUIPEMENTS :** le prototype d'armure de CRIMEN a fait l'objet de quelques modifications « cosmétiques » pour doter Vityaz d'un costume « à la mesure de sa démesure ». Ainsi, le canon pectoral a-t-il été modelé en forme de couronne de laurier centré de la croix gammée sinistroyre et de l'icône du Christ, emblème de la BR.

**MOTIVATIONS :**

Restaurer la monarchie (à son profit) 3

Châtier les « Rouges » (dont il a une définition très large...) 2  
Révéler l'imposture de l'histoire par la Nouvelle Chronologie 2

**TRAITS DE CARACTÈRE :** Fier ; Pieux ; Impulsif.

**JAUGE D'ÉNERGIE :** 7/ **JAUGE D'AUDACE :** 6

**Talents :**

Autorité 3 (Commandement)

Armes à distance 3

Armes blanches 1

Bizness 1

Corps à corps 3

Crime 1

Culture générale 2 (Histoire)

Enquête 1

Mondanités 1

Pilotage 1 (Armure volante)

Politique 2

Sport 2

Stratégie 3 (Commando ; Contre-guérilla)

Survie 2

Technologie 2 (Démolition)

**POUVOIRS**

**Force** 3 : limit. Artificielle.

**Armure** 3 : limit. Artificielle.

**Vol** 2 : limit. Artificielle.

**Canon magnétique à uranium** 4 : limit. Artificielle.

**Senseurs** 2 : limit. Artificielle.

## LE DOSSIER PAPOUGAÏ

### VOKHR

VÉRITABLE IDENTITÉ : Algimentas Venskus (secrète)

AUTRE ALIAS : la bête.

BIOGRAPHIE : malgré son nom, Algimentas Venskus n'est pas un extraterrestre. C'est un Lituanien. Mais si l'on considère que le propre de l'homme est d'avoir une conscience, alors, oui, d'une certaine façon Venskus est un extraterrestre ...

Cet ancien commando spetznaz s'est taillé une réputation sanglante à la tête d'une escouade d'extermination dans les montagnes afghanes. Sans surprise, la chute de l'URSS l'a conduit à monnayer ses « talents » dans le monde des guerres mafieuses et des milices paramilitaires nationalistes. Il n'a pas tardé à être repéré par Fanbek et la « bête » comme l'appelle ses hommes est à présent le chef des troupes d'élite de Landsknecht, le NET.

Algimentas considère comme une insulte personnelle que certains individus se soient vus dotés de capacités hors du commun là où lui a dû aiguïser lentement et patiemment à force de travail ses capacités de tueur. Il éprouve donc une jouissance revancharde à les abattre. Pour accroître ses chances de victoire, il a obtenu de Fanbek un prototype d'armure acheté à l'I-B. Il se fait à présent appeler Vokhr, du nom de la sinistre garde armée préposée aux camps du goulag.

POUVOIRS : l'armure de Vokhr est semblable à celle d'un annihilateur de CRIMEN, à l'exception du fait qu'elle ne peut voler.

EQUIPEMENTS : armure et armes en tous genres. Lorsqu'il a eu le temps de se préparer à affronter un super-héros, l'armure de Vokhr est « adaptée » à cette rencontre (lance-flammes contre un super-

héros contrôlant le froid ; senseurs ultra-perfectionnés contre un invisible etc). Il intervient toujours à la tête d'une escouade du NET (Niveau de menace 6/ Niveau d'opposition 3 ; de même s'ils ont été spécialement préparés à l'affrontement, accroître de 1 le niveau d'opposition).

### MOTIVATIONS :

Certes, je ne peux plus violer tes ancêtres, mais je peux encore te massacrer 3

Je n'ai rien à t'envier, raclure 3

Oui, ça fait mal, mais tu auras le temps de t'y faire... 2

TRAITS DE CARACTÈRE : Violent ; Cruel ; Courageux.

JAUGE D'ÉNERGIE : 7/ JAUGE D'AUDACE : 5

### Talents :

Autorité 3 (Intimidation ; Commandement)

Armes à distance 3

Armes blanches 2

Corps à corps 2

Crime 1 (Torture)

Culture générale (elle est bonne celle-là !)

Médecine (dissection ?).

Mondanités (voir Culture générale)

Pilotage 2

Politique (Dieu reconnaîtra les siens...)

Sport 2

Stratégie 3 (Embuscade)

Survie 3 (Chasse)

Technologie 1

## LE DOSSIER PAPOUGAÏ

### POUVOIRS

**Force 3**

**Blindage 3**

**Armes 3\***

**Option 2\*\***

\* Lorsqu'il a eu le temps de se préparer, le niveau monte à 4 contre sa cible prioritaire.

\*\* Lorsqu'il a eu le temps de se préparer, il dispose d'un quatrième pouvoir de niveau 2, adapté à sa cible prioritaire.

### VAROCHNIKOV, EVGENIÏ PIOTROVITCH

VÉRITABLE IDENTITÉ : Evgeniï Piotrovitch Varochnikov, métropolite de Novgorod (publique).

AUTRE ALIAS : Vtaroi Predtetcha (secrète)

BIOGRAPHIE : Varochnikov est né dans le nord de la Russie, sur les bords de la Mer blanche. Son père travaillait comme professeur d'athéisme au sein de l'école navale des cadets installée dans le grand monastère historique des Solovki. Mais comme souvent, Piotr Varochnikov était également un fervent chrétien, converti au cours d'une illumination personnelle alors qu'il étudiait ces mêmes écrits dont il était censé montrer l'inanité et la dangerosité. Il ne tarda pas à enseigner sa foi en secret à sa femme, Vera, et à son fils, Evgeniï.

Varochnikov grandit donc dans cette atmosphère de foi dissimulée et d'espoirs millénaristes. Lorsque les autorités communistes relâchèrent leur pression sur l'Eglise orthodoxe, il entra au séminaire et fit une rapide carrière dans une Eglise alors largement abandonnée des fidèles. Evgeniï apprit l'art de la manipulation et de la dissimulation en manœuvrant entre les divers ambitieux proches du pouvoir et les taupes

du KGB. Il parvint finalement au sommet des honneurs au début des années 1980 en étant nommé au poste de métropolite de Novgorod.

Mais depuis des années, il occupait une autre fonction : chef de la commission ecclésiastique pour la conservation du patrimoine scripturaire russe. Il avait à sa charge la collecte des éventuels manuscrits et imprimés rares encore dispersés dans les anciens monastères abandonnés, les musées de province et les communautés isolées. C'est au cours de l'une de ses missions, au sein d'une communauté sibérienne totalement coupée du monde, qu'il mit la main sur un ensemble de prophéties consignées par le disciple d'un starets, un saint ermite. Ces textes hallucinants affirmaient l'origine slave de Jésus Christ et dénonçaient l'existence d'une réécriture de l'histoire par les juifs, afin de « pervertir l'œuvre du Verbe par le Verbe ». Varochnikov fut comme frappé par la foudre (il dirait la Grâce !) car sous la rhétorique délirante les affirmations du starets sur la réalité de l'histoire humaine correspondaient en de nombreux points avec les positions de la « Nouvelle Chronologie ». Cette coïncidence par trop incroyable emporta l'adhésion du prêtre.

C'est donc avec avidité qu'il lut la suite des écrits du starets. Or ceux-ci annonçaient la venue d'un « Second Précurseur » (Vtaroi Predtetcha), qui serait à la Seconde Venue du Christ, ce que saint Jean Baptiste fut pour sa première apparition dans le monde. Ce Second Précurseur serait l'Homme Noble, Fils du Gardien des Clefs, né directement de la foi. Il serait baptisé dans une mer de lait. Chargé par Dieu de préparer la Seconde Venue de son Fils, il gagnerait l'immortalité par ses œuvres afin de pouvoir survivre aux tribulations qui marqueront la Fin des Temps.

Cette lecture fut claire pour Evgeniï : son nom signifie « bien né, de noble race » ; son père s'appelle Pierre et sa mère, Foi (Vera en russe) ; il naquit aux bords de la Mer blanche dans les flots de laquelle le baptisa secrètement un prêtre ami de son père. Avoir découvert ces écrits perdus depuis des siècles qui lui révélaient le véritable secret de

## LE DOSSIER PAPOUGAÏ

l'histoire sainte lui apparut comme l'ultime preuve : il était le Second Précurseur et il gagnerait l'immortalité en préparant la Seconde Venue du Christ-Roi, aux côtés duquel il siégerait au jour du Jugement !

POUVOIRS : une foi et charisme hors normes.

EQUIPEMENTS : aucun

MOTIVATIONS :

Faire triompher les vues de la Bezmertnaïa Radina 3  
Devenir patriarche de Moscou 3  
Atteindre l'immortalité 3

TRAITS DE CARACTÈRE : Pieux ; Fier ; Fourbe.

JAUGE D'ÉNERGIE : 3/ JAUGE D'AUDACE : 5

Talents :

Administration 2  
Arts 2  
Autorité 3 (Inspirer le respect)  
Business 2  
Culture générale 2  
Enquête 1  
Mondanités 3 (Rhétorique ; Clergé ; Monde diplomatique)  
Occultisme 3 (Mysticisme slave ; Occultisme nazi)  
Politique (Négociations ; Relations entre les Eglises)  
Stratégie 1

POUVOIRS

**Charisme 1**  
**Volonté 1**

## LE DOSSIER PAPOUGAÏ

### APPENDICE 1 : KAK TIBIA ZAVOUT ?

Les noms russes se composent non seulement d'un prénom et d'un nom de famille, mais également de la mention du nom du père. Les deux derniers éléments s'accordent en genre. Il vous suffit de combiner les listes ci-dessous pour improviser jusqu'à 39527 PSJ. La forme de politesse est d'utiliser le prénom et le patronyme : « Bonjour Andreï Borisovitch ». Entre proches, les Russes utilisent essentiellement des diminutifs, comme le fameux Natasha pour Natalya par exemple.

PRÉNOMS MASCULINS	DIMINUTIF	PATRONYMES MASCULINS	PATRONYMES FÉMININS	PRÉNOMS FÉMININS	DIMINUTIF	NOMS DE FAMILLE (M/F)	
Afanasii	Afonia	Afanasievitch	Afanasievna	Alexandra	Sasha	Annenskii	Annenskaia
Alexandr	Sasha	Alexandrovitch	Alexandrovna	Antonina	Tonia	Antonov	Antonova
Alexei	Alesha	Alexeevitch	Alexeevna	Ekaterina	Katia	Astakhov	Astakhova
Anatolii	Tolia	Anatolievitch	Anatolievna	Elena	Lena	Baltusov	Baltusova
Andreï	Andrjusha	Andreevitch	Andreevna	Evgeniia	Jenia	Belokamenskii	Belokamenskaia
Arkadii	Arkasha	Arkadevitch	Arkadevna	Irina	Ira	Belokurov	Belokurova
Boris	Boria	Borisovitch	Borisovna	Kira	Kira	Davydov	Davydova
Evgenii	Jenia	Evgenevitch	Evgenevna	Larisa	Lara	Donduro	Donduro (invariable)
Fiodor	Fedia	Fiodorovitch	Fiodorovna	Lioudmila	Liuda	Emenskii	Emenskaia
Gavril	Gavrik	Gavrilovitch	Gavrilovna	Maria	Masha	Enotov	Enotova
Gennadii	Gena	Gennadevitch	Gennadevna	Nadejda	Marisha	Gavrikov	Gavrikova
Ignat	Gnasha	Ignatovitch	Ignatievna	Natalia	Nadja	Gavrilin	Gavrilina
Ilia	Iljusha	Ilitch	Ilinitchna	Olga	Natasha	Kapterev	Kaptereva
Ivan	Vania	Ivanovitch	Ivanovna	Pavlina	Olia	Karavaev	Karavaeva
Konstantin	Kostia	Konstantinovitch	Konstantinovna	Polina	Polia	Kazanevitch	Kazanevitcha
Leontii	Leva	Leontjevitch	Leonidovna	Valentina	Valja	Khlopotin	Khlopotina
Leonid	Lenia	Leonidovitch	Leontievna	Vera	Verochka	Osipov	Osipova
Mark	Markusha	Markovitch	Markovna	Zinaida	Zina	Pomïalovskii	Pomïalovskaia
Mikhaïl	Misha	Mikhaïlovitch	Mikhaïlovna			Riabtchenkov	Riabtchenkova
Nikolaï	Kolia	Nikolaïevitch	Nikolaïevna			Samarkin	Samarkina
Oleg	Alik	Olegovitch	Olegovna			Samodurov	Samodurova
Pavel	Pasha	Pavlovitch	Pavlovna			Tchekalov	Tchekalova
Piotr	Petia	Petrovitch	Petrovna			Udaltsov	Udaltsova
Semen	Sema	Semenovitch	Semenovna			Ushenkov	Ushenkova
Sergeï	Serioja	Sergeevitch	Sergeevna			Vasilevskii	Vasilevskaia
Valerii	Valera	Valerevitch	Valerevna			Vasiukov	Vasiukova
Vasiliï	Vasia	Vasilevitch	Vasilevna			Zamurko	Zamurko (invariable)
Viktor	Vitia	Viktorovitch	Viktorovna			Jeltiakov	Jeltiakova
Vladimir	Volodia	Vladimirovitch	Vladimirovna			Zolushkin	Zolushkina

## LE DOSSIER PAPOUGAÏ

### APPENDICE 2 : FOR THEIR EYES ALSO

Ce qui suit est tout simplement une collation des textes introduisant chacun des trois volets du Dossier Papougai. Ils ne contiennent que des informations générales et peuvent donc être envoyés aux joueurs en amont des parties pour qu'ils se fassent une idée du contexte de jeu.

### LA BOITE DE PANDORE

L'URSS entre dans les années 1980 minée par les difficultés économiques. L'interminable guerre en Afghanistan, la course aux armements imposée par Ronald Reagan et l'échec à prendre le tournant de l'informatique viennent amplifier l'effondrement des prix du pétrole au milieu de la décennie, lequel vide les réserves de devises du pays. En 1986, la catastrophe de Tchernobyl parachève ce fatal cocktail de poisons. Au bord de la banqueroute, le pays des Soviets doit se réformer, en espérant ne pas mourir du traitement.

Le soin de guider l'URSS incombe depuis le 11 mars 1985 au secrétaire général du parti communiste de l'Union Soviétique, Mikhaïl Sergeevitch Gorbachev, dont la jeunesse (54 ans) tranche avec la tradition gérontocratique des dernières décennies. Le nouveau maître du Kremlin tente de stimuler l'économie par des réformes libérales dans les domaines économiques et politique : les maîtres-mots sont dorénavant « transparence » (*glasnost*) et « développement » (*uskoreniye*) au service de la « reconstruction » (*perestroïka*). Les alliés de Gorbachev sont rapidement placés aux postes clefs : parmi eux, Boris Eltsine, qui intègre le secrétariat du comité central du parti communiste de l'Union Soviétique, avant de devenir Premier secrétaire du parti communiste de Moscou. Le 28 mai 1987, un événement incongru va aider Gorbachev : un pilote

amateur allemand, Mathias Rust, pose son avion sur la Place Rouge ! Le Premier secrétaire profite de l'occasion pour limoger son ministre de l'intérieur et plus de deux mille officiers hostiles à son programme.

Le pari est risqué : diminuer la pression en ouvrant la cocotte, mais en contrôlant parfaitement la vapeur. Il est d'ailleurs perdu et la « débâcle » commence. Les revendications nationalistes, libérales, ethniques s'engouffrent par la brèche. Elles nourrissent les aspirations à l'indépendance des républiques qui, agrégées à la Russie, constituent l'URSS à proprement parler. Commencé par les Pays Baltes, le mouvement s'étend rapidement aux républiques stratégiques d'Asie Centrale, Kazakhstan en tête. Dans le Caucase, l'affaiblissement du contrôle de Moscou permet à des plaies anciennes et infectées de se rouvrir. Ainsi, Arméniens et Azéris décident de régler par les armes leurs litiges frontaliers sur fond de pogroms. En Russie, même, les premiers mouvements nationalistes éclosent affirmant la supériorité russe sur les « minorités » non slaves et non orthodoxes. Aux marges de l'URSS, l'agitation « contamine » les régimes des « pays frères » : Pologne, Allemagne de l'Est, Tchécoslovaquie, Hongrie, Bulgarie, Roumanie etc.

Face à ces évolutions, Gorbachev se retrouve pris entre le marteau et l'enclume : mené par Eltsine, un groupe réclame à corps et à cris l'accélération des réformes, tandis que les conservateurs groupés derrière Yegor Ligacev freinent des quatre fers. Bien qu'ayant manifestement ouvert la boîte de Pandore, Gorbachev tente d'encadrer le mouvement pour lui donner une orientation plus acceptable pour les cadres du Parti Communiste et pour « préserver l'essentiel ». Le PCUS demeure seul légal, mais les élections de 1989 s'ouvrent déjà à la concurrence entre candidats recrutés. L'enjeu est alors la désignation d'un nouvel organe législatif, le Congrès des Députés du Peuple. La même année, à l'Ouest, une

## LE DOSSIER PAPOUGAÏ

vague de révolutions balaie les régimes communistes des Pays Frères.

En 1990, le monopole du PCUS cède et la création d'autres partis est autorisée. L'année suivante, bien qu'un referendum sur le maintien de l'unité de l'URSS voie triompher le « oui » à 76%, six républiques périphériques (Pays Baltes, Tchétchénie-Ingouchie, Arménie, Géorgie, Moldavie) boycottent le referendum au profit d'un vote en faveur de leur indépendance. En Russie même, des élections au poste nouvellement créé de président de la Fédération de Russie donnent le pouvoir à Eltsine contre le candidat de Gorbachev. Celui-ci tente de sauver les meubles en remplaçant l'URSS par une fédération de républiques unies par un président, une armée et une diplomatie commune, un modèle évoquant d'ailleurs les Etats-Unis.

C'en est trop pour la vieille garde du PCUS : le 19 août 1991, ses représentants, chef du KGB en tête, se lancent dans un coup d'Etat et forment « le Comité Général d'Etat d'Urgence ». Gorbachev est arrêté, la censure et le contrôle de la vie politique par le PCUS restaurés. Ils se heurtent à un mouvement de résistance populaire de grande ampleur, notamment à Moscou où les putschistes échouent à faire arrêter Eltsine, retranché dans la « Maison Blanche », le parlement de Russie. Après trois jours de bras de fer, le coup d'Etat échoue et Eltsine en sort grandi face à un Gorbachev bien isolé.

Le 24 août, Gorbachev se démet de ses fonctions de secrétaire général du PCUS et ordonne la dissolution des cellules du parti au sein du gouvernement. Le 29 août, le Soviet Suprême suspend de lui-même indéfiniment les activités du parti communiste de l'union soviétique sur le « territoire soviétique » dont on se demande déjà à quoi il correspond. Disparue cette ultime force centripète, l'ancienne URSS explose et dix républiques prennent leur indépendance en quelques mois. Le coup fatal est l'indépendance de

l'Ukraine, la plus puissante des républiques soviétiques après la Russie, le 1<sup>er</sup> décembre 1991.

Sur les ruines de l'ancien géant naît dans la foulée la Communauté des Etats Indépendants, signée entre la Russie, l'Ukraine et la Biélorussie. Les signataires de l'accord annoncent officiellement la dissolution de l'URSS. Les protestations outragées de Gorbachev ne servent à rien et il démissionne de ses fonctions de président de l'URSS devenues vides de sens le 25 décembre 1991. Le 26 décembre, le Soviet Suprême prend acte de la fin de l'URSS.

Le Pays des Soviets meurt aux airs des nouveaux hymnes nationaux et la Guerre Froide se termine. Les populations s'enthousiasment pour les changements et l'irruption de l'Occident dans leur vie quotidienne : les queues qui s'étendent devant le McDonald de Moscou, ouvert le 31 janvier 1990, n'ont rien à envier à une première de *Star Wars* sur Times Square ; le port du sac en plastique (si possible ornée d'une photo de top-modèle légèrement vêtue) s'impose comme le must du fashionista moscovite. Les représentants de l'intelligentsia se réunissent pour regarder, fascinés, *Premiers Baisers, Hélène et les Garçons* ou des « telenovelas » vintages dont tous les dialogues sont lus en russe par une unique voix monocorde.

Mais l'ère de changement qui s'ouvre signifie pour la très grande majorité une plongée dans un Enfer dont les neuf cercles s'appellent cliques politiques irresponsables, privatisations sauvages, effondrement du niveau de vie, perte des repères, prolifération des mafias, essor des nationalismes, déliquescence des structures économiques et militaires, guerres civiles, prolifération des armes... Pour les plus jeunes, l'exil apparaît souvent comme la solution et le pays se vide de ses forces vives.

Tous ces problèmes (sauf peut-être le succès d'*Hélène et les Garçons*) sont autant de sources de scénarios possibles pour les super-héros au service du C.L.A.S.H..

