

ACHTUNG! Cthulhu™

• LE GUIDE DU FRONT DE L'EST •

ÉDITIONS SANS-DÉTOUR



ACHTUNG! Cthulhu™

Guide du front de l'Est

UN CADRE TERRIFIANT SUR LA SECONDE GUERRE MONDIALE,
TOTALEMENT COMPATIBLE AVEC LES JEUX DE RÔLE
L'APPEL DE CTHULHU, SIXIÈME ÉDITION ET SAVAGE WORLDS.

Découvrez l'histoire secrète de la guerre en Russie :
un vaste territoire écrasé par un régime brutal ; une population opprimée
mais déterminée, témoin d'innombrables horreurs dont l'homme n'est
parfois pas le responsable ; une terre où les machines colossales de guerre
font rage dans les campagnes, terrorisant tout le monde sur leur passage.

Alec Jovton

Section M

LE GUIDE DU FRONT DE L'EST AJOUTE UNE NOUVELLE DIMENSION
À LA GUERRE SECRÈTE, CE QUI INCLUT :

- DE NOUVELLES OCCUPATIONS POUR LES INVESTIGATEURS :
JUEZ DES MEMBRES DE LA PÈGRE SOVIÉTIQUE, DES PRISONNIERS
POLITIQUES, DES AGENTS DU NKVD, ET LA CAVALERIE.
- DES INFORMATIONS SUR LA STRUCTURE MILITAIRE RUSSE ET SUR LES
PROBLÈMES LIÉS À UNE GUERRE MENÉE SUR LE FRONT DE L'EST.
- DAVANTAGE D'HORREURS INNOMMABLES ET DE VILES CRÉATURES, COMME
LES KRY SOLUD, LES INSECTES DE SHAGGAI, ET LES STALIN LAMPEN.
- DES DÉTAILS SUR LES TRAVAUX INTERNES DE L'INSTITUT
21, DE L'OTDEL MI, ET DU CULTE DE L'HORUS ROUGE, AINSI
QUE SUR DIVERSES ORGANISATIONS OCCULTES INDÉPENDANTES
ET LEURS PLANS DIABOLIQUES POUR L'UNION SOVIÉTIQUE.
- DES TANKS ! (DONT LE SUPER TANK DE NACHTWÖLFE QUI
FAIT PASSER LE MAUS ET LE RATTE POUR DES JOUETS...).

EN RÉALITÉ, UN DOSSIER INTÉGRAL CHARGÉ DE DONNÉES HISTORIQUES ET
FANTASTIQUES VOUS ATTEND POUR VOUS AIDER À ÉTENDRE VOTRE CAMPAGNE
DANS LE RESTE DU MONDE TOUCHÉ PAR LA GUERRE SECRÈTE.

Crédits

Pour la version anglaise

Écriture : DAVE BLEWER, CHAD BOWSER, LYNNE HARDY & ILYA SADCHIKOV

Matériel supplémentaire par : CHRIS BIRCH, YURI KALUQIN, SERGEY KITAEV & BENJAMIN WENHAM

Édition : LYNNE HARDY

Illustration de couverture & intérieure : DIM MARTIN

Design graphique & Cartographie : MICHAL E. CROSS

Mise en page supplémentaire : MATTHEW COMBEN

Production & Direction artistique : CHRIS BIRCH & LYNNE HARDY

Relecture : RICHARD HARDY & T. R. KNIGHT

Gestionnaires de communauté : DAVE MCALLISTER & DAN WHORL

Publié par :

MODIPHIOUS ENTERTAINMENT LTD.

35 TURNEVILLE ROAD, LONDRES. W14 9PS

INFO@MODIPHIOUS.COM

Pour la version française

Traduction : JULIEN MULAS

Relecture : ISABELLE DONNÉ

Intégration : JULIEN DE JAEGER

Imprimé en Allemagne par Westermann Druck Zwickau GmbH - ISBN : 978-2-917994-000-4 - Édition et dépôt légal : septembre 2015

Informations légales

Artwork © Modiphious Entertainment Ltd 2013, excepté les logos de **Savage Worlds**, **Chaosium** et **L'Appel de Cthulhu** qui sont utilisés sous licence. Les photographies sont utilisées sous les termes de la licence Creative Commons Attribution-ShareAlike 3.0 ou sont du domaine public. Les photographies sont uniquement utilisées pour illustrer les uniformes, personnes, lieux et équipements dans un contexte historique.

Ce jeu se base sur le système de jeu de **Savage Worlds** ; les parties relatives à **Weird Wars: Weird Wars II** à l'intérieur de ce produit ont été reproduites avec la permission de Pinnacle Entertainment Group ; les deux jeux sont disponibles chez Pinnacle Entertainment Group sur www.peginc.com. **Savage Worlds** et les marques et logos qui y sont associés sont des propriétés de Pinnacle Entertainment Group. Utilisés avec autorisation. Pinnacle ne fait aucune allégation ni n'offre aucune garantie concernant la qualité, la viabilité, ou la validité d'application de ce produit.

L'Appel de Cthulhu est une marque déposée de Chaosium Inc., utilisée avec autorisation.

www.chaosium.com

Les logos d'**Achtung! Cthulhu**, de **Nachtwölfe**, du **Soleil Noir**, de la **Section M**, de **Majestic &** de **Modiphious** sont © 2012, 2014 Modiphious Entertainment Ltd.

Toute utilisation non autorisée de matériel protégé est illégale.

Tous les noms de marques sont utilisés à dessein historique ou fictif ; il n'en résulte aucune violation.

Il s'agit d'une œuvre fictive. Toute ressemblance avec des personnes ou des situations existantes, ou ayant existé, ne saurait être que fortuite et non intentionnelle, sauf concernant les individus et événements décrits dans un contexte historique.

Découvrez plus de détails sur **Achtung! Cthulhu** et d'autres jeux Modiphious Entertainment sur www.modiphious.com & www.facebook.com/modiphious

Modiphious Entertainment, numéro de produit : MUH01053CS

WWW.SANS-DETOUR.COM

ACHTUNG! Cthulhu™

Table des matières

PRÉFACE D'ILYA SADCHIKOV	5
CHAPITRE 1 : Bienvenue sur le front de l'Est	6
CHAPITRE 2 : Toundra, taïga et steppe	19
CHAPITRE 3 : La machine de guerre soviétique	30
CHAPITRE 4 : Les héros de l'Union soviétique	38
CHAPITRE 5 : Armes et équipement	47
CHAPITRE 6 : Parcourant la terre et le ciel	54
CHAPITRE 7 : L'étrange et le merveilleux	73
CHAPITRE 8 : Savoir dissimulé et oublié	91
CHAPITRE 9 : Bêtes et monstruosité	98
CHAPITRE 10 : Les rouages de la machine	103
CHAPITRE 11 : Les prémices de l'aventure	117
CHAPITRE 12 : Ressources suggérées	120
INDEX	124

Alec, pouvez-vous dire à l'agent Petrova de jeter un œil à ces notes avant que nous ne les ajoutions au fichier, s'il vous plaît ?
-R.D.

Préface d'Ilya Sadchikov

Nous avons gardé un œil sur **Achtung! Cthulhu** depuis ses tout premiers jours. Son univers mêlant merveilleusement histoire, aventure militaire, horreurs lovecraftiennes et la mythologie occulte du Troisième Reich nous a particulièrement attirés. Lorsque Modiphuis nous a contactés pour que nous les aidions à développer le Guide du Front de l'Est, nous ne pouvions pas refuser une si brillante opportunité.

Le Front de l'Est représente une partie importante de la Seconde Guerre mondiale pour la férocité de ses combats, le nombre incroyable de victimes et l'immense région sur laquelle il prend place (l'ouest de la Russie et l'est de l'Allemagne, les régions du nord de l'URSS, et même l'Oural polaire). L'étendue de ce conflit reste inégalée dans l'histoire jusqu'à aujourd'hui. Malheureusement, si les héros de cet affrontement sont bien connus en Russie, ils ont été largement oubliés en Occident après des années de confrontation idéologique.

L'histoire de l'occultisme soviétique a également été oubliée en Occident, en dépit de son influence à travers des groupes comme les Théosophistes. À travers le 20^e siècle, le mouvement occulte russe s'est isolé des agences externes. Après la révolution, de nombreux ordres secrets étaient étroitement surveillés, et leurs membres envoyés dans des Gulags ou expulsés du pays. Néanmoins, au début des années 40, la situation a changé. Les occultistes encore vivants commencèrent à travailler avec Staline, et les instituts du NKVD à soutenir leurs programmes. De nombreux projets de recherche étranges de cette période furent plus tard appliqués lors d'opérations secrètes pendant la Guerre froide.

Comme leurs confrères occidentaux, les occultistes russes et soviétiques regardaient à l'est pour trouver leur inspiration, dans des lieux comme le Tibet et l'Afghanistan. Cependant, ils n'oublièrent jamais totalement leurs terres d'origine, qui contient d'anciennes cités aryennes (au sens académique du mot), d'étranges tunnels souterrains, de mystérieux cratères et de nombreux débris de météorites. La météorite de la Tunguska, par exemple, est devenue un véritable Saint Graal pour des générations de scientifiques et d'occultistes soviétiques.

Le *Guide du Front de l'Est* vous permettra de voir l'univers d'**Achtung! Cthulhu** avec une perspective différente, la Russie et la Grande guerre patriotique n'ayant presque jamais été abordées auparavant par le Mythe lovecraftien. Nous espérons que connaître la Seconde Guerre mondiale du point de vue de la Russie sera aussi fascinant pour vous que pour nous, et que ce théâtre servira de base à de nombreuses campagnes horribles et aventures militaires.

Itak, tovarish, dobro pojalovat na vostochniy front!
(Bienvenue sur le Front de l'Est, camarade !)



Ilya Sadchikov
Été 2014



CHAPITRE 1

Bienvenue sur le Front de l'Est

“ Il n'y a pas d'histoire dans le monde plus terrible, ou plus folle, que l'histoire de la Russie. ”
– Maximilian Voloshin

Amata « Zeb » Doyle serra le paquet contre sa poitrine et fit lentement dépasser sa tête à l'angle du mur en ruine. Bien avant que ses yeux n'aient eu le temps de s'adapter à la noirceur totale de la rue, les poils de sa nuque se hérissèrent. Et elle retira la tête immédiatement pour se mettre à couvert, quelques secondes avant qu'une lumière rouge arquée ne vienne frapper un tas de décombres tout près d'elle. À son plus grand étonnement, les gravats n'explosèrent pas – ils se contentèrent de disparaître.

Elle aspira une bouffée d'air entre ses dents serrées. Sa mission était presque terminée. « Ne perds pas ton sang-froid, Maus » chuchota-t-elle pour elle-même. « Tout ce qui se trouve entre toi et la liberté est un agent du NKVD en possession d'une arme capable de désintégrer des pierres – et sûrement ta tête, si tu avais été une seconde plus lente. »

Les yeux de la Souris passèrent sur la toile cirée couvrant le paquet volumineux. Que pouvait-il contenir que le Soleil Noir recherchait tant ? Des pas résonnèrent dans la rue ; un puis plusieurs, tandis que l'agent du NKVD avançait vers sa position. Amata estimait que son adversaire se trouvait à peut-être trois mètres, tout au plus ; à trois mètres de l'envoyer Dieu sait où.

Ses oreilles s'efforçant d'attraper le moindre signe de son, Amata détacha adroitement la ficelle autour du paquet. La toile cirée tomba pour révéler un fusil, un fusil comme elle n'en avait jamais vu auparavant. Une étrange pierre cristalline se trouvait à la place de la gâchette et le métal était chaud au toucher, chaud comme de la chair humaine. Elle eut un frisson en attrapant fermement la crosse. Elle pivota rapidement sur sa droite, plaçant le fusil derrière l'angle du mur et pressant la détente sans prendre la peine de viser.

Une lumière rouge illumina la rue. L'agent du NKVD, le visage dissimulé par un masque à gaz teinté noir, s'effondra au sol, un trou béant dans la poitrine. En tombant, son doigt pressa la détente de son fusil, qui cracha aveuglément une boule d'électricité dans la direction d'Amata. En tremblant, Amata se contenta de tourner la tête sur la gauche. Le mur qui lui servait d'abri contenait maintenant un trou béant, à quelques centimètres seulement de l'endroit où elle était accroupie.

Elle déglutit difficilement, ne s'autorisant que quelques secondes pour se calmer. Après tout, ce n'était pas le bon endroit pour se faire surprendre – encore. N'étant pas du genre à refuser une opportunité en or, Amata attrapa le fusil de l'agent, identique à celui qu'elle venait d'utiliser quelques instants auparavant, et s'évanouit dans les ombres.

Une étrange pierre cristalline
se trouvait à la place de la gâchette
et le métal était chaud au toucher.

QU'EST-CE QU' ACHTUNG ! CTHULHU ?

Achtung! Cthulhu est un cadre inspiré de la Seconde Guerre mondiale pour les jeux de rôle basés sur l'univers lovecraftien, dans lequel les personnages joueurs investiguent sur de sombres machinations impliquant des hommes fous et des monstres, tout en combattant pour préserver le monde qu'ils connaissent du chaos dévastateur que la guerre apporte.

Ce livre a été créé pour être utilisé avec le jeu de rôle **L'Appel de Cthulhu, Sixième Édition** de Chaosium et le système **Savage Worlds** d'Entertainment Group. Dans ces pages, vous trouverez des détails historiques pour inscrire votre partie le plus, ou le moins, possible dans la réalité ; un guide pour la création de nouveaux types de personnages joueurs, ainsi que de nouvelles créatures, sociétés secrètes, artefacts et tomes.

Achtung! Cthulhu : le Guide du Front de l'Est est divisé en deux sections principales : l'une conçue pour le gardien et les investigateurs (Chapitres 1-5), et l'autre essentiellement destinée au gardien, laquelle donne davantage d'informations sur les différentes menaces liées au Mythe qu'il est possible de rencontrer dans ce théâtre de guerre (Chapitres 6-11).

Cth

Si vous jouez à **L'Appel de Cthulhu**, cherchez ce symbole. Il indique les règles relatives à votre jeu.

Sav

Si, en revanche, vous jouez à **Savage Worlds**, cherchez plutôt ce symbole.

CHRONOLOGIE DE LA GUERRE SUR LE FRONT EST

La Russie, toujours en convalescence après la catastrophe qu'a été la Première Guerre mondiale, cherche à éviter toute nouvelle confrontation avec l'Allemagne. Dans les années 30, les leaders de l'Union soviétique tentent de manœuvrer entre les acteurs majeurs du monde de la politique pour gagner du temps tandis que l'Armée rouge se réarme et se prépare à une confrontation inévitable avec l'Allemagne nazie et l'Empire japonais. Néanmoins, l'attaque allemande du 22 juin 1941 ne choque pas seulement les leaders soviétiques mais aussi la population. Non préparée, l'Armée rouge se retrouve dans le pétrin, face à la plus puissante armée du monde.

La chronologie de la Seconde Guerre mondiale sur le Front Est commence au 19^e siècle. Il faut y chercher les germes de la plupart des conflits majeurs de la Russie et de l'Union soviétique au 20^e siècle. Le calendrier ne contient pas seulement des faits historiques majeurs de la première partie du 20^e siècle, mais aussi quelques événements étranges et mystiques. Ceux-ci ont été délibérément décrits de manière vague pour fournir de l'inspiration au gardien, tout en lui permettant de les intégrer à ses propres campagnes.

Les événements de chaque année sont échelonnés chronologiquement et, dans la mesure du possible, sur une base mensuelle. Les dates auxquelles les événements ont lieu sont retranscrites d'après les informations russes et soviétiques de l'époque. En 1918, l'URSS bascule du calendrier julien vers le calendrier grégorien, les événements antérieurs à 1918 sont donc datés selon le calendrier julien, tandis que les événements postérieurs à 1918 sont datés selon le calendrier grégorien.

1831**JUILLET**

Helena Petrovna Blavatsky, future occultiste, médium et fondatrice de la Société Théosophique naît à Ekaterino-slav, dans l'Empire russe.

1855**DÉCEMBRE**

Blavatsky voyage au Tibet. Elle est la première européenne à entrer dans les temples interdits de l'Orient.

L'héritage occulte de Blavatsky

Largement influencés par d'autres travaux, les écrits de Blavatsky exposent la doctrine des cycles évolutifs. Blavatsky pense que l'intégralité de l'évolution humaine est constituée de sept races sources, chacune divisée en sous-espèces. Le premier cycle commence à l'époque préhistorique avec une race génitrice éthérée et, au fil des cycles, chaque race prend la suite de la précédente, la race successive apparaissant toujours à mi-chemin du cycle précédent. Parmi ces races sources se trouvent les Hyperboréens et les Atlantes.

Les idées occultes de Blavatsky constituent le socle des doctrines théosophistes et des enseignements occultes d'auteurs allemands tels que Guido von List ou Lanz von Liebenfels (voir *Achtung! Cthulhu : le Guide du Gardien pour la Guerre Secrète*, p.66).

1888**HIVER**

Blavatsky écrit *La doctrine secrète*, l'œuvre de sa vie.

1898**MARS**

Le Parti ouvrier social-démocrate de Russie (POSDR) est créé.

1903**JUILLET**

Le POSDR tient son second congrès, à Londres. Le parti se divise en trois factions : les menchéviks, les bolchéviks, et le Bund. Vladimir Ilyich Ulyanov (Lénine) est nommé leader du Parti bolchévik et milite pour le renversement violent du régime tsariste. Josef Staline est présent et soutient la position de Lénine.

1905**JANVIER**

La première révolution russe : les événements du Dimanche sanglant (l'exécution de manifestants à l'extérieur du Palais d'hiver à Saint-Petersbourg) déclenchent une série de grèves et d'agitations civiles dans l'Empire russe. Ces événements mènent au Manifeste d'octobre, à ses promesses de droits civiques de base, d'avancées vers le suffrage universel et de limitations du pouvoir des Tsars.



Le leader rouge

Yakhov Mikhailovich Sverdlov (1885-1919). Fils d'un faussaire à temps partiel ainsi qu'armurier-occultiste, Sverdlov rejoint le POSDR en 1902, et est emprisonné puis exilé en 1906. Il croupira en Sibérie avec Staline durant au moins une partie de sa détention. Après avoir retrouvé la liberté suite aux événements de la Révolution de février de 1917, il est élu au Comité central du Parti et impliqué dans la Révolution d'octobre.

En plus d'être un fervent bolchévick, Sverdlov est aussi un occultiste et le fondateur de la Société théosophique de Ekaterinbourg. Des rumeurs disent également qu'il a autorisé l'exécution de la famille royale russe en 1918. Il meurt d'une maladie mystérieuse en 1919, même si les sources officielles sont enclines à en faire une victime de l'épidémie de grippe espagnole de 1918.

Ra Ra Raspoutine

Grigori Yefimovich Raspoutine (1869-1916). Peu de certitudes au sujet du mystique russe, guérisseur, et conseiller de la famille impériale russe, même si une grande part de légende et de mythe s'est associée à ce nom.

Vu comme un ancien (titre habituellement réservé au moine-confesseur), Raspoutine est obsédé par la religion et il impressionne par sa capacité à expliquer la Bible de manière simple. En 1907, dans son rôle de guérisseur, Raspoutine est invité à soigner le tsarévitch Alexeï, qui souffre d'hémophilie. Il devient rapidement un membre influent du cercle impérial, au sein duquel ses actions aident à discréditer le Tsar et sa famille, ce qui conduira à la chute de la dynastie Romanov en février 1917.

SEPTEMBRE

À Ekaterinbourg, un jeune bolchévick, Yakov Sverdlov, crée un cercle théosophique privé dont les membres tiennent des séances et cherchent à communiquer avec les races ancestrales présentes dans les écrits de Blavastky.

NOVEMBRE

Le Tsar Nicholas II rencontre le saint homme Grigori Raspoutine pour la première fois. Le moine fou laisse une impression positive au Tsar et à la Tsarine.

1906

SEPTEMBRE

Alexander Barchenko entre dans la société ésotérique de Saint-Petersbourg.

1907

AOÛT

Le premier ordre théosophique russe, *Spirit is Life*, est créé à Smolensk. Néanmoins, à cause des objections de l'Église russe, aucune Société théosophique russe réelle n'existe jusqu'en septembre 1908. La branche de Smolensk disparaît en 1911.

Chercheur de l'Âge d'argent

Alexander Vasilyevich Barchenko (1881-1938). Éminent occultiste, érudit, romancier et chercheur d'anciennes civilisations, l'Ukrainien Barchenko possède également un intérêt pour la télépathie et la spiritualité. Ayant abandonné l'école de médecine, Barchenko aime pourtant toujours se faire appeler « Docteur », et il attire tout d'abord l'attention de la police secrète de l'État (la *Tchéka*) en 1919 après une série de lectures sur, entre autres choses, la cité légendaire de Shambala (un lieu qu'il recherche, sans succès). Barchenko possède de nombreux alliés au commissariat du peuple aux affaires intérieures (NKVD), et son travail inspire l'*Otdel MI*, la division top secrète du NKVD (voir p.80). Malheureusement, Barchenko est arrêté et exécuté en 1938, il est l'une des victimes de la Grande purge.

Le baron rouge

Robert Ludvigovich Bartini (1897-1974). Né à Fiume, en Autriche-Hongrie, et aussi connu sous le nom de Robert Oros di Bartini, cet aristocrate, érudit et mystique italien, devient un incroyable concepteur d'avions pour les Soviétiques. Il est embrigadé dans le communisme lors de sa captivité en Russie de 1916 à 1920. En 1923, après le coup fasciste en Italie, il s'installe en Union soviétique et développe des avions, hydravions et bombardiers longue distance expérimentaux.

1908

JUIN

Une énorme explosion a lieu près de la Toungouska pierreuse. Une estimation réalisée sur le site de l'explosion évalue celle-ci à l'équivalent de 50 mégatonnes de TNT. L'explosion abat 80 millions d'arbres sur une zone de 2000 km² (770 miles carrés). La vague de déflagration pulvérise des fenêtres à des centaines de kilomètres du point d'impact et une lumière intense est aperçue dans le ciel par des témoins de l'Atlantique jusqu'en Sibérie centrale. Des médiums et spiritualistes du monde entier deviennent fous ou tombent dans le coma ; de nombreux médiums latents ont des visions d'une cité ancestrale, ou aperçoivent d'horribles images d'une époque immémoriale.

OCTOBRE

La première version de la *Pravda* (La vérité) est publiée par le Parti ouvrier social-démocrate ukrainien. Elle est remplacée en 1912 par un journal du même nom contrôlé par les bolchéviks, et devient un porte-parole principal des Soviétiques.

1914

AOÛT

L'Allemagne déclare la guerre à l'Empire russe, instaurant le Front de l'Est de la Première Guerre mondiale. La Russie répond en envahissant la Prusse orientale.

1916

JUIN

La percée de Broussilov : étape de l'Offensive de juin, cette action des forces russes contre celles des Puissances centrales (Allemagne, Autriche-Hongrie, Bulgarie et Empire ottoman) est l'une des plus sanglantes de toute la guerre. L'officier autrichien Robert Oros di Bartini est capturé par les soldats russes.

DÉCEMBRE

La mort de Raspoutine : après avoir invité Raspoutine dans son palais, le prince Ioussoupov offre à l'ancien le gâteau empoisonné, puis lui tire dessus, avant qu'un gang d'assassins rassemblés n'attache le corps de ce dernier et ne le jette dans la Neva. Selon le rapport de police, Raspoutine a continué de lutter pendant au moins 30 minutes après avoir été immergé.

1917

MARS

La famille royale russe est arrêtée. Le travail de Barchenko est remarqué par le commissaire de la sécurité civile Gleb Bokyi ; plus tard, Bokyi le recrute pour travailler dans un département « spécial » (p.10).

OCTOBRE

La Grande révolution socialiste d'octobre commence. Les bolchéviks arrivent au pouvoir et Lénine devient le leader de l'État soviétique.

NOVEMBRE

La guerre civile russe commence, le grand empire de jadis s'effondre.

1918

FÉVRIER

Léon Trotski crée les premières unités totalement organisées de l'Armée rouge.

MARS

Le traité de Brest-Litovsk, un traité de paix entre le nouveau gouvernement bolchévique de Russie et les Forces centrales, est signé. La Russie soviétique sort de la Grande Guerre, même si les Armées blanches continuent d'affronter les Alliés.

JUILLET

Le tsar Nicholas II et sa famille sont exécutés dans le sous-sol de la maison Ipatiev, à Ekaterinbourg.

Des cannibales et bien d'autres horreurs commencent à apparaître dans des villes et villages isolés.

SEPTEMBRE

En représailles à l'assassinat du leader de la *Tchéka* de Petrograd et de la tentative de meurtre sur Lénine, la police secrète bolchévique instaure un règne de terreur à Petrograd (anciennement Saint-Petersbourg) et Moscou, qui dure officiellement de début septembre à mi-octobre 1918 (même si les meurtres, les tortures et l'oppression continuent ailleurs pendant bien plus longtemps). D'après les listes d'exécutions publiées dans le *Tchéka Weekly*, entre 10 000 et 15 000 personnes sont tuées en moins de deux mois. La Terreur rouge, la purge se faisant connaître sous ce nom (baptisée d'après les six dernières semaines du Règne de terreur de la Révolution française), est la première d'une longue série de campagnes de terreur communistes.

1920**AOÛT**

Le commandant et baron Roman von Ungern-Sternberg envahit la Mongolie pour la libérer de l'occupation

chinoise. Pendant son expédition, von Ungern-Sternberg recueille de nombreux livres occultes. Après sa mort, tous ces ouvrages tombent entre les mains du NVKD de la RSFSR et, plus tard, de l'Institut 21 (p.76).

1921**MAI**

Le service de cryptanalyse de la police secrète, aussi connu sous le nom de Département spécial, est fondé et Gleb Bokyi nommé comme chef des opérations. Les membres du Département spécial commencent à travailler sur les archives des services de cryptanalyse de la Russie pré-révolutionnaire, et notamment les codes de la Bulgarie, de l'Allemagne, de la Chine, des États-Unis et du Japon. À l'insu des autres départements de la police secrète, le Département spécial recueille également des informations sur les activités des groupes occultes étrangers. Barchenko est recruté dans une unité encore plus secrète au sein du Département spécial, et chargé d'étudier la télépathie et les fonctions mentales supérieures.

JUIN

Barchenko entreprend une expédition dans la péninsule de Kola pour étudier le phénomène de « l'hystérie arctique ». Pendant l'expédition, il découvre d'anciennes pierres couvertes d'étranges runes et les preuves de l'existence d'une cité au fond de la mer de Barents.

1922**OCTOBRE**

La guerre civile russe se termine, menant le gouvernement de la Russie soviétique à former l'Union des républiques socialistes soviétiques (URSS) en décembre 1922.

Rouges contre blancs

La guerre civile (1917-1922) est un point charnière dans l'histoire russe qui découle de la prise de pouvoir bolchévique. Les forces hostiles aux bolchéviks forment l'Armée blanche qui tente de reprendre la Russie aux communistes. Une lutte longue et sanglante se développe, durant laquelle plus de 10 millions de Russes trouvent la mort. Les maladies et la famine se répandent sur le territoire, les routes sont bloquées par les bandits, les pillards et les déserteurs. Des milliers de gens disparaissent, et des centaines de milliers de citoyens russes sont victimes des campagnes de terreur des Blancs ou des Rouges. Les cannibales et bien d'autres horreurs commencent à apparaître dans les villages isolés. À la fin de la décennie, les bolchéviks brisent les Blancs et unissent le pays sous l'emprise d'une tyrannie brutale.

Le baron fou

Roman Nikolai Maximilian von Ungern-Sternberg (1885-1921). Même s'il est né d'une famille aristocratique autrichienne, von Ungern-Sternberg est élevé en Estonie, et il y reste avec sa mère après le divorce de ses parents. Il intègre l'École des cadets de la marine à Saint-Petersbourg et entre en action durant la guerre russo-japonaise de 1905. Il prend plus tard le commandement en tant qu'officier d'un régiment de cosaques en Sibérie orientale, où il s'intéresse au bouddhisme ésotérique et au savoir occulte. Pan-monarchiste conservateur qui aspire à réinstaurer la monarchie russe après la Révolution d'octobre, le « Baron fou » (connu sous ce surnom) rêve également de restaurer l'Empire mongol de Gengis Khan, et se perçoit lui-même comme la réincarnation du grand seigneur de guerre.

Von Ungern-Sternberg est capturé par l'Armée rouge et exécuté le 15 septembre 1921, après avoir régné comme dictateur en Mongolie pendant seulement six mois.

Une toile enchevêtrée

De nombreuses organisations de police secrète suivent la Révolution d'octobre. La première est la *Tchéka*, créée en décembre 1917 par Lénine et séparée du NKVD (le Commissariat du peuple aux Affaires intérieures ; voir ci-dessous). Elle est suivie en février 1922 par le Directoire politique de l'État (GPU ou Guépéou), qui agit comme service de renseignement et police secrète pour la République socialiste fédérative soviétique de Russie (RSFSR), et pour l'URSS de décembre 1922 jusqu'à novembre 1923, lorsqu'il devient le *Obedinennoe Gosudarstvennoye Politicheskoye Upravlenie* ou Directoire politique de l'État commun (OGPU). L'OGPU lui-même cesse d'exister en juillet 1934 lorsqu'il est absorbé par le NKVD de toute l'Union et devient le Directoire principal de la sécurité de l'État (GUGB) avant de se transformer à nouveau pour devenir le Commissariat du peuple pour la sécurité de l'État (NKGB), quittant brièvement le NKVD une fois de plus dans cette nouvelle forme avant de le réintégrer en juillet 1941 après l'invasion allemande.

Pour ajouter encore de la confusion, le NKVD lui-même existe sous de nombreuses formes. À partir de 1917, il y a le NKVD de la RSFSR, que le GPU rejoint à sa création en 1922 (uniquement pour le quitter à la formation de l'OGPU). Le NKVD de la RSFSR ne devient le NKVD de toute l'Union (ou NKVD de l'Union soviétique) qu'en 1934. Il est sujet à de nombreuses réorganisations au cours des neuf années suivantes, de nombreuses branches se créant pour mieux disparaître, dont la branche de contre-renseignement militaire qui deviendra finalement le SMERSH (Méthodes spéciales de détection des espions) en avril 1943.

1923

MAI

Staline démarre une lutte ouverte contre Trotski pour le contrôle ultime du pays après que Lénine a subi une attaque et commence à décliner physiquement, avant de trouver la mort en janvier 1924.

Faites de l'art, pas la guerre

Nikolaï Konstantinovich Reikh (1874-1947, aussi connu comme Nicholas Roerich). Grand artiste, Reikh est à la fois diplômé de l'Académie impériale des arts et de l'Université de Saint-Petersbourg. Même si l'art est sa passion constante, il a d'autres intérêts, dont l'architecture, la littérature, la philosophie, l'archéologie et l'occultisme. Forcé de se retirer en Carélie après la Révolution d'octobre tout en étant malade, il devient profondément inquiet au sujet des événements politiques qui se trament en Russie et migre vers la Finlande, puis à Londres, en Angleterre, avant de voyager vers les États-Unis. Étudiant l'ésotérique, Reikh entreprend de nombreux voyages en Extrême-Orient ; en Asie, il travaille pour le NKVD en contrepartie de leur soutien pour financer ses expéditions et récupérer ainsi de nombreuses reliques anciennes. Beaucoup d'artefacts recueillis par Reikh atterrissent finalement dans les collections de l'*Otdel MI*. Reikh est nommé trois fois pour le Prix Nobel de la paix et se montre décisif dans l'établissement du « Pacte Roerich » visant à protéger l'héritage culturel des nations.



Photo : Inconnu - Moscou, Mausolée de Lénine, mars 1925 - Bundesarchiv, Bild 102-01169 / CC-BY-SA

OCTOBRE

Ekaterinbourg est rebaptisée Sverdlovsk. La cité devient le principal centre théosophique du pays.

DÉCEMBRE

Barchenko fonde l'ordre ésotérique « la Confrérie des recherches unifiées » (p.80) et commence à préparer une expédition pour trouver le Shambhala ; malheureusement, l'expédition n'a pas lieu.

1924

Lénine meurt à Gorky. Petrograd est rebaptisée Leningrad en l'honneur du premier leader soviétique.

1925

Nikolaï Rerikh commence son expédition de cinq ans en Asie. Il recueille des informations sur la religion Bon, récupère d'anciens ouvrages dans des lieux secrets, et tente d'entrer dans la cité interdite de Lhassa, au Tibet, ainsi que dans plusieurs autres cités fermées de l'Himalaya. L'expédition disparaît entre l'été 1927 et l'été 1928, et Rerikh et son groupe sont peu enclins à révéler où ils se trouvaient durant cette période...

JUILLET

L'Agence télégraphique de l'Union soviétique (TASS) est fondée. Elle est chargée de collecter et de distribuer les nouvelles internes et internationales aux journaux et stations radio de l'Union soviétique.

1927**JUIN**

La première expédition de Leonid Kulik sur le site d'impact de la Toungouska a lieu. Il revient à Moscou avec une grande variété d'étranges artefacts. Kulik entreprend six

autres expéditions dans la Toungouska. Les découvertes de toutes ces expéditions sont classées secrètes.

1928

Bien que des recherches aient été menées de manière officielle sur le cerveau de Lénine depuis 1924, l'Institut sur le cerveau du VKP(b) (le Parti communiste russe) ouvre officiellement à Moscou, dirigé par le célèbre neurologue allemand Oskar Vogt (p.73).

1929**ÉTÉ**

Trotsky est expulsé d'Union soviétique. Staline devient le leader incontesté de l'URSS.

1930**AVRIL**

Le Conseil des commissaires du peuple forme l'ULAG, l'agence gouvernementale sous l'OGPU chargée de gérer le système de « camps de travail correctifs » soviétiques (même si les camps de travail sont utilisés dans le pays depuis 1918) ; elle est rebaptisée Gulag en novembre 1930. Le terme *Gulag* devient également employé pour les camps eux-mêmes, ainsi que le département qui les gère.

1931**JUILLET**

Le dirigeable allemand LZ-127 traverse l'espace aérien arctique soviétique pour rejoindre un point de rendez-vous avec un vaisseau soviétique, afin de conduire des expérimentations sur le magnétisme et la météorologie.

1932

Une famine artificielle aux proportions incroyables frappe l'URSS et dure jusqu'en 1933. Elle est essentiellement causée par la collectivisation de l'agriculture, la famine se répand sur 1.5 million de kilomètres carrés (600 000 miles carrés), affectant 65 millions de personnes, dont 7 millions trouveront la mort. La famine est encore plus dure dans les régions rurales où le gouvernement réquisitionne le grain et les autres aliments pour une distribution urbaine. Connue comme l'extermination par la faim, ou *Holodomor*, cette famine laisse une terrible marque dans la société russe.

1933**SEPTEMBRE**

Le premier vol du chasseur expérimental Stal-6 de Bartini. Le chasseur prometteur atteint un record de vitesse pour les Soviétiques, mais souffre de plusieurs problèmes d'ingénierie.

L'homme météorite

Leonid Alekseyevich Kulik (1881-1942). Né en Estonie et élevé à Saint-Pétersbourg, Kulik sert dans l'armée russe pendant la guerre russo-japonaise et la Première Guerre mondiale avant d'entrer en poste au Musée minéralogique de Petrograd (le nom donné à Saint-Pétersbourg en 1914). Pendant qu'il s'y trouve, il devient un expert en météorites. En 1927, Kulik mène la première enquête russe sur l'évènement de la Toungouska, ayant opté pour celui-ci après avoir recherché d'éventuels sites d'impact de météorites. Pendant la Seconde Guerre mondiale, Kulik lutte pour son pays aux côtés de l'armée mais est capturé par les forces allemandes et trouve la mort dans un camp de prisonniers de guerre en avril 1942.

1934

L'expédition en Mandchourie de Nikolai Rerikh commence. Pendant ce voyage de recherche d'un an, Rerikh voyage à travers la Chine, la Mongolie et la Mandchourie, à la recherche de plantes inhabituelles et d'anciens manuscrits.

JUILLET

Le NKVD de l'Union soviétique est créé comme unité centrale de l'autorité soviétique pour combattre le crime et maintenir l'ordre public (voir p.32) ; Genrich Yagoda est son premier leader. Le Département spécial de l'OGPU est intégré au NKVD, devenant le Département des enquêtes spéciales.

1936

AUTOMNE

Gleb Bokyi apprend l'expédition au Bohuslän du Soleil Noir (*Achtung! Cthulhu : le Guide du Gardien pour la Guerre Secrète*, p.82) et commence à recueillir des renseignements sur les groupes occultes allemands.

1937

JANVIER

La Grande purge commence. Entre 1 et 3 millions de personnes sont victimes de la répression politique, ou pire ; le NKVD arrête et exécute les occultistes, les anciens membres de l'opposition, les émigrés politiques et les officiers militaires favorables à Trotski.

MAI

Barchenko est arrêté pour activité antisoviétique. Son appartement est pris d'assaut par les agents du NKVD qui s'emparent de tous ses anciens textes et ouvrages. Les membres survivants de la Confrérie des recherches unifiées fuient vers Sverdlovsk.

AOÛT

L'H-209, un long-courrier soviétique, disparaît au-dessus de l'Arctique ; des équipes de secours américaines et soviétiques se rendent sur place mais ne trouvent aucun indice concernant l'avion.

R&D

Aussi connu comme *sharaga*, *sharashka*, il s'agit d'un nom de code pour les départements de conception expérimentale installés dans les *Gulags* soviétiques. Des scientifiques, ingénieurs et techniciens sont arrêtés, envoyés dans des camps de travail, où ils œuvrent dans un *sharashka* pendant leur détention. De nombreux scientifiques et concepteurs soviétiques célèbres passent du temps dans un *sharashka*, travaillant à développer de nouvelles armes et de l'équipement militaire

NOVEMBRE

Gleb Bokyi est arrêté et exécuté par le NKVD, la branche occulte de son Département spécial est démantelée.

1938

FÉVRIER

Robert Bartini est arrêté par le NKVD et accusé d'avoir des liens avec des ennemis de l'Union soviétique. Il est condamné à 10 ans de prison et envoyé dans le Bureau CKB-29, un *sharashka*.

MARS

Un commandant du Département spécial du GUGB, le colonel Sevastyan Solokov, fonde l'Institut 21 avec d'anciens occultistes emprisonnés dans les *Gulags*. De nombreux membres de l'Institut faisaient autrefois partie du cercle spiritualiste de Sverdlov d'Ekaterinbourg. Le général Abakumov, chef du Département spécial du GUBG, finance l'Institut (voir p.77).

De nombreux scientifiques et concepteurs soviétiques célèbres passent du temps dans un *sharashka*, travaillant à développer de nouvelles armes et de l'équipement militaire.

AVRIL

Barchenko et d'autres leaders de la Confrérie des recherches unifiées sont exécutés au cours de la Grande purge.

ÉTÉ

Différents leaders du NKVD se suicident dans des conditions étranges ; certains avec des armes à feu, d'autres en se déféstrant. Indépendamment du moyen d'action, toutes les victimes seront retrouvées, le visage figé sur une grimace d'une intraduisible horreur.

OCTOBRE

La Grande purge se termine. Moins d'un pourcent des agents restants du NKVD n'appartiennent pas depuis longtemps au Parti communiste.

1939

MAI

10 : des essais des tanks A20 et A32 (le prototype T34) ont lieu. **11** : le Japon attaque la Mongolie et l'Union soviétique près de la rivière Khalkha Gol (voir *Achtung! Cthulhu : le Guide du Front Pacifique*, p.8 pour plus de détails).

AOÛT

Le pacte germano-soviétique (Molotov-Ribbentrop) est signé deux jours après des discussions concernant une rupture de l'alliance anglo-franco-soviétique ; **un codicille secret du document traite de la manière dont l'Europe**

sera divisée entre les deux puissances. Staline espère que le pacte lui fera gagner suffisamment de temps pour rebâtir ses armées avant que l'invasion allemande, qu'il pense inévitable, n'ait lieu.

SEPTEMBRE

Début de la Seconde Guerre mondiale. **1** : l'Allemagne envahit la Pologne. **3** : la Grande-Bretagne et la France déclarent la guerre à l'Allemagne nazie. **16** : victoire décisive des Soviétiques et des Mongols sur le Japon au niveau de la rivière Khalkha Gol. **17** : l'URSS revendique le territoire russe occupé par la Pologne à la suite de la Conférence de la paix de Paris de 1919. **21** : parade militaire germano-soviétique de Brest-Litovsk. **27** : Varsovie capitule.

NOVEMBRE

La Finlande refuse l'échange de territoire près de Leningrad avec l'Union soviétique. La Guerre d'Hiver (1939-1940) en découle.

DÉCEMBRE

L'URSS est expulsée de la Société des nations pour avoir envahi la Finlande.

1940

MARS

L'accord de paix finno-soviétique est signé. Les agents du NKVD et de la *Gestapo* se rencontrent à Zakopane, dans le sud de la Pologne pour coordonner leurs actions dans le pays. L'Institut 21 lance la construction du plus grand centre météorologique de toute l'URSS à Sverdlovsk.

JUIN

L'Union soviétique annexe les États baltes (Estonie, Lettonie, Lituanie) et envahit une partie de la Roumanie.

JUILLET

Les commandants nazis commencent à mettre en place l'opération Barbarossa.

SEPTEMBRE

10 : le raider allemand *Komet*, déguisé en cargo soviétique *Dezhnyov*, navigue de l'Atlantique vers le Pacifique en utilisant les eaux arctiques au nord de l'Union soviétique. Selon les témoignages de marins soviétiques, le *Komet* est recouvert d'une étrange lueur colorée.

OCTOBRE

Les forces allemandes entrent en Roumanie pour tenter de prendre possession des puits de pétrole du pays. Staline écrit à Joachim von Ribbentrop au sujet de l'entrée dans les forces de l'Axe d'Union soviétique, mais les négociations échouent.

NOVEMBRE

La Hongrie, la Slovaquie et la Roumanie rejoignent l'Axe.

Les soldats de l'hiver

Tandis que des nuages menaçants s'amoncellent au-dessus de l'Europe, Staline décide de déplacer la frontière soviétique aussi loin que possible de Leningrad et le gouvernement soviétique propose un échange de territoire sur la péninsule de Kola avec la Finlande dans ce but. Le gouvernement finlandais refuse l'offre, provoquant des représailles militaires de la part des Soviétiques et, le 30 novembre 1939, les troupes soviétiques envahissent la Finlande. La première phase de la guerre est un échec pour les troupes soviétiques, mais dès février 1940, elles franchissent la ligne Mannerheim et anéantissent les forces finlandaises. À la fin de la guerre, la Finlande cède le territoire à l'Union soviétique, créant une zone tampon pour Leningrad et Mourmansk.

1941

MARS

La Yougoslavie signe le Pacte tripartite et rejoint l'Axe.

AVRIL

5 : l'Union soviétique et la Yougoslavie signent un traité d'amitié et de non-agression. **6** : l'Allemagne attaque la Yougoslavie. **13** : un Pacte de non-agression nippo-soviétique de 5 ans est signé à Moscou par Yosuke Matsuoka et Viatcheslav Molotov. **17** : la Yougoslavie capitule face au Troisième Reich.

MAI

Un *Junkers Ju 52* allemand survole l'espace aérien soviétique et atterrit à l'aéroport central de Moscou, le motif de cette visite n'est pas communiqué au peuple soviétique.

JUIN

7 : la Révolte d'Užice – Josip Broz Tito et les partisans communistes organisent une révolte à grande échelle en Yougoslavie. **17** : le haut commandement allemand ordonne le début de l'opération Barbarossa au matin du 22 juin. **21** : des membres de l'Institut 21 avertissent les leaders du NKVD du début imminent des hostilités. **22** : les troupes allemandes franchissent la frontière soviétique, c'est le début de la Grande Guerre patriotique. Le peuple allemand est fortement choqué par l'invasion, et de nombreux vétérans de l'armée sont convaincus qu'Hitler vient de commettre une terrible erreur. **23 - 29** : la Finlande, la Hongrie et l'Albanie déclarent la guerre à l'Union soviétique et la République de Tyva. **30** : le Comité de défense de l'État (GKO) est formé, dirigé par Staline. Il s'agit d'une entité extraordinaire dotée des pleins pouvoirs, capable de prendre des décisions rapides sur n'importe quel problème, des documents approuvés par le GKO ont pleine force de loi. Les membres du GKO incluent Staline, Viatcheslav Molotov et Lavrenti Beria (p.104-106).

Le désastre PQ-17

Lorsque l'Union soviétique entre en guerre, l'Amérique et la Grande-Bretagne acceptent d'apporter toute l'aide possible et nécessaire. Il est décidé qu'utiliser des convois maritimes réguliers transportant des munitions autour du cap Nord vers les portes de Mourmansk et Arkhangelsk sera la méthode la plus utile pour apporter un soutien matériel à l'URSS ; l'amirauté britannique assure les tâches d'organisation et de protection.

Le PQ-17 est le premier convoi arctique qui inclut des vaisseaux de guerre américains comme escorte. Comme les autres convois, il est continuellement suivi par des U-boots, et les attaques de la *Luftwaffe* lors de ses fréquentes sorties. Le 4 juillet 1942, le contre-amiral L. H. K. Hamilton, commandant de l'escorte, reçoit une série d'ordres du premier lord de l'amirauté Dudley Pound, et notamment l'ordre « Dispersez le convoi ! », l'amirauté craignant que le vaisseau de guerre allemand, le *Tirpitz*, soit sur le point de se mettre à la mer. Les vaisseaux de la Marine sont forcés d'abandonner l'escorte de leurs vaisseaux marchands (après une longue réflexion visant à déterminer s'ils pouvaient ou non désobéir à un ordre aussi dur), les livrant à eux-mêmes dans les eaux dangereuses de l'océan Arctique.

Dans leur tentative désespérée de rejoindre les ports russes désignés, les vaisseaux marchands sont pris en chasse par des sous-marins et par l'aviation de la *Luftwaffe* qui décolle de la base aérienne de Banak, en Norvège. Des 35 navires initiaux, seulement 11 parviennent à destination. Le dénouement désastreux du convoi PQ-17 démontre la difficulté de maintenir des lignes de ravitaillement adéquates avec le long ensoleillement de l'Arctique en été (et l'incompétence de certains commandants alliés).

JUILLET

Staline s'adresse au peuple soviétique pour la première fois depuis l'invasion et annonce une politique de « terre brûlée » pour priver l'armée allemande de ravitaillement et de nourriture pendant sa progression. La *Wehrmacht* capture plus de 300 000 soldats soviétiques lorsqu'elle encercle Smolensk ; l'Armée rouge perd 2 000 tanks et 1 900 pièces d'artillerie. **22** : premier bombardement de la *Luftwaffe* sur Moscou.

AOÛT

15 : Beria libère de prison d'anciens collègues de Barchenko et ordonne la formation du Bureau de recherche extraplanétaire (*Otdel MI*) au sein du NKVD ; les employés du département nouvellement constitué concurrencent les spécialistes de l'Institut 21 pour ce qui est des ressources et des éloges. La compétition dure tout au long de la guerre. **17** : les troupes soviétiques en fuite démolissent le barrage du Dniepr qui constitue une partie essentielle des usines hydroélectriques soviétiques. **21** : le premier convoi arctique atteint l'URSS. **25** : les troupes britanniques et soviétiques lancent un assaut conjoint sur l'Iran.

SEPTEMBRE

4 : l'armée allemande commence des tirs d'artillerie sur Leningrad. **8** : le siège de Leningrad débute, il dure jusqu'en janvier 1944. **23** : le vaisseau de combat soviétique *Marat* est lourdement endommagé pendant l'attaque de l'as de la *Luftwaffe*, Hans-Ulrich Rudel. Il lance une bombe d'environ 1 000 kg (2 200 lb) sur le navire, touchant le dépôt de munitions du canon du pont principal ; le pont de combat est détruit et s'écroule dans la mer Baltique, emportant avec lui le commandant du vaisseau. Il résulte de l'attaque le naufrage du *Marat*. L'arrière encore intact est plus tard remis à flot pour être utilisé comme batterie de tir. **26** : l'armée allemande encercle l'Armée rouge près de Kiev, les pertes de l'Armée rouge sont de 100 000 victimes et 600 000 prisonniers.

OCTOBRE

Les États-Unis prolongent l'accord Prêt-bail pour couvrir l'Union soviétique. **2** : L'opération Typhon (l'avancée allemande sur Moscou) commence. Quelques jours plus tard, le général Gueorgui Joukov (p.106) trouve Staline dans un état de grande confusion, et nombreux sont ceux qui croient que la chute de Moscou est proche. **15** : le gouvernement soviétique est déplacé à Kouibychev, mais Staline décide de rester dans la capitale froide et enneigée de Russie. Des pillages et des émeutes répondent à l'évacuation du gouvernement, et Staline utilise le NKVD pour rétablir l'ordre. **24** : Kharkov est prise par les Allemands.

NOVEMBRE

Le rationnement de la nourriture est introduit dans la majeure partie de l'Union soviétique. **3** : les troupes allemandes s'emparent de Kiev. En représailles, le NKVD leur tend un piège, en détruisant la cathédrale de l'Assomption de la Laure des grottes de Kiev ainsi que plusieurs autres bâtiments, et le feu qui en résulte détruit bon nombre d'anciens manuscrits. Des douzaines de soldats allemands et de membres du groupe de recherche du Soleil Noir trouvent la mort dans les tunnels sous la cathédrale. **7** : Staline annonce dans une émission radio que l'URSS compte seulement 350 000 victimes tandis que les pertes allemandes s'élèvent à 4,5 millions de morts ; il déclare ainsi que la victoire est proche. **11** : Le laboratoire météorologique de Sverdlovsk entame son plein fonctionnement. **12** : la température à Moscou tombe sous les -10°C (14°F) ; l'Armée rouge utilise des skieurs pour attaquer les troupes allemandes gelées.

DÉCEMBRE

5 : une contre-offensive soviétique réussie met fin au siège de Moscou.

1942

JANVIER

L'Union soviétique, la Grande-Bretagne et l'Iran forment une alliance grâce à un accord qui assure la protection de l'Iran et créent le Corridor perse – une route de ravitaillement pour les Alliés.

MAI

Gregory Bahchivandzhi entreprend un vol d'essai du BI-1, le premier chasseur-fusée soviétique, à l'aéroport de Bilimbai à Sverdlovsk.

JUILLET

La *Luftwaffe* et les sous-marins allemands détruisent le convoi arctique PQ-17. Staline donne l'Ordre 227 (« Nous ne reculerons pas ! » ; p.34) **4** : les troupes allemandes occupent Sébastopol. Les restes de l'armée maritime, abandonnée par les commandants supérieurs, se rendent à cap Chersonèse, où ils résistent pendant quelques jours. Les Nazis utilisent du gaz contre les soldats soviétiques qui sont retranchés dans les tunnels sous la ville. Les Alliés mettent en garde les Allemands, affirmant que si les attaques au gaz se répètent, un gaz empoisonné sera largué sur les villes allemandes en représailles. Les attaques au gaz sur le Front Est s'arrêtent immédiatement. **9** : Hitler change de tactique et ordonne aux troupes chargées de prendre Moscou d'aller envahir les champs pétrolifères du Caucase.

AOÛT

Staline et Churchill se rencontrent à Moscou pour discuter de la possibilité d'un deuxième front en Europe. Le cuirassé de poche *Admiral Scheer* attaque des navires de marchandises russes sur la route maritime du Nord et la mer de Kara (Opération *Wunderland*). Les troupes allemandes atteignent la Volga au nord de Stalingrad. La bataille de Stalingrad commence.

NOVEMBRE

L'armée allemande est encerclée par les forces soviétiques hors des ruines de Stalingrad.

DÉCEMBRE

24 : l'armée soviétique lance un raid de blindés sur la base aérienne allemande près du village de Tatsinskaya. Dans l'affrontement pour le contrôle du village, les Allemands perdent 3 500 soldats, 50 pièces d'artillerie, 15 chars, 73 véhicules et 300 avions. Les survivants allemands font état du déploiement d'une étrange arme énergétique par les Russes. **31** : Bataille de la mer de Barents – affrontement à la veille du Nouvel An entre l'escorte britannique du convoi JW 51B et des corsaires allemands. Les forces britanniques inférieures en nombre (deux croiseurs, cinq destroyers et quelques vaisseaux légèrement armés) combattent un escadron d'attaque allemand plus fourni (un cuirassé de poche, un croiseur lourd et six destroyers). En réponse à cet échec, Adolf Hitler congédie l'amiral Erich Raeder, commandant de la *Kriegsmarine*.

1943**JANVIER**

La conférence de Casablanca (SYMBOL) au Maroc a lieu, malgré l'absence de Staline. **18** : l'Armée rouge lance l'opération *Iskra* (Étincelle) pour briser le siège de la *Wehrmacht* sur Leningrad ; malgré le succès de l'opération, le siège n'est pas complètement levé et dure encore douze mois. Gueorgui Joukov est promu Maréchal de l'Union soviétique. **18** : l'Armée rouge capture un tank Tigre du

En état de siège

Stalingrad est la plus grande bataille terrestre de la Seconde Guerre mondiale. Même si en septembre 1942, les Nazis contrôlent l'essentiel de la ville, le résultat final du siège voit l'Allemagne perdre finalement l'initiative stratégique. Au cours de la bataille, la *Wehrmacht* tente d'envahir la rive droite de la Volga puis la ville elle-même. Après des confrontations brutales entre l'Armée rouge et les forces de la *Wehrmacht* dans les ruines de la ville, l'armée allemande se retrouve encerclée par les forces soviétiques avant d'être complètement anéantie. Les pertes des deux côtés s'élèvent à plus de deux millions de morts. La victoire soviétique à Stalingrad marque le tournant de la guerre et le commencement de l'expulsion massive des envahisseurs de l'Union soviétique.

502^e bataillon de blindés lourds de l'armée allemande ; la capture est supervisée par les spécialistes de l'Otdel MI.

FÉVRIER

L'armée allemande capitule finalement à Stalingrad. Il s'agit de la première défaite majeure de l'Allemagne pendant la Grande Guerre patriotique.

MARS

13 : les forces SS liquident les Juifs du ghetto de Cracovie en Pologne. **22** : le 118^e bataillon de police de sécurité allemande (*Schutzpolizei*) brûle vive la population de Khatyn, un village biélorusse.

AVRIL

Radio Berlin annonce la découverte d'innombrables tombes dans la forêt de Khatyn, remplies avec les corps d'officiers polonais ; les Allemands accusent l'Union soviétique de ce massacre et, en retour, l'Union soviétique accuse les Nazis de fausser l'histoire (selon les Soviétiques, les Allemands sont les responsables des exécutions). Le SMESH, l'organisation secrète de contre-espionnage de l'Armée rouge, est fondé. Une révolte débute dans le ghetto de Varsovie (p.26-27) ; elle est brutalement réprimée le mois suivant.

JUILLET

5 : la *Wehrmacht* lance l'opération Citadelle, la bataille de Kursk commence.

AOÛT

Même si l'opération Citadelle est annulée par les Allemands le 16 juillet, la bataille de Kursk continue jusqu'à ce qu'une série de contre-offensives soviétiques ne vienne infliger une défaite stratégique colossale à la *Wehrmacht*.

NOVEMBRE

6 : l'Armée rouge libère Kiev. **28** : Franklin D. Roosevelt, Winston Churchill et Joseph Staline se rencontrent à Téhéran au cours de la conférence Eureka pour discuter de la stratégie de guerre et de la reconstruction du monde après celle-ci.

La bataille de Prokhorovka

Le 12 juillet 1943, sur la rive sud du Kursk, près du village de Prokhorovka, le lieutenant-général Pavel Rotmistrov de la RKKA (l'Armée soviétique) et le *Gruppenführer-SS* Paul Hausser s'engagent dans la plus grande bataille de blindés de l'histoire, avec plus de 1 500 tanks engagés au combat. Le 2nd Corps de *Panzer SS* approche par l'ouest ; la division SS d'Adolf Hitler défend la position entre la rivière et la voie ferrée ; et le 3e Corps de blindés (RRKA) arrive par le sud.

Lorsque la confrontation commence, les lignes de combat se mélangent rapidement. Les tourelles et les chenilles explosent, envoyant des shrapnels de toutes parts tandis que les obus de l'ennemi pleuvent. Un fracas assourdissant et continu retentit, une fumée épaisse vient masquer le ciel et les commandants peuvent à peine distinguer les tanks ennemis à leurs silhouettes. Le sol est encombré de membres d'équipage blessés qui ont sauté de chars en feu.

Les canaux radio ne sont plus qu'une cacophonie d'émotions humaines brutes ; des douzaines d'ordres et contre-ordres désespérés retentissent dans toutes les oreillettes. L'atmosphère est gorgée d'obscénités vigoureuses de la part des Russes, si bien qu'il semble qu'une vague de haine envers les Allemands a pris une forme palpable sur le champ de bataille.

Après le combat, Rotmistrov affirme que 700 chars ont été détruits de chaque côté. De manière incroyable, ni la *Wehrmacht*, ni la RKKA ne parviennent à remplir leurs objectifs : les Allemands ne réussissent pas à s'emparer du village et les Russes à détruire les forces allemandes.

DÉCEMBRE

24 : l'offensive hivernale russe commence la veille de Noël.

1944

MARS

La *Wehrmacht* occupe la Hongrie.

AVRIL

L'Armée rouge libère Odessa.

MAI :

9 : les troupes soviétiques anéantissent les forces allemandes à Sébastopol, lesquelles reçoivent l'ordre d'Hitler de « combattre jusqu'au dernier ».

25 : le 500^e bataillon de parachutistes SS et la division SS *Prinz Eugen* atterrissent dans la cité bosniaque de Drvar et tentent de détruire le quartier général de Tito. Tito s'échappe et les parachutistes allemands subissent de lourdes pertes.

La bataille du cap Nord

Le 26 décembre 1943, le cuirassé allemand *Scharnhorst* et cinq destroyers entrent dans les eaux arctiques pour prendre en chasse le convoi allié JW-55B. De lourdes chutes de neige forcent les cinq destroyers à faire demi-tour, laissant le *Scharnhorst* livré à lui-même. Manquant d'informations fiables sur la position du JW-55B, le *Scharnhorst* navigue droit sur le groupe de croiseurs britanniques menés par le cuirassé HMS *Duke of York*, soutenu par quatre croiseurs. Le vaisseau allemand est bombardé et torpillé onze fois pendant la bataille qui s'ensuit ; secoué par les tirs et incapable de fuir, le *Scharnhorst* chavire et coule.

L'amiral anglais Bruce Fraser et le vice-amiral Robert Burnett se voient remettre l'Ordre de Souvorov (1^e classe). De nombreux marins anglais sont également récompensés de médailles soviétiques pour leurs bons et loyaux services. La bataille représentera la dernière confrontation majeure entre les principaux vaisseaux anglais et allemands.

JUIN

9 : les Soviétiques lancent l'offensive de Vyborg-Petrozovodsk contre les forces finlandaises sur l'isthme de Carélie, près du lac Ladoga (aux abords de Leningrad). L'attaque est réglée pour coïncider avec le débarquement en Normandie, son objectif (élément de la série de conflits en cours appelée Guerre de Continuation de juin 1941 à septembre 1944) est de forcer la Finlande à sortir du conflit. 23 : L'opération Bagration, une poussée soviétique pour reprendre Minsk, commence.

Les canaux radio ne sont plus qu'une cacophonie d'émotions humaines brutes ; des ordres et contre-ordres désespérés retentissent dans toutes les oreillettes.

JUILLET

3 : l'Armée rouge libère Minsk.

AOÛT

1 : la Révolte de Varsovie commence. 13 : premier affrontement entre les tanks soviétiques et les Tigre II, des chars lourds modernes.

SEPTEMBRE

5 : l'URSS déclare la guerre à la Bulgarie et envahit le pays ; le 9, l'Armée rouge a libéré le pays et mis en place un régime communiste. 19 : un armistice est signé entre la Finlande et l'Union soviétique.



OCTOBRE

2 : les troupes SS répriment la Révolte de Varsovie ; entre 150 000 et 200 000 civils polonais sont tués. 20 : Belgrade est libérée par les partisans yougoslaves et les forces de l'Armée rouge. L'Armée rouge commence à chasser les forces allemandes de Hongrie.

1945

JANVIER

12 : les troupes soviétiques lancent une opération majeure le long de la Vistule et de l'Oder. 17 : les forces de l'Armée rouge et de l'*Armia Ludowa* polonaise libèrent Varsovie. 21 : la Hongrie déclare la guerre à l'Allemagne après avoir signé un armistice avec les forces russes. 27 : l'Armée rouge libère les camps de concentration d'Auschwitz et Birkenau. 30 : le sous-marin soviétique S13 détruit le MV *Wilhelm Gustloff* tandis qu'il évacue des officiers, soldats et civils allemands de Gdynia, en Pologne ; il s'agit là du naufrage le plus meurtrier de l'histoire.

FÉVRIER

3 : l'Union soviétique accepte d'entrer dans la guerre du Pacifique contre le Japon au terme du conflit contre l'Allemagne. 4 : la Conférence de Yalta – Churchill, Roosevelt et Staline se rencontrent à Yalta pour discuter de la réorganisation de l'Europe d'après-guerre.

Est-ce bien terminé ?

Dans notre réalité, la guerre sur le Front de l'Est se termine le 9 mai 1945. Quelques combattants allemands continuent de lutter contre l'armée soviétique jusqu'à la fin de l'été, mais la résistance est sporadique. Le Japon capitule face aux Alliés en septembre de la même année.

Dans *Achtung! Cthulhu* cependant, les adorateurs du Soleil Noir espèrent toujours inverser la tendance et remporter la guerre. Leurs plans diaboliques seront détaillés dans la campagne à venir *Achtung! Cthulhu : Assaults on the Mountains of Madness*, et leurs possibles conséquences dans *Achtung! Cthulhu : Bye Bye Baby*.

MARS

3 : la Finlande déclare la guerre à l'Allemagne. 8 : Josip Broz Tito forme un nouveau gouvernement yougoslave.

AVRIL

Les forces soviétiques s'emparent de Königsberg et Vienne. 5 : les Soviétiques dénoncent leur pacte de non-agression avec le Japon. 16 : la bataille de Berlin commence. 26 : les troupes soviétiques et américaines se rejoignent sur l'Elbe, près de Torgau.



CHAPITRE 2

Toundra, taïga, et steppe

“ La Russie est une devinette drapée de mystère au sein même d'une énigme. ”
= Winston Churchill

La guerre sur le front de l'Est est radicalement différente de celle du front de l'Ouest, principalement car les Nazis transgressent les règles convenues de la guerre et commettent d'horribles crimes contre les militaires et les populations civiles à une échelle encore jamais vue ailleurs. Ainsi, la guerre en Russie se transforme rapidement en un cauchemar sanglant inimaginable, une lutte monstrueuse pour la survie du peuple russe et de la nation soviétique.

La première partie de ce chapitre présente l'Union soviétique face à la perspective de l'invasion allemande en juin 1941, et l'effet que la guerre a eu sur la population civile. Les autres parties du chapitre forment un index qui détaille plusieurs villes et régions du front de l'Est, découpées par une division géographique sommaire. Le gardien peut trouver plus de détails sur ces lieux dans le Chapitre 7.

TON

Comme le mentionne Kenneth Hite dans son article « Sympathy for the Devil » (*Achtung! Cthulhu : le Guide du Gardien pour la Guerre Secrète*, p.17), la guerre sur le front de l'Est est une période particulièrement sombre de l'histoire de l'humanité. La boucherie en territoire soviétique occupé dépasse l'entendement, tout en étant perpétrée des deux côtés : par les escadrons de la mort *Einsatzgruppen* et la police secrète de Staline, entre autres. Et pourtant, les gens qui ont commis ces atrocités étaient bien humains, et il est important de s'en souvenir au moment d'utiliser le front de l'Est comme toile de fond pour vos aventures. Car, si le Mythe est lié aux ténèbres et à l'horreur, il est appelé sur le front de l'Est par les actions de ceux qui le combattent et pas l'inverse...

L'ÉTAT SOVIÉTIQUE

Subjugué par les tsars, puis « libéré » par les bolchéviks, le peuple soviétique est composite, mélange de Slaves à l'ouest et de descendants des Mongols et des Tatars à l'est. Ainsi, la Russie soviétique est un immense État multinational dans lequel le peuple ne possède aucune véritable allégeance nationale, politique, religieuse ou ethnique unique (du moins officiellement).