## LE DOSSIER PAPOUGAÏ

### Déclaration d'indépendance des anciennes Républiques de l'URSS :

1990 : Abkhazie : 25 août ; Transnistrie : 2 septembre  
 1991 : Géorgie : 9 avril ; Ukraine : 24 août ; Biélorussie : 25 août ; Moldavie : 27 août ; Kirghizie : 31 août ; Ouzbékistan : 1<sup>er</sup> septembre ; Nagorniï-Karabagh : 2 septembre ; Tadjikistan : 9 septembre ; Arménie : 21 septembre ; Azerbaïdjan : 18 octobre ; Turkménistan : 27 octobre ; Ossétie du Sud : 28 novembre 1991 ; Russie : 12 décembre ; Kazakhstan : 16 décembre 1991

### UN CONTRE TOUS ET TOUS CONTRE UN



*Schéma de la situation politique début 1992*

A l'empire soviétique succède une sorte d'étrange oignon de formations étatiques. Si les anciens frères d'Europe orientale en constituent la pelure externe (vert), on trouve ensuite les nouveaux Etats indépendants (jaune) nés de l'Union soviétique et pleinement émancipés de son ancien cœur, la République Socialiste Soviétique de Russie. Certaines d'entre elles (orange ; les noms en « -istan » sont abrégés) ont toutefois proclamé leur volonté de s'associer à l'ancienne « souveraine » au sein de la Communauté des Etats-Indépendants, mais plusieurs parlements font traîner la ratification (noms en blanc)... Enfin, viennent la Fédération de Russie (rouge), forte de 21 républiques regroupées autour de la République de Russie elle-même. Ces républiques forment quatre groupes linguistiques : républiques caucasiennes, ici en blanc ; républiques turques, en vert ; républiques ouraliennes, en noir ; républiques mongoles, en bleu. Chacune de ces républiques dispose d'un président, d'un parlement et d'une constitution propre, mais elles vivent dans l'ombre du mastodonte russe qui confine aussi bien à l'Europe, qu'à la Chine, sur l'Amour ou aux Etats-Unis par les Aléoutiennes, tandis que ses ports caspiens font face à l'Iran.

La libéralisation politique voulue par Gorbatchev a fait voler en éclat un empire lentement édifié par les armes depuis le Moyen-âge. Partout les aspirations nationalistes des peuples conquis se réveillent, mais la violence du nationalisme ne se fait sans doute sentir nulle part ailleurs davantage qu'en Russie même. La fierté blessée de l'ancienne maîtresse de l'empire se cherche des boucs émissaires et l'on dénonce les ingérences étrangères comme l'ouverture d'un bureau du FBI au cœur de Moscou ! Partout, l'aspiration naïve à la démocratie est peu à peu étouffée dans les scandales, les élections truquées, les menaces de coup d'Etat, les guerres civiles plus ou moins larvées. Partout des populations totalement dépourvues d'expérience de la politique deviennent la

## LE DOSSIER PAPOUGAÏ

proie des démagogues qui leur promettent des lendemains qui chantent et les mettent en garde contre mille et un ennemis plus ou moins fantasmés. A de rares exceptions près, le pouvoir échoue entre les mains d'anciens fonctionnaires soviétiques convertis à un mélange de libéralisme économique confinant à la prévarication et de nationalisme populiste. En Russie même, la tension ne cesse de monter entre le parlement et un président justifiant ses tendances autoritaires par la nécessité de « réformer ».

Tandis que l'ouverture des goulags offre à l'adoration des foules des figures héroïques de résistants, les moyens d'informations explosent et sont d'autant plus libres de leur parole que les hommes de pouvoir n'ont aucune expérience de leur impact. En 1991, les auteurs du coup d'Etat ne pensent pas museler les reporters étrangers ; Gorbachev, « isolé du monde », suit en fait tranquillement les événements à la BBC ! Mais ce flottement est de courte durée et les Oligarques ne tardent pas étendre leur empire aux médias.

Les croyances religieuses mises sous le boisseau connaissent également un regain de ferveur. Des chrétiens aux néopaiens slaves de la Rodnoveriye, en passant par les citoyens de la République juive du Birobidjan, les musulmans et les bouddhistes et shamanistes de Sibérie, tous partent en quête d'une spiritualité que la nouveauté et les difficultés contemporaines parent de tous les attraits. Majoritaires, les chrétiens sont aussi divisés en multiples chapelles : orthodoxes d'obédience moscovite, kiévienne, constantinopolitaine, voire romaine, Vieux-croyants, protestants allemands de la Volga, monophysites du Caucase. En Asie Centrale, le christianisme le cède aux musulmans de tous poils, sunnites, shi'ites, soufisme mystique. Là, la défaite de l'Armée Rouge donne une coloration nouvelle à cette foi des guerriers...

### ECONOMIE DE MARCHÉ ET FOIRE D'EMPOIGNE

L'effondrement de l'URSS entraîne la dislocation soudaine du système économique et les ambitieux programmes de libéralisation vantés par les gouvernements ne débouchent que sur un accaparement sans scrupule et l'essor des mafias.

Lorsque disparaissent les institutions de l'Union soviétique, le corset de l'économie d'Etat planifiée qui maintenait debout son immense corps éclate. A un Etat continent succède une galaxie de Républiques jalouses de leur indépendance et une fédération, la Russie, étendue de l'Europe au Pacifique, brutalement privée de ses débouchés et de ses sources d'approvisionnement.

Toute articulation entre ces économies cesse, provoquant d'ubuesques situations de surproductions et de pénuries juxtaposées dans des pays limitrophes. Dans des zones reculées, des villes coupées du monde et entièrement dédiées à la production de chaussures ou de pneus pour l'armée depuis les années 1930 sont brutalement confrontées à la nécessité de « s'adapter au marché ».

En outre, le cours du rouble, brutalement mis en concurrence avec les autres monnaies, s'effondre, réduisant à néant les économies de trois générations de citoyens soviétiques. L'inflation flambe et le peu qui reste est consumé dans des escroqueries à grande échelle : plusieurs dizaines de millions de personnes perdent tout dans le titanesque « système de Ponzi » mis en place par la compagnie financière MMM.

Paradoxalement, le boum pétrolier né de la première guerre du golfe fait alors affluer des richesses immenses dans le pays, malgré l'effondrement de moitié de la production. Les importations de produits étrangers montent alors en flèche, provoquant la ruine de l'industrie locale. Ce choc fait exploser le chômage en s'alliant au licenciement brutal de millions de fonctionnaires. Ceux des agents de l'Etat qui demeurent en poste ne sont d'ailleurs payés qu'occasionnellement. Il en va de même pour les retraites. De fait,

## LE DOSSIER PAPOUGAÏ

un système fiscal réduit à néant interdit à l'Etat de tirer profit de la manne pétrolière. Les salaires et pensions libellés en roubles ne valent de toute façon plus rien. Le niveau de vie des populations subit une chute nettement plus violente que ce qu'elle fut aux USA lors de la fameuse grande dépression. En quelques années, le nombre d'individus vivant sous le seuil de pauvreté est multiplié par près de quarante. L'espérance de vie des hommes russes passe sous celle des habitants du Bangladesh. En province, la fouille des décharges remplace la visite au marché. Ceux-ci d'ailleurs sont vides : la désorganisation des transports et l'enchérissement du fret s'allient pour que les récoltes pourrissent sur pieds loin des consommateurs. La population commence bien vite à regretter la « bienheureuse époque de la stagnation », la « Bolché Vita » soviétique...

Dans ce contexte, l'entretien des infrastructures, depuis toujours problématique dans une zone au climat extrême, périclité. Les oléoducs qui éclatent créent de véritables lacs de pétrole ; un avion de ligne japonais signalera un immense geysier de flammes qui se révélera jaillir d'un gazoduc troué : remarquant la baisse du débit à l'arrivée, les responsables s'étaient contentés d'accroître la pression à la source ! Quant aux centrales atomiques, elles deviennent rapidement le cauchemar des Occidentaux et un moyen de chantage commode à l'aide internationale pour les petites républiques les moins bien dotées en hydrocarbures...

En Russie, seule Moscou demeure d'une certaine façon insolemment prospère, concentrant toute la richesse et apparaissant de plus en plus comme une sorte de chancre grossissant aux dépens d'un corps malade. En effet, des fortunes colossales peuvent s'édifier dans les mêmes années... à condition de vivre à l'ombre du pouvoir.

Cette spécificité tient aux vagues de privatisation d'une ampleur sans précédent dans l'histoire que légitime l'idéologie libérale sauvage prônée par les nouveaux gouvernements. Des pans

entiers de l'ex-économie soviétique passent entre les mains de particuliers d'un revers de plume apposé sur un document officiel par un fonctionnaire corrompu ou directement intéressé à la transaction. Des gouverneurs ou officiels des ministères attribuent ainsi puits de pétrole, gisements de gaz, réseaux ferrés, combinats industriels à leur femme, leur fils, leur beau-frère. Il en va de même avec l'aide internationale, investie dans des projets fantômes pour finir en réalité sur les comptes secrets dont le nombre explose dans les paradis fiscaux du monde entier. La guerre même fournit des opportunités de ce genre : les « reconstructions » s'avèrent une formidable machine à laver de l'argent sale ou à détourner des fonds publics. C'est la grande kermesse, dont les heureux gagnants deviennent du jour au lendemain multimilliardaires. Désireux de protéger leurs avoirs, ils orchestrent un transfert de capitaux sans précédent vers l'Ouest.

Mais à la grande foire d'empoigne des premiers temps succède rapidement un phénomène de concentration extrême des richesses aux mains de quelques individus. Ainsi, dès 1989, le Ministère de l'Industrie Gazière se réforme et devient une firme commerciale, Gazprom. Le PDG en est également premier ministre de Russie... Rapidement, les actions échappent à l'Etat. On procède d'abord à une « distribution d'actions au peuple », mais celle-ci débouche à court terme sur des rachats à vil prix et extorsions qui amènent à une concentration de cette fortune entre les mains d'une poignée d'hommes de l'ombre. Dans le secteur du pétrole, l'ancien ministère soviétique donne naissance à Rosneftgaz, qui devient rapidement Rosneft puis éclate en une dizaine de compagnies privées ou semi-privées.

Le même phénomène se reproduit dans tous les secteurs clefs de l'économie, donnant naissance au groupe que l'on appelle les « Oligarques » et dont la richesse n'a bien vite plus rien à envier à celles de petites nations. Nées des privatisations, ces grandes fortunes

## LE DOSSIER PAPOUGAÏ

deviennent les principaux soutiens des régimes en place et les gouvernements se révèlent chaque jour davantage entre leurs mains des marionnettes plaquées-or.

Leur enrichissement est également lié au développement des mafias, nées des anciens réseaux de marchés noirs et plus encore des anciens groupes de codétenus du goulag. Le boss d'une bratva, le « parrain » est nommé pakhan. Il est immédiatement secondé par un sovietsnik, ou « conseiller », son principal lieutenant et par un obshchak en charge de toutes les questions financières. Parmi celles-ci, l'une des plus importantes est le versement des pots-de-vin, car le pakhan et ses proches, en tant que vor v zakone soumis au « code des voleurs », ne peuvent avoir de contacts directs avec les membres d'un pouvoir officiel. A l'échelon « opérationnel », la bratva est divisée en cellule gérant un territoire ou une activité précise. Chacune de ces cellules est commandée par un avtorityet et ses membres sont divisés en deux grades : boyevik et shestyorka. Les premiers forment l'élite des « guerriers », à la façon des « soldats » de la Cosa Nostra, et sont répartis en trois corps : les krysha, qui supervisent les diverses possessions et business de la cellule ; les torpedo, assassins ; les byki, gardes du corps. Quant aux « petits six », les shestyorka, ce sont les « aspirants », les pions qui n'ont pas fait leurs preuves.

Si les mafias prennent d'emblée en main l'explosion des petits trafics et de l'industrie du vice alimentée par la demande occidentale, elles font également une entrée en force dans les hautes sphères du pouvoir économique. Il est difficile de dire si les oligarques en sont les chefs, les instruments ou les partenaires. Quoi qu'il en soit l'enrichissement de ces derniers repose avant tout sur l'alliance de jeux d'influence au sein des organes administratifs officiels et de pratiques ouvertement violentes. Dans toutes les anciennes républiques sévissent de véritables commandos d'expropriation, les « raiders noirs », qui s'emparent pour leurs

commanditaires des usines, des immeubles, des mines etc., après qu'un juge convenablement arrosé a signé un arrêté sans réelles bases juridiques. Rendre compte du développement de ces mafias nécessite de réaliser l'impact de la fermeture du goulag qui lâche dans la nature ceux que l'on appelle les *vor v zakone* (sing. *vor v zakone*), les maîtres des gangs de détenus, caïds des camps. Leur nom signifie « voleur selon le code », car l'adlection dans ce corps présuppose l'adhésion absolue aux normes de comportement qui constituent leur « code d'honneur » et qui se reflète dans le complexe système de tatouages qui « code » leurs allégeances, leur histoire, leur identité. Leur langue est le *fenya*, un argot impénétrable pour le non-initié. De même, l'armée voit en quelques années ses effectifs divisés par cinq. Les amicales d'anciens combattants d'Afghanistan ont bien souvent le choix entre vivre dans la misère la plus noire et faire le coup de poing. Il en va de même pour la police dont le « salaire » est en fait assuré par les pots-de-vin et « primes pour services rendus » aux intérêts privés. Plus puissants encore sont les groupes criminels nés au sein de l'ex-KGB, lesquels associent à l'usage de la violence une exceptionnelle connaissance des arcanes de l'ancien pouvoir soviétique et de l'Ouest capitaliste auquel s'ouvre l'ancienne URSS. C'est sans surprise de leurs rangs que sortira celui qui stabilisera la situation en imposant sa dictature à l'ancienne Russie.

Les pouvoirs criminel, économique et politique entrent rapidement en synergie. Les principaux chefs mafieux s'installent dans de petites républiques et s'y font élire député ou président grâce à de somptueuses largesses envers une population totalement ruinée. Ils acquièrent alors l'immunité qui leur permet de résider à Moscou ou dans les capitales occidentales en toute tranquillité.

Quoi de plus frustrant pour un héros du C.L.A.S.H. que de voir le commanditaire de quelque sombre complot lui glisser entre les doigts, retranché derrière son immunité diplomatique ?

## LE DOSSIER PAPOUGAÏ

### RED BEAR DOWN

Au lendemain de la chute de l'URSS, la principale préoccupation du C.L.A.S.H. est le destin de son arsenal. Il ne s'agit pas seulement des armes de destruction massive, nucléaires, chimiques et bactériologiques, mais également des résultats de certains « programmes » liés à l'apparition des super-héros.

Au milieu des années 1980, l'Armée Rouge est encore la seconde force militaire au monde, réunissant plusieurs millions d'hommes dans plus de deux cents divisions, appuyées par 120.000 blindés et une aviation d'élite. La marine, bien que déjà sur le déclin, demeure de premier ordre. L'équipement demeure à la pointe et si les USA disposent bien d'un avantage technologique, celui-ci n'a encore rien d'écrasant.

Malgré tout les coupes claires dans les budgets commencent à se faire sentir et aggravent la crise morale née de la défaite en Afghanistan, actée par le retrait des forces en 1989. L'explosion de l'URSS va littéralement disloquer cette puissante force militaire. Les signataires de l'acte de fondation de la CEI échouent à mettre sur pied une « force militaire mutualisée ». Dès 1992, les unités de l'ancienne armée rouge revêtent les uniformes de l'armée de Russie, du Kazakhstan ou de l'Ukraine... Seule la force nucléaire demeure officiellement du ressort exclusif du président russe : le 25 décembre 1991, Gorbachev a en effet transmis la « mallette nucléaire » à Boris Eltsine. Cinq mois auparavant avait été signé le traité S.T.A.R.T. (Strategic Arms Reduction Treaty) par lequel URSS et USA avaient accepté de réduire drastiquement leur arsenal nucléaire et leur nombre de vecteurs. Mais dans le chaos qui succède à l'éclatement de l'URSS, l'application du traité pose tout de suite problème. L'Occident s'interroge avec horreur sur la réalité du démantèlement des armes : certaines, déclarées détruites, ne sont-elles pas vendues à des pays agressifs ou à des organisations terroristes ?

L'effondrement économique ruine en quelques années le puissant appareil militaire soviétique. A Severomorsk, les navires pourrissent à quai ; les compagnies privatisées vont même jusqu'à couper l'électricité aux bases : les moteurs atomiques de certains sous-marins cessent d'être refroidis et l'on frôlera la catastrophe... Les nombreuses troupes d'élite rappelées des Pays Frères découvrent des cantonnements prévus pour les troupes de troisième catégorie et totalement inadaptés à leurs besoins. Certaines unités descendent même du train pour découvrir des installations qui n'existent que sur le papier : leurs troupes s'échouent dans le désert et doivent se construire des baraquements de fortune.

En l'absence de solde régulière, des unités se lancent dans « l'économie de marché » et leurs stocks d'armes sont vendus au plus offrant pour le plus grand bonheur des organisations terroristes du monde entier... Les associations d'anciens combattants d'Afghanistan assurent les contacts entre les fourriers et les chefs de la mafia moscovite.

Bien des officiers formés à l'école de l'URSS n'ont que mépris pour les opportunistes populistes qui ont pris le pouvoir et agissent en véritables petits potentats dans leur zone de garnison. Ainsi, le général Alexandr Lebed se taille-t-il un véritable fief en Transnistrie. D'abord allié d'Eltsine contre lequel il a refusé d'intervenir lors du putsch d'août 1991, il s'oppose à lui de plus en plus ouvertement. Lorsqu'il finit par être convoqué par « son président », son état-major envoie un message clair à Moscou : si Lebed ne revient pas confirmé dans son commandement, la XIV<sup>e</sup> armée de la garde fera sécession en Transnistrie...

Bon nombre des collègues de Lebed écoutent d'ailleurs les sirènes nationalistes et entrent en politique dans l'une ou l'autre des anciennes républiques, rivalisant d'influence avec les oligarques, les « siloviki » issus des services secrets et les anciens apparatchiks. De fait, les anciennes solidarités militaires fonctionnent encore par-delà

## LE DOSSIER PAPOUGAÏ

les nouvelles frontières et les armées des jeunes républiques forment une sorte de communauté « supranationale » informelle. Cela favorise les trafics transfrontaliers, non seulement au sein de l'ancienne URSS, mais également avec les anciens « Pays Frères » que les anciennes troupes soviétiques ne quittent définitivement qu'en 1994.

## LE DOSSIER PAPOUGAÏ

### SCÉNARIOS

Voici pour finir deux petit scénarios qui vous permettront d'introduire en douceur (sic) vos joueurs au monde du *Dossier Papougai*.

#### OPERATION SHOOTING RED STAR

Ce scénario n'est pas très difficile, mais il conduira les joueurs en divers points chauds du monde postsoviétique et offre plusieurs ouvertures sur d'autres vignettes présentées dans la partie contexte, ce qui devrait permettre de faciliter le lancement d'une éventuelle campagne.

La bonne marche du scénario nécessite idéalement qu'un personnage soit doté de pouvoirs télépathiques. Cela ne devrait pas être un problème puisque cela fait partie des pouvoirs préférés des joueurs. Si ce n'est pas le cas, la solution est de leur adjoindre en début de mission un agent de la Division Psi du CLASH. A priori, je postule que la base des personnages est à Moscou, mais cela n'a guère d'importance.

**Synopsis :** les superhéros vont être confrontés à un complot mégalomane visant tout à la fois au contrôle des marchés pétroliers et à la mise au point d'une « arme suprême ». La machination naît d'une alliance entre deux puissants adversaires : la multinationale *Patriot Petroleum* et l'*Iashik-Bratva*.

**NOM DE CODE : OSRS/OKPZ**

Comme exposé dans *Le Grand frère contre les Huit Sœurs*, les grandes compagnies pétrolières se sont mises au travail pour éliminer la concurrence des sociétés nées de l'effondrement de

l'URSS. Mais en marge de l'opération lancée contre les champs de Samotlor, une approche différente va être tentée pour assurer au cartel le contrôle de ce qui se dessine comme l'une des principales lignes de force du commerce du brut dans les décennies à venir : le développement de l'axe touranien qui relie l'Asie Centrale à l'Azerbaïdjan et débouche, via la Turquie, en Méditerranée (voir *Ne réveillez pas la Grande Mère*).

Déjà les gisements de Bakou font de l'Azerbaïdjan l'un des plus gros producteurs au monde : ce n'est pas pour rien que le blason de la ville est orné de trois flammes. Depuis la plus haute antiquité les voyageurs s'émerveillent des feux éternels qui jaillissent de la terre dans ce pays étrange. Ce phénomène est tout simplement dû aux innombrables puits de naphte dont la plus importante concentration est au large de Bakou. La ville elle-même a explosé pour cette raison au tournant des XIX<sup>e</sup> et XX<sup>e</sup> siècles.