Styles de scénarios suggérés

La guerre sur le front de l'Est est furieuse et impitoyable. Et la mort peut surgir sous bien des formes : une balle ennemie, le froid, la faim ou le châtimeur pour un crime mineur ou majeur. Il est suggéré qu'une campagne soviétique implique soit l'agitation de la ligne de front, soit le subterfuge sur les lignes arrière, ou parmi les partisans de Yougoslavie. Des groupes qui recherchent davantage l'investigation et d'exploration peuvent entreprendre des aventures en Sibérie, Mongolie et Afghanistan, ou même au Tibet. Ces étendues sauvages isolées sont des trésors lorsqu'il s'agit de chercher d'anciens secrets et sont aussi, finalement, bien plus sûres que le front.

Une histoire de nom

Même si en 1922 le nom correct du pays dans son intégralité est l'Union soviétique ou l'Union des républiques socialistes soviétiques, de nombreux documents contemporains (et puissances de l'ouest) s'y réfèrent toujours en utilisant le nom de sa partie constituante la plus grande : la Russie.

Après la destitution du tsar et la révolution d'Octobre de 1917, la Russie tombe sous le contrôle des bolchéviks et forme la République soviétique fédérative socialiste de Russie (RSFSR). D'autres parties de l'Empire russe forment leurs propres États fédéraux qui, en décembre 1922 (à la fin de la guerre civile russe), se joignent à la RSFSR pour former l'Union soviétique. Ces États sont la République socialiste soviétique de biélorusse (SSR), la SFSR transcaucasienne (Arménie, Azerbaïdjan, Géorgie), et la SSR ukrainienne.

Le nouveau pays unifié est sous le contrôle d'un seul parti politique : le Parti communiste de l'Union soviétique (CPSU), dont les membres sont aussi connus comme les bolchéviks. Il est organisé à la manière d'un État démocratique centralisé, ce qui signifie que toutes les décisions affectant la nation sont débattues par la hiérarchie dominante mais, une fois que la ligne du parti a été déterminée, il ne peut y avoir aucun dissident.

Lorsque Lénine meurt en 1924, Josef Staline prend le contrôle du pays et du parti (duquel il a été le Secrétaire général depuis 1922), ayant éliminé les gens comme Léon Trotski. Il introduit le socialisme d'État et une économie centralement planifiée, en nationalisant l'industrie privée, l'agriculture et en mettant en place un système quinquennal. Le processus n'est pas sans accroc, et cause des difficultés dans la population, particulièrement dans les zones rurales où les fermes collectives (*kolkhoz*) sont introduites de force. Les problèmes du pays sont aggravés par les accès de paranoïa de Staline, ce qui mène à un série de purges pour éliminer tous les opposants politiques (réels et imaginaires).

Pour Staline, les citoyens de l'URSS ne sont rien d'autre que des rouages (*vintik*) de la grandiose machine d'État soviétique, une vision méprisante de la vie humaine qui cause d'innombrables victimes à mesure que la guerre progresse. Les peuples soviétiques, habitués à la précarité, au sacrifice et aux crises économiques, persévèrent tout simplement ; faisant tout ce qu'ils peuvent pour défendre et soutenir la Mère-Patrie dans la mesure de leurs moyens.

Le sort du citoyen moyen pendant la guerre ne dépend pas seulement de sa position géographique, mais aussi de ses actions. Les citoyens qui se trouvent dans des territoires occupés par les Soviétiques sont généralement beaucoup mieux lotis que ceux qui se trouvent sous occupation nazie, lesquels souffrent de la terrible cruauté et des privations causées par les Allemands, mais aussi de la politique de la terre brûlée de Staline (p.15). L'emploi joue aussi un rôle important, particulièrement en termes d'accès aux biens (p.21), les paysans devant faire face à de bien plus grandes difficultés que les officiels du gouvernement.

Économie

Au début de la guerre, la Russie peut se targuer d'avoir une main d'œuvre industrielle pleinement employée. À la fin des années 30, les usines soviétiques produisent un grand nombre d'armes et d'équipements militaires de bonne qualité. Le débit augmente encore pendant le conflit, mais la production de guerre devient dangereusement déséquilibrée par rapport à la production civile, principalement car l'attention est portée

Bec et ongles

Le Parti ouvrier social-démocrate de Russie (RSDLP), précurseur du CPSU, est fondé en 1898. En 1903, des scissions apparaissent au sein du parti, le divisant d'un côté avec les bolchéviks (dérivé du mot russe « majorité ») menés par Vladimir Lénine, et les menchéviks (« minorité »). Les bolchéviks décident de se désolidariser du groupe en 1912 pour créer le CPSU, et ce sont eux qui prennent le contrôle de la Russie suite à la révolution de 1917, menant le pays vers l'unification.

Le parti est dirigé par un congrès (largement symbolique après l'arrivée au pouvoir de Staline). En-dessous de celui-ci se trouve le Comité central (le Conseil d'administration du Parti), le *Politburo* (développement de la politique du Parti), et l'*Orgburo* (affaires et allocations personnelles, et coordination des organisations de l'État). Le leader du parti est connu sous le titre de Secrétaire général.

sur la fabrication d'armements et non sur la fourniture des matières premières requises. Ces problèmes sont largement solutionnés en 1943, ce qui permet à l'économie civile de se rétablir au lieu de s'effondrer.

En termes de conditions de travail, la législation du travail d'urgence rédigée en 1938 et 1940 a déjà fait augmenter les heures de travail hebdomadaires et restreint la capacité d'une personne à changer d'emploi. L'industrie de la défense fait l'objet d'une discipline militaire à partir de décembre 1941, et à partir de juin 1942, les ouvriers civils voient leurs heures augmenter encore davantage et leur temps de loisir et droit aux vacances réduits. De lourdes pénalités apparaissent dans les industries en cas d'absence ou de retard. De nombreux ouvriers d'usine sont des femmes, des étudiants ou des retraités ; chacun souhaitant apporter sa contribution pendant que les hommes sont au combat.

Éducation

Environ huit pourcent de l'Empire russe est considéré comme illettré, certainement à cause de l'absence d'une éducation gratuite dans les petites classes. Lors le CPSU prend les commandes du pays, ses membres sont déterminés à combattre l'illettrisme et font d'énormes progrès en ce sens pendant les années 20 et 30, au point qu'en 1940, Staline déclare que tout le monde sait maintenant lire et écrire en Union soviétique (même si certains vieux citoyens n'en sont pas capables).

Nourriture et rationnement

Le rationnement des vivres est mis en place dans la moitié du pays à partir de novembre 1941. Il concerne le pain, les céréales, le poisson, la viande, les graisses, le sucre et les confiseries (mais pas les pommes de terre). Dans les régions urbaines, le pain constitue la majeure partie du régime alimentaire pendant la guerre et fournit 80-90% des calories

et protéines. Il est fourni aux populations de manière quotidienne, contrairement aux autres aliments qui sont approvisionnés seulement trois fois par mois ; il ne peut pas non plus être substitué à quoi que ce soit d'autre (des échanges limités sont permis entre d'autres aliments).

Comme dans d'autres pays, les rations sont proportionnées en fonction de l'âge et de la profession même si, à quelques exceptions près (ceux qui entreprennent les travaux de guerre les plus dangereux), aucune des allocations n'est suffisante pour survivre. Ceci force les gens à chercher ailleurs, au marché noir et sur les marchés de nourriture non réglementés, où les paysans vendent tout éventuel surplus. D'autres tactiques impliquent la plantation de potagers et le recours au « crime alimentaire », ce qui inclut le vol et la falsification de cartes de rationnement (*talony*). Tous les crimes alimentaires sont traités très sérieusement, et les auteurs peuvent être (et seront) fusillés.

Dans les régions rurales, les fermes collectives n'ont pas de rations de nourriture garanties et comptent en grande partie sur les patates pour survivre (puisque les quotas du gouvernement font en sorte que l'essentiel de la viande et du grain soit emmené dans des entrepôts centraux). Le lait est essentiel pour fournir les vitamines, protéines et graisses nutritionnelles nécessaires. Ceux qui parviennent à produire un surplus le vendent dans les villages, souvent à des prix largement gonflés (même si cela ne leur rapporte pas d'immenses bénéfices, puisqu'il n'y a rien pour dépenser l'argent gagné).

La plupart des meilleures terres cultivables sont perdues lors de l'invasion allemande, tout comme un grand nombre de machines agricoles. La main d'œuvre agricole est aussi frappée de plein fouet, et tout ceci mène à des pénuries. En conséquence, les prix montent en flèche. Une vache laitière coûte 2 000 à 2 500 roubles en juillet 1941. En 1942, la même vache coûte 40 000 à 50 000 roubles – autant qu'un tank T-34. Comme c'est souvent le cas, les salaires ne suivent pas l'envolée du coût des marchandises.

Santé

Dans l'ensemble, le taux de survie en Russie s'améliore après la Révolution d'octobre grâce à la mise à disposition de soins médicaux gratuits, un concept révolutionnaire pour l'époque. Ils sont gérés à l'origine par le Commissariat

Famine

Le problème des cartes de rationnement volées devient si important à Leningrad pendant l'hiver 1941/42 que les autorités refusent d'en fournir de nouvelles avant le début du mois suivant, tentant ainsi de mettre fin aux fausses déclarations des voleurs dans le but d'obtenir plus de nourriture. Malheureusement, pour ceux qui se sont vraiment fait voler leurs cartes au début du mois, cela revient à une sentence de mort puisque Leningrad (contrairement à d'autres villes) n'a pas de terres cultivables environnantes pour remédier à la pénurie.

du peuple à la santé du RSFSR mais, avec la formation de l'Union soviétique, la responsabilité de prendre soin du bien-être physique de la nation revient au ministère de la Santé. Néanmoins, il n'y a pas grand-chose à faire face à la famine et la guerre.

Renaissance patriotique

L'Union soviétique commence la guerre comme un pays sans histoire puisque le régime bolchévique tente de rompre toute association avec le passé tsariste de la nation. Après les premières campagnes catastrophiques, le gouvernement soviétique mise sur le fait de favoriser les idéaux patriotiques de l'État. Staline trouve un compromis avec l'Église orthodoxe russe (p.22) et rend à l'armée les traditions et privilèges patriotiques autrefois oubliés. Le rôle de l'armée dans l'histoire russe subit également une transformation, passant de répresseurs impériaux à libérateurs de la nation.

Déplacements de population

Comme résultat de la mobilisation des troupes, le village moyen perd un tiers de sa population, mais les villes et camps de travail s'étendent de manière spectaculaire ; ni les villages, ni les villes et les camps ne sont capables de gérer les déplacements de population de manière adéquate. L'évacuation d'urgence des complexes industriels des territoires à risques vers la sécurité relative de l'est cause également une autre migration importante (1 500 usines sont déplacées avec succès en ce sens) ; et, en 1941/42, plus de 2.5 millions de réfugiés sans-abri s'ajoutent à l'incroyable exode qui a lieu à travers le pays.

Religion

Décrite comme l'opium du peuple par Karl Marx, la religion est mal vue par les bolchéviks, en partie à cause de ses liens étroits avec l'ancien État impérial. La RSFSR est

Tableau 1 : Coûts typiques du marché

Nourriture	Quantité	Coût en roubles (Mai 1943)
Huile de tournesol	1 litre (1.8 pintes)	500
Porc	1 kg (2.2 lbs)	400
Bœuf	1kg (2.2 lbs)	320
Farine	1kg (2.2 lbs)	230
Œufs	10	180
Patates	1 kg (2.2 lbs)	76
Lait	1 litre (1.8 pintes)	70
Chou	1 kg (2.2 lbs)	70

déclarée nation laïque et athée en 1919, l'éducation et les marques religieuses publiques sont supprimées (même si elles sont toujours autorisées en privé). Au cours des années 20 et 30, les établissements religieux de toutes confessions sont fermés, jusqu'à ce qu'environ à peine dix pourcent de ceux existant au début de la Révolution de 1940 soient encore ouverts en 1940. Néanmoins, en 1943, la répression envers l'Église orthodoxe russe a été assouplie et l'expression religieuse jouit d'un plus grand degré de liberté, Staline ayant besoin de booster le moral des civils.

L'environnement

DE MAUVAISES ROUTES

On dit qu'il n'y a pas de routes en Union soviétique, seulement des directions. Il manque à ce vaste pays un réseau routier complet ; dans l'ouest de l'URSS plus industrialisé, des véhicules peuvent se déplacer plus facilement, mais dans l'est, il existe de nombreux endroits où conduire est impossible. Ce problème est aggravé par la *rasputitsa*, la période des boues semi-annuelle qui tourmente le pays. Au début du printemps et à la fin de l'automne, les routes soviétiques non pavées se transforment en bourbiers. Dans la plupart des cas, seuls les véhicules chenillés peuvent espérer progresser. À cause de la mauvaise qualité des routes, l'Armée rouge compte principalement sur les véhicules chenillés et semi-chenillés.

L'HIVER RUSSE

La Russie est un pays vaste et froid au climat rude. Les étés russes sont chauds et secs, l'automne est court et pluvieux, l'hiver est long, mortel et sans pitié pour les envahisseurs. Le terrible froid russe tue les gens, grippe les moteurs et cloue au sol les avions sans aucun problème. Les Allemands qui survivent à l'hiver russe dans les tranchées de Stalingrad se souviennent de l'horreur des steppes gelées et du terrible sort de leurs camarades, ceux qui ne se réveillèrent pas d'un sommeil glacé et sinistre.

Il n'est pas possible de se préparer à l'hiver russe, on ne peut que l'endurer.

POUR LA MÈRE PATRIE !

Lorsque l'armée allemande pénètre en Union soviétique en juin 1941, elle arrive de plusieurs provenances : le groupe d'armées nord par les Républiques baltes, en se dirigeant vers Leningrad ; le groupe d'armées centre de la Biélorussie, en se dirigeant vers Smolensk ; et le groupe d'armées sud arrive de l'Ukraine, en direction de Kiev. L'immense ligne de front couvre plus de 1 600 km (1 000 miles) pendant l'hiver 1942, s'étendant du Caucase jusqu'à l'océan Arctique ; quarante pourcent de la population du pays se trouve en territoire occupé par les Allemands. Dans de nombreux cas, certaines communautés accueillent le Troisième Reich à bras ouverts dans un premier temps, les populations pensant se trouver dans une meilleure situation sous le régime allemand ou à cause des longues luttes contre l'État soviétique ; la plupart perdent vite leurs illusions sur ces perspectives.



Photo : Etzhold - Russland, Soldaten mit Motorrad im Schlamm, mars 1944 - Bundesarchiv, Bild 101I-090-3914-13 / Etzhold / CC-BY-SA

Generalplan Ost

Le *Generalplan Ost* est le plan nazi qui détaille les purifications ethniques de certaines parties de la population de l'URSS dans le cadre du programme global *Lebensraum* (espace vital). D'après le plan, la population slave est soit tuée, soit déportée au-delà des montagnes de l'Oural, un faible pourcentage de la population locale seulement étant laissée en arrière comme main d'œuvre gratuite pour les colons allemands.

Officiellement, le plan est supposé prendre effet après la fin de la guerre. Néanmoins, environ 3 millions de prisonniers soviétiques sont tués dans le cadre du *Generalplan Ost*. Les populations de la Biélorussie, de l'Ukraine et de la Pologne sont systématiquement exterminées. La Commission extraordinaire de l'État soviétique estime que 8.2 millions de Soviétiques ont été tués en tout, même s'il est possible que ce chiffre soit bien plus grand.

L'URSS (Occidentale, centrale et méridionale)

KHARKOV

Le centre industriel principal de la République socialiste soviétique ukrainienne (RSSU) est occupé par les forces armées allemandes le 20 octobre 1941. Hitler espère s'emparer des usines ukrainiennes les plus importantes situées à Kharkov, mais au lieu de ça ses troupes tombent sur une cité en ruine. Avant que les Allemands ne s'emparent de la ville, les installations industrielles de Kharkov sont démantelées et transférées en Russie orientale, et la plupart des populations civiles fuit la zone aux côtés de l'Armée rouge qui bat en retraite.

L'Armée rouge effectue trois tentatives pour reprendre Kharkov, deux d'entre elles se soldant par un échec (pour plus de détails, le gardien doit se reporter à la p.88). La ville est enfin libérée en août 1943.

KIEV

Il s'agit de la plus grande ville de la RSS ukrainienne et de la capitale mystique de la Russie, Kiev voit les combats pour la première fois le 22 juin 1941, lorsque la *Luftwaffe* commence ses bombardements sur la ville.

Le 1^{er} juillet 1941, les Soviétiques commencent à déplacer les installations industrielles, les usines de guerre, les experts, officiers, membres du parti et les leaders du NKVD. L'usine Transsignal (aussi connue comme l'usine électrotechnique de Kiev) est démantelée et retirée de la ville en quatre jours tandis qu'il en faut huit pour l'usine de Kiyevvolokno. Plus de 500 voitures pleines d'équipement sont retirées des usines Lénine Smith au cours des onze jours pour le transport vers l'est. En septembre 1941, 197 installations industrielles et trente-trois institutions de recherche sont transférées hors de la ville. L'évacuation effective du matériel est possible car les directeurs des installations ont déjà prévu des plans, basés sur les prédictions du personnel de l'Institut 21 concernant l'inévitable offensive du Troisième Reich.

Le 11 juillet, les divisions avancées de la 6^e armée allemande arrivent à la rivière Irpine, où elles rencontrent les premiers défenseurs de Kiev. Une défense héroïque de la ville de plus de 73 jours commence. Au cours de la bataille, les Allemands font pression et créent une brèche dans les défenses avant d'encercler l'armée soviétique. Staline n'ordonne jamais de battre en retraite, et ainsi plus de 665 000 soldats et officiers sont tués ou capturés.

Le 19 septembre 1941, les premières escouades de la *Wehrmacht* pénètrent dans la ville de Kiev, elles y resteront 778 jours. L'occupation est une période sombre de l'histoire de Kiev, les citoyens souffrant sous la coupe d'un gouvernement cruel et les combattants de la résistance luttant pour reprendre la ville à n'importe quel prix. Le 24 septembre 1941, le NKVD fait sauter la plupart des bâtiments de la rue Krechtchatyk, la voie principale de la ville, tuant de nombreux collaborateurs et officiers allemands, mais laissant aussi 25 000 kiéviens sans domicile alors que l'hiver approche. Entre le 29 et le 30 septembre, les Allemands exécutent 337 771 Juifs, Ukrainiens, Russes dans le ravin de Babi Yar en représailles aux attentats.

Le 6 novembre 1943, des divisions avancées de l'Armée rouge submergent les défenses allemandes et pénètrent dans la ville dévastée. Kiev est libérée de l'occupation, mais des combats sporadiques perdurent.

LENINGRAD

La ville de Lénine, anciennement connue comme Saint-Pétersbourg et Petrograd, est l'ancienne capitale impériale de la Russie. Cette ville morne et brumeuse a été fondée sur la rive de la Neva en 1721 par Pierre le Grand. Selon la légende, la première femme de Pierre, Eudoxie Lopoukine, a maudit la cité, la condamnant à une destruction inévitable. Le Tsar se serait contenté de sourire à cette évocation, mais cette légende déprimante hante la population jusqu'à ce jour.

La légende émerge de nouveau pendant la guerre. Le 8 septembre 1941, la ville subit un blocus de la part des armées finlandaises et allemandes ; la seule route de sortie est une voie enneigée qui traverse le lac Ladoga. Cette route, connue comme la « route de la vie », subit des bombardements quotidiens de l'artillerie ennemie et de la *Luftwaffe*. À la fin de l'automne 1941, les marchandises transportées par la route de la vie ne sont pas suffisantes pour répondre à la demande et la famine s'installe ; dans le même temps, l'hiver arrive, causant des problèmes concernant le chauffage et le transport. De nombreuses maisons et leurs habitants finissent gelés par le grand froid. C'est à peu près à cette époque qu'un nouvel ordre est donné à la **milice** et au NKVD : tout habitant de Leningrad attrapé avec une caméra doit être exécuté pour espionnage.

La famine emporte plus de 600 000 civils. Avec la faim et le froid, des cultes cannibales et mortuaires commencent à apparaître. Malgré les actions punitives du NKVD et de la milice locale, le nombre de cannibales grandit. Les gens affamés mangent les cadavres de leurs semblables et de leurs voisins, et des restes gelés bien préservés sont faciles à obtenir.

Pendant le siège de Leningrad, les Allemands établissent un poste d'observation pour l'artillerie près de Strelna, à l'emplacement d'un ancien cercle de pierres verticales. D'ici, les Nazis corrigent les trajectoires de leurs canons de siège, qui font feu au matin lorsque les citoyens vont au travail, puis au soir lorsqu'ils rentrent chez eux. Les attaques nocturnes ne sont pas rares. Les soldats de l'Armée rouge lancent plusieurs attaques contre le poste, mais toutes les tentatives sont des échecs.

L'Armée rouge libère Leningrad en 1944. La vie revient lentement à la normale et un grand nombre d'établissements de recherche, d'usines et d'installations militaires reprennent leurs opérations.

MINSK

La capitale de la RSS biélorusse est occupée par les Nazis le 28 juin 1941. Des milliers de citoyens biélorusses, russes et juifs sont parqués dans des ghettos puis exécutés. Le Commissaire général du Secrétariat général de Biélorussie, Wilhelm Kube, dirige ces crimes, parmi lesquels le jet d'enfants dans des sablières où ils se noieront pendant que Kube leur lance des bonbons. Le 22 septembre 1943 les partisans soviétiques assassinent Kube, ce qui mène à des représailles de la part des Allemands.

Pendant la Grande guerre patriotique, Minsk est une ville dominée par la peur. Les résidents vivent sous la menace constante de violences physiques ; les civils craignent la police et le personnel de la *Wehrmacht* et les Allemands les guérillas.

L'Armée rouge reprend le contrôle de Minsk le 3 juillet 1944. Lorsqu'ils atteignent le centre de la ville, les Soviétiques ne trouvent que soixante-dix bâtiments encore debout.

MOSCOU

En 1941, l'armée allemande approche si près de la capitale de l'Union soviétique que les généraux de la *Wehrmacht* peuvent voir les tours du Kremlin dans leurs jumelles. La *Wehrmacht* n'ira pas plus loin, mais les Soviétiques ne le savent pas encore. Tandis que les Nazis approchent de Moscou, le gouvernement de l'URSS est évacué à Kuibyshev, mais Staline reste au Kremlin. Refusant d'abandonner Lénine, il est prêt à périr aux côtés de son ancien mentor dans les flammes de la cité.

La bataille de Moscou (aussi connue comme le siège de Moscou ou l'opération Typhon) a lieu entre octobre 1941 et janvier 1942. L'alliance d'une défense courageuse et de conditions météorologiques atroces met fin à l'avancée allemande et assure la liberté de Moscou.

SÉBASTOPOL

Au début de la Grande guerre patriotique, Sébastopol est la base de la flotte soviétique de la Mer noire et l'objectif principal de l'armée allemande et de la *Luftwaffe*. Le siège de Sébastopol commence le 2 juin 1942. Les Allemands ne déploient pas seulement des canons de siège ordinaires, mais aussi le *Schwerer Gustav* (Grand Gustav), un gigantesque canon monté sur rails. Le Gustav bombarde les défenseurs de la ville avec des obus de 7 tonnes, l'un desquels traverse un massif rocheux épais de 30m (100ft) avant d'exploser de l'autre côté ; il détruit également un bunker de munitions situé au bas de la baie nord de Sébastopol.

Le 30 juin 1942, les forces allemandes s'emparent du Malakhov Kurgan, ce qui marque un tournant dans la bataille. Après sa chute, des officiers supérieurs du NKVD et de la RKKa sont évacués par sous-marins et par voie aérienne. Les soldats soviétiques battent en retraite au sud de la ville et tiennent bon jusqu'au 9 juillet 1942.

Certains soldats et officiers décident de défendre Sébastopol jusqu'à la mort. Ils entrent dans les catacombes de la ville et débent une guerre de guérilla contre les forces de l'occupation allemandes. Ils transforment les catacombes en une véritable ville souterraine dotée de quartiers, d'armureries et de pièges. Les Nazis qui s'aventurent dans les catacombes pour affronter la guérilla découvrent que le danger y est omniprésent. Échelles rouillées, assommoirs, soldats soviétiques embusqués, et un gouffre apparemment sans fin deviennent pourtant le cadet de leurs soucis. Le bombardement du Gustav sur la cité semble avoir réveillé quelque chose dans les profondeurs, quelque chose de bien pire qu'il aurait mieux valu ne pas déranger...

STALINGRAD

Anciennement Tsaritsyne, Stalingrad est l'endroit où Staline fait ses premières armes pendant la Guerre civile russe ; c'est aussi l'endroit où la machine militaire allemande est brisée pendant la Seconde Guerre mondiale.

La bataille de Stalingrad commence le 17 juillet 1942. Le 23 août, la ville est rasée par la *Luftwaffe*, la moitié des bâtiments sont détruits et 40 000 personnes sont tuées. Cette grande ville autrefois n'est alors plus que l'ombre d'elle-même.

Les Allemands envahissent la ville tandis que l'armée soviétique tente désespérément de les arrêter en utilisant des snipers, des soldats du génie et des soldats déployés à la hâte sur l'autre rive de la Volga. Des tanks assemblés dans l'usine Octobre Rouge de Stalingrad sortent des chaînes de montage pour rejoindre immédiatement le combat.

Le 14 octobre, l'armée allemande lance toutes ses forces dans un assaut sur la ville et le combat rapproché devient la norme. La distance entre les deux armées est infime au point que les Allemands hésitent à utiliser l'artillerie ou l'aviation de soutien par peur de frapper leurs propres troupes. Les deux côtés s'installent dans une longue guerre d'usure où les unités combattent pour s'emparer ou préserver aussi peu de choses que l'étage d'un immeuble.

En novembre 1942, les Soviétiques lancent l'opération Uranus et transpercent les régiments roumains et hongrois de l'Axe pour encercler la 6e armée allemande. Hitler ordonne à l'armée de tenir sa position et tente de ravitailler les soldats piégés de la *Wehrmacht* par l'intermédiaire d'un pont aérien. Cependant, la météo hivernale et les chasseurs soviétiques réduisent l'efficacité de cet effort de ravitaillement. Le 3 février 1943, la 6e armée allemande, ou ce qu'il en reste, capitule.

L'URSS (l'Arctique, les montagnes de l'Oural et la Sibérie)

Pendant la Grande guerre patriotique, les Allemands avancent profondément en territoire arctique soviétique, une action rendue possible par les données collectées pendant l'amitié germano-soviétique des années 20 et 30.



MOURMANSK

Seul port septentrional qui ne gèle pas totalement pendant l'hiver, Mourmansk est la base de la flotte du nord de la marine soviétique et sert de port pour les sous-marins britanniques qui opèrent dans l'océan Arctique. Mourmansk abrite un terrain d'aviation de l'aéronautique navale et de nombreux terminaux maritimes, grues et quais. La flotte maritime militaire de Russie (Soviet VMF) est basée dans le centre de la ville, tout comme le quartier général russe de la flotte royale britannique. Aux côtés d'Arkhangelsk, Mourmansk reçoit les navires des convois arctiques, chargés de marchandises provenant du programme prêt-bail.

SVERDLOSVK

Sverdlovsk, anciennement Ekaterinbourg, est une ville industrielle aux pieds des monts de l'Oural, la frontière entre l'Europe et l'Asie. Uralmash et d'autres installations industrielles lourdes produisent des tanks, des pièces d'artillerie automotrices, des armes automatiques et des obus. Contrairement aux villes industrielles de Russie occidentale, Sverdlovsk est hors de portée des meilleurs bombardiers de la *Luftwaffe*. Une partie de la collection d'œuvres d'art et de trésors d'Hermitage est évacuée ici en juillet 1941.

Près de Sverdlovsk se trouve un terrain d'aviation secret où sont testés les chasseurs soviétiques et les avions allemands capturés. Des usines biologiques et chimiques sont aussi situées dans les environs.

VORKOUTA

Vorkouta se trouve au nord du cercle polaire, où les nuits semblent durer une éternité. À la fin des années 30, le système de prisons *Vorkutlag* est créé dans la zone pour extraire, entre autres choses, du charbon. Le travail est difficile et les morts sont nombreuses tandis que les prisonniers excavent de l'uranium et du cobalt pour le programme nucléaire soviétique. La toundra s'étendant sur

des milliers de kilomètres autour des camps, l'évasion est presque impossible.

EUROPE DE L'EST

L'Europe de l'est comprend les États baltes (Estonie, Lettonie et Lituanie), les anciennes nations de Pologne et de Yougoslavie (que la machine de guerre allemande occupe respectivement en 1939 et 1941), ainsi que les alliés du Troisième Reich tels que la Roumanie, la Croatie et la Hongrie.

Les États baltes

En 1939, l'armée soviétique entre dans les États baltes prétendument pour les protéger contre une possible agression allemande. Le 14 juin 1940, le gouvernement soviétique donne un ultimatum à la Lituanie, puis le 16 juin à la Lettonie et à l'Estonie. Les Soviétiques accusent les trois pays de violer un accord d'aide mutuelle et demandent l'autorisation de placer davantage de troupes dans chaque pays ; en plus de cela, les trois États doivent aussi rapprocher leur gouvernement de celui de l'URSS. Les conditions sont acceptées. Les parlements nouvellement élus proclament la création des Républiques baltes soviétiques et, entre le 3 et le 6 août 1940, les anciens territoires impériaux russes sont incorporés à l'URSS.

L'Allemagne occupe les Républiques baltes dès l'été 1941. Au début, certains voient les Allemands comme des libérateurs, mais leurs espoirs disparaissent bien vite lorsque les Allemands détruisent les dernières bribes de la souveraineté baltique. Cependant, ceci n'empêche pas de nombreux Estoniens, Lettons et Lituaniens de rejoindre les Allemands. Soixante-dix milles Estoniens s'enrôlent dans la *Waffen-SS*, et deux divisions SS de Lettons combattent l'Armée rouge.

Des unités d'auxiliaires lettones, d'autodéfense, et de police de sécurité sont créées sous la supervision allemande et démarrent une campagne de terreur à grande échelle dans leur propre pays ; les groupes de police indépendants (*Schutzmannschaften*) assassinent à eux seuls 18 000 lettons, 70 000 juifs et 2 000 tziganes. En Lituanie, la population locale s'oppose à la formation de groupes de défense territoriaux. La Force de défense territoriale lituanienne (*Lietuvos vietinė rinktinė*) est finalement fondée en 1944 sous commandement lituanien, mais bien vite liquidée par les Nazis pour manque de discipline.

La majorité de la résistance antinazie en Lituanie est constituée de partisans soviétiques et polonais. À l'automne 1943, l'*Armia Krajowa* lance des opérations de représailles contre les unités lituaniennes et abat des milliers de policiers et autres collaborateurs lituaniens.

Pologne

La Pologne est la première victime de l'agression allemande et sert de banc d'essai pour les tactiques de la *Blitzkrieg* allemande. La dernière bataille de l'armée polonaise a lieu le 6 octobre 1939. Après cela, les Allemands établissent un régime d'occupation brutal. La Pologne de l'est est rendue à son propriétaire russe d'antan, sauvant les habitants des horreurs de l'occupation allemande.

Sur les terres polonaises contrôlées par l'Allemagne, les politiques raciales et de repeuplement d'Hitler sont rapidement implantées. La population locale est divisée en se basant sur l'ethnicité et différents groupes se voient attribuer différents droits. Les Juifs et les Tsiganes font l'objet d'une élimination et les Polonais sont utilisés comme une main d'œuvre presque gratuite. Les intellectuels polonais sont, en règle générale, éliminés.

VARSOVIE

Varsovie, capitale de la Deuxième république de Pologne, est occupée par les forces allemandes le 28 septembre 1939.

En octobre 1939, le gouvernement d'occupation situé à Varsovie demande à ce que les Juifs rendent toutes les sommes d'argent placées dans des institutions financières locales. Une personne juive ne peut détenir plus de 2 000 *zlotys*. Le 16 octobre 1940, le gouverneur général Hans Frank organise la création d'un ghetto qui détiendra plus de 440 000 personnes. Les premiers temps, tout Juif qui tente de s'échapper du ghetto est emprisonné ; après novembre 1941, les tentatives d'évasion se soldent par une exécution. Le 16 novembre, le ghetto de Varsovie est entouré de murs.

Le ghetto est gouverné par un conseil, le *Judenrat*, sous contrôle allemand. Les Allemands instituent un système de rationnement pour affamer lentement les habitants tout en forçant les Juifs à travailler douze heures par jour sans weekends ni vacances.

Pendant l'été 1942, près de 300 000 Juifs sont déportés de Varsovie vers le camp de la mort de Treblinka. Un groupe de jeunes juifs apprend les massacres qui se déroulent dans les camps de la mort et crée le *Zydowska Organizacja Bojowa* (ZOB), ou l'Organisation juive de combat. En janvier 1943,

les combattants de la ZOB ouvrent le feu sur les Nazis et les repoussent alors qu'ils préparent le prochain groupe de déportés. Cette victoire locale inspire la rébellion contre les forces de l'occupation.

Le 19 avril 1943, une révolte à grande échelle émerge dans le ghetto de Varsovie alors que 750 combattants juifs commencent une campagne longue d'un mois contre un ennemi en supériorité numérique. Néanmoins, le 16 mai 1943 la révolte est réprimée dans le sang par les forces allemandes.

La Pologne est la première victime de l'agression allemande et sert de banc d'essai pour les tactiques de la *Blitzkrieg* allemande.

Plus de 56 000 Juifs sont arrêtés et environ 7 000 sont tués au combat ou exécutés ensuite.

En 1944, alors que l'armée soviétique approche de la Pologne, les leaders de l'*Armia Krajowa* (l'armée intérieure) décident de reprendre Varsovie. Le plan prévoit une courte bataille contre les forces allemandes qui battent déjà en retraite, et doit donner lieu à la restauration de la nation polonaise d'avant la guerre.

Russes et Polonais

Les Polonais et les Russes représentent deux branches différentes du peuple slave. Ils possèdent un langage similaire et peuvent se comprendre facilement. Leurs cultures sont aussi très proches ; la différence principale entre les deux nations est la religion.

La Pologne catholique a depuis longtemps embrassé un gouvernement républicain, alors que la Russie orthodoxe a été dirigée par un monarque la majeure partie de son histoire. Au 17^e siècle, la Pologne a une chance de créer une puissance slave unie mais elle est entravée par les Russes qui créent leur propre État fort.

Plus tard, la Pologne est divisée entre ses voisins et certains de ses territoires deviennent la propriété de l'Empire russe. Les Polonais se révoltent à plusieurs reprises mais sans succès, et il faut attendre la fin de la Première Guerre mondiale pour que la Pologne redevienne un pays indépendant. Cependant, une politique étrangère agressive place la Pologne dans une position délicate vis-à-vis de ses voisins.

Cette situation conduit la Pologne à se retrouver seule contre l'Allemagne. Après que l'armée polonaise a été défaite, l'URSS réclame les territoires perdus au profit de la Pologne au cours des vingt années précédentes. En 1944, Staline tente d'adoucir la rivalité russo-polonaise et soutient la création d'une Pologne communiste.

À cause des relations orageuses entre leurs deux pays, les unités mixtes russo-polonaises essayent d'éviter d'aborder les sujets propices aux disputes comme l'histoire et la religion, préférant plutôt se concentrer sur leur objectif principal : la victoire finale sur l'envahisseur allemand.

Cependant, la garnison allemande oppose une résistance féroce et des troupes SS-*Sonderkommando* arrivent rapidement en renfort.

Le 1^{er} août 1944, les Polonais s'emparent du centre de la ville mais sont incapables de lancer une offensive à grande échelle car les Allemands contrôlent toujours les stations ferroviaires, les ponts et les terrains d'aviation. Tadeusz Bór-Komorowski (p.106), leader des rebelles polonais, demande l'aide immédiate des Soviétiques, mais l'Armée rouge est handicapée par de lourdes pertes et informe les rebelles qu'elle ne pourra pas atteindre Varsovie avant septembre.

Le 5 août, les Allemands lancent une contre-attaque à grande échelle contre les insurgés avec des chars, des *Sturm-tigers*, des chenillettes contrôlées à distance, de l'artillerie lourde et des avions d'attaque au sol. Les groupes de SS massacrent entre 150 000 et 200 000 civils dans le district de Wola ; dans la vieille ville, ils tuent 30 000 personnes, par balles ou par immolation.

Les colonnes allemandes divisent Varsovie en « îlots d'insurgés », et les communications entre ces derniers s'effectuent par des tunnels souterrains. Les Nazis et les forces de la collaboration reprenant la région, ils commettent des exécutions massives et rasant les bâtiments pour en priver les combattants de l'armée intérieure.

Le 21 août, les rebelles polonais contrôlent moins d'1km² (un mile carré) de la ville. À cette période, les Soviétiques commencent leurs attaques contre le 4e Corps de SS *Panzer* et l'Armée rouge arrive sur la rive est de la Vistule au milieu du mois de septembre ; mais ils ne la franchissent pas, laissant les rebelles polonais sans soutien.



Le 8 septembre, Bór-Komorowski demande la permission de capituler au gouvernement polonais en exil à Londres et des discussions commencent entre les forces allemandes et les insurgés locaux. Les premiers éclaireurs du NKVD arrivent à Varsovie le 9 septembre ; le personnel de l'*Otdel MI* infiltre également la ville pour mettre la main sur les objets occultes polonais encore intacts. Les négociations échouent quelques jours après avoir commencé et, le 30 septembre, les forces nazies s'emparent de Zoliborz, la banlieue de Varsovie située juste au nord du centre-ville. Le 1er octobre 1944, une trêve est déclarée entre les combattants polonais et les forces allemandes.

L'insurrection de Varsovie dure soixante-trois jours et voit les pertes s'élever à 150 000 civils et 15 000 soldats de l'*Armia Krajowa*. Après la capitulation du 2 octobre 1944, Hitler viole les termes de l'entente, ordonne le pillage des musées et que Varsovie soit brûlée, détruisant ainsi la ville à 85%. Les insurgés polonais capturés reçoivent le statut de prisonniers de guerre et sont envoyés dans les camps de concentration.

CRACOVIE

Les troupes allemandes s'emparent de Cracovie la première semaine de septembre 1939 et lancent immédiatement une campagne de répression contre la population locale. Le 12 septembre 1939, le gouvernement d'occupation confisque toutes les entreprises détenues par des Juifs. Le 18 mai 1940, Karl Schmidt, le maire allemand de Cracovie, ordonne la réduction du nombre de Juifs dans la ville à 15 000 individus. Tous les Juifs « non productifs » sont déportés de la ville le 15 août 1940.

Puis, le 3 mars 1941, Otto Vekhter, chef du *Distrikt Krakau*, une unité administrative allemande comprenant Cracovie et ses environs, ordonne la création du ghetto de Cracovie. Le ghetto est composé de Podgórze, les bidonvilles de Cracovie situés sur la rive sud-est de la Vistule. Le ghetto est encerclé par un mur et des fils barbelés ; il est surveillé par des gardes allemands et des collaborateurs polonais à l'extérieur et par la police juive à l'intérieur.

Le ghetto est liquidé les 13 et 14 mars 1943 sur les ordres directs du commandant du camp de concentration de Cracovie-Plaszow, le SS-*Hauptsturmführer* Amon Goeth. Le 13 mars, la plupart des habitants du ghetto sont envoyés à Plaszow, les autres envoyés dans d'autres camps de la mort.

Cracovie est libérée par l'Armée rouge le 19 janvier 1945.

Yougoslavie

La *Wehrmacht* envahit le royaume de Yougoslavie le 6 avril 1941. L'armée yougoslave est rapidement submergée et le royaume capitule le 17 avril 1941. Les nationalistes croates Ante Pavelic et Slavko Kvaternik proclament l'indépendance de la Croatie tandis que les territoires restants deviennent des États fantoches de la Serbie, dirigée par Milan Nedic.

Josip Broz Tito (p.106) mène les communistes yougoslaves dans des opérations de guérilla contre le régime nazi. Soutenus par les Alliés, ils se retrouvent à combattre les envahisseurs allemands, mais aussi les fascistes croates. Les actions des guérilleros yougoslaves et de leurs alliés dans les Balkans bloquent les forces allemandes, empêchant ainsi ces unités de combattre sur les fronts de l'Ouest ou de l'Est.

Un front montagneux

Les partisans et guérilleros trouvent le paysage montagneux de la Yougoslavie favorable pour leurs opérations. Une force plus faible peut facilement éviter le combat direct en usant du relief pour se dissimuler, et ce même terrain accidenté empêche les Allemands de déployer des unités blindées en masse. Ainsi, pendant la Seconde Guerre mondiale, les Allemands n'ont jamais véritablement réussi à totalement contrôler toute la Yougoslavie.

Des opérations de guérilla sont fréquemment lancées dans de petites villes et villages avant que les auteurs ne disparaissent aussitôt dans la nature. Lorsque les Allemands et les Croates envahissent un village suspecté de cacher des partisans, ils massacrent tous les habitants, ce qui a pour effet de monter encore davantage de personnes contre les forces d'occupation. Les forces d'occupation allemandes voient les partisans comme des bandits, ainsi les partisans capturés peuvent être exécutés sur le champ ; les guérilleros répondent de la même façon.

Les opérations militaires de guérilla demandent un maximum de mobilité. Les forces partisans peuvent couvrir près de 30km (20 miles) par jour, préférant attaquer au crépuscule ou pendant la nuit pour faciliter leur évasion. Légèrement armés, les guérilleros font de leur mieux pour éviter les longs combats avec des tanks ou l'aviation, les chances de réussite n'étant alors définitivement plus de leur côté. Lorsque les partisans doivent frapper un complexe ou des fortifications ennemies, ils utilisent des grenades et des bombes artisanales. Quelques avions légers et véhicules blindés sont à la disposition des partisans, mais ils sont rarement utilisés.

DRVAR

Drvar est la ville bosniaque qui sert de quartier général à l'armée des partisans yougoslaves et de QG yougoslave à l'Otdel MI. Près de Drvar se trouve le quartier général du renseignement soviétique, de la Section M, et du renseignement américain.

Le 25 mai 1944, dans le cadre de l'opération *Rösselsprung*, le 500^e bataillon de parachutistes SS atterrit près de Drvar pour tenter de détruire le quartier général des partisans. Le 500^e bataillon est soutenu par les 16^e et 5^e corps de SS sous le commandement général du *Generaloberst* Lothar Rendulic.

Les parachutistes SS utilisent des parachutes et des planeurs pour effectuer une approche silencieuse et lancer une attaque surprise sur le QG de l'Otdel MI, mais les parachutistes se trompent en identifiant le bâtiment et attaquent la demeure de Tito. Les Soviétiques ne parviennent pas à vaincre les SS, mais ils gagnent suffisamment de temps pour que les partisans puissent donner l'alerte. Tito s'échappe de Drvar et les parachutistes allemands se retrouvent pris au piège dans un combat à grande échelle avec la 6^e division *Liksky* de la guérilla. Une deuxième vague de parachutistes allemands subit de lourdes pertes au cours d'un affrontement contre les chenillettes yougoslaves.

Les ennemis de l'État rouge

Les *Ustashes* (ou *Ustaše*), les fascistes croates, sont membres du mouvement révolutionnaire croate de l'*Ustaša*, et aussi les ennemis jurés des guérilleros communistes. La politique nationale des *Ustashes* repose sur le génocide des Serbes, Juifs et Tziganes de la Yougoslavie sous contrôle allemand. Pendant la Seconde Guerre mondiale, les *Ustashes* tuent 290 000 Serbes, près de 40 000 Juifs et environ 30 000 Tziganes. Le génocide croate est si horrible que Mussolini accorde l'asile à tous les Juifs serbes et yougoslaves qui parviennent à fuir vers l'Italie.

Un autre danger pour les guérilleros est la 7^e division SS de volontaires de montagne, « *Prinz Eugen* ». Cette division combat lors de sept offensives allemandes et remporte plusieurs victoires contre les compagnies de guérilleros. La division est tristement célèbre pour sa cruauté démesurée envers la population civile. Lors de l'été 1943, les soldats de la division *Prinz Eugen* participent à l'opération *Schwarz*, une tentative d'anéantissement des partisans yougoslaves qui se solde par un échec. Le 30 août 1944, la 7^e division SS de volontaires de montagne subit un grand revers face au 3^e front ukrainien de l'Armée rouge et de lourdes pertes.

Les *Chetniks*, supporters de l'ancienne monarchie, sont un troisième ennemi des partisans. Au départ, les *Chetniks* et les guérilleros travaillent ensemble contre les envahisseurs. Cependant, les *Chetniks* se mettent à collaborer parfois avec les Nazis en prétendant « utiliser l'ennemi ». Même si les deux côtés ont pour but commun l'expulsion des Allemands, les partisans communistes ne pensent pas pouvoir faire confiance aux *Chetniks* et les deux groupes en viennent parfois à s'affronter.

À la faveur de la nuit, le bataillon SS prend position dans un cimetière et se voit régulièrement attaqué par les bataillons de la 3^e division rouge, soutenu par la 9^e division dalmate. Même si les partisans ouvrent une brèche dans la ligne de défense nazie aux premières heures du matin, une contre-attaque allemande les anéantit. Les troupes allemandes se confrontent aux partisans de manière perpétuelle jusqu'au 6 juin 1944, le haut commandement allemand déclare alors la fin de l'opération *Rösselsprung*.

LE TROISIÈME REICH

En janvier 1945, les forces allemandes sur le front de l'Est sont constituées de cinq groupes d'armées. Le groupe d'armées nord est isolé dans la Courlande (il sera rebaptisé ainsi plus tard le même mois). Le groupe d'armées centre défend la Prusse orientale et la Pologne du nord, avant d'être rebaptisé groupe d'armées nord. Le groupe d'armées A combat dans les Carpates, avant de devenir le nouveau groupe d'armées centre et d'entrer en action en Slovénie,

en Bohême-Moravie et en Allemagne. Le groupe d'armées sud bat en retraite en Hongrie, ses restes formant le groupe d'armées Ostmark en avril 1945, qui servira en Autriche et en Tchécoslovaquie. Le groupe d'armées F combat les partisans de Yougoslavie.

La mer Baltique

La mer Baltique est sous le contrôle ferme de la *Kriegsmarine*. La marine soviétique inefficace est bloquée dans ses ports par la marine allemande et des champs de mines protègent la mer Baltique d'une incursion provenant de l'Atlantique. Des victoires occasionnelles surviennent cependant. Des sous-marins soviétiques parviennent à traverser les champs de mines de temps à autres et attaquent les transports allemands qui convoient du minerai de fer depuis la Suède. C'est aussi dans la mer Baltique que les Allemands perdent un U-boot armé des dernières torpilles acoustiques G7es. Les torpilles sont remontées des profondeurs par des plongeurs soviétiques et minutieusement étudiées, ce qui permet aux Alliés de développer des contremesures.

Prusse orientale

Terre ancestrale de l'esprit allemand, la défense de la Prusse orientale est l'objectif principal de la *Wehrmacht*. Une ligne défensive profonde de 200km (124 miles) est mise en place début 1945 dans le but de stopper la progression de l'Armée rouge.

KÖNIGSBERG

Du 17^e au 19^e siècle, Königsberg est le centre de la machine de guerre prussienne. Pendant la Seconde Guerre mondiale, les Nazis transforment la ville en centre de stockage pour les objets de valeur et les trésors artistiques pillés à travers l'Europe.

En 1944, des bombardiers alliés longue portée frappent Königsberg, rasant le centre de la ville et tuant de nombreux habitants. En mars 1945, les Nazis commencent à évacuer les leaders du NSDAP et les artefacts importants. Comme les artefacts à transporter sont trop nombreux, les escouades SS les enterrent dans des catacombes médiévales et des tunnels souterrains secrets. Parmi ces trésors enfouis

se trouvent la Chambre d'ambre volée au Tsarkoie Selo (le palais d'été de la famille royale russe situé juste à l'extérieur de Leningrad) et les manuscrits mayas récupérés dans les possessions inquisitoriales en Italie.

Königsberg est prise par l'Armée rouge en avril 1945 après un siège de trois mois.

Allemagne

Les Soviétiques entrent en territoire allemand pour la première fois en janvier 1945 pendant l'offensive Vistule-Oder. Les Allemands tentent désespérément de défendre leur patrie, terrifiés par la vague vengeresse sur le point de s'abattre sur eux en représailles des innombrables horreurs qu'ils ont commises dans l'est. Les Allemands décident de combattre jusqu'à la mort, et Hitler jette ses dernières forces, les *Hitlerjugend*, et les *Volkssturm* dans la bataille contre une Armée rouge devenue impitoyable après cinq années de conflit brutal.

Voir aussi *Achtung! Cthulhu : le Guide du Gardien pour la Guerre Secrète* pour plus de détails.

BERLIN

Au début de la guerre, Berlin est la ville la plus impressionnante d'Allemagne. Hitler, son architecte Albert Speer, et d'autres, procèdent à sa reconstruction en 1933 pour qu'elle corresponde au Troisième Reich ; des projets notables incluent le stade olympique (construit pour les Jeux olympiques de 1936), la nouvelle Chancellerie du Reich, et la rénovation de l'aéroport de Tempelhof.

De novembre 1943 à mars 1944, Berlin subit une série d'assauts aériens de la part de la RAF, lesquels sont destinés à saper le moral allemand. Ils échouent dans ce but, mais infligent de lourds dégâts à la ville et font d'innombrables victimes. D'autres raids de l'USAAF et de la RAF continuent jusqu'en avril 1945.

Même si les troupes soviétiques commencent leur avancée sur Berlin en janvier 1945, les commandants allemands attendent jusqu'à mars pour organiser les défenses de la ville. L'Armée rouge s'ouvre une brèche dans la ville le 20 avril. La bataille de Berlin voit des combats de rue et de cruels affrontements au corps-à-corps ; pendant le carnage, Hitler se suicide.

Les Jeux olympiques - ils semblent déjà si loin, appartenant presque à une autre vie. Qui sait quand auront lieu les prochains...

A. T.



CHAPITRE 3

La machine de guerre soviétique

*"Peut-être la guerre ne vous intéresse-t-elle pas, mais la guerre, elle, s'intéresse à vous."
= Léon Trotski*

Le Raboche-krest'yanskaya Krasnaya armiya (RKKA), ou l'Armée rouge des paysans et des travailleurs, est tout ce qui sépare Hitler de la conquête de la Russie et de l'Asie centrale. De nombreux soldats de l'Armée rouge ne sont ni bolchéviks ni communistes, et sont simplement des citoyens sans parti qui vont à la guerre pour sauver leur pays de l'invasion allemande.

La vie dans l'Armée rouge est difficile et dangereuse. Sur le front, les troupes sont animées par une fraternité militaire et un but commun. À l'arrière cependant, d'autres lois bien plus cruelles entrent en jeu. La bureaucratie omniprésente noie quiconque a de l'initiative et le NKVD recherche sans cesse des saboteurs et des partisans.

Sur le front, les troupes sont animées par une fraternité militaire et un but commun.

LA STRUCTURE DE L'ARMÉE ROUGE

Cette section utilise la même structure simplifiée introduite dans *Achtung! Cthulhu : le Guide du Gardien pour la Guerre Secrète* pour décrire la composition de l'Armée rouge, en utilisant les fusiliers (fantassins) comme exemple. Gardez à l'esprit que les unités spécialisées classées comme compagnies, bataillons et régiments varient en taille et sont constituées d'un plus petit nombre d'hommes que les unités d'infanterie (des limites approximatives sont fournies entre parenthèses lorsque cela est jugé approprié). Si vous souhaitez inclure un plus grand degré de précision historique, n'hésitez pas.

ESCOUADE/SECTION (RUSSE : OTDELENYIE)

Nombre d'hommes : 11.

Cette unité militaire basique est constituée de dix soldats commandés par un sergent. Le sergent possède un fusil, le mitrailleur est équipé d'un pistolet et d'une mitrailleuse, tandis que son assistant dispose d'un fusil Mosin-Nagant (p.48). Deux hommes possèdent des pistolets-mitrailleurs. Les six autres hommes sont armés de fusils Mosin-Nagant.

Au combat, cette équipe de fusiliers soviétiques se concentre sur la destruction des mitrailleurs allemands.

PELTON (RUSSE : VZVOD)

Nombre d'hommes : 51.

Un peloton est constitué de cinquante fantassins commandés par un lieutenant. Le lieutenant possède un pistolet TT et son assistant, un sergent, un pistolet-mitrailleur PPD (p.48). Un peloton comporte aussi un messenger armé d'un fusil Mosin-Nagant.

Pour aller plus loin, le peloton d'infanterie soviétique contient quatre escouades d'infanterie (quarante-quatre hommes) et une escouade équipée d'un mortier de 50mm, très efficace à longue portée. Le mortier et ses munitions sont transportés sur une charrette, généralement tirée par un cheval. Certains pelotons chanceux possèdent un Gaz-MM (le camion favori de l'Armée rouge au début du conflit) pour tirer la charrette.

La puissance de feu d'un peloton de fusiliers soviétiques est approximativement la même que celle d'un peloton allemand. Néanmoins, le mortier allemand est plus efficace à courte distance.

COMPAGNIE (RUSSE : ROTA)

Nombre d'hommes : 178 (50-200).

Une compagnie de fusiliers est commandée à la fois par un capitaine et un officier politique qui possède le grade de lieutenant. Dans la structure de commandement direct du capitaine se trouvent un sergent et cinq soldats : un adjudant à cheval, un scribe, deux snipers et un messenger.



Tous les soldats sont armés de fusils Mosin-Nagant.

Pour être plus précis, une compagnie d'infanterie soviétique est constituée de trois pelotons d'infanterie (pour un total de 153 hommes), d'une unité de mitrailleurs et d'une unité médicale. La plupart des soldats étant équipés d'armes automatiques et avec la présence de deux mitrailleuses montées, la puissance de feu d'une compagnie de fusiliers soviétiques surpasse celle d'une compagnie allemande.

BATAILLON (RUSSE : BATTALION)

Nombre d'hommes : 778(250 - 1 000).

Un bataillon de fusiliers soviétiques est constitué d'un personnel d'état-major, de trois compagnies d'infanterie, d'une unité de communication, d'une unité médicale et d'une unité de maintenance.

Le bataillon est commandé par un major armé d'un pistolet TT. L'état-major est constitué d'un chef d'état-major qui possède le grade de capitaine, de deux assistants lieutenants gradés et d'un scribe. Un pistolet, un pistolet-mitrailleur, deux fusils, deux chevaux sellés et trois charrettes sont à la disposition du personnel d'état-major.

L'unité de communication (trente-trois hommes) est constituée d'un commandant d'unité, de trois messagers, de trois stations téléphoniques (avec personnel), d'un groupe radio (cinq sergents, deux soldats), et de deux groupes de câblage téléphonique (un sergent, huit soldats). Tous les membres du personnel de l'unité de communication sont armés soit d'un fusil SVT-38, soit d'un fusil Mosin-Nagant.

L'unité médicale est composée d'un commandant d'unité, de deux *feldshers* (médecins généralistes) et quatre instructeurs médicaux. L'unité de soutien arrière (trente-trois hommes) est constituée d'un commandant d'unité, de trois sergents, de vingt-neuf soldats, d'une charrette et de quatre cuisines de campagne.

Un bataillon contient également une compagnie de mortiers (cinquante-deux hommes armés de mortiers de 82mm), une compagnie de mitrailleurs (quatre-vingt-quinze hommes armés de douze pistolets-mitrailleurs Maxim) et une unité antichar (dix-huit hommes armés de deux canons antichars).

RÉGIMENT (RUSSE : POLK)

Nombre d'hommes : 3 182 (1 000 - 4 000).

Le commandant d'un régiment soviétique est un colonel de la RKKKA, il porte un pistolet TT. Son assistant, un lieutenant-colonel et commissaire politique (*zampolit*), est assisté par trois officiers politiques. Les régiments soviétiques typiques sont constitués d'un état-major, de trois bataillons d'infanterie, de trois batteries d'artillerie (canons 45mm et 76mm, et de mortiers de 120mm), d'une compagnie de sapeurs, d'une compagnie chimique, d'une unité de premiers secours, d'une unité vétérinaire et d'un important groupe de maintenance (compagnie de transport et ateliers associés).

Les régiments possèdent leurs propres couleurs de régiment, bannière de combat et devise. Un régiment soviétique peut se voir décerner des médailles ou des titres honorifiques.

La plupart des régiments de fusiliers soviétiques font partie d'une division de fusiliers. Néanmoins, il existe quelques régiments de fusiliers autonomes. Environ 100 régiments de fusiliers autonomes sont rattachés à la RKKKA, à la Marine ou au NKVD.

Le colonel de régiment endosse la responsabilité totale de la condition du régiment et de ses opérations. Cependant, les pouvoirs du colonel se trouvent quelque peu réduits par le commissaire régimentaire qui supervise le moral du régiment. Si nécessaire, le commissaire peut et n'hésitera pas à prendre le contrôle du régiment.

Tableau 2 : Comparatif des grades dans l'Armée rouge

Le tableau suivant fournit un aperçu simplifié des grades utilisés au sein des différentes branches de l'armée soviétique, en comparaison avec ceux des formations alliées. Certains grades n'ont pas d'équivalent direct dans les autres services, ou leur équivalent direct n'a pu être confirmé (-), mais tous sont classés par ancienneté.

1941-42

CORPS DES SOLDATS

Armée de l'air et de terre soviétique	Équivalent dans l'armée britannique/l'USAAF (É.-U.)
Krasnoarmeets	Soldat

CORPS DES COMMANDANTS SUBALTERNES

Armée de l'air et de terre soviétique	Équivalent dans l'armée britannique/l'USAAF (É.-U.)
Komandir Otdeleniya	Caporal
Mladshyi Komuzvod	Sergent
Starshina	Adjudant

CORPS DES COMMANDANTS INTERMÉDIAIRES

Armée de l'air et de terre soviétique	Équivalent dans l'armée britannique/l'USAAF (É.-U.)
Mladshyi leytenant	—
Leytenant	Sous-lieutenant
Starshyi leytenant	Lieutenant

CORPS DES COMMANDANTS SUPÉRIEURS

Armée de l'air et de terre soviétique	Équivalent dans l'armée britannique/l'USAAF (É.-U.)
Kapitan	Capitaine
Mayor	Major
Polkovnik	Colonel

CORPS DES COMMANDANTS EN CHEF

Armée de l'air et de terre soviétique	Équivalent dans l'armée britannique/l'USAAF (É.-U.)
Kombrig	Brigadier/Général de brigade
Komdiv	Général de division
Komkor	Général de corps d'armée
Komandarm 2-go ranga	Général
Komandarm 1-go ranga	—
Marshal USSR	Général d'armée/ Maréchal

*SS—Specialnoy Sluzhby (service spécial)

**GB—Gosudarstvennoy Bezopasnosty (défense du pays)

1943-45

CORPS DES SOLDATS

Armée de l'air et de terre soviétique	NKVD	Équivalent dans l'armée britannique/l'USAAF (É.-U.)
Krasnoarmeets	Soldat	Soldat
Yefreytor	Yefreytor	Soldat 1 ^{ère} classe

CORPS DES SERGENTS

Armée de l'air et de terre soviétique	NKVD	Équivalent dans l'armée britannique/l'USAAF (É.-U.)
Mladshyi Serzhant	Mladshyi Serzhant	Caporal
Serzhant	Serzhant SS*	Sergent
Starshyi Serzhant	Starshyi Serzhant SS	Sergent-chef
Starshina	Starshina SS	Adjudant

CORPS DES OFFICIERS

Armée de l'air et de terre soviétique	NKVD	Équivalent dans l'armée britannique/l'USAAF (É.-U.)
Mladshyi leytenant	Mladshyi leytenant	—
Leytenant	Leytenant GB**	Sous-lieutenant
Starshyi leytenant	Starshyi leytenant GB	Lieutenant

CORPS DES OFFICIERS SUPÉRIEURS

Armée de l'air et de terre soviétique	NKVD	Équivalent dans l'armée britannique/l'USAAF (É.-U.)
Kapitan	Kapitan GB	Capitaine
Mayor	Mayor GB	Major
Podpolkovnik	Podpolkovnik GB	Lieutenant-colonel
Polkovnik	Polkovnik GB	Colonel

CORPS DES OFFICIERS GÉNÉRAUX

Armée de l'air et de terre soviétique	NKVD	Équivalent dans l'armée britannique/l'USAAF (É.-U.)
—	Komissar GB	Brigadier/Général de brigade
General Mayor	Komissar GB 3-go ranga	Général de division
General Leytenant	Komissar GB 2-go ranga	Général de corps d'armée
General Armii/ General Polkovnik	Komissar GB 1-go ranga	Général
Marshal	—	—
Glavnyi Marshal	—	—
Marshal USSR	Generalnyi Komissar GB	Général d'armée/ Maréchal
Generalissimus USSR	—	—

DIVISION (RUSSE : DIVISIYA)

Nombre d'hommes : 14 483.

Une division de fusiliers soviétiques est constituée de six bataillons de troupes (un bataillon de reconnaissance avec compagnies de véhicules motorisés, fusiliers, chars légers et voitures blindées ; une unité de cavalerie ; une batterie d'artillerie automotrice ; des unités médicales, antiaériennes, antichars, du génie et des transmissions), quatre compagnies (ravitaillement, maintenance, unité de premiers secours, unité vétérinaire), un régiment léger et un régiment moyen d'artillerie (chacun composé de cinq bataillons de trois batteries), et trois régiments d'infanterie.

La division d'infanterie porte le numéro ou le nom de l'armée et sa bannière de combat. La division d'infanterie de la RKKA est la structure militaire la plus conséquente de l'Armée rouge. Au moment de la Grande guerre patriotique, il y a 198 divisions d'infanterie.

FORCES DU NKVD

Les forces du NKVD sont formées en 1918 pour servir d'armée intérieure et d'appareil de sécurité destiné à contrôler les citoyens soviétiques par la coercition. Le premier commandant du NKVD est le *Generalnyi Komissar* Nikolai Iejov. Il sert de 1936 à 1938 avant d'être remplacé par le *Generalnyi Komissar* Lavrenti Beria (p.104). En 1939, le NKVD est divisé en dix-sept directions opérationnelles dont : la sécurité nationale, les brigades du feu, la *Militsya*, les troupes des frontières, les troupes internes et les trois branches de l'administration (économie, administration générale et archives).

Le NKVD ne recrute que les jeunes russes « européens » pour ses divisions de sécurité nationales et internes, de jeunes professionnels ou étudiants qui sont tous membres du *Komsomol* (la Division de la jeunesse du Parti communiste). Les gens font la queue pour servir dans le Commissariat du peuple pour les Affaires intérieures, s'enrôler dans l'organisation étant synonyme d'un cheminement de carrière très efficace – après un service dans le NKVD, un jeune homme peut trouver du travail dans n'importe quelle institution, usine ou société.

Avant la guerre, la force militaire du NKVD est composée de quatorze divisions, dix-huit brigades et vingt-et-un régiments indépendants. La frontière ouest de l'Union soviétique est gardée par dix districts frontières et quarante-neuf groupes de frontière spéciaux. Ces brigades du NKVD qui protègent des kilomètres de rails et de chemins de fer ont cinquante trains blindés à leur disposition. Les brigades de transport (celles qui sont responsables de la protection du commerce soviétique) peuvent être trouvées dans toutes les villes d'envergure.

La hiérarchie du NKVD mime celle de la RKKA. Elle comprend des escouades, pelotons, compagnies, bataillons, régiments et divisions, et le régiment d'infanterie mécanisée indépendant du NKVD est similaire à l'infanterie mécanisée de la RKKA (quatre bataillons d'infanterie mécanisée indépendants, une compagnie de chars et une division d'artillerie).

Les forces du NKVD sont au sommet de leur puissance à la veille de l'invasion allemande.

Sécurité nationale

La Direction principale de la sécurité nationale ou GUBG (*Glavnoye Upravleniye Gosudarstvennoy Bezopasnosti*) combat les espions étrangers, les terroristes et les dissidents depuis sa création en 1934. Elle élimine les mouvements antisoviétiques et contrôle l'idéologie de la population. Le personnel du GUBG protège aussi les chefs soviétiques et représentants du parti. Pendant la Seconde Guerre mondiale, le commandant du GUBG est le commissaire Vsevolod Merkulov (voir p.11 pour les différentes réorganisations que le GUBG subit pendant la guerre)

Troupes intérieures

Le *Glavnoye Upravleniye Vnutrennih Voisk* (GUPVV) est fondé en septembre 1938. Les troupes intérieures défendent et gèrent les prisons, le système de *Gulag* des camps de travail, les autoroutes et voies ferrées, ainsi que les militaires et industriels. En 1940, le commandant du GUPVV est Ivan Maslennikov. Pendant la guerre, les troupes intérieures se révèlent être des combattants solides et impitoyables dévoués aux idéaux de Staline.

Troupes des frontières

Les troupes des frontières (*Pogranichniye Voiska*) obtiennent une direction autonome en mars 1939. Le premier commandant des troupes des frontières est le *Komandarm* Grigoriy Sokolov. Les *Pogranichniye Voiska* sont organisées en dix districts de frontières. Chaque district est administré par environ 5 500 membres du personnel du NKVD. Les troupes des frontières sont la première division du NKVD à entrer en action pendant la Grande guerre patriotique et à remporter une gloire éternelle.

LA NATURE DE LA GUERRE**Combat rapproché**

Les soldats soviétiques sont prêts pour le combat rapproché et ne le redoutent pas. Leurs armes et leurs équipements sont conçus dans ce but. Par exemple, le fusil Mosin classique est imprécis à longue portée ; cependant, il peut être utilisé plutôt efficacement en combat rapproché. Le canon épais du Mosin résiste à un coup direct de baïonnette sans plier, et sa détente résistance empêche les coups de feu accidentels.

Manque d'expérience

La Grande purge de la fin des années 30 voit la mort de nombreux officiers militaires supérieurs et de niveau intermédiaire, laissant l'armée avec un grand manque d'expérience et d'encadrement. Certains sont abattus, d'autres sont emprisonnés dans les *Gulags*. Les jeunes soldats qui sont appelés pour remplacer les morts n'ont pas l'expérience du combat nécessaire et sont forcés d'apprendre sur le terrain, en combat direct. Et, lorsque les forces allemandes commencent leur invasion durant l'opération Barbarossa, le prix à payer pour la paranoïa et le manque de vision de Staline est particulièrement lourd. Bien trop de jeunes hommes nés pendant les années 20 marchent au combat et sont massacrés

Tableau 3 : les grades de la marine soviétique

Grade marine soviétique	Équivalent de la Royal Navy/Us Navy
<i>Krasnoflotets</i>	Matelot de seconde classe
<i>Starshiy Krasnoflotets</i>	Matelot breveté provisoire
<i>Starshina 2-oy Statyi</i>	Matelot de première classe
<i>Starshina 1-oy Statyi</i>	Second maître
<i>Glanyi Starshina</i>	Premier maître
<i>Michman</i>	Aspirant
<i>Mladshyi Leytenant</i>	Enseigne de vaisseau 2 ^{de} classe
<i>Leytenant</i>	Enseigne de vaisseau 1 ^{ere} classe
<i>Starshiy Leytenant</i>	Enseigne de vaisseau supérieure
<i>Kapitan-Leytenant</i>	Lieutenant de vaisseau
<i>Kapitan 3-go Ranga</i>	Capitaine de corvette
<i>Kapitan 2-go Ranga</i>	Capitaine de frégate
<i>Kapitan 1-go Ranga</i>	Capitaine de vaisseau
<i>Kontr-Admiral</i>	Vice-amiral
<i>Vitse-Admiral</i>	Vice-amiral d'escadre
<i>Admiral</i>	Amiral
<i>Admiral Flota</i>	Amiral de la flotte

à cause des nombreuses erreurs tactiques de leurs commandants inexpérimentés.

La situation change à mesure que la guerre progresse. Les nouveaux commandants de l'Armée rouge ont la confiance et l'expérience requise pour diriger efficacement, ce qui signifie que l'Armée rouge est alors en mesure de passer à l'offensive et de remporter des victoires majeures face aux Allemands. L'opération Bagration (p.17) montre que les généraux soviétiques sont capables de planifier des opérations difficiles et complexes pour supplanter les meilleurs commandants allemands.

Prêt-bail

Les défaites désastreuses que subit l'Union soviétique en 1941 laissent le pays vaciller au bord de l'effondrement. Les soldats sur le front ont besoin de chars, de canons, d'avions, de camions et de locomotives, mais l'industrie soviétique a évacué vers l'est sans avoir le temps de produire le matériel nécessaire. Pour obtenir ces approvisionnements clés, la Russie demande l'aide de la Grande-Bretagne et des États-Unis.

Un système de convoi arctique est mis en place pour transporter les marchandises, et les avions alliés survolent le front au-dessus de l'Alaska, de la Sibérie et des chaînes de l'Oural. Ainsi, l'Union soviétique acquiert bientôt une grande quantité d'équipement allié. Le personnel militaire russe apprécie les camions Studebaker, les jeeps, les transports de troupes blindés M5 et le chasseur américain Bell P-39 Airacobra gagne une place toute particulière dans le cœur des pilotes russes.

Des lettres et des nombres

Le manque d'une éducation obligatoire sous le régime des tsars signifie qu'une grande partie des soldats survivants de l'ancienne génération sont illettrés. Néanmoins, il y a aussi des spécialistes éduqués, et certains ingénieurs tsaristes ont même survécu à la purge grâce à leurs indispensables connaissances techniques et compétences pratiques.

Grâce à l'important programme d'alphabétisation institué sous le régime soviétique, les jeunes gens qui arrivent sur le front savent lire et écrire ; certains possèdent même des compétences d'ingénierie de base et comprennent un peu l'allemand. Toute cette éducation supplémentaire permet aux jeunes soldats soviétiques de manipuler au combat des machines sophistiquées et une technologie avancée, ce que leurs aînés non scolarisés peuvent à peine imaginer.

Malheureusement, de nombreux jeunes professionnels ne verront jamais la fin de la guerre. Ils sacrifient leur vie lors des premières phases de la confrontation, lorsque l'armée allemande avance vers Moscou et qu'elle doit être arrêtée à n'importe quel prix.

Nous ne reculerons pas !

Officiellement appelée l'Ordre 227, cette directive est connue des troupes comme « Nous ne reculerons pas ! » car elle impose que les mesures les plus sévères soient prises contre ceux qui tentent de battre en retraite. Les compagnies, bataillons, régiments et divisions qui quittent le combat sans en avoir reçu l'ordre direct sont considérés comme des traîtres envers la Mère patrie, les puissances au pouvoir déterminent que de tels lâches doivent être abattus sur le champ. Un soldat peut aussi trahir son pays en tombant aux mains de l'ennemi, même s'il est gravement blessé.

Staline pense que cet ordre cruel est justifié par la perte de plusieurs zones agricoles et industrielles majeures de l'URSS, lesquelles tombent aux mains du Reich en 1942. Le pays vit plusieurs privations sévères après que les commissaires de l'Armée rouge recrutent des garçons de 16 et 17 ans, les entraînent à la hâte et les envoient immédiatement au combat.

L'Ordre 227 englobe également une autre mesure visant à renforcer la discipline : les escouades spéciales du NKVD (*Zagraditelnye Otryady*). La croyance populaire est que ces unités défensives exécutent sur le champ les soldats qui battent en retraite ; en réalité, elles ramènent simplement les soldats en fuite sur le front. Les *Zagraditelnye Otryady* attaquent aussi tout ennemi qui franchit les lignes de front.

Sans une trace

L'équivalent soviétique de la plaque d'identité (dog tag) est la capsule d'identité. Généralement fabriquée en ébène, elle contient un petit papier contenant le nom, la date de naissance, les coordonnées des proches parents et autres informations pertinentes du *frontovik* (soldat), toutes inscrites au crayon. Les capsules *ad hoc* sont aussi faites à partir de douilles déjà utilisées, et scellées avec un petit bouchon en bois. La plupart des soldats ne portent pas leur capsule (ou s'ils le font, ils laissent le formulaire vide), car ils sont convaincus qu'il s'agit d'une invitation à la mort. Ceci conduit de nombreux soldats à être enterrés dans des tombes sans nom puisqu'ils ne peuvent pas être identifiés, certains sont même étiquetés comme des traitres puisqu'il n'existe aucune trace de ce qu'ils sont devenus.

Unités militaires pénales

L'Ordre 227 crée aussi des unités militaires pénales ou *shtrafbat*. Ces escouades sont constituées de soldats et d'officiers de l'Armée rouge qui ont commis différents délits. Connus comme les *shtraniki*, dans leurs rangs se trouvent ceux qui sont condamnés pour couardise sur les lignes arrières (les déserteurs de la ligne de front sont simplement abattus), les soldats soviétiques des camps de prisonniers de guerre (un soldat soviétique détenu par l'ennemi pendant une certaine période de temps devient automatiquement suspect idéologiquement), et des prisonniers des *Gulag*. Les unités pénales ne sont pas une invention russe, Staline ayant emprunté l'idée aux Allemands, l'Ordre 227 appelle cette invention allemande une « expérience réussie », laquelle est également adoptée au sein de la RKKA.

Près de 430 000 soldats de l'Armée rouge servent dans des unités pénales. Il y a peu de différences sur le terrain entre une unité traditionnelle et une unité pénale, puisque les unités pénales suivent la même structure de commandement que les autres. Les officiers d'escouade ont les mêmes droits et privilèges que ceux des unités non pénales. Un *shtranik* peut (théoriquement) être transféré dans une unité de l'armée régulière s'il est blessé et qu'il survit, s'il remplit dix missions ou s'il réalise un acte héroïque impressionnant.

Les unités pénales subissent de lourdes pertes pendant la guerre, avec un taux de pertes moyen trois à six fois supérieur à celui de l'armée régulière. Ceci peut être partiellement dû à la création de bataillons « piétineurs », des groupes désarmés qui doivent fouler les champs de mines avant les forces régulières pour sécuriser leur passage...

Commissaires politiques

Au début de la guerre, le rôle des commissaires politiques dans l'Armée rouge est peu clair. Cependant, après la bataille de Koursk, les commissaires politiques sont perçus par les soldats comme des compagnons fidèles pour lutter contre les officiers peu clairvoyants, les bureaucrates brouillons et les trouillards. En fait, les commissaires de guerre sont des combattants

compétents actifs politiquement dont le niveau global d'éducation est supérieur à celui des officiers soviétiques classiques. Les commissaires politiques sont des hommes solides et impitoyables, dévoués au Parti et au gouvernement soviétique. Pendant la première année de la guerre, ces individus constituent la principale force motrice de la résistance soviétique.

Problèmes de communication radio

Les généraux soviétiques d'avant la guerre ont ignoré l'introduction à grande échelle des communications radio en tant que partie essentielle des opérations de combat. Ainsi, les techniques d'encodage, de cryptage et de surveillance électronique de l'Armée rouge d'avant-guerre sont bien en deçà de celles des autres nations. Au début de la guerre, l'équipement des tanks et des avions n'est pas suffisamment sophistiqué pour répondre aux exigences. Ainsi, pendant les premières heures de la Grande guerre patriotique, de nombreux messages sont transmis non cryptés. Les jeunes commandants donnent souvent leurs ordres juste verbalement ou par drapeaux pour contourner les limitations.

L'état des communications devient rapidement critique. Le 23 juillet 1941, Staline publie un décret spécial « De l'amélioration des communications dans l'Armée rouge ». L'ordre requiert l'utilisation obligatoire de la radio par les officiers de haut rang.

Entre 1942 et 1943, les Alliés fournissent suffisamment d'appareils de communication modernes pour équiper 150 divisions soviétiques, 329 autres divisions sont équipées de téléphones de campagne. Cet équipement permet des communications sans fil sur le front, entre les armées et les terrains d'aviation. Les Alliés fournissent 445 réseaux radars dans le même temps, lesquels sont installés autour de Moscou pour créer un anneau défensif.

Malheureusement, les problèmes concernant les radios dans l'Armée rouge ne sont pas totalement résolus avant 1945. Des problèmes de communications radio sont souvent synonymes d'une unité lente à réagir sur le champ de bataille, ou d'une frappe d'artillerie qui arrive trop tard.

De nombreux soldats ne portent pas leurs plaques d'identité, convaincus qu'il s'agit d'une invitation à la mort.

Garder la dernière balle pour soi

Les prisonniers de guerre soviétiques sont traités avec brutalité par les Nazis, et près de six millions de soldats soviétiques souffrent aux mains de l'armée allemande au cours de la guerre. Près d'un million de soldats soviétiques parviennent à s'échapper une fois aux griffes des Allemands ou sont libérés par l'Armée rouge pendant les dernières étapes du conflit, mais près de trois millions de prisonniers de guerre sont tués dans les camps de la mort nazis. Ainsi, les

prisonniers de guerre soviétiques constituent le plus important groupe de victimes du régime nazi juste après les Juifs.

Le taux de mortalité élevé des prisonniers de guerre soviétiques détenus par les Allemands est le résultat d'une politique ciblée et les soldats soviétiques sont au courant du traitement qu'ils sont supposés subir s'ils sont capturés. En conséquence, nombre d'entre eux préfèrent se battre jusqu'à la mort, ou garder une dernière balle pour eux-mêmes afin d'éviter la captivité et une mort douloureuse dans un *stalag*.

Les commandants supérieurs ont toujours raison

Les jeunes officiers de l'Armée rouge doivent scrupuleusement respecter les ordres qui viennent de leurs supérieurs dans la chaîne de commandement. Ils ne peuvent pas prendre d'initiative car ceci n'est pas conciliable avec la manière militaire traditionnelle d'accomplir les choses. Ainsi, la mauvaise décision d'un officier supérieur conduit souvent à de nombreuses pertes parmi les soldats avant que l'erreur ne soit réalisée et atténuée. Malheureusement, cette situation reste sensiblement inchangée tout au long de la guerre, malgré l'expérience engrangée par les officiers supérieurs.

La force par le nombre ?

Au début de la Seconde Guerre mondiale, l'Armée rouge dépasse la *Wehrmacht* en ce qui concerne le nombre d'hommes, de tanks et d'avions qu'elle possède. Néanmoins, cet avantage est de courte durée. Durant les premiers mois de la guerre, les Allemands détruisent et s'emparent d'une importante quantité de matériel soviétique. En plus de cela, de nombreuses villes industrielles de Russie de l'ouest sont menacées d'être capturées par l'ennemi. Pour empêcher cela, les activités industrielles sont transférées dans les montagnes de l'Oural.

Manquant d'équipement et de munitions, les différents commandants combattent les Allemands en utilisant des tactiques de la Première Guerre mondiale, adoptant de larges formations et marchant à découvert face à l'ennemi. Cette tactique est critiquée par Staline, mais dans des situations désespérées (comme à Rjev ou Leningrad) les commandants l'adoptent. Bien sûr, les Allemands repoussent facilement ces attaques.

À la fin de la guerre, la situation s'améliore. Équipée d'armes modernes, l'Armée rouge apprend à combattre bien plus efficacement dans les steppes de Russie et dans les ruines de ses propres villes.

Attaque surprise

Staline comprend que le pacte de non-agression avec l'Allemagne nazie (le Pacte Molotov-Ribbentrop ; p.13) n'est que temporaire, il utilise donc ce traité pour gagner du temps et équiper l'armée avec de nouvelles armes et de nouveaux équipements. Staline espère qu'en cas de guerre, l'Allemagne tombera sur une série d'escarmouches aux frontières lancées par l'Armée rouge numériquement supérieure et tout nouvellement équipée.

Malheureusement, Hitler envahit la Russie avant que les plans de Staline visant à créer une armée moderne ne se concrétisent. Les districts des frontières subissent de terribles pertes durant les premiers jours du conflit et les unités de l'Armée rouge sont encerclées puis détruites les unes après les autres. Le chaos envahit les routes et les villes sont plongées dans la panique. Les commandants ne savent plus quoi faire, ni où se trouvent leurs quartiers généraux. Le commandant-général Dmitri Pavlov du district de l'ouest est tenu responsable de la situation et exécuté en juillet 1941.

Dans le chaos et la panique, l'Armée rouge perd un important nombre de soldats, de véhicules, d'avions et de bandes de territoires.



Peu importe ce qu'était cette satanée chose, Richard Whitaker savait qu'ils devaient s'en charger au plus vite, avant qu'elle n'emporte quelqu'un d'autre.

L'ennemi de mon ennemi est...

Pendant la Seconde Guerre mondiale, les Allemands du front de l'Est ne combattent pas simplement les communistes et les soldats de l'Armée rouge sans parti, mais aussi les opposants au régime de Staline qui résident toujours en Russie. Certains sont des survivants des temps impériaux, d'autres sont des trotskistes, d'autres encore sont ceux qui ont été envoyés dans des *Gulag* sur de fausses accusations seulement pour être ensuite relâchés sur le front. De plus, de nombreux criminels tirent parti du chaos ambiant de la guerre et se dirigent vers le front pour piller. Une fois là-bas, nombre d'entre eux décident que les fascistes sont bien pires que les communistes et ils prennent les armes pour combattre les Allemands.

Mais il y a aussi ceux qui combattent leurs compatriotes aux côtés des Allemands. Même si cela n'existe officiellement pas avant novembre 1944, la propagande allemande parle ouvertement de l'existence d'une Armée de libération russe (Russian Liberation Army, ROA), une force anticommuniste constituée de Russes blancs et de prisonniers de guerre soviétiques ; un insigne officiel est même distribué pour la force (laquelle, en réalité, consiste en des soldats soviétiques sous commandement allemand et essentiellement pour des tâches non relatives au combat à cause de problèmes de fiabilité). Les membres de la « ROA » sont connus comme les HiWis (de *Hilfswilliger* – Allemands volontaires). Leur leader russe, Andreï Vaslov convainc finalement Hitler (avec l'aide d'Himmler) de permettre la formation effective de la ROA à l'automne 1944, mais elle n'atteint jamais les dix divisions escomptées.

Une guerre sans règle

Les Juifs soviétiques ne sont pas les seuls à vivre sous la menace d'une destruction systématique par les envahisseurs allemands, les Slaves qui habitent sur le territoire

Gagnant d'un côté, perdant de l'autre

Si votre campagne se déroule avant 1942, les femmes n'ont pas les mêmes opportunités que nous venons de décrire. Lorsque les Allemands envahissent l'Union soviétique, les femmes font la queue pour s'enrôler mais elles sont rejetées pour tout ce qui n'est pas rôles de soutien. Après que l'Armée soviétique a été presque détruite par les Allemands en 1941, les femmes sont admises dans des rôles de seconde ligne, comme celui d'artilleur antiaérien. À mesure que la guerre fait rage, les femmes progressent vers la ligne de front et servent avec distinction. À la fin de la guerre, 200 000 femmes soldats reçoivent des décorations et quatre-vingt-neuf sont nommées Héros de l'Union soviétique pour leur bravoure et leur valeur.

Malgré ce que tente de faire croire la propagande soviétique, la vie dans l'armée n'est pas facile pour les femmes. Même si elles sont émancipées, la Russie est une société patriarcale et les femmes, particulièrement dans les unités mixtes, peuvent subir de la discrimination. Il revient au gardien et aux joueurs de décider si cela doit entrer en jeu durant la partie.

soviétique subissent le même sort. Pour les Allemands, la population slave de l'URSS n'est qu'une autre « race inférieure » dont il faut s'occuper.

Le chef du commandement suprême de la *Wehrmacht*, le feld-maréchal Wilhelm Keitel, émet l'infâme décret Barbarossa le 13 mai 1941. Un état de terreur sans limite est déclaré au sein des frontières de l'URSS et les civils sont automatiquement suspectés d'être des partisans. Tout partisan attrapé en train d'agir contre les Allemands n'a pas droit au moindre procès, il est conduit devant un commandant militaire qui décide immédiatement s'il doit vivre ou mourir. Si un contrevenant unique ne peut être appréhendé, un commandant de bataillon peut ordonner une punition collective, et ainsi un quartier, une rue ou une ville entière peuvent être jugés coupables et exécutés à la place du coupable.

Par ce décret, les soldats allemands qui commettent des crimes contre les populations civiles soviétiques sont exemptés de punition. Le meurtre de prisonniers de guerre et de civils par des Allemands conduit de nombreuses personnes à penser qu'il vaut mieux combattre jusqu'à la mort et ils s'engagent ainsi dans des combats de guérilla. En retour, les Allemands vengent les soldats et officiers tués par les partisans ; des otages sont abattus et des villages entiers sont brûlés avec leurs habitants.

Face aux atrocités commises par la *Wehrmacht* et les SS, les soldats russes jurent de prendre leur revanche sur l'ennemi et lorsque l'Armée rouge marche sur l'Allemagne, l'heure est venue pour les Nazis et la population allemande dans son ensemble de répondre de leurs crimes.

Les femmes pendant la guerre

Contrairement aux autres nations, l'Armée soviétique ne cantonne pas les femmes dans une force auxiliaire distincte reléguée aux rôles de soutien. Au contraire, les femmes servent sur les lignes de front aux côtés de leurs compatriotes masculins. Plus de 800 000 femmes servent dans les forces armées soviétiques comme fantassins, pilotes, snipers, équipiers de char, partisans et mitrailleurs. Dans plusieurs domaines, et particulièrement l'aviation, les femmes soviétiques servent dans des unités exclusivement féminines, dont certaines possèdent des mécaniciens et des équipages terrestres constitués uniquement de femmes.

Au cours de la guerre, six snipers femmes deviennent des Héros de l'Union soviétique. L'une d'entre elles, Lioudmila Pavlitchenko, se voit décerner l'Ordre de la gloire pour avoir tué 309 soldats ennemis dont trente-six snipers. Les femmes soviétiques prennent part à la guerre aérienne du front de l'Est. Lydia Litvak, connue comme « la rose blanche de Stalingrad » abat seize avions ennemis et devient l'aviatrice la plus accomplie de l'histoire !

La même chose est vraie pour les occupations civiles : les femmes travaillent là où une main d'œuvre qualifiée est nécessaire, à savoir dans les usines, les bureaux, les hôpitaux et les fermes.



CHAPITRE 4

Héros de l'Union soviétique

“L'Armée rouge, la marine et tout le peuple soviétique doivent lutter pour chaque centimètre du sol soviétique, combattre jusqu'à la dernière goutte de sang...”
= Joseph Staline

Le front de l'Est est un endroit cruel, et il faut être quelqu'un de spécial pour y survivre et y prospérer. Ce chapitre fournit des options de création de personnages spécifiques ainsi que des types d'entraînement et des occupations pour le front de l'Est. Les règles de création de personnages pour *Achtung! Cthulhu* peuvent être consultées au Chapitre 5 d'*Achtung! Cthulhu : le Guide de l'Investigateur pour la Guerre Secrète*, pour les joueurs de *Appel de Cthulhu*, et au Chapitre 7 pour les joueurs de *Savage Worlds*. De nombreuses occupations présentes dans ces chapitres peuvent également être adaptées pour une utilisation sur le front de l'Est.

Pendant les années 20 et 30, des gens du monde entier affluent sous la bannière du communisme international.

NATIONALITÉ

Les Soviétiques qui s'opposent au fascisme ne sont pas tous Russes. Pendant les années 20 et 30, des gens du monde entier affluent sous la bannière du communisme international et, lorsque la guerre vient, nombre d'entre eux prennent les armes pour défendre ce qu'ils aiment. De manière alternative, quelques investigateurs pourraient se retrouver à combattre pour la Mère patrie et non parce qu'ils croient en la force d'un État soviétique glorieux, mais parce qu'ils ont été capturés par les Soviétiques et mis à contribution (ou parce qu'ils se trouvent en Union soviétique quand la guerre éclate et qu'ils sont enrôlés avant de pouvoir s'enfuir). Un joueur peut choisir n'importe quelle nationalité pour son personnage, ou tirer un dé en suivant le Tableau 4 : Nationalités du front de l'Est pour déterminer de quel pays il est originaire.

CRÉER DES NOMS RUSSES

Créer un nom russe crédible pour un personnage est simple. Avant de commencer, néanmoins, il est important de comprendre les trois éléments qui composent un nom russe : le premier est le prénom du personnage (*imya*), le second est le deuxième prénom du personnage (*otchestvo*) qui est dérivé de l'*imya* de son père. Un personnage masculin ajoute soit *-ovich* soit *-vich* à l'*imya* de son père, choisissant le suffixe qui sonne le mieux. Un personnage

Tableau 4 : Nationalités du front de l'Est

Dé 100	Nationalité	Dé 100	Nationalité
1-50	Russe blanc*	86-90	Britannique
51-70	Ethnie soviétique**	91-92	Français
71-75	Polonais	93-94	Espagnol
76-78	Balte§	95-96	Américain
79-80	Yougoslave	97-98	Chinois
81-83	Allemand	99	Finlandais
84-85	Italien	00	Norvégien

* Ce qui inclut les Biélorusses et les Ukrainiens.

** Ce qui inclut les Kazakhs, les Géorgiens, les Tatars, les Turkmènes, les Toungouses et d'autres peuples natifs du nord de l'Asie.

§ Ce qui inclut les Estoniens, les Lettons et les Lituaniens.

Tableau 5:
Imya russe

Dé 10	<i>Imya</i> masculin	<i>Imya</i> féminin
1	Ivan	Anna
2	Alexeï	Ekaterina
3	Sergeï	Elena
4	Oleg	Irina
5	Vassili	Ludmila
6	Mikhaïl	Marina
7	Egor	Natalia
8	Dimitri	Olga
9	Andreï	Tatiana
10	Ilia	Yulia

Tableau 7:
Familya russe

Dé 100	<i>Familya</i> masculin	<i>Familya</i> féminin
1	Ivanov	Ivanova
2	Sergueïev	Sergueïeva
3	Petrov	Petrova
4	Kuznetsov	Kuznetsova
5	Mikheïev	Mikheïeva
6	Popov	Popova
7	Romanov	Romanova
8	Sukhov	Sukhova
9	Danilov	Danilova
10	Kozlov	Kozlova

Tableau 6:
Otchestvo russe

Dé 100	<i>Otchestvo</i> masculin	<i>Otchestvo</i> féminin
1	Ivanovitch	Ivanovna
2	Alexeïevitch	Alexeïevna
3	Sergeïevitch	Sergeïevna
4	Olegovitch	Olegovna
5	Vasilevitch	Vasilevna
6	Mikhaïlovitch	Mikhaïlovna
7	Egorovitch	Egorovna
8	Dimitrievitch	Dimitrievna
9	Andreïevitch	Andreïevna
10	Ilitch	Ilinishna

Créer un nom aléatoirement

Pour sélectionner un *imya* de manière aléatoire, jetez un D10 et consultez le Tableau 5. Prenez le nom dans la colonne appropriée selon le genre de votre personnage. Pour sélectionner aléatoirement un *otchestvo*, jetez un D10 et reportez le résultat sur la Tableau 6. Encore une fois, choisissez le nom correspondant au genre de votre personnage. Pour choisir un *familya* au hasard, lancez un D10 et consultez le Tableau 7. Comme auparavant, choisissez le nom correspondant au sexe de votre personnage.

Maintenant, combinez le prénom, le deuxième prénom et le nom de famille obtenus (*imya*, *otchestvo* et *familya*) dans cet ordre, par exemple : Ivan Egorovitch Kozlov ou Olga Sergeïevna Sukhova.

BACKGROUNDS

L'Union soviétique est un endroit tumultueux pendant les années 20, 30 et 40. Pour faciliter l'élaboration du background d'un investigateur, les joueurs sont encouragés à choisir un background dans le Tableau 8 : Background ou à en tirer un aléatoirement.

féminin ajoute -evna ou -ovna à l'*imya* de son père (voir Tableau 6 pour quelques exemples).

L'élément final est le nom de famille du personnage (*familya*), qui est lié au domaine de travail dans lequel l'ancêtre du personnage était employé. La vaste majorité des noms de famille russes se termine en -ov ou -ev, un personnage féminin ajoutant -a en terminaison. Par exemple, des *familya* masculins sont Ivanov, Petrov, Oulianov, Sidorov. Des *familya* féminins sont Ivanova, Petrova, Oulianova, Sidorova.

*Je me demande ce qu'est
l'otchestvode Natalya ?*

- Peggy

Tableau 8 : Background

Dé 100	Background
01-50	Aucun background particulier
51-60	L'investigateur ou sa famille a pris parti pour les Rouges pendant la Guerre civile
61-70	L'investigateur ou sa famille a pris parti pour les Blancs pendant la Guerre civile La famille de l'investigateur est considérée comme suspecte à cause de son héritage non-soviétique, ou car elle a été jugée par l'État comme ayant agi d'une manière anticomuniste (à tort ou à raison)
81-85	La famille de l'investigateur possède un héritage impérial
86-90	L'investigateur a servi dans un <i>Gulag</i>
91-95	L'investigateur ou sa famille a des liens étroits avec l'église
96-00	L'investigateur est un trotskiste

NOUVELLES
OCCUPATIONS CIVILES

Vor

Vous êtes membre d'une organisation criminelle. *Vor* est le diminutif de *vor v zakone*, ou voleur selon la loi. Un *vor* peut travailler seul ou avec d'autres *vory*, mais tous les *vory* ont une chose en commun : un code de l'honneur élaboré. Certaines règles incluent de ne jamais aider la police, de renoncer à toute famille, de ne jamais montrer d'émotion, de ne jamais avoir un travail légitime, de toujours venir en aide aux autres *vory* et de ne jamais nier ce que vous êtes, même si on vous le demande directement. Les *vory* se reconnaissent entre eux, et reconnaissent leurs semblables du monde underground, grâce à des tatouages.

Pendant la Seconde Guerre mondiale, certains *vory* acceptent de combattre pour l'Armée rouge en échange de leur liberté. Ces hommes sont chassés de la confrérie et deviennent des cibles de revanche viables. Néanmoins, d'autres *vory* choisissent de combattre l'occupant allemand non parce qu'ils croient en la Mère patrie, mais parce que les représentants allemands sont tout aussi répressifs que les soviétiques.



REVENUS

Faibles à intermédiaires, intermédiaires.

Maintenant qu'il pouvait enfin voir les mystérieux symboles dans la chair, Niels-Viggo Schou avait le sentiment horrible et angoissant d'avoir eu raison depuis le début.



RELATIONS

D'autres *vory*, des trafiquants du marché noir, des administrateurs des GULAG, la milice, le NKVD.

COMPÉTENCES

Baratin, Corps-à-corps : lutte, Corps-à-corps : poings, Déguisement, Discrétion, Dissimulation, Écouter, Emprunter, Esquiver, Grimper, Métier : contrefaçon, Métier : serrurier, Négociation, Persuasion, Sauter, Survie, plus une autre compétence d'arme au choix du joueur.

BONUS

Estomac solide : les *vory* sont immunisés contre les pertes de SAN liées à la vue de blessures sérieuses et de morts violentes.

Sav

- **Attributs prérequis** : Agilité d6+, Âme d6+.
- **Compétences recommandées** : Crochetage, Discrétion, Intimidation, Persuasion, Survie.
- **Atouts utiles** : Confortablement engourdi, Relations, Vigilance, Voleur.
- **Spécial** : aucun.
- **Équipement** : outils de voleur.

Tableau 9 : Salaires en URSS

Classe	Salaire par an (roubles)	Exemple
Inférieure	1000-4500	Nettoyeur (le plus faible), dactylographe, ouvrier (le plus haut)
Inférieure à intermédiaire	4500-7500	Ouvrier d'usine de munitions
Intermédiaire	7500-11000	Médecin, ingénieur.
Intermédiaire à supérieure	11000-15000	Conducteur de train
Supérieure	15000-25000	Ingénieur supérieur
Fortunée	25000+	Directeur d'usine

TAUX DE CHANGE

À cause de la situation économique au sein de l'Union soviétique, le *rouble* agit moins comme monnaie standard que comme coupon alimentaire ou d'échange pour les quelques marchandises qui sont disponibles à l'achat. Il n'est jamais échangé sur les marchés financiers mondiaux et son exportation est illégale, ce qui empêche d'établir un véritable taux de change. Néanmoins, pour le jeu, nous dirons qu'1 \$ = 5 roubles (ou 1 rouble = 20 cents).

Zek

Le régime de Staline écrase toute résistance politique. Les dissidents disparaissent et les opposants politiques sont publiquement discrédités et jetés dans des camps de travail. De nombreux prisonniers sont d'anciens scientifiques, politiciens ou soldats qui ont gêné le régime d'une manière ou d'une autre. Les compétences d'un *zek* peuvent être diverses, selon ce qu'il a fait avant de transgresser les lois des puissants. Alors que l'armée régulière se fait massacrer, les Soviétiques commencent à sortir les dissidents des camps de travail pour les envoyer au combat avec peu ou sans aucune préparation, et un petit nombre d'entre eux seulement survit à la guerre. D'autres parviennent à s'échapper des *Gulags* et interviennent d'eux-mêmes ou en petites bandes (même si d'autres choses rodent sur les terres à l'abandon près des *Gulags*, des choses qui pourraient leur faire regretter d'avoir quitté la prison).

Le mot *zek* est le diminutif de la phrase *zakluchennyi kanalorameec* qui signifie « Garde rouge emprisonné qui travaille sur le site de construction du canal de la mer Blanche ».

Cth REVENUS
Faibles

RELATIONS

Tribaux Evenks, administrateurs de *Gulag*, la milice, d'autres *zek*.

Salaires soviétiques

La monnaie principale de l'Union soviétique est le *rouble*, qui peut être divisé en 100 *kopeks*. Même si le *rouble* possédait un symbole officiel pendant l'essentiel de la période de l'Empire russe, il disparaît à la fin de ce dernier et il ne reste alors aucun emblème approuvé par l'État (même si P et py6 sont utilisés de manière officieuse).

Les salaires présentés dans le Tableau 9 pour les civils sont établis de la même manière que ceux qui sont présents à la p.61 d'*Achtung! Cthulhu : le Guide de l'Investigateur pour la Guerre Secrète*. Des exemples de types d'emploi civil pour chaque fourchette ont également été inclus. Le salaire est, comme pour la Grande-Bretagne et les États-Unis, très différent. Un soldat de l'Armée rouge commence ainsi avec 600 *roubles* par an, ce qui équivaut approximativement à 120\$; même si, grâce à l'inflation dans l'économie soviétique entre autres choses (voir Taux de change, en face) des comparaisons stables sont difficiles à établir.

COMPÉTENCES

Dissimulation, Écouter, Emprunter, Esquiver, Négociation, Survie, plus six autres compétences permettant de représenter son background.

BONUS

Dur comme de la semelle : les *zek* gagnent +1 CON ou +1 FOR.

Sav

- **Attributs prérequis** : Intellect d6+.
- **Compétences recommandées** : Connaissance (diverse), Détection, Persuasion, Survie.
- **Atouts utiles** : Chanceux, Charognard, Combattant d'improvisation, Érudit, Sang chaud, Sens du danger, Vigilance.
- **Spécial** : aucun.
- **Équipement** : plusieurs couvertures. Si le *zek* est enrôlé, il aura le même équipement qu'un fantassin.

NOUVELLES OCCUPATIONS MILITAIRES**Cavalier**

Les cavaliers soviétiques prouvent leur efficacité durant les premières années de la guerre grâce à leur mobilité qui n'est pas freinée par les terrains difficiles ou le manque de carburant. La cavalerie frappe avec soudaineté les territoires contrôlés par l'Allemagne, prenant souvent l'ennemi par surprise et semant le chaos dans les rangs.

Les cavaliers et leurs chevaux sont vulnérables aux mitrailleuses et au feu d'artillerie. En 1943, les Soviétiques cessent d'utiliser la cavalerie traditionnelle.

**Cth****CONDITIONS D'ENTRÉE & PRÉREQUIS**

- DEX égale ou supérieure à 14.
- *Entraînement de base* : armée.

RANG

Engagé, sous-officier, officier.

COMPÉTENCES

Armes à feu : armes d'épaule, Connaissance du terrain, Corps-à-corps, Écouter, Emprunter, Esquiver, Grimper, Orientation, Pistage, Premiers Soins, Sciences de la vie : histoire naturelle, Survie, Trouver Objet Caché, Utiliser corde.

BONUS

Homme à cheval : les cavaliers ajoutent +10% en Corps-à-corps, Équitation ou Armes à feu : armes d'épaule, lorsqu'ils opèrent en formation avec d'autres cavaliers.

Sav

- **Attributs prérequis** : Agilité d6+.
- **Compétences recommandées** : Détection, Équitation.
- **Atouts utiles** : Acrobate, Mains stables, Né pour chevaucher.
- **Spécial** : aucun.
- **Équipement** : *Shashka* (For+d6), cheval de guerre.

Être, ou ne pas être...

Il faut garder plusieurs points en mémoire lors de la création de personnages pour le front de l'Est. Premièrement, une bonne éducation peut augmenter les chances de survie d'un personnage. Cette caractéristique est encore plus importante qu'en Europe de l'Ouest car le pays souffre d'une pénurie continue de professionnels compétents (ils se trouveront donc moins probablement sur la ligne de front).

Il est aussi important de décider de l'attitude de votre personnage envers le communisme. Les communistes ne peuvent pas refuser une mission de combat, même si la réussite de celle-ci semble impossible – en d'autres termes, être un communiste en temps de guerre signifie être en grand danger. D'un autre côté, un héros communiste peut entreprendre une carrière extraordinaire et rapidement grimper les échelons jusqu'au sommet du pouvoir militaire.

En plus de savoir si votre personnage est un communiste ou non, vous devrez également réfléchir à ses contentieux éventuels avec le système politique soviétique (après tout, tous les communistes ne sont pas d'ardents supporters du régime de Staline, du moins en privé). Si vous choisissez de créer un personnage antisoviétique, il devra faire attention à son attitude, toute erreur pouvant conduire à des mesures répressives (et potentiellement fatales).

Kinolog

Les chiens sont acceptés au combat à partir de 1924 par le *Revvoysenoviet* (Conseil de guerre révolutionnaire soviétique) ; treize écoles d'entraînement sont fondées et leurs personnels recrutés chez les formateurs de chiens policiers, les chasseurs et les artistes de cirque. Les animaux eux-mêmes (en général des bergers allemands) sont entraînés pour remplir différents rôles, comme tirer les blessés à l'écart du champ de bataille, inspecter les routes à travers des champs de mines, transporter la nourriture et les médicaments. Des chiens anti-chars sont aussi formés dans trois de ces écoles (voir p.57).

Un *kinolog* est un spécialiste de l'utilisation des chiens au combat, il comprend les chiens et peut les entraîner à l'excellence.

Cth**CONDITIONS D'ENTRÉE & PRÉREQUIS**

- CON et POU égaux ou supérieurs à 14.
- *Entraînement de base* : armée.

RANG

Engagé.

COMPÉTENCES

Armes à feu : armes d'épaule, Conduite : automobile, Connaissance du terrain, Corps-à-corps, Esquiver, Grimper, Nage, Orientation, Persuasion, Sciences de la vie : histoire naturelle, Tactique, plus trois compétences d'intérêt professionnel ou personnel.

BONUS

Meilleur ami de l'homme : où qu'il aille, le *kinolog* est accompagné par son fidèle limier. Utilisez les caractéristiques d'un chien ordinaire, voir p. 281 du *Malleus Monstrorum* pour *l'Appel de Cthulhu*, mais ajustez Morsure à 50% et ajoutez Pistage 80%.

Sav

- **Attributs prérequis** : Âme d6+, Intellectd6+.
- **Compétences recommandées** : Détection, Persuasion.
- **Atouts utiles** : Commandement, Lien animal, Maître des animaux.
- **Spécial** : commence la partie avec un chien spécialement entraîné.
- **Équipement** : aucun.

Agent du NKVD

Les troupes du NKVD sont des unités d'élite de l'Armée soviétique, des communistes russes fidèles aux idées du marxisme-léninisme. Les troupes du NKVD défendent les installations et les usines importantes, luttent contre les espions et les dissidents, et gardent les prisonniers de guerre dans les camps. Pour plus d'informations sur le NKVD, voir p.32 et 45.

Cth

CONDITIONS D'ENTRÉE & PRÉREQUIS

- CON supérieure ou égale à 12. INT supérieure ou égale à 10.
- *Entraînement de base* : NKVD.

RANG

Engagé, sous-officier, officier.

SPÉCIALISATIONS

Garde-frontière, sécurité interne, transport.

COMPÉTENCES

De base : Armes à feu : armes de poing, Corps-à-corps, Tactique, Traditions institutionnelles.

Garde-frontière : Compétences de base, plus Armes à feu : armes d'épaule, Autre langue, Écouter, Orientation, Pistage, Trouver Objet Caché.

Sécurité interne : Compétences de base, plus Armes à feu : armes automatiques, Armes à feu : armes d'épaule, Conduite : automobile, Discrétion, Doctrine militaire, Trouver Objet Caché.

Transport : Compétences de base, plus Armes à feu : armes automatiques, Assemblage, Conduite : automobile, Métier : électricité, Métier: mécanique, Orientation.

BONUS

Un agent du NKVD peut choisir l'un des bonus suivants :

Selon les règles : les agents du NKVD ajoutent +10% à leur compétence Tactique. Néanmoins, leurs uniformes distinctifs rendent leur déploiement évident et ils peuvent se faire prendre en tenaille par leurs ennemis qui réussissent un test de compétence Doctrine Militaire.



Pour la Mère patrie : un agent du NKVD peut ajouter +10% à l'une de ses compétences d'arme lorsqu'il est dépassé par le nombre selon un rapport de deux pour un. Si le ratio devient inférieur à celui-ci, le bonus n'est plus applicable.

Sav

- **Attributs prérequis** : Âme d6+, Force d6+.
- **Compétences recommandées** : Connaissance (Doctrine soviétique), Détection, Intimidation, Persuasion.
- **Atouts utiles** : Relations, Vigilance, Volonté de fer.
- **Spécial** : aucun.
- **Équipement** : aucun.

Osobist SMERSH

Les *Osobist SMERSH* (agents de contre-espionnage militaire) sont chargés de surveiller l'état moral et politique d'une unité, en identifiant les gens dont les activités sont assimilables à de la trahison (selon les standards soviétiques), les organisations contre-révolutionnaires, et les groupes de gens engagés dans l'agitation antisoviétique. Les *Osobist SMERSH* représentent l'épée de sanction du Parti sur le front de l'Est.

Cth

CONDITIONS D'ENTRÉE & PRÉREQUIS

- CON supérieure ou égale à 10. INT supérieure ou égale à 14.
- *Entraînement de base* : NKVD.

RANG

Officier.

COMPÉTENCES

Armes à feu : armes de poing, Commandement, Connaissance du terrain, Corps-à-corps, Doctrine militaire, Droit, Espionnage, Persuasion, Tactique, Traditions institutionnelles, Trouver Objet Caché.

BONUS

Un agent du NKVD peut choisir l'un des bonus suivants :
Selon les règles : les *Osobist SMERSH* ajoutent +10% à leur compétence Tactique. Néanmoins, leurs uniformes distinctifs rendent leur déploiement évident et ils peuvent se faire prendre en tenaille par leurs ennemis qui réussissent un test de compétence Doctrine Militaire.

Sav

- **Attributs prérequis** : Âme d6+, Intellect d6+.
- **Compétences recommandées** : Connaissance (Doctrine soviétique), Connaissance (Espionnage), Détection, Investigation, Persuasion.
- **Atouts utiles** : Investigateur, Relations, Vigilance.
- **Spécial** : aucun.
- **Équipement** : calepin rouge.

Sav

Nouvelle compétence CONNAISSANCE (DOCTRINE SOVIÉTIQUE) (INTELLECT)

La vie en Russie soviétique est extrêmement dangereuse. Il faut lutter chaque jour pour sa survie. Le climat, la guerre, et même votre ignorance peuvent vous coûter la vie. Soutenir les écrits philosophiques d'un chef de parti qui vient de tomber soudainement en disgrâce peut susciter des doutes à votre égard, lesquels peuvent conduire à un internement dans un *Gulag* (ou même au peloton d'exécution).

Cette compétence permet à un patriote de naviguer dans le champ de mines bureaucratique et de savoir ce qui est et ce qui n'est plus en vogue cette semaine. Il s'agit de la capacité à parler en des termes qui sont suffisamment vagues pour ne pas prendre parti pour un côté ou pour l'autre, et d'être assez informé pour savoir qui a été récemment déclaré *persona non grata* par Staline et son haut commandement.

Sav

Nouveaux handicaps MENTALEMENT FRAGILE (MINEUR)

Votre personnage a du mal à s'acclimater aux réalités de la guerre. Le montant maximum de Démence qu'il peut supporter avant que sa Santé Mentale ne fléchisse est d'1 point de moins que la normale.

Le climat, la guerre et même votre ignorance peuvent vous faire tuer.

SUSPECTÉ (MINEUR OU MAJEUR)

Probablement sans que cela soit sa faute, votre personnage se retrouve dans une position où il est suspecté d'être un traître de par ses croyances ou ses actions. Ceci peut arriver parce qu'il est le descendant de mauvais parents, parce qu'il suit les enseignements du mauvais professeur, ou même parce qu'il possède les bonnes convictions, mais au mauvais moment.

Le handicap Suspecté inflige une pénalité de -2 ou -4 au Charisme, selon sa gravité. Cette pénalité ne s'applique que lorsque le personnage interagit avec le Parti, et uniquement si les membres de ce dernier sont au courant du passé du personnage et de son statut défavorable. Quelqu'un qui possède ce Handicap doit être extrêmement prudent, car obtenir un 1 naturel à la fois sur le dé et le dé joker sur une action peut être perçu comme un sabotage volontaire ou un acte de trahison.

Sav

Nouveaux atouts

ATOUT DE COMBAT : CONFORTABLEMENT ENGOURDI

Prérequis : Novice, Âme d6+

Le conflit fait partie intégrante de la vie de ce personnage, d'aussi loin qu'il puisse s'en souvenir. Il a été témoin – et a peut-être commis – de terribles choses, et s'est totalement désensibilisé des traumatismes de la guerre. Ce personnage n'a jamais besoin d'effectuer de tests de Peur lorsqu'il est confronté aux horreurs habituelles de la guerre.



ATOUT PROFESSIONNEL : NÉ POUR CHEVAUCHER

Prérequis : Novice, Agilité d8+, Équitation d6+

Certaines personnes semblent être nées sur une selle, et avoir appris à chevaucher avant d'apprendre à marcher. Les personnages qui possèdent cet Atout obtiennent un +2 sur les tests d'Équitation. De plus, ils peuvent aussi dépenser des Jetons pour faire des tests d'Absorption pour leur monture, il s'agit d'un test d'Équitation à -2 (annulant leur +2 habituel). Chaque succès et chaque relance annulent une blessure.

Cet Atout remplace l'Atout Lien Animal.

ATOUT ÉTRANGE : SANG CHAUD

Prérequis : Novice

Le personnage est capable de résister bien plus facilement que ses camarades à de faibles températures. Il bénéficie d'un +2 sur ses tests de Vigueur pour résister aux Niveaux de Fatigue, et est capable d'ignorer deux Niveaux de Fatigue infligés par le froid.

NOUVEAUX TYPES D'ENTRAÎNEMENT

NKVD

Le NKVD est la branche d'application de la loi du système soviétique ; la police secrète redoutée de Staline, responsable de la mise en place de politiques infâmes comme la répression politique sur ses opposants, la gestion des camps de travaux forcés (*Gulags*), les exécutions de masse et l'évacuation de populations entières vers de lointaines zones désertiques russes non peuplées.

Ce qui est moins connu ce sont les responsabilités du NKVD en matière de police générale en Russie soviétique, ce qui inclut le contrôle de la circulation, la lutte contre les incendies, le contrôle aux frontières et la maintenance des

archives écrites du système soviétique. Tous les agents du NKVD ne sont pas des monstres assoiffés de sang comparables aux pires membres de la *Gestapo* nazie ; cependant, suffisamment de crimes de guerre ont été commis pour rendre la comparaison valide et compréhensible.

Le NKVD est la branche d'application de la loi du système soviétique.

Cth

- **Durée de la formation :** neuf semaines.
- **Conditions d'obtention :** l'investigateur doit à la fois réussir un test de Traditions institutionnelles et de Puissance à -20%. Une relance (sur l'un ou sur les deux tests) est permise si la formation échoue lors de la première tentative. D'autres échecs se soldent par une déportation dans un *Gulag* (votre personnage a dit la mauvaise chose à la mauvaise personne pendant la formation, par exemple ; voir l'occupation *Zek* pour plus d'options à partir de ce point).
- **Compétences:** Armes à feu : armes de poing (2), Corps-à-corps (2), Corps-à-corps : lutte (2), Espionnage (1).

Sav

- **Attributs prérequis :** Âme d6+.
- **Compétences recommandées :** Combat, Connaissance (Doctrines soviétique), Connaissance (Espionnage), Tir.
- **Équipement de base fourni :** vêtements chauds d'hiver, documentation soviétique, calepin, sifflet.

Un bonus ajouté

Des primes sont disponibles pour les soldats pour chaque char et avion dont la destruction a été vérifiée. Ces récompenses sont placées sur un compte en banque spécial au nom du soldat, mais il est impossible d'y avoir accès légalement pendant la guerre.

CthTableau 10 :
Distinctions soviétiques

Pourcentage	Distinction
Volonté -20% ou moins	Ordre de la croix rouge russe
Réussite spéciale test de Volonté	Ordre de la guerre patriotique, 1 ^{er} classe
Réussite spéciale test de Volonté	Ordre de la bannière rouge

DISTINCTIONS
& MÉDAILLES
(OPTIONNEL)

Comme évoqué dans *Achtung! Cthulhu : le Guide de l'Investigateur pour la Guerre Secrète*, des règles optionnelles permettent de décerner des promotions et des décorations aux personnages militaires ; celles-ci peuvent s'appliquer également sur le front de l'Est.

Cth

Utilisez les règles p.73 du *Guide de l'Investigateur* et référez-vous aux distinctions soviétiques simplifiées du Tableau 10.

Sav

Utilisez les règles p.118 du *Guide de l'Investigateur* et référez-vous au classement simplifié des différentes médailles soviétiques du Tableau 11 et aux modificateurs de récompense du Tableau 12.

SavTableau 11 :
Distinctions soviétiques

d20	Promotion	Distinction
1-12	+0	Médaille de bravoure
13-15	+1	Ordre de la croix rouge
16-19	+2	Ordre de la guerre patriotique, 1 ^{er} classe
20-23	+2	Ordre de la bannière rouge
24+	+4	Ordre de Lénine/Ordre de la Victoire

SavTableau 12 :
Modificateurs de récompense

Modificateur	Circonstance
+X	Modificateur de Charisme (seulement pour le personnel du NKVD)
+1	Le héros est une femme
+1	Le héros sert dans une unité du NKVD
-2	Mission facile
-2	Le héros sert dans une escouade pénale
-3	Le héros était en prison dans un Gulag.
+2	Mission difficile
+2	Le héros a été blessé par l'ennemi
+3	Le héros a sauvé une bannière militaire ou une relique soviétique





CHAPITRE 5

Armes et équipement

“Un homme avec une arme peut contrôler 100 hommes désarmés.”
= Vladimir Lénine

Ce chapitre contient les descriptions des armes à feu et de l'équipement spécial utilisés par les Soviétiques et les Allemands sur le front de l'Est. Des armes et outils allemands supplémentaires sont consultables dans *Achtung! Chthulhu* : le *Guide du Gardien pour la Guerre Secrète*, Chapitre 6.

RAVITAILLER L'ARMÉE ROUGE

Équipement

La plupart des soldats de l'Armée rouge utilisent le même équipement au combat, le fusil Mosin-Nagant et le pistolet-mitrailleur PPD-40 étant les armes de choix (p.48). En plus de leurs armes, ils transportent deux poches de 20 munitions pour fusil, une baïonnette, un sac de rations, une popote, une pelle-pioche et une bouteille d'eau dans une housse de cuir grise. Une cape avec capuche en toile marron-olive, une tente est contenue dans un havresac ; de manière alternative, elle peut-être enroulée autour du sac à dos, autour du torse du fantassin en boule avec son manteau, ou attachée à l'arrière de sa ceinture. Son masque à gaz SM-1 est porté en bandoulière sur l'épaule droite dans un sac ; néanmoins, ce masque inefficace est généralement jeté et le sac utilisé comme cible d'entraînement au tir.

Un casque d'acier est la seule armure que portent tous les soldats, sauf ceux de l'infanterie d'assaut qui sont également dotés d'une plaque thoracique en acier.

L'équipement de campagne d'un officier russe comporte une ceinture, deux épaulettes, un holster pour pistolet TT-30 (p.50), un étui à jumelles au niveau de la hanche droite, et un étui à carte en cuir marron sur la gauche. Le masque à gaz SM-1 pend également au niveau de la hanche gauche, dans un sac en toile marron.

Médecine

Les départements des fournitures médicales et vétérinaires sont responsables de l'achat, du stockage et de la dispense des médicaments, et des soins médicaux pour l'armée. Chaque compagnie de la RKKA est pourvue d'un médecin militaire subalterne (*saninstruktor*) qui est chargé de traiter les soldats blessés et malades dans les postes de premiers secours du régiment.

Il est important de noter que les professionnels hautement qualifiés en médecine de la RKKA ne se trouvent que dans les hôpitaux ; les *saninstruktors* et *feldshers* sur la ligne de front ont en général peu d'entraînement. La qualification la plus importante pour ces deux rôles est la capacité à porter un soldat blessé hors du champ de bataille ; sur certains fronts, des chiens d'hôpitaux sont aussi utilisés pour transporter les blessés.

Une fois qu'un soldat blessé se trouve dans un poste de premiers secours, un docteur établit un diagnostic et recommande une procédure d'action. Si la blessure est traitable, le patient est envoyé dans un hôpital à l'arrière.

La qualification la plus importante est la capacité à porter un soldat blessé hors du champ de bataille.

À cause du manque de fournitures médicales et d'un nombre de patients en constante augmentation, de nombreux docteurs ne parviennent pas à (ou ne souhaitent pas) prendre le temps nécessaire pour trier les blessés et se contentent de les envoyer vers l'hôpital.

Les grands blessés sont transportés vers des installations médicales dans des trains-hôpitaux. Après traitement, ils bénéficient d'une courte pause pour se reposer et récupérer, après quoi un comité médical examine le soldat et le renvoie sur le front s'il est jugé apte à retourner au combat.

La pénicilline n'est pas véritablement répandue dans l'Armée rouge jusqu'en 1944 (voir le *Guide du Gardien*, p.30, pour savoir comment cela peut affecter les investigateurs).

Approvisionnement

Les départements de ravitaillement gèrent la logistique de la RKKA. Dans les quartiers généraux régimentaires, de division et de l'armée, il y a des sections pour gérer la nourriture, les vêtements, l'artillerie, les véhicules et autres fournitures diverses. Le personnel de ces départements doit gérer l'enregistrement des biens personnels, la réception, la logistique et la livraison (et, dans de nombreux cas, ils affichent une suffisance un peu trop prononcée).

Les fournitures sont méticuleusement contrôlées et ne sont délivrées qu'à des personnes possédant la documentation appropriée. Par exemple, les formulaires de réquisition doivent être approuvés par le quartier général divisionnaire. De nombreuses unités de combat doivent retourner à l'arrière pour chercher des fournitures quand elles ont épuisé leur complément. Les tireurs de char et équipages d'artillerie doivent retourner leurs douilles usagées pour obtenir de nouveaux obus.

Violer les règles de la chaîne d'approvisionnement peut se terminer de manière tragique. Être envoyé dans une unité pénale est une sanction, être accusé d'activités antisoviétiques en est une autre.

ARMES SOVIÉTIQUES

MITRAILLEUSE LÉGÈRE DEGTYARYOV DP-28/DT

Créée par Vassili Degtyaryov en 1928, la DP-28 est surnommée « le tourne-disque » par l'Armée rouge à cause de la forme de son chargeur à tambour. Peu chère et facile à fabriquer, elle ne s'enraye que peu souvent malgré la boue, la terre et le sable ; son point faible est qu'elle se brise facilement si elle fait l'objet d'un traitement assez brutal. La DT est la version montée sur véhicule.

PISTOLET-MITRAILLEUR DEGTYARYOV PPD-40

Le premier pistolet-mitrailleur soviétique (SMG) accepté en service, le PPD conçu en 1934 par Degtyarov est la copie virtuellement identique d'un pistolet allemand existant. Capable d'un tir sélectif, le PPD utilise des cartouches de 7.62mm et accepte des chargeurs de 25 balles ou un chargeur à tambour de 71 balles. Contrairement aux PPSH et PPS qui suivront, le PPD est très cher à produire.

MITRAILLEUSE LOURDE DSHK

L'Armée rouge adopte la DShK en 1938. Variante de la DP/DT, elle est utilisée comme arme antiaérienne et arme lourde de soutien. Uniquement capable de produire un tir automatique, elle fonctionne à emprunt de gaz et manque d'un système de refroidissement adéquat. Elle possède, également, le surnom *Dushka* (chérie).

MASCHINENPISTOLE MAUSER C96

Ce pistolet semi-automatique, développé par les frères Feedlerle en 1896, possède une portée supérieure et une meilleure

pénétration que la plupart des pistolets fabriqués avant 1935. Le Mauser est fiable et puissant, mais lourd et encombrant pour un pistolet. En Union soviétique, il représente une arme de poing de choix pour les vieux agents du NKVD et ceux qui combattent durant la Guerre civile russe.

MITRAILLEUSE PM MAXIM M1910

La M1910, une version de la mitrailleuse de Hiram Maxim adaptée pour les cartouches de fusil russes standards, est montée sur une roue protégée par un bouclier à canon. Malheureusement, elle possède un système de refroidissement et se montre donc extrêmement lourde. Malgré cela, il s'agit de la mitrailleuse principale de l'Armée rouge jusqu'en 1943.

FUSIL MOSIN-NAGANT

Le fusil principal des forces soviétiques. Même s'il n'est pas une arme moderne (il est basé sur une conception de 1891), ce fusil à verrou possède une longue portée en plus d'être très fiable, efficace et mortel. Des variantes adaptées pour les tireurs d'élite sont disponibles.

REVOLVER NAGANT M1895

Le revolver Nagant est développé pour l'Armée russe en 1895 par l'inventeur belge Léon Nagant. Il est réputé pour sa fiabilité, sa puissance et sa facilité d'utilisation. Il entre en action durant la Seconde Guerre mondiale, même si



les pistolets modernes (tels que le TT-30) sont disponibles. L'Armée rouge utilise un Nagant double action sans déperdition de gaz qui, grâce à sa conception, est l'un des quelques revolvers capables d'utiliser un silencieux.

COUTEAU DE COMBAT NR-40

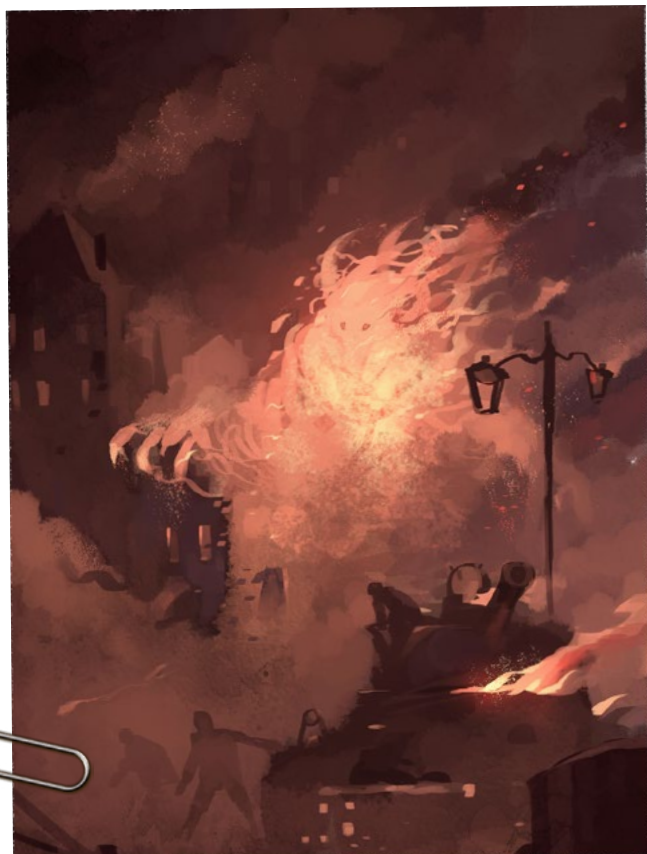
Basé sur le populaire (et illégal) couteau de la pègre russe, le *finka* (couteau finlandais), le NR-40 entre en service après la Guerre d'hiver (p.14). La garde en S du couteau est montée à l'envers pour une meilleure prise en main par les soldats de l'Armée rouge. La lame est longue de 152mm (6«).

PPS-42 (PISTOLET-MITRAILLEUR SUDAËV)

Pistolet-mitrailleur conçu par Alexeï Sudaïev en 1942, le PPS possède un design plus simple, ainsi qu'une plus grande précision, une meilleure fiabilité et portabilité que son rival, le PPSH. Il est accepté en service comme le PPS-42, avec une production à petite échelle qui commence pendant le siège de Leningrad. La production à grande échelle commence en 1943.

PPSH-41 (PISTOLET-MITRAILLEUR SHPAGIN)

Pistolet-mitrailleur soviétique conçu par Georgi Shpagin en 1940 comme alternative peu chère au PPD-40. Le PPSH possède un sélecteur pour le tir unique ou automatique. Il utilise un tambour à 71 balles (enclin à se déformer et s'enrayer) ou un chargeur de 35 balles. Le PPSH n'a pas seulement une cadence de tir élevée, il est aussi très résistant et peu cher à produire. Il est aussi souvent abandonné derrière les lignes ennemies pour équiper les partisans des forces de la résistance.



PTRD-41 (FUSIL ANTICHAR DEGTYARYOV)

Fusil antichar conçu en 1941, basé sur les fusils M-35 polonais, le PTRD-41 est un fusil lourd à un coup. Malgré son nom, le PTRD n'est réellement efficace que contre les cibles légèrement blindées. En plus de son manque de puissance pénétrante, un autre défaut est que le fusil ne possède que des visées métalliques et ne peut être équipé d'une lunette, le tir précis à longue distance est donc difficile. Pour compliquer encore davantage les choses, le canon expulse un épais nuage de poussière et de débris après chaque tir, faisant de cette arme un fusil de sniper peu efficace (et rendant son utilisateur détectable avec un test Facile de Trouver Objet Caché [Cth]/Détection (+2) **Sav**). Malgré ces problèmes, le PTRD est utilisé à partir de 1943 comme fusil anti-matériel.

GRENADE RGD-33

Conçue en 1933 pour remplacer les modèles de la Première Guerre mondiale, la RGD-33 est une grenade à manche. Elle peut être modifiée pour contenir une « enveloppe de fragmentation » supplémentaire qui projette davantage de shrapnels et, par conséquent, cause plus de dégâts. La grenade est complexe à fabriquer et difficile à utiliser. Elle est plus tard remplacée par la RG-42.

RG-42

Bien plus simple et facile à utiliser que la RGD-33, la RG-42 est une grenade à fragmentation en forme de conserve qui contient environ 200g (7oz) de TNT.

MITRAILLEUSE SG-43 GURYUNOV

Mitrailleuse moyenne moderne très efficace (similaire à la Browning M1919), la MG SG-43 entre en service en 1943 pour remplacer le fusil Maxim et peut être fixée à un véhicule, ou montée sur son propre ensemble de roues.

Sav Nouvelle qualité d'arme : Peu fiable

Les armes à énergie soviétiques fabriquées avec un cristal synthétique sont incroyablement peu fiables, puisqu'elles vaporisent souvent le porteur. Si la personne qui utilise l'arme obtient un 1 ou un 2 sur son dé de Tir (ignorant le résultat du Dé joker), le tir échoue et l'arme doit être réparée avant de pouvoir être réutilisée. Si le Dé joker est aussi un échec, l'arme explose, causant 4d6 points de dégâts à quiconque se trouve dans un Petit Gabarit d'explosion.

Évidemment, ces armes synthétiques sont données aux troupes qui sont jugées remplaçables, et leur manque de fiabilité est un secret d'État étroitement gardé. Il existe une poignée de véritables armes extraterrestres qui ne souffrent pas de cette tendance à l'explosion, mais la majorité d'entre elles sont utilisées pour les recherches et elles sont rarement – voire jamais – vues sur le champ de bataille.