*Patriot Petroleum* ne va pas faire dans la dentelle. La ville doit de nouveau exploser, mais cette fois, ce ne sera pas au figuré : elle doit être rasée de la carte. Cela suffira en soi à faire bondir le cours du brut et à affaiblir les compagnies postsoviétiques. Mais surtout la désorganisation qui s'ensuivra assurera la victoire des troupes arméniennes en guerre contre l'Azerbaïdjan. Or *Patriot Petroleum* s'est assuré toutes les intelligences nécessaires au sein de la classe politique parfaitement mafieuse de cette jeune république. Une fois l'Azerbaïdjan occupée ou un régime azéri nouveau mis en place par les soins des vainqueurs, *PP* n'aura aucun mal à financer la reconstruction des infrastructures en échange d'une prise de contrôle. Si le complot venait à être découvert, les nationalistes arméniens fourniraient des boucs émissaires parfaits.

Reste à savoir comment *PP* compte rayer de la carte une ville entière. L'arme atomique est évidemment la première solution qui vient à l'esprit, mais elle présente des inconvénients majeurs (non,

## LE DOSSIER PAPOUGAÏ

pas d'un point de vue moral, rassurez-vous !) puisqu'elle hypothèque lourdement la reconstruction en raison de la durée de la contamination. Les coûts d'exploitation seraient tout simplement prohibitifs. Et ça c'est inacceptable.

C'est ici qu'entre en jeu l'I-B, la mafia spécialisée dans la haute technologie (voir *Bons baisers d'Oudmourtia*). En effet, l'organisation de Nazirov a entrepris de porter à terme un projet ambitieux combinant plusieurs programmes lancés sous l'Union soviétique et dont l'I-B s'est emparé. L'ensemble pose les bases de l'*Operatsiya Krasnaïa Padayushchaya Zvezda* (OKPZ) ou *Operation Shooting Red Star* (OSRS).

Le premier peut sembler parfaitement anodin. Il s'agit du système *Briareus* qui relève de la *DOR* (*Direktsiya orbital'noy razvedki /Direction de la Reconnaissance Orbitale*) Tirant son nom d'un être mythologique doté de cent yeux, le programme a pour finalité de surveiller constamment l'espace proche pour repérer et cataloguer les météorites se dirigeant vers la Terre. Les installations ont pour base l'OKET, ou « Observatoriya Konstantin Eduardovich Tsiolkovsky », une annexe du Cosmodrome de Baïkonour (voir *La matrice de l'Archange*).

Le second est déjà plus « sérieux » puisqu'il s'agit du fameux programme naguère géré par Mozgakovi lorsqu'il dirigeait l'*Otdel Standartizatsii Soznaniya* (« Bureau de Standardisation Mentale »). Certains dossiers relatifs au projet de décodage/encodage des ondes mentales sont tombés entre les mains de l'I-B, qui a mis ses propres savants d'Akademgorodok sur l'affaire. Il en est ressorti à la fois un système capable de modifier les ondes mentales et de les amplifier, mais pour l'instant aucune application pratique n'y avait été trouvée. Le porteur, en effet, tombe dans une confusion totale et il est à la fois un puissant télépathe et un légume, ce qui n'est pas exactement un franc succès...

Enfin, l'I-B a mis la main sur certains dossiers secrets du GRAOU, c'est-à-dire le *Glavnoe Raketno-artilleriïskoe OUpravlenie* (Directorat Principal des Missiles et de l'Artillerie), l'administration en charge des armes balistiques [Je vous promets que ça existe ! Je n'ai même pas eu à inventer l'acronyme !! Le OU est une lettre unique en russe]. Ceux-ci concernent le *Polyus*, la première tentative russe de répondre au projet de Guerre des Etoiles de l'Amérique [consulter sa fiche wikipedia peut aider à présenter a chose aux joueurs avec moult détails scientifiques]. Il s'agissait d'une plate-forme orbitale militarisée dotée d'un laser destiné à détruire les satellites du « bouclier spatial » américain. Le *Polyus* est en quelque sorte l'ancêtre de l'Orbitalniï Krepost qui dort sous les sables du Kazakhstan (voir *La matrice de l'Archange*). Il fut lancé le 15 mai 1987 de Baïkonour, mais une défaillance technique l'amena à rentrer dans l'atmosphère où il se consuma. Telle est la version officielle.

En réalité, le lancement fut un succès, mais celui-ci a été passé sous silence par le Cercle Almaz [voir wikipedia], en charge du programme d'armes spatiales. La raison en est l'interdiction faite aux militaires par Gorbachev de tester le système d'arme de la plateforme pour ne pas provoquer les Américains. Cet ordre amena les responsables du projet à maquiller l'opération en catastrophe, afin de continuer à développer, en toute illégalité, leur projet. En réalité, Polyus a bien été mis en orbite. Le secret en a été conservé grâce à un simple camouflage : l'orbite du vaisseau est entrée rapidement en contact avec celle de la station Salyout 7, lancée en 1982 [idem wikipedia fournit tout le nécessaire pour enfumer les joueurs]. Depuis, ils apparaissent comme un seul objet à qui n'observe pas avec attention la vieille station. Les vols de ravitaillement de Salyout servent en fait à l'équipage de Polyus. Etant donné leur coût croissant, le Cercle Almaz a passé la vitesse supérieure. Un petit groupe de super-soldat (voir *T-65*) a été envoyé

## LE DOSSIER PAPOUGAÏ

gérer la station afin de bénéficier de leurs capacités d'adaptation phénoménale pour limiter la charge du ravitaillement et la consommation d'énergie. Quiconque découvrirait dès lors le Polyus ne pourrait que conclure à son abandon, sa signature énergétique étant trop faible pour abriter un équipage.

En 1991, le Cercle Almaz participa au coup d'Etat et ses membres disparurent dans les purges qui s'ensuivirent. Toutefois, l'I-B prit connaissance de l'opération en remontant une piste découverte lors de sa prise de contrôle du centre de production des super-soldats. Nazirov finit par mettre la main sur l'un des derniers survivants du Cercle Almaz et celui-ci fournit à la mafia toutes les informations utiles.

La dernière pièce du puzzle est bien évidemment un super-vilain et en l'occurrence, d'un vieil ennemi du SHCHIT et de la Kourskii Brigad nommé Varota (Portail). Les dossiers de Litavrin enregistrent sous ce nom un faible pouvoir télépathique, mais un pouvoir de téléportation remarquable. Varota peut se déplacer personnellement sur de grandes distances et surtout il peut téléporter des objets d'une taille considérable. Connaissant le mutant par ses activités criminelles, Nazirov a donc contacté Varota et lui a fait une « proposition qu'il ne pouvait pas refuser »... Désormais, le mutant travaille pour la mafia.

Voilà, alors comment tous ces éléments épars vont-ils permettre de détruire Bakou ?

Tout d'abord, il faut prendre en compte que des quantités tout à fait considérable de météorites entrent dans l'atmosphère terrestre. L'énergie qu'elles véhiculent est considérable et causerait des dommages majeurs si elles parvenaient jusqu'au sol. Heureusement, l'entrée dans l'atmosphère les désintègre et évite l'impact. Or, c'est justement ce mécanisme de défense naturel que va supprimer l'I-B.

Au cours de la dernière « mission de ravitaillement de Salyout 7 », Varota a été emmené en orbite. Depuis, il attend son

heure. Celle-ci arrive quand les savants du programme *Briareus* qui œuvrent pour l'I-B repèrent l'approche vers la terre d'un de ces corps rocheux dont la masse limitée causera la désintégration dans l'atmosphère et dont la trajectoire ne passe pas trop loin de Polyus. Les lasers de ce dernier entrent alors en action. Bien évidemment, ils n'ont pas la puissance pour désintégrer la masse rocheuse : ils servent juste d'instruments de mesure ultra-précis de la vitesse et de la distance. De fait, les données servent à l'I-B à calculer un point d'interception où se téléporte Varota juste avant le passage du météore. Quand celui-ci arrive à sa portée, il le téléporte tout simplement à une centaine de mètres au-dessus de la surface terrestre. Le météore échappe alors à la friction de l'entrée dans l'atmosphère et réapparaît chargé de toute son énergie cinétique à l'aplomb de la cible, la désintégrant avec une puissance qui n'a rien à envier à celle d'une arme nucléaire, mais sans laisser de traces radioactives.

Le point le plus délicat de ce plan est en fait le système de visée. Comment Varota peut-il envoyer avec précision son monstrueux projectile ? C'est ici qu'interviennent les travaux de l'*Otdel Standartizatsii Soznaniya* (« Bureau de Standardisation Mentale). Les savants au service de l'I-B ont amélioré le prototype de heaume télépathique décrit dans les dossiers saisis. Une série d'individus au QI extrêmement réduit ont été reprogrammés pour calquer leurs schémas mentaux sur ceux de Varota. Leurs ondes mentales ont ensuite été amplifiées par la double action du casque et de drogues de synthèse expérimentales, proches de la paverine (voir *L'île de la Renaissance*). La violence de l'expérience ne tarde pas à leur brûler le cerveau, mais durant une dizaine de minutes leur esprit émet avec une force extraordinaire. Le labile pouvoir télépathique de Varota devient alors à même de le percevoir, avec d'autant plus d'aisance que ce sont ses propres schémas mentaux qui sont émis. C'est ainsi qu'il « accroche » sa cible : le météore est téléporté à

## LE DOSSIER PAPOUGAÏ

l'aplomb du cobaye portant le heaume. En quelque sorte, cette pauvre victime agit à la façon des « fusils lasers » grâce auxquels les forces spéciales « éclairent » les cibles que frappent ensuite les missiles lancés depuis les avions de guerre.

Tout cela est évidemment bien complexe et demeure expérimental. En outre, l'arme n'est pas disponible à volonté, elle demande qu'un corps rocheux s'apprête à rentrer dans l'atmosphère et qu'une « balise mentale » ait été installée à portée de la cible. En revanche, l'I-B dispose d'une arme dont la puissance égale celle d'une petite bombe atomique, pour un coût proche de zéro, sans problèmes de contamination et susceptible de passer pour une catastrophe naturelle. Même si le rôle de l'I-B dans une telle attaque était identifié, la force de dissuasion de l'arme demeurerait intacte tant que le procédé exact employé ne serait pas identifié par les nations du globe. Nazirov pense donc posséder le moyen de reléguer loin derrière lui ses concurrents, comme Fantôme et CRIMEN.

L'I-B a décidé de passer aux tests grandeur nature et les ambitions de la *Patriot Petroleum* vont lui permettre de joindre l'utile à l'agréable en se faisant grassement payer pour rayer Bakou de la carte.

Voilà, avec tout ce qui précède vous avez de quoi nourrir l'enquête de vos joueurs de plein de détails plus ou moins croustillants. Voyons à présent comment ils vont se retrouver au centre de l'*Operation Shooting Red Star*.

### **SŒUR ANNE NE VOIS-TU RIEN VENIR ?**

*Ce premier chapitre a pour but de mettre les personnages aux premières loges lors de la destruction de Bakou tout en évitant qu'ils ne soient au nombre des victimes...*

Pour les héros de cette histoire tout commence par ce que la division psi du C.L.A.S.H. appelle « un faisceau concordant de précognitions ». En clair, divers agents de la division ont bénéficié de flashes dont les éléments se recourent assez pour que l'organisation enclenche une action préventive discrète ou pré-positionne du personnel à proximité des lieux probables d'avènement des événements pressentis. Il arrive bien évidemment que le déploiement ne débouche sur rien puisque les flots de probabilités sont constamment en mouvement. Cette doctrine d'action est d'ailleurs loin de faire l'unanimité et n'a jamais été sanctionnée par le conseil de sécurité. Evidemment, si l'un des PJ a un pouvoir de ce type, il convient de l'inclure au nombre des agents psi ayant fait l'expérience de ce même flash.

Dans le cas qui nous occupe, les flashes ont tous un rapport avec la ville de Bakou. Les agents psi placent la ville au centre d'une catastrophe imminente. Bien que la nature de la « catastrophe annoncée » ne ressorte pas clairement des flashes précognitifs, celle-ci devrait provoquer, directement ou indirectement, un nombre très important de victimes. Rien n'indique l'implication d'êtres supranormaux et rien ne justifie donc a priori celle du C.L.A.S.H. En outre, L'Azerbaïdjan relevant de l'ancienne URSS, mais n'ayant pas encore intégré l'ONU, le C.L.A.S.H. n'y a pas juridiction.

Toutefois, le directeur Brown a décidé qu'une menace d'une telle ampleur ne pouvait être ignorée. Transmettre l'information aux autorités locales n'est pas une solution, car elle impliquerait des révélations sur les systèmes d'alerte du C.L.A.S.H. que le directeur préfère éviter. William Brown a décidé en conséquence de se reposer sur la vieille alliance avec le SHCHIT, organisation qui dispose encore de ses entrées en Azerbaïdjan. Ivan Karine a donc demandé à Litavrin de couvrir de son autorité l'envoi d'un groupe d'agents dans le cadre d'une « collaboration SHCHIT- C.L.A.S.H. ». Evidemment, si les personnages appartiennent directement au SHCHIT, le

## LE DOSSIER PAPOUGAÏ

C.L.A.S.H. délègue entièrement et l'affaire leur est transmise par Karine.

Les personnages sont donc face à un gros problème : une catastrophe majeure va arriver ; ils doivent l'empêcher ; ils ne disposent d'aucun indice... Répondez à leurs questions sur la situation prévalant dans le sud Caucase en vous appuyant sur l'introduction et *Ne réveillez pas la Grande Mère*, mais n'insistez pas outre mesure sur le pétrole. Etant donné l'ampleur des pertes humaines pressenties, l'angle d'approche le plus évident est en fait la guerre qui oppose l'Arménie à l'Azerbaïdjan, bien que les combats se déroulent très loin de Bakou.

En enquêtant dans cette direction, des personnages compétents en Stratégie, Crime, Business et Politique ou avec un niveau en Enquête leur permettant d'avoir des contacts au sein du FSK peuvent apprendre plusieurs faits intéressants qui offriront un point de départ.

- Depuis peu les troupes azéries contiennent mieux l'avancée arménienne, grâce à un équipement plus moderne (Stratégie) ; des accusations d'emploi d'armes chimiques ont même été lancées, mais rien n'est prouvé.
- On soupçonne ces armes d'avoir été fournies par un riche homme d'affaire turc, Avtekin Gürtop, trafiquant d'armes de haut vol (Crime ; Enquête).
- Avtekin Gürtop est également impliqué dans le développement de projet de pipelines reliant l'Asie centrale à la Turquie, via l'Azerbaïdjan (Business).
- Avtekin Gürtop est un membre influent de la société pantouranienne *Turan yeni oğulları* (Nouveaux Fils de Touran) (Politique). Or celle-ci est considérée comme l'une des grandes sources de financement du terrorisme dans les

anciennes républiques turcophones d'URSS (Crime ; Politique ; Business ; Enquête).

- Avtekin Gürtop a déjà fait l'objet d'une tentative d'assassinat par une organisation terroriste arménienne nommé *tohmakan payk'ary* (Ancestral Struggle) (Crime ; Enquête).
- Avtekin Gürtop a été vu récemment à Astana (capitale du Kazakhstan) en compagnie du chef des services secrets azéris (Enquête).

*Il n'est pas nécessaire que cette « enquête » soit compliquée, mais laissez les joueurs se vautrer avec délice dans la tourbe des intrigues du monde postsoviétique. C'est le moment de mettre en valeur leurs contacts et les éléments intéressants de leur background personnel.*

Au vu de ces informations, il sera normal de surveiller Avtekin Gürtop et les contacts du SHCHIT feront ici merveille. Les personnages apprendront rapidement que son pilote a déposé un plan de vol pour un trajet Astana-Bakou. Tout le personnel contrôlant le trafic aérien étant encore il y a un an au plus membre d'une même administration soviétique, c'est le genre d'information que Litavrin n'a pas de peine à faire remonter.

Dès lors, il est probable que les joueurs envisagent de surveiller le vol ou d'attendre Avtekin Gürtop à son arrivée pour tenter de comprendre si ce trafiquant d'armes a quelque chose à voir avec la catastrophe annoncée. Leur choix de leur tactique dépendra évidemment de l'endroit où ils se trouvent quand ils obtiennent l'information et de leurs capacités de déplacement. Un individu capable de voler à des vitesses fantastiques peut sans doute aller escorter le jet depuis son départ ; s'ils n'ont pas ce genre de pouvoirs aller à Bakou est sans doute la meilleure solution.

## LE DOSSIER PAPOUGAÏ

### COUPS BAS À BAKOU

#### *Où la sécurité bat de l'aile*

Bien qu'il arrive de nuit, vers 22h, le jet d'Avtekin Gürtop a droit à une réception en grande pompe et le chef d'état-major azéri en personne est venu l'accueillir. Cela signifie une sécurité bien en place, avec laquelle les personnages devront composer.

Malgré cette sécurité la *tohmakan payk'ary* a décidé de frapper précisément à l'arrivée du pantouranien pour marquer les esprits. Les terroristes disposent pour ce faire de toutes les informations nécessaires, fournies par un agent iranien infiltré dans l'état-major. L'Iran est en effet désireux de faire capoter le projet pantouranien, fort dangereux pour elle. L'agent en question, Fusun Rasalzade, est présent parmi le comité d'accueil.

Soucieux d'être le plus spectaculaires possible, les terroristes ont décidé de risquer une attaque de l'avion en vol lorsqu'il commence sa descente. Alors que le grand moment approche, les ondes mentales de l'agent iranien s'excitent de plus en plus, ce qui pourrait alerter les joueurs si l'un d'entre eux a les moyens de sonder le comité d'accueil. Même s'il est peu probable qu'il parle le persan pour comprendre clairement les pensées de l'espion, le télépathe réalisera que le militaire s'attend à une crise imminente.

Lorsque l'avion sort de la couche des nuages, il est patent que quelque chose ne va pas : à la lueur clignotante des feux de position, on voit deux formes posées sur l'une des ailes ! La plus massive, dotée de grandes ailes (Martyaxwar), arrache la porte et la seconde, (Karmirtserki), se laisse glisser dans la carlingue. Un flash de lumière rouge jaillit de l'ouverture. Le terroriste aveugle les passagers et élimine les gardes. Il se substitue ensuite au pilote et remonte avec l'avion dans les nuages. Une fois hors de vue,

Karmirtserki ira jeter l'appareil sur le palais présidentiel. Avant l'impact, Martyaxwar prendra son vol avec son allié et leur cible. Ils rejoignent alors leur repaire.

Si un personnage volant monte à l'attaque, Martyaxwar se chargera de le retenir, ne vous privez pas d'un bon combat aérien. Si un combat en plein ciel a lieu et retient Martyaxwar, Karmirtserki ira poser l'avion en catastrophe non loin de son repaire et y attendra le retour de son allié. L'essentiel demeure qu'un « méchant » au moins puisse s'enfuir pour que les personnages le poursuivent sous terre, comme on va le voir.

#### *Rock around the bunker*

La base des terroristes est un bunker souterrain creusé peu avant la Seconde Guerre Mondiale dans la barre rocheuse qui longe la ville à l'ouest. L'installation est désaffectée depuis plus de vingt ans. C'est un véritable labyrinthe de galeries plongées dans l'obscurité.

Il y a deux façons principales pour les personnages de trouver le bunker. Tout d'abord, en suivant l'avion ou Martyaxwar ; ensuite, en espionnant l'agent iranien qui va se rendre auprès de ses complices pour discuter de la suite à donner à l'opération. Bien évidemment, les Arméniens entendent exiger la libération de « frères d'armes » en échange de la vie de leur otage. Mais l'agent iranien veut avoir l'occasion de l'interroger pour en tirer tout ce qu'il sait sur les projets des Nouveaux Fils de Turan.

Les personnages en viendront donc à donner l'assaut au bunker. La seule entrée qui n'a pas été condamnée est dissimulée dans un énorme silo à grain. Elle ouvre sur un monte-charge qui descend profondément dans le sol, mais ne fonctionne plus. Il faut emprunter les échelons de fer. La cage mène à une lourde porte blindée fermée par un code. Au-delà s'étend un dédale de couloirs

## LE DOSSIER PAPOUGAÏ

centré sur une vaste (huit mètres de haut avec une galerie faisant le tour pour accueillir les divers opérateurs et de grandes cartes et écrans) salle de commandement et télécommunications désaffectée. Cette salle est bordée par une dizaine de chambrée, une cuisine, un mess et deux étages d'entrepôts desservis par un monte-charge. Karmirtserki et Martyaxwar sont a priori seuls dans ce repère, même si selon la taille de votre groupe, il est possible d'ajouter des comparses pour la plus grande joie des petits et des grands. Dans ce cas, optez pour des escouades avec Niveau d'Opposition 6 et Niveau de menace 3. C'est l'heure de la confrontation entre vos héros et les terroristes.

L'objectif de tout ce qui précède va bientôt être apparent : lorsque les personnages seront bien à l'abri en sous-sol, déclenchez l'attaque de l'I-B. Ben oui, pour une fois, les héros ne vont pas empêcher la catastrophe. Ils pourront juste venger les morts et surtout faire en sorte que l'attaque ne puisse pas se reproduire à l'encontre d'une métropole.