FUSIL SEMI-AUTOMATIQUE SVT-38/SVT-40

Le SVT-38 est basé sur un design de Fedor Tokarev primé lors d'un concours de 1938. Le SVT-40 est la version évoluée et autorisée après quelques problèmes rencontrés sur le modèle précédent pendant la Guerre d'hiver (p.14). Destiné à remplacer le vieux fusil Mosin, l'invasion allemande soudaine perturbe l'acceptation d'un usage généralisé du SVT-40. Contrairement à la plupart des armes soviétiques, il possède un design complexe et est donc plus difficile à produire et entretenir. Comme pour le Mosin, un kit de modification pour tireur d'élite est disponible.

PISTOLET SEMI-AUTOMATIQUE TT-30/TT-33

Le pistolet TT est développé dans les années 30 par Tokarev pour devenir l'arme principale du personnel de commandement soviétique (et aussi pour remplacer le Nagant M1895). Le modèle original entre en service en 1931 et se voit légèrement modifié en 1933. Généralement destiné aux officiers, le TT-33 emprunte ses caractéristiques à plusieurs armes Browning, dont le M1911. Il utilise des cartouches modifiées de Mauser C96 et, même si le fusil peut résister à de mauvaises manipulations, l'absence d'une véritable sécurité peut le rendre très dangereux à transporter s'il est chargé.

Armes spéciales

BOMBES SPECTRES

Les chercheurs et les sorciers de l'Institut 21 ont réussi à créer une bombe dont l'enveloppe contient un sort de convocation de Vampire de feu. Jusqu'à présent, cela n'a marché que sur des bombes de 1 000 kg (2 200lb) ou davantage, et seulement cinq pourcent ont fonctionné comme prévu (un succès critique (01/05) **Cth** tirer un as ou roi de pique **Sav**). Les échecs vont de la bombe étant un échec total au déclenchement de l'invocation en plein vol, ce qui conduit bien souvent à la destruction complète de l'avion et de son équipage. Les chercheurs ont baptisé ces bombes-vampires de feu : « bombes spectres ».

En plus des dégâts causés par la bombe elle-même, l'explosion invoque également un Vampire de feu prêt à semer le chaos sur la cible et ses environs. Voir *L'Appel de Cthulhu, Sixième Édition*, p.234 **Cth** *Achtung! Cthulhu* : le Guide du Gardien pour la Guerre Secrète, p.235 **Sav** pour obtenir les statistiques adéquates.

Achtung! Cthulhu

Difficulté des compétences

Certaines situations dans une aventure d'*Achtung! Cthulhu*, ou de l'un de ses suppléments, représenteront plus ou moins de challenge pour un investigateur et sa compétence standard s'en verra modifiée. Pour davantage de détails sur ce point, consultez la p.61 du Guide de l'Investigateur, ou la p.159 du Guide du Gardien.

ARMES À ÉNERGIE

Quelques spécialistes de l'Otdel M1 expérimentent des armes à énergie basées sur la technologie extraterrestre. Ces prototypes sont développés à partir de matériaux récupérés par les expéditions de Kulik dans l'Objet 143 (p.89-90). Le focalisateur énergétique des armes est un minéral rouge inhabituel que l'on pense d'origine extraterrestre (*Oktyabrit* – « Pierre d'octobre », nommée d'après la Révolution glorieuse) ; d'autres dépôts de ce minéral ont été trouvés ensuite dans les profondeurs des forages des mines de la péninsule de Kola.

Les scientifiques de l'Otdel MI ont tenté de développer un procédé pour fabriquer un fac-similé du minéral (*Noyabrit* – « Pierre de novembre » – également nommée d'après la Révolution glorieuse, pour prendre en compte la modification calendaire ; p.7). Chaque arme équipée avec le minéral synthétique est incroyablement peu fiable et a tendance à vaporiser son porteur sur un échec ; celles qui possèdent une pierre véritable cessent seulement de fonctionner jusqu'à ce qu'elles soient réparées. Les agents qui se voient assigner une arme à énergie portent toujours également un revolver ou un fusil d'assaut supplémentaire.

Cth

Les armes à énergie contenant le minéral synthétique possèdent une note de Défaillance ajustée de 75-00 et inflige 4d6 points de dégâts au tireur sur un échec. Celles qui possèdent la pierre d'origine ont une Défaillance de 96 (voir Tableau 13). Malgré les dangers potentiels, l'un des principaux avantages des armes à énergie est qu'elles ignorent totalement le blindage et l'armure.

Sav

Les armes à énergie soviétiques ont la nouvelle qualité d'arme Peu fiable (voir la fenêtre de texte sur la page opposée).

KRUMMLAUF

Modification inhabituelle du *Sturmgewehr StGW44* (p.147, *Guide du Gardien*), cette fixation pour canon permet au fusil de contourner les angles. Le *Krummlauf*, qui entre en service en 1943, inclut également une visée périscopique. La modification a une durée de vie de 300 tirs et diminue drastiquement la précision, la portée et la puissance de feu. Une variante expérimentale pour le PPSH-41 est aussi en développement.

Cth

Toute tentative d'utiliser un *StGW44* équipé d'un *Krummlauf* nécessite un test de compétence *Difficile* et l'arme inflige 4 points de dégâts de moins que la normale (avec un minimum de 1 point de dégât).

Sav

Toute arme équipée d'un *Krummlauf* voit ses dés de dégâts réduits d'un cran (2d6-1 pour le *Sturmgewehr StGW44*) et subit une pénalité de -2 au test d'attaque.

CONTOURNER LES ANGLES DE MUR ?
PAS VRAIMENT ÉQUITABLE.

-SGT. CARTER



Tableau 13 : Armes du front de l'Est

ARMES DE CORPS À CORPS

Équipement	Faction	Date	Compétence initiale*	Dégâts	Portée de base	Att./Tour	Coups	PV	Défaill.
Couteau NR-40	URSS	1940	CC/AM (Couteau)	1D4+2+imp	Contact	1	-	12	-

*CC = Corps à corps ; AM = Arme de mêlée.

GRENADES & EXPLOSIFS

Équipement	Faction	Date	Compétence initiale	Dégâts	Portée de base	Att./Tour	Coups	PV	Défaill.
Grenade RGD-33	URSS	1933	Lancer	6D6/3m	(FOR-1) x1m	1	-	6	-
Grenade RG-42	URSS	1942	Lancer	4D6/3m	(FOR-1) x1m	1	-	4	-

ARMES DE POING

Équipement	Faction	Date	Compétence initiale	Dégâts	Portée de base	Att./Tour	Coups	PV	Défaill.
Pistolet à énergie	URSS	1935	Arme de poing	3D6*	15m	1	10	4	75 (96)**
Mauser C96	Allemagne /URSS	1896	Arme de poing	1D10	25m	2	6	8	98
Revolver Nagant M1895	URSS	1895	Arme de poing	1D10	15m	2	7	8	00
TT-30/TT-33	URSS	1930/1933	Arme de poing	1D10+2	15m	2	6	8	00

FUSILS & FUSILS DE CHASSE

Équipement	Faction	Date	Compétence initiale	Dégâts	Portée de base	Att./Tour	Coups	PV	Défaill.
Fusil à énergie	URSS	1936	Armes d'épaule	3D8*	25m	1	10	4	75
Fusil Mosin-Nagant	URSS	1882	Armes d'épaule	2D4+4	100m	1/2	5	14	00
Mosin-Nagant (version sniper)	URSS	1932	Armes d'épaule	2D4+4	200m	1/2	5	14	00
SVT-38	URSS	1938	Armes d'épaule	2D6+4	90m	1/2	10	10	94
SVT-40	URSS	1940	Armes d'épaule	2D6+4	100m	1/2	10	12	96
SVT-40 (version sniper)	URSS	1940	Armes d'épaule	2D6+4	200m	1/2	10	12	96

* Ignore le blindage.

** Voir description de l'arme.

Et moi qui
pensais qu'il
faisait froid
en Norvège !

— Capitaine Harris



Sav

ARMES DE CORPS À CORPS

Équipement	Dégâts	Portée	Force min.	Poids	Notes
Couteau NR-40	For+d4	Contact	-	2	PA 1

GRENADES & EXPLOSIFS

Équipement	Gabarit	Dégâts	Portée	Coups	Force min.	Poids	Notes
Grenade RGD-33	Moyen	3d6	05/10/20	-	-	2	-
Grenade RG-42	Moyen	3d6-2	05/10/20	-	-	3	-

ARMES DE POING

Équipement	Dégâts	Cad.	Portée	Coups	Force min.	Poids	Notes
Pistolet à énergie	3d6	1	15/30/60	10	-	4	Ignore le blindage, Arme lourde, Peu fiable.
Mauser C96	2d6-1	1	12/24/48	10	-	3	Semi-automatique
Revolver Nagant M1895	2d6-1	1	12/24/48	6	-	2	Revolver, peut utiliser un silencieux.
TT-30/TT-33	2d6	1	10/20/40	8	-	2	Semi-automatique.

FUSILS & FUSILS DE CHASSE

Équipement	Dégâts	Cad.	Portée	Coups	Force min.	Poids	Notes
Fusil à énergie	3d6	1	30/60/120	10	-	12	Ignore le blindage, Arme lourde, Courte rafale, Peu fiable.
Fusil Mosin-Nagant	2d8+1	1	24/48/96	8	d6	9	PA 2, Snapfire, peut être équipé d'une lunette de visée télescopique.
SVT-38	2d8	1	20/40/80	10	d6	10	PA 2, Snapfire, peut être équipé d'une lunette de visée télescopique.
SVT-40	2d8	1	24/48/96	10	d6	9	PA 2, Snapfire, peut être équipé d'une lunette de visée télescopique.

Photo : Geller - Russland, Soldat, Pferd im Winter Sowjetunion. Soldat mit Maschinenpistole (MP) und weissem Wintermantel neben Panje-Pferd in verschneiter Landschaft; PK 694 - Bundesarchiv, Bild 101I-215-0366-03A / Geller / CC-BY-SA

PISTOLET-MITRAILLEURS & MITRAILLEUSES

Équipement	Faction	Date	Compétence initiale	Dégâts	Portée de base	Att./Tour	Coups	PV	Défaill.
Mitrailleuse DP-28/DT	URSS	1929	Armes lourdes	2D6+4	100m	1 ou rafale	100	12	96
Mitrailleuse lourde DShK	URSS	1938	Armes lourdes	2D6+4	120m	Rafale	100	10	99
Fusil Maxim PM M1910	URSS	1910	Armes lourdes	2D6+4	100m	Rafale	250	14	96
PPD-40	URSS	1934	Armes automatiques	1D10	30m	1 ou rafale	25/71	8	96
PPS-42	URSS	1942	Armes automatiques	1D10	30m	1 ou rafale	35	8	98
PPSh-41	URSS	1941	Armes automatiques	1D10	30m	1 ou rafale	35/71	8	99
Mitrailleuse SG-43 Guryunov	URSS	1943	Armes lourdes	2D4+4	110m	1 ou rafale	200	12	95

ARMES LOURDES & DIVERSES

Équipement	Faction	Date	Compétence initiale	Dégâts	Portée de base	Att./Tour	Coups	PV	Défaill.
Fusil antichar PTRD-41	URSS	1941	Armes lourdes	2D6+4	100m	1/2	1	14	00

PISTOLET-MITRAILLEURS & MITRAILLEUSES

Équipement	Dégâts	Cad.	Portée	Coups	Force min.	Poids	Notes
Mitrailleuse DP-28/DT	2d8	3	24/48/96	47	d8	21	PA 2, Automatique, Snapfire.
Mitrailleuse lourde DShK	2d10	3	50/100/200	50	-	78	PA 3, Automatique, Inamovible, Arme lourde.
Fusil Maxim PM M1910	2d8	3	24/48/96	250	-	52	PA 2, Automatique, Inamovible.
PPD-40	2d6	3	12/24/48	25/71	d6	10	Auto.
PPS-42	2d6	3	12/24/48	35	-	9	Auto.
PPSh-41	2d6	3	12/24/48	71	-	8	Auto.
Mitrailleuse SG-43 Guryunov	2d8	3	24/48/96	50	-	30	PA 2, Automatique, Inamovible.

ARMES LOURDES & DIVERSES

Équipement	Dégâts	Cad.	Portée	Coups	Force min.	Poids	Notes
Fusil antichar PTRD-41	2d10	1	40/80/160	1	d8	39	PA 3, Inamovible, Arme lourde.



CHAPITRE 6

Parcourant la terre et le ciel

*“La machine n’isole pas l’homme des grands problèmes de la nature
mais le plonge plus profondément en eux.”*

= Antoine de Saint-Exupéry

L’Union soviétique est un vaste pays, l’un des plus grands du monde, et le traverser recèle bien des problèmes. Les grands espaces sont idéals pour certains types de combat, et c’est dans ce paysage que la guerre de chars prend son essor. Le transport aérien a aussi un grand rôle à jouer, pour le combat mais aussi pour assurer le ravitaillement aux endroits nécessaires.

De nombreux véhicules présents sur le front de l’Est sont déjà consultables dans le Chapitre 6 du *Guide du Gardien*. Ce chapitre présente de nouveaux véhicules : réels, expérimentaux, et extrêmes.

TRANSPORT

Dans l’Armée rouge, le bénéficiaire des fournitures est responsable de leur transport. Les automobiles et les chevaux sont utilisés pour transporter le matériel, les chevaux étant préférés car ils ne consomment pas d’essence, n’ont pas besoin de pièces de rechange et parce qu’ils peuvent traverser des terrains plus accidentés que la plupart des véhicules de ravitaillement. Une opinion largement répandue est que les chevaux sont aussi plus intelligents que les hommes choisis pour conduire l’approvisionnement. Les conducteurs sont sélectionnés parmi ceux qui sont inéligibles pour le front, et il leur manque généralement l’expérience nécessaire du combat et du commandement lorsque l’unité de ravitaillement essuie le feu ennemi.

Lorsque les chevaux ne sont pas disponibles, l’Armée rouge utilise des véhicules soviétiques et américains. Les Soviétiques comptent de nombreux camions ZIS-5 de 3 tonnes et plusieurs milliers de semi-chenillés ZIS-42. Le ZIS-42 est particulièrement enclin aux pannes et à s’enliser dans la boue omniprésente. Les Studebaker sont les tracteurs préférés pour des systèmes d’artillerie lourde et constituent une plateforme stable pour les lance-roquettes *Katyusha*.

Les véhicules alliés sont généralement mal considérés, principalement car la plupart des soldats de la RKKA ne sont pas entraînés à les entretenir correctement, ce qui les conduit à tomber en panne régulièrement. Lorsque l’équipement allié est entretenu et utilisé avec soin, il surclasse généralement les modèles soviétiques. Un exemple frappant est l’incroyable succès du chasseur P.39 (p.59) chez les Russes.

NOUVEAUX VÉHICULES TERRESTRES

L’URSS

BM-13 « KATYUSHA »

L’infâme lance-roquettes de l’Armée rouge est une batterie de lance-roquettes fixée sur un rail monté sur une plateforme de camion (généralement un ZIS-6, ou un Studebaker US6). Le *Katyusha* délivre une impressionnante quantité d’explosifs sur la zone cible. Néanmoins, sa précision est défailante et son temps de rechargement très long. Pour éviter les représailles pendant le rechargement, le BM-13 tire parti de sa mobilité et se redéploie rapidement après un lancement.

BT-7

Char de cavalerie légère qui entre en service en 1935, le BT-7 est modifié en 1937 puis à nouveau en 1939. Il emporte un équipage de trois hommes (un commandant/tireur, un chargeur, et un conducteur). Malgré de lourdes pertes durant les premières phases de la guerre, le BT-7 est utilisé pendant tout le conflit.

IS-2

Char lourd soviétique développé pour succéder à la série des KV, et baptisé en l’honneur de Joseph Staline, l’IS-2 est conçu avec un épais blindage pour se protéger contre l’artillerie

antichar allemande, il possède également un canon de 122mm conçu pour pénétrer le blindage des chars Tigre et Panther. L'IS-2 entre en service en 1943 avant d'être amélioré en 1944, servant de char de percée lors de la bataille de Berlin.

La taille du canon de l'IS-2 est l'une de ses limites. Avec de gros canons viennent de gros obus et l'IS-2 peut seulement transporter 28 munitions. Néanmoins, comme char de percée, le travail de l'IS-2 est de créer des brèches dans les lignes ennemies que des chars plus petits et plus agiles pourront exploiter, alors il pourra compter sur des wagons de munitions pour le ravitailler en obus supplémentaires si nécessaire.

ISU-152

L'ISU-152 entre en service en 1943 et fonctionne à la fois comme canon automoteur et chasseur de chars lourds. Il est armé d'un obusier de 152mm et son blindage est constitué d'épaisses plaques d'acier laminé. Il est largement utilisé pour soutenir les attaques depuis la deuxième ligne, comme chasseur de chars et artillerie automotrice. L'ISU-152 a des défauts néanmoins : il ne peut pas transporter beaucoup de munitions, possède une cadence de tir très faible et sa taille importante l'expose énormément s'il n'est pas camouflé de manière adéquate.

KV-1

Le KV-1 (Kliment Voroshilov-1) est un char lourd conçu en 1938. Alimenté par un moteur diesel et armé d'un canon 76mm et de trois mitrailleuses, le KV-1 est un générateur pendant les premières années de la guerre. Son blindage de 90mm le rend presque invulnérable aux armes des Allemands pendant l'invasion initiale de l'Union soviétique, un tir direct à l'arrière est la seule manière d'en

venir à bout. Alors que la guerre progresse, les Soviétiques ne cessent d'améliorer le blindage pour faire face aux armes antichars allemandes plus puissantes. Malheureusement, les ingénieurs soviétiques n'améliorent pas le canon ou le moteur, ce qui conduit l'engin à devenir un char lourd qui, en 1943, se montre particulièrement lent et possède une puissance de feu inférieure à la plupart des chars moyens.

KV-2

Un KV-1 modifié, armé d'un obusier de 152mm extrêmement puissant et d'un blindage lourd. Conçu pour être un destructeur de bunker, il est lent et difficile à manoeuvrer. Contrairement à la plupart des chars soviétiques, il possède un moteur électrique pour la rotation de la tourelle. Lorsque la production des chars est déplacée à l'ouest à Tankograd dans les chaînes de l'Oural, la fabrication du KV-2 est interrompue.

OT-34

Un tank chimique soviétique qui utilise le châssis du T-34. Contrairement à la plupart des chars lance-flammes de la Seconde Guerre mondiale, le OT-34 conserve son canon principal de 76mm, mais la mitrailleuse interne est remplacée par un lance-flammes. Ainsi, le OT-34 peut combattre les chars ennemis tout en soutenant l'infanterie avec son lance-flammes.

STUDEBAKER US6

Les É.-U. envoient ce camion en Union soviétique dans le cadre du programme prêt-bail. La variante 6x4 possède une capacité de charge de 2.5 tonnes, mais peut transporter jusqu'à 5 tonnes sur une bonne route. Il s'agit de la plateforme principale pour les lance-roquettes *Katyusha*, les Soviétiques le connaissent comme « le Studer ».

Amata Doyle ne pouvait qu'espérer que l'agent soviétique n'ait pas découvert sa cachette, sans quoi il y aurait une fouine de moins en ce monde.



SU-76

Le SU-76 est un canon automoteur construit sur le châssis du char T-70. Conçu en 1942, il est le second véhicule blindé soviétique le plus produit de la Seconde Guerre mondiale. Le SU-76 ne remplace pas seulement les chars légers comme véhicule de soutien d'infanterie, il sert également d'arme antichar efficace contre les chars légers et moyens, tout en étant utilisé comme arme d'artillerie légère.

SU-100

Conçu en 1944, ce canon automoteur soviétique utilise le châssis du T-34-85. Il se montre très efficace comme chasseur de chars lourds. Le SU-100 est armé d'un canon de char de 100mm et peut facilement affronter la plupart des chars allemands jusqu'à la moitié de la guerre.

SU-122

Canon automoteur que les Soviétiques ont construit à partir du châssis du char moyen T-34. Conçu en 1943, il est armé d'un obusier de 122mm pour percer les positions défensives, mais il conserve sa manœuvrabilité grâce à un blindage plus léger que celui du T-34.

T-34

Le char moyen principal de l'Armée rouge. À son arrivée en 1940, le T-34 possède le meilleur équilibre entre puissance de feu, mobilité et protection de tous les chars soviétiques. Il possède un canon principal de 76.2mm et est protégé par un blindage de 45mm. Un moteur diesel haute puissance fournit une excellente vitesse et la puissance nécessaire pour affronter les terrains difficiles. À mesure que la guerre progresse, le T-34 est continuellement modifié, à la fois pour hâter sa production mais aussi d'après les retours d'expérience. À la fin de la guerre, le T-34 supprime la plupart des chars moyens et légers de l'Armée rouge et devient un symbole de la puissance militaire soviétique.

ZIS-5

Camion soviétique de 3 tonnes qui est l'une des options de transport principales de l'Armée rouge pendant la Grande guerre patriotique. Véhicule simple et fiable, il ne transporte pas seulement les cargaisons et les troupes mais fonctionne également comme tracteur d'artillerie et plateforme pour le système de lance-roquettes *Katyusha*. Au pic de la production, les usines soviétiques fabriquent 65 ZiS-5 par jour.

ZIS-42

Il s'agit d'un semi-chenillé soviétique conçu pour opérer sur des terrains difficiles comme tracteur d'artillerie. Pendant la guerre, les Soviétiques produisent 7 000 ZiS-42. Basé sur le camion ZiS-5, il est lent et peu fiable, et les chenilles cassent fréquemment, immobilisant le ZiS-42.

Le moteur diesel haute puissance du T-34 offre une excellente vitesse et la puissance nécessaire pour franchir les terrains difficiles.

Allemagne

PZKPFW 38 (T)

Char tchèque adopté par l'armée allemande, il entre en service en Pologne, en France et en Russie soviétique. Produit jusqu'en 1942 seulement, le blindage du PzKpfw 38(t) se révèle trop faible pour les conditions brutales du front de l'Est. Les ingénieurs de Skoda utilisent le châssis du PzKpfw 38 (t) comme base pour le chasseur de chars Hetzer.

SDKFZ 234 PUMA

Cette voiture blindée allemande est équipée d'un canon de 50mm. Elle possède un blindage léger et fait ses preuves comme unité de reconnaissance efficace et rapide. Un équipage de quatre personnes est nécessaire pour la Puma, dont deux chauffeurs, chacun situé à une extrémité du véhicule, ce qui permet au véhicule d'être conduit dans les deux sens avec une relative facilité.

SD.KFZ 4/1 PANZERWERFER 42

Il s'agit d'un semi-chenillé lance-roquettes très efficace comme arme de choc anti-infanterie. Contrairement à l'Armée rouge, qui emploie largement le *Katyusha*, les Allemands ne déploient et ne produisent pas beaucoup de *Panzerwerfer*, il n'a donc pas un effet important sur le cours de la guerre sur le front de l'Est.

ELEFANT

Chasseur de chars lourds utilisé en petit nombre lors de la bataille de Kursk. Conçu en 1943, l'*Elefant* est armé d'un canon d'artillerie de 88mm et peut détruire les véhicules alliés à une distance de plus de 4.8km (3 miles). Il s'agit cependant d'un véhicule plein de défauts qui manque de portes latérales

Trains blindés

Tout au long de la guerre, la RRKA et le NKVD utilisent des trains blindés et un équipement de chemin de fer spécial, ce qui inclut des plateformes ferroviaires blindées, des draines (véhicules ferroviaires auxiliaires légers), et des voitures blindées spécialement conçues pour rouler sur des rails.

L'URSS commence la construction de nouveaux trains blindés avant la guerre, construisant des tanks avec des tourelles massives et des installations d'artillerie sur les plateaux des voitures. Certains de ces canons ont une portée de 24km (15 miles), ce qui leur permet de soutenir les lignes de front éloignées. L'Armée rouge utilise aussi des trains armés de nombreux canons AA pour protéger les relais de communication.

Le défaut majeur des trains blindés est qu'ils sont vulnérables aux attaques aériennes, ils sont grands et relativement faciles à trouver, ainsi les avions ennemis ont la possibilité de détruire la locomotive ou de bombarder simplement les rails.

Chien antichar

Un chien antichar, *protivotankovaya sobaka*, est entraîné à apporter de puissants explosifs sous les flancs vulnérables des tanks : ces explosifs sont placés dans une sacoche attachée à l'animal et ils détonnent lorsqu'un levier en bois incorporé entre en contact avec le dessous du véhicule au moment où le chien y plonge (tuant l'animal dans le processus). Les forces allemandes savent tout des chiens soviétiques, et elles ont donc pour ordre de tirer à vue sur eux.

Après 1942, de nombreux problèmes avec l'entraînement et un faible taux de succès, les chiens antichars sont laissés de côté. Les animaux sont plutôt recyclés pour détecter les mines, sauver les blessés et accomplir des travaux de livraison plus ordinaires.

Utilisez les statistiques des chiens du *Malleus Monstrorum* pour **L'Appel de Cthulhu**, p.281, mais ajoutez :

Cth

Armes : Mine antichar 30%, impact 4D6/3m, portée de base contact.

Règles spéciales : comme il est difficile d'obtenir suffisamment de chars allemands intacts, de nombreux chiens antichars s'entraînent sur des véhicules russes, le problème étant qu'ils ont donc des chances d'essayer de faire sauter leurs propres véhicules une fois sur le champ de bataille. Dans le cas d'un Échec critique (96-00) au moment de déployer la mine antichar, le chien a ciblé son propre camp par erreur dans la fureur du combat et la mine explose automatiquement.

Sav

Attributs des chiens antichars soviétiques : Agilité d8, Âme d6, Intellect d6 (A), Force d6, Vigueur d6.

Compétences : Combat d6, Détection d10, Tripes d6.

Allure : 7 ; **Parade :** 5 ; **Résistance :** 4.

Capacités spéciales

- **Morsure :** For+d4.
- **Entraînement déroutant :** comme il est difficile d'obtenir suffisamment de chars allemands intacts, de nombreux chiens antichars s'entraînent sur des véhicules russes, le problème étant qu'ils ont donc des chances d'essayer de faire sauter leurs propres véhicules une fois sur le champ de bataille. Lorsqu'un chien est déployé, lancez un dé d'Intellect : sur un 1 naturel, le chien a ciblé son propre camp par erreur dans la fureur du combat.
- **Pieds légers :** les chiens lancent un d10 lorsqu'ils courent au lieu d'un d6.
- **À la gorge :** les chiens ciblent automatiquement les points faibles d'un ennemi. Avec une relance sur un jet d'attaque, il frappe la cible à l'endroit où son armure est la plus faible.
- **Taille -1 :** les chiens sont des créatures plutôt petites.
- **Mine antichar :** lorsque le chien va sous un véhicule, il déclenche sa mine antichar (4d6, Grand Gabarit d'explosion, PA 5). Utilisez le blindage le plus faible du tank ciblé avant d'appliquer la PA de la mine.

(empêchant l'équipage de voir les ennemis sur les flancs), n'a pas d'armes antipersonnel, et se révèle si lourd qu'il ne peut pas traverser la plupart des ponts. Quoiqu'il en soit, l'*Elefant* parvient quand même à obtenir le plus haut ratio de tués parmi les chasseurs de chars pendant la guerre.

Le manque de pièces de rechange et d'équipements suffisamment puissants pour tirer un *Elefant* endommagé à l'arrière afin de le réparer limite d'autant plus son efficacité. Les *Elefants* succombent davantage à des pannes mécaniques ou des tirs incapacitants mineurs qui conduisent l'équipage à saborder le véhicule, qu'à des destructions pures et simples dues à l'ennemi.

JAGDPANTHER

Chasseur de chars lourds basé sur le châssis du Panther, il combine un puissant canon PaK 43 de 88mm et l'excellent blindage du char Panther. Uniquement disponibles à partir de 1944, quelques *Jagdpanthers* sont produits et des équipages sont fournis avec le minimum de pièces de rechange et d'entraînement. Ils sont assignés à des bataillons antichars lourds et la plupart servent sur le front de l'Est.

JAGDPANZER 38 (T) HETZER

Chasseur de chars légers allemand basé sur un châssis de Panzer 38 (t) tchécoslovaque, cette machine rapide et agile est armée d'un canon PaK 38 L/48 de 75mm. Le *Hetzer* (« Chasseur ») est utilisé par la *Panzerwaffe* vers la fin de la guerre sur le front de l'Est.

JAGDTIGER

Chasseur de chars super lourd basé sur le châssis du Tigre II, seulement huit *Jagdtigers* sont construits au cours de la guerre. Des problèmes continuels de transmission et de consommation trop importante de carburant limitent la capacité du *Jagdtiger* à engager l'ennemi, mais lorsqu'il entre en combat, son épais blindage et son puissant canon (capable de toucher des cibles à plus de 5 kilomètres) en font un adversaire effroyable.

STURMTIGER

Il s'agit d'un canon d'assaut allemand basé sur le châssis du Tigre I et armé d'un lance-roquettes RW 61 de 380mm. Malgré son importante consommation de carburant, ce véhicule est efficace sur le champ de bataille et ses canons et roquettes peuvent facilement détruire des bâtiments et barricades ennemis. Le *Sturmtiger* est testé contre les patriotes polonais pendant la Révolte de Varsovie.

SD. KFZ 302 GOLIATH

Il s'agit d'un véhicule télécommandé allemand surnommé le « char scarabée ». Chargés de 100kg (220lb) de puissants explosifs, les Goliaths sont utilisés pour attaquer les ponts, les chars ennemis, et l'infanterie groupée. Un câble long de 595m (650yd) connecte le char long d'1.5m (5ft) à un joystick (et son opérateur). Capable d'atteindre une vitesse maximale de 9.7km/h (6mph) et protégé par un blindage très léger, le point faible du Goliath est son câble de contrôle : s'il est coupé, le véhicule devient inerte.



NOUVEAUX AVIONS

L'URSS

L'aviation soviétique est pilotée et entretenue par les hommes et les femmes de la *Voyenno-Vozdushnyye Sily Raboche-Krestyanskaya Krasnaya Armiya* (Aviation militaire des paysans et travailleurs de l'Armée rouge), fréquemment résumée en VVS-RKKA.

A-20 HAVOC

Fourni grâce à l'accord prêt-bail, le A-20 est l'avion étranger le plus présent dans l'Air force soviétique ; un sur trois est utilisé par la VVS-RKKA et les Soviétiques utilisent plus de A-20 que l'USAAF Rapide, agile et facile à piloter, le A-20 peut descendre jusqu'à 10m d'altitude (33ft). Les deux moteurs se montrent vulnérables au froid russe, les ingénieurs soviétiques créent donc un couvercle spécial pour eux.

BI-1

Chasseur à réaction expérimental construit par Bereznyak, le BI-1 possède deux canons Sh Vak et peut atteindre environ 400 km/h (250mph). Les huit avions de la série BI sont basés à l'extérieur de l'aérodrome de recherche près de Sverdlovsk.

I-16

Le bureau de conception de Polikarpov fabrique le premier I-16 en 1933. Le chasseur se montre très efficace contre les chasseurs japonais modernes. Même si le I-16 est lent et dépassé au moment de la Grande guerre patriotique (obtenant alors le surnom « d'âne » parmi les

pilotes soviétiques), un bon pilote peut toujours abattre un chasseur allemand en alliant compétence et ruse.

IL-2

Avion d'attaque au sol (*sturmovik*) soviétique résistant qui entre en service en 1941, le IL-2 possède un blindage intégré à son fuselage, ce qui en fait un appareil difficile à manœuvrer. Vers la fin de la guerre, le IL-2 sert d'intercepteur efficace contre les bombardiers allemands et les avions de marchandises.

IL-4

Bombardier longue distance à deux moteurs construit en 1936 par le bureau de conception Ilyushin, il sert comme bombardier-torpilleur et avion de reconnaissance. Un défaut de conception rend les décollages et les atterrissages en toute sécurité particulièrement difficiles, et cela conduit à la perte de nombreux appareils, il faut donc un pilote très compétent pour piloter efficacement cet avion. En 1941, des escadrilles nocturnes de IL-4 bombardent Berlin.

LA-5

Chasseur soviétique développé en 1942, il s'agit d'une amélioration du chasseur LaGG-3. Le La-5, avec sa vitesse de pointe impressionnante et ses deux canons, est l'un des avions d'attaque les plus efficaces du front de l'Est.

LAGG-3

Le LaGG-3, conçu en 1940, est l'un des avions les plus modernes à disposition de l'Air force soviétique au début de la guerre. Il possède une vitesse de pointe assez faible, a du mal à prendre rapidement de l'altitude et se voit donc complètement surclassé par le Messerschmitt Bf 109.

MIG-3

Appareil de haute altitude développé en 1940, le MiG-3 possède une vitesse et une manœuvrabilité assez mauvaises à faible et moyenne altitudes mais, en dehors de ça, il s'agit d'un avion rapide et agile.

Le canon est une tentative ratée de créer un portail vers la Vallée du Soleil Noir.

P-39 AIRACOBRA

Conçu par Bell Aircraft, le Airacobra possède un agencement innovant, le moteur étant situé derrière le pilote. Avion du pacte prêt-bail comme le A-20, le P-39 rencontre un grand succès dans la VVS-RKKA, sa vitesse respectable et sa puissance de feu impressionnante le rendant très efficace sur le front de l'Est. Cinq des dix plus grands as de l'aviation soviétique font l'essentiel de leur tableau de chasse dans un P-39.

P-63 KINGCOBRA

Également conçu par Bell Aircraft, le P-63 est une version plus puissante du P-39. Même si l'USAAF n'adopte pas cet avion, les Soviétiques l'utilisent comme intercepteur.

PE-2

Bombardier en piqué capable d'atteindre une grande vitesse, il entre en action en 1941. Le Pe-2 est un avion incroyable doté de caractéristiques de vol excellentes et d'un bon armement. L'un de ses quelques défauts est qu'il est difficile à manœuvrer, particulièrement pendant les atterrissages. Des versions améliorées du Pe-2 servent en tant que chasseurs lourds et avions de reconnaissance.

PO-2

L'un des avions les plus produits (et le biplan le plus produit) de l'histoire de l'aviation. Au début de la guerre, le Po-2 est utilisé pour les missions d'attaque terrestre et de reconnaissance aérienne. Une version d'entraînement, le U-2, est utilisée par le 588^e régiment de bombardiers nocturnes (voir p.112). Sa structure en bois peut encaisser des dégâts considérables avant de devenir instable, et sa vitesse opérationnelle maximum est légèrement supérieure à celle de la plupart des chasseurs allemands, ce qui fait du Po-2 un avion très difficile à engager et abattre.

TU-2

Bombardier en piqué soviétique à deux moteurs de ligne de front, le Tu-2 est conçu en 1942, il s'agit d'un avion facile à piloter et du deuxième bombardier le plus efficace de la RKKA après le Pe-2.

YAK-3

Avion léger, agile et rapide qui entre en service en 1944, le Yak-3 se révèle bien vite être un excellent dogfighter. À l'inverse, il possède une limite d'altitude basse et un moteur puissant mais peu fiable.

YAK-9

Le Yak-9 est accepté en service en 1942. Facile à produire et ne possédant aucun défaut sérieux, il possède de bonnes performances de vol mais souffre d'un armement insuffisant. Il reste en service tout au long du conflit comme chasseur soviétique principal.

YER-2

Bombardier longue distance capable d'atteindre une grande vitesse construit par le bureau de conception de Robert Bartini. Le Yer-2 bombarde Berlin depuis des bases aériennes situées en Estonie pendant l'été 1941. La production de Yer-2 est interrompue en 1941. Elle ne reprend qu'en 1944.

Allemagne**AR-232**

Connu comme le Mille-pattes à cause de ses nombreuses roues, l'Ar-232 connaît une production limitée, puisque seulement vingt avions voient le jour. En plus d'être l'un des premiers avions de marchandises modernes, l'Ar-232 sert lors de missions secrètes pour la *Luftwaffe*, ses dix roues non-rétractables et son train d'atterrissage tricycle rétractable lui permettant d'utiliser des terrains d'aviation peu ordinaires, comme des terres agricoles. Même lorsqu'il est chargé au maximum (16 000 kg / 35 000 lbs), l'AR 232 peut toujours décoller sur moins de 213m (700ft), voire moins lorsqu'il utilise une fusée d'aide au décollage. Des parachutes et des réacteurs inversés assurent un atterrissage sur des distances tout aussi minimales. Deux canons de 13mm et un canon de 20mm fournissent de la protection à l'appareil.

FW-200 CONDOR

Avion de transport et de reconnaissance longue distance, le Condor est conçu à l'origine comme avion de ligne civil mais, la guerre arrivant, son usage devient militaire. Le Fx-200m possède quatre moteurs et une armature tout en métal. D'abord utilisé pour la reconnaissance navale et comme bombardier, son rôle principal est de patrouiller au-dessus des voies maritimes à la recherche de convois navals alliés. Il est aussi utilisé pour parachuter du ravitaillement aux troupes encerclées par l'ennemi.

HEINKEL HE-111

Bombardier moyen principal de l'armée allemande, le He 111 est conçu par Siegfried et Walter Günter au début des années 30. Il possède deux moteurs, des ailes elliptiques et un nez vitré en forme de balle. Avec des capacités défensives et une vitesse relativement faibles, il se révèle être une cible facile pour les avions rapides comme le Spitfire.

HS-129

Avion blindé d'attaque terrestre allemand créé par le bureau de conception Henschel en 1937, le Hs 129 entre en service sur le front de l'Est et devient responsable de la destruction de centaines de chars soviétiques, particulièrement pendant la bataille de Koursk.

VÉHICULES EXPÉRIMENTAUX

Allemagne

PANZER VIII « MAUS »

Char allemand super lourd conçu par Porsche et fabriqué en 1944, le *Maus* est l'un des véhicules blindés les plus lourds jamais construits, et est équipé d'un canon antichar de 128mm. Trois prototypes seulement sont fabriqués, dont deux ne sont pas complètement assemblés.

SEETEUFEL

Le *Seeteufel* est un sous-marin de poche expérimental et lourdement armé. Il s'agit d'un char sous-marin qui utilise des bandes de roulement pour se déplacer le long du fond marin, ou un propulseur pour évoluer dans l'eau. Il est équipé d'une tourelle de 75mm et de deux torpilles électriques. Un périscope permet de faire des observations sous les vagues sans émerger, comme chez son semblable le U-Boot.

NOUVEAUX VÉHICULES AUGMENTÉS

Allemagne

SD.KFZ 250-13 OEIL DU SOLEIL NOIR

Semi-chenillé légèrement blindé et télécommandé, équipé d'un canon-portail, *das Auge* qui agit comme un conduit vers la Vallée du Soleil Noir, créant un lien entre les Contrées du rêve et le Monde de l'éveil. En réalité, le canon est né de l'échec d'une tentative visant à créer un portail stable vers la Vallée du Soleil Noir. Malheureusement, l'expérience mena directement vers le cœur du répugnant Soleil Noir, tuant l'équipe de recherche impliquée, même si la faille ne resta ouverte qu'une fraction de seconde. Plutôt que de mettre fin aux recherches, la nouvelle équipe assignée au projet transforma l'appareil en arme, redirigeant l'énergie relâchée sous forme de faisceau de lumière éthérée à l'effet dévastateur.

Cth Toute cible se trouvant jusqu'à 100m (330ft) dans un cône de 45 degrés du *das Auge* doit effectuer un test de Volonté. Un échec signifie que la victime aperçoit le Soleil Noir et subit une perte de 1D6/1D8 pts de Santé Mentale. Elle subit également 3D6 points de dégâts. Les témoins du faisceau du Soleil Noir, même s'ils ne sont pas ciblés, perdent 1/1D4 pts de Santé Mentale.



Gros n'est pas synonyme de beau

Le Landkreuzer P.1000 *Ratte* est le plus gros char jamais construit. Conçu par le fabricant d'acier et d'armement Krupp Industries en juin 1942, il dépasse son frère le *Maus*. Lourdemment armé avec de l'artillerie navale, son poids impressionnant (cinq fois celui du *Maus*) signifie qu'il détruit presque n'importe quelle route ou pont qu'il emprunte. Le Landkreuzer P.1500 *Monster* de conception Krupp est encore plus massif. Construit en décembre 1942, il agit comme plateforme mobile pour le canon sur rail *Schwerer Gustav* et sa sœur, *Dora*. Albert Speer, le ministre de Production de guerre et de l'Armement d'Hitler à cette époque, revoit les plans début 1943 et annule rapidement les deux projets.

Sav

Toute cible se trouvant jusqu'à 100m (330ft) dans un cône de 45 degrés du *das Auge* subit 3d6 points de dégâts et doit réussir un test d'Âme. Un échec signifie que la victime aperçoit le Soleil Noir. Quiconque est assez malchanceux pour apercevoir le faisceau du Soleil Noir, même s'il n'est pas ciblé, doit effectuer un test de Terreur à -2.

Le canon-portail peut tirer une fois tous les 5 tours. Le Sd;Kfz 250/13 n'a aucune autre arme, et il n'existe actuellement qu'une ou deux armes de la sorte.

Monté sur six unités chenillées géantes, ses plans blindés inclinés lui donnent un style sinistre et pourtant étrangement raffiné.

CANON-TEMPÊTE

Cette arme extraordinaire est développée par l'ingénieur allemand Marius Tsippermeyer. Destiné à la défense antiaérienne, le prototype est capable de créer une tornade haute de 280m (300yds) qui peut détruire les bâtiments ou les chars moyens se trouvant jusqu'à 150m (165yds). Avec des conditions météorologiques optimales, il peut créer une tornade à grand échelle.

WOLFSZORN (FUREUR DU LOUP)

Méprisant les conceptions misérables du *Landkreuzer P.1000 Ratte* (Rat) et du *Landkreuzer P.1500 Monster*, les ingénieurs de *Nachtwölfe* travaillent sans relâche pour élaborer l'arme terrestre géante ultime. Le tank *Wolfszorn* (Fureur du Loup) utilise du matériel *Blauer Kristall II* (*Guide du Gardien*, p.151), qui réduit le poids de l'acier requis tout en augmentant simultanément la qualité du blindage.

Même avec ce poids réduit, l'augmentation de taille signifie que ce monstre a besoin d'une alimentation et d'un moteur considérables. Les expérimentations sur le générateur ont été une priorité absolue, mais un modèle entièrement fonctionnel et fiable doit encore être réalisé. Le *Wolfszorn* et la recherche d'une source d'énergie robuste pour l'alimenter sont des motivations principales qui animent les missions de *Nachtwölfe*. Si ce véhicule parvient à être réalisé, il ouvrirait la porte à d'autres machines de guerre plus importantes encore qui se trouvent déjà sur les tables de travail.

Le *Wolfszorni* utilise de nombreux éléments familiers qui proviennent de la construction navale et du développement des chars. Monté sur six unités chenillées, chacune de la taille du *Ratte* en projet, ses plans blindés inclinés lui donnent un style sinistre et pourtant étrangement raffiné. L'armature principale du monstre est assise entre ces deux unités et supporte le générateur, les quartiers de l'équipage et une niche pour véhicules contenant trois voitures blindées de reconnaissance, dix motos et neuf Sd. Kfz 251. L'équipage du *Wolfszorn* est soutenu par une compagnie de *Nachtjäger* constituée d'un peloton de reconnaissance, de trois pelotons d'infanterie, d'un peloton de reconnaissance monté et d'une unité de commandement.

Chaque unité chenillée est automatisée et contrôlée depuis le périscope central, tout en incorporant des armes de défense rapprochée, ce qui inclut des lance-flammes contrôlés à distance et des postes de mitrailleuse manuelles. Étalaé sur une large armature, avec des supports d'armes principales élevés, le *Wolfszorn* ressemble à un emplacement de canon mobile doté de multiples tourelles, chacune disposant d'un arsenal dévastateur.

Quatre de ces tourelles possèdent quatre *Fliiegerfaust-C*, version améliorée et robuste du lance-roquettes sol-air, portatif, à neuf canons ; chaque canon est chargé d'une roquette explosive de 20mm. Une plateforme expérimentale accueille le système *Elektrokannone*, un prototype de canon sur rail encore en développement.

D'une manière ou d'un autre, nous devons amener NP aussi près que possible de cet engin. Nous devons savoir où en est le projet et ce que nous pouvons faire pour y mettre un terme.

A. T.

Cth

Tableau 14 : Véhicules du front de l'Est

VÉHICULES DE SOUTIEN

Véhicule	Pays	Année	Vit.	Armes	Dégâts	Équipage	Blindage (Avant/Côtés/ Arrière/Toit)	PV	Manoeuv.	Acc./ Déc.
Camion ZiS-5	URSS	1933	3	-	-	2+20	0	40	-6	x1
Camion semi-chenillé ZiS-42	URSS	1942	2	-	-	2+20	0	40	-6	x1
Studebaker US6	É.-U. prêt-bail	1941	3	-	-	2+20	0	40	-6	x1
Sd.Kfz 234 Puma	ALL.	1940	4	canon 50mm mitrailleuse 7.62mm	8D6 2D6+4	4	5/5/5/5	35	0	x2

Sav

VÉHICULES DE SOUTIEN

Véhicule	Acc./ VM	Résistance (Avant/Côtés/Arrière)	Équipage	Notes	Armes	Statistiques des armes
Camion ZiS-5	10/25	12 (1)	1+20	-	-	-
Camion semi-chenillé ZiS-42	8/25	12 (1)	1+20	Semi-chenillé	-	-
Studebaker US6	10/25	12 (1)	1+20	Prêt-bail	-	-
Sd.Kfz 234 Puma	5/20	15/12/12 (4/1/1)	4	8x8 tout terrain	Tourelle canon 50mm (HE 35, PA 20) Maschinengewehr 34 (1 000 munitions)	70/140/280, dégâts PA 3d10 ou HE 2d8, PA 10 (PA) ou 3 (HE), Cad. 1, Gabarit moyen d'explosion, Rechargement 1, Arme lourde. 30/60/120, 2d8, Cad. 3, PA 2, Automatique.





TANKS & ARTILLERIE AUTOMOTRICE

Véhicule	Pays	Année	Vit.	Armes	Dégâts	Équipage	Blindage (Avant/Côtés/ Arrière/Toit)	PV	Manoeuv.	Acc./ Déc.
BM-13 "Katyusha"	URSS	1941	3	24 x roquettes 132mm	6D6	7	0	35	-4	x1
BT-7	URSS	1935	3	canon 20k 45mm 2 x mitrailleuses DT 7.6mm	8D6 2D6+4	3	5/5/5/5	30	2	x2
IS-2	URSS	1945	2	canon 122mm 3 x mitrailleuses DT mitrailleuse DShK	Spécial* 2D6+4 2D6+4	4	75/55/55/55	60	1	x2
ISU-152	URSS	1943	1	obusier 152mm	Spécial*	5	45/40/40/40	60	-6	x1
KV-1	URSS	1939	1	canon 76mm 3 x mitrailleuses 3x7.6mm	10D6 2D6+4	5	55/55/70/70	40	-4	x1
KV-2	URSS	1939	1	obusier 152mm 3 x mitrailleuses DT	Spécial* 2D6+4	6	60/60/60/70	40	-6	x1
OT-34	URSS	1941	3	canon 76.2mm mitrailleuse DT 7.6mm lance-flammes	10D6 2D6+4 2D6+ choc	4	40/40/40/50	50	0	x2
SU-76	URSS	1942	2	canon 76mm	10D6	4	25/15/15/15	30	-4	x1
SU-100	URSS	1944	2	canon 100mm	Spécial*	4	50/30/30/10	50	-4	x1
SU-122	URSS	1942	3	obusier 122mm	Spécial*	5	25/40/40/40	45	0	x2
T-34	URSS	1940	3	canon 76.2mm	10D6	4	40/40/40/50	50	0	x2
Elefant	ALL.	1942	1	canon 88mm mitrailleuse MG34	12D6 2D6+4	6	100/100/ 100/100	80	-8	x1
Jagdpanther	ALL.	1944	2	canon 88mm mitrailleuse MG34	12D6 2D6+4	5	50/35/35/50	50	-2	x2
Jagdpanzer 38(t) Hetzer	ALL.	1943	2	canon 75mm mitrailleuse MG34	10D6 2D6+4	4	35/15/15/10	45	-1	x2
Jagdtiger	ALL.	1944	2	canon 128mm mitrailleuse MG34	Spécial* 2D6+4	6	80/80/80/60	80	-5	x1
Panzer VIII "Maus"	ALL.	1945	1	canon 128mm canon 75mm	Spécial* 10D6	6	100/100/ 100/100	120	-10	x1

(la suite à la page suivante...)

(...suite de la page précédente)

Véhicule	Pays	Année	Vit.	Armes	Dégâts	Équipage	Blindage (Avant/Côtés/ Arrière/Toit)	PV	Manoeuv.	Acc./ Déc.
PzKpfw 38(t)	ALL.	1939	2	canon 37mm 2 x mitrailleuses 7.92mm	6D6 2D6+4	4	10/5/5/5	25	1	×2
Sd.Kfz 250/13 Œil du Soleil Noir	Soleil Noir	1943	4	canon-portail	voir description	n/a	2/2/2/2	50	0	×2
Sd.Kfz 302 Goliath	ALL.	1942	1	charge explosive 130lb	Spécial*	n/a	2/2/2/2	5	-1	×2
Sd.Kfz 4/1 "Panzerwerfer"	ALL.	1943	2	mitrailleuse MG34 ou MG42 20 x roquettes Nebelwerfer 41	2D6+4 6D6	4	4	35	0	×2
Seeteufel	ALL.	1944	1	2 x torpilles	Spécial*	3	4/4/4/4	25	0	×1
Sturmtiger	ALL.	1943	2	14 x roquettes 300mm mitrailleuse MG34 lance-grenades (Mines S)	6D6 2D6+4 3D6/18m	5	75/50/75/75	75	-2	×2
Canon- tempête	ALL.	1944	2	canon-tempête	Spécial*	5	10/10/10/20	50	1	×2
				4 x canons navals 280mm SK C/28	Spécial*					
				canon 15mm Mauser MG151/15	2D6					
Wolfszorn	Nachtwölfe	1945	1	4 x canons 128mm PaK 44 L/55 4 x canons Flak 38 AA 4 x lance-roquettes 20mm <i>Fliegerfaust-C</i> <i>Elektrokannone</i>	Spécial* 3D6 6D6 Spécial*	41	120/120/ 120/120	200	-10	×1

* Pour de grandes quantités d'explosifs, traitez les dégâts de manière cinématographique (voir le Guide de l'Investigateur, p.122, ou le Guide du Gardien, p.121, pour plus de détails sur le traitement des dégâts de manière cinématographique).

ILS AIMENT LEURS TANKS, N'EST-CE PAS ?
EN TOUT CAS, VOUS NE ME FEREZ PAS
MONTER DANS L'UN D'ENTRE EUX.

-SGT. CARTER

Sav

TANKS & ARTILLERIE AUTOMOTRICE

Véhicule	Acc./ VM	Résistance (Avant/Côtés/ Arrière)	Équipage	Notes	Armes	Statistiques des armes
BM-13 "Katyusha"	10/25	12 (1)	7	—	lance-roquettes 82mm	75/150/300, dégâts 4d10 PA ou 3d8 HE, PA 18
BT-7	5/14	15/15/10 (3/3/2)	3	Blindage lourd, chenillé, blindage incliné (-2, avant)	canon 76mm (HE 35, PA 15) 2 x mitrailleuses DT-29	75/150/300, dégâts 4d10 PA ou 3d8 HE, PA 11 (PA) ou 4 (HE), Gabarit moyen d'explosion, Rechargement I, Arme lourde 24/48/96, 2d8, Cad. 3, PA 2, Automatique
IS-2	3/8	30/27/26 (14/11/10)	4	Blindage lourd, chenillé	canon 122mm (HE 16, PA 12) 2 x MG DT-29, coaxiales et arrière (2000 Rounds)	80/160/320, dégâts 5d10 PA ou 5d10 HE, PA 20 (PA) ou 11 (HE), Gabarit moyen d'explosion, Rechargement I, Arme lourde. 24/48/96, 2d8, Cad. 3, PA 2, Automatique
ISU-152	2.5/8	24/21/22 (11/8/9)	5	Blindage lourd, chenillé	150mm ML-2S obusier 150mm ML-25 (HE 5, PA 15) DSHk (antiaérien)	150/300/600, dégâts 5d10 PA ou 5d10 HE, PA 16 (PA) ou 10 (HE), Gabarit moyen d'explosion, Rechargement I, Arme lourde. 50/100/200, 2d8, Cad. 3, PA 2, Automatique.
KV-1	3/8	23/22/23 (9/8/9)	6	Canon fixe, blindage lourd, chenillé	tourelle 76mm (HE 60, PA 15) 3 x mitrailleuses DT-29 MG, coaxiale, arrière et de caisse (2 000 munitions)	75/150/300, 4d10 PA ou 3d8 HE, PA 11 (PA) ou 4 (HE), Gabarit moyen d'explo- sion, Rechargement I, Arme lourde. 24/48/96, 2d8, Cad. 3, PA 2, Automatique.
KV-2	2/7	25/24/25 (11/10/11)	5	Blindage lourd, chenillé	obusier 150mm ML-25 (HE 5, PA 15) 3 x mitrailleuses DT-29 MG, coaxiale, arrière et de caisse (2 000 munitions)	150/300/600, dégâts 5d10 PA ou 5d10 HE, PA 16 (PA) ou 10 (HE), Gabarit moyen d'explosion, Rechargement I, Arme lourde. 24/48/96, 2d8, Cad. 3, PA 2, Automatique.
OT-34	5/14	19/17/18 (7/5/6)	4	Blindage lourd, chenillé blindage incliné (-2, avant)	tourelle 76mm (HE 52, PA 24) lance-flammes	75/100/300, dégâts 4d10 PA ou 3d8 HE, PA 11 (PA) ou 4 (HE), Gabarit moyen d'explosion, Rechargement I, Arme lourde. 2d10, Gabarit conique, ignore le blindage, Arme lourde.
SU-76	5/13	17/17/17 (5/5/5)	4	Blindage lourd, chenillé	canon 76mm (HE 35, PA 15)	75/150/300, dégâts 4d10 PA ou 3d8 HE, PA 11 (PA) ou 4 (HE), Gabarit moyen d'explosion, Rechargement I, Arme lourde.

(la suite à la page suivante...)

(...suite de la page précédente)

Véhicule	Acc./VM	Résistance (Avant/Côtés/Arrière)	Équipage	Notes	Armes	Statistiques des armes
SU-100	5/12	25/18/20 (12/5/7)	4	Blindage lourd, chenillé	canon 100mm M-10S (HE 15, PA 15, HEAT 3)	80/160/320, dégâts 4d10+2 PA ou 4d10 HE, PA 24 (PA) ou 5 (HE), 17 (HEAT), Gabarit moyen d'explosion, Rechargement 1, Arme lourde.
SU-122	5/12	20/18/19 (7/5/6)	5	Blindage lourd, chenillé	obusier 122mm M-30S (HE 25, PA 12, HEAT 3)	80/160/320, dégâts 5d10 PA ou 5d10 HE, PA 20 (PA) ou 11 (HE), 6 (HEAT), Gabarit moyen d'explosion, Rechargement 1, Arme lourde
T-34	5/14	19/17/18 (7/5/6)	4	Blindage lourd, chenillé blindage incliné (-2, avant)	tourelle 76mm (HE 52, PA 24) 2 x MG DT-29, coaxiale et de caisse (1 500 munitions)	75/150/300, dégâts 4d10 PA ou 3d8 HE, PA 11 (PA) ou 4 (HE), Gabarit moyen d'explosion, Rechargement 1, Arme lourde. 24/48/96, 2d8, Cad. 3, PA 2, Automatique.
Elefant	5/12	36/24/24 (20/8/8)	6	Blindage lourd, chenillé canon fixe	Pak 43/3 8.8cm (HE 15, PA 35) Maschinengewehr 34 (1000 munitions)	75/150/300, damage Armor Piercing 4d10+1 or High Explosive 4d8, AP 21 (AP) or 8 (HE), Medium Burst Template, Reload 1, Heavy Weapon 30/60/120, 2d8, RoF 3, AP 2, Auto
Jagdpanther	5/13	29/20/20 (14/5/5)	5	Heavy Armor, Sloped Armor (-4, front only), Tracked, Fixed Gun	8.8cm Pak 43/3 (HE 30, AP 25) Maschinengewehr 34 (1000 Rounds)	75/150/300, dégâts 4d10+1 PA ou 4d8 HE, PA 21 canon fixe (PA) ou 8 (HE), Gabarit moyen d'explosion, Rechargement 1, Arme lourde. 30/60/120, 2d8, Cad. 3, PA 2, Automatique.
Jagdpanzer 38(t) Hetzer	5/12	24/15/15 (12/3/3)	4	Blindage lourd, blindage incliné (-4, avant), chenillé canon fixe, MG sur toit activable à distance (-4 pour tirer)	Pak 39/2 7.5cm (HE 19, PA 20) Maschinengewehr 34 (1000 munitions)	5/150/300, dégâts 4d10 PA ou 3d8 HE, PA 13 (PA) ou 5 (HE), Gabarit moyen d'explosion, Rechargement 1, Arme lourde. 30/60/120, 2d8, Cad. 3, PA 2, Automatique.
Panzer VIII "Maus"	2/5	45/35/30 (30/25/25)	6	Blindage lourd, chenillé, non-transportable, blindage incliné (-2, avant)	Pak 44 L/55 128mm (HE 70, PA 70) Pak 43/3 8cm (HE 70, PA 70) Maschinengewehr 34 (5,000 Rounds)	100/200/400, dégâts 5d10 PA ou 4d8 HE, PA 26 (PA) ou 10 (HE), Gabarit moyen d'explosion, Rechargement 1, Arme lourde. 75/150/300, 4d10+1 PA ou 4d8 HE, PA 21 (PA) ou 8 (HE), Gabarit moyen d'explosion, Rechargement 1, Arme lourde. 30/60/120, 2d8, Cad. 3, PA 2, Automatique.
PzKpfw 38(t)	5/14	13/13/13 (3/3/3)	4	Chenillé, blindage lourd	Tourelle 37mm (HE 50, PA 130) ZB-53 (2,250 munitions)	50/100/200, dégâts 4d8 PA ou 4d6 HE, PA 3 (PA) ou 3 (HE), Cad. 3, Gabarit moyen d'explosion, Arme lourde. 30/60/120, 2d8, Cad. 3, PA 2, Automatique.

(la suite à la page suivante...)

(...suite de la page précédente)

Véhicule	Acc./ VM	Résistance (Avant/Côtés/ Arrière)	Équipage	Notes	Armes	Statistiques des armes
Sd.Kfz 250/13 Œil du Soleil Noir	5/15	13/9/9 (1/1/1)	1+10	Semi-chenillé, Blindage lourd	Voir règles p.57	Spécial*
SdKfz 302 Goliath	5/15	8/8/8 (3/3/3)	0	Télécommandé, chenillé	100 kg d'explosifs puissants	6d10, PA 24, Grand gabarit d'explosion, Arme lourde, applique ses dégâts sur la partie la moins blindée de la cible.
SdKfz 4/1 "Panzerwerfer"	3/15	16 /11/11 (5/3/3)	4	Semi-chenillé	Nebelwerfer 42 150 mm	75/150/300, dégâts 4d10 PA ou 3d8 HE, PA 22 « Panzerwerfer »(PA) ou 6 (HE), Grand gabarit d'explosion, Rechargement 2, Arme lourde.
					Maschinengewehr 34 (1000 munitions)	100/200/400, 6d10, PA 15, Gabarit moyen d'explosion, Arme lourde
Seeteufel	3/7	7 (0)	3	Blindage lourd	Tourelle 75mm (HE 50, PA 40, Fumée 7)	75/150/300, dégâts 4d10 PA ou 3d8 HE, PA 13 (PA) ou 5 (HE), Gabarit moyen d'explosion, Rechargement 1, Arme lourde.
Sturmtiger	4/9	25/23/23 (10/8/8)	5	Blindage lourd, chenillé, canon fixe	Lance-roquettes 380mm	100/200/400, 3d10, PA 6, Gabarit moyen canon fixed'explosion, Arme lourde.
					Lance-roquettes 110mm	75/150/300, 3d6, PA 6, seul un toit donne du Blindage.
Canon- tempête	5/10	19/14/13 (8/3/2)	5	Blindage lourd, chenillé, canon fixe	Canon-tempête	Spécial*
Wolfszorn	1/3	50/35/30 (30/25/25)	41	Blindage super lourd, chenillé, non transportable	4 x tourelles (280mm SK C/28)	Spécial
					Mauser MG151/15 15mm	24/48/96, 2d10, Cad. 3, PA 2, Automatique.
					4 x tourelles (PaK 44 L/55 128mm)	100/200/400, dégâts 4d12 PA ou 4d8 HE, PA 16 (PA) ou 8 (HE), Gabarit moyen d'explosion, Rechargement 1, Arme lourde.
					4 x tourelles AA (4 x Flak 38)	100/200/400, dégâts 4d10+1 PA ou 4d8 HE, PA 16 (PA) ou 8 (HE), Gabarit moyen d'explosion, Rechargement 1, Arme lourde.
					4 x tourelles AA (Fliegerfaust-C 20mm)	75/150/300, dégâts 4d10 PA ou 3d8 HE, PA 18 (PA) ou 4 (HE), Gabarit moyen d'explosion, Rechargement 1, Arme lourde.
					Elektrokannone	Spécial

* Voir description p.57-58.

Cth

AVIONS

Véhicule	Pays	Année	Vit.	Armes	Dégâts	Équipage	PV (Avant, Côtés, Arrière, Toit, Ventre)	Manœuv.	Acc./ Déc.
Bi-1	URSS	1941	19	2 x canons ShVAK 20mm	3D6	1	10/10/10/10/10	6	×6
				2 x canons 20mm	3D6				
I-16	URSS	1933	25	3 x mitrailleuses 7.62mm	2D6+4	1	10/10/10/10/10	4	×4
				6 x roquettes	6D6				
				2 x canons 23mm	3D6				
Il-2	URSS	1939	20	3 x mitrailleuses 7.62mm	2D6+4	2	30/30/30/30/30	2	×2
				12 x roquettes	6D6				
				2 x mitrailleuses 7.62mm	2D6+4				
				mitrailleuse 12.7mm	2D6+4				
Il-4	URSS	1936	20	2 x roquettes	6D6	4	20/15/15/15/20	4	×1
				torpille 1 tonne	Spécial				
				Jusqu'à 3 tonnes de bombes ou de mines	Spécial				
La-5	URSS	1942	31	canon ShVAK 20mm	3D6	1	20/15/10/10/10	12	×6
				2×220lb Bombs	Special				
				20mm ShVAK Cannon	3D6				
LaGG-3	URSS	1940	28	2 x mitrailleuses 12.7mm	2D6+4	1	20/15/10/10/10	6	×4
				6 x roquettes	6D6				
				2 x mitrailleuses 7.62mm	2D6+4				
MiG-3	URSS	1940	31	mitrailleuse 12.7mm	2D6+4	1	20/15/10/10/10	10	×6
				2 x 110kg de bombes	Spécial				
Pe-2	URSS	1939	28	4 x mitrailleuses 7.62mm	2D6+4	4	10/10/10/10/10	10	×5
				1 750 kg de bombes	Spécial				
Po-2	URSS	1928	7	mitrailleuse 7.62mm	2D6+4	1	10/10/10/10/10	8	×2
				6 x bombes de 55kg	Spécial				
				2 x canons ShVAK 20mm	3D6				
Tu-2	URSS	1941	25	3 x mitrailleuses 7.62mm	2D6+4	4	25/20/15/15/15/	10	×5
				Jusqu'à 4 250kg de bombes	Spécial				
Yak-3	URSS	1943	31	canon ShVAK 20mm	3D6	1	20/15/10/10/10	12	×6
				2 x mitrailleuses 12.7mm	2D6+4				
Yak-9	URSS	1942	28	canon ShVAK 20mm	3D6	1	15/10/10/10/10	12	×6
				mitrailleuse 12.7mm	2D6+4				
				canon ShVAK 20mm	3D6				
Yer-2	URSS	1940	20	2 x mitrailleuses 12.7mm	2D6+4	5	20/15/10/10/15	6	×2
				Jusqu'à 5 500kg de bombes	Spécial				
				4 x mitrailleuses Browning fixes	2D6+4				
A-20	É.-U. Prêt-bail	1938	26	2 x mitrailleuses Browning flexibles	2D6+4	4	15/15/10/15/15	6	×5
				mitrailleuse Vickers	2D6+4				
				charge utile de bombes d'1t	Spécial				

(la suite à la page suivante...)

(...suite de la page précédente)

Véhicule	Pays	Année	Vit.	Armes	Dégâts	Équipage	PV (Avant, Côtés, Arrière, Toit, Ventre)	Manœuv.	Acc./ Déc.
P-39	É.-U. Prêt-bail	1939	29	canon 37mm	4D6	1	20/15/10/10/10	12	x6
				2 x mitrailleuses Browning .50	2D6+4				
P-63	É.-U. Prêt-bail	1942	32	4 x mitrailleuses Browning M1919	2D6+4	1	25/20/20/15/15	12	x6
				canon 37mm	4D6				
Ar-232	ALL.	1941	15	Jusqu'à 750kg de bombes	Spécial	4	15/15/10/15/15	4	x2
				canon 20mm	3D6				
				2-3 x mitrailleuses MG131	2D6+4				
				8 x mitrailleuses MG34	2D6+4				

(la suite à la page suivante...)

Sav

AVIONS

Véhicule	Acc./VM	Moteurs	Ascens.	Résistance	Manœuvrabilité	Autonomie (km)	Équipage	>
Bi-1	30/200	1	20	11 (2)	3	150	1	>
I-16	15/122	1	15	10 (1)	0	250	1	>
II-2	15/102	1	10	15 (4)	-1	475	2	>
II-4	10/107	2	10	14 (2)	-2	2361	4	>
La-5	20/161	1	15	11 (2)	2	475	1	>
LaGG-3	15/150	1	20	10 (2)	0	621	1	>
MiG-3**	15/159	1	15	11 (1)	2	740	1	>

(la suite à la page suivante...)

(...suite de la page précédente)

Véhicule	Pays	Année	Vit.	Armes	Dégâts	Équipage	PV (Avant, Côtés, Arrière, Toit, Ventre)	Manœuv.	Acc./ Déc.
Fw-200	ALL.	1937	17	canon 20mm	3D6	(4-7)	15/15/10/10/10	4	x2
				4 x mitrailleuses MG131	2D6+4				
				Jusqu'à 2 250kg de bombes	Spécial				
He-111	ALL.	1935	15	canon 20mm	3D6	4	20/20/20/20/20	4	x1
				Jusqu'à 7 mitrailleuses de 7.92mm	2D6+4				
				mitrailleuse 13mm	2D6+4				
				Jusqu'à 6 250kg de bombes	Spécial				
Hs-129	ALL.	1939	20	2 x canon 20mms	3D6	1	25/25/15/25/15	4	x2
				2 x mitrailleuses 7.92mm	2D6+4				
				4 x bombes à fragmentation 55kg	Spécial				
				2 x bombes standard de 55kg	Spécial				

> Véhicule	Notes	Armes	Caractéristiques des armes
> Bi-1	Turbocompresseur	2 x canons 20mm	2d10, 50/100/200, Cad. 3, PA 3, Arme lourde.
> I-16	Cockpit en forme de bulle	4 x mitrailleuses 7.62mm	30/60/120, 2d8, Cad. 3, PA 2, Automatique.
		2 x bombes de 125 kg	Spécial*
> Il-2	—	2 x canons 23mm	50/100/200, 2d10, Cad. 3, PA 3, Automatique, Arme lourde.
		3 x mitrailleuses 7.62mm	30/60/120, 2d8, Cad. 3, PA 2, Automatique.
		12 x roquettes	75/150/300, 4d10, PA 18, Gabarit moyen d'explosion, Arme lourde.
> Il-4	—	3 x mitrailleuses 7.62mm	30/60/120, 2d8, Cad. 3, PA 2, Automatique.
		1 x bombe d'It	Spécial*
> La-5	—	2 x canons 20mm	50/100/200, 2d10, Cad. 3, PA 3, Arme lourde.
		1 x bombe de 125kg	Spécial*
> LaGG-3	—	1 x mitrailleuse 12.7mm	50/100/200, 2d10, Cad. 4, PA 3, Automatique.
		canons 20mm	50/100/200, 2d10, Cad. 3, PA 3, Arme lourde.
		12 x roquettes	75/150/300, dégâts 4d10 PA, PA 18 (PA), Gabarit moyen d'explosion, Arme lourde.
> MiG-3**	—	1 x mitrailleuse .50	50/100/200, 2d10, Cad. 3, PA 4, Automatique, Arme lourde.
		2 x mitrailleuses 7.62mm	30/60/120, 2d8, Cad. 3, PA 2, Automatique.
		2 x bombes de 125kg	Spécial*

(la suite à la page suivante...)

(...suite de la page précédente)

Véhicule	Acc./VM	Moteurs	Ascens.	Résistance	Manœuvrabilité	Autonomie (km)	Équipage >
Pe-2	15/134	2	10	12 (1)	0	932	3 >
Po-2	10/30	1	5	11 (1)	-2	391	1 >
Tu-2	15/139	2	15	14 (2)	1	1305	4 >
Yak-3	20/162	1	20	11 (2)	3	559	1 >
Yak-9	20/162	1	20	10 (2)	2	559	1+1 >
Yer-2	20/230	2	20	12 (2)	3	3148	4 >
A-20	10/127	2	10	14 (2)	-2	2100	4 >
P-39	15/144	1	15	11 (2)	1	1475	1 >
P-63	20/163	1	15	12 (2)	1	450	1 >
Ar-232	15/114	4	10	14 (2)	-3	660	4 >
Fw-200	10/100	4	10	13 (1)	-2	1923	5 >
He-111	10/90	2	15	14 (2)	-2	1212	5 >
Hs-129	15/102	1	10	15 (4)	-1	475	2 >

(la suite à la page suivante...)

(...suite de la page précédente)

> Véhicule	Notes	Armes	Caractéristiques des armes
> Pe-2	-	5 x mitrailleuses 7.62mm	30/60/120, 2d8, Cad. 3, PA 2, Automatique.
		1 x mitrailleuse 12.7mm	50/100/200, 2d10, Cad. 4, PA 3, Automatique.
		bombes atteignant 1 750 kg	Spécial
> Po-2	Décollage sur courte distance	1 x mitrailleuse 7.62mm	30/60/120, 2d8, Cad. 3, PA 2, Automatique.
		6 x bombes de 50 kg	Spécial
> Tu-2	-	2 x canons 20mm	50/100/200, 2d10, Cad. 3, PA 3, Arme lourde.
		1 x mitrailleuse 7.62mm	30/60/120, 2d8, Cad. 3, PA 2, Automatique.
		2 x mitrailleuses 12.7mm	50/100/200, 2d10, Cad. 4, PA 3, Automatique.
		bombes atteignant 2 500 kg	Spécial
> Yak-3	Cockpit en forme de bulle	1 x canon de 20mm	50/100/200, 2d10, Cad. 3, PA 3, Arme lourde.
		2 x mitrailleuses 12.7mm	50/100/200, 2d10, Cad. 4, PA 3, Automatique.
> Yak-9	Cockpit en forme de bulle	1 x canon de 20mm	50/100/200, 2d10, Cad. 3, PA 3, Arme lourde.
		2 x mitrailleuses 12.7mm	50/100/200, 2d10, Cad. 4, PA 3, Automatique.
		2 x mitrailleuses 12.7mm	50/100/200, 2d10, Cad. 4, PA 3, Automatique.
> Yer-2	-	1 x canon de 20mm	50/100/200, 2d10, Cad. 3, PA 3, Arme lourde.
		bombes atteignant 5 000 kg	Spécial
> A-20	Prêt-bail	4 x canons de 20mm	50/100/200, 2d10, Cad. 3, PA 3, Arme lourde.
		2 x mitrailleuses .50	50/100/200, 2d10, PA 4, Cad. 3, Automatique, Arme lourde.
		bombe de 1 000 kg	Spécial
> P-39	Prêt-bail	1 x canon de 37mm	0/100/200, 4d8, Cad. 2, PA 4.
		2 x mitrailleuses cal. 30	0/120/240, 4d8, Cad. 2, PA 4.
		2 x mitrailleuses cal. 50	50/100/200, 2d10, PA 4, Cad. 3, Automatique, Arme lourde.
> P-63	Prêt-bail	1 x canon de 37mm	0/100/200, 4d8, Cad. 2, PA 4.
		bombe de 750kg	Spécial
> Ar-232	Décollage sur courte distance	3 x mitrailleuses 13mm	50/100/200, 2d10, Cad. 3, PA 3, Automatique.
		1 x canon 20mm	50/100/200, 2d10, Cad. 3, PA 3, Arme lourde.
		8 x mitrailleuses 7.92mm	24/48/96, 2d8, PA 2, Cad. 4.
> Fw-200	-	4 x mitrailleuses 13mm	50/100/200, 2d10, Cad. 3, PA 3, Automatique.
		1 x canon 20mm	50/100/200, 2d10, Cad. 3, PA 3, Arme lourde.
		bombes atteignant 2 250 kg	Spécial
		1 x canon de 20mm	50/100/200, 2d10, Cad. 3, PA 3, Arme lourde.
> He-111	-	1 x mitrailleuse 13mm	50/100/200, 2d10, Cad. 3, PA 3, Automatique.
		3 x mitrailleuses 7.92mm	24/48/96, 2d8, Cad. 4, PA 2, Automatique.
		bombes atteignant 2 000 kg	Spécial
		2 x mitrailleuses 7.92mm	24/48/96, 2d8, Cad. 4, PA 2, Automatique.
> Hs-129	-	2 x canons 20mm	50/100/200, 2d10, Cad. 3, PA 3, Arme lourde.
		1 x canon 30mm	50/100/200, 4d8, Cad. 2, PA 4.
		2 x bombes de 50 kg	Spécial

* Manœuvrabilité +I en dessous de 1 525m d'altitude.



CHAPITRE 7

L'étrange et le merveilleux

*"L'histoire humaine devient de plus en plus une course entre l'éducation et la catastrophe."
= H.G.Wells*

Au début, le gouvernement soviétique se méfie des organisations occultes avant de décider de les traiter ouvertement avec hostilité, en grande partie car nombre de ces groupes ont des systèmes de croyance en désaccord avec le bolchévisme, une chose que Staline n'est pas prêt à tolérer. À la fin des années 20, la plupart des occultistes sont dans des Gulags ou cachés, et la Grande purge des années 30 supprime presque tous les autres adeptes survivants du pays.

Pendant la guerre, Staline, tout comme Hitler, n'est pas intéressé par le mysticisme de manière personnelle, il cherche simplement à savoir ce que les occultistes peuvent faire pour l'effort de guerre. Pour ceux qui ont réussi à s'échapper, la Grande guerre patriotique offre alors des opportunités inégalables, à condition bien sûr qu'ils parviennent à fournir ce que souhaite le Généralissime...

L'INSTITUT SUR LE CERVEAU DU VKP (B)

L'Institut sur le cerveau est une organisation qui n'a de compte à rendre qu'au Parti communiste de l'Union soviétique, de son nom VKP (b), et qui n'a qu'un seul objectif : découvrir le secret de l'immortalité.

En utilisant leur Dispositif de résurrection de l'esprit (DRE), dérivé de la technologie Mi-go, le groupe a réanimé Lénine, d'une certaine façon. L'existence d'un Lénine « ressuscité » est un secret étroitement gardé, et seuls ceux qui possèdent le niveau d'accréditation suffisant savent que Lénine dirige le pays aux côtés de Staline.

L'Institut sur le cerveau soutient et entretient le cerveau de Lénine tout en cherchant une manière de le réintégrer dans son corps. Dans son état désincarné actuel, Lénine ne peut se présenter devant le peuple pour le rallier au moment où il en a le plus besoin. Néanmoins, les scientifiques soviétiques

sont certains de résoudre ce problème dans un futur proche, assurant ainsi l'immortalité aux leaders soviétiques.

Histoire

L'histoire de l'Institut sur le cerveau commence à 18h50 le 21 janvier 1924, au moment de la mort de Lénine. Ce jour-là, le cerveau de Lénine est retiré de son corps et emmené dans une installation secrète de stockage. Un laboratoire spécial est fondé en 1925 avec pour seul objectif d'étudier son cerveau. Néanmoins, bon nombre des meilleurs neuroscientifiques russes fuient durant la Guerre civile, ainsi le neurologue allemand très réputé Oskar Vogt est invité à diriger le projet ; Vogt est déjà familier de la situation puisqu'il fut consulté sur l'état de Lénine lors de ses derniers instants. Vogt est aussi le chef de l'Institut de recherche sur le cerveau allemand à Berlin et est donc fréquemment absent de son poste de Moscou ; il laisse la gestion quotidienne du projet à son assistante, le professeur Anna Severskova.

Même si l'objectif officiel de l'Institut est d'étudier le cerveau de Lénine de manière à comprendre son génie et à le répliquer d'une manière ou d'une d'autre, Severskova a en réalité d'autres plans, bien plus ambitieux. Elle remplace le cerveau de Lénine par celui d'un autre spécimen pour que Vogt continue de travailler sans poser de question, puis elle approche Staline et lui fait une révélation incroyable : que l'immortalité peut être atteinte, et qu'elle n'est qu'à portée de main.

Début 1928, Severskova fournit un rapport secret aux élites du Parti détaillant une procédure expérimentale, nom de code Horus rouge, qui permettrait de ramener Lénine à la vie. Le projet est basé sur la technologie Mi-go découverte par l'équipe de recherche de Léonid Kulik dans l'Objet 143 (p.89-90), et notamment sur les boîtes à cerveau.

Malgré le respect de Severskova pour Vogt en tant que neurologue, sa nationalité allemande sème le doute sur sa

La ziggourat rouge

En plus d'abriter l'ancien leader ressuscité de l'État soviétique, le Mausolée de Lénine est aussi l'un des endroits mystiques les plus importants de Moscou. La puissance qu'il dégage trouve son origine dans sa construction au cœur de Moscou, mais aussi dans les années de vénération dont le cercueil de Lénine a fait l'objet.

Tous les sorts lancés dans la ziggourat rouge voient leur durée et leurs dégâts (le cas échéant) être doublés. Lorsque l'étoile Sirius s'élève au-dessus du mausolée, tout sorcier qui lance un sort à l'intérieur du bâtiment ne subit pas de perte de Santé Mentale [Cth]/de modificateur négatif sur le test de Connaissance (Mythe) [Sav] et la durée du sort est triplée.

véritable loyauté d'après la scientifique, et Staline est d'accord sur ce point. Il est décidé que, même si Vogt peut encore se révéler utile, le risque qu'une telle technologie tombe entre les mains d'une nation étrangère est trop grand ; il lui sera donc permis de continuer ses recherches mais il ne sera pas mis dans la confiance à propos de ce qui se passe réellement. Vogt est rétrogradé au poste de directeur de l'Institut sur le cerveau et il quitte Moscou en 1936 pour la dernière fois, sans avoir compris ce qui se tramait sous son nez.

Durant la fin des années 20 et le début des années 30, les scientifiques de Severskova travaillent dur sur les boîtes à cerveau et parviennent à créer un simple analogue, le Dispositif de résurrection de l'esprit, incorporant les concepts et l'ingénierie Mi-go mais en utilisant des matériaux disponibles facilement et non des composants extraterrestres. Après une série de tests réussis sur des sujets moins illustres, le cerveau de Lénine est finalement fixé au DRE et, le jour suivant, Staline s'entretient personnellement avec Vladimir Ilitch.

Le cerveau ingénieux de Lénine continue
à travailler pour le bien de l'État
soviétique.

Lénine a vécu, vit et vivra !

Sa personnalité restaurée, Lénine ressemble exactement à ce qu'il est devenu : un cerveau suspendu dans un bouillon riche en nutriments à l'intérieur d'une sphère transparente nichée dans une gigantesque machine extraterrestre. D'innombrables capteurs et transmetteurs sont fixés à la sphère pour permettre au Maître de communiquer avec le monde extérieur, tout en étant connecté à une centrale électrique imposante dans les installations de l'Institut sur le cerveau.

De façon miraculeuse (considérant le laps de temps écoulé entre sa mort et sa « résurrection ») Lénine possède toujours ses souvenirs et est resté aussi vif d'esprit, même s'il se fatigue rapidement. Néanmoins, il n'a pas conscience de ce qu'il est devenu ; en ce qui le concerne, il vient de se réveiller d'un long

Debout !

Vous remarquerez que nous n'avons pas de date précise pour la résurrection de Lénine. Nous avons délibérément laissé cet élément dans le vague pour que le Gardien puisse déterminer la date la plus appropriée pour sa campagne (même si nous suggérons qu'elle devrait se situer durant la Grande purge de 1938, à un moment où Staline aura besoin des conseils de son mentor, ayant congédié de manière permanente un grand nombre de ses conseillers).

coma, sa dernière attaque l'ayant paralysé et rendu aveugle. Son seul lien avec le monde qui l'entoure est sonore ; Severskova et Staline redoutent la réaction de Lénine s'il venait à apprendre la vérité, ils sont donc déterminés à le préserver jusqu'à ce que son cerveau puisse être réintégré dans son corps (ce qu'ils prévoient d'expliquer par une guérison de sa paralysie grâce aux extraordinaires avancées médicales soviétiques).

Lénine participe activement à la vie politique, écoutant les dernières nouvelles du Politburo et les rapports de guerre. Son cerveau ingénieux continue de travailler pour le bien de l'État soviétique et il aide Staline à trouver des solutions pour résoudre les défis politiques complexes. Lénine travaille 1D4+4 heures par jour, puis dort le reste du temps. Pendant son sommeil, les scientifiques travaillent 1D4 heures pour entretenir le DRE, ce qui inclut de changer le bouillon.

Quartiers généraux

Les laboratoires officiels, le centre de recherche et l'atelier de l'Institut se trouvent dans un bâtiment à quatre étages sur Obuha Street à Moscou, c'est ici que Vogt et ses assistants entreprennent leurs recherches. Le centre administratif de l'Institut de Severskova se trouve dans le Mausolée de Lénine sur la Place rouge. Il y a trois niveaux d'ateliers sous la ziggourat rouge ; des laboratoires au premier niveau visant à préserver et restaurer le corps de Lénine ; le DRE lui-même se trouve au second niveau, tandis que la centrale électrique qui fait fonctionner le DRE se trouve au troisième et dernier niveau.

Personnel

PROFESSEUR ANNA SEVERSKOVA, CHEF DU CULTE DE L'HORUS ROUGE

Severskova est une célèbre neurologue russe, égyptologue amateur, qui a travaillé à l'Institut pour le cerveau depuis sa création. Son expertise lui permet de devenir consultante sur les boîtes à cerveaux découvertes dans l'Objet 143 ; dès qu'elle réalise de quoi il s'agit, elle sait que son rêve de ressusciter Lénine peut maintenant devenir réalité.

Staline ne le sait pas mais Severskova est aussi la fondatrice et grande prêtresse du Culte de l'Horus rouge, et elle croit fermement en la résurrection future de Lénine pour qu'il redevienne le véritable et unique leader de l'Union soviétique. Pour pouvoir réaliser son but, Severskova passe chaque

Nouvelles compétences Connaissance

Ce livre introduit deux nouvelles compétences Connaissance pour le jeu **Savage Worlds**, lesquelles nécessitent quelques clarifications :

ARCHÉOLOGIE

Cette compétence de connaissance traite des indices physiques laissés par les périodes et civilisations antérieures. Connaissance (Archéologie) est utilisée pour identifier des fragments de poterie, des restes d'armement ou les fondations excavées d'un temple oublié depuis des âges. Cela ne fournit pas nécessairement de contexte ou de connaissance historique, mais permet d'identifier les reliques.

HISTOIRE

Cette compétence de connaissance fournit le savoir académique relatif à ce qui est arrivé dans le passé, sans donner l'expérience nécessaire pour manipuler ou identifier les reliques et les artefacts. Pour être une autorité reconnue concernant tout ce qui est historique, un individu devra avoir les compétences Connaissance (Histoire) et Connaissance (Archéologie)

minute de son temps à étudier les cérémonies et rituels ancestraux d'Égypte, organisant des cérémonies religieuses secrètes dans le mausolée afin de précipiter le retour de Lénine.

Apparence : magnifique brune dans sa jeunesse, les cheveux sombres du professeur Severoska sont maintenant complètement argentés, et son visage largement ridé. Elle fait toujours très attention à son apparence, même si elle tend à prendre de l'embonpoint en approchant de la soixantaine.

Cth FOR 13 DEX 12 INT 17 CON 13
TAI 15 APP14 POU 15 ÉDU 18
SAN 30 Points de Vie : 14

Impact : +1D4.

Compétences : Armes à feu : armes de poing 30%, Chirurgie 90%, Connaissances institutionnelles 60%, Discrétion 65%, Dissimulation 60%, Folklore 60%, Médecine 65%, Mythe de Cthulhu 20%, Persuasion 55%, Premiers Soins 65%, Psychologie 70%, Sciences de la vie : biologie 90%, Sciences de la vie : pharmacologie 65%, Sciences formelles chimie 95%, Sciences humaines : archéologie 45%, Sciences humaines : histoire 65%, Sciences occultes 75%, Utiliser bibliothèque 70%.

Langues : Russe (langue maternelle) 90%, Hiéroglyphes 55%

Sorts : Déflagration mentale, Domination, Esquiver toute blessure, Flétrissement, Hypnotisme, Immunisation / Rempart de chair, Instiller la peur, Lier un Ennemi, Lier une Âme, Malédiction de l'enveloppe putride, Résurrection, Tourmenter, Trou de mémoire, plus tout autre sort à la discrétion du gardien.

Le culte de l'Horus rouge

Le culte de l'Horus rouge est une organisation secrète au sein d'une organisation secrète. L'Horus rouge est constitué de membres de l'Institut sur le cerveau qui vénèrent Lénine comme un dieu. Ils pensent qu'il est une incarnation vivante de l'Horus, et qu'il est le premier et seul leader du Pays rouge, qui renaîtra et règnera sur un Empire rouge jusqu'à la fin des temps. Ils croient aussi que la fin des temps sera déclenchée au moment où Lénine-Horus combattra la réincarnation de Seth, le sombre dieu du désordre et de la violence.

De nombreux adorateurs sont des sorciers pratiquants qui utilisent les ressources du culte pour collecter des tomes sur l'égyptologie, les mythes pharaoniques et la nécromancie.

Sav **Attributs :** Agilité d6, Âme d8, Force d6, Intellect d10, Vigueur d8.

Compétences : Connaissance (Archéologie) d6, Connaissance (Biologie) d12+1, Connaissance (Chimie) d12+1, Connaissance (Doctrine soviétique) d8, Connaissance (Folklore) d8, Connaissance (Hiéroglyphes) d8, Connaissance (Histoire) d8, Connaissance (Mythe) d4, Connaissance (Psychologie) d8, Connaissance (Sciences occultes) d8, Discrétion d8, Investigation d8, Persuasion d8, Soigner d10, Tir d8.

Allure : 6 ; **Charisme :** +2; **Parade :** 2 ; **Résistance :** 6; **Santé Mentale :** 3.

Handicaps : Fanatique, Obstiné, Présomptueux.

Atouts : Séduisant, Érudit (biologie, chimie, hiéroglyphes, sciences occultes).

Sorts : Déflagration mentale, Domination, Esquiver toute blessure, Flétrissement, Hypnotisme, Immunisation / Rempart de chair, Instiller la peur, Lier un Ennemi, Lier une Âme, Malédiction de l'enveloppe putride, Résurrection, Tourmenter, Trou de mémoire, plus tout autre sort à la discrétion du gardien.

ADORATEUR

Les adorateurs d'Horus sont des membres de haut rang du Parti, des officiers du NKVD et des membres du personnel de l'Institut qui vénèrent Lénine. Développant un véritable culte de la personnalité qui a pour objectif d'être bien plus grand que celui que Staline a créé pour lui-même, ils pensent modeler le futur spirituel de l'État soviétique. Tous les membres portent un badge spécial décoré du mausolée rouge avec l'ascendant Sirius.

Les statistiques d'un adorateur de base de l'Institut sur le cerveau sont fournies ci-dessous.

Cth FOR 14 DEX 13 INT 12 CON 14
TAI 13 APP12 POU 11 ÉDU 14
SAN 50 Points de Vie : 14

Impact : +1D4.

Compétences : Discrétion 45%, Métier : électricité 25%, Métier : mécanique 35%, Mythe de Cthulhu 5%, Sciences de la vie : biologie 35%, Sciences formelles : chimie 30%, Sciences occultes 50%, Se cacher 40%.

Langues : Russe (langue maternelle) 70%, Hiéroglyphes 25%

Équipement : Pistolet TT-30 (Arme de poing) 45%, impact 1D10+2, atts 2, portée de base 13m.

Sorts : Esquiver toute blessure, Lier un Ennemi, Signe des Anciens.

Sav **Attributs :** Agilité d6, Âme d6, Force d8, Intellect d6, Vigueur d8.

Compétences : Combat d6, Connaissance (Biologie) d6, Connaissance (Chimie) d6, Connaissance (Doctrine soviétique) d8, Connaissance (Hiéroglyphes) d4, Connaissance (Mythe) d4, Connaissance (Sciences occultes) d8, Discrétion d6, Réparation d4, Tir d6.

Allure : 6 ; **Charisme :** -2; **Parade :** 5; **Résistance :** 6; **Santé Mentale :** 3.

Handicaps : Fanatique, Malveillant, Serment (Culte d'Horus).

Atouts : Relations.

Équipement : Pistolet TT-30 (10/20/40, 2d6, Coups 8, semi-automatique).

Sorts : Esquiver toute blessure, Lier un Ennemi, Signe des Anciens.

INSTITUT 21

L'Institut 21 est une division secrète du NKVD, fondée par le colonel Sevastyan Solokov, qui emploie des occultistes et sorciers russes pour le progrès de l'État. De nombreux membres du personnel sont d'anciens *zeks* qui travaillent pour l'Institut uniquement car la seule autre alternative serait l'exécution ou la mort à petit feu dans un *Gulag*. De bien des façons, l'Institut 21 est le pendant versé dans la sorcellerie du GUGB devenu SMERSH, soutenant le contre-espionnage avec de sombres rituels et des artefacts profanes.

L'Institut 21 sait beaucoup de choses sur l'Ordre du Soleil Noir et ses horribles projets ; comme ce dernier, le groupe utilise activement la magie pour faire avancer et atteindre ses sombres objectifs. Ceci crée un contentieux avec l'Otdel MI (p.80), dont les partisans croient en l'idéal communiste plutôt qu'en la sorcellerie (même s'ils avouent qu'elle peut se révéler utile pour parvenir à ses fins). Il n'est donc pas surprenant, étant donné leur divergence de points de vue, que les deux organisations se livrent une guerre privée (finalement de la même manière que leurs semblables allemands, le Soleil Noir et *Nachtwölfe*).

Contrairement à l'Otdel MI, l'Institut 21 travaille pour Solokov et ses supérieurs du contre-espionnage, et non pour

l'État soviétique dans son intégralité. Le personnel de l'Institut n'est loyal qu'envers le colonel, et ceux qui se révèlent déloyaux se retrouvent dans les derniers niveaux de Lubyanka, le quartier général redouté de la police secrète de Moscou.

L'Institut 21 contrôle Sverdlovsk et de nombreux *Gulags*, mais Leningrad et le site d'impact de la Tounougouska sont aux mains de l'Otdel MI et, par conséquent, inaccessibles. Lorsque les agents de l'Institut 21 sont sur le terrain, ils sont généralement protégés par quelques-uns des principaux agents de contre-espionnage de Solokov.

Histoire

L'histoire de l'Institut 21 est inextricablement liée à celle de l'important bolchévique Yakov Sverdlov. En 1905, Sverdlov arrive à Ekaterinbourg en tant que membre du VKP(b), où il forme rapidement une cellule politique et un cercle théosophique pour trouver une façon d'utiliser la magie ancienne dans le but de devenir riche et puissant. Le cercle grandit année après année, devenant plus solide à mesure que de nouveaux arrivants ajoutent leurs tomes interdits et leur savoir occulte à la collection bourgeonnante de Sverdlov.

Sevastyan Solokov devient l'assistant de Sverdlov en 1910. Se révélant un élève capable et un communiste actif, Solokov gravit rapidement les échelons du Parti sous la tutelle de Sverdlov ; mais ce dernier ne se contente pas d'enseigner la politique à son élève...

En 1918, Sverdlo lance son plan le plus audacieux jusqu'à présent : une tentative visant à contacter les dieux anciens.



Même si celle-ci échoue, Sverdlov n'en démord pas et espère accroître suffisamment sa puissance pour supplanter Lénine et Trotski, mais ses plans s'effondrent en 1919. Pendant un voyage politique, il attrape un rhume qui aura raison de lui (selon le rapport officiel, en tout cas). Le cercle qu'il a créé s'effondre sans son leadership et disparaît lentement au cours des années 20. Solokov prend ses distances avec le groupe pour se concentrer sur sa carrière politique (et parce qu'il doute que ses connaissances occultes soient suffisantes pour poursuivre le travail de Sverdlov). En 1926, il quitte Ekaterinbourg pour commencer sa carrière dans la *Cheka*. En 1929, les membres restants du cercle sont arrêtés et envoyés dans différents *Gulags*.

Il semble que le culte de Sverdlov se soit finalement effondré, mais en mars 1938, Viktor Abakoumov reconnaît le danger que représentent les occultistes nazis et se résout à neutraliser la menace par tous les moyens possibles. Solokov, devenu le protégé d'Abakoumov et plus confiant en ses capacités qu'auparavant, discute du problème avec son mentor et évoque la création de l'Institut 21. Avec la bénédiction et le soutien financier d'Abakoumov, Solokov recrute autant de membres survivants du cercle de Sverdlov qu'il peut en libérer, tentant de poursuivre la sombre mission de son ancien maître, mais cette fois pour son propre bénéfice.

En mars 1938, Viktor Abakoumov reconnaît le danger que représentent les occultistes nazis.

Un plan désespéré

Après la libération de Sébastopol en mai 1944, les sorciers de l'Institut 21 découvrent l'un des nombreux souterrains secrets de la ville, un nid dormant d'œufs chtoniens. Même si un grand nombre d'entre eux ont été détruits par les bombardements sur la ville, il en reste suffisamment pour former la base d'un plan de secours tordu au cas où la guerre venait à pencher à nouveau en faveur de l'Allemagne.

Deux à trois œufs sont emmenés dans chaque ville soviétique après sa libération et, loin sous les rues, il leur est permis d'éclore et de grandir jusqu'au premier stade (approximativement la taille d'un grand homme, avec une petite partie de la capacité destructrice qu'un adulte doit atteindre) avant d'être placé dans une stase magique. Une petite cellule de sorciers et d'agents de l'Institut 21 gardent chaque cache avec l'ordre de lancer les sorts nécessaires pour relâcher les larves si les forces d'Hitler reprennent le contrôle des lieux. Même si cela en vient à causer la mort de nombreux citoyens soviétiques du fait que les créatures grandissent et se mettent à « explorer » leur nouvel habitat, cela empêche également la *Wehrmacht* de remporter une quelconque victoire et de tirer parti de tout gain stratégique. Un prix à payer que l'Institut pense honorable.

Guerre occulte

Solokov rêve de transformer l'Institut 21 en la plus grande organisation occulte de l'Union soviétique et, par extension, devenir l'homme le plus puissant du contre-espionnage puis, un jour, de la Russie tout entière. Néanmoins, Beria et l'*Otdel MI* se mettent en travers de sa route, enlevant souvent les mécènes mystiques que les sorciers de l'Institut 21 cherchaient à s'approprier.

L'Institut 21 se bat bec et ongles pour préserver ses secrets des partisans de Beria, qui jugent la dépendance de l'Institut envers les arts profanes proche d'un acte de trahison. Cependant, l'Institut croit que l'ultime bataille contre le *Reich* sera remportée par la magie et non par les chars. Et une fois que la fumée de la bataille se dissipera, la voie sera libre pour que les hommes de Solokov revendiquent ce qui leur revient de droit...

La rivalité entre les deux groupes grandit rapidement. Les agents rivalisent pour être les premiers à revendiquer les artefacts et tomes mystiques. Des fusillades et même des assassinats occultes ne sont pas rares tandis que les groupes luttent l'un contre l'autre, tous deux pensant légitimement être les sauveurs de la Mère patrie contre les forces sombres qui cherchent à l'envahir.

Expéditions

LES MONTAGNES DE L'OURAL

Cette expédition explore d'anciennes cavernes dans les montagnes de l'Oural pour tenter de localiser les ruines des colons préhistoriques. Le voyage n'est que partiellement réussi : trois équipes de recherche disparaissent à tout jamais, mais celle qui revient à la surface ramène des minerais inconnus.

ARKAIM

La cité légendaire d'Arkaim s'étend à environ 450km (280 miles) au sud de Sverdlovsk.

Certains pensent qu'Arkaim est le berceau de la race aryenne. Les rues de la cité sont établies en forme de swastika arrondi et de nombreux temples sont voués au culte solaire. Les Soviétiques savent qu'Hitler a l'intention d'envoyer des troupes à Arkaim pour chercher des reliques, mais les Allemands ne sont pas encore arrivés. Les membres de l'Institut 21 n'ont aucune explication concernant les troncs tordus trouvés au pied du mont Grachinaya, et ils ne savent pas non plus pourquoi rester près d'eux conduit à la folie...

Mort aux espions

Viktor Semionovitch Abakoumov (1908-1954). Souhaitant entrer dans le feu de l'action aussi tôt que possible, Abakoumov rejoint l'Armée rouge alors qu'il n'est encore qu'un adolescent et entre en service durant la Guerre civile russe. Après cela, il devient membre du Parti de la jeunesse communiste à Moscou et fait son chemin au sein de celui-ci. Il devient membre de la police secrète en 1932, d'abord dans l'OGPU puis plus tard dans le GUGB, avant de devenir chef du SMERSH en avril 1943. La rumeur veut qu'il prenne du plaisir à torturer ses prisonniers, et il est profondément impliqué dans la Grande purge et l'élimination des leaders de la RRKA en 1941.

Quartier général

MOSCOU

Le quartier général de l'Institut 21 se trouve dans un sous-sol au sein de l'ignoble Lubyanka 2. Le quartier général de Moscou abrite le département administratif, le département de recherche de magie ancienne, le département de recherche extraplanétaire, un laboratoire d'armes, des archives et une prison. L'Institut a accès au département de cartographie, département de cryptographie et aux soldats du NKVD.

Lubyanka est relié au Kremlin par une série de tunnels secrets ; des tunnels supplémentaires mènent à un terrain d'aviation secret, un crématorium et une station de métro secrète.

SVERDLOVSK

Le Laboratoire météorologique de Sverdlovsk commence ses opérations en novembre 1941. Le complexe comprend un laboratoire principal équipé d'un générateur d'ondes électromagnétiques haute fréquence, un observatoire et une centrale électrique. Le générateur du laboratoire permet aux chercheurs d'affecter la météo n'importe où en Union soviétique, en Pologne, dans les États baltes, dans l'est de la Prusse et en Finlande. Le complexe du laboratoire est gardé par une division spéciale des Troupes internes du NKVD (p.32).

Équivalent électromagnétique du sort Changer le temps, l'appareil altère la météo pendant 1D6+2 heures sur un cercle d'un diamètre de 8km (5 miles) centré sur la cible, après quoi la météo reprend son état initial. La manière dont la météo est affectée reste relativement aléatoire pour le moment (lancez 1D6 et consultez le Tableau 15 pour voir comment tourne le temps) puisque l'Institut n'en est qu'au début de l'évolution de cette technologie en plein essor. Le générateur doit être rechargé après utilisation, ce qui prend 1D8+2 jours.

L'essentiel du quartier général de Sverdlovsk est souterrain de manière à ce que les chercheurs puissent entreprendre leurs terribles expériences, invoquer des êtres d'autres mondes et ouvrir des portails vers d'autres dimensions sans alerter la population locale.

VORKOUTA

Un bureau spécial de l'Institut 21 est fondé à Vorkouta pendant la Grande guerre patriotique. Il est chargé de l'excavation d'une ancienne ville de basalte près d'Halmere-Yu. Utilisant des prisonniers du *Vorkutlag*, des chercheurs découvrent une cité qu'ils pensent appartenir à une culture jusqu'ici inconnue. Malheureusement pour eux, la ville est actuellement la demeure des restes d'une colonie de shan, aussi connus sous le nom d'Insectes de Shaggai (*L'Appel de Cthulhu*, Sixième Édition, p.227 [Cth] /p.9 [Saw]). Ils ont lutté pour survivre depuis que le froid a tué leurs serviteurs originaux, et sont plutôt heureux de pouvoir asservir des travailleurs pour retrouver leur style de vie hédoniste.

*Contrôler la météo ?
Ça pourrait être utile.*

- Peggy

Tableau 15 : Conditions météorologiques

Dé 6 Condition météo

1	Chaud, soleil lumineux. Aucune couverture nuageuse.
2	Froid. Bruine ou brouillard.
3	Pluie torrentielle
4	Tempête de grêle
5	Vents de force ouragan
6	Blizzard

Personnel

COLONEL SEVASTYAN SOLOKOV, LEADER DE L'INSTITUT 21

Le sombre et fourbe leader de l'Institut 21, Sevastyan Solokov a des plans grandioses. Grâce à la magie noire, il a l'intention de mettre fin à la tyrannie de Staline et de devenir le leader de l'Union soviétique. Même si ses ressources sont limitées, il sait que l'heure viendra où sa connaissance sans limite de la magie sauvera la Mère patrie, et il a l'intention de tirer avantage de toute opportunité se présentant à lui pour faire évoluer sa carrière.

Solokov ne partage pas son savoir avec ses collègues d'autres organisations. Chaque information que l'Institut récupère va dans les archives de l'Institut, sans prendre en compte l'éventuel intérêt que celle-ci pourrait avoir pour d'autres.

Apparence : Impeccable en tout temps dans son uniforme, le colonel ne semble pas se préoccuper de sa calvitie, même si certaines rumeurs laissent entendre qu'il aurait l'habitude de teindre ses derniers cheveux (bien sûr, personne n'oserait évoquer ceci en face de lui). Son visage est placide et calme, masquant une volonté d'acier.

Cth

FOR 14 DEX 12 INT 16 CON 17
TAI 13 APP 12 POU 15 ÉDU 12
SAN 55 Points de Vie : 15

Impact : +1D4.

Compétences : Baratin 40%, Commandement 70%, Connaissance du terrain 45%, Connaissances institutionnelles 90%, Doctrine militaire 60%, Droit 50%, Écouter 55%, Esquiver 50%, Mythe de Cthulhu 20%, Persuasion 60%, Psychologie 55%, Sciences occultes 65%, Survie (Toundra) 70%, Trouver Objet Caché 65%.

Langues : Russe (langue maternelle) 60%.

Armes : Pistolet Mauser C96 (Arme de poing) 75%, impact 1D10, atts 2, portée de base 23m.

Sorts : *Changer le temps, Contacter Nyarlathotep, Instiller la peur, Invoquer/Contrôler un Vampire de Feu, Invoquer/Contrôler une Horreur chasserresse, Lier une âme, Nuage de ténèbres, Signe des Anciens, Tourmenter.*

Sav **Attributs :** Agilité d6, Âme d10, Force d8, Intellect d10, Vigueur d10.

Compétences : Combat d8, Connaissance (Doctrine soviétique) d10, Connaissance (Droit) d8, Connaissance (Mythe) d4, Connaissance (Psychologie) d8, Connaissance (Sciences occultes) d8, Détection d8, Discrétion d6, Persuasion d6, Survie d8, Tir d8.

Allure : 6 ; **Charisme :** -3 ; **Parade :** 6 ; **Résistance :** 7 ; **Santé Mentale :** 5.

Handicaps : Habitude (Ne jamais sourire), Malveillant, Présomptueux.

Atouts : Commandement, Ferveur, Réflexes de combat, Sang-froid, Tacticien, Tenez les rangs !

Équipement : Pistolet Mauser C96 (12/24/48, 2d6-1, Coups 10, semi-automatique).

Sorts : *Changer le temps, Contacter Nyarlathotep, Instiller la peur, Invoquer/Contrôler un Vampire de Feu, Invoquer/Contrôler une Horreur chasserresse, Lier une âme, Nuage de ténèbres, Signe des Anciens, Tourmenter.*

WOLF MESSING, HYPNOTISEUR

Le célèbre occultiste et hypnotiseur soviétique rejoint l'Institut 21 peu de temps après sa création, ayant fui l'Allemagne pour échapper à la colère d'Hitler (et de Reinhardt Weissler) après avoir fait une prédiction de trop. Solokov l'utilise à bon escient pour rechercher d'anciens livres et manuscrits, mais est réticent à l'impliquer dans ses plans au-delà de ça. Messing devient frustré par l'attitude de Solokov et par la direction qu'il pense que l'Institut prend, et ainsi, en 1941, il est recruté par Lavrentiy Beria de l'Otdel MI, où il devient responsable de l'entraînement des troupes concernant les tactiques de guerre mentale. D'autres rumeurs le disent impliqué dans la conception de véhicules contrôlés par la pensée.

Apparence : il a l'air plutôt comique avec un très grand nez, des cheveux bouclés, et des yeux particulièrement pénétrants. Son autre caractéristique notable concerne ses mains, lesquelles semblent bien trop grandes pour correspondre à son corps. Il s'habille de manière très formelle, et aime souvent porter un nœud papillon.

Cth **FOR** 11 **DEX** 17 **INT** 18 **CON** 11
TAI 14 **APP**11 **POU** 18 **ÉDU** 14
SAN 60 **Points de Vie :** 13

Impact : +1D4.

Compétences : Déguisement 65%, Dissimulation 45%, Écouter 65%, Hypnose 85%, Mythe de Cthulhu 10%, Persuasion 70%, Premiers Soins 45%, Psychologie 65%,

Sciences humaines : histoire 55%, Sciences occultes 75%, Trouver Objet Caché 80%.

Langues : Allemand (langue maternelle) 70%, russe 55%.

Sorts : Déflagration mentale, Domination, Hypnose, Trou de mémoire.

Sav **Attributs :** Agilité d10, Âme d12, Force d6, Intellect d12, Vigueur d6.

Compétences : Connaissance (Histoire) d8, Connaissance (Mythe) d4, Connaissance (Psychologie) d8, Connaissance (Russe) d6, Connaissance (Sciences occultes) d8, Détection d10, Discrétion d6, Persuasion d12*, Soigner d6.

Allure : 6 ; **Charisme :** -3 ; **Parade :** 2 ; **Résistance :** 5 ; **Santé Mentale :** 6.

Handicaps : Curieux, Habitude (Regard déconcertant), Répugnant.

Atouts : Érudit (Sciences occultes, psychologie), Guérisseur.

Sorts : *Déflagration mentale, Domination, Hypnose, Trou de mémoire.*

Capacités spéciales :

- **Hypnose :** Messing peut utiliser sa compétence Persuasion pour hypnotiser des cibles consentantes (ou contraintes). Opposez un jet de Persuasion de Messing au dé d'Âme de la cible. Si Messing obtient une Relance sur son test, il est capable de faire des suggestions ou de découvrir les secrets de la cible.

AGENT

Quelqu'un doit protéger les sorciers de l'Institut 21 et pas seulement des Nazis ou de l'Otdel MI, mais aussi de toutes les horreurs qu'ils invoquent et ne peuvent pas toujours contrôler..

Cth **FOR** 16 **DEX** 12 **INT** 12 **CON** 15
TAI 15 **APP**11 **POU** 12 **ÉDU** 11
SAN 60 **Points de Vie :** 15

Impact : +1D4.

Compétences : Connaissance du terrain 50%, Corps-à-corps 55%, Discrétion 55%, Écouter 40%, Espionnage 55%, Grimper 35%, Lancer 40%, Premiers Soins 35%, Sciences occultes 40%, Trouver Objet Caché 40%.

Langues : Russe (langue maternelle) 55%.

Armes : Pistolet TT-30 (Arme de poing) 55%, impact 1D10+2, atts 2, portée de base 13m.

PPSh-41 (Armes automatiques) 40%, impact 1D10, atts 1 ou rafale, portée de base 27m.

Sav **Attributs :** Agilité d6, Âme d6, Force d10, Intellect d6, Vigueur d8.

Compétences : Combat d8, Connaissance (Espionnage) d8, Connaissance (Sciences occultes) d6, Détection d8, Discrétion d8, Escalade d6, Lancer d6, Soigner d6, Tir d8.

Allure : 6 ; **Charisme :** -2 ; **Parade :** 6 ; **Résistance :** 6 ;
Santé Mentale : 5.

Handicaps : Loyal, Malveillant.

Atouts : Réflexes de combat, Tireur d'élite.

Équipement : Pistolet TT-30 (10/20/40, 2d6, Coups 8, semi-automatique), Pistolet-mitrailleur PPSH-41 (12/24/48, 2d6, Coups 71, automatique).

SORCIER

Les sorciers de l'Institut 21 étudient d'anciens sortilèges et tentent de sonder le savoir des dieux oubliés. Nombre d'entre eux souffrent de problèmes mentaux ou de folie à cause du fardeau de leur travail et des secrets blasphématoires qu'ils ont découverts.

FOR 12 DEX 14 INT 16 CON 10
TAI 11 APP 10 POU 16 ÉDU 13
SAN 20 Points de Vie : 11

Cth

Impact : aucun.

Compétences : Discrétion 35%, Dissimulation 55%, Esquiver 45%, Mythe de Cthulhu 25%, Sciences occultes 60%, Trouver Objet Caché 50%, Utiliser Bibliothèque 75%.

Langues : Russe (langue maternelle) 65%.

Armes : Pistolet TT-30 (Arme de poing) 25%, impact 1D10+2, atts 2, portée de base 13m.

Sorts : Créer un portail, Flétrissement, Invoquer/Contrôler un Byakhee, Invoquer/Contrôler une Horreur Chasseresse, Lier un Ennemi, Résurrection, Signe des Anciens.

Attributs : Agilité d8, Âme d10, Force d6, Intellect d10, Vigueur d6.

Sav

Compétences : Combat d4, Connaissance (Mythe) d4, Connaissance (Sciences occultes) d8, Détection d4, Discrétion d8, Investigation d8, Tir d4.

Allure : 6 ; **Charisme :** -3 ; **Parade :** 4 ; **Résistance :** 5 ;
Santé Mentale : 3.

Handicaps : Habitude (Tic nerveux), Malveillant, Mentalement fragile.

Atouts : Courage liquide.

Équipement : Pistolet TT-30 (10/20/40, 2d6, Coups 8, semi-automatique).

Sorts : Créer un portail, Flétrissement, Invoquer/Contrôler un Byakhee, Invoquer/Contrôler une Horreur Chasseresse, Lier un Ennemi, Résurrection, Signe des Anciens.

OTDEL MI

L'Otdel MI, diminutif de *Otdel Mejmirovnyh Issledovanyi*, est le Bureau de recherche extraplanaire, la plus puissante organisation occulte de Russie soviétique. Fondée d'après les ordres de Lavrentiy Beria comme département du NKVD, l'Otdel MI a le soutien de nombreux Soviétiques de haut rang dans sa lutte contre les groupes SS de l'occulte et les sorciers solitaires.

Ses chercheurs étudient le phénomène de la Toun-gouska et voyagent dans le monde entier pour récupérer d'anciens ouvrages, reliques et artefacts, visitant le Tibet, la Chine, l'Iran, l'Afghanistan, l'Afrique centrale, l'Asie centrale, l'Arctique et l'Amérique du Sud. Quelques braves visitent même d'autres mondes et d'autres dimensions pour le compte de l'Otdel MI, de manière à préparer l'organisation aux ténèbres qu'ils savent sur le point d'arriver.

L'Otdel MI est préoccupée par l'Institut 21 et ses pratiques, ses membres savent en effet que l'Institut utilise des méthodes similaires à celles de l'Ordre du Soleil Noir, et suspectent donc l'organisation d'être en réalité sous le contrôle de sombres puissances (même s'ils n'ont aucune preuve de ceci). Par conséquent, l'Otdel MI voit la destruction de l'Institut 21 comme nécessaire pour la survie de l'URSS, mais aussi pour le monde entier.

Histoire

LA CONFRÉRIÉ DES RECHERCHES UNIFIÉES

L'Otdel MI prend racine dans deux groupes distincts. Le premier est la Confrérie des recherches unifiées (CRU), créée par Alexander Barchenko en 1923 sous la forme d'un cercle de mystiques influencés par le spiritualisme oriental. Le second groupe est le Département cryptoanalytique de la *Cheka*, créé par Gleb Bokyi en 1921 (p.10).

La Confrérie grandit rapidement. Avec le soutien de Bokyi, Barchenko entreprend une expédition archéologique sur la Péninsule de Kola et planifie une expédition au Tibet dans le but de trouver la cité légendaire de Shambala, mais cette mission ne verra jamais le jour. La CRU établit également des liens avec les occultistes européens pour partager connaissance et expérience.

La situation change de manière soudaine dans les années 30. Nikolai Yezhov, chef du NKVD de 1936 à 1938, méprise l'occultisme et fait exécuter Bokyi dès qu'une opportunité se présente. Les membres de la confrérie sont arrêtés et tués pour un grand nombre d'entre eux, dont Barchenko. Chaque exécution diminue les connaissances de la Confrérie, mais Yezhov ne se contente pas de cela et détruit chaque enregistrement écrit qu'il trouve, dont les informations sur les efforts occultes du Troisième Reich.

DE SES PROPRES CENDRES

L'Otdel MI est fondée à l'automne 1941 par Valentinovitch Belov, un ancien membre de la CRU, comme cela le lui a été demandé par son patron, Beria. Des agents du NKVD et d'autres survivants de la CRU qui ont été « réformés » dans les *Gulags* sont ses premières recrues.

Presque immédiatement, l'Otdel MI entreprend une expédition en Asie centrale dirigée par le Dr. Evgeniy



Antonov (p.83) pour rechercher la cité perdue de Shambala. D'autres agents se dirigent rapidement vers le front de l'Est pour faire face aux Nazis, en concentrant les opérations contre les SS et autres unités spéciales. Malheureusement, un grand nombre d'entre eux est tué ou se suicide alors que l'Armée rouge s'effondre. Ceux qui sont fait prisonniers par les Allemands sont torturés par les membres de l'Ordre du Soleil Noir pour qu'ils révèlent leurs secrets.

En janvier 1942, le Soleil Noir utilise le savoir acquis grâce aux agents interrogés pour ouvrir un portail dans le quartier général de l'Otdel MI à Kuibyshev, y envoyant par la même occasion une compagnie de soldats morts-vivants. Les hommes de Belov mettent en place un périmètre défensif mais sont pris par surprise et bientôt submergés. Un combat désespéré s'ensuit et, même avec l'aide du NKVD, ils parviennent tout juste à empêcher que des documents classifiés ne soient capturés par l'ennemi. Ils s'assurent ensuite de ne plus jamais être pris par surprise de la sorte.

En 1943, le département envoie des agents à l'extérieur de l'URSS en Pologne, en Hongrie et en Iran pour prendre en filature le Soleil Noir et prendre aux Nazis tout ce qu'ils trouvent. L'Otdel MI se voit souvent opposée à ses plus grands ennemis sur les champs de bataille russes.

Entre 1944 et 1945, les groupes de l'Otdel MI cherchent la Chambre d'ambre (p.29), combattent *Nachtwölfe* pour obtenir les secrets de Peenemünde avant sa destruction en août 1943 (voir le *Guide du Gardien*, p.12), aident à sauver Cracovie de la destruction totale, et participent également aux combats de Berlin.

Structure

Il existe deux niveaux de classification du personnel au sein de l'Otdel MI : les candidats et les frères. Les candidats de l'ordre sont au plus bas de l'échelle, ils gardent les installations, aident les frères dans leur travail quotidien, et combattent sur le front. Les candidats portent des étoiles en argent à huit

branches sur leurs épaulettes et un anneau en argent portant l'inscription « Confrérie des recherches unifiées ». Les candidats n'ont pas connaissance de la plupart des secrets occultes de l'organisation et n'ont pas accès à ses bibliothèques.

Les frères de l'ordre sont des combattants aguerris, et nombre d'entre eux connaissent personnellement Barchenko et Bokyi. Ils comprennent le véritable but de l'Otdel MI : mener une guerre secrète de défense de l'Union soviétique, et protéger celle-ci des menaces intérieures et extérieures. Ils ont au moins une connaissance superficielle des nombreux secrets que détient l'organisation, comme le voyage dimensionnel et la communication avec les sombres dieux qu'il vaut parfois mieux ne pas déranger. De nombreux frères possèdent des connaissances magiques et utilisent les tomes et artefacts de l'organisation. Ils arborent également l'étoile en argent à huit branches sur leurs épaulettes, et portent un anneau en or décoré d'une rose rouge et de l'inscription « Camarade de travail ».

Coopération

L'Otdel MI coopère activement sur les investigations alliées concernant l'occultisme allemand et partage volontairement la plupart des informations qu'elle trouve. À cette fin, l'Otdel MI a des associés à Londres qui agissent comme liaisons avec les groupes occultes alliés tels que la Section M et Majestic. Ils utilisent aussi des partisans et des agents occasionnels pour transmettre les informations sur le terrain, dont Natalya Petrova (*Achtung! Cthulhu : Tales from the Crucible*).

Ils sont aussi connus pour entreprendre des opérations conjointes, ce qui inclut la protection de convois de l'Arctique vers Mourmansk et Arkhangelsk, de chasser les archéologues du Reich dans le monde entier, de soutenir les partisans en Yougoslavie, et de vaincre les occultistes nazis en Allemagne de l'Est.

Même si l'Otdel MI partage ouvertement la majorité de ses découvertes avec les Alliés, elle possède des taupes dans d'autres organisations pour récupérer les secrets que les Alliés pourraient cacher aux Soviétiques...

Expéditions

MONGOLIE INTÉRIEURE

L'expédition du Dr Antonov dans le désert de Gobi est une réussite sur plusieurs fronts, même si elle ne remplit pas son objectif principal de trouver la cité perdue de Shambala. À la place, l'équipe identifie des peintures dans une caverne qui trahissent l'existence d'une race d'humains qui vécurent avant les dinosaures et adoraient les chthoniens. L'expédition rencontre de nombreux problèmes : des escarmouches aux frontières japonaises, mais surtout une rencontre avec un ver de la mort mongolien (surnom donné aux Chthoniens par les locaux) qui manque d'anéantir l'intégralité de l'expédition.

Quartier général

LENINGRAD

Leningrad sert de quartier général central pour l'Otdel MI en 1941 et de 1944 à 1945. L'essentiel des installations est souterrain, connecté par des tunnels creusés depuis le réseau du métro suspendu. Les laboratoires principaux se trouvent dans les caves de la Forteresse Pierre-et-Paul, tandis que les artefacts sont stockés sous la cathédrale de Saint Isaac et l'Hermitage. L'accès se fait par des portes secrètes au niveau de la rue et des stations de métro partiellement construites.

Le NKVD patrouille dans l'installation et un système d'alarme électrique complexe protège la structure. Il est aussi renforcé pour résister aux tirs d'artillerie et possède suffisamment de ressources pour faire face à un siège de plusieurs années.

KUIBYSHEV

Lorsque Leningrad est assiégée, l'Otdel MI transfère l'essentiel de ses opérations à Kuibyshev, y occupant l'immense clocher d'une cathédrale orthodoxe, avec leurs bureaux et laboratoires au rez-de-chaussée et au premier étage. La cave est renforcée pour résister à l'ouverture d'un portail extra-dimensionnel entre Kuibyshev et Leningrad. Après l'assaut quasi-désastreux du Soleil Noir en 1942, en prévision de toute attaque venant du portail, la cave peut être scellée et inondée d'un gaz empoisonné qui dissout la chair et tuera (ou réduira en miettes) tous les occupants en l'espace de quelques minutes.

DOUCHANBÉ

Douchanbé est le quartier général avancé de l'Otdel MI et toutes les expéditions de terrain au Moyen-Orient et en Asie sont lancées depuis ces installations en Asie centrale.

Cette branche opère à partir d'une petite maison à deux étages. Le rez-de-chaussée contient les espaces de travail et les archives. Le sous-sol sert d'entrepôt temporaire pour les artefacts et le premier étage est utilisé comme dortoir. Le bureau de Douchanbé ne se trouve qu'à 500m (550 yds) du bureau local du NKVD qui lui offre sa protection.

DRVAR

Le quartier général yougoslave de l'Otdel MI est situé dans un complexe souterrain près de la cité bosniaque de Drvar. Le complexe compte un bureau stratégique, une installation radio et un abri renforcé pour le stockage des artefacts. Cette branche coopère fréquemment avec

le renseignement britannique de Londres et des agents locaux qui aident les partisans en Yougoslavie.

Le complexe yougoslave est détruit et la majorité de son personnel tuée le 26 mai 1944, dans un combat l'opposant au 500^e bataillon de SS (p.28), les quelques survivants se retirent dans les montagnes pour prendre contact avec les forces de Tito.

L'équipe identifie des peintures dans une caverne qui trahissent l'existence d'une race d'humains qui adoraient les chthoniens.

Personnel

COMMISSAIRE YURI VALENTINOVITCH BELOV, CHEF DE L'OTDEL MI

Belov s'est impliqué dans l'Otdel MI depuis les premiers jours de la Confrérie des recherches unifiées de Barchenko et Bokyi. Belov a la cinquantaine et des décorations militaires. Il sert sur le front de l'Ouest pendant la Première Guerre mondiale et commande un groupe de cavalerie dans l'est pendant la Guerre civile.

Après la Guerre civile, Belov rejoint la *Cheka* et travaille pour Bokyi avant d'être recruté dans la Confrérie des recherches unifiées pour les assister dans la planification de leur mission tibétaine. Il survit à la Grande purge grâce à ses états de service impeccables, même si tout se joue à peu de choses. Belov crée la division de l'Otdel MI du NKVD sous les ordres directs de Beria au début de la Grande guerre patriotique. N'étant pas lui-même du milieu, il recrute les meilleurs occultistes de Russie dans son département, même s'il doit sonder les *Gulags* pour les trouver.

Apparence : toujours beau garçon malgré son âge avancé, Belov se permet cependant rarement d'afficher un sourire. Son âge véritable est difficile à déterminer, tout comme l'argent difficile à distinguer dans ses cheveux blond pâle coupés courts. On le voit rarement sans une cigarette à la main, mais en dehors de ça, il se donne beaucoup de mal pour s'entretenir.

Cth

FOR 16 DEX 12 INT 16 CON 15
TAI 13 APP 14 POU 12 ÉDU 14
SAN 55 Points de Vie : 14

Impact : +1D4.

Compétences : Armes à feu : armes d'épaule 65%, Commandement 80%, Connaissance du terrain 55%, Connaissances institutionnelles 70%, Corps-à-corps 60%, Doctrine militaire 80%, Écouter 55%, Espionnage 75%, Esquiver 55%, Mythe de Cthulhu 5%, Orientation 60%, Persuasion 55%, Sciences humaines : anthropologie 50%, Sciences occultes 40%, Survie (Arctique) 45%, Survie (Toundra) 60%, Trouver Objet Caché 50%.

Langues : Russe (langue maternelle) 70%.

Armes : Pistolet à énergie *Oktyabrit* (Arme de poing) 65%, impact 3D6, atts 1, portée de base 13m.

Sav **Attributs :** Agilité d6, Âme d6, Force d10, Intellect d10, Vigueur d8.

Compétences : Combat d8, Connaissance (Anthropologie) d8, Connaissance (Doctrine soviétique) d10, Connaissance (Espionnage) d8, Connaissance (Mythe) d4, Connaissance (Orientation) d8, Connaissance (Sciences occultes) d6, Détection d8, Discrétion d8, Persuasion d8, Survie d8, Tir d8.

Allure : 6 ; **Charisme :** +2 ; **Parade :** 6 ; **Résistance :** 7 ; **Santé Mentale :** 4.

Handicaps : Habitude (Nicotine), Suspecté (Mineur), Vindictif.

Atouts : Commandement, Costaud, Esquive, Ferveur, Fouineur, Inspiration, Présence de commandement, Réflexes de combat, Séduisant, Tenez les rangs !, Tireur d'élite.

Équipement : Pistolet à énergie *Oktyabrit* (15/30/60, 3d6, Coups 10, Ignore le blindage, Arme lourde).

**DR. EVGENYI IVANOVITCH ANTONOV,
CHERCHEUR EN CHEF**

Antonov est né juste avant le tournant du siècle d'un père bucheron. Il rejoint l'Armée rouge en 1919, mais est grièvement blessé un an plus tard et devient invalide de guerre. Après une longue et douloureuse convalescence, il rejoint la faculté de biologie de Petrograd en 1922 et participe à plusieurs expéditions dans les montagnes de l'Oural et en Sibérie en tant que paléontologue, ce qui inclut l'expédition de Kulik de 1927 dans la Toungouska.

Antonov obtient son doctorat en 1941 et rejoint l'*Otdel MI* la même année. Sa première expédition majeure en tant que chercheur en chef de l'*Otdel MI* se déroule en Mongolie intérieure en 1942, il est accompagné par le Dr. Clara Ivanova.

Apparence : binoclard studieux au long visage pourvu d'une large moustache (soigneusement taillée), Antonov boite en permanence à cause d'une ancienne blessure. Mais cela ne l'empêche pas d'accomplir son travail, et ses yeux ont l'habitude de briller d'une passion intense lorsqu'il est question de ses fossiles bien-aimés.

Cth FOR 13 DEX 09 INT 18 CON 14
TAI 13 APP12 POU 15 ÉDU 18
SAN 60 Points de Vie : 14

Impact : +1D4.

Compétences : Commandement 50%, Connaissances institutionnelles 60%, Corps-à-corps 30%, Discrétion 45%, Écouter 45%, Médecine 55%, Mythe de Cthulhu 15%, Orientation 40%, Persuasion 65%, Sciences de la vie : biologie 70%, Sciences formelles : chimie 65%, Sciences humaines : archéologie 60%, Sciences occultes 50%, Survie (Arctique) 35%, Survie (Toundra) 40%, Trouver Objet Caché 70%.

Langues : Russe (langue maternelle) 70%.

Armes : Pistolet à énergie *Oktyabrit* (Arme de poing) 45%, impact 3D6, atts 1, portée de base 13m.

Sav **Attributs :** Agilité d4, Âme d8, Force d6, Intellect d12, Vigueur d8.

Compétences : Combat d6, Connaissance (Archéologie) d8, Connaissance (Biologie) d8, Connaissance (Chimie) d8, Connaissance (Doctrine soviétique) d8, Connaissance (Mythe) d4, Connaissance (Orientation) d6, Connaissance (Sciences occultes) d8, Détection d8, Discrétion d6, Persuasion d8, Soigner d8, Survie d6, Tir d8.

Allure : 4 ; **Charisme :** +0 ; **Parade :** 5 ; **Résistance :** 6 ; **Santé Mentale :** 4.

Handicaps : Boiteux, Mauvaise vue (Mineur).

Atouts : Commandement, Érudit (Archéologie, biologie).

Équipement : Pistolet à énergie *Oktyabrit* (15/30/60, 3d6, Coups 10, Ignore le blindage, Arme lourde).

**DR. CLARA VLADIMIROVNA IVANOVA,
CHERCHEUSE EN CHEF**

Clara est née en 1907 d'un père diplomate russe et d'une mère britannique. En 1918, le père de Clara rejoint le parti bolchévique pendant la Guerre civile et, en 1925, sa famille déménage en Angleterre pour représenter les intérêts de l'Union soviétique en Grande-Bretagne. Elle entre à Oxford pour étudier l'archéologie, et prend des cours d'escrime en plus de son cursus ; elle devient l'une des meilleures escrimeuses d'Oxford.

En 1936, Clara retourne en URSS pour développer sa carrière scientifique, prenant part à des expéditions en Afghanistan, en Inde et en Mongolie. En 1938, elle organise et mène une expédition dans l'État du Hatay (partie de la Turquie d'aujourd'hui), laquelle tombe sur une unité de terrain du Soleil Noir. Une fusillade éclate et l'équipe d'Ivanova remporte l'affrontement, récupérant de nombreux tomes et artefacts dans l'équipement de l'équipe rivale.

L'expédition fait émerger un intérêt pour l'occultisme chez Clara et elle est recrutée par Bokyi dans la Confrérie des recherches unifiées en tant que traductrice. Elle est emprisonnée dans un *Gulag* sibérien pendant la Grande purge et subit un horrible traitement avant que Belov n'organise sa libération.