Le télépathe du groupe va soudain ressentir une série de très fortes impulsions mentales, quelques secondes avant que le bunker ne soit violemment secoué, comme par un séisme de grande puissance. Le météore vient de percuter le sol de Bakou et une immense explosion a rasé la ville ! Le bunker est toutefois suffisamment profond pour que les personnages survivent à l'apocalypse et c'était le principal intérêt de confronter les joueurs aux Arméniens ! C'est aussi une bonne façon de les tirer d'un mauvais pas si le combat tourne mal : un pan de plafond peut par exemple s'abattre sur Martyaxwar alors qu'il s'apprête à donner le coup de grâce à l'un des héros ! La fin du combat se déroulera dans les décombres. Il est probable qu'Avtekin Gürtop ne survive pas à l'effondrement du bunker. Ce choix vous revient : si vous voulez

enchaîner à plus ou moins long terme sur un scénario fondé sur *Ne réveillez pas la Grande Mère*, ce PSJ peut encore être utile.

Le principal problème deviendra ensuite de sortir de cette tombe et là encore l'emploi judicieux de super pouvoirs (super force, télékinésie, décharges d'énergie, téléportation, intangibilité etc) offrira un beau festival d'effets spéciaux. Une fois revenus à la surface, les personnages contempleront la désolation la plus totale, un immense cratère occupant le centre de Bakou... aussi loin que porte la vue tout n'est que ruines fumantes... N'hésitez pas à en rajouter dans la description, les corps déchiquetés et carbonisés jonchent les rues des quartiers périphériques, le centre ville étant totalement détruit. Des carcasses métalliques tordues marquent l'endroit où se dressaient il y a peu les tours les plus élevées. Les flots de la Mer Caspienne reflètent les geysers de flammes qui jaillissent des puits de pétrole en feu. Un épais nuage mêlant cendres et fumées d'hydrocarbures masque le soleil (ou les étoiles selon l'heure à laquelle ils sortiront...).

### L'ENFER EST PAVÉ DE BONNES INTENTIONS...

Vous pouvez intercaler ici une petite scène au cours de laquelle les héros aident autant qu'ils peuvent les rescapés et évitent que la situation n'empire. Il est probable vu l'ampleur des dévastations qu'ils penseront à une attaque atomique, mais dès qu'ils auront accès à un compteur Geiger, ils s'apercevront qu'il n'en est rien. Il est difficile de détailler les actions envisageables car cela dépend trop de la nature de leur pouvoir. Mais la catastrophe est telle qu'ils seront de toute façon à la fois très utiles et totalement dépassés... Sur place, le désordre est total : le gouvernement a été anéanti de même que toutes les institutions centrales...

Jouez à fond également dans les jours qui viennent les réactions internationales. La Turquie propose évidemment

## LE DOSSIER PAPOUGAÏ

d'intervenir immédiatement, mais le fait qu'elle soit membre de l'OTAN provoque tout aussi rapidement l'opposition des dirigeants des anciennes républiques soviétiques. L'ONU se réunit en urgence, mais l'Azerbaïdjan n'en est pas membre et l'absence de gouvernement sur place entraîne l'impossibilité d'un appel officiel à une intervention humanitaire. Trop heureuse de pouvoir faire main basse sur l'ancienne république soviétique riche en pétrole, la Russie pourrit d'ailleurs les négociations. Les forces armées des nouvelles républiques postsoviétiques ne parviennent à porter les secours nécessaires, car elles s'enlisent dans leurs problèmes logistiques : l'état pitoyable des anciennes unités de l'Armée Rouge apparaît au grand jour. La flotte iranienne vient mouiller au large de Bakou et les USA y voient d'emblée une manœuvre pour s'emparer des gisements pétroliers. Quelques accrochages peuvent opposer les navires à des unités de l'armée azéris qui, privées de commandement central, croient à une invasion directement liée à l'attaque dévastatrice dont vient d'être victime la capitale. Dans ce cas, les personnages pourraient devoir intervenir pour que la situation ne dégénère pas.

Les marchés du brut s'emballent ; en sous-mains, les Huit Sœurs, qui avaient prévu les liquidités nécessaires, rachètent des monceaux d'actions des sociétés gérant les oléoducs caspiens. Des accusations volent à l'encontre de l'ennemi arménien ; on parle de terrorisme nucléaire.

Bref, lâchez-vous ! Tout cela doit servir de bruit de fond à l'enquête des joueurs. Ils doivent sentir que la situation peut rapidement dégénérer si la lumière sur l'événement n'est pas faite au plus vite. Idéalement, ils devraient en venir à se demander si vous n'avez pas décidé d'embrayer sur une uchronie post-apocalyptique !

### SUR LA PISTE DE L'I-B

Une fois la situation stabilisée, il faudra aux joueurs comprendre ce qui s'est passé, identifier les coupables et mettre hors d'état de nuire les criminels. A priori, ils vont disposer rapidement de trois pistes. Celles-ci fournissent une trame assez linéaire pour amener les joueurs à résoudre le scénario indépendamment des pouvoirs dont peuvent disposer les personnages. Cette trame permet donc d'éviter le « blocage ». Mais évidemment, si leurs pouvoirs permettent aux joueurs de mettre au point d'autres stratégies d'enquête, il faut privilégier cette solution. La longue introduction détaillant les différents éléments du plan mis en œuvre par PP et l'I-B devrait vous permettre d'improviser.

#### *La mort tombée du ciel*

La première information va leur venir de l'inspection du cratère, qu'ils devront mener dans le chaos total et peut-être après avoir réglé les conflits de juridiction avec les nerveuses unités de l'armée azéris qui finiront par arriver. Un examen attentif leur permettra en effet de découvrir plusieurs fragments d'une roche étrange, bien différente des autres débris. Leur analyse en laboratoire (ou par d'éventuels pouvoirs) offrira une information capitale, même s'ils ne sauront sans doute pas tout de suite quoi en faire. Il s'agit de fragments de roches dont la composition est similaire à celle de certains météorites. Toutefois, si l'on interroge un savant (ou même si un joueur réussit un jet de compétence ad hoc), il soulignera que malgré l'origine extraterrestre de la roche, elle ne peut venir d'une météorite qui aurait percuté la Terre, puisque l'absence de signes de friction et de fusion indique qu'elle n'est pas entrée dans l'atmosphère avec la rapidité nécessaire à en faire un projectile dangereux. Pour qu'elle ait été ainsi épargnée, il faudrait au moins

## LE DOSSIER PAPOUGAÏ

que le fragment ait été originellement au sein d'un météorite de très grande taille. Les personnages peuvent souhaiter vérifier auprès de la NASA ou, plus proche de chez eux, de *Briareus*. Notez que leur interlocuteur à Baïkonour sera probablement de bonne foi, puisque seule la hiérarchie du programme a connaissance de l'accord passé avec l'I-B. On leur confirmera qu'aucun météorite d'une taille susceptible d'avoir impacté de cette façon la Terre après avoir subi l'entrée dans l'atmosphère n'a été repéré et qu'il est impossible qu'il ait échappé à la surveillance. De toute façon, et plus largement, aucun météorite n'a été repéré qui ait été susceptible de tomber sur l'Azerbaïdjan. Il faut jouer ici à fond la carte de l'expert qui se fourvoie : ceux que les personnages vont consulter (ou leurs propres jets de compétences) fourniront une explication basée sur les attendus logiques de la science. Ils ne peuvent prendre en compte dans leurs conclusions que l'I-B a modifié de façon drastique les données du problème.

### *Big Brother is watching you*

Une seconde piste riche de perspectives est de tenter d'obtenir des images satellitaires de peu antérieures à la catastrophe. Cela n'a rien d'impossible si les personnages disposent de bons contacts auprès d'agences de renseignements spécialisées dans les satellites de reconnaissance, comme le *National Reconnaissance Office* américain, ou la *Direktsiya Orbital'noy Razvedki* (*Direction de la Reconnaissance Orbitale*) du Ministère russe de la défense. Si l'on évoque la question des météores devant des responsables de ce dernier service, ils n'hésiteront pas à conseiller de consulter les responsables de *Briareus* qui dépendent d'eux.

En raison de la guerre avec l'Arménie, la région est étroitement surveillée et les personnages auront donc de la chance : quelques clichés datant de 15h avant l'impact sont disponibles. Le

point d'impact semble centré sur un entrepôt du port. La destruction de la ville ne permet pas d'en identifier le propriétaire. En revanche, un cargo est amarré en face, qui semble en train de décharger un container. L'angle ne permet pas de lire son nom, mais, en revanche, il est parfaitement possible de survoler la Caspienne pour le retrouver. C'est une mer fermée de dimensions somme toute réduites.

Ce cargo, le *Palomnik Volghi* (« Pèlerin de la Volga ») est l'un des navires qu'utilise la mafia d'Astrakhan pour mener des opérations de contrebande d'armes à grande échelle avec les Républiques caucasiennes et l'Iran. Ayant quitté Bakou 10h avant la catastrophe, il est en train de remonter vers le nord. L'arraisonner ne sera pas une partie de plaisir car son équipage est composé de vétérans de l'armée et il est doté de systèmes d'armes perfectionnés, notamment de missiles sol-air et de canons antiaériens. Si vous voulez compliquer les choses, vous pouvez décider que le cargo a continué son voyage vers le sud. L'attaquer dans les eaux territoriales iraniennes sera nettement plus délicat...

Enfin, tout cela demeure à la portée de superhéros bien nés et il ne fait guère de doute que le capitaine Mikhail Giorgevitch Denekov finira devant eux pieds et poings liés. Les éléments qu'il est susceptible de leur apprendre sont les suivants :

- Il travaille pour la KY-B, la *Koronovan Yatagan Bratva* (mafia du cimenterie couronné), la mafia d'Astrakhan [le cimenterie et la couronne ornent le blason de la ville].
- Il a convoyé d'Astrakhan jusqu'au hangar de Bakou une sorte de container.
- Il n'a pas résisté à espionner un peu ce qui s'y passait. Le container abritait une sorte de petit laboratoire plein d'appareils auxquels il n'a rien compris. Trois savants y travaillaient, réglant apparemment une machine reliée à un gros casque enserrant la tête d'un type rachitique,

## LE DOSSIER PAPOUGAÏ

apparemment totalement crétin, puisque bavant et doté de couches... Les savants ont débarqué à Bakou avec le container.

- Dans ce qu'il a vu un détail surtout est important. L'idéal est de l'offrir aux joueurs suite à une bonne utilisation de pouvoir comme un sondage mental. Il s'agit d'une marque au pochoir sur l'une des machines : OCC-14 [rappelez-vous que le C se prononce S]. Un excellent jet en Administration ou en Science permet d'identifier le sigle comme celui de l'*Otdel Standartizatsii Soznaniya*, le « Bureau de Standardisation Mentale ».

La piste mène donc à la KY-B et les services de Litavrin n'auront aucun mal à fournir les noms, photos et adresses des chefs de l'organisation. Cette mafia n'est évidemment pas de taille à affronter directement les héros. Mais dès que le *Palomnik Volghi* sera arraisonné, le pakhan va comprendre que son organisation est l'étape suivante de l'enquête. Il demandera donc l'aide de l'I-B et Nazirov va déployer ses *likvidatori* (« liquidateurs »). La force de l'opposition à laquelle les personnages vont être confrontés dépend de deux facteurs : a) le temps entre l'attaque du cargo et l'arrivée à Astrakhan et b) les actions des personnages dans les débris de Bakou. Plus le temps de réaction et les informations disponibles sur leurs pouvoirs sont importants, plus Nazirov pourra les confronter à une force bien préparée. Au pire, il enverra une escouade de commando de Landsknecht par personnage ; au mieux, il enverra l'équivalent en troupes du NET, dotés d'un armement et équipement adapté à chaque héros (voir Vokhr). Evidemment, les tueurs de la KY-B combattront à leurs côtés, mais ils seront surtout là pour faire masse...

Toutes ces troupes prépareront une souricière aux personnages. Les chefs de la KY-B vont se réunir sur un navire de croisière

fluviale abritant un casino. L'objectif est de gêner les héros par la présence des civils. Les hommes de Landsknecht n'auront évidemment pas de tels scrupules... Dès que les héros seront repérés, ils attaqueront de toute part. Ne vous privez pas pour les doter de vedettes rapides et d'hélicoptères, faites péter le budget !

Une fois capturés, les chefs de la KY-B (mais pas les mercenaires de Landsknecht qui ne sont pas au courant de l'identité de la personne louant leurs services) cracheront le morceau : leur commanditaire était l'I-B. Les joueurs connaissent sans doute déjà (crimes ; bizness ; technologie) cette puissante mafia, rivale de Fantôme. Consulté, Litavrin pourra leur faire un petit topo, dont le point principal est : Nazirov, protégé par son statut officiel, est intouchable... Faites-les bien rager avec ça. La situation politique est trop tendue pour que le C.L.A.S.H. ou le SHCHIT se laisse embarquer dans une attaque contre un Etat reconnu, membre de la Fédération de Russie. Il va falloir trouver autre chose qu'une action sur le sol oudmourte...

*I got my mind set on you*

La dernière piste est précisément celle de l'étrange impulsion mentale ressentie par le télépathe juste avant l'impact. Elle était extrêmement forte, mais sans réelle « finalité », au sens où il ne semblait pas s'agir d'une attaque ou d'une tentative de sondage mentale. Tout c'est passé comme si l'esprit de quelqu'un avait agi à la façon d'une « bouteille de champagne secouée », jaillissant sans contrôle.

Ces informations ne seront pas très utiles jusqu'à ce que les joueurs disposent du témoignage du capitaine du navire travaillant pour la KY-B. A ce moment, les joueurs pourront mettre en relation cette « éruption mentale » et l'appareillage mis au point par l'OSS.

## LE DOSSIER PAPOUGAÏ

Litavrin et ses services pourront identifier le site n° 14 : un centre de recherche désaffecté depuis des années. Les dossiers du SHCHIT ne possèdent pas d'informations récentes sur les deux directeurs de l'OSS, Pavel Olegovitch Belokurov et son second, Grigorii Ivanovitch Grechko. Le premier a disparu vers le milieu des années 80 (voir Mozgakovi) ; le second plus récemment (voir *L'Île de la Renaissance*).

Les joueurs décideront sans doute d'explorer l'OSS-14. Effectivement, le site est désaffecté, mais il abrite toujours un élément intéressant. Dans le secteur interne de la base gît un cadavre en tenue commando, abattu d'une balle dans la tête. La mort remonte à environ un an et les rats ont fait leur office, mais les empreintes dentaires permettent d'identifier le corps comme celui d'un ancien spetznaz nommé Fiodor Dimitrevitch Kalenko. Les dernières informations le concernant en font un membre d'un groupe de mercenaires dont le chef, Vitalii Simionovitch Akhmatov, est actuellement en prison.

Une visite dans un sinistre pénitencier délabré des environs de Moscou sous l'œil torve de matons et en compagnie d'officiels fleurant bon les apparatchiks désabusés sera alors d'actualité. Interrogé, Akhmatov négociera les informations dont il dispose contre sa grâce. La chose est certainement envisageable, étant donné l'importance de « l'incident de Bakou ». Son groupe a été engagé par un « type étrange coiffé d'un énorme casque qui lui faisait une tête d'œuf pour aller récupérer pour lui des bandes magnétiques dans la base » ; il a entendu le « crâne d'œuf » discuter avec son « agent » d'un truc appelé « la banque des cerveaux ». La description peut amener les joueurs compétents en Crimes et Technologie à envisager qu'il parle d'un vilain connu, Mozgakovi, doté d'un tel casque. Akhmatov pourra le confirmer sur les rares photos du Maître des Cerveaux que possède le SHCHIT. Le dossier indique que l'homme a disparu plusieurs années, mais semble avoir repris ses activités

récemment. Pour ce qui est de la « banque des cerveaux » les dossiers de Litavrin possède quelques informations : il s'agissait d'un sous-produit de l'activité de l'OSS visant à cataloguer les « schémas mentaux » à la façon des banques d'empreintes digitales. L'objectif était à terme de développer des mécanismes de traque, d'identification ou de neutralisation à distance. Mais d'après les dossiers, on n'est jamais aller au-delà de l'enregistrement des schémas de quelques centaines de criminels particulièrement dangereux.

Tout cela est fort intéressant mais plus important encore pour les joueurs, Akhmatov peut donner le nom de cet « agent » en contact avec Mozgakovi ! Il s'agit de Nadejda Samuelovna Fonkitcha, une ancienne ambassadrice soviétique, enrichie dans la privatisation du parc immobilier de l'Etat et actuellement députée à la douma (le parlement russe). A nouveau, vos héros se heurtent au problème de l'immunité juridique dont jouissent les plus corrompus. Mais cela n'est pas si problématique car l'ex-camarade Fonkitcha n'a rien contre le fait se servir d'intermédiaire pour une somme correcte.

Aménagez donc une rencontre entre vos héros et Mozgakovi, celui-ci n'est pas officiellement recherché, mais sa paranoïa lui interdit de se mettre en danger. Les premiers contacts se feront certainement via un écran révélant le Maître des Cerveaux sur un trône kitch placé sur une estrade entourée de machineries complexes. A leur grande surprise, Mozgakovi se fera un plaisir de les aider. En effet, ils ont quelque chose qui l'intéresse et il est donc prêt à négocier.

Si on l'interroge sur la question des ondes mentales et des machines de l'OSS-14, il propose d'utiliser la banque des cerveaux pour identifier les schémas mentaux perçus juste avant la catastrophe. Pour cela, il enverra ses hommes chercher le télépathe du groupe pour lui permettre d'exploiter la banque des cerveaux.

## LE DOSSIER PAPOUGAÏ

Evidemment, il doit venir seul... Eventuellement, il transigera et acceptera qu'il soit accompagné par une seconde personne, mais pas davantage. Ce qui ne veut pas dire que les personnages ne peuvent pas essayer de suivre discrètement.

Il donnera pour instruction au télépathe de monter dans le métro de Moscou ; la rame s'arrêtera dans un tunnel ; un commando montera à bord qui priera le télépathe de les suivre. Le chef insistera pour le coiffer d'un casque de brouillage qui neutralisera ses capacités télépathiques (4 succès pour pouvoir continuer à « émettre » ; 6 pour le faire sans que le casque ne le repère et alerte les hommes de Mozgakovi). Ils avanceront dans un dédale de tunnels datant de l'époque où tout avait été prévu pour vivre sous terre en cas de guerre atomique. A plusieurs reprises, le commando ouvrira et refermera de lourdes portes blindées, ce qui devrait entraver la filature.

A terme, le télépathe se retrouvera dans l'une des bases de Mozgakovi où se trouve une copie de l'archive de la banque des cerveaux dont l'original est conservé au LR-27. Là, elle pourra se brancher sur l'étrange machine et passer en revue les affolantes séries de schémas mentaux recensés par l'OSS puis par Mozgakovi. Il ne lui faudra que quelques heures pour identifier ce qu'elle cherche : l'onde mentale ressentie à Bakou juste avant la catastrophe correspond à un individu nommé Efim Stepanovitch Kayukov, nom de code « Varota ».

Le SHCHIT connaît ce Varota comme télépathe de très faible puissance, mais puissant téléporteur. Le dossier présente de lui un profil psychologique incompatible avec un « génie du crime ». Dotée d'une intelligence qui n'égale pas ses pouvoirs, il a en effet gâché ses dons extraordinaires dans des attaques mesquines, téléportant des camions de transports de fonds ou des voitures de luxe pour les revendre... Le dossier indique que Varota est sorti de prison il y a six mois après trois ans d'emprisonnement (attaque de camion

blindé). Les photos montrent un homme au physique imposant, ce qui rend difficile de l'identifier avec le crétin rachitique vu par le capitaine du *Palomnik Volghi*.

A priori, tout cela devrait se passer sans heurts, mais ne vous privez pas de jouer sur la tension. La machine ne va-t-elle pas tenter de griller le cerveau du télépathe ou de l'asservir ? Si le reste du groupe décide d'intervenir en force lorsque le casque interrompra les communications avec la télépathe, les commandos résisteront. De toute façon, ils ignorent où se trouvent la base principale de Mozgakovi. En tous cas, celui-ci ne laissera pas impuni une telle trahison : les personnages viennent de se faire un bel ennemi. Si vous sentez que les joueurs ont besoin d'action, rien n'empêche d'ailleurs que Mozgakovi ait effectivement donné l'ordre d'enlever le télépathe...

Mais qu'attends Mozgakovi en échange ? Et bien il demande copie d'un vieux dossier du SHCHIT. Si vieux qu'il n'en existe qu'une copie, sur un vieux papier jauni, tout au fond d'un dépôt d'archives secondaire. Ce dossier renferme des rapports relatifs à un cosmonaute devenu fou au retour d'une mission partie le 14 juin 1963. Les sections relatives aux interrogatoires de l'homme ont été fortement « éditées » et l'essentiel est illisible. Il est donc impossible de déterminer exactement quel était l'objet de sa paranoïa. Le dossier mentionne également la décision prise, suite à « certains événements [voir document Sh-N1-1345-0456-FG] » de fonder le *Shchekolda dlja Iskonnyh Territorii*. Cette affaire est donc à l'origine du SHCHIT. Et pourtant, Litavrin dira n'en jamais avoir entendu parler. Manifestement son prédécesseur à la tête de l'organisation n'avait pas cru bon de le mettre au courant. Les joueurs pourront douter de sa franchise...