Apparence : athlétique et en forme maintenant qu'elle a récupéré de son emprisonnement, Clara Ivanova jouit aussi occasionnellement d'une confiance en elle impérieuse. Son attitude envers ceux qu'elle considère comme inférieurs peut parfois sembler hautaine, mais elle ne manque pas d'utiliser son physique et sa jolie blondeur pour parvenir à ses fins.

Cth FOR 14 DEX 15 INT 17 CON 13
TAI 12 APP14 POU 15 ÉDU 18
SAN 65 Points de Vie : 13

Impact : +1D4.

Compétences : Conduite : automobile 45%, Connaissances institutionnelles 60%, Dissimulation 55%, Écouter 65%, Esquiver 55%, Mythe de Cthulhu 5%, Persuasion 55%, Sciences humaines : archéologie 60%, Sciences humaines : histoire 55%, Sciences occultes 70%, Survie (Désert) 60%, Trouver Objet Caché 50%.

Langues : Russe (langue maternelle) 80%, anglais 75%, français 70%, allemand 70%.

Armes : Pistolet à énergie *Oktyabrit* (Arme de poing) 35%, impact 3D6, atts 1, portée de base 13m.

Rapière (Arme de mêlée – Épée) 85%, impact 1D6+1+imp, atts 1, portée de base contact.

Sorts : Créer un portail, Déflagration mentale, Disparaître, Esquiver toute blessure, Flétrissement, Hypnose, Signe des Anciens.

Sav **Attributs :** Agilité d8, Âme d8, Force d8, Intellect d10, Vigueur d8.

Compétences : Combat d10, Conduite d6, Connaissance (Allemand) d8, Connaissance (Anglais) d8, Connaissance (Archéologie) d8, Connaissance (Doctrine soviétique) d8, Connaissance (Français) d8, Connaissance (Histoire) d8, Connaissance (Mythe) d4, Connaissance (Sciences occultes) d8, Détection d8, Discrétion d8, Persuasion d8, Survie d8, Tir d6.

Allure : 6 ; **Charisme :** +0 ; **Parade :** 10 ; **Résistance :** 6 ; **Santé Mentale :** 4.

Handicaps : Étranger, Présomptueux, Suspecté.

Atouts : Acrobate, Bloquer, Contre-attaque, Érudit (Histoire, sciences occultes), Esquive, Extraction, Forestier, Premier coup, Rapide, Réflexes de combat, Sang chaud, Sang-froid, Séduisant.

Équipement : *Rapière* (For+d4, +1 Parade), Pistolet à énergie *Oktyabrit* (15/30/60, 3d6, Coups 10, Ignore le blindage, Arme lourde).

Sorts : *Créer un portail, Déflagration mentale, Disparaître, Esquiver toute blessure, Flétrissement, Hypnose, Signe des Anciens.*

FRÈRE

Ce sont les experts de l'*Otdel MI*. Ils sont spécialisés dans un ou plusieurs domaines des sciences occultes. Les frères sont le cœur de l'organisation, ils tendent à servir comme chefs d'expédition et sont à la tête des opérations militaires importantes.

Cth **FOR** 16 **DEX** 12 **INT** 13 **CON** 15
TAI 14 **APP** 11 **POU** 16 **ÉDU** 14
SAN 60 **Points de Vie :** 15

Impact : +1D4.

Compétences : Commandement 30%, Connaissances institutionnelles 50%, Corps-à-corps 50%, Discrétion 45%, Écouter 65%, Esquiver 45%, Mythe de Cthulhu 10%, Orientation 60%, Persuasion 35%, Sciences humaines : archéologie 40%, Sciences occultes 50%, Survie (Variable) 60%, Trouver Objet Caché 50%.

Langues : Russe (langue maternelle) 70%.

Armes : Pistolet à énergie *Oktyabrit* (Arme de poing) 35%, impact 3D6, atts 1, portée de base 13m.

Pistolet *TT-30* (Arme de poing) 45%, impact 1D10+2, atts 2, portée de base 13m.

Sorts : Créer un portail, Flétrissement.

Sav **Attributs :** Agilité d6, Âme d10, Force d10, Intellect d8, Vigueur d8.

Compétences : Combat d8, Connaissance (Archéologie) d6, Connaissance (Doctrine soviétique) d8, Connaissance (Mythe) d4, Connaissance (Orientation) d8, Connaissance (Sciences occultes) d8, Détection d8, Discrétion d6, Persuasion d6, Survie d8, Tir d6.

Allure : 6 ; **Charisme :** -2 ; **Parade :** 6 ; **Résistance :** 6 ; **Santé Mentale :** 4.

Handicaps : Loyal, Malveillant, Serment (*Otdel MI*).

Atouts : Commandement, Esquive, Inspiration.

Équipement : Pistolet à énergie *Oktyabrit* (15/30/60, 3d6, Coups 10, Ignore le blindage, Arme lourde), Pistolet *TT-30* (10/20/40, 2d6, Coups 8, semi-automatique).

Sorts : *Créer un portail, Flétrissement.*

CANDIDAT

Il s'agit des membres les moins gradés de l'*Otdel MI*. Les candidats travaillent dans les laboratoires, les ateliers, et ils servent même sur le front durant les conflits. Un candidat qui participe à plusieurs expéditions et montre du talent pour l'occulte peut être promu frère.

Cth **FOR** 13 **DEX** 14 **INT** 15 **CON** 13
TAI 13 **APP** 10 **POU** 14 **ÉDU** 12
SAN 70 **Points de Vie :** 13

Impact : +1D4.

Compétences : Connaissances institutionnelles 50%, Corps-à-corps 40%, Discrétion 55%, Écouter 55%, Esquiver 45%, Sciences humaines : archéologie 40%, Sciences occultes 40%, Survie (Variable) 45%, Trouver Objet Caché 50%.

Langues : Russe (langue maternelle) 70%.

Armes : Pistolet *TT-30* (Arme de poing) 45%, impact 1D10+2, atts 2, portée de base 13m.

Sav **Attributs :** Agilité d8, Âme d8, Force d8, Intellect d8, Vigueur d8.

Compétences : Combat d6, Connaissance (Archéologie) d6, Connaissance (Doctrine soviétique) d8, Connaissance (Sciences occultes) d6, Détection d8, Discrétion d8, Survie d6, Tir d6.

Allure : 6 ; **Charisme :** +0 ; **Parade :** 5 ; **Résistance :** 6 ; **Santé Mentale :** 6.

Handicaps : Loyal, Serment (*Otdel MI*).

Atouts : aucun.

Équipement : Pistolet TT-30 (10/20/40, 2d6, Coups 8, semi-automatique).

OFFICIER DE DÉFENSE INTERNE

Les Officiers de défense interne sont presque toujours d'anciens agents du NKVD qui se sont montrés loyaux à la cause, et ont réussi à accepter les événements paranormaux. Après tout, ce sont des soldats endurcis qui ont vu bien plus de choses qu'un homme le devrait.

Cth FOR 14 DEX 12 INT 10 CON 13
TAI 13 APP11 POU 12 ÉDU 11
SAN 55 Points de Vie : 13

Impact : +1D4.

Compétences : Connaissances institutionnelles 50%, Corps-à-corps 60%, Discrétion 35%, Doctrine militaire 40%, Écouter 55%, Espionnage 35%, Esquiver 45%, Grimper 45%, Lancer 45%, Mythe de Cthulhu 5%, Sauter 45%, Sciences occultes 20%, Survie (Variable) 60%, Trouver Objet Caché 50%.

Langues : Russe (langue maternelle) 55%.

Armes : Pistolet à énergie *Oktyabrit* (Arme de poing) 25%, impact 3D6, atts 1, portée de base 13m

PPSh-41 (Armes automatiques) 55%, impact 1D10, atts 1 ou rafale, portée de base 27m.

Grenade RGD-33 (Lancer) 45%, impact 6D6/3m, atts 1, portée de base (FOR-1)x 1m.

De nombreuses personnes perdent leur foi dans les religions actuelles et se tournent vers les anciens cultes à la recherche de réconfort.

Sav **Attributs :** Agilité d6, Âme d6, Force d8, Intellect d6, Vigueur d8.

Compétences : Combat d8, Connaissance (Doctrine soviétique) d6, Connaissance (Espionnage) d6, Connaissance (Mythe) d4, Connaissance (Sciences occultes) d4, Détection d8, Discrétion d6, Escalade d6, Intimidation d8, Lancer d6, Sarcasme d8, Survie d8, Tir d8.

Allure : 6 ; **Charisme :** -2 ; **Parade :** 6 ; **Résistance :** 6 ; **Santé Mentale :** 4.

Handicaps : Loyal, Malveillant, Serment (*Otdel MI*).

Atouts : Confortablement engourdi, Esquiver, Volonté de fer.

Équipement : Pistolet à énergie *Oktyabrit* (15/30/60, 3d6, Coups 10, Ignore le blindage, Arme lourde, peu fiable), Pistolet-mitrailleur PPSH-41 (12/24/48, 2d6, Coups 71, Automatique), Grenade RGD-33 (5/10/20, 3d6, Gabarit moyen d'explosion).

SOLDAT DE CHOC (ÉLITE)

Les soldats de choc servent dans les zones de combats intenses. Ils portent des armures d'assaut et des armes prototypes puisqu'ils se retrouvent face-à-face avec les horreurs invoquées par les Nazis.

Cth FOR 16 DEX 12 INT 12 CON 15
TAI 15 APP13 POU 11 ÉDU 12
SAN 50 Points de Vie : 15

Impact : +1D4.

Compétences : Assemblage 55%, Connaissance du terrain 50%, Connaissances institutionnelles 60%, Corps-à-corps 60%, Doctrine militaire 40%, Écouter 55%, Esquiver 55%, Génie de combat 40%, Grimper 60%, Mythe de Cthulhu 5%, Orientation 50%, Premiers Soins 45%, Sauter 55%, Sciences occultes 30%, Survie (Variable) 60%, Trouver Objet Caché 60%.

Langues : Russe (langue maternelle) 60%.

Armes : Fusil à énergie *Oktyabrit* (Arme d'épaule) 45%, impact 3D8, atts 1, portée de base 27m

PPSh-41 (Armes automatiques) 55%, impact 1D10, atts 1 ou rafale, portée de base 27m.

Grenade RGD-33 (Lancer) 60%, impact 6D6/3m, atts 1, portée de base (FOR-1)x 1m.

Sav **Attributs :** Agilité d6, Âme d6, Force d8, Intellect d6, Vigueur d8.

Compétences : Combat d8, Connaissance (Doctrine soviétique) d8, Connaissance (Mythe) d4, Connaissance (Orientation) d8, Connaissance (Sciences occultes) d6, Détection d8, Discrétion d8, Escalade d8, Lancer d8, Réparation d6, Soigner d6, Survie d8, Tir d8.

Allure : 6 ; **Charisme :** -2 ; **Parade :** 6 ; **Résistance :** 7 ; **Santé Mentale :** 4.

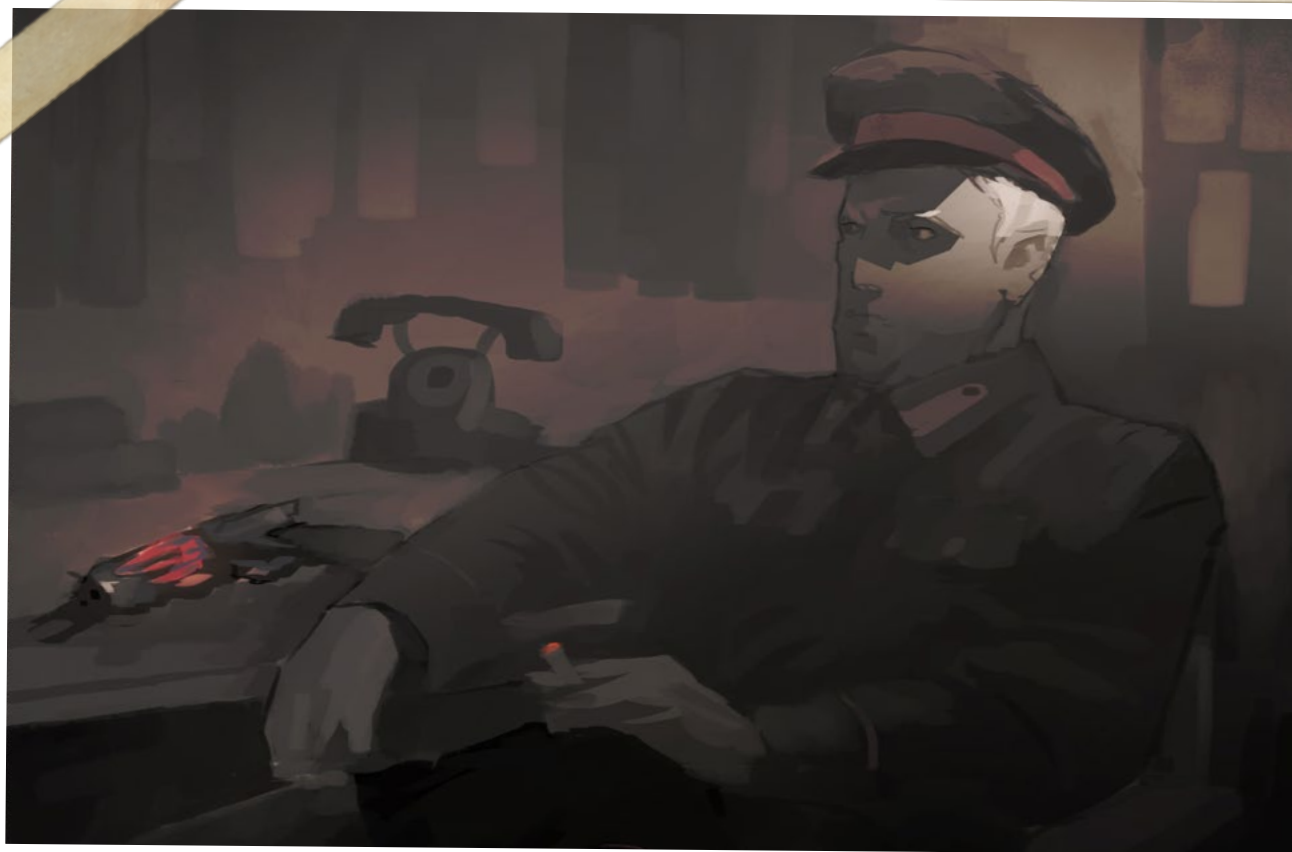
Handicaps : Loyal, Malveillant, Serment (*Otdel MI*).

Atouts : Assemblage, Confortablement engourdi, Costaud, Esquive, Réflexes de combat, Rock and Roll!, Tireur d'élite.

Équipement : Pistolet à énergie *Oktyabrit* (30/60/120, 3d6, Coups 10, Ignore le blindage, Arme lourde, courte rafale, peu fiable), Pistolet-mitrailleur PPSH-41 (12/24/48, 2d6, Coups 71, Automatique), Grenade RGD-33 (5/10/20, 3d6, Gabarit moyen d'explosion).

GROUPES OCCULTES INDÉPENDANTS

Malgré les plus grands efforts de la hiérarchie soviétique pour les annihiler, quelques groupes occultes indépendants opèrent toujours à l'intérieur de l'Union sans sanction de la part du gouvernement ou sans même qu'il ne soit



au courant. Certaines ont émergé du chaos de la Guerre civile russe tandis que d'autres trouvent leurs racines au temps des Tsars. L'ordre le plus ancien date du 17^e siècle et des réformes du patriarche Nikon, pendant lesquelles l'église orthodoxe entreprend un schisme et sépare ainsi les nouveaux et les anciens croyants. De nombreuses personnes perdent leur foi dans les religions actuelles et se tournent vers d'anciens cultes pour y trouver du réconfort. Les groupes occultes les plus récents sont inspirés par des idées théosophiques, dont celles de Blavatsky.

Le NKVD pourchasse activement les groupes indépendants, percevant leurs philosophies radicales comme préjudiciables pour le bien de l'État soviétique. Dans les territoires occupés par l'Allemagne, les SS recherchent les groupes occultes au nom du Soleil Noir dans l'espoir qu'ils puissent fournir des informations cruciales qui permettront à Weissler de réaliser son plan infâme (le *Guide du Gardien*, p.79).

LA LIGUE D'ÉPHRAÏM

Groupe d'adorateurs de Mordiggian qui pratique les sacrifices humains et le cannibalisme rituel, la Ligue émerge tout d'abord pendant les bouleversements religieux du 17^e siècle et possède un long passif d'opposition au gouvernement et de tentatives visant à placer la dévotion pour Mordiggian comme seule religion véritable en Russie. La *Cheka* est supposée avoir anéanti le culte après la Grande révolution d'octobre, mais quelques petites enclaves déterminées continuent d'exister dans des régions isolées, où elles représentent un danger certain pour le voyageur perdu et non averti.

Enhardis par le chaos du siège de Leningrad, les adorateurs humains et leurs nombreux associés goulés récupèrent une grande partie de leur ancienne force grâce à l'augmentation du désespoir du peuple qui s'en remet au cannibalisme alors qu'il est rendu fou par la faim. Les cultistes mettent en place des plans visant à saboter les réserves limitées en eau et nourriture de la ville de manière à semer encore davantage le trouble. Consternés par ce que leurs agents découvrent, les leaders du département local de l'*Otdel MI* se résolvent à prendre des mesures rapides et décisives, créant de nouvelles équipes AK, ou anti-cannibales en utilisant le personnel du NKVD. Les équipes AK brûlent les maisons abandonnées et exécutent les civils suspectés de cannibalisme. Tous les corps découverts à l'air libre sont brûlés dans le crématorium de la ville et les membres de la Ligue sont chassés par des hommes équipés de chiens et de lance-flammes. Au printemps 1942, le NKVD pense avoir la situation sous contrôle...

Nochnyye Ved'my (les Harpies nocturnes)

Les Sorcières nocturnes (p.112) ne sont pas les seules femmes à voler dans les cieux soviétiques. Les *Nochnyye Ved'my* sont des adoratrices de Nyarlathotep de la péninsule de Taman sur les rives de la mer Noire. Ce sont les femmes, les filles et les mères d'une ancienne lignée de guerriers cosaques, aigries par la perte de leurs statuts et le traitement qui leur a été réservé par l'Armée rouge victorieuse après la Guerre civile russe (ce qui inclut le *Holodomor*, p.12).

Boom!

En 1917, la ville canadienne d'Halifax, Nouvelle-Écosse, est dévastée lorsque le SS Mont Blanc, chargé d'armes et d'explosifs pour les champs de bataille en France, s'enflamme après être entré en collision avec un navire d'aide parrainé par le gouvernement belge. Les flammes deviennent rapidement hors de contrôle et causent une explosion massive telle que jamais vue auparavant. Une zone conséquente de la ville est balayée et les pertes sont énormes : près de 2 000 personnes sont tuées sur le coup, et plus de 8 000 sont blessés, souvent grièvement.

La colonie de Profonds qui réside près d'Halifax à l'époque n'échappe pas à l'incident. Déjà perturbés par l'augmentation du trafic causée par la guerre, les dégâts causés par l'explosion, couplés à l'importante masse de débris qui en résulte, les forcent à abandonner leur habitat. Une grande partie d'entre eux trouve refuge à Mourmansk. Ils sont horrifiés de voir que l'histoire risque de se répéter. Ils sont déterminés à se protéger et planifient donc de détruire le port soviétique, en s'assurant cette fois-ci que cela ait le moins d'impact possible sur eux-mêmes.

Le nom du groupe vient de la légende du *nocnitsa*, un esprit cauchemardesque qui se niche sur la poitrine d'une personne pour absorber son énergie vitale pendant qu'elle cherche à trouver le sommeil. Tous les membres du groupe pratiquent la magie, et maîtrisent une diversité de sorts qui miment les actions de la créature de conte de fée qui les a inspirés. Elles volent dans les cieux nocturnes de la péninsule sur des *Shantaks* (*Malleus Monstrorum* p.87 [Gth]/le *Guide du Gardien*, p.241 [Sav]) que le Chaos rampant leur a fournis, jetant des sortilèges et des pierres trouées en leur centre (qui sont censées être les seules protections pour ne pas attirer l'attention des *nocnitsa*) sur les Nazis et les membres de la RRKA pour tenter de les bouter hors de leurs terres.

L'objectif ultime des *Nochnyye Ved'my* est d'établir une terre cosaque, libre de toute interférence soviétique (ou autre), où leur peuple pourra revivre la gloire de son histoire passée.

Si l'Ordre de R'lyeh n'est pas arrêté,
Mourmansk pourrait subir le même sort
qu'Halifax.

L'Ordre de R'lyeh

Près de Mourmansk se trouve le sinistre cap de l'Ours, où de mystérieuses lumières dansantes peuvent être aperçues dans le ciel nocturne. Le NKVD pense que des espions allemands utilisent le cap comme point de signalisation, mais ils n'ont pourtant encore jamais mis la main sur l'un de leurs agents. Ils pensent que ces espions sont

Le dieu charnel

Faisant partie des Grands Anciens, Mordiggian est une masse puante et à la forme instable de ténèbres et de mort. Rarement adoré dans le Monde de l'Éveil, quelques cultes le vénèrent en lui offrant leurs morts et en faisant des sacrifices en son nom. On raconte qu'une telle vénération procurerait des avantages tels que la jeunesse éternelle et l'immortalité, ainsi que la capacité de communiquer avec les morts.

La présence de la Ligue à Leningrad a pour effet secondaire la disparition de toute créature mort-vivante dans la région, le culte percevant ces dernières comme un blasphème absolu envers leur dieu.

responsables de la disparition des navires de transport et des opérations navales échouées dans la zone.

La supposition du NKVD est proche de la vérité, sans être pourtant tout à fait juste. Basé à Mourmansk, l'Ordre de R'lyeh opère sous couvert d'une équipe de recherche académique explorant les eaux polaires et étudiant les mythes et coutumes des habitants locaux. Mais en secret, l'Ordre est dédié à la recherche des véritables mystères des eaux polaires, et dans la poursuite de son propre but, il a forgé une alliance avec les Profonds qui vivent dans la mer de Barents.

L'Ordre utilise les feux pour contacter ses alliés, les Profonds, afin qu'ils puissent coordonner des attaques de navires et discuter de leurs plans pour détruire Mourmansk. Le bourdonnement constant des propulseurs et des appareils ASDIC rend fous les Profonds, et ils sont déterminés à faire quelque chose pour régler ce problème. Si l'Ordre de R'lyeh n'est pas arrêté, Mourmansk pourrait subir le même sort qu'Halifax...

La Toile des ténèbres blanches

Un réseau d'adorateurs d'Ithaqua s'étend sur une vaste région ; la Toile est active dans le nord des chaînes de l'Oural mais aussi à l'est et au centre de la Sibérie, et le long de la frontière finno-soviétique. Les adorateurs de la Toile (principalement des géologues, des chasseurs et des chamans) amassent leurs pouvoirs pour le jour où Ithaqua reviendra de son voyage dans les étoiles lointaines (ce qu'il fait tous les cinq ans, restant alors sur Terre pendant un an avant de repartir) pour qu'ils puissent l'invoquer et lui prouver leur allégeance. Grâce à leur vénération du Vent du nord et leur relation avec les servants gelés d'Ithaqua, les membres du culte parviennent à survivre par les climats les plus froids.

La nature décentralisée de la Toile leur a, jusqu'à présent, permis d'échapper à l'attention du NKVD.

*Y a-t-il un seul endroit qui ne soit pas
complètement criblé de tunnels ?*
A.T.

UN RÉPERTOIRE D'ACTIVITÉ OCCULTE

En plus des endroits détaillés sous chaque organisation occulte, il existe d'autres lieux où la Guerre Secrète fait surface. Les aspects les plus ordinaires d'un certain nombre d'entre eux ont déjà été abordés dans le Chapitre 2 ; ci-dessous, nous traitons davantage du combat occulte pour le salut du front de l'Est.

Kharkov

Pendant son occupation, Kharkov sert de quartier général avancé sur le front de l'Est pour l'Ordre du Soleil Noir. L'Armée rouge fait plusieurs tentatives pour reprendre la ville mais, à cause des interventions de l'Ordre, deux d'entre elles sont des échecs cuisants.

Kharkov voit le déploiement du Sd. Kfz. 250/13 augmenté, mieux connu comme « l'Œil du Soleil Noir » (p.60), qui permet de renverser les premières batailles en faveur de l'Allemagne. L'Institut 21 subit de lourdes pertes face à son rival pendant la troisième bataille de Kharkov (du 14 février au 15 mars 1943), lorsque le haut commandement soviétique leur ordonne de se jeter dans la mêlée avec l'espoir qu'ils renversent la vapeur en faveur de la Russie. Malheureusement, les membres de l'Institut 21 sont éliminés jusqu'au dernier, et la force d'invasion soviétique n'est encore une fois plus que ruines sur le champ de bataille.

Au moment de la quatrième bataille de Kharkov, les occultistes de l'Institut 21 ont invoqué, regroupé puis relâché des vagues et des vagues de Vampires de feu et d'Horreurs Chasseresses sur l'armée allemande. Les Soviétiques sont aussi aidés par des saboteurs, qui parviennent à détruire le *das Auge* de la ville avant le début du combat. Après la libération de Kharkov (23 août 1943) le personnel du SMERSH et de l'Institut 21 fouille les ruines à la recherche de technologie arcanique, en vain.

Leningrad

Un vaste réseau de tunnels court sous la ville assiégée. Selon la légende, ces tunnels étaient à l'époque préhistorique la demeure d'une race qui croyait en la puissance d'un sombre demiurge. Lorsque les premiers humains arrivèrent, l'ancienne race s'enfouit profondément dans les boyaux de la Terre, utilisant les tunnels pour frapper secrètement les habitants de la surface. L'*Otdel MI* sait que les tunnels sont dangereux, qu'ils abritent des cannibales, des goules et d'autres bêtes, des quantités de monstres qui intensifient leurs attaques pendant le siège. Quelques escouades d'assaut allemandes découvrent les tunnels et tentent de les utiliser pour lancer des attaques surprises dans la ville. La plupart disparaissent à tout jamais.

LE CRÉMATORIUM

Le crématorium de Leningrad ouvre pendant la Guerre civile russe dans le but d'incinérer les restes des bolchéviks héroïques. Après la Guerre civile, l'installation ferme. Pendant le siège, de la fumée est aperçue au sommet des cheminées et l'intégralité du complexe baigne dans une lueur

orange malsaine. Le personnel du NKVD a rouvert les vieilles fournaises pour brûler les corps, les cannibales et les monstres, mais tous ne sont pas morts quand ils sont jetés dans les fours.

CIMETIÈRE DE MALOOKHTINSKOE

Le cimetière, supposé être le dernier lieu de repos des alchimistes, magiciens et sorciers, est un endroit infâme où de nombreux vagabonds solitaires disparaissent sans laisser de trace. Comme le cimetière de Malookhtinskoe n'est pas consacré, la Ligue d'Éphraïm le choisit comme lieu où effectuer ses sombres rituels. Une série de tunnels secrets relie les cryptes nord du cimetière au quartier général de la Ligue, utiles pour transporter rapidement les individus réticents à sacrifier après leur enlèvement.

Minsk

Lorsque le ghetto de Minsk est créé après l'occupation allemande, les érudits juifs de la ville cachent les livres de la Cabbale et différents manuscrits occultes (dont l'un détaille le processus nécessaire pour créer un golem) entre ses murs. Ce savoir reste cependant inutilisé car les soldats allemands assassinent les occultistes juifs de Minsk en juin 1941. Le ghetto de Minsk lui-même est liquidé le 21 octobre 1943, et la plupart des survivants sont transférés dans le camp de la mort de Sobibor. Les ouvrages restent dissimulés dans leurs cachettes.

Les eaux de l'Arctique

En 1941, l'Union soviétique, affaiblie par la guerre d'été, a besoin d'équipement militaire, de munitions et de vivres. Elle demande cette aide aux Alliés et ils répondent par l'affirmative, mais leurs tentatives visant à ravitailler les Soviétiques sont menacées par les Nazis et des forces plus sombres encore.

Les premiers convois pour la Russie se font par la mer d'Islande à Mourmansk. Cependant, à partir de septembre 1942, ils regroupent le ravitaillement à Loch Ewe en Écosse avant de le transporter par bateau autour de la Norvège occupée vers les ports du nord de l'URSS, bravant des tempêtes terrifiantes, des températures basses et des vagues gigantesques. Pour compliquer les choses, les convois doivent naviguer dans le rayon de patrouille des bombardiers de la *Luftwaffe* et garder un œil sur les U-boots et vaisseaux de guerre allemands.

Les vaisseaux de ravitaillement naviguent avec des escortes navales, mais certains navires traînent à l'arrière et disparaissent dans les vagues glacées. Selon les rapports, ces navires sont victimes d'attaques de sous-marins, mais ces vaisseaux sont quelques fois la proie de créatures bien plus étranges. Le tanker *Oldesvale*, qui fait partie du convoi PQ-17 (voir p.15), est attaqué par quelque chose... de colossal..., mais dans le chaos du combat, la seule chose certaine est qu'il se brise en deux et coule au fond de l'océan. Le vaisseau néerlandais *Paulus Potter* est abordé par un groupe de pillards Profonds, après avoir été abandonné par son équipage à la suite d'un torpillage. Le raid est interrompu par l'arrivée de l'équipage de l'U-255, qui est obligé de saborder le navire tout en essayant d'échapper aux pillards marins.

Les sous-marins anglais et soviétiques sont aussi des terrains de jeu appréciés des créatures des profondeurs. En janvier 1942, le sous-marin britannique *Trident* qui navigue dans la mer de Barents est attrapé par quelque chose d'inconnu. La créature tire le sous-marin à une profondeur de 500m (1 600ft) avant de le projeter contre les fonds marins. Le sous-marin parvient tout juste à rentrer à Mourmansk après s'être échappé de justesse.

Site d'impact de la Toungouska

Le 30 juin 1908, des chamans evenks tentent de réaliser un rituel pour invoquer le Dieu extérieur, Azathoth. Heureusement, ils échouent, invoquant à la place l'un des autres dieux inférieurs qui dansent stupidement à la cour d'Azathoth. La divinité mineure, Pl'rvka (comme elle se nomme elle-même), apparaît dans le ciel sous la forme d'une boule enflammée qui vient s'écraser dans la taïga, causant une explosion apocalyptique d'une échelle jusqu'alors jamais vue. Elle disparaît ensuite, s'enfonçant loin dans les profondeurs de la terre, laissant pour seul signe de son passage une dévastation gigantesque. Et là, sous la taïga, sommeille maintenant Pl'rvka.

L'explorateur russe Leonid Kulik (p.12) visite la Toungouska plusieurs fois pour réunir des informations sur l'explosion, découvrant par accident la présence d'une divinité endormie lorsqu'il observe ses effets sur les gens qui se tiennent au centre du site d'impact. La plupart se sentent dérangés et mal à l'aise. Quiconque se trouve dans un rayon d'1km (1/2 mile) du point d'impact perd 0/1D6 points de Santé Mentale [Cth]/effectue un test d'Horreur (+1) [Sav] par jour aussi longtemps qu'il reste dans la zone.

À cause de son amitié avec Yuri Belov (les deux servent ensemble pendant la Première Guerre mondiale), les découvertes de Kulik finissent entre les mains de la Confrérie des recherches unifiées et, après sa création en 1941, de l'Otdel MI ; le site lui-même tombe aussi sous leur juridiction, ce qui n'est pas sans ennuyer l'Institut 21. Les deux groupes se sont pas seulement intéressés par le site de l'impact, mais aussi par un portail qui s'est formé à l'intérieur du *Chertovo Kladbishe* (le cimetière du diable), créé par l'apparition du dieu.

À seulement 10km (6 miles) du site se trouve l'Objet 180, un terrain d'aviation classé défense qui est capable d'accueillir des avions de transport soviétiques. Le terrain d'aviation est protégé par les forces du NKVD.

CHERTOVO KLADBISHE

Le cimetière du diable est l'emplacement errant d'un portail infâme créé à Toungouska lorsque le dieu Pl'rvka s'écrase dans la taïga. L'endroit ne ressemble à rien d'autre qu'à une petite zone de terre brûlée ; les arbres ne sont plus que des enveloppes calcinées, contorsionnées en des formes étranges, et le sol est littéralement recouvert d'os d'animaux et d'oiseaux. Une fois par jour le portail s'ouvre près du centre du cimetière ; il reste ouvert pendant 1D4 heures et mène directement à l'esprit du dieu endormi.

Quiconque se trouve dans le cimetière subit de sévères migraines et souffre de désorientation. Les boussoles et caméras

ne fonctionnent plus dans la zone. Pour chaque tranche de dix minutes passées dans la zone brûlée, la personne doit effectuer un test d'Endurance à -20% [Cth]/un test de Vigueur à -1[Sav] pour rester conscient. Si la personne inconsciente n'est pas évacuée de la zone, elle meurt après 1D4+1 heures ; si elle est secourue, elle se réveille après la même période de temps.

Pour quiconque est assez fou pour traverser le portail, les conséquences peuvent être sévères. L'individu perd immédiatement 1D20 points de Santé Mentale [Cth]/effectue un test de Terreur à -1[Sav] tandis que son esprit est submergé par les images du néant, un vide sans fin couronné de flammes qui dansent au son d'une musique stridente et lancinante. Ceux qui deviennent fous (de manière temporaire ou permanente ; voir le livre de règles de *L'Appel de Cthulhu*, Sixième édition, p.101[Cth]/perte d'1 point de Santé Mentale [Sav]) s'embrassent spontanément (voir les règles de torches brûlantes, *L'Appel de Cthulhu*, Sixième édition [Cth]/voir les règles sur les dégâts de feu dans le livre de base de *Savage Worlds*, Chapitre 4 : Règles situationnelles – Risques [Sav]). Ceux qui survivent et émergent des rêves du dieu bénéficient d'une nouvelle vision profonde de l'univers et de ses rouages (+10% Mythe de Cthulhu [Cth]/Connaissance (Mythe) +1 type de dé [Sav]).

Le cimetière du diable change d'emplacement tous les 1D8 jours dans une direction aléatoire. Jetez un D12, en utilisant le nombre obtenu comme s'il s'agissait de la face d'une horloge pour déterminer la direction ; puis jetez un D20 pour déterminer le nombre de kilomètres à partir du centre du site.

Les agents de l'Otdel MI savent qu'une boussole se trouvant dans un rayon de 5km (3 miles) du cimetière du diable s'oriente toujours sur le nord pointant vers le portail.

Objet 143

L'Objet 143 est une ville souterraine de Sibérie centrale qui était jadis habitée par les Mi-go et qui fut découverte par Kulik en 1927. Lorsque les Mi-go s'enfuirent, ils laissèrent derrière eux de nombreux artefacts, des minerais précieux et des appareils extraterrestres. Kulik décrit l'Objet 143 comme une colonie souterraine gigantesque de plusieurs milliers de structures basaltiques à la géométrie surnaturelle et bizarre. Certaines sections de la ville semblent avoir été dévastées par une arme puissante, alors que d'autres sont étrangement intactes. Les tours de sécurité Mi-go pointent au nord et au nord-ouest de la ville, des feux bleutés éclairant leurs sommets. Des cristaux colorés et des lampes magiques illuminent certaines parties des ruines, alors que le reste est plongé dans une obscurité impénétrable.

L'ancienne cité est un endroit extrêmement risqué. Certaines sections sont sur le point de s'effondrer tandis que d'autres changent d'emplacement sans prévenir. Des explorateurs non avertis pourraient finir enterrés ou perdre leur chemin, les pièces changeant sans cesse de place. Mais le risque est plus grand encore que celui représenté par une architecture surnaturelle : une expédition du NKVD a rapporté avoir rencontré et détruit un groupe du Peuple Serpent en explorant le périmètre de la ville.

Deux à trois expéditions géologiques et scientifiques soviétiques protégées par des équipes d'assaut du NKVD sont actives dans l'Objet 143 à tout moment. Les scientifiques font des recherches sur l'étrange architecture de la cité tout en essayant de découvrir et récupérer des artefacts, des éléments technologiques abandonnés, et le minerai requis pour la production d'armes énergétiques (p.50).

La mer Baltique

ÉPAVE DU WILHELM GUSTLOFF

Ancien bateau de croisière, le *Wilhelm Gustloff* est réquisitionné par la *Kriegsmarine* en 1939. Le dernier voyage du navire sera sa tentative pour évacuer le personnel militaire allemand de Gdynia vers Kiel. Un sous-marin S13 soviétique repère le navire et lance quatre torpilles. Moins de quarante minutes après avoir été frappé, le *Wilhelm Gustloff* coule. Des milliers de passagers trouvent la mort dans les eaux gelées, parmi lesquels près de 1 000 sont des officiers allemands.

Le dernier voyage du navire était aussi une tentative visant à sortir des artefacts occultes de la Pologne occupée. Le *Suta Milam Bar-Do* et le *Hronika Chernoboga* dorment dans un coffre étanche au fond des mers (voir Chapitre 8 pour plus de détails sur ces deux tomes occultes).

Wolfsschanze

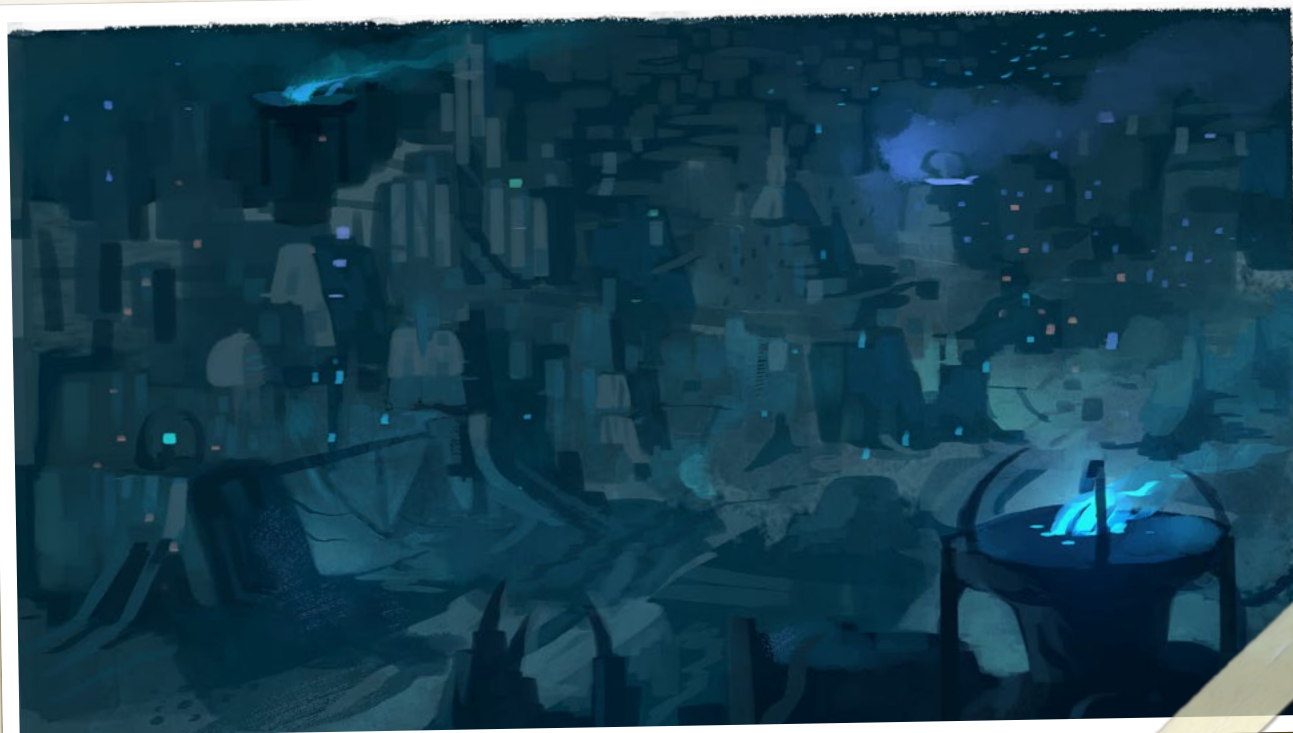
Le *Wolfsschanze* (la Tanière du Loup) est l'un des « quartiers généraux du Führer », il se trouve dans la forêt de Görlitz dans l'est de la Prusse. Le travail sur le site

commence en 1940 et se termine en 1944 ; à son apogée, 2 000 personnes vivent et travaillent dans le complexe.

Le *Wolfsschanze* est composé d'une série de zones de sécurité. La zone extérieure est constituée de champs de mine, de fil barbelé, de redoutes et d'emplacements Flak. La zone suivante, séparée du reste par une barrière, contient des bunkers pour Hitler, Hermann Göring, Martin Bormann et Wilhelm Keitel. La zone la plus intérieure est constituée d'un bunker de communication, de bureaux, de casernes et de garages pour les commandants nazis de haut rang. Puis, loin sous terre, accessible seulement par quelques privilégiés, se trouve la base secrète de *Nachtwölfe* qui abrite le centre de commandement du bataillon de *Wolfszahn* (*Achtung! Cthulhu : le Guide du Gardien pour la Guerre Secrète*, p.105), dont les membres sont stationnés dans la zone intérieure supérieure.

En 1944, le *Wolfsschanze* est renforcé à l'extérieur contre les attaques aériennes, sans toutefois être impénétrable. Le 20 juillet 1944, Graf von Stauffenberg fait exploser une bombe dans un pavillon de chasse dans le but d'assassiner Hitler (*Guide de l'Investigateur*, p.10). Le Führer est secoué, mais pas tué, et les conspirateurs sont rapidement encerclés. Les troupes de Mina Wolff sont presque expulsées du complexe car elles n'ont pas été capables de prévoir ou d'empêcher l'attaque, et seule une visite de Mina en personne parvient à apaiser Hitler.

Le *Wolfsschanze* n'est accessible par la route qu'à l'est, au sud et à l'ouest. Des routes proches mènent à un terrain d'aviation et une cour de triage. Les entrées sont gardées par des escouades de *Wolfszorn* stationnées dans des blockhaus et des nids de mitrailleuses.



Étrangement beau, vous ne trouvez pas ?

- Peggy



CHAPITRE 8

Savoir dissimulé et oublié

D'ignobles objets et livres magiques de grande puissance, oubliés par de grands magiciens et de puissants sorciers, reposent dans l'ignorance et les ombres de l'ancienne Russie impériale. Certains se trouvent dans d'anciennes chapelles, d'autres sont enterrés dans les tombes gelées des leaders de l'Armée blanche, d'autres encore sont dissimulés au sein de collections privées, loin des yeux indiscrets. Les parchemins les plus terribles sommeillent sous la glace éternelle de l'Arctique ou sont tapis dans les puits de quelques mines enfouies dans les profondeurs des montagnes. Il n'est pas facile de trouver ces objets, mais quiconque y parvient a la chance de bénéficier d'une puissance indicible, à condition que son esprit et sa volonté soient suffisamment fortes.

Les sortilèges standards listés dans ce livre se trouvent dans *L'Appel de Cthulhu, Sixième Édition* : un grimoire du Mythe, à partir de la p.181 [Cth]/Achtung! Cthulhu : le Guide du Gardien pour la Guerre Secrète, à partir de la p.202 [Sav]. De nouveaux sorts se trouvent aux p.94 à 97.

Une autre pyramide appartient
à un étrange tibétain qui vit à Berlin.

ARTEFACTS

Pyramide chthonienne

Ancien artefact de la collection de von Ungern-Stenberg (p.10), la pyramide est fabriquée à partir d'un matériau exotique et fumé qui change régulièrement de couleur. Si elle est tenue au-dessus d'une surface plate, la pyramide se met à léviter. Le sommet de la pyramide est toujours orienté vers le portail interdimensionnel le plus proche.

Les chercheurs de l'Institut 21 sont maintenant en possession de la pyramide. Une autre pyramide appartiendrait selon la rumeur à un étrange tibétain vivant à Berlin.

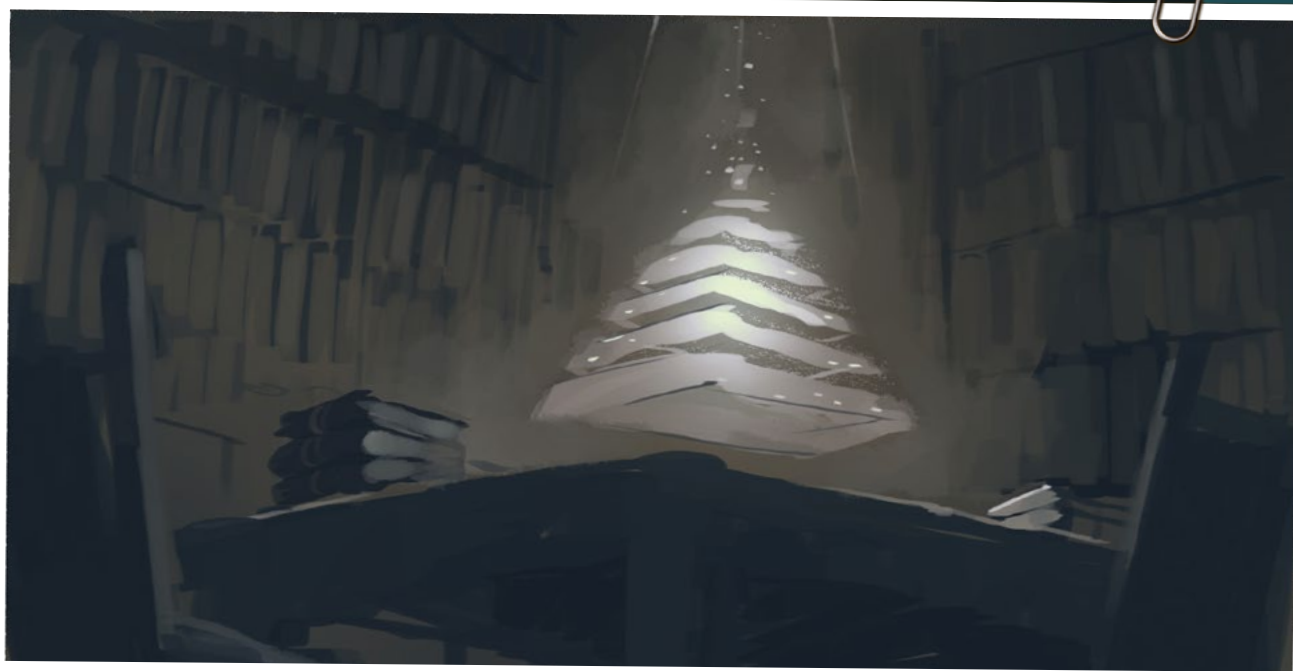
Lampe sanctuaire d'Élisabeth

Cette relique appartenait jadis à la grande duchesse Élisabeth Feodorovna, l'une des petites filles de la reine Victoria. D'une grande beauté, elle devient nonne après l'assassinat de son mari, créant son propre couvent, hôpital et orphelinat, elle travaille sans répit pour les malades et les pauvres de Moscou. En 1918, Élisabeth est arrêtée et enterrée vivante par les bolchéviques près d'Alapaïevsk, après y avoir été exilée sur ordre de Lénine. La lampe, utilisée par Élisabeth durant ses rondes, fut conservée par l'une de ses nonnes qui survécut à la Grande purge et vint trouver la mort à Stalingrad.

La lumière de la lampe, imprégnée par la sérénité de son ancienne propriétaire, calme les monstres incorporels (fantômes et spectres). Ils cessent d'attaquer le porteur et ses compagnons dans un rayon de 5m (16 ft). Les monstres apaisés retournent se fondre dans les ténèbres de la nuit, laissant seul le porteur de la lampe. La lampe ne peut contenir qu'un réservoir d'huile d'une heure d'autonomie.

Le violon de Pavlova

Ce violon appartenait à la violoniste de Leningrad Ekaterina Pavlova. Pendant les longues soirées d'hiver de 1941, Pavlova joue de ce violon alors qu'elle meurt lentement de faim dans son appartement glacial. Lorsque le son de sa musique s'arrête finalement, les voisins de Pavlova force la porte de son appartement, pensant trouver son cadavre congelé. Pourtant, ils ne trouvent aucun corps, seulement le violon respectueusement posé sur le lit et l'horloge murale au rappel incessant du temps pour briser le triste



silence. C'est alors qu'ils remarquent une tache de ténèbres floues et tremblantes sur le mur près de l'horloge...

Les voisins effrayés s'enfuient, prenant tout juste le temps de condamner l'appartement. Ils ne restent pas terrorisés bien longtemps cependant ; à la fin de l'hiver, chacun d'entre eux est mort de froid et de faim, et personne ne reste vivant pour se souvenir de cette ombre silencieuse et terrible. Le violon attend toujours sur le lit de l'appartement, dans ce bâtiment qui a été transformé en mausolée.

Le violon de Pavlova ouvre un portail vers d'autres mondes. Après 1D4 heures de musique, le violon ouvre une porte interdimensionnelle vers un royaume aléatoire. Le portail reste ouvert pendant 1D10 tours avant de se refermer. Lancez 1D10 sur le Tableau 16 : le portail du violon pour déterminer vers quel monde mène le portail.

TOMES

Trois catégories principales de livres occultes attendent les investigateurs en Russie (même si un certain nombre s'en éloigne tout en étant d'une très grande importance). Les premiers sont les tomes antérieurs à Pierre le Grand. Écrits en ancien russe ou slave oriental, ils sont maudits par l'église orthodoxe et un grand nombre d'entre eux est détruit, même si un investigateur peut toujours mettre la main dessus dans des collections privées. La seconde catégorie concerne les ouvrages occultes écrits par des mystiques russes et des occultistes européens au 19^e siècle. Enfin, la troisième catégorie compte les livres ramenés du Tibet par Nikolai Rerikh ou récupérés en Mongolie intérieure par les leaders de l'Armée blanche pendant les années 20 ; la plupart de ces ouvrages sont détenus par l'Otdel MI, même si certains sont tombés entre les mains de l'Institut 21.

Tableau 16 : Le portail du violon

Dé 10	Portail connecté à
1	Les Contrées du rêve
2	Sarnath
3	La cité sans nom
4	Le plateau de Leng
5	Ulthar
6	R'lyeh
7	Yuggoth
8	La Vallée du Soleil Noir
9	L'Abysses
10	L'appartement de Pavlova

BAR-DO THOS-GROL

Grimoire du Mythe : **BAR-DO THOS-GROL** – en chinois, *Padmasambhava*, pub. au 8^e siècle apr. J.-C. *Bar-do thos-grol* est un grimoire funéraire, auquel il est souvent fait allusion à l'ouest comme au *Livre des morts tibétain*. Selon l'histoire tibétaine, le *Bar-do thos-grol* a été composé au 8^e siècle par Padmasambhava et rédigé par son étudiant Yeshe Tsogyal. Le texte original a été perdu au 9^e siècle, puis retrouvé au 14^e siècle et recopié en chinois. Au début du 20^e siècle, différents parchemins du *Bar-do thos-grol* sont découverts. Helena Blavatsky ramène la première copie en Russie et Rerikh en rapporte deux de plus.

Cth Perte de Santé Mentale 1D6+1/2D6+1 ; Mythe de Cthulhu +10% ; environ 16 semaines d'étude et de compréhension/72 heures pour le survoler. **Sorts** : Âme errante, Commander à un fantôme, Concocter la potion onirique, Emprisonner l'esprit, Immunisation / Rempart de chair, Lier un rêveur, Malédiction des ténèbres, Percevoir la vie, Résurrection, Tombe de neige, Vision onirique, Voyage vers l'au-delà.

Sav **Langue** : Chinois (-2). 9 tests réussis sont nécessaires pour lire l'ouvrage. Lire ce livre augmente Connaissance (Mythe) de deux crans, avec la perte de Santé Mentale concomitante. **Sorts** : Âme errante, Commander à un fantôme, Concocter la potion onirique, Emprisonner l'esprit, Immunisation / Rempart de chair, Lier un rêveur, Malédiction des ténèbres, Percevoir la vie, Résurrection, Tombe de neige, Vision onirique, Voyage vers l'au-delà.

CHE'NAL EK'

Grimoire du Mythe : **CHE'NAL EK'** – en espagnol, de Diego de Landa, c.1564. Cet ouvrage décrit la future mort de l'univers, la disparition d'anciennes étoiles et la célébration finale des dieux silencieux. Il détaille les divinités du panthéon maya, et mentionne aussi l'arrivée sur Terre de monstres provenant d'étoiles diffuses. Malheureusement, le texte est envahi d'erreurs de traduction et une grande partie de l'original n'est pas traduite du tout car de Landa ne pouvait pas comprendre les pétroglyphes mayas. Aujourd'hui, le *Che'Nal Ek'* dort, presque oublié, dans les chambres fortes de l'Institut 21.

Cth Perte de Santé Mentale 1D8/2D8 ; Mythe de Cthulhu +8% ; environ 24 semaines d'étude et de compréhension/48 heures pour le survoler. **Sorts** : Appeler/Congédier Cthugha, Étincelle aveuglante, Feu des étoiles oubliées, Invoquer/Contrôler un Vampire de feu, Lumière de Fomalhaut, Pluie noire.

Sav **Langue** : Espagnol (-2). 14 tests réussis sont nécessaires pour lire l'ouvrage. Lire ce livre augmente Connaissance (Mythe) de deux crans, avec la perte de Santé Mentale concomitante. **Sorts** : Appeler/Congédier Cthugha, Étincelle aveuglante, Feu des étoiles oubliées, Invoquer/Contrôler un Vampire de feu, Lumière de Fomalhaut, Pluie noire.

HRONIKA CHERNOBOGA

Grimoire du Mythe : **HRONIKA CHERNOBOGA** – en vieux-slave d'église, par le moine Grigori Kopteev, pub. c.1470. Imprimé à Veliky Novgorod. En 1494, Kopteev est brûlé pour hérésie, son manuscrit maudit par l'église orthodoxe russe, et toutes les copies connues de l'œuvre détruites, à l'exception d'une seule conservée dans un monastère de Kiev. Véritable recueil, l'ouvrage contient des informations sur de sombres sortilèges, de terribles artefacts et les habitants de l'Abysses. De plus, le livre décrit les habitants sous-marins de la mer Baltique et contient plusieurs rituels d'invocation.

Cth Perte de Santé Mentale 1D6/2D6 ; Mythe de Cthulhu +10% ; environ 8 semaines d'étude et de compréhension/12 heures pour le survoler.

Sorts : Cauchemar, Changer le temps, Contacter Mère Hydra, Contacter Père Dagon, Contacter un Profond, Forme de chauve-souris, Immunisation / Rempart de chair, Nuage de ténèbres, Ombre du marcheur gelé, Provoquer une maladie, Provoquer/Guérir la cécité, Soigner, Souffle des profondeurs, Tombe de neige.

Sav **Langue** : vieux-slave d'église (-2). 5 tests réussis sont nécessaires pour lire l'ouvrage. Lire ce livre augmente Connaissance (Mythe) de deux crans, avec la perte de Santé Mentale concomitante. **Sorts** : Cauchemar, Changer le temps, Contacter Mère Hydra, Contacter Père Dagon, Contacter un Profond, Forme de chauve-souris, Immunisation / Rempart de chair, Nuage de ténèbres, Ombre du marcheur gelé, Provoquer une maladie, Provoquer/Guérir la cécité, Soigner, Souffle des profondeurs, Tombe de neige.

KNIGA PROHODCHIKA

KNIGA PROHODCHIKA – en russe, de Nikolai Petrovitch Makarov, c.1798. Cet ouvrage est l'œuvre du célèbre ingénieur des Mines russe Nikolai Makarov. Il contient des informations sur les ouvriers, les opérations minières russes, et les minerais rares enterrés sous les chaînes de l'Oural. La dernière partie du livre détaille les dangers du travail souterrain et mentionne les épouvantables habitants de l'abysse sans soleil. Une copie de l'ouvrage est enterrée dans la tombe de glace du général Vladimir Kappel, leader de l'Armée blanche russe dans le nord.

Cth Aucune perte de Santé Mentale ; Sciences occultes +3%. Aucun sort.

Sav **Langue** : Russe (-1). 5 tests réussis sont nécessaires pour lire l'ouvrage. **Sorts** : Réussir à lire ce tome permet au lecteur d'obtenir un Jeton spécial qui ne peut être dépensé que sur des tests de Connaissance (Sciences occultes).

MOGYLY ZABYTYH BOGOV

MOGYLY ZABYTYH BOGOV – en russe, de Sergéï Ivanovitch Novikov, c.1889. Écrit par l'occulte russe S. I. Novikov, cet ouvrage décrit le voyage de l'auteur en Mongolie intérieure et dans le désert de Gobi. Novikov décrit sa rencontre avec les habitants aveugles de la cité interdite de Varhor Dhrum et l'attaque surprise d'un ver de la mort mongolien (*olgoi-khorkhoi*). Le gouvernement impérial bannit l'ouvrage et seulement deux copies du travail de Novikov existent encore aujourd'hui.

Cth Aucune perte de Santé Mentale ; Sciences occultes +5%. Aucun sort.

Sav **Langue** : Russe (+0). 4 tests réussis sont nécessaires pour lire l'ouvrage. **Sorts** : Réussir à lire ce tome permet au lecteur d'obtenir un Jeton spécial qui ne peut être dépensé que sur des tests de Connaissance (Sciences occultes).

OBEREG CHERNOGO SOLNCA

OBEREG CHERNOGO SOLNCA – en vieux russe, auteur inconnu, c. 1000-1100. Cet ouvrage décrit les tribus de la péninsule de Kola, leur magie noire et leurs rituels cannibales. Il contient également des informations détaillées sur un royaume de monstres souterrains en Sibérie. Seulement une copie de ce livre est supposée exister, recouverte par la glace dans un village gelé au fin fond du nord de la Russie.

Gth Aucune perte de Santé Mentale ; Sciences occultes +10%. Aucun sort.

Sav Langue : Russe (-1). 6 tests réussis sont nécessaires pour lire l'ouvrage. **Sorts** : Réussir à lire ce tome permet au lecteur d'obtenir un Jeton spécial qui ne peut être dépensé que sur des tests de Connaissance (Sciences occultes).

PRETA-GATI

Grimoire du Mythe : **PRETA-GATI** – en sanskrit, auteur inconnu, pub. 7e siècle. Ouvrage épouvantable décrivant le royaume des fantômes affamés et des esprits vagabonds, le *Preta-gati* raconte comment survivre dans le monde des esprits et comment interagir avec eux en prenant le moins de risques possibles. Une copie du *Preta-gati* est découverte dans les possessions du baron von Ungern-Stenberg et des scientifiques soviétiques croient qu'une autre copie de cet ouvrage a pu tomber entre les mains de l'explorateur nazi Heinrich Harrer.

Gth Perte de Santé Mentale 1D4/2D4 ; Mythe de Cthulhu +7% ; environ 12 semaines d'étude et de compréhension/48 heures pour le survoler.

Sorts : Âme errante, Commander à un fantôme, Créer un portail, Identifier un esprit, Lier un ennemi, Protection, Signe des Anciens, Tourment de l'esprit.

Sav Langue : sanskrit (-2). 7 tests réussis sont nécessaires pour lire l'ouvrage. **Sorts** : Âme errante, Commander à un fantôme, Créer un portail, Identifier un esprit, Lier un ennemi, Protection, Signe des Anciens, Tourment de l'esprit.

SUTA MILAM BAR-DO

Grimoire du Mythe : **SUTA MILAM BAR-DO** – en chinois, auteur d'origine inconnu, pub. 7e siècle. Le *Suta Milam Bar-do* décrit les mystérieuses Contrées du Rêve. La version originale, aujourd'hui perdue, est en tibétain, mais l'œuvre a été traduite en chinois par Faxian en 680 apr. J.-C., cependant sa traduction fait l'impasse sur plusieurs parties essentielles. L'expédition de Rerikh ramène une copie en Russie, laquelle est actuellement entre les mains de l'Otdel MI.

Gth Perte de Santé Mentale 1D4/2D4 ; Mythe de Cthulhu +5% ; environ 6 semaines d'étude et de compréhension/18 heures pour le survoler.

Sorts : Apporter la peste, Implanter une suggestion, Invoquer la peste.

Les escadrons morts-vivants de Staline

La récente découverte du *Preta-gati* a ouvert la voie à une nouvelle pratique brutale des interrogateurs du NKVD. Ils torturent et tourmentent depuis longtemps les êtres chers des suspects pour leur soutirer des confessions et des informations, mais les sortilèges du *Preta-gati* leur ont donné la possibilité d'exploiter même les morts dans leur quête.

La Russie est le pays des fantômes. Le climat ne pardonne pas : la pauvreté, la famine et les maladies sont des menaces constantes. Les dangers de la guerre, et les récents pogroms et purges de Staline, ne font qu'exacerber les problèmes que rencontraient déjà les Soviétiques, et les pertes atteignent des sommets. Il n'y a pas une seule famille qui n'ait pas été frappée par la mort, et la plupart ont rencontré la grande faucheuse à plus d'une occasion.

Si les interrogateurs du NKVD ont accès aux restes d'un être décédé cher au suspect, ils sont capables de contacter son fantôme et de le soumettre à une forme de torture spirituelle qui le met littéralement en pièces. C'est en général bien trop à endurer pour un détenu, arrêté pour sédition et trahison, qui a déjà été battu, et qui souffre de la faim en plus d'être terrifié. Ces détenus craquent alors souvent, révélant leurs secrets et admettant même les crimes les plus ridicules, qu'ils en soient coupables ou non.

Ce type d'interrogatoires nécromantiques donne naissance à une branche bureaucratique du NKVD connu comme les « Morticiens » (*Groboushchiki*) qui enregistre l'emplacement de chaque corps pour pouvoir mettre la main dessus en cas de besoin, ranimer son fantôme et le torturer.

Sav Langue : chinois (-2). 8 tests réussis sont nécessaires pour lire l'ouvrage. Lire ce livre augmente Connaissance (Mythe) d'un cran, avec la perte de Santé Mentale concomitante. **Sorts** : Apporter la peste, Implanter une suggestion, Invoquer la peste.

Peut-on davantage faire confiance
au monde des morts qu'à celui des vivants ?

- R.D

SORTS
Étincelle aveuglante

Découvert il y a des milliers d'années lorsque l'homme développa le verre ardent (premières lentilles), ce sortilège exploite la lumière d'une source cosmique inconnue pour protéger le lanceur d'être espionné par un ennemi. Ce sort a été raffiné pendant le siècle des lumières, en partie grâce au travail de Sir Isaac Newton sur les prismes, et nécessite un fragment de météorite hautement poli comme catalyseur.

Cth Pendant que le lanceur chante, quiconque le regarde grâce à un système optique comme des jumelles ou une lunette de fusil est frappé par un puissant rayon de lumière mystique, et perd 1D2 points de Santé Mentale avant d'être temporairement aveuglé pendant 4D4 tours. Si le chant est interrompu, le sort échoue (même si tout aveuglement ayant déjà été causé reste effectif pendant le nombre de tours préalablement déterminé).

Ce sort coûte 5 points de Magie et 1 point de Santé Mentale pour être lancé.

Sav **Modificateur de Lancer : -1**
Portée : personnelle
Durée : spéciale
Coût : Horreur (+1)

Pendant que le lanceur chante, quiconque le regarde grâce à un système optique comme des jumelles ou une lunette de fusil est frappé par un puissant rayon de lumière mystique, et doit effectuer un test d'Horreur (+1), tout en étant frappé de cécité pendant 13 minutes moins son dé d'Âme.

Même s'il n'y est pas disposé, le fantôme répondra aux questions concernant les événements de sa vie passée.

Expulser un Shan

Cth Voir *l'Appel de Cthulhu, Sixième Édition*, p.186.

Sav **Modificateur de Lancer : -4**
Portée : voir ci-dessous
Durée : permanente
Coût : Horreur (+0)

Le sort expulse un Shan (aussi connu comme Insecte de Shaggai) d'un hôte vivant qui se tient (ou est plus probablement contraint de rester) à l'intérieur d'un pentagramme grand d'1.5m (5ft) tracé avec de l'arnica. Si le sort est lancé correctement, le Shan est expulsé de l'hôte mais n'est pas détruit à moins que le sortilège ne soit lancé sous la lumière du soleil.

Commander à un fantôme

Cth Voir *l'Appel de Cthulhu, Sixième Édition*, p.181 pour davantage de détails.