## LE DOSSIER PAPOUGAÏ

Mozgakovi a demandé ce dossier car il a finalement identifié le clochard aux ondes mentales ultra-puissantes qu'il a entrevu à Moscou : le capitaine Kapterev, une idole de sa jeunesse (voir la fiche de Mozgakovi). Et pourtant toujours aussi jeune... Depuis, il réunit avidement toute la documentation le concernant et a fini par découvrir que ce fut lui et non Valeriï Fiodorovitch Bikovski qui s'envola à bord du Vostok-5.

Quoi qu'il en soit, la demande de Mozgakovi mettra pour la première fois les joueurs en contact avec la Grande Menace que représente Shvitsar (voir *Le phare de l'humanité*). Elle a donc deux buts : a) légitimer qu'il aide les joueurs, ce qui permet de les faire entrer en contact avec ce futur adversaire ; b) poser éventuellement la première pierre de scénarios basés sur le danger de l'invasion kharnassienne.

### BILAN DES COURSES

A ce stade de l'aventure, les personnages disposent des informations suivantes :

- L'attaque contre Bakou semble avoir été orchestrée par l'I-B, mais cette organisation agit peut-être pour le compte de quelqu'un d'autre.
- L'attaque a laissé des fragments de météore dans le cratère, mais ceux-ci ne semblent pas provenir d'un bolide qui aurait pénétré l'atmosphère terrestre.
- L'attaque a impliqué un téléporteur nommé Varota, également doté d'un faible pouvoir télépathique.

### USQUE NON ASCENDANT

Il faut à présent relier les points et trouver la connexion entre la mafia, la roche météoritique et le mutant.

Plusieurs solutions s'ouvrent aux joueurs. Tout d'abord, le spectaculaire (mais improbable, convenons-en une larme à l'œil) coup de génie individuel : un joueur demande si les dossiers du SHCHIT mentionne des contacts entre *Briareus* et l'I-B. Dans ce cas, n'hésitez pas à récompenser dignement cet exploit digne de Sherlock Holmes en mettant à leur disposition un rapport mentionnant des soupçons de corruption à l'encontre d'Osip Lvovitch Tcherkasov, directeur de *Briareus*, accompagné d'une photo prise dans un restaurant d'Astana le montrant en compagnie d'une huile de la mafia scientifique.

Mais, comme un tel événement est si peu probable que même Norin Radd n'a sans doute rien contemplé d'aussi extraordinaire, revenons à des choses plus profanes.

Bien entendu, il est également possible de s'attaquer de front à l'I-B, mais l'*Operation Shooting Red Star* n'est connu que du « cercle intérieur » qui vit retranché dans le palais présidentiel d'Oudmourtia, truffé de gardes et protégé par son statut international. En outre, si les personnages secouent trop ce cocotier, ils auront droit à un épisode dans la plus pure tradition « génie du mal » : un individu masqué apparaîtra à la télévision revendiquant l'attaque sur Bakou au nom d'une « Croisade contre l'Aliénation Humaine » et menaçant d'une « reprise des hostilités si l'agression des forces gouvernementales contre les forces de la liberté ne cesse pas ». La presse croira évidemment à un canular de mauvais goût, mais les autorités du SHCHIT et du C.L.A.S.H. tomberont d'accord pour interpréter la bizarre communication comme une mise en garde de l'I-B contre toute attaque contre elle. Si vous en mettez en scène

## LE DOSSIER PAPOUGAÏ

cet épisode, pensez au « Mandarin » tel que mis en scène dans Iron Man 3.

En définitive, la meilleure piste est le mutant Varota lui-même, car il ressort clairement de son dossier que, malgré sa puissance, il ne risque pas de gagner le prix Nobel. On peut donc envisager qu'il ait commis des erreurs. C'est le cas et pour en profiter, il suffit de suivre la méthode classique : enquêter du côté des « known associates ». Le dossier de Varota mentionne en effet divers individus qui constituent son cercle de proches et avec lesquels ils collaborent régulièrement : fourgues, mafieux de seconde zone, petites amies, avocat etc. Les parents sont morts, évitons l'invasion de la maison de retraite par nos aventuriers masqués ! Par contre rien ne vous empêche pas mettre en scène des prises de contacts avec quelque top model « true blonde », ancienne maîtresse du mutant. A priori, tout cela ne donne rien, si ce n'est qu'il est clair que Varota était plein aux as à sa sortie de prison et qu'il se préparait à une longue absence de Moscou.

Un examen attentif du dossier (Enquête) va en revanche révéler un point clef : la libération de Varota a été négociée par un nouvel avocat, Borislav Iourevitch Starigin. Un jet de Crime permet d'identifier celui-ci avec un véritable ténor du barreau en cheville avec les plus puissantes mafias, dont évidemment l'I-B. L'homme bénéficie de protections politiques haut placées et Litavrin ne sanctionnera pas une attaque contre lui. Il convient donc d'enquêter sur son compte, mais le volume d'affaires qu'il brasse est proprement affolant. Toutefois, un bon jet de Business ou, plus difficile, de Science va mettre au jour un détail qui fait mouche : Starigin est le fondé de pouvoir d'une fondation privée dédiée au financement de recherches en astronomie. Or elle compte parmi ses principaux bénéficiaires le programme *Briareus* qui doit à ce généreux mécénat de ne pas avoir mis la clef sous la porte...

*Briareus*, que les joueurs ont certainement contacté au début de leur enquête au sujet des météores, est donc très certainement plus ou moins passé sous le contrôle d'un avocat lié à l'I-B et à Varota. Il sera donc l'heure d'aller visiter plus attentivement la section de Baïkonour qui abrite cet observatoire des météores.

### *Enquête à l'OKET*

Le programme *Briareus* est basé à Baïkonour dans une section isolée du Cosmodrome qui accueille l'*Observatoriya Konstantin Eduardovich Tsiolkovsky*. Seul le directeur du projet, Osip Lvovitch Tcherkasov, collabore sciemment avec l'I-B. D'ailleurs, sa Ferrari est garée sur le parking devant les vétustes bâtiments...

Bien qu'il soit impliqué jusqu'au cou dans de biens sordides affaires, Tcherkasov n'a pas pleinement conscience de ce qui se passe. Les informations dont il dispose sont les suivantes :

- L'I-B demande des mises à jour permanentes sur les météores de petite taille, env. 10m de diamètre, qui approche la Terre par un secteur bien précis de l'orbite terrestre (mais qui ne correspond en rien avec Bakou).
- Son contact avec l'I-B est un haut responsable du programme spatial en poste sur le site OKB-56 du Cosmodrome : Ergash Alisultanovich Rymbaev, un astrophysicien ouzbek.

Si on se renseigne sur Ergash Alisultanovich Rymbaev un point intéressant va apparaître. Avant de prendre la tête de l'OKB-56, il appartenait au groupe responsable du programme Almaz, en charge des stations spatiales d'espionnage militaire. Il semble avoir été mis sur la touche après l'échec du *Polyus*. Il gère à présent officiellement les missions « Progress », ces lancements de vaisseaux en charge des ravitailler les stations orbitales Salyout-7 et

## LE DOSSIER PAPOUGAÏ

MIR. Le cœur de ce programme se trouve également à Baïkonour. Il s'agit d'un pas de tir entouré de gigantesques bâtiments abritant les salles de contrôle et les d'infrastructures destinées à la maintenance des lanceurs et des vaisseaux Progress : l'OKB-56.

La disgrâce de Rymbaev n'est qu'un écran de fumée : le cercle Almaz lui a confié la gestion du dossier Polyus et comme le vaisseau était officiellement détruit, le « coller au placard » était la meilleure solution pour lui permettre d'opérer discrètement. Prendre le contrôle des missions Progress lui a permis d'assurer l'entretien du Polyus et, plus récemment, d'envoyer Varota et les super-soldats de l'I-B dans l'espace. C'est également lui qui transmet au Polyus les informations fournies par Tcherkasov et procède aux calculs permettant à Varota d'intercepter les météores. Rymbaev est au courant de l'ensemble des caractéristiques de l'OSRS dont il est le responsable opérationnel.

Une découverte plus stupéfiante encore sera effectuée en observant au télescope (sauf si un personnage peut voler jusque là...) le fameux secteur précis de l'espace évoqué par Tcherkasov. On verra en effet Salyout-7, puis lentement, le mouvement de la station dévoilera une seconde structure... Pensez à l'apparition de la base d'Hugo Drax dans *Moonraker*, dont le style très années 80 convient tout à fait. Un jet de Technologie, Pilote voire de Stratégie (avec une spécialisation liée à l'espace), très difficile peut permettre d'identifier immédiatement le *Polyus*. Sinon, les personnages tomberont (ou seront tombés) certainement sur des photos du vaisseau en enquêtant sur Rymbaev.

L'enquête à Baïkonour offre donc aux joueurs toutes les informations dont ils ont besoin pour conclure le scénario. Néanmoins, du fait du statut militaire du Cosmodrome, l'endroit sera difficile à pénétrer. Le SHCHIT pourrait évidemment leur fournir un ordre de mission officiel, mais dans ce cas, tout le monde sera au

courant de leur arrivée et il leur sera très difficile de mettre la main sur les preuves qu'ils cherchent. Par ailleurs, le Cosmodrome bénéficie malgré son isolement d'un haut degré de protection militaire et les joueurs devront faire preuve de doigté. Les militaires ne sont d'ailleurs pas les seuls dangers car les hommes de l'I-B veillent également autour de Tcherkasov et surtout de Rymbaev. S'ils sont repérés, les personnages devront affronter leurs escouades menées par deux mercenaires en charge de protéger les intérêts de Nazirov, Faustrecht et Koroghlu. L'I-B n'hésiterait pas à éliminer Tcherkasov et Rymbaev si ceux-ci apparaissent comme un danger pour l'OSRS.

### *Starship to heaven*

S'ils survivent à la confrontation avec les hommes de l'I-B dans les immensités du Cosmodrome, les personnages auront certainement réunis toutes les informations nécessaires et compris ce qui s'est passé et risque de se reproduire. Il sera temps pour eux de mettre fin à la menace. Evidemment, il faudra pour cela monter en orbite, ce qui n'est pas à la portée du premier venu. Si les personnages en sont capables grâce à leurs pouvoirs, pas de problème. Le C.L.A.S.H. peut aider, mais souvenez-vous quand même que le scénario se passe au début des années 1990, même cette organisation à la pointe de la technologie n'est pas capable d'organiser un vol spatial du jour au lendemain. Or le temps presse car à tout moment une autre attaque pourrait être lancée et si elle se sent menacée l'I-B passera tout de suite aux menaces en ce sens. En outre, les moyens dont le C.L.A.S.H. pourrait éventuellement disposer donneraient l'alerte à Varota et ses super-soldats lors de l'approche de leur repaire.

Si les personnages ne peuvent pas approcher par eux-mêmes de la station, il est possible de bénéficier des installations de

## LE DOSSIER PAPOUGAÏ

Baïkonour. Justement (quelle heureuse coïncidence, on se croirait presque dans un comics !), une mission Progress est programmée pour ravitailler Salyout-7 sous peu. Il sera donc possible aux personnages de s'infiltrer dans le vaisseau Progress en partance ou d'organiser la mission eux-mêmes s'ils ont neutralisé Rymbaev et ses séides. L'OKB-56 est le seul contact de Varota avec la Terre et donc il ne pourra être mis au courant de l'expédition qui le menace. En revanche, les personnages voyageront dans un vaisseau qui n'est pas prévu pour le transport des passagers. Même une fois obtenu des scaphandres, le voyage constituera une épreuve avec un niveau de menace de 4. Le problème est pire pour le retour puisque le Progress n'a pas de bouclier thermique pour les protéger lors du retour, mais l'observation du complexe spatial montre qu'un vaisseau soyouz TMA est amarré à Salyout-7, ce qui permettra le retour si un personnage est capable de le piloter (Diff. 4 ; jet de Pilotage).

Jouez à fond l'angoisse du lancement et de l'approche lorsque dans le vide, le Progress déploiera son système d'arrimage avant de venir épouser le sas du Polyus. Si l'un des personnages a les moyens de fausser leurs scanners, faites approcher deux drones envoyés analyser le Progress depuis l'extérieur. Lorsque le sas s'ouvre, deux super-soldats sont présents, a priori désarmés, mais dès que l'alarme est lancée, le reste de l'équipage s'empare de son armement. De même, ils activent de petits drones dotés de plusieurs bras articulés équipés de tasers. Les drones s'élancent à toute vitesse dans les couloirs de la station (par groupe, niveau d'opposition 6, Niveau de menace 3). Varota ne tarde pas à être de la partie.

Lancez le combat, en n'oubliant pas les conditions étranges de l'affrontement. La structure de la base est particulièrement angoissante, puisqu'il s'agit d'un ensemble d'étroits couloirs joignant de petites pièces. Des modules de cette nature raccordent Salyout-7 et le Polyus. L'ensemble évoque une structure en échelle. Initialement, l'équipage se donnera le temps de réfléchir en bloquant

les portes, isolant les diverses sections, et identifiant les intrus par les caméras internes. Leur premier mode de défense sera d'ouvrir un sas pour expulser les intrus dans l'espace.

L'absence de gravité et la fragilité des parois obligeront les joueurs à adopter des techniques originales sous peine de catastrophe. Les attaques sont en effet difficiles à mener et à esquiver si l'on ne se sait pas jouer des murs pour se propulser. Frapper, ou même parer, un adversaire entraîne un mouvement en sens inverse. Les super-soldats sont entraînés à cet environnement et cet avantage explique qu'ils soient ici traités individuellement et non comme une escouade. L'utilisation d'armes à énergie, notamment cinétique, est extrêmement dangereuse, car elle peut provoquer une rupture de la coque et une dépressurisation. Être exposé au vide a un niveau de menace de 6 si l'on est sans scaphandre ou de 5 si celui-ci a été fortement endommagé. Varota utilisera d'ailleurs son pouvoir de téléportation de la matière pour dépouiller ses adversaires de leur scaphandre, les laissant vulnérables face à de tels dangers. Il n'hésitera pas davantage à faire usage de son pouvoir de téléportation sur une porte de sas afin de se débarrasser des intrus si ces derniers ont bloqué les commandes permettant de le faire depuis la salle de contrôle. Pour cela, il isolera leur secteur avec les portes intérieures, se téléportera avec eux, enverra la porte à des kilomètres, puis se re-téléportera dans les sections préservées de la station. Même si son scaphandre est endommagé, il ne sera pas très inquiet à l'idée de se retrouver dans l'espace, car il en a déjà l'habitude et s'il est expédié hors du vaisseau, il réagit assez vite pour ne subir qu'un niveau de menace 4 avant de se téléporter à nouveau dans la base.

Il est probable que la station soit endommagée dans le combat, alors ne vous privez pas d'un final à grand spectacle avec sa combustion lors de sa rentrée brutale dans l'atmosphère, tandis que les personnages et les super-soldats luttent pour prendre le contrôle

## LE DOSSIER PAPOUGAÏ

du vaisseau Soyouz, synonyme de survie pour les vainqueurs (ou du moins ceux qui ne rateront pas atrocement le jet de Pilotage lors de la rentrée dans l'atmosphère...). S'ils échouent à prendre le contrôle du Soyouz, il leur reste le Progress, mais celui-ci n'a pas de bouclier thermique pour résister à la rentrée dans l'atmosphère. Il leur faudra donc calculer une trajectoire orbitale pour venir à la rencontre de la station MIR qui dispose du même système d'amarrage des vaisseaux de ravitaillement.

## LE DOSSIER PAPOUGAÏ

### LE CASTING D'OPÉRATION RED SHOOTING STARS

On ne trouvera ici que les individus dotés de superpouvoirs, les autres peuvent être aisément improvisés.

### KARMIRTSERKI

VÉRITABLE IDENTITÉ : Mehr Derderian (secrète)

BIOGRAPHIE : Derderian est né au sein de l'importante communauté arménienne du Liban. Bien qu'ayant initialement embrassé la carrière d'acteur, il va rapidement passer de la scène artistique à la scène politique lorsque commence la guerre civile au Liban. Le massacre de sa famille persuade le jeune homme de rejoindre les milices d'autodéfense arménienne organisées par le parti dachnak. De là, il s'engage rapidement dans l'ASALA (Armenian Secret Army for the Liberation of Armenia). Il tourne alors l'essentiel de son activité militante contre la Turquie. Dans ce cadre, il en vient à collaborer avec la jeune République Islamique d'Iran, soucieuse de contrer l'influence de son puissant voisin. Dans le cadre de cette alliance, il reçoit des informations relatives à un terroriste particulièrement violent, ayant mené plusieurs attaques contre la Turquie et décide d'entrer en contact. Son commando tombe malheureusement sur le bestial Martyaxwar et se fait massacrer. Agonisant dans son sang, Mehr a alors la vision d'une entité de lumière descendant sur lui et l'investissant de la tâche de préserver l'humanité des déprédations du « Dévoreur d'Hommes » au nom d'Ahura Mazda. Une énergie nouvelle le réanime et il contemple avec surprise sa main droite qui a pris une vive couleur rubis. Dans le combat qui l'oppose alors au monstre, il réalise que cette « main rouge » (arménien « karmir tserki ») lui permet d'absorber l'énergie vitale des êtres qu'elle touche. Ayant exercé cette capacité sur le

Martyaxwar, il a la surprise de voir les traits de la bête reprendre une apparence plus humaine et de l'entendre parler. Il réalise alors que, tout comme lui, un être a été possédé par une force supérieure et qu'en affaiblissant celle-ci, il a permis à la psyché humaine de se manifester à nouveau. Depuis, celui qui se fait appeler Karmirtserki lutte pour la cause arménienne en compagnie de son ancien adversaire dont il assure par des ponctions d'énergie régulière qu'il ne succombe pas à nouveau sous le joug du « Dévoreur d'Hommes ».

POUVOIRS : Karmirtserki a le pouvoir de drainer l'énergie vitale des êtres qu'il touche de sa main droite. Non seulement, cette énergie renforce son propre organisme, mais il peut la relâcher sous forme de puissant flashes de lumière rouge à même d'aveugler ses adversaires.

EQUIPEMENTS : aucun

MOTIVATIONS :

- Promouvoir la Cause Arménienne 3
- Venger sa famille 2
- Contrôler Martyaxwar 3

TRAITS DE CARACTÈRE : Réfléchi ; Courageux ; Plein d'humour

JAUGE D'ÉNERGIE : 6/ JAUGE D'AUDACE : 7

Talents :

- Arts : 3 (Théâtre)
- Autorité 2
- Armes à distance 2 (Flash)
- Business 1

## LE DOSSIER PAPOUGAÏ

Corps à corps 3  
Crime 2 (Déguisement ; Discrétion)  
Culture générale 2  
Enquête 2  
Mondanités 1  
Occulte 1 (religion mazdéenne)  
Pilotage 2  
Politique 2 (géopolitique du Moyen-Orient)  
Sport 2  
Stratégie 2 (Attentats)  
Survie 1

### POUVOIRS

**Drainage de vie** 3 : lors des attaques, chaque succès draine un point d'Énergie comme toute attaque, mais ceux-ci alimentent aussi les autres pouvoirs de Karmirtserki.

**Flash aveuglant** 3 (les succès diminuent la main des cibles)**Force** 1/3 : limit. alimenté par drainage de vie\*.

**Endurance** 1/3 : limit. alimenté par drainage de vie\*.

**Guérison** 2 : limit. alimenté par drainage de vie\*.

\*Chaque point d'énergie drainé peut accroître la force ou l'endurance de 1 jusqu'au un maximum de 3 ou restituer jusqu'à deux points de la jauge d'Énergie pour Karmirtserki.

### MARTYAXWAR

VÉRITABLE IDENTITÉ : Vilen Ter Markossian (secrète)

BIOGRAPHIE : Vilen Ter Markossian était un archéologue de l'académie des sciences de l'URSS. Spécialisé dans la civilisation achéménide, il mena des fouilles dans un antique sanctuaire perse

perdu dans les montagnes du Caucase. Le temple se révéla être le centre de culte d'un démon antique, Martyaxwar, le Dévoreur d'hommes, qui passa dans la mythologie iranienne comme un monstre hideux, la manticore. Mais l'archéologue comprit trop tard que le culte avait pour finalité première de préserver l'humanité des ravages du démon par des pratiques sacrificielles rituelles. La conquête d'Alexandre mit fin aux rites et le « Fils d'Ahriman » hanta des siècles les caveaux du temple, les entrailles dévorées par la faim. L'arrivée inopinée des archéologues lui permit de satisfaire ses divers appétits. Toutefois, le monstre eut assez de retenu pour préserver l'entre eux, Vilen Ter Markossian. Il transféra en lui une partie de son essence afin de pouvoir déjouer ainsi les sortilèges le confinant dans le sanctuaire. C'est ainsi que Ter Markossian remonta à la lumière du jour possédé par l'essence du Dévoreur d'Hommes. Dans les années qui suivirent, en quête de moyens de se libérer pleinement du sanctuaire, la bête frappa à de multiples reprises en divers endroits du Moyen-Orient, notamment en Iran, en Turquie et dans le sud du Caucase. Elle fut toutefois vaincue par un groupe de héros mené par l'Arménien, Karmirtserki. La défaite a considérablement affaibli la bête et permis à la personnalité de Vilen de réapparaître et de la contrôler partiellement. Depuis, la puissance de l'antique démon Martyaxwar a été mise au service de la cause des nationalistes arméniens, mais le Dévoreur d'Hommes refait lentement ses forces dans l'attente du jour où il réaffirmera son contrôle sur son envoyé. Déjà, le comportement de Vilen se fait chaque jour plus bestial et Karmirtserki craint le jour où il perdra le contrôle.

POUVOIRS : la présence de l'essence de Martyaxwar a profondément transformé le corps de Vilen. C'est un colosse à l'impénétrable peau couleur fauve. Son long crâne surgit d'une véritable crinière ornant ses épaules et sa bouche a cédé la place à une gueule écumante aux

## LE DOSSIER PAPOUGAÏ

crocs recourbés. Deux grandes ailes membraneuses lui permettent de voler avec une étonnante agilité et sa puissante queue se termine par un dard acéré. L'utilisation intensive de ses pouvoirs amène la résurgence progressive de l'apparence bestiale de la manticores et à terme la perte de contrôle de Vilen.

EQUIPEMENTS : aucun

MOTIVATIONS :

- Champion de la cause arménienne 2
- Causer la souffrance par la violence 3
- Se dominer 2

TRAITS DE CARACTÈRE : Impulsif, Cruel, Fier.

JAUGE D'ÉNERGIE : 8/ JAUGE D'AUDACE : 6

Talents :

- Administration 1
- Autorité 3 (Intimidation)
- Corps à corps 3
- Culture générale 2 (Archéologie)
- Enquête 1
- Occultisme 2
- Politique 2
- Sport 3 (vol)
- Stratégie 1
- Survie 2

POUVOIRS

**Force** 3 : limit. apparence monstrueuse.

**Endurance** 4 : limit. apparence monstrueuse.

**Vol** 2 : limit. apparence monstrueuse.

**Queue de scorpion** 3 (s'ajoute à la main de Corps à corps) : limit. apparence monstrueuse.

Spécial : lorsqu'il utilise de façon intensive ses pouvoirs, Vilen doit jeter tous les quatre rounds, (Autorité+Se Dominer, soit 5 dé) pour ne pas être submergé par le Dévoreur d'Hommes. Si celui-ci prend le dessus, sa jauge d'énergie revient au maximum et sa Force augmente de 1. La bête ne cède sa place que si Karmitserki peut lui voler 4 niveaux de sa jauge d'énergie.

**VAROTA**

VÉRITABLE IDENTITÉ : Efim Stepanovitch Kayukov (secrète)

BIOGRAPHIE : né à Rostov, Kayukov est un mutant qui découvre tardivement ses pouvoirs de téléportation lorsque, avec sa majorité, vint l'ordre de rejoindre son bataillon pour le service militaire. Alors qu'il tentait de trouver le sommeil dans la caserne, terrifié à l'idée d'être envoyé en Afghanistan, il se retrouva brutalement dans son lit... Après son arrestation par la milice pour désertion quelques jours plus tard, il fut jeté en prison... et se réveilla chez lui. Lorsque la milice, humiliée par son évasion, l'arrêta, il fut passé à tabac et disparut à la stupeur de ces tortionnaires... Se retrouvant à nouveau dans son lit, il lui fallut se rendre à l'évidence : il était semblable à ces Américains asociaux stigmatisés par la *Pravda*. Dès lors, il apprit à maîtriser son pouvoir et découvrit sa capacité à téléporter également les objets. Dès lors, il entama une « grande carrière » de criminel, s'emparant d'objets précieux dans les boutiques de luxe, les garages, les fourgons blindés. Il s'essaya même aux musées, mais réalisant après coup la difficulté que présente la revente des objets de ce type, il revint à des choses « plus simples »... Car Efim est loin

## LE DOSSIER PAPOUGAÏ

d'être un génie du crime et il est nettement plus efficace lorsqu'il suit les instructions de quelqu'un d'autre. Sa récente association avec l'I-B lui semble donc l'arrangement idéal.

**POUVOIRS :** Varota est un humain doté d'une faible capacité télépathique qui lui permet de repérer la présence d'autres êtres pensants à proximité, mais pas réellement de comprendre la teneur de leurs pensées. En revanche, il jouit d'un puissant pouvoir de téléportation qui lui permet non seulement de se déplacer, mais également d'affecter d'importantes masses de matière non-vivante. Il faut toutefois que ces masses soient « autonomes » : ainsi s'il peut téléporter une porte loin de son chambranle, il ne peut téléporter une section de mur.

**EQUIPEMENTS :** scaphandre dernière génération, qui évoque davantage une combinaison de combat high-tech que le gros bibendum des scaphandres historiques.

**MOTIVATIONS :**

- Mener ses coups à bien 3
- S'enrichir 2
- Pas la prison ! 3

**TRAITS DE CARACTÈRE :** Débauché ; Couard ; Généreux

**JAUGE D'ÉNERGIE :** 7/ **JAUGE D'AUDACE :** 6

**Talents :**

- Arts 1
- Autorité 2
- Armes à distance 2
- Business 2

- Corps à corps 2
- Crime 3 (Fourgues ; Contrefaçons ; Discretion)
- Mondanités 3 (Séduction ; baratin)
- Pilotage 2 (Téléportation)
- Sport 2
- Stratégie 1
- Survie 1
- Technologie 2 (Système de sécurité)

**POUVOIRS**

**Téléportation 5 :** limit. : ne fonctionne que sur la matière inanimée et sur lui-même.

**Perception des pensées 1 :** limit. pas réellement de compréhension ; ce pouvoir fonctionne davantage comme un « sixième sens », lui permettant de repérer la présence à proximité d'autres individus dotés de conscience.

**FAUSTRECHT**

**VÉRITABLE IDENTITÉ :** Ludwig Speck (secrète)

**BIOGRAPHIE :** Ludwick Speck est un ancien officier de la Stasi sélectionné par les autorités de la RDA pour devenir la vitrine « superhéroïque » du régime. Il fut donc entraîné à l'utilisation d'équipements derniers cris. On lui greffa notamment un exosquelette doté d'une interface neurale assurant une parfaite coordination entre corps et machine. L'interface elle-même fut mise au point par la fameuse *Otdel Standartizatsii Soznaniya* (« Bureau de Standardisation Mentale ») de l'URSS. A la chute du Mur de Berlin, Speck refusa de se rallier à l'Allemagne réunifiée et prit le maquis avec son exosquelette. Eprouvant rapidement des difficultés de maintenance, il prit contact avec la mafia de l'I-B dont il devint l'un

## LE DOSSIER PAPOUGAÏ

des mercenaires les plus appréciés. Il entend toutefois à terme accumuler suffisamment de ressources et de contacts pour aider à la restauration d'un pouvoir communiste en Allemagne.

**POUVOIRS** : l'exosquelette de Speck accroît considérablement sa force, ce qui a permis de l'associer à une lourde armure blindée. En outre, il lui permet de voler. Il est également équipé de matériel de communication et d'un système radar.

**EQUIPEMENTS** : son armure blindée que son exosquelette lui permet de porter.

**MOTIVATIONS** :

- La mission avant tout 3
- Servir l'I-B pour assurer son avenir 2
- Restaurer le pouvoir communiste en Allemagne 3

**TRAITS DE CARACTÈRE** : Réfléchi ; Méprisant ; Courageux

**JAUGE D'ÉNERGIE** : 7/ **JAUGE D'AUDACE** : 6

**Talents** :

- Administration 1
- Autorité 2
- Armes à distance 2
- Armes blanches 1
- Corps à corps 3
- Crime 1
- Enquête 2 (Interrogatoire)
- Pilotage 2
- Politique 2
- Science 1

- Sport 3
- Stratégie 2
- Survie 2
- Technologie 2 (Exosquelettes et armures)

**POUVOIRS**

- Force** 3 : limit. artificielle.
- Blindage** 3 limit. artificielle.
- Vol** 2 limit. artificielle.
- Radar** 2 limit. artificielle.
- Système de communications** 2 limit. artificielle.

**KOROGHLU**

**VÉRITABLE IDENTITÉ** : Alisher Dostum (secrète)

**BIOGRAPHIE** : le clan des Kubayev s'est enrichi dans la contrebande avec l'Afghanistan. Il ne tarda à développer ses activités en travaillant pour le compte du très craint SAVAK, le service secret du shah d'Iran. Bon nombre d'opposants de gauche au « tyran de Perse » tombèrent sous les balles des assassins du clan Kubayev. En 1979, la révolution islamique ne changea en rien leur « dévouement » et les Kubayev éliminèrent avec autant de zèle les opposants au mollah. En 1979, le déclenchement de la guerre en Afghanistan acheva de faire d'eux le plus puissant clan mafieux de l'est de l'Ouzbékistan. Les Kubayev s'imposèrent en effet rapidement contre les maîtres du marché noir grâce auquel les unités soviétiques survivaient aux problèmes logistiques, allant jusqu'à vendre armes et carburant aux moudjahidines.

La chute de l'URSS ouvre des perspectives nouvelles aux Kubayev et l'ancien du clan a décidé de placer l'un de ses pions à la tête du nouvel Etat. Pour accroître ses chances, il a passé une

## LE DOSSIER PAPOUGAÏ

alliance avec la puissante I-B. C'est dans le cadre de cette alliance que le clan ouzbek a mis à la disposition de l'I-B son champion, Koroghlu, dont le nom vient d'une épopée d'Asie centrale. Alisher Dostum est un ancien dévot d'une confrérie de derviches soufis des montagnes afghanes et tire ses pouvoirs de leurs enseignements secrets. La destruction de son sanctuaire par l'armée soviétique l'a amené à entrer au service du puissant émir d'Herat, Arslan Bugrit Khan. Lorsque celui-ci scella son alliance avec les Kubayev par le mariage de sa fille, il envoya le derviche servir sa fille dans le « pays des infidèles ».

**POUVOIRS :** Alisher dispose d'une grande maîtrise de son corps, d'une résistance élevée à la douleur, ainsi que d'une volonté hors du commun. Mais sa formation lui a également appris à influencer l'esprit de ses adversaires de telle sorte que leurs perceptions soient affectées. Le derviche leur apparaît flou, plus ou moins décalé par rapport à sa position réelle et ses mouvements leur arrivent à la conscience avec un léger retard. Ce pouvoir le rend très efficace en combat et est encore renforcée par son utilisation d'une arme sacrée, une masse censée avoir appartenue au héros épique Koroghlu et dont il apprit lentement à maîtriser la puissance.

**EQUIPEMENTS :** masse de Koroghlu

**MOTIVATIONS :**

- Démontrer la supériorité de l'Islam aux mécréants 3
- Promouvoir sa secte en Ouzbékistan 3
- Protéger l'Opération Red Shooting Star 3

**TRAITS DE CARACTÈRE :** Pieux ; Courageux ; Miséricordieux

**JAUGE D'ÉNERGIE :** 7/ **JAUGE D'AUDACE :** 7

**Talents :**

- Arts 2 (Danse)
- Autorité 2
- Armes blanches 3 (Masse)
- Corps à corps 2
- Culture générale 3 (Religion musulmane)
- Enquête 1
- Médecine 1
- Mondanités 1
- Occultisme 3 (Mysticisme soufi)
- Sport 3
- Stratégie 1
- Survie 2

**POUVOIRS :**

- Force** 1
- Endurance** 1
- Volonté** 2
- Flou mental** 3 : fonctionne comme une armure.
- Masse de Koroghlu** 3 : limit. artificielle.

### **SUPER-SOLDATS KOBEL DE L'I-B**

Derrière la visière, leur chair semble étrangement mouvante, en raison des colonies de tardigrades qu'elle abrite. Si les personnages n'ont jamais rencontré de Kobel auparavant, ils pourraient les prendre pour des extra-terrestres.

**EQUIPEMENTS :** l'équipage de la station orbitale porte le même scaphandre ultramoderne que Varota. Les soldats sont armés de couteaux-tasers, de puissants fusils électriques qui ne risquent pas

## LE DOSSIER PAPOUGAÏ

d'endommager les parois et de grenades flashbangs. Leurs armes offrent un bonus d'équipement de +1.

### MOTIVATIONS :

- Eliminer les menaces 2
- Maintenir l'intégrité de la station 2
- Survivre 2

JAUGE D'ÉNERGIE : 5/ JAUGE D'AUDACE : 3

### Talents :

- Autorité 1
- Armes à distance 2 (équipement +2)
- Armes blanches 2
- Corps à corps 2
- Sport 2
- Stratégie 2
- Survie 3
- Technologie 1 (Armement)

### POUVOIRS

**Constitution extrêmophile** 1

**Régénération** 1 (1 point d'énergie par heure) : limit. personnelle.

## LE DOSSIER PAPOUGAÏ

### MADMEN

Ce scénario court est assez linéaire pour être joué en une seule soirée.



La Tour Shoukov, mythique antenne de *Radio Moscou*

**Synopsis :** une vague d'attentats ciblés frappe les chefs d'Etat de par le monde. L'origine de la menace est un programme de représailles globales mis en place du temps de la Guerre Froide et que la chute de l'URSS vient de déclencher. Les agents du SHCHIT/CLASH doivent monter en première ligne pour le contrer.

N.B. : les noms inscrits en **PETITES CAPITALES** font référence au *Dossier Papougai*. Seuls les PSJ propres à ce scénario voient leurs caractéristiques détaillées en fin de document.

### RIRA BIEN QUI RIRA LE DERNIER

Durant la longue Guerre Froide, l'humanité dut très certainement sa survie à l'effrayant concept de la MAD ou « Mutually Assured Destruction » (destruction mutuelle assurée). Il ne pouvait y avoir de vainqueur à une guerre opposant les blocs de l'Est et de l'Ouest, l'OTAN au Pacte de Varsovie. L'holocauste nucléaire consumerait d'un même feu les tenants du marché et du plan...

Pourtant, les stratèges du KGB entrevirent deux possibilités que la guerre soit perdue, sans même avoir été livrée : a) une opération qui éliminerait ou prendrait le contrôle des responsables à même de déclencher le feu nucléaire ; b) une trahison au sommet de l'Etat amenant des concessions toujours plus grandes envers l'Occident. Ce qui aux yeux des « durs » de l'ancien régime communiste vient précisément d'advenir : Mihail Gorbatchev a trahi la Révolution et l'a livrée au capitalisme. La Patrie du Socialisme est devenue la prostituée de l'Ouest.

« Heureusement », dès les années 1970, le KGB a mis au point une parade ou, tout du moins, un programme qui assurerait à l'URSS une vengeance posthume : le projet MADmen. Celui-ci a permis d'implanter partout dans le monde un réseau de tueurs « en

## LE DOSSIER PAPOUGAÏ

sommeil » chargés le moment venu d'assassiner les chefs d'Etat du monde occidental, ainsi que les « traîtres » à l'URSS.

Le projet a été piloté par le général **Pavel Alexeevitch Rostokin**, mais la véritable cheville ouvrière de l'opération MADmen fut un savant du nom de **Konstantin Gavrilovitch Taloshka**, sans nul doute le plus grand généticien à avoir œuvré en URSS. Son génie n'est d'ailleurs pas entièrement le fruit de ses longues études car **Taloshka** est un mutant doté d'une intelligence hors du commun et d'une capacité unique à manipuler le génome des êtres vivants.

En 1964, c'est à **Taloshka** que le KGB fit d'abord appel pour étudier le cas de **Nikita Kirillovitch Bulganin** (voir ARSENAL), avant de transmettre ce dossier au SHCHIT. Les observations et prélèvements effectués durant les quelques semaines durant lesquelles **Taloshka** eut la garde de **Bulganin** fournirent la base matérielle du développement du projet MADmen.

**Taloshka** parvint en effet à cultiver les gènes de l'homme explosif et à en répliquer le pouvoir dans des « bébés éprouvettes » dont il pilotait la croissance grâce à son don unique. Les sujets toutefois ne reçurent pas la capacité de se reconstituer après détonation. Il s'agissait de fait de simples bombes humaines, de grande puissance, mais destinées à périr de l'utilisation de leur pouvoir. Durant leurs premières années, les enfants reçurent en outre un conditionnement spécial de nature hypnotique censé assurer leur sacrifice. Au « jour J », ils marcheraient sans peur vers le chef de tel ou tel Etat et l'emporteraient avec eux dans une immense explosion. Les attentats n'utilisant aucun matériel, aucune arme, les services secrets seraient impuissants à protéger les cibles. Enfin, dans la seconde moitié des années 1970, la cellule du KGB en charge de l'opération orchestra l'implantation de centaines d'enfants partout dans le monde, au sein de familles d'agents en sommeil. En Russie même

plusieurs dizaines de dormeurs attendent d'avoir à châtier les traîtres et ceux qui auront pactisé avec l'ennemi.

Aujourd'hui, les enfants sont adultes et vivent partout dans le monde. Ce sont les MADmen, en charge de venger la chute de l'URSS. Afin d'éviter que l'opération ne soit remise en cause par une trahison, le réveil des MADmen fut soustrait à toute décision humaine. Les concepteurs de l'opération lièrent son déclenchement à la pérennité de l'un des principaux vecteurs de la propagande soviétique : *Radio Moscou*. Ce pendant de la *Voix de l'Amérique* a émis sans discontinuer depuis 1922 et son signal d'intervalle *Les soirées près de Moscou (Podmoskovnie Vetchera/ Подмосковные Вечера)* résonne partout dans le monde, grâce à ses puissants émetteurs (<http://www.youtube.com/watch?v=KairmsARpyo>).

C'est au sein de cette onde radio que se dissimule l'impulsion maintenant en attente les MADmen. Emis depuis 30 stations et sur 38 fréquences, ce signal ne pouvait disparaître par simple accident : sa suspension ne saurait être que la conséquence de la chute de l'URSS. Que cela advienne et le conditionnement des bombes humaines serait activé. Le plan a fonctionné : les événements de la fin de l'année 1991 ont entraîné dans les mois qui suivent une suspension des activités de la vieille chaîne de radio.

Dès que le silence tombe, partout dans le monde, les chefs d'Etat subissent la vengeance posthume de l'URSS.

### Où nos héros embarquent pour l'aventure !

Pour les personnages, l'aventure commence dans une salle de briefing du SHCHIT (Voir LE C.L.A.S.H. ET LES HÉRITIERS). Etrangement, **LITAVRIN** est absent et sa place est occupée par son principal lieutenant, le colonel **Oleg Konstantinovitch Tchiornopolskiï**.

## LE DOSSIER PAPOUGAÏ

Des écrans géants vintage montrent les images d'un vaste cratère autour duquel brûlent des voitures et des corps. Déclenché lors d'une visite diplomatique de **Lech Walesa** à Dresde, un attentat vient de coûter la vie à plusieurs hommes politiques de premier plan. Si le président polonais et son homologue allemand, **Richard Karl Freiherr von Weizsäcker**, ne sont que blessés, **Manfred Gerlach**, dernier président de la République démocratique allemande a succombé à ses blessures.

L'une des victimes de l'attentat est plus proche des personnages : il s'agit de **Litavrin**. Il devait profiter de la réunion au sommet pour rencontrer divers représentants du CLASH. Le chef du SHCHIT n'est que blessé, mais il est hors de combat pour plusieurs semaines.

**Oleg Konstantinovitch Tchiornopolskiï** commente rapidement les images disponibles avant de déclencher de nouveaux écrans montrant une scène similaire : l'attentat à la bombe de Londres qui a failli coûter la vie un mois auparavant au premier ministre britannique **John Major** et dont la responsabilité a été attribué » aux extrémistes de l'IRA, hostiles aux négociations en cours. Le premier ministre ne doit d'avoir la vie sauve qu'au fait de s'être trouvé en voiture avec le super-héros britannique **Escutcheon**, dont le champ de force leur sauva la vie.

Le colonel enchaîne enchaîne sur une dernière série d'images montrent les images d'un cadavre ensanglanté, allongé au milieu d'une nuée de petits drapeaux américains. **Tchiornopolskiï** explique que le corps appartient à individu ayant tenté d'assassiner **Georges Bush** à Houston, il y a six semaines, lors de l'un de ses meetings pour les élections présidentielles. Le FBI l'a identifié comme un membre d'une milice américaine d'extrême-droite, hostile au gouvernement américain, les *Montana's Minutemen*. L'affaire semble assez confuse : l'homme a été tué par le *Secret Service* après qu'il a lui-même abattu son jeune fils. **Tchiornopolskiï** montre alors

les photos d'identité de l'homme et de son fils, un jeune homme d'une vingtaine d'années.

**Tchiornopolskiï** revient alors aux images de Londres : un film amateur est passé lentement et arrêté juste avant l'explosion. L'image est floue, mais il n'y a pas à s'y tromper si l'on réussit un bon jet d'Enquête (sinon **Tchiornopolskiï** fera un zoom pour révéler le fait crucial) : au premier rang de la foule massée pour voir passer le premier ministre, juste derrière les « bobbies », on reconnaît le fils du terroriste américain mort à Houston.