Sav **Modificateur de Lancer : -2**
Portée : toucher
Durée : spéciale
Coût : Horreur (+0)

Ce sort permet au lanceur d'invoquer un fantôme et de l'interroger. À la faveur des ténèbres, le sang d'un mammifère doit être versé sur la tombe, les cendres ou les restes du corps du défunt. Même s'il n'y est pas disposé, le fantôme (qui apparaît sous la forme qu'il avait au moment de sa mort) répondra aux questions concernant les événements de sa vie passée aussi longtemps que le lanceur maintient le contrôle du sort.

Feu des étoiles oubliées

Ce sortilège utile se trouve dans le grimoire du Mythe *Che'nal ek'* et requiert une flamme incandescente comme focaliseur. Le sorcier absorbe la chaleur de la flamme, l'étouffant par la même occasion, ce qui lui permet de transférer sa chaleur dans n'importe quel objet ou personne en se concentrant et plaçant ses mains nues sur la cible. La taille totale de la cible ne doit pas dépasser une dimension de 3mx3mx3m (10ftx10ftx10ft).

En cas de réussite, la température de la cible s'élève de 30 degrés Celsius (ou 54 degrés Fahrenheit). Le sort est utile à différentes fins, entre autres réchauffer le moteur d'une automobile par une nuit froide de Leningrad. Avec l'aide de cette magie, un sorcier peut entretenir un feu dans la taiga ou même dans les steppes russes interminables et glaciales.



Cth Ce sort coûte 10 points de Magie et 1 point de Santé Mentale pour être lancé. Pour activer le sort, le sorcier doit chanter au-dessus de la flamme pendant 3 tours pour absorber sa chaleur. Après que la chaleur a été transférée à la cible, la température élevée est maintenue pendant 1D10 tours, après quoi l'objet retourne à sa température initiale à raison de 1D4 degrés par tour (à condition qu'il n'ait pas été détruit par l'élévation de température). Si le sort est utilisé sur un individu, utilisez les règles du feu pour une torche tenue à la main p.57 du livre de base de *L'Appel de Cthulhu, Sixième Édition*. Le lanceur peut uniquement stocker la chaleur absorbée pendant 1D6 tours ; s'il n'a pas transféré la chaleur dans ce délai, elle le brûle en sortant de son corps, infligeant 1D6+2 points de dégâts.

Sav **Modificateur de Lancer** : -1
Portée : toucher
Durée : spéciale
Coût : Horreur (+1)

Lorsque le sort est utilisé sur la chair d'une victime, il inflige 2D4 points de dégâts et a une chance d'enflammer la cible si le jet de dé et les dégâts sont tous deux des As. Le lanceur peut uniquement stocker une valeur égale à son dé d'Âme et, s'il ne transfère pas la chaleur à quelque chose ou quelqu'un d'autre, celle-ci le brûlera pour sortir de son corps en infligeant 2D6 points de dégâts.

Emprisonner l'esprit

Cth Voir *L'Appel de Cthulhu, Sixième Édition*.
Sav **Modificateur de Lancer** : -4
Portée : toucher
Durée : permanente (voir ci-dessous)
Coût : Horreur (-1)

Une fois lancé, ce sort empêche un être de se déplacer entre les esprits (de manière naturelle ou autre) ; il empêche aussi une créature capable d'aller d'esprit en esprit de quitter le corps dans lequel elle réside actuellement, ou de posséder une autre entité vivante.

Si le sort parvient à être lancé, le résultat du test de Connaissance (Mythe) est utilisé comme facteur de difficulté pour test d'Âme de la cible. Si ce test est un échec, l'entité est alors piégée pour l'éternité dans le corps ou l'objet dans lequel elle réside actuellement.

Les Grands Anciens, les Très Anciens et leurs avatars sont affectés par ce sort, mais parviendront à quitter leur prison en l'espace d'une heure ou deux.

Voyage vers l'au-delà

Cth Voir *L'Appel de Cthulhu, Sixième Édition*, p.181.
Sav **Modificateur de Lancer** : -4
Portée : personnelle
Durée : dé d'Âme du lanceur en heures
Coût : voir ci-dessous

Après être entré en transe, le lanceur de ce sort peut envoyer son esprit dans le néant et voyager vers des destinations très lointaines. La destination est difficile à prédire et le lanceur peut même se retrouver en présence de l'un des Grands Anciens. Le Coût de ce sort ne peut pas non plus être défini, puisqu'il n'est pas possible de prédire les visions horribles auxquelles le lanceur sera sujet durant son voyage.

Lumière de Fomalhaut

Ce puissant sortilège est extrêmement efficace dans une tempête de feu, et tout sorcier qui parvient à lancer ce sort est alors capable d'endurer la chaleur fulgurante des lance-flammes et les attaques chimiques de chars. Même s'il est orienté vers la défense, ce sortilège a aussi plusieurs applications offensives s'il est utilisé avec un peu d'imagination. Le lanceur prépare un récipient de liquide inflammable (comme de la vodka) pendant un rituel qui dure plusieurs minutes mais, une fois lancé, le sort est stocké dans le récipient jusqu'à utilisation.

Pour activer les effets du sort, le sorcier brise à ses pieds le récipient de liquide préalablement enchanté (l'objet peut aussi être lancé vers quelqu'un d'autre, soit pour le protéger ou pour semer la panique, le chaos et des dégâts collatéraux). Le corps du lanceur (ou de la cible) est alors encerclé par un tourbillon ardent, qui protège l'individu à l'intérieur des dégâts provenant d'armes basées sur le feu et de toute chaleur ou dégâts de feu causés par des explosions. L'individu reste en revanche affecté par les ondes de choc et les dégâts ordinaires des balles et des obus.

Cth La durée du sort est de 1D4 tours, il coûte 20 points de Magie et 2 points de Santé Mentale pour être lancé. Tout ce qui est proche du lanceur (personnes, structures et véhicules) est endommagé par les flammes rugissantes. Utilisez les règles d'un grand feu.

Sav **Modificateur de Lancer** : -2
Portée : personnelle
Durée : dé d'Âme en tours
Coût : Horreur (-2)

Tout ce qui est proche du lanceur (ce qui inclut d'autres personnes) est endommagé par les flammes rugissantes. Voir les règles du livre de base de *Savage Worlds, Chapitre 4 : Règles situationnelles – Feu* pour plus de détails.

Ombre du marcheur gelé

Sort datant de temps immémoriaux. Après avoir lancé le sort, le lanceur peut se déplacer silencieusement sur toute surface couverte de neige pendant la prochaine heure. Pendant ce délai, le sorcier ne laisse aucune trace, ne peut pas passer à travers la glace, et ne subit pas de pénalités de mouvement causées par la neige ou la glace.



Ce sort coûte 5 points de Magie à lancer.

Cth

Modificateur de Lancer : -2

Sav

Portée : personnelle

Durée : 1 heure

Coût : Nausée (-1)

Tombe de neige

Cth

Ce sort coûte 5 points de Magie et 1 point de Santé Mentale à lancer. Le lanceur peut trouver des corps enterrés sous la neige avec l'aide de ce sort. Avant de le lancer, le sorcier doit répandre du sang provenant de la main d'un humain récemment blessé sur la neige ; après l'incantation, le sang coule dans la direction du cadavre le plus proche. Si le corps est profondément enterré sous la glace ou la neige, le sang se réunit pour former une flaque au-dessus de la position du cadavre. La durée du sort est de 1D20 minutes.

Sav

Modificateur de Lancer : -2

Portée : dé d'Âme en mètres

Durée : de d'Âme en minutes

Coût : Nausée (-1)

Ce sortilège permet au lanceur de trouver un cadavre spécifique, et nécessite le sacrifice d'au moins un verre de sang. Le sang est versé sur la main d'un humain momifié, puis sur le sol. Le sang coule alors en direction du cadavre et forme une flaque à l'endroit où il est enterré. Il peut être nécessaire de lancer le sort à plusieurs reprises pour parvenir à localiser le cadavre.

Tourment de l'esprit

Cth

Ce sort se comporte comme le sort Tourment, sauf qu'il affecte seulement les fantômes et autres esprits incorporels. Le fantôme est en incapacité et subit une terrible douleur alors qu'il est lentement et simplement déchiré. Le sort dure 1D6 tours et coûte 3 points de Magie et 1 point de Santé Mentale pour être lancé.

Sav

Modificateur de Lancer : -1

Portée : Intellect

Durée : moitié du dé d'Âme en tours

Coût : Nausée (+0)

Ce sort se comporte de la même manière que le sort Tourment (voir le *Guide du Gardien*, p.221, pour plus de détails), sauf qu'il affecte seulement les fantômes et autres esprits incorporels. Le fantôme est en incapacité et subit une terrible douleur alors qu'il est lentement et simplement déchiré.

Avec le nombre de morts qu'il y a, est-ce vraiment une surprise de voir les gens se tourner vers eux pour chercher des réponses ?

—Capt. Harris



CHAPITRE 9

Bêtes et monstruosités

“Le mythe n'est ni un mensonge, ni un aveu : c'est une inflexion.”
— Roland Barthes

La Russie soviétique est un énorme pays séparé en grande partie de l'Europe par les sinistres montagnes des Carpates. La météo est rude et glaciale en Russie ; les bois et les forêts semblent sans fin, et la nuit est aussi sombre et longue qu'un gouffre. Entre les frontières russes se tapissent des monstres terrifiants, et plusieurs sont plongés dans un profond sommeil depuis l'âge préhistorique. Ceux qui n'ont pas succombé à cette torpeur attendent dans les ténèbres de la taïga et les déserts gelés de la toundra sans bornes. Mais ces anciens démons ne sont pas les seuls à apporter la misère dans la nation ; le chaos et la brutalité de la guerre civile, les terribles famines des années 30, et la Grande guerre patriotique donnent naissance à leurs propres genres d'horreurs.

Chernyi Geolog

Connue des Russes comme le *Chernyi Geolog* et des Evenks comme le *Ke'le*, cette bête est un ancien être préhistorique qui a réussi à s'adapter à la civilisation du monde au cours des millénaires. Elle est incroyablement puissante, possède une peau épaisse et des dents longues et acérées. Elle peut voir dans l'obscurité, discerner des sons impossibles à percevoir pour des humains ordinaires, et est immunisée contre le froid, ce qui lui permet de se déplacer aisément dans la neige profonde et nager dans les eaux gelées.

Elle apparaît comme un homme d'âge moyen vêtu de vêtements de voyage noirs, portant un sac à dos, un couteau ou pistolet TT, un fusil et un piolet. Les armes ne servent ici que de déguisement, et il est rare que le *Chernyi Geolog* possède des munitions pour les utiliser. Les géologues russes que mime cette créature sont armés car des bandits, des mineurs illégaux et des *zeks* en fuite sont une menace omniprésente. S'il le souhaite, il apparaît sous la forme d'un chasseur evenk local.

Le *Chernyi Geolog* hante la Sibérie, la Mongolie intérieure et les chaînes de l'Oural polaire, restant loin des routes et des grandes villes. Il poursuit les groupes de géologues, les touristes esseulés, les chasseurs et les prisonniers en cavale. Ainsi, on le croit responsable de très nombreuses disparitions dans les étendues sauvages. Il attaque à la faveur de la nuit en utilisant ses crocs et ses griffes, oubliant les armes qui font partie de son camouflage. S'il fait une victime, il dévore le corps immédiatement et s'empare de certaines de ses possessions comme de trophées ; si un groupe plus important est tué, il festoie puis cache les restes sous la neige pour plus tard. Chasseur prudent, le *Chernyi Geolog* migre vers de nouveaux territoires après avoir tué pour éviter d'attirer l'attention.

Le nom de la rose

Les Soviétiques utilisent leurs propres appellations pour les nombreuses créatures familières du Mythe, et ceci peut être utilisé de manière avantageuse pour surprendre les personnages (et même les joueurs) qui sont familiers avec les monstres canoniques de Lovecraft. Voici quelques exemples :

Chtonien	<i>Olgoi-khorkhoi</i> (« Ver de la mort mongolien »)
Profonds	<i>Vodyanoy</i>
Goule	Cannibale (même si le terme est aussi utilisé pour les cannibales)
Halja	<i>Ledyanoy vihr</i> (« le tourbillon de l'hiver »)
Horreur Chasseresse	Aile effroyable
Hommes-rats	<i>Krysolud</i>

Les membres de la Toile des ténèbres blanches connaissent l'existence de ce monstre et tentent de réunir des informations sur sa langue et sa façon de vivre, au cas où il se révélerait d'une quelconque utilité pour leurs plans (p.87).

CHERNYI (KE'LE), CRÉATURE FOLKLORIQUE

Cth FOR 3D6+6 DEX 2D6+8 INT 3D6+3
 CON 3D6+6 TAI 3D6+3 APP3D6
 POU 2D6+8 SAN n/a

Points de Vie : variable

Impact : variable.

Mouvement : 8.

Compétences : Déguisement 80%, Discrétion 65%,
 Dissimulation 60%, Écouter 45%, Pistage 70%, Se
 cacher 60%, Trouver Objet Caché 45%.

Langues : Préhistorique (langue maternelle) 40%, russe/
 evenk 20%.

Armes : Griffes 55%, impact 1D6+imp, atts 2, portée de
 base contact.

Lutte 40%, dégâts : voir règles spéciales.

Morsure 50%, impact 1D6, atts 1.

Armure : 2 points de peau épaisse.

Sorts : un *Chernyi Geolog* peut connaître 1D4 sorts
 choisis par le gardien.

Perte de Santé Mentale : 1/1D6 pour voir un *Chernyi Geolog* attaquer ou dévorer quelque chose.

Règles spéciales : si un test de Lutte est réussi, le *Chernyi Geolog* parvient à tenir sa victime pour le prochain tour (à moins que la victime ne réussisse un test de FOR opposé), ce qui lui permet de porter une morsure avec des chances de succès augmentées à 80%.

Sav Attributs : Agilité d8, Âme d8, Force d12,
 Intellect d6, Vigueur d12.

Compétences : Combat d6, Connaissance (Langage préhistorique) d8, Connaissance (Mythe) d6,
 Connaissance (Russe ou evenk) d4, Détection d12,
 Discrétion d10, Persuasion d10, Pistage d10.

Allure : 8 ; Parade : 5 ; Résistance : 7 (1).

Capacités spéciales

- **Blindage +1** : peau épaisse.
- **Déguisement** : le *ke'le* utilise sa compétence Persuasion pour se déguiser en être humain. Le résultat de son test de Persuasion est utilisé comme FD pour les tests de Détection des individus qui tentent de percer à jour le déguisement de la créature.
- **Frénésie supérieure** : si le *ke'le* attaque avec ses griffes, il peut attaquer deux fois sans pénalité à ses tests de Combat.
- **Griffes** : For+d6.
- **Horreur (+0)** : quiconque est témoin de l'attaque sauvage d'un *ke'le* doit réussir un test d'Âme ou effectuer un test sur la table des effets de l'Horreur.
- **Immunité (Froid)** : le *ke'le* peut supporter les températures les plus froides.
- **Lutte** : si le *ke'le* parvient à immobiliser un adversaire, sa prochaine morsure obtient un bonus de +4 à l'attaque et aux dégâts.
- **Morsure** : For+d8.
- **Sorts** : un *ke'le* peut connaître jusqu'à 4 sorts choisis par le gardien.

Cuisses de poulet

La *Baba Yaga* est une créature folklorique que la plupart des gens connaissent, il s'agit d'une vieille femme au long nez et aux dents d'acier qui arpente les cieux sur son mortier et pilon à la recherche d'enfants à dévorer. Ils ont aussi entendu parler de sa maison qui tourne sur des cuisses de poulet au cœur de profondes forêts, un terrible piège pour les imprudents. Cette légende est très ancienne, et même si personne ne sait véritablement ce qu'est cette créature (un Très Ancien, un esprit de la nature ou un monstre), on la pense réelle, même si elle n'a pas été aperçue depuis des siècles.

Peu de temps après le début de la Grande guerre patriotique, des rumeurs commencent à circuler à propos d'un char étrange apparaissant au beau milieu des batailles, pourchassant les fantassins pour les écraser avant de se lever sur deux jambes mécaniques et de s'éloigner de la scène. Le char choisit des cibles très précises, ne s'en prenant qu'aux personnes de moins de dix-huit ans et évitant soigneusement les personnes plus âgées. En revanche, il ne semble pas accorder d'importance à la faction à laquelle la victime appartient et les agences occultes soviétiques ont nié avoir connaissance de cette machine. Il semble que la *Baba Yaga* ait trouvé une nouvelle forme, en accord avec l'époque actuelle, et qu'elle soit à la recherche d'un nouveau repas savoureux...

Insectes de Shaggai (Race indépendante)

Approximativement de la taille d'un pigeon, ces horribles insectoïdes à longue durée de vie sont aussi connus comme les Shan. Leurs corps tentaculaires et gauchis sont adaptés à la photosynthèse et ils possèdent pourtant trois gueules ruisselantes. Semi-corporels, les Shans prennent plaisir à torturer les créatures en envahissant littéralement leur esprit et en jouant avec elles, transformant et pervertissant leurs souvenirs et leur comportement sur un coup de tête (même si le jour est synonyme de sommeil pour les Shans et donc de répit pour les victimes). De telles interférences ont tendance à créer une marionnette vide (et désespérée), à condition que la cible ne sombre pas immédiatement dans la folie ; la démence est néanmoins inévitable à moins que le Shan ne soit retiré.

Fugitifs venus de la planète perdue de Shaggai, les Shan se sont retrouvés piégés sur Terre dans un lointain passé. Leur connaissance de la science est avancée comparée à celle des humains, mais il leur faut encore trouver un moyen d'échapper à leur captivité. Dans le même temps, ils continuent à vénérer Azathoth et torturer toute race qu'ils parviennent à dominer.

Cth

Voir le livre de base de *l'Appel de Cthulhu, Sixième Édition*, p.227 pour les statistiques des Shans.

Sav

Attributs : Agilité d12+6, Âme d12, Force d4, Intellect d8, Vigueur d4.

Compétences : Combat d8, Connaissance (Mythe) d8, Détection d8, Discrétion d10, Persuasion d12+2, Tir d8.

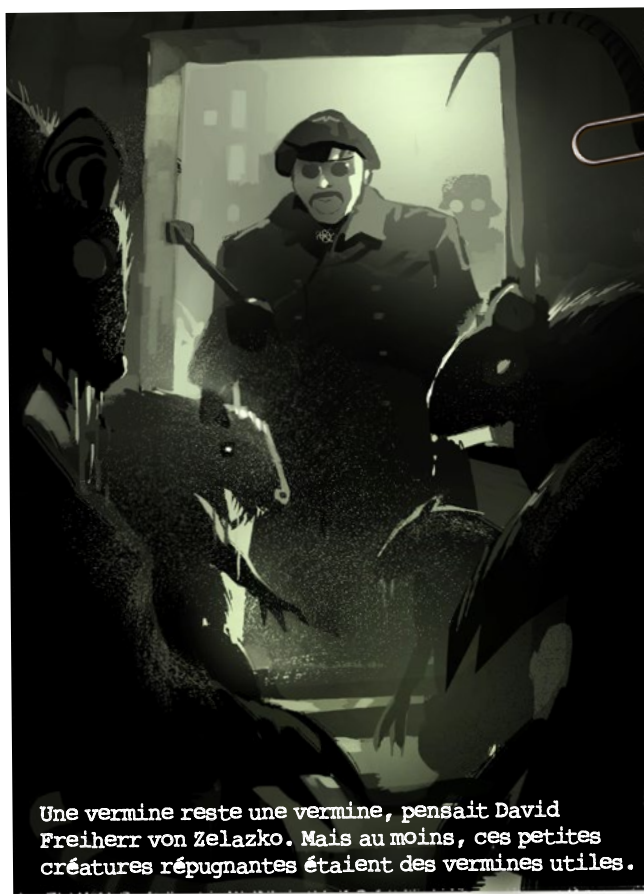
Allure : 2 ; Parade : 6 ; Résistance : 2.

Capacités spéciales

- **Domination mentale** : un Shan peut utiliser sa capacité éthérée pour s'immiscer directement dans le cerveau d'une cible. Inactif durant le jour, le Shan s'éveille à la nuit tombée pour grignoter la Santé Mentale de la cible en lui montrant quelques-unes de ses visions extraterrestres. Chaque nuit, la victime doit se plier à la volonté du Shan ou effectuer un test d'Horreur (-2) alors qu'il lui communique d'horribles visions et sensations.
- **Esquive supérieure** : les attaques à distance ciblant un Shan subissent un malus de -2.
- **Éthéré** : un Shan n'est pas exactement une créature de cette réalité, il peut donc passer à travers les objets matériels.
- **Faiblesse (Lumière du soleil)** : si un Shan est exposé à la lumière du soleil, il meurt.
- **Fouet neural** : certains Shans sont armés d'un fouet neural, qui projette un faisceau blafard. Portée 1/2/3, utilise la capacité Tir du Shan pour toucher. Quiconque est frappé par la lumière doit réussir un test de Vigueur (-1) ou être secouru.
- **Nausée (-2)** : quiconque voit cet horrible insecte extraterrestre répugnant doit réussir un test d'Âme (-2) ou subir une pénalité de -1 à tous les tests jusqu'à la fin de la rencontre.
- **Taille (-2)** : le plus grand Shan atteint la taille d'un pigeon.
- **Vol** : les Shans peuvent voler à une Allure de 20.

Krysolud (Race de serviteur)

Les *Krysoluds*, ou hommes-rats, sont de grandes créatures furieuses dotées de silhouettes de rats, de grandes griffes et d'un visage humain. Métamorphosés après quelques rituels magiques, ces anciens adorateurs transformés vénèrent Nyarlathotep et sont hostiles aux humains. Ils s'emparent des ruines de villes bombardées et de camps abandonnés pendant la collectivisation. L'Institut 21 est au courant de l'existence des *krysoluds* et cherche à forger une alliance avec ce peuple. Les colonies de *krysoluds* vivent à Stalingrad, Kuibyshev et Vladivostok.



Une vermine reste une vermine, pensait David Freiherr von Zelazko. Mais au moins, ces petites créatures répugnantes étaient des vermains utiles.

Cth

Voir le *Malleus Monstrorum* pour *l'Appel de Cthulhu, Sixième Édition*, p.75 pour les statistiques des hommes-rats.

Sav

Attributs : Agilité d10, Âme d4, Force d4, Intellect d6, Vigueur d6.

Compétences : Combat d6, Connaissance (Mythe) d6, Détection d10, Discrétion d10.

Allure : 3 ; Parade : 5 ; Résistance : 3.

Capacités spéciales

- **Esquive supérieure** : les attaques à distance qui ciblent un *krysolud* subissent un malus de -2.
- **Griffes et morsure** : For+d4. En obtenant une Relance sur le test de Combat, le *krysolud* attaque la partie la moins protégée de la cible.
- **Horreur (-1)** : voir ces horribles créatures nécessite de réussir un test d'Âme (-1), sous peine d'effectuer un test sur la table des effets de l'Horreur. La pénalité passe à -2 si le *krysolud* était une connaissance de l'individu avant sa transformation.
- **Pattes d'araignée** : les *krysoluds* peuvent se déplacer le long des plafonds et des murs comme s'il s'agissait du sol.
- **Sorts** : les *krysoluds* peuvent connaître jusqu'à 4 sorts (généralement les mêmes sorts qu'ils connaissaient en tant qu'humain).
- **Taille (-2)** : les *krysoluds* sont de la taille de gros rats.

Matreshka

Le crash de l'Autre dieu inférieur Pl'vrka sur Terre au niveau de la Toungouska (p.89) ne créa pas simplement le *Chertovo Kadbishe* (p.89) ; même si l'essentiel de la divinité fut enterré à l'épicentre du cratère, l'impact contre la terre brisa une partie de son essence, projetant de minces fragments de conscience çà et là dans la grande zone dévastée par l'évènement. Endommagés par la chute, les fragments cherchent à se protéger, formant ainsi d'étranges créatures stratifiées constituées de roche, de boue, de bois et de neige comparables à une *matryoshka* (poupée russe) mais d'une forme semblable à celle de leur parent disparu.

Découvertes en petit nombre en 1908 sur une zone d'environ 1 943km² (750 miles carrés) de forêt écrasée, les *matreshka* n'ont pour seul souhait que de rejoindre leur parent, Pl'vrka, mais ceci est impossible à moins qu'elles ne brisent l'enveloppe protectrice qu'elles se sont elles-mêmes constituées durant les premiers jours de leur séparation. Envahies par des sentiments de rage et de violence, les *matreshka* attaquent délibérément quiconque se trouvent sur leur chemin dans l'espoir d'être libérées de leur incarcération.

Les fragments cherchent à se protéger,
formant d'étranges créatures stratifiées.

Cth

FOR 4D6 DEX 1D6+2 INT 1D6
CON 2D10+2 TAI 4D6 APP n/a
POU 1D10 SAN n/a

Points de Vie : variable

Impact : variable ; Mouvement : 8.

Armure : Spécial (voir ci-dessous).

Santé Mentale : 0/1D4 pour voir une *matreshka* se mouvoir ; 1/1D6 en réalisant que détruire la première strate n'est pas suffisant pour arrêter la créature.

Règles spéciales : la *matreshka* peut manipuler les couches extérieures de son enveloppe pour former des pseudopodes rudimentaires qu'elle utilise pour attaquer ses victimes. La couche extérieure constituée de neige est vulnérable à toute température suffisamment élevée pour faire fondre de la glace (ce qui inclut le feu) ; la couche de bois sous-jacente subit des dégâts doublés de la part des armes tranchantes et du feu (même si sur un échec critique, la lame reste bloquée dans la créature et qu'il faut 1D4 tours pour l'en extirper). Une fois que la couche de terre est retirée, il ne reste plus que celle de roche (Armure : 2) qui contient la petite sphère métallique qui sert de cœur à la *matreshka*. Si la roche est brisée (soit par une Réussite critique avec une arme contondante, ou une combinaison de glace et de feu), la *matreshka* est libérée et peut retourner à Pl'vrka.

*Les Points de vie globaux de la *matreshka* doivent être séparés également entre les quatre couches de son enveloppe. Une fois que les Points de vie d'une couche tombent à 0, la couche disparaît.

Sav

Attributs : Agilité d4, Âme d4, Force d10, Intellect d4 (A), Vigueur d12.

Compétences : Combat d8, Détection d8, Discrétion d4, Tir d8.

Allure : 3 ; Parade : 6 ; Résistance : 13/11/8/12.

Capacités spéciales

- **Horreur (-0)** : voir la créature pour la première fois implique un test d'Âme ; un échec entraîne un test sur la table des effets de l'Horreur. Le fait de voir qu'abattre la première couche ne suffit pas à arrêter la créature entraîne un second test d'Âme, cette fois à -1.
- **Stratifiée** : chaque blessure infligée à la créature est appliquée à l'une de ses strates. Chaque strate est composée d'un élément différent et donne différentes capacités, telles que détaillées ci-dessous :
 - » **Glace** : armure +2. La créature irradie un froid extrême dans un rayon de 9m. Toutes les créatures présentes dans ce rayon subissent 2d6 points de dégâts par tour. La *matreshka* subit +4 points de dégâts sur des attaques de feu.
 - » **Bois** : armure +1. Cette enveloppe est extrêmement fragile et elle vole en éclats à chaque coup. Quiconque se trouve à 1.5m de la *matreshka* subit 2d4 points de dégâts à chaque fois qu'elle est frappée, même si l'attaque n'a pas d'effet sur la créature. Les attaques basées sur le feu infligent 2 points de dégâts supplémentaires.
 - » **Boue** : cette forme est capable de lancer des sphères boueuses sur des cibles pour 2D6 points de dégâts. Le résultat du dé sert de FD que la victime doit surpasser avec un test de Force, sous peine d'être temporairement immobilisée sur un échec.
 - » **Roche** : armure +3. Blindage lourd.
- **Taille +3** : une *matreshka* est imposante en premier lieu, mais chaque blessure infligée diminue sa taille d'un cran tandis qu'elle se libère peu à peu de la prison de son enveloppe.
- **Tentacule** : Parade +1, ignore les bonus de bouclier, portée 1. Chaque couche de la créature peut générer un type de tentacule différent, comme détaillé ci-dessous :
 - » **Glace** : For+d8, PA 1.
 - » **Bois** : For+d8.
 - » **Boue** : For+d4. Sur une Relance, la tête de la cible est submergée et elle commence à étouffer à moins de réussir un test de Force pour s'échapper.
 - » **Roche** : For+d10, Arme lourde.

Stalin Lampen (Race indépendante inférieure)

Une *Stalin Lampen* (Lampe de Staline) est une terrible lumière vivante aperçue officiellement pour la première fois lors de la bataille de Stalingrad (p.16). Les *Lampen* attaquent les soldats blessés et mourants aussi bien que les retardataires et les individus isolés ; dans certains cas, elles poursuivent des tanks solitaires, des véhicules de commandement et même des avions lors de décollage et d'atterrissage. La créature disparaît aussitôt que sa cible répond violemment.



Les *Stalin Lampen* hantent les secteurs silencieux du front de l'Est aux heures les plus sombres de la nuit. Insaisissables sphères enflammées couleur bleu froid, pourvues d'un cœur rouge vacillant, elles mesurent environ 30cm (1ft) et glissent silencieusement à grande vitesse, changeant de direction de manière aléatoire.

Les lampes attaquent en émettant un froid mordant (sous la forme d'un rayon lorsque nécessaire), et quiconque touche une *Stalin Lampen* est immédiatement frappé par cette horrible morsure glaciale. À la mort de sa cible, une *Lampen* passe directement à sa prochaine victime.

Les occultistes allemands n'ont jamais réussi à attraper une *Stalin Lampen* malgré de grands efforts. Les Soviétiques ont réussi à attirer leur attention grâce à une combinaison de musique et de lumières, mais n'ont pas été capables de communiquer avec elles à un niveau significatif.

Les *Lampen* sont invulnérables à la plupart des attaques physiques. L'Otdel MI recommande l'utilisation d'armes à feu ou à énergie.

Gth FOR n/a DEX 18 INT 12
 CON 12 TAI 1 POU 20
 SAN n/a Points de Vie : 6

Impact : aucun.

Compétences : Esquiver 80%.

Armes : *Rayon froid* 45%, impact 1D8, atts 2, portée de base 13m.

Toucher glacial 60%, impact 1D6, atts 1.

Santé Mentale : 0/1D6.

Règles spéciales : les *Stalin Lampen* ne craignent pas les attaques physiques. Les attaques magiques, le feu et les armes à énergie infligent des dégâts normaux.

Sav **Attributs** : Agilité d12, Âme d12+1, Force n/a, Intellect 6, Vigueur d6.

Compétences : Combat d6, Détection d8, Discrétion d12, Tir d8.

Allure : 6 ; **Parade** : 5 ; **Résistance** : 2.

Capacités spéciales

- **Rayon froid** : un *Stalin Lampen* peut attaquer jusqu'à trois ennemis en une seule action, infligeant 2d6 points de dégâts non létaux à chaque cible. Le froid extrême de ce rayon gèle la cible, qui subit une pénalité de -2 en Agilité pendant 1 tour. Le rayon a une portée de 12/24/48.
- **Toucher glacial** : attaque de contact, inflige 2d6 points de dégâts. De plus, la victime de l'attaque d'un *Stalin Lampen* doit effectuer un test d'Âme ou subir une pénalité de -1 à tous les tests d'Âme suivants. Cette perte se régénère à une vitesse de 1 point de pénalité par jour.
- **Vol** : les *Stalin Lampen* volent à une Allure de 20 et avec une Vitesse d'ascension de 5.
- **Esquive supérieure** : les attaques à distance ciblant un *Stalin Lampen* subissent un malus de -2.
- **Invulnérabilité** : les *Stalin Lampen* sont immatériels et ne peuvent être blessés que par les armes à énergie, le feu ou les attaques magiques.
- **Taille -2** : les *Stalin Lampen* ne mesurent que 30cm.
- **Faiblesse (Feu)** : une attaque de lance-flammes cause +4 points de dégâts supplémentaires à un *Stalin Lampen*.



CHAPTER 10

Les rouages de la machine

“Personne n'est irremplaçable.”
= Joseph Vissarionovitch Staline

Ce chapitre possède deux parties. La première fournit des détails sur certains personnages historiques du front de l'Est. Dans la seconde, le gardien trouvera une galerie de personnages prêts à l'usage dont il pourra se servir durant ses campagnes.

PERSONNAGES TRÈS IMPORTANTS

Ces personnages sont les grands pontes du front de l'Est. Les héros peuvent rencontrer des maréchaux et des généraux célèbres sur le front ou lors d'un briefing spécial. Seuls les héros les plus célèbres rencontrent les leaders nationaux, et en général seulement après avoir rempli une mission top secrète dont le succès ou l'échec détermine le futur de la nation. Comme dans d'autres guides, nous n'avons pas fourni de caractéristiques, car étant donné leur stature, ces personnages sont capables d'accomplir tout ce que souhaite le gardien.

Seuls les héros les plus célèbres
auront la chance de rencontrer
des leaders nationaux.

Les Allemands

FEDOR VON BOCK

Moritz Albrecht Franz Friedrich Fedor von Bock (1880-1945). Descendant de l'aristocratie prussienne, von Bock est envoyé étudier à Berlin dès son plus jeune âge. Là-bas, il se transforme en militariste déterminé et arrogant qui sert avec distinction pendant la Première Guerre mondiale. À la tête des troupes qui marchent sur l'Autriche en 1938 dans le cadre

de l'Anschluss, von Bock se retrouve responsable de différents groupes de l'armée avant de devenir commandant du Groupe d'armées du centre pendant l'attaque de l'Union soviétique en 1941 ; là, il dirige l'opération Typhon, l'assaut sur Moscou. Destitué de son poste en décembre 1941, après l'échec de la prise de la ville, il est rappelé en service dans le Groupe d'armées du sud en 1942. Même s'il est monarchiste de cœur, il ne participe à aucune des différentes intrigues visant à destituer Hitler et ne proteste pas non plus contre les actions brutales des SS.

ERICH VON MANSTEIN

Fritz Erich Georg Eduard von Lewinski (1887-1973). Descendant d'une famille d'aristocrates et de militaires prussiens, von Lewinski est adopté par sa tante et son oncle sans enfant, et prend leur nom de famille : von Manstein. Un autre de ses oncles est Paul von Hindenburg, président de l'Allemagne de la fin des années 20 jusqu'au début des années 30. Il n'y a que peu de doutes sur son choix de carrière, et pendant la Grande guerre, Manstein sert sur plusieurs fronts ; après la défaite de l'Allemagne, il aide son pays à reconstruire une armée en violation absolue du Traité de Versailles. Pendant l'invasion de la Pologne, Manstein sert comme chef d'état-major dans le Groupe d'armées du sud. Plus tard, il aide à planifier l'opération Barbarossa, et est l'un des commandants principaux de la bataille de Koursk. Après de nombreux désaccords avec Hitler, Manstein est retiré du commandement en mars 1944. Il perd presque la vue après avoir développé une infection oculaire à la suite d'une opération de la cataracte et évite de justesse d'être frappé par les retombées de la tentative d'assassinat ratée du 20 juillet.

HEINZ GUDERIAN

Heinz Wilhelm Guderian (1888-1954). Le jeune Guderian suit les traces de son père et rejoint l'armée allemande après avoir étudié dans une multitude d'écoles militaires, servant



même sous le commandement de son père pendant un temps. Il reste dans l'armée pendant la Première guerre mondiale et la période de l'entre-deux-guerres, période qu'il utilise pour développer ses théories du combat blindé et écrire l'ouvrage qui fera autorité en matière de combat blindé, *Achtung-Panzer!* Pendant la Seconde Guerre mondiale, Guderian sert en tant que commandant de *Panzer* avec grande réussite. En 1941, il commande le *Panzergruppe 2* durant l'opération Barbarossa et s'empare de Smolensk et Kiev. Néanmoins, il est forcé de se retirer pour avoir désobéi aux ordres directs d'Hitler de ne pas battre en retraite face à Moscou. En février 1943, après la défaite allemande de Stalingrad, Hitler, qui manque désespérément de commandants expérimentés, rappelle Guderian et le fait Inspecteur général des troupes blindés dans le but de reconstruire les forces *Panzer* allemandes. Le 21 juillet 1944, Guderian devient chef d'état-major de l'armée allemande. Il est juste de dire qu'il n'est pas fan des super tanks comme le Maus...

FRIEDRICH PAULUS

Friedrich Wilhelm Ernst Paulus (1890-1957). Après avoir raté ses études à l'université, Paulus rejoint l'infanterie allemande et entre en service en France, Serbie et Macédoine pendant la Première Guerre mondiale. Après l'armistice, il est l'un des quelques officiers sélectionnés ayant le droit de rester dans les forces armées allemandes, où il sert dans la *Freikorps*. Pendant la Seconde Guerre mondiale, Paulus est commandant de la Sixième armée allemande et mène l'assaut contre Stalingrad pendant l'été 1942. En novembre 1942, les forces de Paulus sont encerclées par l'Armée rouge et, après une défaite cuisante, le 2 février 1943, ce qu'il reste de la Sixième armée se rend aux Soviétiques en allant à l'encontre des ordres d'Hitler de se battre jusqu'à la mort. Hitler enrage et jure de ne plus

jamais nommer d'autre maréchal. Paulus passe le reste de la guerre en captivité du côté soviétique et devient très critique à l'égard de son ancien leader.

GERD VON RUNDSTEDT

Karl Rudolf Gerd von Rundstedt (1875-1953). Faisant partie d'une vieille famille de *Junkers*, von Rundstedt entre dans l'armée impériale allemande en 1892 comme officier d'infanterie car il n'a pas les moyens de rejoindre la cavalerie. Il gravit les échelons jusqu'à la Première Guerre mondiale, pendant laquelle il sert comme officier d'état-major. Pendant l'entre-deux-guerres, il poursuit sa carrière militaire dans la *Reichwehr*, où il obtient finalement le commandement de la cavalerie. Monarchiste confirmé loin d'être fan du régime nazi, von Rundstedt insiste sur le fait que le personnel de l'armée ne devrait pas être impliqué en politique – son rôle étant de soutenir le gouvernement, quel qu'il soit. Lors de la campagne russe, il commande le Groupe d'armées du sud et est responsable de l'encerclement de l'Armée rouge près de Kiev. Il est destitué par Adolf Hitler en décembre 1941, à la suite de la retraite allemande à Rostov. Rundstedt est rappelé dans l'armée en 1942 et nommé commandant en chef dans l'ouest, où il sert uniquement de figure de proue.

Les Soviétiques

LAVRENTIY BERIA

Lavrentiy Pavlovitch Beria (1899-1953). Originaire de Merkheuli (Empire russe), Beria est élevé dans une famille géorgienne orthodoxe. Ayant rejoint les bolchéviks en 1917 alors qu'il est toujours étudiant, il entre dans l'appareil de sécurité de l'État deux ans plus tard en 1919, remontant dans la *Cheka* avant de devenir chef de l'OGPU géorgien après différents actes impitoyables de répression. Il est largement impliqué dans la Grande purge et est l'un des sbires de confiance de Staline (Staline y fait souvent référence comme à « son Himmler »). Il prend la direction du NKVD en 1938, où il préside plusieurs nettoyages meurtriers sur des prisonniers de guerre polonais et des citoyens soviétiques. Parmi ses autres attributions se trouve le vaste réseau de *Gulags* (dans lesquels il est responsable de l'observation des *sharashkas*) ; il joue aussi un rôle décisif dans la coordination des partisans soviétiques et le développement du réseau de renseignement derrière les lignes allemandes, tout en supervisant le programme naissant de bombe atomique soviétique.

NIKITA KHRUSHCHEV

Nikita Sergeevitch Khrushchev (1894-1971). Fils de paysans pauvres du village de Kalinovka, le jeune Khrushchev travaille dans de nombreux domaines, et notamment en tant que mineur et métallurgiste ; ce dernier emploi empêche sa conscription pendant la Première Guerre mondiale. En 1918, il rejoint les bolchéviks et est enrôlé dans l'Armée rouge en tant que commissaire. De 1921 à 1939, Khrushchev gravit les échelons du Parti et sert la Russie soviétique à de nombreux titres différents. Il est

Photo : Knobloch, Indwig - Russland-Mitte, Heinz Guderian, juillet 1941 - Bundesarchiv, Bild 101I-139-1112-17 / Knobloch, Indwig / CC-BY-SA

présent lors de la défense insuffisante de Kiev pendant l'invasion allemande de juin 1941 ; en 1942, il mène une contre-offensive ratée dans la région de Kharkov avant d'être transféré à Stalingrad. Après la libération de l'Ukraine, Khrushchev sert comme leader de la République socialiste soviétique ukrainienne.

RODION MALINOVSKY

Rodion Yakovlevitch Malinovsky (1898-1967). Natif d'Odessa, à 15 ans, Malinovsky se cache dans un train militaire à destination du front lors de la Première Guerre mondiale ; il se fait attraper mais parvient tout de même à se faire enrôler comme soldat volontaire et sert avec distinction en France. Il combat du côté de l'Armée rouge pendant la Guerre civile russe mais ne rejoint le Parti communiste qu'en 1926, ce qu'il fait pour sécuriser son avancée dans l'armée. Malinovsky reçoit les plus hautes médailles russes pour ses services contre le général Franco durant la Guerre civile espagnole. Ses difficultés pendant la bataille de Kharkov (p.23) mènent Staline à douter de sa loyauté et il est placé sous étroite surveillance, s'exonérant lui-même ensuite de toute suspicion grâce aux résultats de ses actions pendant la bataille pour libérer Stalingrad et ce qui suivit. Ses troupes marchent tout d'abord sur la Roumanie, puis sur la Hongrie en 1944-1945 avant d'arriver à Vienne en avril 1945.



Inconnu - Moskau, Stalin und Ribbentrop im Kreml, 23 août 1939
- Bundesarchiv, Bild 183-H27337 / CC-BY-SA

VYACHESLAV MOLOTOV

Vyacheslav Mikhaïlovitch Skryabin (1890-1986). Né à Kukara, Molotov devient membre du Parti social-démocrate des travailleurs de Russie (PSDTR) en 1906 et gravite rapidement autour de la faction bolchévique. Il adopte son nouveau nom « Molotov » pendant cette période et rencontre Staline pour la première fois lorsqu'ils travaillent ensemble sur la *Pravda* (p.9) ; il reste indéfectiblement loyal à Staline à travers toutes les épreuves. En 1939, Molotov devient ministre des Affaires étrangères et signe le pacte Molotov-Ribbentrop après l'échec de la France et de la Grande-Bretagne à former une alliance antinazie avec l'URSS (p.13) ; il signe également le Traité anglo-soviétique de 1942 et ratifie l'accord prêt-bail américano-soviétique. Entre 1941 et 1944, Molotov dirige le programme nucléaire russe et aide à écrire le nouvel hymne national soviétique en 1944. Fréquemment aux côtés de Staline, Molotov l'accompagne aux conférences de Téhéran de 1943 et de Yalta en 1945.

KONSTANTIN ROKOSSOVSKY

Konstantin Konstantinovitch Rokossovsky (1896-1968). Né à Varsovie au temps de l'Empire russe, Rokossovsky fait partie de l'aristocratie polonaise (même si cette branche particulière de la famille vit des temps difficiles). Il combat sur le front de l'Est de 1914 à 1971 dans une division de cavalerie, en accord avec l'histoire militaire de sa famille. En 1917, il rejoint les bolchéviks et combat sur de nombreux fronts de la Guerre civile russe, notamment lors de l'attaque du Baron fou, Roman von Ungen-Sternberg (p.10) en Mongolie. Pendant la Grande purge, Rokossovsky est pris pour un espion nippo-polonais, il est arrêté et incarcéré à la prison Kresty de Leningrad, où il reste jusqu'à ce qu'il soit soudainement relâché le 22 mars 1940. Aucune explication n'est donnée sur le motif de sa libération, et aucune excuse ne lui est faite pour le traitement subi. En septembre 1941, Staline nomme personnellement Rokossovsky au commandement de la 16^e armée et, lors de la bataille de Koursk, il vient à bout de forces allemandes supérieures. En 1944, Rokossovsky est décisif dans la planification de l'opération Bagration, et en novembre il est transféré sur le 2nd front biélorusse.

JOSEPH STALINE

Joseph Vissarionovitch Staline (1878-1953). Né dans la ville de Gori (Empire russe) d'un père cordonnier alcoolique et brutal, Staline tombe sur les écritures de Vladimir Lénine en 1903 et devient un révolutionnaire marxiste, impliqué dans de nombreux vols et meurtres. Au moment de la Grande révolution d'octobre, Staline est élu au Comité central bolchévique et en mai 1918, Lénine l'affecte à Tsaritsyne (la future Leningrad). Une fois là-bas, il lance une campagne de violence et d'intimidation, exécutant un grand nombre d'anciens officiers tsaristes, de contrarévolutionnaires et de déserteurs. Il brûle également de nombreux villages pour instiller la terreur dans la paysannerie locale.

Lénine considère Staline comme un allié loyal malgré ses actions ici et ailleurs, et lorsque Lénine se brouille avec Léon Trotski (entre autres) après un désaccord, il donne encore davantage de pouvoir à Staline. Staline devient Secrétaire

général du Parti communiste de l'Union soviétique en 1922. Après la mort de Lénine en 1924, Staline et Trotski luttent pour prendre le contrôle de la Russie jusqu'en 1927, lorsque Trotski est expulsé de l'Union soviétique et que Staline devient le leader incontesté du pays. Dans les années 30, Staline dirige le pays d'une poigne de fer. Comme à la seule force de sa volonté, il lance l'industrialisation, condamne des millions de personnes à mourir de l'*Holodomor* (p.12) et la Grande purge, et crée une puissante Armée rouge préparée pour un conflit à grande échelle avec les pays occidentaux.

GUEORGUI JOUKOV

Gueorgui Konstantinovitch Joukov (1896-1974). Avec une formation de fourreur, Joukov voit le service militaire pour la première fois lorsqu'il est enrôlé dans l'armée impériale russe pendant la Première Guerre mondiale et rejoint les bolchéviks en 1917. Il est déjà un commandant rendu célèbre lors de la Première Guerre mondiale, ayant commandé le Premier Groupe d'armées soviéto-mongoles contre l'armée japonaise du Guangdong lors de la bataille de Khalkin Gol le 31 août 1939 (p.13), où il anéantit les forces japonaises. Pendant la Grande guerre patriotique, Joukov commande l'Armée rouge sur plusieurs fronts, dont Kiev, Leningrad, Moscou, Stalingrad et Koursk. Sa finesse militaire aide à libérer l'Union soviétique et ses alliés d'Europe de l'est de l'occupation allemande, et Joukov devient le général le plus décoré de l'histoire de l'Union soviétique et de la Russie.

Autres

TADEUSZ « BOR » KOMOROWSKI

Tadeusz Komorowski (1895-1966). Né à Lwow en Empire austro-hongrois dans une famille aristocratique, Komorowski sert dans l'armée de l'empire sur le front de l'Est pendant la Première Guerre mondiale et rejoint l'armée polonaise après le démantèlement de l'empire. Après la prise rapide et brutale de la Pologne par les forces allemandes en 1939, Komorowski s'implique dans le réseau souterrain polonais de Cracovie, où il obtient le nom de code « Bor » (« la forêt »). En 1941, il devient commandant dans l'*Armia Krajowa* (l'Armée intérieure polonaise) et mène la terrible révolte de Varsovie en 1944 (p.27). Après deux mois de combats féroces, Komorowski se rend aux Allemands le 2 octobre à condition que ses combattants de la résistance soient traités comme des combattants ennemis. L'Allemagne accepte les termes et Komorowski est transféré au camp Oflag IV-C.

ANTE PAVELIC

Ante Pavelic (1889-1959). Éduqué à la fois dans des écoles catholiques et musulmanes dans la région bosniaque de l'Empire austro-hongrois, Pavelic devient avocat et entame une carrière de politicien, devenant leader des fascistes croates et chef du mouvement *Ustaše*. À la fin des années 20, Pavelic s'est largement radicalisé et appelle les Croates à se révolter contre le gouvernement Yougoslave ; ses actions le forcent à fuir Vienne en 1929, prétendument pour des

raisons de santé publique. Il est condamné à mort par contumace pour appels répétés à l'indépendance croate et actions terroristes de son mouvement *Ustaše*. Pavelic atterrit en Italie où il est une fois de plus condamné à mort par contumace, cette fois par les Français pour son rôle dans l'assassinat du roi de Yougoslavie et du ministre des Affaires étrangères français. Il se retrouve en prison, puis en maison d'arrêt en Italie mais, après l'invasion de la Yougoslavie par l'Allemagne, Pavelic est installé en tant que dirigeant fantôme de la Croatie. Le régime brutal qu'il mène est impliqué dans le génocide des Serbes et des Juifs tout au long de la guerre ; il traite les partisans avec la même brutalité.

JOSIP BROZ TITO

Josip Broz (1892-1980). Né dans la région croate de l'Empire austro-hongrois, Broz est enrôlé dans l'armée impériale et devient champion d'escrime. Il est sérieusement blessé pendant la Première Guerre mondiale et capturé par les soldats russes, après quoi il est envoyé dans un camp de travail dans l'Oural et rejoint les bolchéviks pendant la Grande révolution d'octobre. Retournant chez lui après la Guerre civile, il rejoint le Parti communiste de Yougoslavie. Son adhésion au Parti et son activité syndicale lui valent d'être viré à plusieurs reprises, et même emprisonné. Il obtient le surnom de « Tito » après sa libération. En mai 1941, Tito appelle le peuple à s'unir contre les Nazis et crée deux brigades de partisans. Les partisans forment des comités du peuple (en fait un gouvernement civil) dans les zones qu'ils libèrent. Le 28 septembre 1944, Tito, désormais premier ministre de Yougoslavie, signe un accord avec l'Union soviétique pour permettre aux troupes soviétiques de pénétrer en territoire yougoslave afin d'aider à repousser les forces allemandes restantes.

LE PROLÉTARIAT

Les hommes et les femmes de la RKKA

Avant la guerre, l'Armée soviétique est l'une des plus puissantes machines militaires du monde. Dotée d'avions et de chars modernes, l'Armée rouge peut (en théorie tout du moins) anéantir tout opposant. Cependant, la *Blitzkrieg* de la *Wehrmacht* fait envoler tout espoir du commandement russe pour une victoire éclair. Dans le chaos de l'invasion allemande initiale, l'Armée rouge se replie, perdant de grandes quantités d'équipement et de personnes. Lors des batailles sanglantes de 1941-1942, l'essentiel de l'armée effective est détruit.

L'armée de 1943 est d'une autre sorte. Les jeunes et les vieux sont côte à côte pour défendre la Mère patrie. Ils écrasent les Allemands sous les chenilles de leurs tanks à Koursk, creusent à Leningrad, combattent côte à côte à Stalingrad, et finissent par s'emparer de Berlin. Il n'y a aucune différence systématique entre les deux armées, simplement un état d'esprit différent. Plutôt que de se reposer sur les lauriers d'un passé impérial, l'Armée rouge de 1943 cherche à forger son glorieux futur elle-même.

INGÉNIEUR D'ASSAUT (ÉLITE)

En 1943, l'Armée rouge subit de lourdes pertes dans les combats de rue et les assauts sur des zones fortifiées par les Allemands. Ses commandants militaires réalisent que l'infanterie traditionnelle n'est pas efficace pour prendre d'assaut des positions lourdement fortifiées, et ils cherchent donc à développer de nouvelles stratégies. Les divisions du génie de la RKKA entrent en jeu pour la première fois en 1943. Les nouvelles unités spéciales nécessitent des experts techniquement compétents. Le processus de sélection écarte les plus de quarante ans, les personnes faibles physiquement et les moins intelligentes.

Cth

FOR 12 DEX 13 INT 15
 CON 13 TAI 12 APP12
 POU 12 ÉDU 13
 SAN 60 Points de Vie : 13

Impact : aucun.

Compétences : Assemblage 55%, Conduite 55%, Connaissance du terrain 45%, Corps-à-corps 45%, Emprunter 45%, Esquiver 40%, Génie de combat 60%, Lancer 55%, Métier : électricité 40%, Métier : explosifs 60%, Métier : mécanique 45%, Premiers Soins 50%.

Langues : Russe (langue maternelle) 65%.

Équipement : PPSH-41 (Armes automatiques) 40%, impact 1D10, atts 1 ou rafale, portée de base 27m.

Lance-flammes (Armes lourdes) 50%, impact 2D6, atts 1, portée 27m.

Grenade RGD-33 (Lancer) 55%, impact 6D6/3m, atts 1, portée de base (FOR-1)x 1m.

Sav

Attributs : Agilité d6, Âme d6, Force d6, Intellect d8, Vigueur d6.

Compétences : Combat d6, Conduite d8, Connaissance (Explosifs) d8, Détection d6, Discrétion d4, Lancer d8, Réparation d6, Soigner d8, Tir d6.

Allure : 6 ; **Charisme :** +0 ; **Parade :** 5 ; **Résistance :** 5 ; **Santé Mentale :** 5.

Handicaps : aucun.

Atouts : Aptitude à la mécanique, Assemblage.

Équipement : Charges de démolition, Lance-flammes (Gabarit conique, 2d10, ignore le blindage), Pistolet-mitrailleur PPSH-41 (12/24/48, 2d6, Coups 71, Automatique), 4 x Grenades RGD-33 (5/10/20, 3d6, Gabarit moyen d'explosion).

Expérimenté : Âme d8 ; **Santé Mentale :** 6, Artificier, Esquive.

Élite : Vigueur d8, Connaissance (Explosifs) d10, Tir d8 ; **Résistance :** 6, Réflexes de combat, Esquive supérieure.

*Des chars contre des chevaux,
 c'est de la folie.
 A.T.*

CAVALIER (RÉGULIER)

Au début de la Grande guerre patriotique, les cavaliers et leurs chevaux combattent derrière les lignes ennemies et sur des terrains difficiles ; ils se ruent sur des escouades allemandes isolées et des lignes de ravitaillement, frappant avec rapidité avant de se replier.

Les cavaliers doivent posséder un bon temps de réaction et d'excellentes compétences en équitation. Dans la mêlée, les cavaliers utilisent des sabres russes mortels, les *shashka*. En règle générale, les meilleurs cavaliers descendent des cosaques ou ont servi dans un régiment de cavalerie pendant la Guerre civile russe. Un cavalier soviétique type porte un képi, une ceinture, une attache en croix, une tunique fermée, une culotte rouge à bandes argentées, des bottes et un sabre (ou *shashka* dans les divisions cosaques).

Cth

FOR 15 DEX 14 INT 12
 CON 12 TAI 14 APP12
 POU 12 ÉDU 10
 SAN 60 Points de Vie : 13

Impact : +1D4.

Compétences : Assemblage 25%, Connaissance du terrain 40%, Écouter 40%, Équitation 60%, Lancer 45%, Orientation 45%, Sauter 50%, Sciences de la vie : histoire naturelle 45%, Survie (tel qu'approprié) 30%, Trouver Objet Caché 45%.

Langues : Russe (langue maternelle) 50%.

Équipement : PPD-40 (Armes automatiques) 30%, impact 1D10, atts 1 ou rafale, portée de base 27m.

Mosin-Nagant (Armes d'épaule) 50%, impact 2D4+4, atts 1/2, portée 100m.

Grenade RGD-33 (Lancer) 45%, impact 6D6/3m, atts 1, portée de base (FOR-1)x 1m.

Sabre (Arme de mêlée – Épée) 55%, impact 1D8+1D4, atts 1, portée de base contact.

Sav

Attributs : Agilité d6, Âme d6, Force d8, Intellect d8, Vigueur d6.

Compétences : Combat d8, Connaissance (Orientation) d6, Connaissance (Traitement des animaux) 6, Détection d6, Discrétion d6, Équitation d8, Lancer d6, Survie d4, Tir d4.

Allure : 6 ; **Charisme :** +0 ; **Parade :** 6 ; **Résistance :** 5 ; **Santé Mentale :** 5.

Handicaps : aucun.

Atouts : Né pour chevaucher, Rapide.

Équipement : Pistolet-mitrailleur PPD-40 (12/24/48, 2d6+1, Cad. 3, Coups 25/71, Automatique) ou Fusil Mosin-Nagant (24/48/96, 2d8+1, Cad. 1, Coups 8, PA 2, Snapfire), Grenade RGD-33 (5/10/20, 3d6, Gabarit moyen d'explosion), Sabre (For+d6).

Expérimenté : Agilité d8, Combat d10, Équitation d10 ; **Parade :** 7.

Élite : Vigueur d8, Équitation d12 ; **Parade :** 8 ; **Résistance :** 8, Bloquer.



COMMANDANT/OFFICIER (RÉGULIER)

Jusqu'en 1943, il n'y a officiellement aucun officier dans l'Armée rouge, le mot « officier » appartient au régime impérial et ne peut être utilisé dans une armée qui appartient aux travailleurs et aux paysans. Les leaders de l'armée sont appelés commandants, et sélectionnés par vote populaire au sein de l'unité. Leur grade est déterminé par des chevrons. Lorsque l'armée doit être reconstruite en 1943, les commandants de l'Armée rouge deviennent des officiers à nouveau et reçoivent des **épaulettes** qui remontent à l'époque des uniformes des armées du Tsar.

Les commandants soviétiques qui parviennent à survivre aux purges de Staline ont l'expérience du combat, ayant combattu pendant la Guerre d'hiver (p.14), la Guerre civile espagnole, et des conflits avec les Japonais en 1938-1939. Malheureusement, la grande majorité d'entre eux n'a pas d'expérience du combat à grande échelle.

Cth

FOR 13 DEX 12 INT 15
 CON 12 TAI 12 APP 10
 POU 11 ÉDU 12
 SAN 55 Points de Vie : 13

Impact : aucun.

Compétences : Armes lourdes 30%, Commandement 35%, Connaissance du terrain 30%, Connaissances institutionnelles 30%, Corps-à-corps 40%, Doctrine militaire 45%, Écouter 50%, Esquiver 40%, Lancer 50%, Trouver Objet Caché 55%.

Langues : Russe (langue maternelle) 60%.

Équipement : TT-33 (Arme de poing) 45%, impact 1D10+2, atts 2, portée de base 13m.

Grenade RGD-33 (Lancer) 50%, impact 6D6/3m, atts 1, portée de base (FOR-1)x 1m.

Sav

Attributs : Agilité d6, Âme d6, Force d8, Intellect d8, Vigueur d6.

Compétences : Combat d8, Connaissance (Doctrine soviétique) d6, Détection d6, Discrétion d6, Intimidation d6, Lancer d6, Tir d6.

Allure : 6 ; **Charisme :** +0 ; **Parade :** 5 ; **Résistance :** 5 ; **Santé Mentale :** 5.

Handicaps : Fanatique.

Atouts : Commandement, Rang (Officier).

Équipement : Pistolet TT-30 (10/20/40, 2d6, Coups 8, Semi-automatique) ou Mauser C96 Maschinenpistole (12/24/48, 2d6-1, Coups 10, Semi-automatique), Pistolet-mitrailleur PPSH-41 (12/24/48, 2d6, Cad. 3, Coups 71, Automatique), Grenade RGD-33 (5/10/20, 3d6, Gabarit moyen d'explosion) ou RG-42 (5/10/20, 3d6-2, Gabarit moyen d'explosion).

Expérimenté : Âme d8 ; **Santé Mentale :** 6, Inspiration, Sang-froid.

Élite : Agilité d8, Ferveur, Tenez les rangs !

FANTASSIN DE LA GARDE (ÉLITE)

En 1942, le Présidium de l'URSS introduit le titre de Garde. Les Fantassins de la garde appartiennent à des unités d'élite qui se voient décerner le statut de Garde après s'être distinguées en service. Les divisions de la Garde viennent généralement de l'Oural ou de Sibérie et sont armées des meilleures armes de manière à combattre les divisions d'élite de la *Wehrmacht* et des SS.

Les unités sélectionnées pour entrer dans la Garde reçoivent des bannières spéciales et portent leurs badges de la Garde sur le côté droit de la poitrine.

Cth

FOR 17 DEX 15 INT 15
 CON 14 TAI 14 APP10
 POU 13 ÉDU 12
 SAN 65 Points de Vie : 14

Impact : +1D4.

Compétences : Armes lourdes 55%, Connaissance du terrain 50%, Connaissances institutionnelles 20%, Corps-à-corps 55%, Doctrine militaire 45%, Écouter 50%, Esquiver 40%, Lancer 55%, Survie (tel qu'approprié) 45%, Trouver Objet Caché 55%.

Langues : Russe (langue maternelle) 60%.

Équipement : PPSH-41 (Armes automatiques) 50%, impact 1D10, atts 1 ou rafale, portée de base 27m.

Grenade RGD-33 (Lancer) 55%, impact 6D6/3m, atts 1, portée de base (FOR-1)x 1m.

NR-40 (Arme de mêlée – Couteau) 55%, impact 1D4+2+1D4, atts 1, portée de base contact.

Sav

Attributs : Agilité d8, Âme d8, Force d10, Intellect d8, Vigueur d8.

Compétences : Combat d8, Connaissance (Doctrine soviétique) d4, Détection d8, Discrétion d8, Lancer d8, Survie d6, Tir d8.

Allure : 6 ; **Charisme :** +0 ; **Parade :** 6 ; **Résistance :** 6 ; **Santé Mentale :** 6.

Handicaps : Fanatique, Loyal.

Atouts : Réflexes de combat.

Équipement : Casque d'acier (+2, tête seulement), Couteau NR-40 (For+d4, PA 1), Pistolet-mitrailleur PPSH-41 (12/24/48, 2d6, Cad. 3, Coups 71, Automatique), Grenade RGD-33 (5/10/20, 3d6, Gabarit moyen d'explosion).

Expérimenté : Vigueur d10, Combat d10 ; **Parade :** 7 ; **Robustesse :** 7, Furie.

Élite : Tir d10, Rock and Roll!, Tireur d'élite.

L'infanterie navale russe est surnommée " la mort noire " d'après la couleur de l'uniforme de ses membres.

FANTASSIN (RÉGULIER)

Le fantassin soviétique supporte le lourd fardeau du combat au premier plan. Même si l'infanterie parvient à arrêter la Wehrmacht avant que les Nazis n'atteignent Moscou, l'Armée rouge est détruite avant l'automne 1941. La nouvelle infanterie, celle qui repousse les Allemands vers Berlin, est formée de recrues qui sont envoyées au cœur du combat par un haut commandement soviétique désespéré.

L'infanterie soviétique n'a pas peur du combat rapproché et rencontre régulièrement l'ennemi en face à face. L'arme principale des fantassins de l'Armée rouge est le fusil Mosin. Fiable et robuste, il permet à un tireur compétent d'atteindre sa cible à grande distance.

Cth

FOR 16 DEX 13 INT 11
 CON 12 TAI 12 APP10
 POU 11 ÉDU 10
 SAN 55 Points de Vie : 14

Impact : +1D4.

Compétences : Armes lourdes 30%, Connaissance du terrain 30%, Corps-à-corps 45%, Écouter 40%, Esquiver 30%, Grimper 50%, Lancer 40%, Pistage 15%, Premiers soins 20%, Survie (tel qu'approprié) 25%, Trouver Objet Caché 45%.

Langues : Russe (langue maternelle) 50%.

Équipement : Mosin-Nagant (Arme d'épaule) 45%, impact 2D4+4, atts 1/2, portée de base 100m.

PPD-40 (Armes automatiques) 25%, impact 1D10, atts 1 ou rafale, portée de base 27m.

Sav

Attributs : Agilité d6, Âme d6, Force d8, Intellect d6, Vigueur d6.

Compétences : Combat d6, Détection d6, Escalade d6, Lancer d6, Survie d4, Tir d6.

Allure : 6 ; **Charisme :** +0 ; **Parade :** 5 ; **Résistance :** 5 ; **Santé Mentale :** 5.

Handicaps : aucun.

Atouts : Premier coup.

Équipement : Pistolet-mitrailleur PPD-40 (12/24/48, 2d6+1, Cad. 3, Coups 25/71, Automatique) ou Fusil Mosin-Nagant (24/48/96, 2d8+1, Cad. 1, Coups 8, PA 2, Snapfire), avec baïonnette (+1 Parade, For+d4), Grenade RGD-33 (5/10/20, 3d6, Gabarit moyen d'explosion).

Expérimenté : Âme d8 ; **Santé Mentale :** 6, Vigilance.

Élite : Agilité d8, Combat d8, Détection d8, Tir d8 ; **Parade :** 6, Combat à deux armes, Réflexes de combat.