La question est donc : comment cet homme mort au Texas quinze jours auparavant pouvait-il se trouver à Londres ce jour-là ? Peut-on voir une coïncidence dans le fait qu'il se soit trouvé à l'épicentre de l'explosion qui aurait pu coûter la vie au premier ministre ?

Dernier point troublant : le SHCHIT a obtenu copie du rapport d'un agent du FSB infiltré au sein du MI-5, le service de sécurité intérieure du Royaume-Uni, et ce document contient un détail essentiel : aucun résidu d'explosifs n'a été relevé sur le lieu de l'attentat. La déflagration semble avoir eu la nature d'une décharge spontanée d'énergie sans cause discernable. Or le C.L.A.S.H. vient de communiquer au SHCHIT des relevés par satellites qui révèlent que la signature énergétique de l'attentat de Dresde correspond très exactement à celle de l'attaque de Londres.

Ainsi, les trois attentats, ou tentatives d'attentats, semblent liées et les uniques éléments concrets sont l'usage d'une arme inconnue, peut-être un superpouvoir, et l'implication d'un même homme, ou de deux jumeaux. Mais là où la chose devient problématique pour le SHCHIT est que le terroriste de Houston n'était pas un simple membre des *Montana's Minutemen* : c'était un agent dormant de l'ancien KGB, nommé **Nikolaï Giorgï Barmin**. En revanche, le jeune homme présenté comme son fils est inconnu des archives de l'ancien service de sécurité.

## LE DOSSIER PAPOUGAÏ

Le SHCHIT est donc face à un double problème d'envergure : non seulement, il est impératif de comprendre ce qui se passe pour mettre fin à la vague d'attentats visant les leaders mondiaux, mais il faut éviter que l'implication d'une taupe soviétique dans l'affaire n'éclate. Et le temps presse : le G-7 se réunira en juillet à Munich et si une organisation terroriste a décidé de frapper les chefs d'Etat du monde, elle aura alors la plus propice des occasions. Il est essentiel de faire profil bas. Si les services secrets russes sont impliqués dans ces attentats, même le CLASH ne doit pas être au courant, car l'organisation est considérée comme trop proche des services secrets anglo-saxons. Pour l'instant, le CLASH privilégie la piste de terroristes liés au conflit yougoslave et il est très bien aux yeux du SHCHIT qu'il en soit ainsi. « Du doigté, camarades », conclura **Tchiornopolskii**, retrouvant ses vieux réflexes !

*Pour le meneur : la présence de LITAVRIN à Dresde n'est qu'une malencontreuse coïncidence ; en termes de scénario, son but est simplement d'éviter qu'un PSJ –en l'occurrence LITAVRIN - ne fasse immédiatement le lien entre les bombes humaines et BULGANIN, volant la vedette aux joueurs. Personne d'autre au sein du SHCHIT n'était déjà en activité lorsque BULGANIN fut confié à l'organisation et les archives ont été purgées de toute trace de cette affaire lorsque la bombe humaine a été intégrée à la KOURSKII BRIGAD.*

*En ce qui concerne l'attentat de Houston, la réalité est plus complexe que la version officielle. L'agent soviétique infiltré qui a élevé la bombe humaine a constaté le changement d'attitude brusque de son « fils » et s'est inquiété de ses discours décousus évoquant la nécessité de « châtier les traîtres ». Juste avant l'attentat, le MADman lui a expliqué ce qu'il comptait faire et son père a été obligé de l'abattre, terrifié des répercussions possibles de l'assassinat d'un président américain par quelqu'un qu'une enquête*

*pourrait rattacher éventuellement aux services secrets ex-soviétiques. Dans la confusion, il a lui-même été abattu par les services secrets qui, l'ayant identifié à un membre des Montana's Minutemen, ont conclu à son désir d'abattre Bush. C'était d'ailleurs la version idéale pour faire monter le candidat dans les sondages...*

*Enfin, la présence du « fils » à Londres s'explique tout simplement. Il ne s'agit pas de lui, mais les MADmen, fabriqués à partir du code génétique de BULGANIN se ressemblent parfois étonnement. Paradoxalement, la ressemblance avec Bulganin lui-même est nettement moins marquée en raison des multiples recompositions de ce dernier au fil des ans (voir la description de son pouvoir sous ARSENAL).*

*Pour la suite du scénario, ne vous gênez pas de stimuler vos joueurs en enchaînant de nouveaux attentats partout dans le monde. Les MADmen se sont réveillés et vont passer à l'action sur un rythme de plus en plus rapide. Vaclav Havel, notre bon vieux François Mitterrand ou Boutros Boutros-Galhi, le secrétaire général de l'ONU, sont tous d'excellents candidats que vous les fassiez passer ou non de vie à trépas.*

### **Brève enquête pour garder la forme !**

Bien que l'on ne puisse présumer de l'inventivité des joueurs et des pouvoirs de leur personnage, voici les trois pistes les plus prometteuses *a priori* pour eux. Elles suffisent normalement à résoudre le scénario, s'ils manquent d'inventivité.

L'AGENT NIKOLAÏ GIORGIÏ BARMIN

Le dossier de l'agent mort au meeting de Houston sera facilement accessible aux personnages, via le SHCHIT.

## LE DOSSIER PAPOUGAÏ

**N. G. Barmin** a été envoyé aux USA en 1972 dans le cadre d'un programme ultra-secret visant à implanter des « dormeurs » sur le sol américain. Il n'a été activé qu'en 1986 pour infiltrer les groupuscules terroristes de droite hostiles au gouvernement fédéral. Son dossier toutefois ne mentionne aucun « fils ». Il enregistre la mort de son épouse, elle-aussi membre du KGB, en 1984 : cancer du sein.

Il est possible de contacter l'un des anciens officiers de liaison en Amérique de **Barmin**. Il s'agit du capitaine **Leonid Sergeevitch Babrazov**. Celui-ci vit dorénavant dans une sinistre maison de retraite de la banlieue de Moscou et la visite que lui rendront les joueurs vous donnera l'occasion de bien mettre en scène le délabrement des lieux, le côté misérable de ce sanatorium sordide.

**Babrazov** niera l'existence du « fils », mais un jet de Mondanités ou un pouvoir mental permettra de déterminer qu'il ment. Convenablement motivé/menacé, il confirmera la présence de l'enfant, apparu en 1977. Il n'en a pas fait mention dans ses rapports, parce qu'un individu lui a intimé d'éviter toute allusion à l'enfant dans les rapports officiels qu'il enverrait à Moscou. Cet individu lui a été présenté par ses chefs en Amérique comme un très haut responsable du KGB. Personne ne lui a donné le nom de l'homme, mais il l'a reconnu et sera prêt à monnayer l'information pour échapper à sa sordide maison de retraite. Il s'agissait d'un secrétaire du général **Pavel Alexeevitch Rostokin**, qu'il avait déjà eu l'occasion de croiser lors d'une célébration à Moscou de la Révolution.

Une rapide enquête sur le général révélera qu'il s'agissait d'un influent membre du KGB, mort en 1985. Il occupait officiellement les fonctions de président du « Directorate de la Programmation de Radio Moscou », mais gérait évidemment des affaires bien plus complexes. Malheureusement, tout ce qui le concerne est hors de portée des joueurs, même s'ils peuvent faire

une demande officielle. De toute façon, les archives ne conservent pas de traces directes de l'Opération MADmen, précisément prévue pour se déclencher une fois l'URSS tombée et donc les archives potentiellement aux mains de traîtres ou d'ennemis.

Si l'on se débrouille pour rassembler des photos des secrétaires de **Rostokin** et les montrer à **Babrazov**, il identifiera un certain **Platon Iourevitch Alfarov**. Celui-ci a été porté disparu en Afghanistan en 1988.

A priori, la piste est froide, mais on y reviendra.

### LA TRACE ÉNERGÉTIQUE

La seconde piste pourrait être exploitée par un personnage doté de capacités scientifiques. Au pire, les personnages peuvent ici faire appel au personnel du SHCHIT. Il s'agit d'analyser de façon plus approfondie la signature énergétique de l'attentat de Dresde, d'après les données fournies par le CLASH.

Cette démarche va révéler un fait essentiel. Les ordinateurs du SHCHIT l'associent en effet étroitement à une autre signature : celle du mutant Arsenal, membre de la KOURSKIÏ BRIGAD... Dès lors, se profile la possibilité que le groupe de super-héros soviétiques soit derrière l'affaire, ce qui devrait donner bien du souci prospectif à vos héros. Insistez sur le fait que le positionnement politique de ce groupe est en effet bien nébuleux. Les rumeurs vont bon train sur les dissensions au sein de la KB et leur attitude vis-vis du nouveau régime qui se met actuellement en place (voir LA GARDE MEURT MAIS NE SE REND PAS). Une petite visite (prudente) s'annonce nécessaire...

Les dossiers du SHCHIT permettent de déterminer immédiatement que la KOURSKIÏ BRIGAD a pour quartier-général la

## LE DOSSIER PAPOUGAÏ

*Touchniskii Mashinostroitel'nyi Zavod (TMZ)*, un immense complexe industriel de productions de voitures installé dans la banlieue de Moscou. A l'âge d'or de l'URSS, la TMZ comptait 28.000 ouvriers s'activant sous ses immenses voûtes de béton. Aujourd'hui la « cathédrale du culte de l'industrie » est largement désaffectée et ses machines dantesques demeurent silencieuses et immobiles...

*Pour plus d'informations et un plan, collez dans google map et google image « тушинский машиностроительный завод ».*



Comme tout QG secret digne de ce nom, celui de la KB est situé en sous-sol. Bien évidemment, les joueurs auront certainement opté pour une approche diplomatique, mais les événements vont se compliquer... En effet, leur arrivée va coïncider avec une attaque lancée contre ses anciens équipiers par **KREPOST**, secondé par un mutant nommé **Ekdysov** et un commando d'anciens spetznaz. Leurs caractéristiques sont données en fin de scénario.

Seuls **AKTIABRIST** et **REVALIOUTSIA** sont alors au bercail et dans la confusion, il va être bien difficile pour eux de distinguer entre leurs agresseurs et les personnages. Même si ceux-ci se sont fait annoncer, les deux membres de la KB auront du mal à admettre à une simple coïncidence ! Vous avez l'occasion de mettre en scène ce grand classique des comics, l'affrontement entre deux groupes de héros, né d'un malentendu.

Le combat a pour cadre le complexe industriel géant, ce qui offre des décors tout ce qu'il y a de plus riches en possibilités « d'activation ». Le pouvoir **d'Ekdysov** s'associe au mieux avec le

décor industriel pour recréer des scènes « à la alien ». En outre, certaines parties sont encore en activités et d'autres font l'objet de visites touristiques ou de pèlerinages d'anciens groupes d'ouvriers. N'hésitez pas jouer de ces éléments pour empoisonner la vie de vos joueurs avec des innocents à sauver.

Gageons que lorsque les Pjs et les membres de la KB auront su s'allier, les agresseurs finiront par être repoussés. Commenceront alors les négociations, car **AKTIABRIST** n'a aucun désir de livrer **ARSENAL** à la curiosité du SHCHIT. Le spectre du destin de **BARETS** est encore bien présent dans son esprit.

Si les joueurs se débrouillent bien, il révélera qu'**ARSENAL** n'est pas dans le QG, car il s'est rendu au VDNKh (*Exposition des réalisations de l'économie nationale de l'URSS ; Vistavka Dastïennii Narodnovo Khoziaïstva*), pour assister à un meeting de Boris Eltsin. Cette information devrait alarmer les joueurs car si **ARSENAL** est derrière les attentats, ce meeting pourrait lui fournir l'occasion idéale de se débarrasser du nouveau président russe. Bien évidemment, **AKTIABRIST** refusera d'y croire, affirmant qu'**ARSENAL** est un partisan du nouvel homme fort du Kremlin.

Ce que dit **Aktiabrist** est vrai, mais les personnages ne peuvent pas le savoir et le risque est trop grand pour que les joueurs puissent le prendre. Il leur faudra donc se rendre d'urgence dans le nord de la ville. Le VDNKh a été conçu comme le parc d'exposition officiel des réalisations de l'URSS et a été réalisé à l'échelle de cette nation-continent. C'est juste devant que se dresse la très célèbre statue *l'Ouvrier et la Kolkhoziennne*. Tout y est gigantesque et décrépi.

*Pour vous faire une idée des lieux, copiez ВДНХ dans google image ou Всероссийский выставочный центр dans google maps.*

## LE DOSSIER PAPOUGAÏ

*J'ai également copié un plan général du parc carte en fin de document.*

A leur arrivée, une foule en liesse immense se presse sur la place centrale du parc pour acclamer son héros, le président Eltsine, venu faire un discours devant le pavillon de la conquête spatiale (le long bâtiment à coupole situé en arrière de l'obélisque placé au milieu d'une fontaine).



Les services de sécurité sont complètement débordés par la ferveur populaire et la situation se présente comme un vrai cauchemar pour les joueurs si réellement **ARSENAL** souhaite frapper Eltsine. Heureusement, ce n'est pas le cas : le héros explosif est bien au premier rang (évidemment en compagnie d'une blonde sculpturale), mais il n'a aucune mauvaise attention et n'est là que pour écouter « son président ». En revanche, il est toujours aussi

soupe-au-lait et si les joueurs décident de le neutraliser par surprise, il pourrait bien mal réagir ! Toutefois, il tentera d'abord de s'éloigner en se mêlant à la foule pour éviter d'avoir à se battre, car son pouvoir met en danger les innocents qui l'entourent. Les gardes du corps du président réagiront aussi très mal à l'irruption soudaine et violente de héros costumés. Même s'ils ne représentent pas une opposition sérieuse, les conséquences politiques d'un comportement ouvertement agressif de la part des personnages peuvent être très sérieuses.

Une fois qu'**ARSENAL** aura réussi à s'isoler dans l'immense hall du pavillon de l'espace, il n'hésitera plus à faire usage de son pouvoir, au milieu des vaisseaux soyouz et fusées exposés pour la plus grande joie des petits et des grands.



## LE DOSSIER PAPOUGAÏ



*L'Exposition des réalisations de l'économie nationale de l'URSS.*

Etant donné la nature de son pouvoir, il est bien possible que les Pjs échouent à capturer le mutant, ce qui devrait accroître leur

paranoïa à son encontre. Laissez-le ensuite le traquer, éventuellement en convainquant **AKTIABRIST** de servir d'intermédiaire entre eux et son co-équipier.

Une fois la situation clarifiée d'une façon ou d'une autre, les personnages pourront enfin discuter tranquillement avec **BULGANIN**. Il ignore évidemment tout des attentats et jure ses grands dieux qu'il était à Moscou lors de l'attentat de Dresde. Toutefois, devant la gravité de la situation, **AKTIABRIST** prendra sur lui de révéler discrètement à celui des Pjs qui lui semble le plus raisonnable que lorsqu'**ARSENAL** se reforme après avoir explosé, il lui arrive d'avoir subi des modifications légères de sa personnalité et de ses souvenirs... Se pourraient-ils qu'ils aient joué un rôle dans l'affaire sans même le savoir ?

La seule chose à même de débloquer la situation est la mention du général **Pavel Alexeevitch Rostokin**. **BULGANIN** se souvient confusément de lui et se rappelle avoir été confié à ses services avant que le KGB ne transfère sa garde au SHCHIT. Mais ses souvenirs de cette époque lointaine, après des années d'explosion-reconstitution, sont devenus très confus. Il se souvient néanmoins avoir été l'objet d'expériences diverses. L'endroit exact où eurent lieu ces expériences lui échappe malheureusement. Il se souvient juste qu'une bonne partie du personnel parlait une langue balte, sans doute le letton.

Si un personnage a la capacité de sonder les esprits et qu'il parvient à obtenir de pouvoir les utiliser sur l'homme explosif, donnez vous en à cœur joie avec **BULGANIN** ! Sa mémoire est encombrée de fragments du vécu de ses autres « moi » issus de dimensions parallèles et vous pourrez décrire tout ce qui vous passe par la tête ! Une dimension où Staline est toujours vivant ! Où le Reich a triomphé ! Où les **KHARNASSIENS** ont débarqué ! Où **BULGANIN** a épousé Lady Di, s'il le faut ! Plus sérieusement, c'est aussi une excellente opportunité de placer des indices pour un

## LE DOSSIER PAPOUGAÏ

scénario futur. Cela fonctionnerait d'ailleurs aussi en « flash-back », le personnage se rappelant dans un futur scénario avoir vu auparavant quelque chose d'important dans l'esprit de **BULGANIN**. Cela est très facile à légitimer puisque tout n'arrive pas selon la même chronologie dans tous les univers.

### LE CORPS DU « FILS »

La dernière piste pourrait échapper aux joueurs. S'ils y pensent récompensez-les, sinon il faudra faire intervenir **Tchiornopolskii**.

Il s'agit du corps du fils du terroriste abattu à Houston. En effet, celui-ci a tout bêtement été enterré dans le cimetière familial en banlieue de Bozeman (Montana), après avoir été examiné par les services de police et les services secrets. Il n'y avait aucune raison de pousser très loin les analyses et l'essentiel a échappé aux enquêteurs.

Si les personnages font le voyage vers les USA, attention, ils ne peuvent guère se réclamer du CLASH et il leur faudra faire profil bas ! Il leur faut absolument conserver leur incognito, afin que toute connexion entre la Russie et l'attentat de Houston demeure impossible.

C'est précisément pour cela qu'il ne faut pas vous priver de mettre en scène une petite crise qui les mettra face à leurs responsabilités : demeurer discrets ou sauver des innocents ? Il leur faudra trouver une solution intermédiaire, sans doute en n'utilisant que partiellement leurs pouvoirs pour éviter d'être identifiés !

Lorsqu'ils arrivent, des indiens des proches réserves manifestent dans la ville suite à l'empiètement des archéologues de l'université locale sur un site sacré. Un groupe de jeunes têtes brûlées s'en prend aux forces du shérif et des coups de feu finissent

pas être échangés. Deux jeunes indiens trouvent la mort, dont le fils d'un shaman. Outragé, celui-ci se rend alors dans les montagnes de la réserve et lâche sur ses ennemis un esprit malveillant. Dans la matinée qui suit, un formidable blizzard recouvre à l'improviste la ville, au mépris des lois climatiques. Des hurlements commencent à retentir partout dans la petite ville, l'esprit mauvais massacrant tous ceux qu'il croise sur son passage. Il finit par entrer dans le mall principal où il s'en donne à cœur joie. Puisqu'il est seul, il ne poserait guère de problèmes aux héros en temps normal, mais s'ils souhaitent rester discrets, ce sera une autre paire de manches... Bien entendu, les conditions climatiques peuvent les aider : ils doivent impérativement l'affronter à l'extérieur s'ils veulent pouvoir éviter les caméras du centre commercial.

Une fois réglé ce problème au mieux, ils pourront faire ce pour quoi ils sont venus en Amérique. Une fois exhumé le cadavre, il sera possible de procéder à des analyses en profondeur. Les approches classiques (empreintes digitales et dentaires ; ADN) ne donnent rien : aucune trace de lui dans les archives. En revanche, il leur sera possible de mettre en évidence que le corps maintient une signature énergétique particulière (*rappelez-vous que le corps d'Arsenal est en fait une sorte de porte dimensionnelle*) identique à celle relevée lors de l'attentat de Dresde, mais nettement plus nette et précise. La possession du corps permet des relevés croisés des variations du signal sur la longue durée et cela ouvre l'opportunité de procéder à la création, par un personnage doté de compétences scientifiques hors-normes, d'un détecteur capable de repérer à quelques centaines de mètres les autres MADmen. Un tel appareil permettrait aux forces de sécurité du CLASH et du SHCHIT de protéger efficacement les chefs d'Etat du monde en attendant une solution plus globale.

## LE DOSSIER PAPOUGAÏ

*Si vraiment les joueurs se refusent à aller en Amérique et qu'ils ne trouvent aucun autre moyen de progresser, laissez-le construire le détecteur en partant de la signature énergétique propre à **ARSENAL**, mais cela est plus délicat. Tout d'abord, ce n'est pas exactement la même ; ensuite, il n'a absolument pas envie de se laisser mesurer précisément pour qu'on puisse ensuite le traquer.*

### Plus on est de fous...

Ils vont d'ailleurs immédiatement avoir l'occasion de se servir de leur nouveau jouet puisque Moscou attend la visite de **Leonid Makarovitch Kravchuk**, le tout nouveau président ukrainien, venu rendre visite à **Boris Eltsine**.

**Tchiornopolskiï** craint tout naturellement une attaque de terroristes, puisque la vague d'attentat est bien liée d'une façon ou d'une autre au KGB et que l'attaque contre **Manfred Gerlach** prouve que les leaders occidentaux ne sont pas les seuls visés. Les personnages sont donc chargés de surveiller discrètement le convoi présidentiel entre son départ de l'aéroport et l'entrée au Kremlin. La foule se fait évidemment de plus en plus dense au fur et à mesure que l'on se rapproche de l'ancien palais des tsars.