MARIN (RÉGULIER)

Pendant la lutte pour les bases navales russes à Odessa et Sébastopol, l'infanterie navale soviétique fait preuve de volonté et de ténacité, acceptant de subir de lourdes pertes pour remplir malgré tout son objectif. Cet entêtement irrite les Allemands qui surnomment alors l'infanterie navale russe « la mort noire » d'après la couleur de l'uniforme de ses membres.

Des brigades de fusiliers marins sont créées durant les premiers et difficiles jours de la Grande guerre patriotique. Les officiers et sous-officiers de marine qui sont en « surplus » forment le cœur de brigades qui sont de petites divisions d'infanterie. En général, ces troupes sont constituées à cinquante pourcent de personnel de marine, et de conscrits pour le reste. Chaque brigade navale possède ses propres sapeurs, sa propre artillerie et sa propre compagnie de mitrailleurs.

L'infanterie navale soviétique possède une expérience navale, et se présente comme un choix évident pour les conflits amphibies. Cependant, la marine soviétique ne possède pas de véhicules de débarquement, l'infanterie navale doit donc utiliser à la place de petits navires civils et de combat.

Cth FOR 14 DEX 11 INT 11
 CON 16 TAI 13 APP10
 POU 12 ÉDU 10
 SAN 60 Points de Vie : 15

Impact : +1D4.

Compétences : Connaissance du terrain 30%, Corps-à-corps 55%, Écouter 50%, Esquiver 40%, Lancer 35%, Nage 65%, Orientation (Mer) 25%, Piloter (Bateau) 40%, Plonger 40%, Premiers soins 20%, Trouver Objet Caché 55%.

Langues : Russe (langue maternelle) 50%.

Équipement : PPD-40 (Armes automatiques) 45%, impact 1D10, atts 1 ou rafale, portée de base 27m.

SVT-40 (Arme d'épaule) 35%, impact 2D6+4, atts 1/2, portée de base 100m.

Grenade RGD-33 (Lancer) 35%, impact 6D6/3m, atts 1, portée de base (FOR-1)x 1m.

Sav **Attributs :** Agilité d6, Âme d6, Force d8, Intellect d6, Vigueur d8.

Compétences : Combat d6, Connaissance (Mer) d4, Connaissance (Navigation) d4, Détection d6, Discrétion d6, Lancer d4, Nage d8, Navigation d6, Tir d6.

Allure : 6 ; **Charisme :** +0 ; **Parade :** 5 ; **Résistance :** 6 ; **Santé Mentale :** 5.

Handicaps : Fanatique.

Atouts : Calme, Courageux, Rapide.

Équipement : Pistolet-mitrailleur PPD-40 (12/24/48, 2d6+1, Cad. 3, Coups 25/71, Automatique) ou Fusil Mosin-Nagant (24/48/96, 2d8+1, Cad. 1, Coups 8, PA 2, Snapfire), avec baïonnette (+1 Parade, For+d4), Grenade RGD-33 (5/10/20, 3d6, Gabarit moyen d'explosion).

Expérimenté : Âme d8 ; **Santé Mentale :** 6, Combat à deux armes, Furie.

Élite : Agilité d8, Combat d8, Détection d8, Tir d8 ; **Parade :** 7, Bloquer, Réflexes de combat.

CHASSEUR ALPIN (VÉTÉRAN)

Les divisions de chasseurs alpins de l'Armée rouge ne sont pas particulièrement entraînées pour le combat en montagne, mais elles comptent dans leurs rangs des alpinistes soviétiques professionnels. Plusieurs petites unités de montagne sont créées en 1942 pour la campagne du Caucase, ce qui inclut la 394e division de fusiliers, le 1er détachement de montagne, et la section de haute montagne sur l'Elbrouz.

Cth FOR 16 DEX 14 INT 12
 CON 13 TAI 13 APP10
 POU 12 ÉDU 12
 SAN 60 Points de Vie : 13

Impact : +1D4.

Compétences : Connaissance du terrain 30%, Corps-à-corps 55%, Écouter 50%, Esquiver 40%, Grimper 55%, Lancer 50%, Pistage 35%, Premiers soins 30%, Sauter 45%, Survie (Montagne) 45%, Trouver Objet Caché 55%.

Langues : Russe (langue maternelle) 50%.

Équipement : PPSH-41 (Armes automatiques) 45%, impact 1D10, atts 1 ou rafale, portée de base 27m.

Mosin-Nagant (Arme d'épaule) 45%, impact 2D4+4, atts 1/2, portée de base 100m.

Grenade RGD-33 (Lancer) 35%, impact 6D6/3m, atts 1, portée de base (FOR-1)x 1m.

Sav **Attributs :** Agilité d8, Âme d6, Force d8, Intellect d6, Vigueur d6.

Compétences : Combat d8, Détection d6, Discrétion d8, Escalade d8, Lancer d6, Pistage d6, Survie d6, Tir d6.

Allure : 6 ; **Charisme :** +0 ; **Parade :** 6 ; **Résistance :** 5 ; **Santé Mentale :** 5.

Handicaps : aucun.

Atouts : Sang chaud.

Équipement : Pistolet-mitrailleur PPD-40 (12/24/48, 2d6+1, Cad. 3, Coups 25/71, Automatique) ou Fusil Mosin-Nagant (24/48/96, 2d8+1, Cad. 1, Coups 8, PA 2, Snapfire), avec baïonnette (+1 Parade, For+d4), Grenade RGD-33 (5/10/20, 3d6, Gabarit moyen d'explosion).

Expérimenté : Âme d8, Survie d8, Pistage d8 ; **Santé Mentale :** 6, Forestier, Tireur d'élite.

Élite : Vigueur d8, Combat d8, Tir d10 ; **Parade :** 6 ; **Robustesse :** 6, Esquive, Réflexes de combat.

PARACHUTISTE (VÉTÉRAN)

Dans les années 30, l'Armée rouge prépare une bataille aéroterrestre à grande échelle sur le territoire ennemi. Malheureusement pour les commandants de l'Armée rouge, ces plans ne sont jamais utilisés et la soudaine invasion allemande anéantit les capacités à longue distance de l'Armée rouge. Pendant la Grande guerre patriotique, les parachutistes soviétiques préparent des opérations aériennes derrière les lignes ennemies. Ils apprennent à agir de manière décisive et rapide, particulièrement dans le chaos des batailles de grande envergure. De nombreux parachutistes soviétiques sont aussi des athlètes ou sportifs professionnels.

La première opération aérienne soviétique a lieu en juillet 1941 près de Moguilev. Les parachutistes sautent en territoire ennemi et attaquent 300 chars allemands en ravitaillement. Les parachutistes détruisent plus de trente chars au prix de la moitié de leur équipe.

Utilisez les caractéristiques des parachutistes américains du *Guide du Gardien pour la Guerre Secrète*, p.41, pour les parachutistes soviétiques. Changez la langue pour le russe et les armes pour celles-ci : un fusil SVT-40, un pistolet-mitrailleur PPSH-41 ou une mitrailleuse légère DP-28 (en conservant les mêmes niveaux de compétence).

COMBATTANT PÉNITENCIER (RÉGULIER)

Les compagnies et bataillons pénitenciers apparaissent dans l'Armée rouge en juillet 1942, à la suite de l'Ordre 227. Des officiers supérieurs et moyens coupables de mauvaise conduite ou de couardise se retrouvent dans des bataillons pénitenciers ; des soldats ordinaires et des jeunes commandants sont assignés à des compagnies pénitencières et envoyés se battre dans les plus difficiles batailles de la guerre. Si un membre d'une compagnie pénitencière parvient à survivre deux mois, il est considéré réhabilité et retourne au service normal.

Le personnel de commandement des divisions pénitencières est constitué de commandants et d'officiers politiques pleins d'assurance. Les membres ordinaires servent de soldats, indépendamment de leur ancien grade militaire.

Les divisions pénitencières utilisent d'ordinaire les mêmes armes que les divisions d'infanterie classiques. Un bataillon pénitencier est constitué de trois compagnies de fusiliers équipés de mitrailleuses légères. Dans chaque bataillon se trouve une compagnie de soldats armés de pistolets-mitrailleurs (des PPD) et une compagnie de mitrailleurs armés de mitrailleuses Maxim et Goryunov.

Pour les PNJ d'une unité pénitencière, utilisez les caractéristiques des Fantassins (p.109) et Commandants/Officiers (p.108).

ÉCLAIREUR (RÉGULIER)

La vie dans le service de reconnaissance de l'Armée rouge est difficile, honorable et demande beaucoup de discipline, de compétence et de courage. S'infiltrer derrière les lignes ennemies signifie bien souvent nettoyer un champ de mines, traverser des barbelés, et éviter les piquets ennemis. Pour affronter ces défis et les relever avec excellence, il faut un professionnel. Les équipes d'éclaireurs de l'Armée rouge sont largement utilisées sur le front de l'Est pour récupérer des données opérationnelles aux mains des Allemands, opérer des diversions derrière les lignes ennemies, briser les chaînes de ravitaillement et démoraliser l'ennemi.

Cth FOR 15 DEX 16 INT 15
 CON 16 TAI 14 APP 11
 POU 12 ÉDU 10
 SAN 60 Points de Vie : 15

Impact : +1D4.

Compétences : Assemblage 25%, Connaissance du terrain 50%, Écouter 40%, Grimper 50%, Lancer 45%, Métier : serrurerie 40%, Orientation 45%, Pistage 45%, Premiers soins 35%, Sabotage 35%, Sauter 50%, Sauter en parachute 45%, Trouver Objet Caché 45%.

Langues : Russe (langue maternelle) 50%.

Équipement : PPD-40 (Armes automatiques) 40%, impact 1D10, atts 1 ou rafale, portée de base 27m.

Mosin-Nagant (Arme d'épaule) 50%, impact 2D4+4, atts 1/2, portée de base 100m.

Grenade RGD-33 (Lancer) 45%, impact 6D6/3m, atts 1, portée de base (FOR-1)x 1m.

Sav **Attributs :** Agilité d8, Âme d6, Force d8, Intellect d8, Vigueur d8.

Compétences : Combat d6, Connaissance (Navigation) d6, Crochetage d6, Détection d6, Discrétion d6, Escalade d6, Pistage d6, Réparation d6, Soigner d6, Tir d6.

Allure : 6 ; **Charisme :** +0 ; **Parade :** 5 ; **Résistance :** 6 ; **Santé Mentale :** 5.

Handicaps : aucun.

Atouts : Aptitude à la mécanique, Assemblage, Qualifié en saut, Vigilance.

Équipement : Pistolet-mitrailleur PPD-40 (12/24/48, 2d6+1, Cad. 3, Coups 25/71, Automatique) ou Fusil Mosin-Nagant (24/48/96, 2d8+1, Cad. 1, Coups 8, PA 2, Snapfire), avec baïonnette (+1 Parade, For+d4), Grenade RGD-33 (5/10/20, 3d6, Gabarit moyen d'explosion).

Expérimenté : Intellect d8, Combat d8, Détection d8, Tir d8 ; **Parade :** 6, Pieds légers.

Élite : Discrétion d8, Voleur.

TIREUR D'ÉLITE (VÉTÉRAN)

Pendant les années 30, l'Union soviétique est le seul pays à entraîner des tireurs d'élite de manière régulière. Ainsi, les snipers soviétiques font partie des meilleurs du monde, abattant régulièrement des cibles à une distance de 400-600m (440-660 yds). Vassili Zaïtsev, l'un des meilleurs tireurs d'élite, est capable de toucher une cible ennemie à une distance de 800m (875 yds). C'est pendant la bataille de Stalingrad, durant laquelle les snipers russes anéantissent les forces allemandes, que l'Allemagne réalise le besoin de rétablir une formation de tireurs d'élite spécialisés.

Les snipers allemands travaillent généralement seuls ou avec l'aide d'observateurs. En revanche, les snipers soviétiques sont entraînés pour travailler de concert avec d'autres unités militaires, ce qui augmente leur efficacité globale. Il y a au moins une équipe de snipers dans chaque peloton de reconnaissance et d'infanterie ; on peut même les trouver dans des pelotons de blindés et d'artillerie. Les tireurs d'élite soviétiques opèrent toujours par équipes de deux ; le sniper principal détruit la cible tandis que le sniper-observateur choisit la cible et dirige le tir du sniper principal. Les deux membres de l'équipe sont des tireurs d'élite qualifiés, ils peuvent donc intervertir leur fonction de tireur/observateur.

Les snipers russes sont spécialisés dans l'assassinat d'officiers, une tâche qui requiert une grande patience puisqu'il faut attendre parfois des jours pour voir un haut gradé nazi se présenter sur le champ de bataille. Contrairement aux autres nations, l'Union soviétique possède des snipers de sexe féminin. En 1943, plus de 2 000 femmes snipers servent la Mère patrie.



Pour les snipers, utilisez les caractéristiques fournies à la p.35 du *Guide du Gardien pour la Guerre Secrète*, en remplaçant la langue par le russe et en utilisant les armes et compétences suivantes :

Gth Mosin-Nagant, version sniper, (Arme d'épaule) 70%, impact 2D4+4, atts 1/2, portée de base 200m.

SVT-40 semi-automatique, version sniper, (Arme d'épaule) 70%, impact 2D6+4, atts 1/2, portée de base 200m.

Sav Tir d10.

Mosin-Nagant (*Sniper*) (24/48/96, 2d8+1, Cad. 1, Coups 8, PA 2, Snapfire, avec visée télescopique), ou SVT-40 (*Sniper*) (24/48/96, 2d8, Cad. 1, Coups 10, PA 2, Snapfire, avec visée télescopique).

PILOTE DE LA VVS (RÉGULIER)

Au début de la guerre, les pilotes de la VVS (Forces aériennes militaires soviétiques) sont bien entraînés mais n'ont aucune expérience ; ils volent dans des appareils surclassés par ceux de la *Luftwaffe*. Malgré de lourdes pertes, les pilotes soviétiques tentent désespérément de reprendre les cieux, occupant souvent les airs avec de nombreux avions pour obtenir la victoire par la quantité plutôt que par la qualité.

En 1942, le caractère de la guerre aérienne sur le front de l'Est est enfin défini, avec des dogfights ayant lieu à basse et moyenne altitudes ; les *Sturmoviks* (appareils d'attaque au sol) deviennent l'arme principale de la VVS. En 1943, les pilotes soviétiques ont suffisamment d'expérience du combat pour mettre sérieusement en difficulté les Allemands. Des pilotes tels qu'Ivan Kozhedub et Alexander Ivanovitch Pokryshkin sont considérés comme deux des as alliés de la Seconde Guerre mondiale.

Les Sorcières nocturnes

Les Allemands appellent les femmes pilotes du 588^e régiment de bombardiers nocturnes, les *Nachthexen* (« Sorcières nocturnes »). Ces sorcières volent dans des appareils d'entraînement Polikarpov Po-2 (aussi connus sous le nom d'U-2 ; p.56), qu'elles choisissent pour leur facilité de contrôle, leur manœuvrabilité et le faible son qu'ils produisent.

Comme leurs homonymes, les sorcières opèrent la nuit et ont obtenu leur surnom de leur habitude à couper leurs moteurs lorsqu'elles se rapprochent de la cible et se laissent planer sur de longues distances, le seul son qu'elles émettent étant alors celui du vent qui glisse entre les supports du biplan (ce que les Allemands comparent à des sorcières sur leurs balais).

Lors d'une mission typique, l'avion emporte 300kg (660lbs) de bombes et de nombreux pilotes refusent d'avoir des parachutes pour emmener une plus grande charge utile. En une seule nuit, une sorcière entreprend 8 ou 9 combats en moyenne. Pendant l'hiver, lorsque les nuits sont plus longues, une sorcière peut entreprendre jusqu'à 18 missions ; après de telles nuits, les équipages au sol doivent porter les sorcières épuisées jusqu'aux casernes.

Les Sorcières nocturnes sont aussi douées que leurs semblables masculins et utilisent donc les mêmes caractéristiques.

Gth FOR 10 DEX 16 INT 15
 CON 12 TAI 11 APP 12
 POU 12 ÉDU 11
 SAN 60 Points de Vie : 11

Impact : aucun.

Compétences : Assemblage 45%, Connaissance du terrain 30%, Écouter 40%, Météorologie 25%, Orientation (Air) 45%, Piloter (Mono/Multimoteurs) 65%, Sauter 50%, Sauter en parachute 55%, Systèmes aéronautiques 35%, Trouver Objet Caché 45%.

Langues : Russe (langue maternelle) 55%.

Équipement : Pistolet TT-30 (Arme de poing) 40%, impact 1D10+2, atts 2, portée de base 13m.

Sav **Attributs :** Agilité d8, Âme d6, Force d6, Intellect d8, Vigueur d6.

Compétences : Connaissance (Bombardier) d6, Connaissance (Orientation) d6, Détection d6, Pilotage d8, Réparation d8, Tir d6.

Allure : 6 ; **Charisme :** +0 ; **Parade :** 2 ; **Résistance :** 5 ; **Santé Mentale :** 5.

Handicaps : aucun.

Atouts : Qualifié en saut, Rang (Officier).

Équipement : Pistolet TT-30 (10/20/40, 2d6, Coups 8, Semi-automatique)

Expérimenté : Agilité d8, Connaissance (Combat) d6, Détection d8, Tir d8.

Élite : Agilité d10, Intellect d8, Connaissance (Combat) d8, Pilotage d10, As, Instinct de tueur.

Le NKVD

Le NKVD (p.32) est la force de sécurité interne de l'Union soviétique. Ses membres protègent les frontières, gardent les installations importantes, et chassent les espions (réels et imaginaires).

Les statistiques de jeu pour les formations du NKVD et du contre-espionnage *Osobist* sont identiques à leurs semblables de la RKKA (assaut, infanterie et sniper). Les troupes du NKVD et de l'*Osobist*, néanmoins, sont plus dévouées et fanatiques, et posséderont les meilleurs véhicules et armes disponibles.

LES ALLIÉS

La Russie n'affronte pas l'Axe toute seule. Quelques alliés opèrent sur le front de l'Est, apportant en général du soutien. Vous trouverez ci-dessous les combattants de la résistance, les civils et même des Britanniques destinés à aider les personnages au cours de la Guerre Secrète.

MILICIEN, 25 ANS

Les miliciens soviétiques font régner l'ordre dans les villes russes. Ils suivent les personnes suspectées d'antisoviétisme et combattent les groupes divisionnaires ennemis. Dans les villes près du front, les miliciens du NKVD patrouillent dans les rues la nuit pour combattre les bandits et les maraudeurs. À la fin de la guerre, les miliciens combattent les collaborateurs, les guérilleros et les rebelles nationalistes obstinés d'Ukraine et des États baltes.

Utilisez les statistiques des Volontaires pour la défense locale du *Guide du Gardien* (p.249), pour les miliciens soviétiques, en changeant la langue pour le russe, et remplaçant les armes par le revolver Nagant M1895 et le fusil Mosin-Nagan, tout en conservant les mêmes niveaux de compétence.

COMBATTANT DE LA RÉSISTANCE POLONAISE, 20 ANS

La Pologne est la première victime de la machine de guerre allemande. Les braves Polonais perdent leur pays mais ne se rendent jamais, lançant une guerre de guérilla acharnée

contre les Nazis. L'*Armia Krajowa* essaye de restaurer la Pologne en un État national et devient l'organisation principale de la résistance polonaise. La relation entre l'*Armia Krajowa* et les leaders soviétiques est orageuse, dans le meilleur des cas. Parfois, la résistance polonaise aide l'Armée rouge, et parfois elles luttent l'une contre l'autre ; les Soviétiques se montrent tout aussi imprévisibles, le pire exemple étant le manque de vrai soutien apporté aux hommes de Komorowski pendant le Soulèvement de Varsovie (p.27). Au moment où les Allemands répriment la Révolte en 1944, l'*Armia Krajowa* a perdu 100 000 individus. 50 000 autres sont emprisonnés.

Utilisez les caractéristiques des Combattants de la résistance du *Guide du Gardien* (p.254) pour les partisans yougoslaves, polonais et autres, en intervertissant les langues et les armes de manière appropriée.

ATTACHÉ DE LA ROYAL NAVY, 40 ANS

Officier de la Royal Navy rattaché au QG de la Flotte britannique de Mourmansk, l'attaché coordonne la collaboration des experts navals soviétiques et britanniques dans le cadre des escortes polaires dans les eaux arctiques. Toutes les missions de sous-marins britanniques opérant à Mourmansk tombent également sous la responsabilité de l'attaché.

Gth FOR 12 DEX 13 INT 16
 CON 14 TAI 11 APP 12
 POU 12 ÉDU 14
 SAN 60 Points de Vie : 12

Impact : aucun.

Compétences : Artillerie (Navale) 40%, Commandement 45%, Contrôle des dégâts 35%, Écouter 40%, Nager 55%, Opérateur radio 50%, Orientation (Mer) 50%, Piloter (Bateau/Navire) 55%, Tactique 40%, Trouver Objet Caché 45%, Utiliser corde 35%.

Langues : Anglais (langue maternelle) 70%, russe 45%.

Équipement : Revolver de service Webley .38/200 (Arme de poing) 35%, impact 1D10, atts 2, portée de base 13m.

Sav **Attributs :** Agilité d6, Âme d6, Force d6, Intellect d6, Vigueur d6.

Compétences : Combat d6, Connaissance (Combat) d6, Nage d6, Navigation d6, Persuasion d6, Tir d6.

Allure : 6 ; **Charisme :** -2 ; **Parade :** 5 ; **Résistance :** 5 ; **Santé Mentale :** 5.

Handicaps : Étranger.

Atouts : Commandement, Rang (Officier).

Équipement : Revolver de service Webley .38/200 (12/24/48, 2d6+1, Coups 6, PA 1, Revolver)

Expérimenté : Intellect d8, Connaissance (Combat) d8, Persuasion d8, Esquive, Tenez les rangs!

Élite : Intellect d10, Connaissance (Combat) d10, Réflexes de combat, Inspiration.

AGENT DU SOE, 28 ANS

Quelques agents du SOE entrent en Yougoslavie, généralement par parachute, pour entraîner l'armée de Tito et entreprendre des actions de diversion contre les forces d'occupation allemandes et italiennes.

Utilisez les caractéristiques des Commandos du *Guide de Gardien pour la Guerre Secrète* (p.46) pour refléter la nature de spécialiste des agents du SOE en Europe de l'Est.

CIVIL SOVIÉTIQUE, 38 ANS

Les citoyens soviétiques travaillent sans interruption de l'aube à la nuit tombée depuis la première heure de la guerre. La vie des simples civils soviétiques est difficile, et une pénurie alimentaire laisse nombre d'entre eux souffrir de la famine ; pourtant, ils travaillent toujours dur, pour assurer que les hommes sur le front aient suffisamment de vivres pour combattre les puissantes armées allemandes. Tandis que toujours plus d'hommes partent pour le front, les femmes, les enfants et les vieillards prennent leurs places dans la chaîne de production. Les citoyens qui restent dans les territoires occupés souffrent de la répression nazie et sont souvent transférés en Allemagne pour travailler dans des usines de munitions.

Gth FOR 11 DEX 09 INT 12
 CON 11 TAI 12 APP10
 POU 15 ÉDU 09
 SAN 75 Points de Vie : 12

Impact : aucun.

Compétences : Discrétion 45%, Écouter 40%, Emprunter 60%, Métier : mécanique 60%, Survie (tel qu'approprié) 35%, Trouver Objet Caché 40%.

Langues : Russe 45%.

Équipement : Clé à molette lourde (Arme de mêlée contondante) 45%, impact 2D6, atts 1, portée de base contact.

Sav **Attributs :** Agilité d6, Âme d6, Force d6, Intellect d6, Vigueur d6.

Compétences : Combat d6, Détection d6, Discrétion d6, Persuasion d6, Survie d4.

Allure : 6 ; **Charisme :** +0 ; **Parade :** 5 ; **Résistance :** 5 ; **Santé Mentale :** 5.

Handicaps : Anémique, Pauvre.

Atouts : aucun.

Équipement : Clé à molette lourde (For+d4).

VOR, 29 ANS

Un vor est un criminel endurci ou un membre de gang du crime organisé. Pour plus de détails, voir p.40.

Utilisez le Spiv/Trafiquant du marché noir du *Guide de Gardien pour la Guerre Secrète* (p.262) pour le vor, en changeant uniquement la langue de manière adéquate.

ZEK, 42 ANS

Les Zeks sont des dissidents qui ont été discrédités publiquement et incarcérés dans des *Gulags* pour avoir osé élever la voix contre le régime de Staline (ou, dans de nombreux cas, pour avoir une tête qui ne revient pas aux personnes du pouvoir). Pour plus de détails, voir p.41.

Gth FOR 14 DEX 11 INT 12
 CON 16 TAI 15 APP08
 POU 09 ÉDU 10
 SAN 40 Points de Vie : 16

Impact : +1D4.

Compétences : Dissimulation 55%, Écouter 50%, Emprunter 50%, Lancer 55%, Se cacher 45%, Survie (tel qu'approprié) 55%, Trouver Objet Caché 40%.

Langues : Russe (langue maternelle) 50%.

Équipement : Poings 65%, impact 1D3+1D4, atts 1.

Shiv (Arme de mêlée – Couteau) 40%, impact 1D4+1D4, atts 1, portée de base contact.

Sav **Attributs :** Agilité d6, Âme d6, Force d8, Intellect d6, Vigueur d8.

Compétences : Combat d6, Détection d6, Discrétion d6, Lancer d6, Réparation d4, Sens de la rue d6, Survie d8.

Allure : 6 ; **Charisme :** +0 ; **Parade :** 5 ; **Résistance :** 6 ; **Santé Mentale :** 5.

Handicaps : Combattant d'improvisation, Parasite, Sens du danger.

Atouts : Suspecté.

Équipement : Shiv (For+d4).

LES ENNEMIS AUX PORTES

Pendant la Seconde Guerre mondiale, les Soviétiques affrontent sur le front de l'Est des forces de l'Axe autres que les Allemands.

Les États baltes

Pendant l'été 1941, la *Wehrmacht* s'empare de la RSS lettonne, et de nombreux Lettons rejoignent les bataillons de police sous contrôle allemand, lesquels sont rapidement incorporés à l'armée allemande (p.26). Un autre État balte, l'Estonie, met aussi en place des escouades de « self-défense » qui participent aux opérations de rétorsion. Néanmoins, de nombreuses forces auxiliaires s'opposent aux Allemands lorsqu'ils agissent contre la population native. Certains *Schutzmannschaften* lettons s'allient même secrètement avec la résistance polonaise.

Utilisez les caractéristiques des fantassins allemands du *Guide de Gardien pour la Guerre Secrète* (p.32) pour les forces auxiliaires baltes, en modifiant les langues de manière adéquate (et, si nécessaire, les armes).

Allemagne

Les soldats allemands sont l'ennemi principal de l'Armée rouge et les caractéristiques les concernant se trouvent dans le *Guide du Gardien pour la Guerre Secrète*, à partir de la p.33.

Finlande

La Finlande déclare la guerre à l'URSS le 25 juin 1941, en réponse aux frappes aériennes soviétiques adressées en représailles sur les troupes finlandaises qui se massent sur la péninsule carélienne. Appelant cette guerre la guerre de Continuation, et agissant de concert avec l'Allemagne, les Finlandais organisent leurs opérations militaires pour qu'elles fassent partie de l'opération Barbarossa. Deux armées finlandaises avancent sur Leningrad et l'une marche sur Mourmansk. Les Finlandais occupent la Carélie de l'Est où ils lancent une politique de désoviétisation sur la population, ce qui inclut d'envoyer les individus d'ethnie russe dans des camps de concentration. Fin 1944, l'Armée rouge remporte la victoire sur les Finlandais, mettant fin à la guerre de Continuation.

Utilisez les caractéristiques des fantassins allemands du *Guide de Gardien pour la Guerre Secrète* (p.34) pour l'infanterie finlandaise.

Utilisez les caractéristiques des officiers d'infanterie allemands du *Guide de Gardien pour la Guerre Secrète* (p.34) pour les officiers finlandais, en modifiant les langues de manière adéquate.

Italie

Les Italiens entrent en action sur le front de l'Est après le lancement de l'opération Barbarossa lorsque, pour montrer leur solidarité aux Allemands, Benito Mussolini transfère un contingent de l'armée italienne en Russie. De 1941 à 1943, les Italiens maintiennent le Corps expéditionnaire italien (CSIR) dans le pays. Après la catastrophe de Stalingrad qui voit la mort de 20 000 soldats italiens et la capture de 64 000 autres par l'Armée rouge, l'Italie fait rentrer le reste du CSIR en Italie.

SOLDAT DU CSIR ITALIEN

Cth	FOR 13	DEX 17 INT 13
	CON 14	TAI 13 APP12
	POU 12	ÉDU 11
	SAN 60	Points de Vie : 14

Impact : +1D4.

Compétences : Armes lourdes 30%, Conduite : automobile 40%, Conduite : moto 40%, Connaissance du terrain 55%, Corps-à-corps 40%, Écouter 70%, Esquiver 40%, Grimper 50%, Lancer 45%, Pistage 10%, Premiers soins 45%, Tactique 25%, Trouver Objet Caché 45%.

Langues : Italien (langue maternelle) 55%, allemand 25%.

Équipement : Modello 1891 (Arme d'épaule) 55%, impact 2D6+1, atts 1/2, portée de base 82m.

Beretta Modello 38A (Armes automatiques) 45%, impact 1D10, atts 2 ou rafale, portée de base 18m.

Règles spéciales : lorsqu'un soldat du CSIR effectue une attaque sur un ennemi qui n'est pas au courant de sa position, le soldat du CSIR inflige +1D3 points de dégâts avec son fusil.

Sav **Attributs :** Agilité d10, Âme d6, Force d8, Intellect d8, Vigueur d8.

Compétences : Combat d6, Conduite d6, Connaissance (Allemand) d4, Détection d8, Discrétion d8, Escalade d8, Lancer d6, Pistage d4, Soigner d6, Survie d6.

Allure : 6 ; **Charisme :** +0 ; **Parade :** 5 ; **Résistance :** 6 ; **Santé Mentale :** 5.

Handicaps : aucun.

Atouts : Esquive, Tireur d'élite, Vigilance.

Équipement : Fusil Modello 1891 (20/40/80, 2d8-1, Coups 6, PA 1, Semi-automatique), Pistolet-mitrailleur Beretta Modello 38 (12/24/48, 2d6+1, Cad. 3, Coups 30, PA 1, Automatique).

Japon

Après la défaite écrasante de Khalkhyn Gol, les commandants japonais constatent les hauts et les bas de la guerre

en Europe. Ils savent qu'une invasion japonaise de l'URSS pourrait commencer dès 1941 si les Allemands parviennent à s'emparer de Moscou. Cependant, les Soviétiques arrêtent la *Wehrmacht* et, en 1942, le haut commandement japonais rejette le plan visant à envahir la Russie et porte son attention sur la Chine.

D'autres caractéristiques pour les PNJ japonais se trouvent dans *Achtung! Cthulhu : le Guide du Front Pacifique*.

FANTASSIN JAPONAIS

Cth FOR 13 DEX 10 INT 13
 CON 13 TAI 12 APP 12
 POU 10 ÉDU 10
 SAN 50 Points de Vie : 13

Impact : +1D4.

Compétences : Arts martiaux 30%, Connaissance du terrain 50%, Écouter 30%, Esquiver 35%, Grimper 50%, Lancer 50%, Survie (Tropiques) 35%, Trouver Objet Caché 40%.

Langues : Japonais (langue maternelle) 50%.

Équipement : Arisaka Type 38 (Arme d'épaule) 60%, impact 2D6+2, atts 1, portée 90m.

Baïonnette Type 30 – fixée (Arme de mêlée – Lance) 60%, impact 1D6+2+1D4, atts 1, portée de base contact ; non fixée (Arme de mêlée – Couteau) 60%, impact 1D4+2+1D4, atts 1, portée de base contact.

Sav **Attributs :** Agilité d6, Âme d6, Force d6, Intellect d6, Vigueur d6.

Compétences : Combat d8, Détection d6, Discrétion d6, Escalade d8, Lancer d8, Survie d6, Tir d8.

Allure : 6 ; **Charisme :** +0 ; **Parade :** 7 ; **Résistance :** 5 ; **Santé Mentale :** 5.

Handicaps : Fanatique (l'Empereur).

Atouts : aucun.

Équipement : Casque d'acier (+2), 2 x Grenades modèle 97 (2d6+1, 5/10/20, Gabarit moyen d'explosion), Fusil Arisaka Type 38 (2d6+1, 20/40/80, Coups 5, PA 1, Snapfire), Baïonnette Type 30 – fixée (For+d6, Parade +1, Portée 1, nécessite 2 mains), non fixée (For+d4).





CHAPITRE 11

Les prémices de l'aventure

“La capacité n'est rien sans l'opportunité.”
= Napoléon Bonaparte

PILOTE À TERRE

Les avions américains, dans le cadre de l'accord prêt-bail, sont convoyés vers l'URSS le long de ce qui est connu comme la Route de ravitaillement du nord-ouest, une ligne de terrains d'aviation qui sillonne l'Amérique, en passant par le Canada à Edmonton, Alberta avant de se diriger vers l'ouest et le terrain d'aviation de Ladd Army à Fairbanks, Alaska. La route est fondée en 1942 et les premiers avions arrivent à Fairbanks en septembre de la même année. Là-bas, les pilotes américains peuvent entraîner leurs semblables Soviétiques à piloter ce type d'avions avant que les Russes ne les ramènent au pays via Novossibirsk, en Sibérie.

Tout se passe bien jusqu'au milieu de l'année 1944. À ce moment-là, les pilotes commencent à rencontrer des conditions météorologiques insolites lorsqu'ils traversent le détroit de Béring et la péninsule Chukotka. Plusieurs précieux avions sont sévèrement endommagés lors d'atterrissages d'urgence sur le terrain d'aviation de Lavrentia, dans la baie de Lavrentia.

Les adorateurs de la Toile ont pratiqué de sombres rituels pour invoquer leur seigneur de glace, Ithaqua.

La recrudescence soudaine de tempêtes, et les étranges rapports de pilotes ayant aperçu des visages dans la neige et la glace, amènent Majestic à envoyer une équipe dirigée par le capitaine Richard Whitaker pour enquêter.

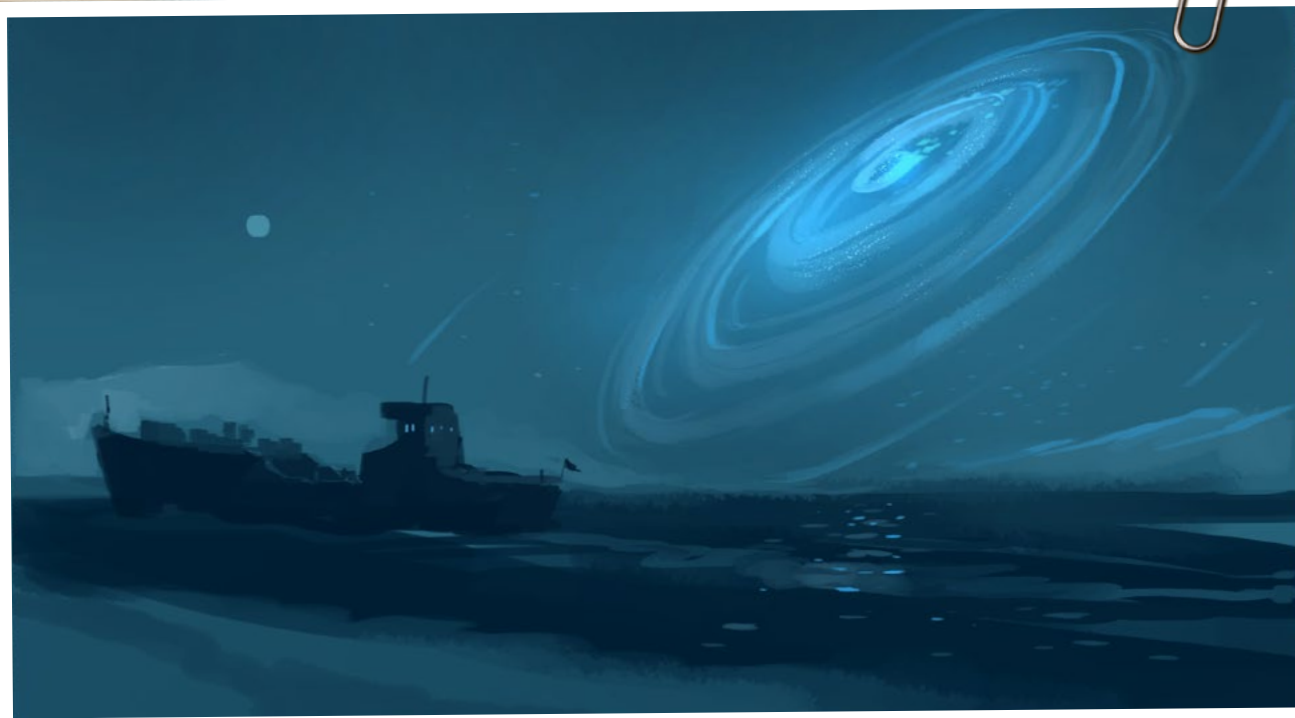
Cependant, l'équipe du capitaine Whitaker ne donne pas signe de vie au point de rendez-vous convenu à Lavrentia où une équipe de liaison de l'Otdel MI était supposée établir le contact avec eux. Qu'est-il arrivé à l'équipe de Majestic, et les investigateurs pourront-ils les retrouver avant de succomber face aux éléments (ou à quoique ce soit d'autre à l'origine de leur disparition) ?

Informations du gardien

Repoussée à l'est par toute l'activité militaire le long de la frontière finno-soviétique, la Toile des Ténèbres Blanches (p.87) a décidé de concentrer ses opérations sur la zone du cap Dejne et le village de Ouelen. Cerné d'étranges mythes et de tertres sombres et mystérieux, le village est aussi tout proche de l'ancien site archéologique d'Ekven.

Les adorateurs de la toile ont pratiqué de sombres rituels dans la zone dans le but d'invoquer leur seigneur de glace, Ithaqua, dont ils pensent l'arrivée sur terre imminente. Malheureusement, les avions du prêt-bail ont été piégés en retour par les tempêtes provoquées par des Halja, même si l'on ne sait pas s'il s'agit d'un acte délibéré ou purement accidentel de la part des adorateurs. Le groupe de Whitaker a été descendu quelque part au nord du golfe du Saint-Laurent, et même si le bon capitaine a réussi à faire atterrir l'appareil, celui-ci est endommagé et ne peut plus redécoller.

Les objectifs principaux de cette mission sont de retrouver l'équipe de Majestic et d'identifier la source des événements météorologiques avant que d'autres avions ne s'écrasent, ou pire encore, qu'Ithaqua ne soit relâché, mettant fin aux vols de ravitaillement et dévastant de vastes étendues de terre dans le nord.



LES OMBRES DU NORD

Mourmansk, le plus grand port d'hiver de Russie, est l'un des lieux principaux où les Alliés livrent des fournitures militaires pour le front de l'Est. Encombré de dépôts, de grues, de docks et possédant une base sous-marine lourdement défendue, c'est aussi là que se situent les quartiers généraux de la Marine soviétique du nord et du QG naval britannique en Russie. Les Allemands attaquent par la Norvège à plusieurs reprises, mais ils sont toujours repoussés. Malheureusement, les Alliés ne savent pas que Mourmansk est menacé par un ennemi secret, ancien et particulièrement puissant...

Au cours des derniers mois, plusieurs actes de sabotage ont eu lieu et ont causé d'importants dégâts à plusieurs flottes de grande valeur. De plus, plusieurs transports ont pris la mer et n'ont jamais été revus ; d'autres témoignages et rapports racontent avoir échappé de justesse à des assaillants invisibles. Tout ceci, couplé aux étranges lumières aperçues au cap Béar, a poussé les autorités navales à croire que quelqu'un à Mourmansk travaille pour les Allemands.

Le JW-52A, un important convoi chargé de nourriture, de fournitures, de chars et d'essence doit s'élancer de Mourmansk très bientôt ; le contre-espionnage pense que le convoi sera pris pour cible par le saboteur. Les investigateurs parviendront-ils à sauver le convoi et sa précieuse cargaison ? Réussiront-ils à mettre à jour la trahison qui plane sur Mourmansk ?

Informations du gardien

Le sabotage n'est pas l'œuvre d'un espion allemand, la vérité est en fait bien pire. Dix membres de l'Ordre de R'lyeh (p.87) se sont déguisés en commandants et marins

soviétiques avant de s'infiltrer dans la ville, restant en contact étroit avec la colonie de Profonds près du récif de Medvejyi (dont les habitants souhaitent rayer la ville de la côte). Jusqu'à présent, ils ont entrepris de petits actes de sabotage, mais ils ont des plans bien plus terribles ; ils pensent, à tort ou à raison, que s'ils peuvent semer un chaos suffisamment important dans la zone, les humains s'en iront.

Les investigateurs peuvent identifier les adorateurs en parcourant les archives. Dix noms apparaissent comme étant les signataires des différents ordres qui ont envoyé en mer les différents transports disparus. Chaque ordre fait l'objet de modifications de dernière minute, dirigeant les petits transports sans défense près du récif de Medvejyi. Sinon, des héros attentifs peuvent remarquer que certains membres du personnel naval soviétique ont des yeux étrangement globuleux et une chair tombante au niveau du cou ; les adorateurs se transforment lentement en Profonds.

Il y a aussi un autre indice : certaines caisses de cargaison ont été marquées avec un étrange ensemble de symboles que le **Dr. Neils Viggo-Schou** de la Section M tente actuellement d'identifier. Ses recherches préliminaires suggèrent que des glyphes similaires ont été trouvés dans le Massachusetts à la fin des années 20 après un raid fédéral sur une petite ville côtière.

L'Ordre de R'lyeh et ses alliés Profonds ont l'intention de réaliser un sinistre rituel pour invoquer Père Dagon sur un affleurement rocheux au-dessus de la mer ; la cérémonie doit avoir lieu au moment où le JW-52A rentre au port. Pendant le rituel, le ciel revêt une luminescence étrange qui ne provient pas d'un coucher de soleil habituel. Après le rituel, les Profonds reçoivent un bonus de +20% en Discrétion pendant les prochaines 4D6 heures,

et les agents de R'lyeh reçoivent 1D6 points de vie pendant les prochaines 24 heures [*Cth*]/un bonus de +4 sur leurs tests de Discrétion pendant les 15 prochaines heures et la capacité monstrueuse Robuste [*Sav*]. Une fois que Dagon est arrivé, les Profonds envisagent d'attaquer le port à la faveur de la nuit, et ils n'ont pas l'intention de laisser beaucoup de survivants.

LA GUERRE DES RATS

La bataille de Stalingrad est féroce et brutale, et les soldats allemands ont appelé ce conflit sanglant la *Rattenkrieg*, la guerre des rats. Mais ils ne savent pas encore à quel point cette appellation va se révéler juste.

De nombreux agents occultes parcourent les rues de Stalingrad à la recherche de l'ennemi, ou de tout artefact ou outil qu'ils peuvent tourner à leur avantage. Une telle équipe, de l'*Otdel MI*, n'est pas arrivée à son point de rendez-vous ce matin et les investigateurs ont été envoyés à sa recherche. L'équipe a été vue pour la dernière fois entrant dans un vieil appartement, dans un quartier de la ville considéré comme relativement sûr...

Informations du gardien

Les occultistes du Soleil Noir, dont **David Freiherr von Zelazko** (alias « le Baron »), ont découvert une colonie de *krysoluds* (des hommes-rats ; p.100) qui vit sous Stalingrad, et ils sont entrés en négociations avec elle. Pour tester la loyauté des *Krysoluds* envers Weissler, ils ont pour ordre de « nettoyer » un bloc d'appartements. Les viles créatures envahissent le bâtiment, tuant (presque) tout

le monde à l'intérieur en l'espace de quelques nuits, ne laissant que d'horribles restes grignotés. Malheureusement pour les plans du Soleil Noir, durant la dernière nuit, le bâtiment avait été utilisé comme refuge par une équipe d'agents de l'*Otdel MI* qui traquait les occultistes allemands de Stalingrad.

Lorsque les investigateurs identifient le dernier endroit connu où se trouvaient leurs camarades et qu'ils entrent dans le bâtiment, ils ne trouvent pas seulement les restes de cadavres appartenant aux habitants et à l'équipe disparue, mais aussi de mystérieuses notes gravées sur les murs par les doigts des locataires mourants. Elles parlent de murs qui ondulent et de terribles hurlements la nuit.

De manière inattendue, après tout ce carnage, les investigateurs trouvent un survivant dans une pièce au sommet du bâtiment : une petite fille du nom d'Anna. Les combats constants et les attaques de *Krysoluds* l'ont rendue folle et elle vient immédiatement se coller à l'un des investigateurs. Anna a survécu car elle parle aux *Krysoluds* et qu'elle s'est liée d'amitié avec eux ; pour elle, ils sont sa famille. Elle sait que ses amis murins vivent dans le sous-sol et qu'ils mouraient de faim tout comme elle. Cependant, elle n'est pas inquiète pour eux, car ils sont devenus amis avec les « étranges soldats » et qu'ils ont l'intention d'envahir la ville pour festoyer comme des rois...

La nuit tombe à nouveau, et d'étranges sons proviennent des murs. Les investigateurs n'ont pas seulement besoin de survivre à la nuit qui ne fait que commencer, ils doivent également prévenir le commandement des plans des *Krysoluds* visant à prendre le contrôle de la ville. Ils peuvent aussi réussir à découvrir qui sont ces « étranges soldats » dont Anna parle (même si elle ne les a jamais vus elle-même).

POURQUOI QUELQU'UN DE SAIN D'ESPRIT
VOUDRAIT-IL SE TRANSFORMER
EN L'UNE DE CES CHOSES ?

-SGT. CARTER





CHAPITRE 12

Ressources suggérées

“L'éducation est une arme dont les effets dépendent de qui la détient,
et vers qui elle est dirigée.”
= Joseph Staline

Il existe un vaste corpus littéraire et cinématographique pour quiconque souhaite creuser davantage les événements réels, et moins réels, de la Seconde Guerre mondiale. Vous trouverez ci-dessous une sélection de ces œuvres recommandées par nos auteurs ; celles qui sont marquées d'un astérisque (*) contiennent des images ou un contenu particulièrement dérangeant. Toutes les pages Web listées sont fonctionnelles au jour de la mise sous presse.

CINÉMA & TÉLÉVISION

Rainbow (1944).

Une image de la propagande soviétique pendant la guerre, racontant la vie dans un petit village ukrainien sous l'occupation.

Kanal (1956).

Ce film polonais suit un groupe de combattants de la résistance de Varsovie dans le premier film décrivant l'histoire de la Révolte de 1944.

Four tankers and a dog (1966).

Série télévisée polonaise sur un équipage de char polono-géorgien et leur chien antichar russe, Sharik. La série est une référence dans la culture populaire russe et soviétique.

Nobody wanted to die (1966)*.

Ce film sombre et précis historiquement dépeint les événements de la Guerre civile lituanienne et explore la fondation de la puissance soviétique dans les États baltes.

More Than Life at Stake (1967).

Série télévisée surfant sur le style James Bond en suivant l'agent secret polonais Stalislav Kolicki (alias Hank Kloss,

alias J-23). Kloss affronte les Nazis loin derrière les lignes allemandes et aide les forces soviétiques à remporter la Grande guerre patriotique.

The Captain of the Lucky Pike (1972).

L'équivalent russe de *Das Boot*, détaillent les aventures d'un commandant de sous-marin soviétique et de son équipage.

The Dawn Here is Quiet (1972).

Dans le nord-ouest de la Russie près de la frontière finlandaise en 1941, le caporal Vaskov entraîne un groupe de jeunes femmes pour une compagnie AA, mais la présence de parachutistes allemands entraîne des conséquences imprévues.

La Bataille de Sutjeska (1973).

Le film raconte l'histoire de la plus grande bataille de la guerre des partisans en Yougoslavie, la bataille de Sutjeska (avec l'acteur Richard Burton). Il a été sélectionné dans le cadre des films yougoslaves pour le Meilleur film en langue étrangère à la 46^e cérémonie des Oscars.

Only Old Men Are Going to Battle (1973).

Un classique racontant l'histoire d'un aviateur soviétique affrontant les as allemands dans le ciel ukrainien. Le film russe le plus important et le plus prenant sur la guerre aérienne sur le front de l'Est.

Seventeen Moments of Spring (1973).

Série télévisée soviétique sur les aventures de Maxim Isaev (alias Max Otto Von Stierlitz), le plus célèbre agent secret russe qui est aussi un personnage iconique des films de guerre soviétiques.



The World at War (1973).

Série télévisée très réputée, narrée par Sir Laurence Olivier, contenant les interviews d'un bon nombre de personnes impliquées dans l'effort de guerre en Grande-Bretagne, Allemagne et Amérique.

They Fought for Their Country (1975).

Probablement le meilleur film soviétique sur la Grande guerre patriotique. Réalisé par Sergey Bondrachuk, il dépeint la résistance qu'opposent les Soviétiques aux Allemands à Stalingrad. Le film a été sélectionné dans la catégorie des films soviétiques pour le Meilleur film en langue étrangère à la 49^e cérémonie des Oscars.

Cross of Iron (1977)*.

Le film, qui se déroule dans la région du Caucase fin 1943, dépeint la lutte des classes entre un sous-officier allemand et un officier aristocrate nouvellement arrivé.

Force 10 From Navarone (1978).

Des parachutistes américains atterrissent en Yougoslavie occupée pour détruire un barrage avec l'aide des partisans yougoslaves.

Torpedo Bombers (1983).

En 1944, une unité de bombardiers-torpilleurs stationnée près de Mourmansk affronte les forces de la *Kriegsmarine*, racontant l'histoire à partir de points de vue multiples.

Come and See (1985)*.

Se déroulant en 1943, ce film sombre raconte la lutte d'un jeune homme pour survivre en Biélorussie pendant l'occupation nazie et les nettoyages des *Einsatzgruppen*.

The Winter War (1989).

L'histoire de deux frères finlandais et leur implication dans la guerre finno-soviétique de 1939 à 1940, plus connue comme la Guerre d'Hiver.

Stalingrad (1993)*.

Film allemand qui dépeint l'horreur de la bataille désespérée de Stalingrad du point de vue allemand.

Burnt by the Sun (1994).

Histoire triste et tragique se déroulant pendant la Grande purge, réalisée par Nikita Mikhalkov, qui raconte un jour mouvementé dans la vie du commandant révolutionnaire Kotov. Le film remporte l'Oscar du Meilleur film étranger en 1994.

Enemy at the Gates (2001).

Récit dramatique des exploits des tireurs d'élite pendant la bataille de Stalingrad, inspiré par un ouvrage non romanesque de 1973 portant le même titre écrit par William Craig.

Defiance (2008).

Trois frères juifs fuient dans la forêt biélorusse, où ils prennent d'autres réfugiés sous leur aile tout en combattant les envahisseurs allemands.

First Squad (2009).

Film animé sur des pionniers soviétiques ayant des capacités magiques. Les pionniers combattent les occultistes allemands sur le front de l'Est et à l'intérieur de la Vallée lugubre (le Pays des morts).

The Brest Fortress (2010)*.

Ce film raconte les événements du premier jour de la guerre dans la forteresse de Brest. Raconté du point de vue d'un jeune musicien de 15 ans, de son frère aîné, d'un soldat soviétique et de son commandant, il dépeint le premier coup infligé par la machine de guerre allemande.

White Tiger (2012)*.

Histoire de la Guerre étrange prenant place en Russie. Le pilote de char soviétique Iven Naydenov combat un invincible Panzer allemand fantomatique. Il s'agit d'un film très étrange et sinistre sur la nature de la guerre. Le film a été nommé aux Oscars.

LIVRES

Armstrong, R.

Red Army Tank Commanders: The Armoured Guards.

Barber, John, and Harrison, Mark.

The Soviet Home Front 1941-1945. A Social and Economic History of the USSR in World War II.

Beevor, Antony.

Berlin: the Downfall 1945.

Beevor, Antony.

Stalingrad.

Bergstrom, C. and Mikhailov, A.

Black Cross /Red Star: Operation Barbarossa 1941 vol.1—The Air War Over The Eastern Front

Bór-Komorowski, T.

The Secret Army.

Carell, Paul.

Barbarossa.

Glantz, David.

Kharkov 1942: Anatomy of a Military Disaster.

Glantz, David.

A History of Soviet Airborne Forces.

Guderian, Heinz.

Panzer Leader.

Hite, Kenneth.

The Nazi Occult.

Meretskov, Kirill.

On a Service of the Nation.

Norwid-Neugebauer, M.

The Defence of Poland: September 1939.

Overy, R.

Russia's War.

Radzievsky, Alexei.

Tank Attack. The Tank Army in Offensive Operations as Experienced in the Great Patriotic War.

Salisbury, Harrison E.

The 900 Days: The Siege of Leningrad.

Shtemenko, S.M.

The Soviet General Staff at War 1941-1945.

Shukman, H.

Stalin's Generals.

von Manstein, Erich.

Lost Victories.

Walmsley, Graham.

Stealing Cthulhu.

Zhukov G.K.

The Memoirs of Marshal Zhukov.

Ziemke, Earl F.

Stalingrad to Berlin—The German Defeat in the East.

JEUX DE RÔLE

Aniolowski, Scott David (Chaosium, Inc.).

Malleus Monstrorum: Creatures, Gods & Forbidden Knowledge.

Hensley, Shane Lacey (Pinnacle Entertainment Group).

Savage Worlds Deluxe.

Herber, Keith, Dietze, William, et al. (Chaosium, Inc.).

The Keeper's Companion (Volume 1).

Montessa, Mike, Hensley, Shane Lacey, et al. (Pinnacle Entertainment Group).

Weird Wars: Weird War II.

Petersen, Sandy, Willis, Lynn, et al. (Chaosium, Inc.).

Call of Cthulhu, Sixth Edition.

MUSÉES & MONUMENTS COMMÉMORATIFS

Vous trouverez ci-dessous une petite sélection de musées et de monuments commémoratifs couvrant le front de l'Est ; d'autres musées et mémoriaux sont évoqués et détaillés dans *Achtung! Cthulhu : le Guide du Gardien pour la Guerre Secrète*. Des détails de contact, et les régimes de visite, peuvent être consultés sur les pages internet les accompagnant, lorsqu'ils sont disponibles. Toutes les pages sont fonctionnelles au jour de la mise sous presse.

Finlande

Musée militaire, Helsinki
<http://www.sotamuseo.fi/>

Allemagne

Musée germano-russe Berlin-Karlshorst, Berlin.
<http://www.museum-karlshorst.de/>

Mémorial de guerre soviétique, Tiergarten, Berlin.
<http://www.aviewoncities.com/berlin/sovietmemorialti-ergarten.htm>

Pologne

Musée de l'Armia Krajowa, Cracovie.
<http://www.muzeum-ak.pl/index.php>

Musée d'État d'Auschwitz-Bierknau, Auschwitz.
<http://www.auschwitz.org/>

Musée de la Révolte de Varsovie,
district de Wola, Varsovie.
<http://www.1944.pl/>

Russie

Monument Alyosha, Mourmansk.

Musée naval central, Saint Pétersbourg.
<http://www.navalmuseum.ru/>

Fort Krasnaya Gorka, près de Lomonosov.
http://www.nortfort.ru/kgorka/index_e.html

Musée des blindés de Koubinka, près de Moscou.
<http://www.kubinka.ru/newindex.php?id=2&lang=1>

Musée de la bataille de Koursk, Belgorod.
<http://www.31md.ru/>

Monuments de la colline Mamaïev, Volgograd.
<http://www.stalingrad-battle.ru/>

Musée de la Grande guerre patriotique, Moscou.
<http://www.poklonnayagora.ru/>

Musée mémorial Shtyki, autoroute de Leningrad,
Zelenograd.

Serbie

Musée militaire, Belgrade.
<http://www.muzej.mod.gov.rs/en/#.U53CIPlUmM>

Ukraine

Musée de la Grande guerre patriotique, Kiev.
<http://www.warmuseum.kiev.ua/>

Royaume-Uni

Mémorial de guerre polonais, Northolt, Ruislip.
<http://www.bbm.org.uk/PolishWarMemorial.htm>

**“Le son le plus persistant à travers l’histoire de l’homme
est le battement des tambours de guerre..”**

= Arthur Koestler



- ARTEFACTS 91-92
- CHRONOLOGIE 7-18
- CRÉATION DE PERSONNAGE. 38-46
 Background 39-40
 Créer des noms russes 38-39
 Nationalité 38
 Salaire 41
L'Appel de Cthulhu 40-46
 Distinctions & médailles 46
 Investigateurs militaires 41-44
 Occupations 40-44
 Types d'entraînement 45
Savage Worlds 40-46
 Atouts 44-45
 Compétences 44
 Distinctions & médailles 46
 Handicaps 44
 Investigateurs militaires 41-44
 Occupations 40-44
 Types d'entraînement 45
- CRÉATURES & MONSTRES . 57, 98-102
 Baba Yaga 99
 Chien anti-char 57
 Chemi Geolog (Ke'le) 98-99
 Insectes de Shaggai 99-100
 Krysolud (Choses-rats) 100
 Matreshka 101
 Noms alternatifs 98
 Stalin Lampen 101-102
- DIVINITÉS 87, 89
 Mordiggian 87
 Pl'vrka 89
- ÉQUIPEMENT 47-53
 Approvisionnement 48
 Armes spéciales 50-53
 Statistiques, **L'Appel de Cthulhu** 50, 51
 Statistiques, **Savage Worlds** 50, 52
 Équipement 47
 Médecine 47-48
 Soviétique 48-50, 51-53
 Statistiques, **L'Appel de Cthulhu** 51, 53
 Statistiques, **Savage Worlds** 52-53
- FIGURES HISTORIQUES
 8-12, 103-106
 Allemandes 103-104
 Autres 9, 10
 Polonaises 106
 Soviétiques 8, 9, 11, 12, 104-106
 Yougoslaves 106
- FORCES ARMÉES 30-37
 État de l'Armée rouge 32, 34-37
 NKVD 32
 Structure de l'Armée rouge 30-32, 33-34
- LIEUX 19-29, 77-78, 82, 88-90
 Allemagne 28-29, 90
 États baltiques 25-26, 90
 Pologne 26-27
 Cracovie 27
 Varsovie 26-27
 Union Soviétique 19-25
 Arkaim 77
 Chertovo Kladbishe 89
 Dushanbe 82
 Kharkov 23, 88
 Kiev 23
 Kuibyshev 82
 Leningrad (St. Petersburg) . 23, 82, 88
 Minsk 24, 88
 Moscou 24, 78
 Murmansk 24
 Objet 143 89
 Sebastopol 24
 Stalingrad 24
 Sverdlovsk (Yekaterinberg) . 25, 78
 Tunguska 89
 Vorkuta 25, 78
 Yougoslavie 27-28
 Drvar 28, 82
- OCCUPATIONS 40-44
 Civiles 40-41
 Militaires 41-44
- PNJ 107-115
 Combattants 107-115
 Non-combattants 114
- PRÉMICES DE L'AVENTURE. 117-119
- RESSOURCES 120-123
 Cinéma & Télévision 120-123
 Jeux de rôle 122
 Livres 122
 Musées & Monuments commémoratifs .
 122-123
- SOCIÉTÉS OCCULTES 73-87
 L'Institut 21 76-80
 L'Institut sur le cerveau du VKP(b) 73-76
 La Ligue d'Éphraïm 86
 Nochnyye Ved'my (les Harpies Nocturnes)
 86-87
 L'Ordre de R'lyeh 87
 Otdel MI 80-85
 La Toile des Ténèbres Blanches 87
- SORTS 94-97
- TABLEAUX
 21, 33-34, 38-41, 46, 51-53, 62-72, 78, 92
 Armes 51-53
L'Appel de Cthulhu 51, 53
Savage Worlds 52-53
 Background 40
 Conditions climatiques 78
 Distinctions & médailles 46
 Coûts typiques du marché 21
 Grades militaires 33-34
 Nationalités du Front de l'Est 38
 Noms russes 39
 Portail du violon 92
 Salaires 41
 Véhicules 62-72
L'Appel de Cthulhu 62-64, 69-70
Savage Worlds 62, 65-67, 69-72
- TOMES 92-94
- TON 19
- VÉHICULES 54-72
 Avions 58-60
 Allemands 59-60
 Soviétiques 58-59
 Expérimentaux & Augmentés 60-61
 Motorisés 54, 55, 56
 Allemands 56
 Soviétiques 54, 55, 56
 Statistiques 62-72
 Avions, **L'Appel de Cthulhu** . 68-70
 Avions, **Savage Worlds** 69-72
 Expérimentaux, **L'Appel de Cthulhu** 64
 Expérimentaux, **Savage Worlds** . . 67
 Véhicules motorisés, **L'Appel de Cthulhu** 62
 Véhicules motorisés, **Savage Worlds** 62
 Tanks, **L'Appel de Cthulhu** . . 63-64
 Tanks, **Savage Worlds** 65-67
 Tanks 54-58
 Allemands 56-58
 Soviétiques 54-56



GREENLAND
SEA

BARENTS SEA

KARA SEA

NORWEGIAN SEA

NORWAY
(German occupation)

SWEDEN
FINLAND
(Ger. Pres.)
KARELIAN PENINSULA

Murmansk
KOLA PENINSULA
Archangel
Lake Ladoga
Leningrad

Vorkuta
Sverdlovsk

SOVIET UNION

Tunguska

ESTONIA
LATVIA
LITHUANIA

Moscow
Minsk
Kursk

URALS MOUNTAINS
Arkaim
Novosibirsk

THIRD REICH
Warsaw
Königsberg
Krakow

BYELORUSSIA
Ukraine
Kiev
Kharkov
Stalingrad

Kuibyshev
Taman Peninsula
Caucasus

TUVA (Sov. sat.)
MONGOL (Soviet satellite)

YUGOSLAVIA
Italy
Greece (Axis occ.)
Tunis

Sebastopol
Istanbul
TURKEY
ARMENIA
Tehran

IRAN (Br./Sov. occ.)
Dushanbe

NATIONALISTS
TIBET

MEDITERRANEAN SEA
LIBYA (Italian colony)
EGYPT (Br. occ.)
Cairo

SAUDI ARABIA
Yemen
ADEN (Br. col.)

AFGHANISTAN
New Delhi
INDIA (British possession)

NEPAL
Kunming
BURMA (Jap. occ.)
Rangoon

FRENCH EQUATORIAL AFRICA (Free French col.)
SUDAN (Br. col.)
Kassala

ITALIAN EAST AFRICA (It. col.)
KENYA (Br. col.)
Mogadishu

ARABIAN SEA
LACCADIVE SEA

BAY OF BENGAL
ANDAMAN SEA
THAILAND (Jap. pres.)
MALAYA (Jap. occ.)
SINGAPORE (Jap. occ.)

INDIAN OCEAN



ACHTUNG! Cthulhu™

LA GUERRE SECRÈTE A COMMENCÉ !



LE GUIDE DU GARDIEN
368 PAGES • 45 €



LE GUIDE DE L'INVESTIGATEUR
152 PAGES • 29 €



L'ÉCRAN DE JEU
3 VOILETS • 22 €



LE GUIDE DU FRONT PACIFIQUE
128 PAGES • 30 €



LES MONSTRUOSITÉS DE TRELLBORG
ET AUTRES AVENTURES
128 PAGES • 30 €



LE GUIDE DU FRONT DE L'EST
128 PAGES • 30 €

ACHTUNG ! CTHULHU EST UN UNIVERS DE JEU DE RÔLE BASÉ SUR UNE VERSION HORRIFIQUE DE LA SECONDE GUERRE MONDIALE, COMPATIBLE AVEC L'APPEL DE CTHULHU ET SAVAGE WORLDS. CET OUVRAGE PERMET AUX MENEURS DE JEU DE MAÎTRISER DES AVENTURES DEPUIS LA FIN DES ANNÉES TRENTE JUSQU'AU DÉBUT DES ANNÉES QUARANTE. IL NÉCESSITE LE LIVRE DE BASE DE L'APPEL DE CTHULHU OU DE SAVAGE WORLDS.



109 €

ÉDITION LIMITÉE
TOUTE LA GAMME RÉUNIE DANS UNE CAISSE DE MUNITIONS