Malheureusement pour eux, et heureusement pour le jeu, les héros vont être confrontés à une attaque en masse lors du passage du convoi sur la Place Rouge. Une bonne douzaine de MADmen saisit en effet l'occasion de cette visite pour abattre deux traîtres d'un coût... Les MADmen n'ont pas de capacité à se coordonner puisqu'ils agissent dans un état proche de la transe. En outre, lorsqu'ils se préparent à agir, leur excitation croît et avec elle le niveau de leur signature énergétique. N'épargnez pas les joueurs : alors qu'ils patrouillent autour du convoi, faites hurler leurs détecteurs ! Sur leurs écrans, les points se multiplient ! Le convoi est

sur le point d'entrer dans les mâchoires de la mort et les crocs sont bien plus nombreux que prévus !

De nouveau, la meilleure façon de mettre en scène l'attaque dépend des pouvoirs des personnages de vos joueurs puisqu'il s'agit de les mettre en situation de briller. Néanmoins, les choses vont être très difficiles et plusieurs MADmen vont certainement exploser dans la foule (Main d'attaque 7d), faisant chèrement payer le salut des deux chefs d'Etat. Faites-vous plaisir : rien n'interdit que l'un des MADmen soit initialement dans un hélicoptère de presse ou de la police et se jette dans le vide vers le convoi !

Cette attaque devrait leur faire réaliser l'ampleur de la menace : apparemment, il ne s'agit nullement de quelques terroristes isolés ! Si de tels commandos sont en sommeil un peu partout dans le monde, les choses vont devenir irrespirables !!

Quoi qu'il en soit, l'essentiel est ici que les personnages puissent identifier au moins l'un des MADmen avant qu'il n'explose ou qu'il le capture vivant. Cela leur permettra de remonter jusqu'à son logement. Il s'agit de **Boris Fiodorovitch Ivashko**, un modeste employé des archives d'Etat, qui occupe un petit appartement en banlieue. S'y trouvent deux indices importants : tout d'abord, les murs sont littéralement tapissés de dessins représentant systématiquement une sorte de huit en béton de très grandes dimensions, couché au sommet d'une colline ceinte d'une forêt de pins. Le conditionnement du MADmen l'a en effet entraîné dans la folie et il dessine inlassablement le centre de recherches où il a été conçu (voir **Pārpilnības rags**).

Ensuite, l'attention sera attirée par une pile de disques flambants neufs. Dans tous les cas, il s'agit de 45 tours de la chanson *Les soirées près de Moscou (Podmoskovnie Vetchera/ Подмосковные Вечера)*. A l'arrêt des programmes de *Radio Moscou*, le MADmen a éprouvé de graves problèmes, assimilables à

## LE DOSSIER PAPOUGAÏ

une sensation de manque née d'une dépendance à la drogue. L'impulsion qui le maintenait en alerte étant codée dans la fameuse chanson, il a ressenti le besoin de la passer en boucle et a multiplié vainement les versions dans l'espoir de se soulager.

Interrogé, ses voisins confirmeront qu'il vivait seul depuis toujours et gardaient en permanence la radio plein tube. « Il a cessé il y a environ trois mois et a commencé avec les disques ; faut dire que ça changeait pas grand-chose, vu que c'était la même chanson que sur Radio-Moscou ! ». La date donnée correspond à l'interruption des émissions de la fameuse station, longtemps dirigée en sous-mains par **Pavel Alexeevitch Rostokin**. Espérons que cela fera réagir les joueurs !

### **Pārpilnības rags**

Si les Pjs montrent les dessins à **BULGANIN**, il confirmera s'en souvenir, avoir vu ce monument de sa chambre lorsqu'il passa plusieurs semaines sous l'autorité de **Rostokin**. Dès lors, le périmètre de recherche est fort restreint : un tel monument ne court pas les rues et les souvenirs du mutant orientent l'enquête vers la Lettonie. Effectivement, un rapide enquête identifiera le lieu avec un mémorial à l'union éternelle de la Lettonie à l'URSS, situé un peu au nord de la ville lettone de Daugavpils. Il ne reste plus qu'à se rendre sur place.

Face au monument se dresse le quartier général de **Taloshka**, un ancien hôpital soviétique que le mutant a transformé en clinique de grand luxe appelée *Pārpilnības rags*, c'est-à-dire la « Corne d'abondance ». Une représentation stylisée de cet artefact mythique figure d'ailleurs partout, sur la façade, sur les véhicules, sur les uniformes des gardes en charge de la sécurité du complexe.

De fait, la clinique *Pārpilnības rags* est une véritable forteresse, en raison des activités auxquelles se livre le mutant

généticien. **Taloshka** utilise ses pouvoirs de manipulations génétiques pour guérir les grands de ce monde de leurs maladies dégénératives et même du cancer. Nul besoin de préciser qu'il est ainsi rapidement devenu immensément riche et que l'équipement de son quartier général et de son personnel de sécurité s'en ressent.

Mais en marge de cette activité lucrative, **Taloshka** exerce une autre activité, plus lucrative encore : il offre des dons surhumains au plus offrant... En effet, ses pouvoirs lui permettent de reconfigurer le génome et sont ainsi à même de provoquer des « mutations », plus ou moins extraordinaires, selon le temps passé dans sa clinique et les versements effectués sur son compte.

Sous le pseudonyme de **Dariashchii** (que l'on pourrait traduire par le « donneur de dons », d'où le nom de la clinique), le mutant alimente mafias et services de sécurité en hommes de mains dotés de superpouvoirs d'intensité limitée. Il s'est évidemment lui-même doté d'un certain nombre de gardes du corps aux capacités uniques. S'il venait à être vaincu par les joueurs, son éventuelle revanche mettrait en scène des agents spécialement créés pour s'opposer à eux...

Si les personnages choisissent initialement de simplement interroger **Dariashchii**, celui-ci acceptera de les recevoir dans son immense bureau ultra moderne, environné de divers spécimens parfaits de beauté physique, élevés pour son bon plaisir (et pas qu'intellectuel...). Il niera évidemment tout lien avec les attentats. Tout au plus reconnaîtra-t-il avoir procédé « à la demande du gouvernement d'alors et en toute légalité » à des analyses sur **BULGANIN** pour tenter de comprendre la nature de son pouvoir, mais affirme que ses travaux furent un échec et que le sujet fut transféré à un autre service (ce qui dans ce cas précis est vrai, puisque **BULGANIN** a été remis au SHCHIT). Une fois l'entretien terminé, il tentera de jouer de ses multiples appuis politiques pour obtenir que les personnages se voient interdire de l'approcher. Il prendra

## LE DOSSIER PAPOUGAÏ

également contact avec **LANDSKNECHT** pour obtenir l'appui d'un groupe de NET. Ceux-ci mettront 12h à se déployer autour de sa clinique. Si les personnages sont déjà connus, ils sont armés en conséquence, selon leurs pouvoirs.

La seule chance d'obtenir la confession du **Dariashchii** est de s'introduire dans la partie secrète de ses installations où se trouvent les cuves d'incubation dans lesquelles « mijotent » ses créations en cours. Des jets de *Crime* pourraient permettre d'identifier certaines des personnes placées dans les cuves avec des membres des diverses mafias de l'ex-URSS... Si vous voulez vous amuser avec ça, mettez donc un clone de Mickael Jackson élevé pour ses organes... Les ordinateurs du sous-sol contiennent également bien des preuves incriminantes pour lui et bon nombre de personnalités haut placées. Par exemple, il lui arrive de produire des clones pour remplacer une épouse tuée dans un accès de rage par quelque petit potentat des républiques nouvelles-nées ou telle ou telle star mondiale...

Bien entendu, l'accès est très difficile et extrêmement bien gardé, mais les détails de la sécurité doivent être fixés de façon à favoriser l'usage des pouvoirs spécifiques des personnages joueurs.

Dès que **Dariashchii** réalise que son sanctuaire a été violé, il va tenter d'éliminer les intrus. Les issues seront bloquées et il va lâcher contre eux ses forces de sécurité composées de ses mutants-maisons, éventuellement appuyés par les commandos du NET. Dans la mêlée, n'hésitez pas à introduire des éléments incontrôlés : il peut s'agir des êtres en gestation, qui seront d'abord totalement hébétés, puis tenteront de s'enfuir, ou des « ratés » des expériences. Ces derniers sont emprisonnés dans un autre sous-sol et si le plancher du laboratoire venait à être détruit par l'utilisation de tel ou tel pouvoir, des êtres difformes dotés de pouvoirs mal contrôlés feraient irruption

au beau milieu du combat. Cela peut permettre de bien moduler ce combat final, car ils peuvent soit s'en prendre aux personnages, soit se défouler sur les forces de sécurité !

Une fois ses hommes vaincus, il sera facile de capturer **Dariashchii**, alors qu'il tente de prendre la fuite en hélicoptère. Dès lors, il accepte de collaborer contre sa liberté. Il commencera d'ailleurs par tenter de corrompre les personnages en leur promettant de nouveaux pouvoirs ! Etant donné ses appuis politiques, il a de toute façon de bonnes chances de s'en tirer à plus ou moins long terme. Si les joueurs le livrent à la justice, il ne tardera pas à faire de sa prison son nouveau laboratoire secret...

Enfin, pour l'instant, admettons qu'il soit aux mains de nos héros. Il n'hésitera pas à cracher tout ce qu'il sait de l'opération MADmen et notamment sa collaboration avec le général **Pavel Alexeevitch Rostokin**. Ses informations peuvent permettre d'accroître considérablement la précision et la portée des appareils à même de détecter la signature énergétique des bombes humaines. En revanche, même lui ignore comment les bombes humaines étaient contrôlées. Il sait qu'il avait été décidé que le déclenchement des attaques devait ne pas être dépendant d'un quelconque opérateur, car cela comportait trop de risques. La solution retenue en passait par l'émission en permanence d'un signal dont l'interruption entraînait le réveil des MADmen. Il sait que **Rostokin** cherchait un signal dont la pérennité était liée à l'existence même de l'URSS, mais il ignore quelle solution fut finalement retenue.

### Epilogue : la Voix de la Russie

A partir de ce stade, les superpouvoirs ne serviront plus à rien aux joueurs. C'est à eux de comprendre, en rapprochant l'obsession de **Boris Fiodorovitch Ivashko** pour *Les soirées près de Moscou*, le

## LE DOSSIER PAPOUGAÏ

rôle de **Pavel Alexeevitch Rostokin** à la tête de *Radio Moscou* et l'interruption des programmes de celles-ci, que c'est le signal d'intervalle de la grande radio d'Etat soviétique qui maintenait passifs les MADmen. Dès lors, neutraliser la menace nécessite simplement de se rendre aux archives sonores de la vieille radio et d'émettre à nouveau avec les bandes d'origine de la station. L'influence du SHCHIT dans les milieux gouvernement et l'importance de la menace rendra la chose aisée. La fameuse Tour Shoukov fera à nouveau entendre les *Soirées près de Moscou* et, partout dans le monde, les bombes humaines tomberont en sommeil. Les forces de sécurité mondiales pourront ainsi peu à peu les identifier grâce aux nouveaux détecteurs mis au point par les joueurs suite aux informations données par **Dariashchii**.

Ainsi sera née la *Voix de la Russie*, héritière de *Radio Moscou*, grâce à vos héros.



## LE DOSSIER PAPOUGAÏ

### EKDYSOV

VÉRITABLE IDENTITÉ : Khkkzzz'rrg (secrète ; et de toute façon imprononçable)

AUTRE ALIAS : NON

BIOGRAPHIE : Ekdysov ressemble à une sorte de crustacé humanoïde et vous pouvez vous le représenter en pensant à l'étrange créature du lac noir. Ce n'est pas un humain, mais une créature issue des profondeurs de la Terre. Sa race a été créée par l'empire chthonien secret dont le capital génétique a été transmis à **RASPOUITSA** et **TEKTONIK** et que je développerai dans un prochain scénario. Ses maîtres ont provisoirement fait une alliance avec **KREPOST**, auquel ils ont confié l'un de leurs soldats d'élite, Khkkzzz'rrg, rebaptisé Ekdysov par l'ancien commissaire politique de la Kourskiï Brigad qui en avait assez de se ruiner le gosier en essayant d'appeler son nouvel allié.

POUVOIRS : son pouvoir est des plus étranges et explique le nom de code que lui a donné **KREPOST**. Ekdysov est capable de muer, se détachant de son exosquelette, avant de le reconstituer. Mais ses mues ne sont pas inactives. Elles sont capables d'envelopper un être humain et d'en prendre le contrôle. Elles agissent ensuite de façon autonome, piratant la volonté de l'être humain et puisant dans ses souvenirs. Elles demeurent toutefois des émanations d'Ekdysov, lui obéissent pleinement et « perdent » conscience lorsque celui est mis hors de combat. Les adversaires d'Ekdysov se voient donc confrontés à une véritable infestation de créatures chitineuses, galopant dans tous les sens à la façon des fameux aliens.

EQUIPEMENTS : aucun

### MOTIVATIONS :

Accomplir les souhaits de son maître 3  
Satisfaire sa curiosité au sujet du monde de la surface 2  
Rejoindre les profondeurs de la terre 1

TRAITS DE CARACTÈRE : curieux ; prudent ; violent

JAUGE D'ÉNERGIE : 7/ JAUGE D'AUDACE : 5

### Talents :

Arts : 1 (Pictogrammes cavernicoles)  
Autorité : 2  
Corps à corps : 2  
Crime : 2 (Discrétion)  
Occultisme : 1 (mythe du monde souterrain)  
Sport : 3  
Stratégie : 2 (embuscade)  
Survie : 3  
Technologie : 1 (artefacts chthoniens)

### POUVOIRS

Force 2  
Exosquelette 3  
Sens affutés 2  
Exuviae\* 3 : limit. artificielle.  
Connaissances serviles\*\* 2 : limit. artificiel

\* Les exuviae d'Ekdysov sont la clef de son contrôle mental sur les humains qui s'y trouvent prisonnier. Elles agissent en groupe et ont les caractéristiques suivantes : Niveau de menace 6 ; Niveau

## LE DOSSIER PAPOUGAÏ

d'opposition 3 en Attaque et 4 en défense (en raison de la résistance de la mue).

\*\* Ce pouvoir permet à Ekdysov de puiser des connaissances dans les esprits des humains dont il a pris le contrôle. Le niveau de pouvoir donne le niveau de compétence qu'il peut utiliser. Evidemment, il ne peut absorber un niveau supérieur à celui de la victime. Les compétences et connaissances sont détenues par les exuvia, qui doivent agir pour leur chef ou lui communiquer par la parole les connaissances volées à leur hôte.

### LE WENDIGO DE BOZEMAN

VÉRITABLE IDENTITÉ : aucune

AUTRE ALIAS : non

BIOGRAPHIE : le wendigo est un esprit mauvais dédié à la destruction ; une pure force meutrière.

POUVOIRS : le wendigo peut déchaîner un blizzard sur de grandes étendues et agir sous couvert de la neige. Il peut également se dissoudre en flocons pour voyager porté par les vents ou se soustraire aux assauts de ses ennemis. Sa sauvagerie et ses griffes en font un adversaire mortel au contact. Il ressemble à une sorte de vieillard famélique couvert de poils blancs...

EQUIPEMENTS : aucun

MOTIVATIONS :

Tuer, continuer à tuer et si possible y revenir 3

TRAIT DE CARACTÈRE : violent ; cruel ; primitif

JAUGE D'ÉNERGIE : 8/ JAUGE D'AUDACE : 4

Talents :

Autorité : 3 (intimidation)

Corps à corps : 3 (griffes)

Crime : 2 (Discrétion)

Enquête : 2 (Traque)

Sport : 2

Stratégie : 2

Survie : 3

POUVOIRS

Force 2

Griffes 3

Endurance 2

Lever le blizzard 3

Chevaucher les vents 2 : limit. présence du blizzard.

Dissolution 2\* : limit. présence du blizzard.

\*Ce pouvoir fonctionne aussi comme une armure.

### DARIASHCHIÏ

VÉRITABLE IDENTITÉ : Konstantin Gavrilovitch Taloshka (publique)

AUTRE ALIAS : oui, nombreux, accumulés au fil de sa carrière au sein du service scientifique du KGB.

BIOGRAPHIE : Dariashchiï est un mutant né en 1940 à Perm. Dès son enfance, il a eu de la chance : son chat était le plus beau, ses chiens étaient les plus forts, les vaches de ses parents les plus productives.

## LE DOSSIER PAPOUGAÏ

Par contre, son petit frère est né chétif et idiot... Parce que, oui, Taloshka a mauvais caractère et comme il manipule les codes génétiques, il peut parfaire ou ruiner les plans de Mère-nature.

Ayant pris conscience de son don, il a rapidement fait carrière en œuvrant au sein de projets de type « super-soldats » sans jamais révéler que les performances de ses sujets ne devaient rien aux thérapies chimiques ou autres qu'il leur faisait subir.

Dans le chaos de la fin des années 1980, Taloshka a profité de la mort de son « protecteur » Rostokin pour s'émanciper du KGB et construire l'empire eugénique qui l'a rendu multimilliardaire.

**POUVOIRS :** Dariashchiï bénéficie d'une intelligence tout à fait hors du commun et surtout de la capacité à manipuler le code génétique des créatures vivantes. Il peut donc guérir bon nombre de maladies incurables et surtout doter les individus de capacités hors du commun. En revanche, évidemment, il dépend entièrement de ses sous-fifres pour tout affrontement physique !

**EQUIPEMENTS :** sa richesse et ses appuis lui permettent d'avoir ce qu'il veut.

**MOTIVATIONS :**

Expérimenter de nouvelles formes d'évolution 3

Développer et protéger son empire eugénique 2

Se venger des humiliations subies 2

**TRAITS DE CARACTÈRE :** fier ; méticuleux ; curieux

**JAUGE D'ÉNERGIE :** 4/ **JAUGE D'AUDACE :** 7

**Talents :**

Administration : 2

Autorité : 1

Armes à distance : 1

Bizness : 2

Crime : 2 (Contacts mafieux)

Culture générale : 3

Médecine : 3 (génétique ; recherche médicale)

Mondanités : 1

Pilotage : 1

Politique : 1

Science : 3 (génétique)

Technologie 2 (laboratoire médicaux)

**POUVOIRS**

Intelligence 2

Tisserand génétique\* 5. Limit. : longue incubation du sujet.

\* Dariashchiï jette sa principale motivation, plus Science, plus Tisserand génétique, soit 10d6 et un succès automatique. Pour trois succès à son jet, il peut développer 1 point de pouvoir chez un individu. Celui-ci doit toutefois effectuer un jet de survie pour recevoir. Il peut retenir 1 point de pouvoir par succès à son propre jet. S'il n'en obtient aucun, il meurt. Dariashchiï peut prendre une partie de sa main pour améliorer celle de son cobaye.

**LES GARDES DE DARIASHCHIÏ**

Ils sont évidemment tous différents, mais sont présentés ici avec une unique fiche. La liste de compétence n'indique que celles dont ils disposent tous. Vous pouvez le cas échéant les « customiser ». De même, ils n'ont qu'une seule motivation commune. Dans la liste des pouvoirs, chaque groupe correspond à un individu. Mettez-en deux par personnages joueurs ou plus selon

## LE DOSSIER PAPOUGAÏ

l'état du groupe et la longueur souhaitée pour le combat. Faites bien peur au joueur en les décrivant : c'est tout un groupe de supervilains qu'ils vont affronter. Ils se rendront ensuite compte que ce sont tous des seconds couteaux aux capacités très limitées.

En revanche, n'oubliez pas qu'ils sont secondés par des gardes (Niveau de Menace 4/ Niveau d'opposition 2) et éventuellement des commandos NET (voir LANDSKNECHT).

EQUIPEMENTS : armure +1.

MOTIVATIONS :

Se faire bien voir par Dariashchii 2

JAUGE D'ÉNERGIE : 5/ JAUGE D'AUDACE : 4.

Talents :

Armes à distance : 2

Armes blanches/ Corps à corps : 2/0 ou 0/2

Crime : 1

Enquête : 1

Pilotage : 2

Sport : 1

Stratégie : 1

Survie : 1

Technologie : 1

POUVOIRS

1) Homme porc-épic : Armure 2 ; Défense létale 2 (2 succès à un jet d'attaque se retournent contre l'agresseur qui ne peut y opposer que sa défense passive).

2) Homme ; combinaison noire avec un oiseau de feu sur la poitrine : jet de flamme sous forme d'oiseaux de feu qui virevoltent avant de s'abattre sur la cible : 3.

3) Colosse emmailloté de chaînes : Force 2 ; Endurance 1.

4) Femme en mode « latex SM » : Téléportation 2 ; sens aiguisés 2.

5) Nain en justaucorps à imprimé Vasarely psychédélique : Attaque sonore de zone 2 ; Invisibilité 2 (son score de Crime est de 2 avec spécialisation en Discrétion).

6) Femme en combinaison blanche striée de rouge : Griffes 3 ; Agilité 1.

7) Obèse à peau légèrement squameuse ; amples vêtements verdâtres : Crachat de mucus paralysant 3.

8) Homme en carapace de chitine couverte de pictogrammes tribaux sibériens : queue de scorpion 2 ; exosquelette 2.